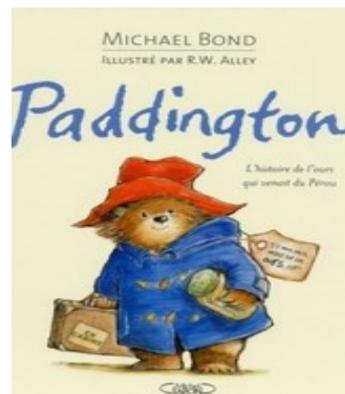
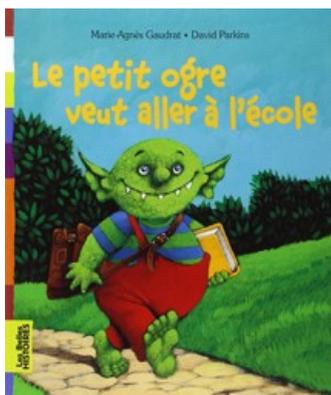


L'école maternelle : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

Quelques moments d'apprentissage des MS lors de la 1ère période.

Domaine 1 : le langage oral et écrit :

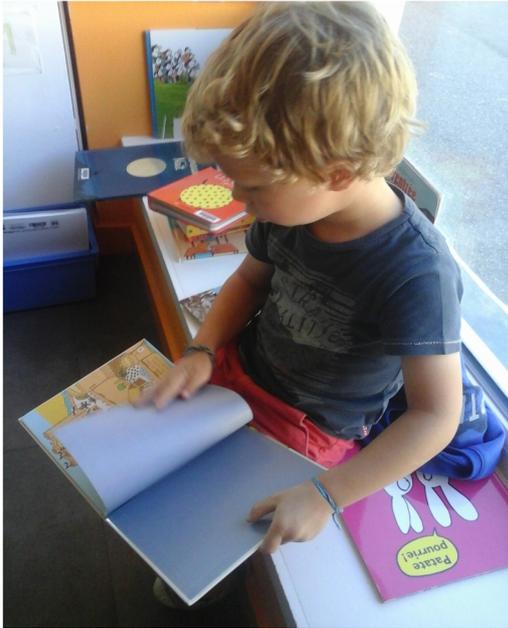


Les activités de compréhension autour d'albums étudiés sont l'occasion d'échanges verbaux spontanés mais aussi dirigés vers l'expression d'hypothèses, de goût. Elles permettent à chacun d'enrichir son vocabulaire autant que ses tournures syntaxiques.



Les week-end, de Paddington, dans les familles, sont l'occasion pour les enfants de s'exprimer devant le groupe. L'enfant raconte (à l'aide du cahier ou pas) ses moments partagés avec notre mascotte.

Découverte d'histoires sur les thèmes de l'école et des ours.



Le coin lecture permet à chacun de s'initier au monde de l'écrit, de découvrir les usages sociaux de l'écrit, de s'appropriier l'objet livre et communiquer avec ses pairs, mais aussi de développer un comportement de lecteur ...



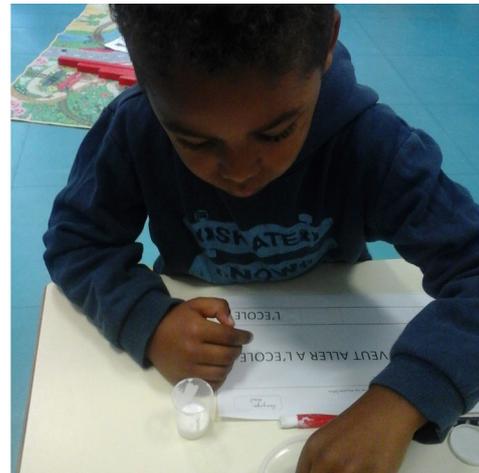
Ateliers autour du lexique liés aux albums (ils réutilisent ce vocabulaire pour raconter l'histoire étudiée), et au thème de « la classe » :
 les enfants apprennent alors à faire entrer les mots dans des catégories.



Les « lotos sonores » permettent d'identifier des sons et de les associer à leur représentation. Les enfants apprennent à écouter pour pouvoir, par la suite, écouter et entendre les sons de la langue.



Activités autour de l'écriture du prénom en lettres capitales.

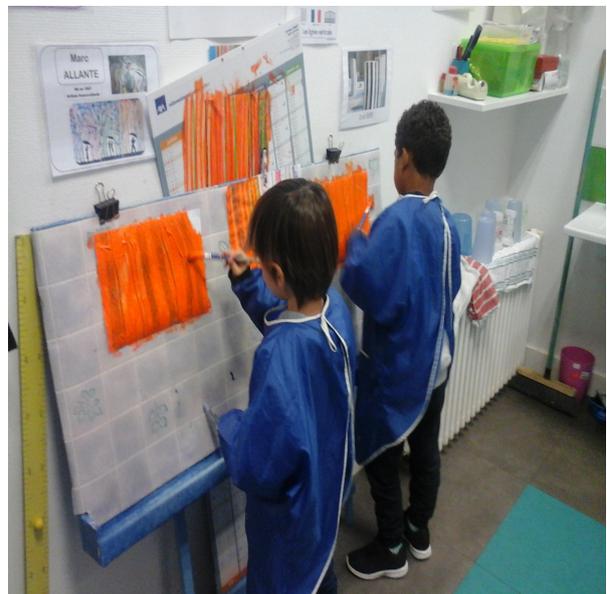


Ici, il s'agit d'aligner, à partir de la gauche, des personnages avec un petit espace entre chaque objet. Cet atelier évolutif prépare à l'écriture.

Atelier de reconstitution (avec modèle) d'un titre d'album étudié : « PETIT OGRE VEUT ALLER A L'ECOLE ».



Atelier d'écriture avec les lettres mobiles.





Ateliers évolutifs autour des traits verticaux.

L'anglais avec Claire :



Hello ! Goodbye !
Hello big bear/little bear
What's your name ?....
One,two,three,four...
Happy Halloween.

Take your coat off !

Tout cela en chanson et en jouant.



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



Les activités physiques ont porté sur les lancers (loin , en contre-bas, en hauteur, avec précision), les rondes (« Bonjour Guillaume », « Gugus ») et danse ; « il était une fermière », les jeux collectifs : « Haut les tours ! » et «Miam !Miam ! » et les parcours pour sauter, ramper, tenir en équilibre...

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) :



L'énorme collection de bouchons découverts un matin par les enfants a d'abord permis de patauger avec plaisir dans cette collection. Ensuite elle a été l'occasion d'organiser et donc de réfléchir pour regrouper les bouchons identiques dans une même couleur et alors de prendre en compte les propriétés de chaque objet.



Les encastrements cylindriques développent l'attention et un sens visuel précis. Grâce à un contrôle de l'erreur mécanique l'enfant développe sa perception des dimensions : hauteur et largeur.

Jeu évolutif (nombre de blocs).

Les barres rouges et bleues permettent à l'enfant de dénombrer des petites quantités (1 à 3 ou 4) en introduisant le concept d'unité. Il associe ensuite l'écriture chiffrée de chacune des barres rangées dans l'ordre de la comptine numérique.

Atelier adapté à chacun qui évolue donc au cours des périodes.





« Le jeu du serpent » permet d'apprendre à se déplacer sur un jeu de piste, à revoir les petites quantités jusqu'à 3.



Le jeu des jetons invite l'enfant à résoudre un problème. Son but étant d'avoir une collection de 3 jetons quand au début il en a plus ou moins dans son assiette. Les notions d'ajout et de retrait sont en jeu !



« La bataille » (avec les 4 premières cartes de chaque couleur). C'est un jeu évolutif qui permet à tous les stades d'exercer l'enfant à : Comparer des collections (plus que/ moins que et autant) ; Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ; Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée et à percevoir globalement des petites quantités .
Tout un programme !

Domaine 5 : Explorer le monde



Les enfants utilisent et manipulent différents types d'outils ou objets et se familiarisent ainsi à des techniques gestuelles spécifiques. Comment ? Et Pourquoi ?

les enfants apprennent alors à se contrôler, à se concentrer à ne pas être distraits ; Ils détectent leurs erreurs (les mémorisent) et se perfectionnent ; ils font preuve de persévérance . Autant de compétences indispensables pour devenir élève. Que ce soit avec les plateaux pour apprendre à **verser** ou ceux permettant de perfectionner son geste pour **visser**,



Afin d'apprendre à se repérer dans le temps, les enfants , par groupe de 2, dans cet atelier, ordonnent les différents moments de la journée de classe qui se succèdent. C'est l'occasion d'échanges riches et d'utilisation d'un lexique approprié.

[Retrouvez ce document en couleur sur le blog de l'école.](#)