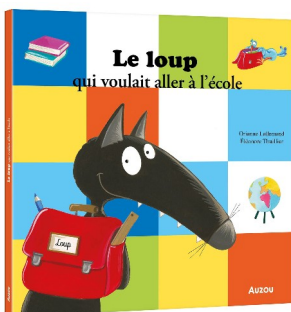
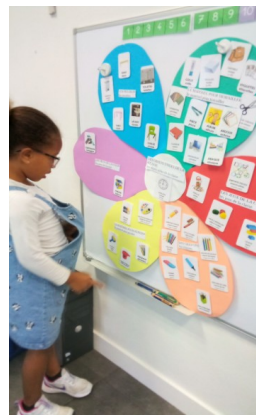


L'école maternelle : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

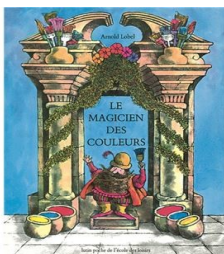
Quelques ateliers d'apprentissage des GS de la 1ère période

Domaine 1 : la langue orale et écrite :

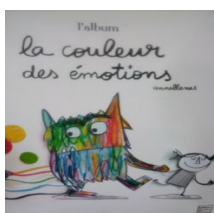


Les activités autour de l'album du « **Loup qui voulait aller à l'école** » ont porté sur la **compréhension** : l'identification des personnages et des lieux, les échanges verbaux spontanés mais aussi dirigés vers l'expression d'hypothèses sur les sentiments des personnages. Elles permettent à chacun d'enrichir son vocabulaire (sur le thème de l'école : tri, catégorisation, jeux de loto, mémo ...) autant que ses tournures syntaxiques. Les enfants racontent à un camarade cette histoire connue en restituant les enchaînements logiques et chronologiques à l'aide d'illustrations (PDT n°2).

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** », souvent connu des enfants, est l'occasion de revenir sur ce que sont les émotions et comment les exprimer...

OU DORDODO est un jeu déductif comme le jeu du Qui est-ce ? .

En effet, le meneur de jeu cache l'image de Dodo sous une des cartes du jeu ; les autres joueurs doivent le retrouver en **posant des questions précises auxquelles le meneur de jeu répond par oui ou par non.**

Jeu qui sera réinvesti dans l'année scolaire.



« la semaine de Loup » « Le loup » et « la licorne »

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.



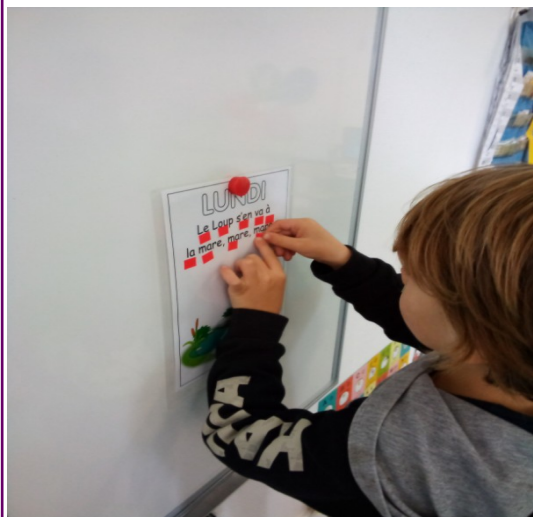
Toujours en phonologie, le travail autour de l'album « Chabadababa mon chat transforme-toi ! » a permis de se remémorer ce que sont les syllabes et de les compter. Les enfants ont également commencé à jouer avec les familles de mots ayant une syllabe commune (ex : « DI » pour les jours de la semaine) et à repérer une syllabe cible dans un mot.



Les enfants se sont également familiarisés avec l'histoire des alphas , le nom de quelques **personnages** « le **mm**onstre », « le **chch**at » (les voyelles et les consonnes longues) et leurs caractéristiques .

Il est important d'insister sur le 1^{er} son ou phonème car un jour ces petits personnages se transformeront en lettres....

Les enfants ont participé, avec Marie-Laure, à des ateliers spécifiques liés aux gestes d'écriture. Il s'agit de jeux pour s'échauffer la main, pour se muscler et s'assouplir les doigts. Ils ont eu chaque semaine des séances pour apprendre à tenir correctement leur crayon : 1/2/3 soleil, la fléchette et enfin ils ont vécu des ateliers de gestion statique de l'espace afin d'aligner horizontalement des objets (qui seront plus tard des mots) de gauche à droite en respectant la régularité dans les espaces .



En ce qui concerne la langue écrite, les enfants ont suivi plusieurs ateliers autour de la notion de mot comme petite unité de sens et comme groupement visuel de plusieurs lettres.



Les enfants ont travaillé, en petit groupe, sur le tri de lettres (dans les 3 écritures), chiffres et autres graphismes. Ce qui a déclenché une discussion autour de l'usage de chacun et donc de l'intérêt de leurs apprentissages : à quoi servent les lettres ? A écrire son prénom... pour se souvenir, pour se repérer, pour communiquer...et à lire des étiquettes prénoms, des menus, des recettes, la date, des albums... Ils ont chacun fait une dictée à l'adulte de leurs vacances et ensemble un texte explicatif sur les plantations...

Les enfants ont tapé leur prénom et celui de camarades (PDT 1) puis des mots et groupes de mots issus de l'album étudié (PDT 2) .

Ils écrivent aussi souvent de façon spontanée au tableau ...



Ateliers de reproductions de mots (étudiés) en lettres capitales avec des lettres mobiles ateliers d'écriture des chiffres en pâte à modeler.



Atelier de lecture dans le coin bibliothèque (PDT 1) et atelier de copie (l'après-midi) .



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





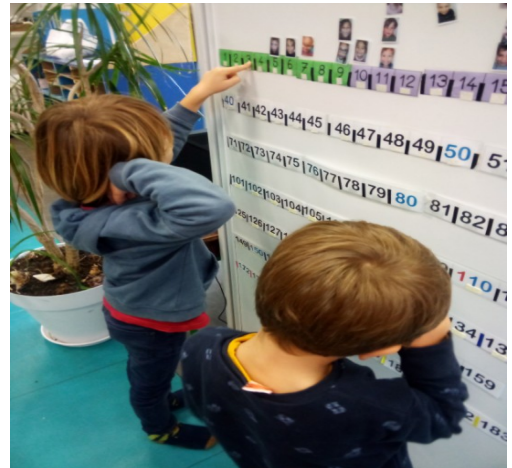
Les activités physiques ont porté sur des danses et des rondes gestuées, sur des jeux collectifs de poursuites comme « la poursuite du loup », « le loup blessé » et « les lions et les gazelles », sur les lancers et le grand jeu coopératif des puzzles.

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) :



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 (de 1 à 6).

Chacun s'entraîne à réciter la comptine numérique (librement : seul ou avec un camarade) ou avec un adulte qui valide en déplaçant la photo de l'enfant pour savoir jusqu'où compte celui-ci à un moment T.

Travail autour de l'algorithme **avec des séquences créées par l'enfant**, de 1 et 2 perles . C'est l'enfant qui choisit et crée son algorithme.



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 (en 1 seule fois) et de pattes (en une seule fois) 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.



Le jeu du ou de la marchande permet de développer la construction du nombre (numération) et le langage oral : formules de politesse, questions. Pour cette période, les enfants ont participé à 2 ateliers. Tout d'abord celui au cours duquel l'enfant client n'achète qu'un objet à la fois et ne possède que des jetons (7 en tout) équivalents à la quantité 1. Puis l'atelier permettant à l'enfant de se familiariser avec la quantité 4 et ses décompositions. L'enfant possède 4 jetons qu'il doit entièrement dépenser en une fois en achetant plusieurs objets de son choix puis seulement 2.

Les barres numériques permettent à l'enfant de travailler sur le sens de notre numération + 1 et sur le sens des nombres : chaque barre représente une quantité en formant un tout uni (ex 3, c'est 3 unités ensemble). L'enfant associe ensuite le symbole à la quantité. (Atelier adapté aux compétences de chaque enfant)



Chaque semaine un enfant de GS compte les enfants qui mangent à la cantine par exemple 18. Ensuite, il se repère sur une file numérique pour retrouver le mot nombre 18 et voir comment il s'écrit et le recopie. Cela sert à commander les repas !



Le triomino a pour but de reconnaître les chiffres et placer ses triangles de telle sorte que les chiffres identiques soient côte à côte. Les enfants travaillent la reconnaissance de couleurs et de chiffres, la compréhension et le respect de plusieurs règles.

Ici, le jeu de serpent permet d'associer une collection d'objets à son écriture chiffrée. Les enfants construisent des serpents de numération (ranger les nombres dans l'ordre) puis ils fabriquent des collections d'objets associées à chaque quantité.

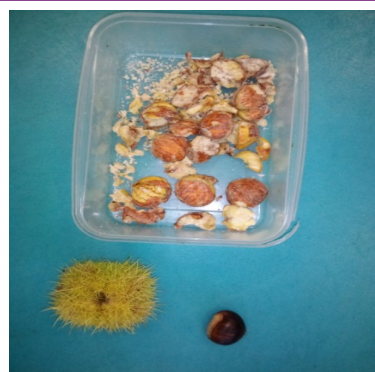
Domaine 5 : Explorer le monde



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...



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 :





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 modeler...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.



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



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.



Bonnes vacances à tous !

