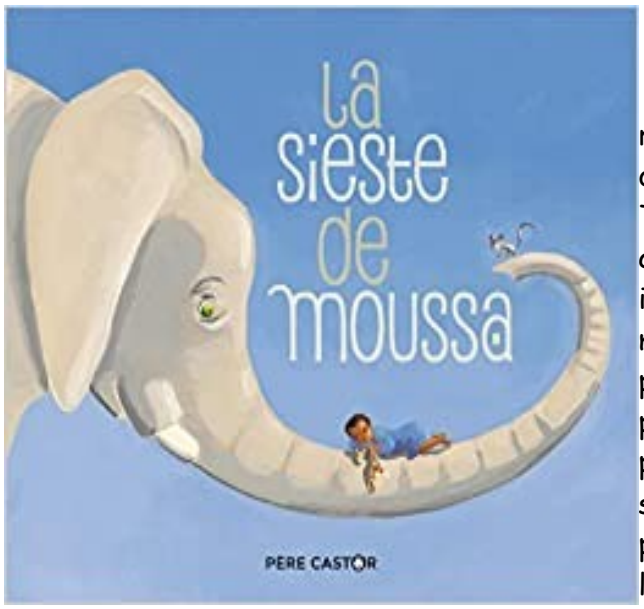
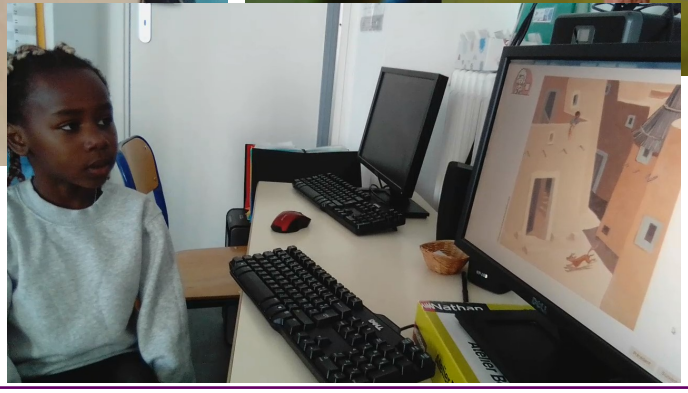
L'école maternelle *: une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.*

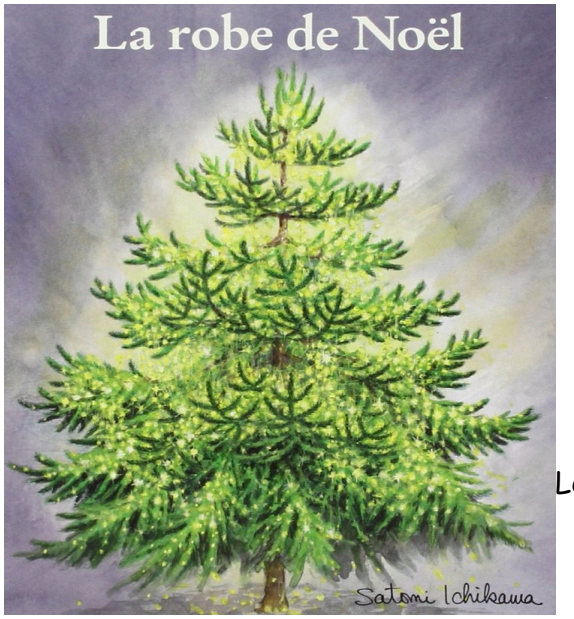
GS : Quelques ateliers d'apprentissage de la 2nde période.

Domaine 1 : le langage oral et écrit :



Comprendre le texte, mémoriser l'histoire et raconter seul ou à plusieurs « La sieste de Moussa » 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 scène animées, la boite-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.





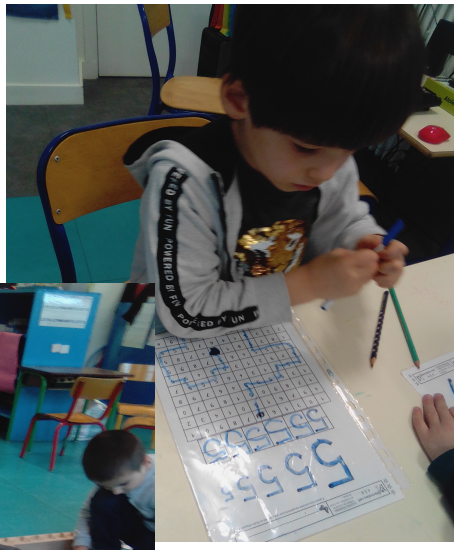
Les activités de compréhension autour de « La robe de Noël» ont permis de faire émerger des hypothèses sur la suite de l'histoire.
Le travail a donc porté sur la pertinence des hypothèses grâce aux indices textuels et aux illustrations.

Le travail sur les syllabes en phonologie a été poursuivi avec le dénombrement de syllabes (jeu du loto/Mémo) puis avec l'identification des dernières syllabes (avec entre autres le jeu de « Suis ton chemin » et avec des ateliers de reconnaissance des premières syllabes et des syllabes communes avec par exemple le jeu « du supermarché » .

En phonologie toujours, les enfants ont découvert de nouvelles comptines avec des répétitions de syllabes : « Trois p'tits chats» et « la sorcière Grabouilla » .

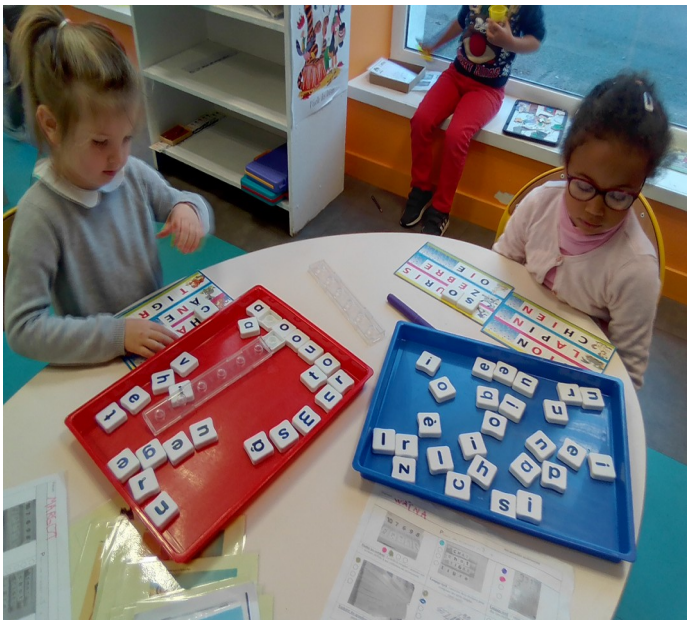
Aronn essaie de retourner les illustrations dont les mots ont la même dernière syllabe que « bureau » afin d'être le premier à arriver sur le podium (jeu « suis ton chemin »). Yuna joue au jeu du supermarché , elle doit être la 1ère à avoir posé ses 6 jetons. Pour cela elle lance le dé et cherche sur sa carte des mots illustrés dont la 1 ère syllabe est identique, par exemple : magicien et made

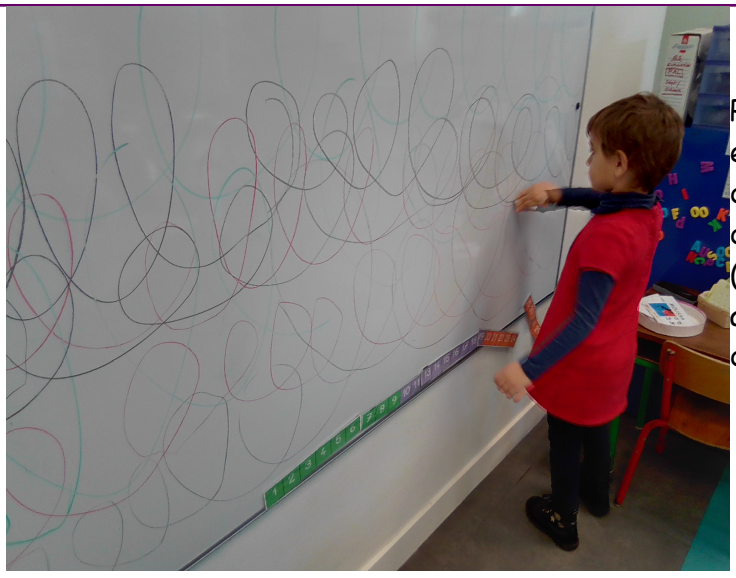
Louis est à un atelier permanent de copie de mots illustrés en rapport avec un thème et/ou un album étudiés. Des outils sont à la disposition des enfants



dans ce coin pour tout autre essai d'écriture spontanée. L'atelier de Sahra est un atelier de mots croisés où les enfants doivent prendre des indices pour déduire le mot à écrire. Les enfants continuent leur apprentissage de l'écriture des chiffres comme le fait ici Raphaël.

Après différents ateliers sur la correspondance entre les lettres capitales et scriptes, les enfants réécrivent en lettres scriptes un mot donné en lettres capitales. Des outils sont à leur disposition si besoin.





Pour travailler le geste d'écriture cursive, les enfants participent à des ateliers progressifs de tenue de crayon, de repérage de la gauche et de la droite, du mouvement dans ce même sens (« les surfeurs ») et ici les enfants automatisent le geste de la boucle (point d'attaque et sens de rotation) …

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 » et des relais . Les enfants ont également découvert des jeux collectifs de poursuites dont « Les 3 refuges » 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...

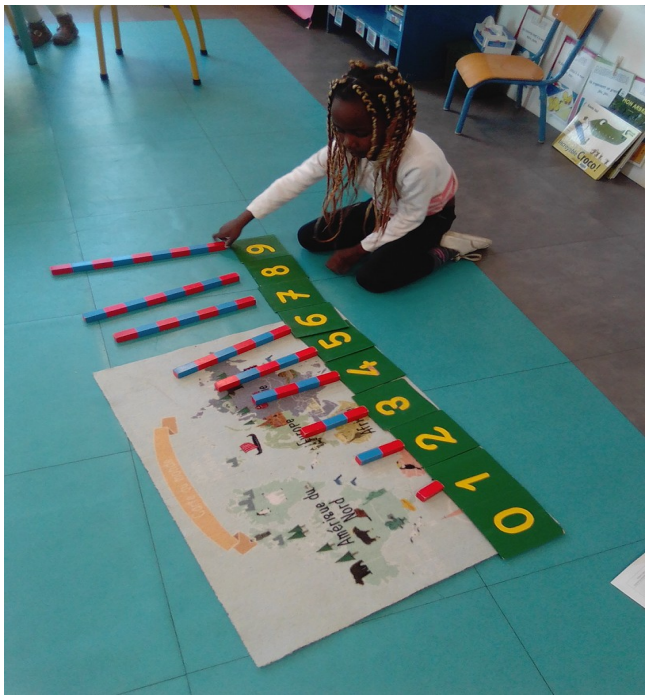
Ce jeu « des carrés de couleur » permet à l'enfant de se repérer sur un quadrillage, d'identifier les cases voisines par un côté. Il doit en effet dans un premier temps s'entraîner à remplir la grille sans mettre 2 carrés de la même couleur sur la même ligne ou la même colonne. Ensuite l'enfant devra 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 !

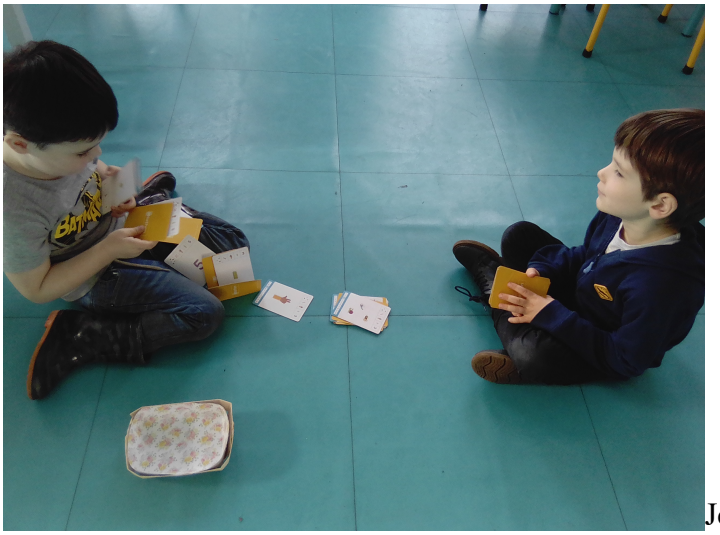
En période prochaine ....

« Six cerfs-volants »est un jeu où l'enfant doit **chercher à construire d**es 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.

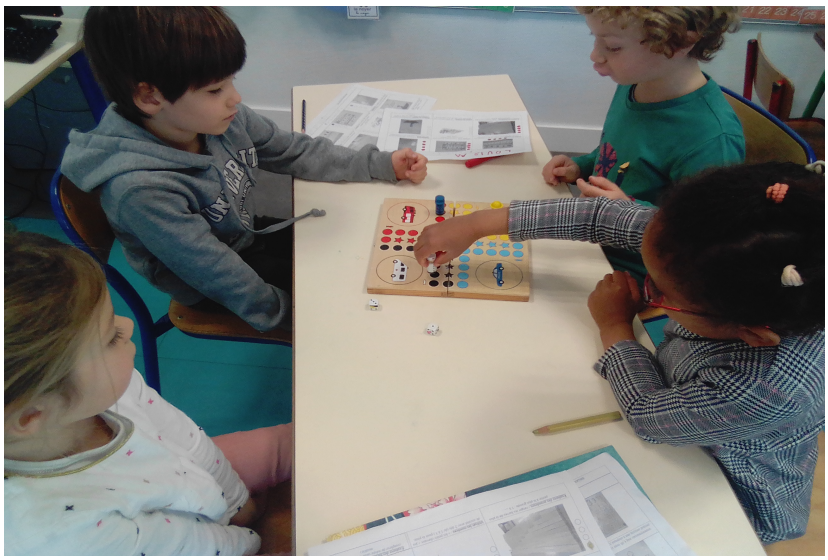


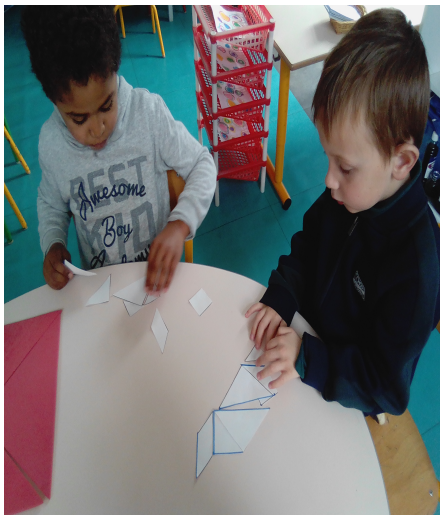
Des ateliers adaptés à chacun pour enrichir ses connaissances numériques : associer une écriture chiffrée à une quantité , comprendre le concept d'unité d'égalité « autant que » ...



Jeux de bataille (cartes de différentes représentations allant jusqu'à 6). Le jeu de la marchande en début de période , l'enfant « client » possède 4 jetons qu'il doit dépenser en une seule fois. Ce , en achetant des objets de valeurs différentes (1 à 3 jetons) .

Le jeu des « petits chevaux » avec deux dés entraîne les enfants au calcul additif. Petit à petit, chacun reconnaît les constellations de dé, et puis même si le plus souvent les enfants de cet age dénombrent les points des dés pour en connaître le total, ils commencent aussi à mémoriser des résultats additifs ,ex : 3 et 2 , 2 et 4 …. . (Pour le moment les 2 dés ont des constellations allant jusqu'à 4 mais cela va évoluer ...)





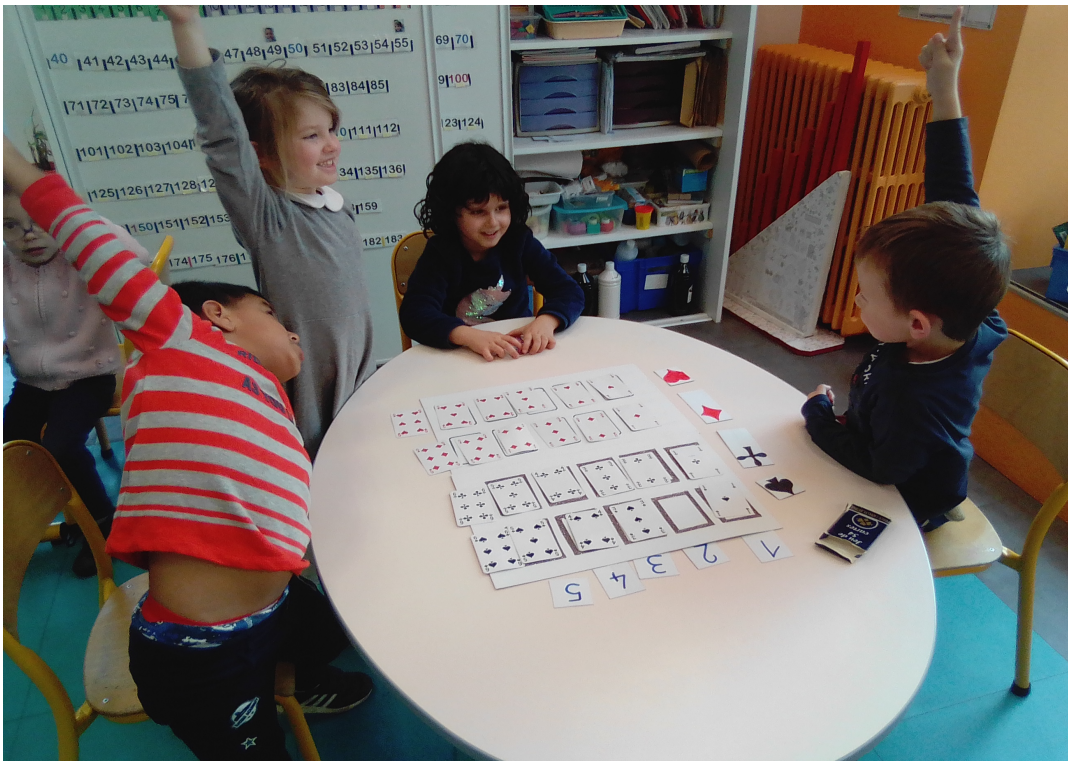
Après des ateliers de découvertes des différentes formes géométriques et de leurs caractéristiques (nombres de côtés et de sommets, points communs et différences) les enfants se sont exercé à les tracer . Ensuite, les activités de tangrams leur permettent de reproduire des assemblages (dont la difficulté est croissante) à partir d'un modèle.

Le jeu des cartes cachées incite chaque enfant à récupérer auprès de son camarade ses cartes manquantes en les nommant. Et donc en les organisant !

Ensuite les enfants ont dû résoudre un problème : une carte manque dans le jeu, laquelle ?

Petit à petit des stratégies de classement de plus en plus efficaces se sont mises en place et l'organisation du tableau à double entrées aussi !

Enfin les enfants ont joué à la carte mystère. Un enfant retourne une carte pendant que les autres ferment les yeux .



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

Les enfants ont participé à différentes activités leur permettant petit à petit de se repérer sur un quadrillage mais aussi de commencer à matérialiser un parcours représenté. A suivre...

Joyeuses fêtes à tous !

Retrouvez sur le blog de l'école ce document et autres actualités de la classe en couleurs.