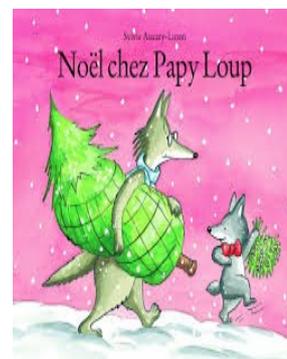
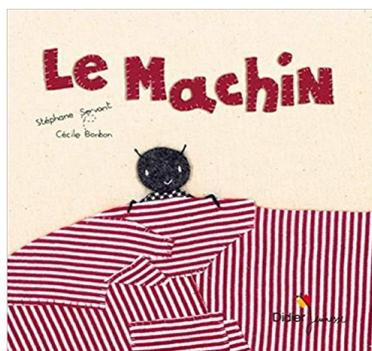


L'école maternelle : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

GS : Quelques ateliers d'apprentissage de la 2^{de} période.

Domaine 1 : le langage oral et écrit :



Comprendre le texte, mémoriser l'histoire et raconter seul ou à plusieurs « Le Machin » ont été les 2 objectifs principaux.

Tout d'abord, les élèves se familiarisent avec les mots qu'ils vont rencontrer dans le texte grâce à des images, des mises en scènes animées, la boîte-mémoire, etc. Ensuite les enfants découvrent petit à petit la suite de l'histoire en imaginant ce qui va se passer, ce que tel ou tel personnage peut dire ou penser.... Et, tout au long des séances lorsqu'ils le souhaitent, les enfants utilisent la maquette, les personnages mobiles et les masques pour jouer l'histoire. Des activités travaillées en groupe leur permettent d'apprendre à se mettre à la place des personnages (analyse du ressenti). Ils utilisent alors des tournures de phrases qu'ils n'ont pas entendues dans le texte lu.

Les activités de compréhension autour de « Demain c'est Noël » et « Noël chez Papy Loup » ont permis de comparer deux histoires en rapprochant les illustrations, de faire émerger les intentions des personnages dans les deux albums, de comprendre les liens de causalité en rapport avec les intentions de Loulou dans « Noël chez Papy Loup ». L'enfant à l'aide de marotte théâtralise l'histoire.



Tan fait l'appel des enfants allant manger à la cantine.



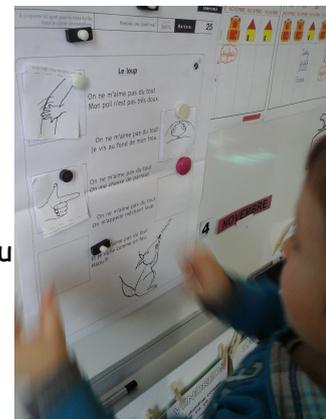
Bérénice nous fait partager son week-end avec Gribouille.

Le travail sur les syllabes en phonologie a été poursuivi avec le dénombrement de syllabes (jeu de la bataille) puis l'identification des syllabes communes : « le jeu du super marché » ...

En phonologie toujours, les enfants ont découvert de nouvelles comptines avec des répétitions de syllabes.



« Le loup »
 « Trois p'tits chats »
 et nous commençons « J'ai du chocolat »





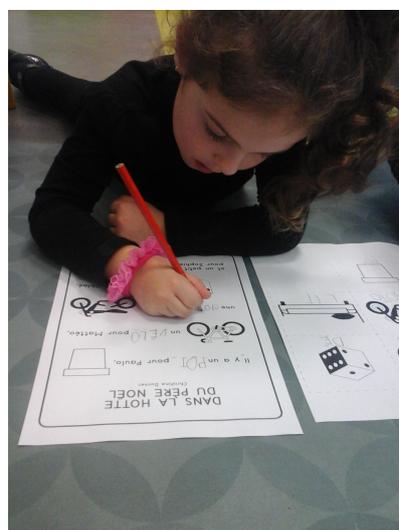
Ateliers d'écritures dirigés (avec Marie- Laure) puis en autonomie : associer les lettres capitales aux lettres en script.



Travailler le geste d'écriture cursive, ce sont :

des ateliers progressifs de tenue de crayon, de repérage de la gauche et de la droite, du mouvement dans ce même sens (« les surfeurs », le balai) et ici les

enfants automatisent le geste de la boucle (point d'attaque et sens de rotation) ...



Atelier d'écriture autour du vocabulaire de Noël.

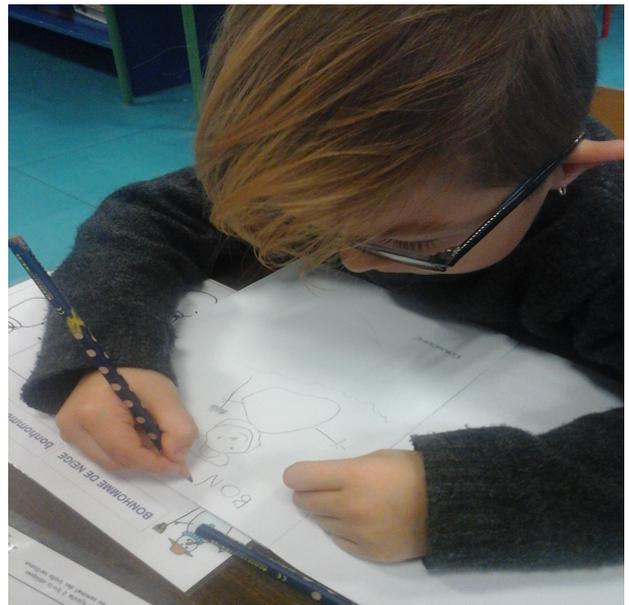
Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique :



Les activités physiques ont porté sur la course rapide avec le jeu « des 4 coins » (seul, 1 contre 1 , en équipe) , divers parcours . Les enfants ont également découvert des jeux collectifs de poursuites dont « Les lions et les gazelles» et ont été initiés au ping pong.

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) :

Le jeu de l'embouteillage adapté aux Gs permet à l'enfant de se repérer sur un quadrillage et d'organiser une suite d'actions dans un espace



donné, pour atteindre un but : sortir la voiture rouge. La difficulté croissante permet une recherche à chaque partie.

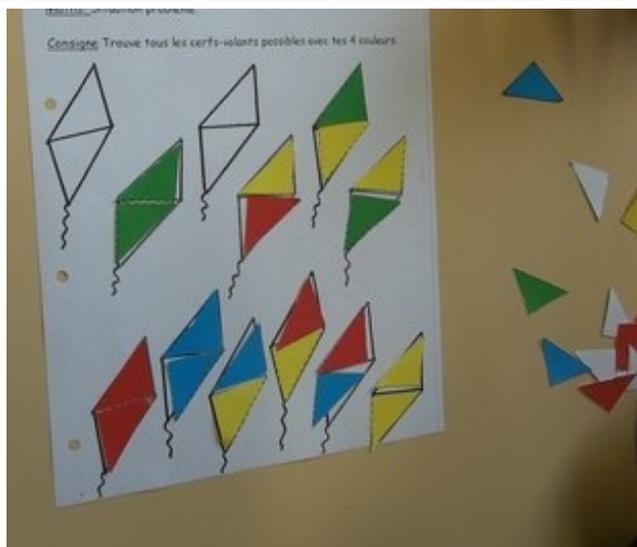
L'exploitation de cette activité se poursuivra aussi en période 3 et 4...



Ce jeu « des carrés de couleur » permet à l'enfant de se repérer sur un quadrillage,

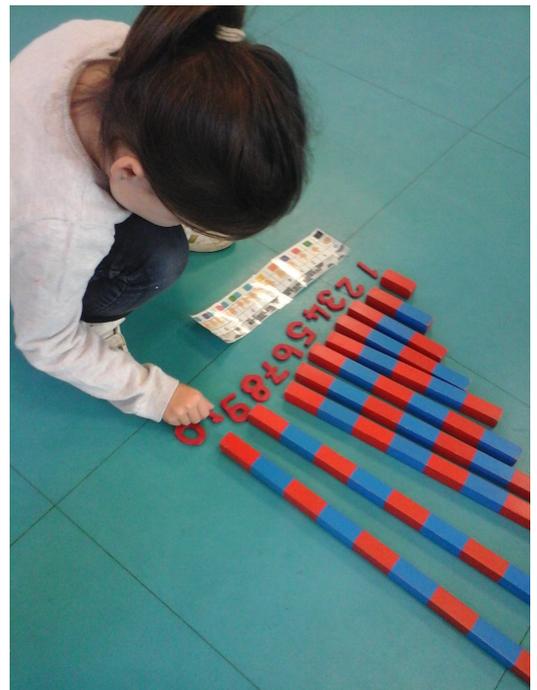
d'identifier les cases voisines par un côté. Il doit en effet dans un premier temps s'entraîner à remplir la grille sans mettre 2 carrés de la même couleur sur la même ligne ou la même colonne. Ensuite l'enfant devra remplir un bon de commande fourni pour obtenir juste ce qu'il faut de carrés de chaque couleur pour remplir sa grille.

Enfin, il pourra « s'atteler » au sudoku à 16 cases !
En période prochaine ...

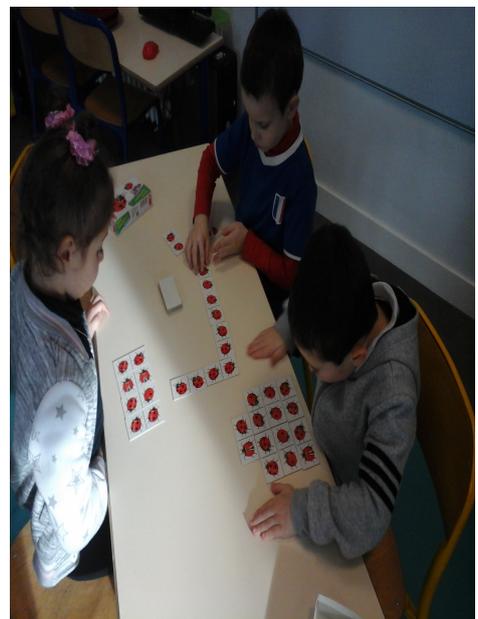


« Six cerfs-volants » est un jeu où l'enfant doit rechercher tous les cerfs-volants différents avec 3 couleurs.

Le « jardin des lapins » est une activité qui permet de travailler la numération. Il s'agit de trouver le nombre de lapins cachés sous le gobelet et ainsi l'enfant travaille les compléments à 5 et commence à mémoriser ses décompositions . Ce travail est poursuivi avec le jeu « Halli Galli » qui sera à nouveau utilisé en autonomie en période suivante.



Des ateliers adaptés à chacun pour enrichir ses connaissances numériques : associer une écriture chiffrée à une quantité , comprendre le concept d'unité d'égalité « autant que » ...



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



Le jeu des « différences 1 » permet de travailler l'idée de propriétés caractéristiques et d'utiliser le lexique des couleurs et des formes . En effet, les enfants font plusieurs tris différents puis s'entraînent à identifier une carte à partir de ses propriétés. Exemple : « je voudrais la carte avec 3 carrés » aboutit à 8 cartes possibles quand « je voudrais la carte avec les 3 petits carrés bleus » aboutit à une seule carte possible.



Le responsable de la date se repère sur le calendrier et écrit la date à l'aide du modèle.



Plantation de bulbes (crocus et jacinthes) . Nous découvrirons leur cycle de vie.



La classe a été responsable une semaine du bien être de nos amis les pigeons voyageurs.



Après la mise en place de l'escargotière, le travail se poursuit avec son entretien, l'observation de plus en plus précise de l' anatomie de l'escargot et la découverte de son alimentation.

Joyeuses fêtes à tous !

[Retrouvez sur le blog de l'école ce document et autres actualités de la classe en couleurs.](#)