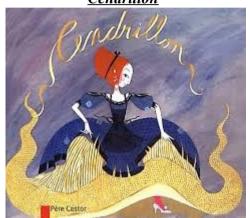
L'école maternelle : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : <u>apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.</u>

MS : Présentation de quelques ateliers d'apprentissage de la 5ème période.

Domaine 1 : le langage oral et écrit :





Le travail autour de ce conte a porté sur le vocabulaire spécifique autour des princesses et du genre merveilleux. Le thème de la métamorphose, comme moyen de changer le cours des choses, a été abordé.

L'histoire mystère





Puis, les enfants ont découvert 7 histoires « L'odre Michu », Le voyage d'Hugo », « Le bonheur retrouvé », « Souris des champs et souris des villes », « Une sacrée équipe », « Boule de cristal » et « Le château de Belle Goutte ». Ils ont résolu plusieurs énigmes afin de trouver l'histoire mystère parmis les 7 étudiées. Ainsi ils ont été amenés à être attentifs lors des lectures et relectures, à mémoriser les titres en se référant à une liste, à repérer les personnages, les lieux et les différentes phases des histoires, à réfléchir ensemble pour répondre aux enigmes en tenant compte des indices donnés et à savoir que l'écriture d'un mot est réussie lorque le mot est complet.









Ateliers progressifs de l'écrit de lettres combinées (B/D/J/P/R/U) et du S lettre difficile. ; découverte de leurs noms et sons. Puis des jeux d'associations de lettres capitales et scriptes.





Léa écrit un mot verticalement d'après un Ici Maël utilise un outil (petit livre

modèle horizontal . Elle doit déduire le motréférentiel sur sa gauche) pour retrouver à écrire d'après un ou plusieurs indices (lettres déjà écrites). Travail avec des lettres capitales.

l'image correspondant au mot donné ou le mot correspondant à l'image donnée.

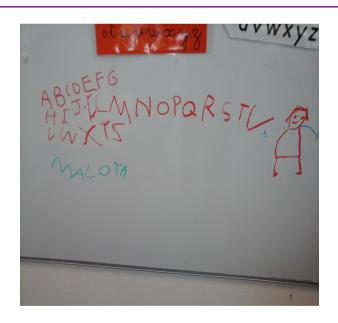


Ecriture de mots d'animaux avec modèle. En lettres scriptes.



Jeux d'associations de mots en lettres capitales et en lettres scriptes.





Les enfants se sont entraînés sur le tableau à écrire avant de passer sur la feuille où ils doivent, en plus, écrire entre deux lignes.

Le tableau à disposition des enfants inspire des écritures spontanées, motivées et donc valorisantes.

Domaine 2: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique :



La période a été consacrée à des modules sur : les jeux de lutte, la conception d'une chorégraphie pour la kermesse, des jeux d'équipes et de coopérations.

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

artistiques :



Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée (formes, grandeurs, algorithmes et nombres) :



Ces plateaux de chenilles, serpents, poissons (quantités variables) invitent l'enfant à organiser son comptage afin de ne pas se tromper et de venir commander (donc retenir ce dernier nombre) le nombre exact de jetons necessaires pour compléter en une seule fois son animal.



« Les boîtes à nombres » sont l'occasion de travailler le dénombrement et l' association quantité /écriture chiffrée.

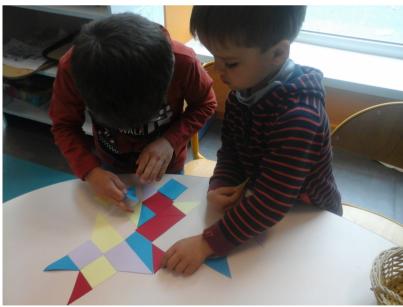


Les tangrams ont évolué. Au début, les enfants peuvent superposer leurs pièces sur le modèle. Ensuite, leurs pièces étant plus grandes ils sont moins aidés et doivent alors prendre d'autres repères et les transférer. Le jeu de nombres comme « le loto » ou « le nombre mystère » entraîne les enfants à associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.









Le travail d'assemblage de formes a tout d'abord porté sur les sommets , puis sur les côtés et pour finir sur un jeu « le grand Méli Mélo » d'assemblage à partir des côtés de même longueur.



Les algorithmes



Les algorithmes proposés sont progressifs mais invitent tous l'enfant à déduire pour pouvoir poursuivre leur ligne, collier ou brochette ..

Domaine 5 : Explorer le monde : le temps, l'espace, le vivant,la matière





Rituels du matin évolutifs pour apprendre à utiliser un calendrier et à se repérer dans le temps.











Très bonnes vacances à tous!

Retrouvez ce bilan, tout en couleur, sur le blog de l'école.