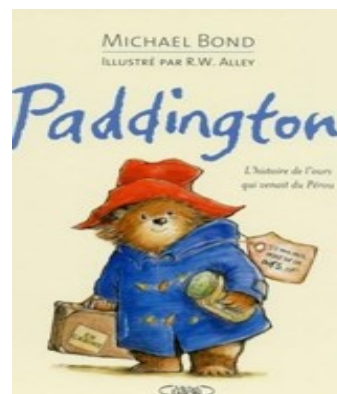
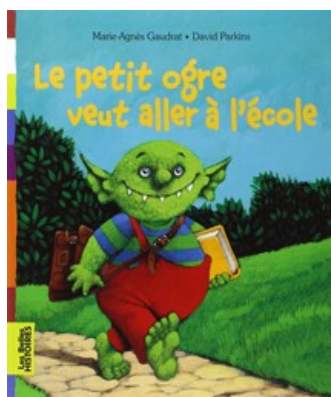


**L'école maternelle** : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

## Bilan des ateliers d'apprentissage des GS 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 et aussi de raconter une histoire connue en restituant les enchaînements logiques et chronologiques à l'aide d'illustrations .



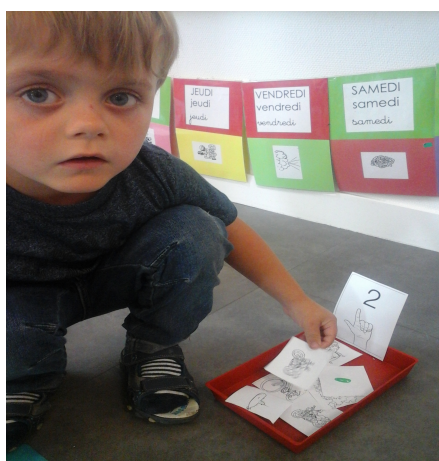
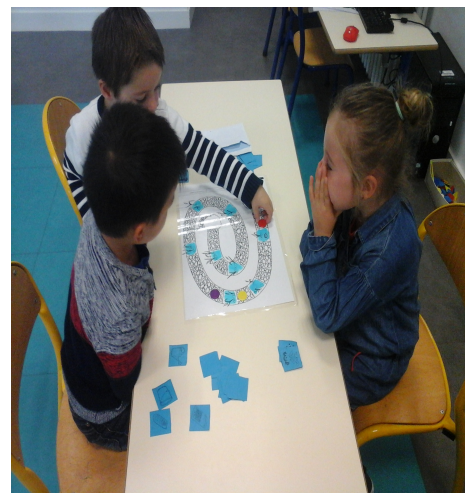
Les enfants racontent à un camarade l'histoire étudiée.



Les jeux de lotos exploités à cette période ont permis aux enfants d'enrichir ou d'utiliser leur vocabulaire sur le thème des légumes/fruits et animaux. Mais aussi, de connaître des termes génériques et d'utiliser avec justesse le genre des noms

« La licorne »  
 « Toc, Toc, Toc »  
 « Ha ça c'est le  
 chat ! »  
 « Le loup »

En phonologie, les enfants découvrent des chansons et comptines qui permettent de développer l'écoute, de jouer avec les mots et les sons, de les prononcer distinctement tout en mémorisant et en interprétant des textes courts.



Le travail sur les syllabes permet de scander les syllabes d'un mot : jeu de tri, « jeu de bataille » et jeu de « la marelle colimaçon ». Les enfants ont également appris à coder un mot en syllabe.

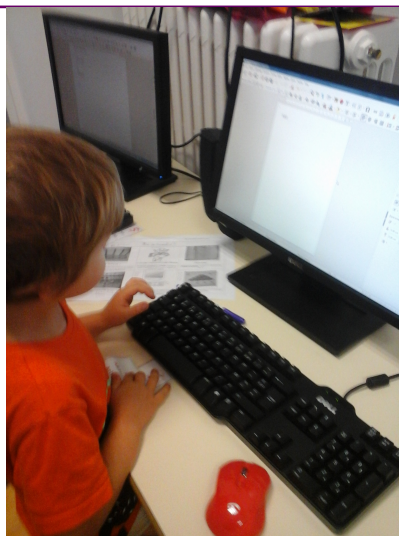
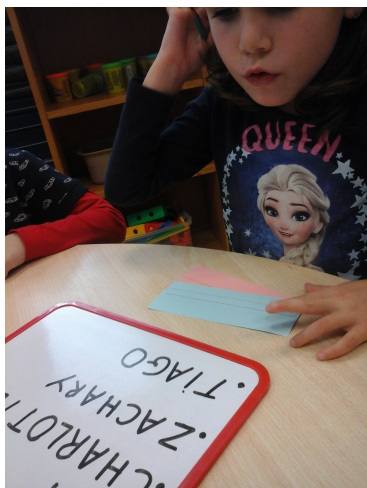


Une trace écrite : les moments de regroupement le matin sont autant d'occasions d'échanger librement, sur un thème ou de réutiliser des structures langagières. Ici je laisse une trace écrite devant l'enfant de sa phrase imaginée à partir de « Quand je serai grand, je... » ; Ensuite il en fera

Activités autour de l'écriture des lettres en capitales d'imprimerie



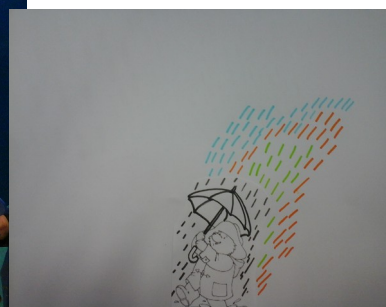
l'illustration.



« Mes camarades » : copie de mots en capitales entre deux lignes.

Les enfants ont tapé leur prénom et celui de camarades puis des mots et groupes de mots issus des répertoires ( en lien avec les albums étudiés).

« C'est la rentrée » copie d'un groupe de mots avec espace entre deux lignes.



Ateliers évolutifs autour des traits verticaux, horizontaux,obliques et des quadrillages.



## 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) :



Les jeux de cartes ont débuté par une activité de tri afin que les enfants reconnaissent les configurations et sachent les nommer. Ensuite, les enfants ont joué aux « suites ordonnées » dans le but de ranger les cartes par ordre croissant.



Le jeu des « cartes cachées » permet de désigner une quantité qu'ils ne voyaient pas pour compléter leur suite.



Travail autour de l'algorithme avec des séquences de 3 objets différents.

Les barres rouges et bleues permettent à l'enfant de dénombrer des petites quantités 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.







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).



Ici chaque enfant travaille à partir d'une consigne de tri associant numération et orientation dans l'espace (passer du plan de la fiche à la verticalité de l'abaque).



« La ferme de Mathurin » est un jeu où l'enfant choisit un nombre de corps de poule et devra commander les quantités exactes de têtes et de pattes nécessaires. C'est une situation problème dont le but à atteindre avec les poules est de construire des collections doubles (pour les pattes). Il permet aussi de prendre conscience que le dénombrement d'une collection permet de construire une collection identique (j'ai 3 corps de poule donc il faut 3 têtes).



Dans les jeux de construction avec modèles, l'enfant apprend à planifier sa construction et à suivre des étapes dans un ordre logique.

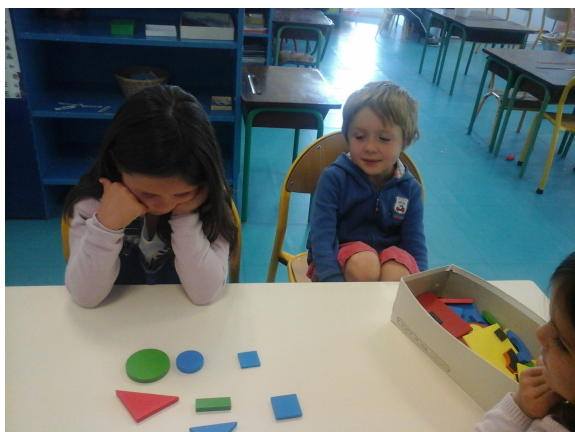
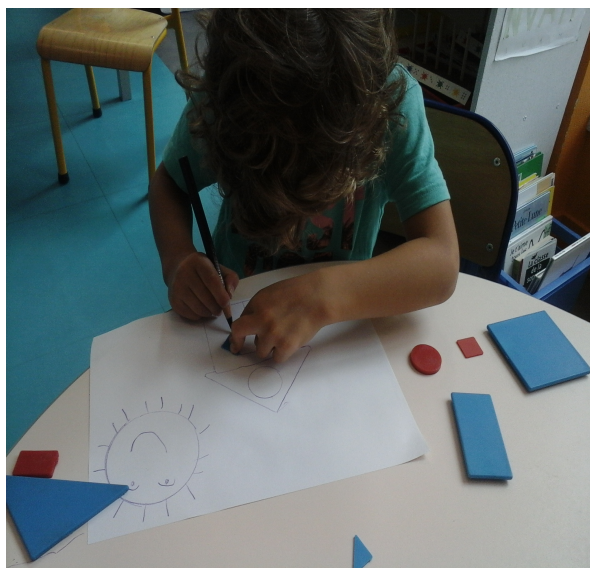
En reconstituant une forme complexe à partir de formes simples, l'enfant pénètre l'univers qui sera bien plus tard celui de la géométrie au travers d'expériences sensibles qui mobilisent principalement des compétences visuelles, motrices et stratégiques.







1



Le travail autour des formes géométriques planes a porté sur leurs différences, leur reconnaissance en les identifiant par le toucher, en cherchant une forme dans le sac, en les classant, en les nommant.

Les enfants ont aussi reproduit des formes simples ou des assemblages.

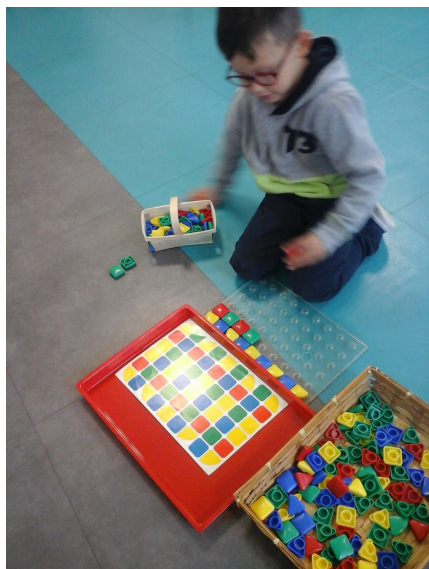


2



« La marchande » est un jeu qui permet à chacun de reproduire une figure donnée grâce à une communication orale : l'enfant laisse son modèle pour aller commander les formes dont il a besoin ( forme mais aussi taille et couleur sont à communiquer) ce jeu va évoluer au cours de la période suivante.





Dans cette activité l'enfant reproduit une figure représentée non pas sous son support mais à côté : d'où la grande difficulté car il y a parfois des pièges !!



L'après-midi est l'occasion de rituels mathématiques au cours desquels nous retravaillons la mémorisation des différentes représentations numériques (doigts/dé/écritures chiffrées/collections) et les décompositions de nombres (il y avait 5 éléphants sur la carte, les enfants n'en voient plus que 2 sur la carte suivante combien sont partis ?)

## 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 ?

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



Le responsable de la date se repère sur le calendrier, colle une nouvelle gommette sur le jour puis à l'aide d'outils écrit le jour.