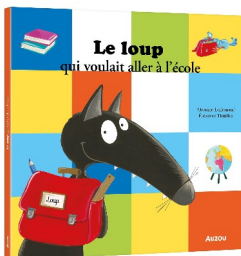


L'école maternelle : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

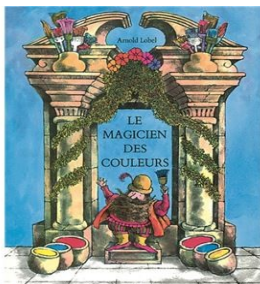
Quelques moments d'apprentissage des MS lors de la 1ère période.

Domaine 1 : le langage oral et écrit

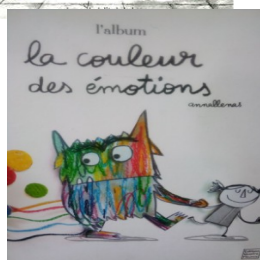


Les activités autour de l'album du « Loup qui voulait aller à l'école » ont porté sur la **compréhension** : l'identification des personnages et des lieux, les échanges verbaux spontanés mais aussi dirigés vers l'expression d'hypothèses sur les sentiments des personnages. Elles permettent à chacun d'enrichir son vocabulaire (sur le thème de l'école : tri, catégorisation, jeux de loto, mémo ...) autant que ses tournures syntaxiques.

Découverte de divers albums sur le thème des couleurs « Le magicien des couleurs » a



été le point de départ du travail en art autour des couleurs. C'est un album assez long et riche par son texte et ses illustrations. « La rébellion des crayons » permet une 1ère approche de la lettre (organisation et fonction de ce courrier). « La couleur des émotions », album souvent connu des enfants, est l'occasion



de revenir sur ce que sont les émotions et comment les exprimer...



Après quelques ateliers dirigés liés au lexique du corps humain et aux vêtements les enfants ont pu jouer à deux à une activité avec les 2 grands puzzles du garçon et de la fille.

L'un construit le puzzle **en demandant** à son marchand les pièces .



Activités autour de l'écriture du prénom en lettres capitales : le reconnaître, le reconstituer , différencier et nommer les lettres qui le constitue.



L'écoute d'histoire, les moments dans le coin bibliothèque, les écritures spontanées sont autant d'occasions de se familiariser avec la langue orale et écrite.



Ateliers progressifs de l'écrit commençant par l'observation et l'identification des lettres droites : E, F, H, I, L et le T qui sont nommées et bruitées (son). Ensuite, les enfants les forment à partir d'objets . Enfin, ils expérimentent l'écriture de celles-ci dans la semoule et sur le tableau.



Ateliers évolutifs autour des traits verticaux et horizontaux . Les enfants s'entraînent également au quadrillage et au geste graphique contrôlé (s'arrêter pour éviter un obstacle et reprendre : c'est un geste qui n'est pas évident puisque l'enfant doit imaginer la continuité de ce trait).

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

physique:



Les activités physiques ont porté sur des danses et des rondes gestuées, sur des jeux collectifs de poursuites comme « la poursuite du loup », « le loup blessé » et « les lions et les gazelles », sur les lancers et le grand jeu coopératif des puzzles.

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

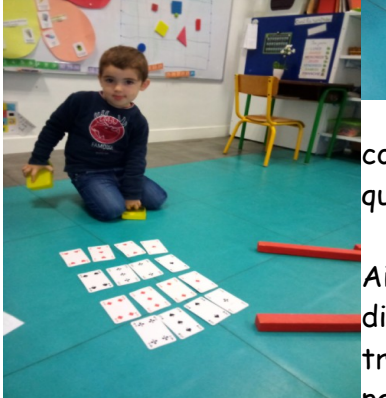


Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée (formes, grandeurs, algorithmes et nombres) :



La découverte des jeux de cartes a commencé par un atelier de tri afin de différencier les « dessins » des cartes et de les nommer. C'est également l'occasion d'attirer l'attention des enfants sur l'organisation des collections sur les cartes :

comment est toujours présenté la quantité 3 ... puis 4.



Ainsi au cours de ces ateliers dirigés, les enfants ont appris à trier et à ordonner les quantités par ordre croissant. C'est ce qu'ils

réinvestissent en autonomie avec un atelier de leur 1^{er} plan de travail.



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.



« 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 !





Atelier d'algorithme (1/1).



Atelier de déduction à partir de deux indices : trouver le tee-shirt demandé par rapport à sa couleur et ses motifs.

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 avec les puzzles,

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.





Ateliers autour des notions de longueur (plus courte que, plus longue que) et de taille (plus petit que, plus grand que).



En « classe à ciel ouvert », les enfants appréhendent les sensations liées à la météo, ils vivent et découvrent le premier changement de saison de l'année scolaire et s'initient aux cueillettes et à la diversité (d'arbres, de fruits, d'insectes...). Ils s' enrichissent d'un vécu en extérieur :



La semaine du goût :



Une belle occasion d'enrichir ses expériences gustatives et olfactives. Ce fut également un support de travail de la langue orale avec la confection d'un **ALBUM-ÉCHO DE NOTRE SORTIE**

AU MARCHÉ. Cet album est appelé ainsi car il est l'écho d'une activité, d'une situation vécue par les enfants.





Le projet des plantations a commencé , pour les enfants, par la découverte et l'observation de bulbes. Ils se sont questionnés et ont dessiné un bulbe en imaginant ce qui allait pousser. Ensuite, les enfants ont planté plusieurs bulbes dehors en échangeant vivement sur la façon de s'y prendre. Un bulbe est également installé en classe afin de pouvoir observer son évolution...



Moments de jeux libres



Bonnes vacances
les enfants !