Semaine N° 1 du 4/9/06

Lundi 4 (1/2 PS)

Mardi 5 (1/2 PS)

Jeudi 7 (classe entière) Vendredi

>9h20Ouverture progressive d'Atelier(s) Autonome(s) L'enseignant est disponible pour sécuriser affectivement les enfants , autant que possible ! Il met en place progressivement, jour après jour les premiers rouages de l'organisation de la classe en fonction de ce que permet le groupe :

1) Respecter le nombre de places aux coins jeux, correspondant aux nombre de colliers accrochés...

2) Placer son étiquette sur la boite pour s'inscrire à un atelier.

3) Coller ou écrire leur prénom sur son travail. (MS/GS)

4) Le placer dans la caisse à travail terminé.

Les seuls impératifs tournent autour du respect de l'autre (on ne tape pas). Les ateliers ne sont pas (encore) obligatoires pour les nouveaux élèves.

Colorier librement une fleur pour décorer son porte-manteau :

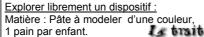
Les fleurs sont imprimées sur du papier épais de couleur, une gommette est collée au centre, du drawing-gum est peint autour de la fleur. Les enfants choisissent une couleur de fleur et une seule couleur de craie grasse pour la colorier.

Mise en place sur plusieurs iours.



Les enfants peuvent y participer plusieurs fois.

Coins jeux ouverts: Duplo, dînette, voitures, jeux de construction en mousse.



Support : carton ondulé Actions: arracher, presser,

(*)Maxi-colorédo / Nathan

Moorf composer, expérimenter l'empreinte.





Observer les ractives



1) Exploration libre de grosses mosaïques rondes, sans modèle à reproduire. > Repérer et photographier les motifs reproductibles.

2) Des photos de certaines productions d'enfants sont mises à disposition le jeudi.

> 10h20 Regroupement: Chant...

Jeu de doigts : « 2 petites cornes d'escargot Et 2 petites cornes d'escargot Se rencontrent Bonjour l'ami! Bonjour l'ami! »



Arrivée de la mascotte Coco, dans la classe.

Jeu de doigts

Coco, voleur de tétine, se fait rappeler à l'ordre : on ne prend pas les affaires des autres.

Jeu de doigts en incorporant les prénoms si le groupe le permet.(Bonjour x)

> 10h30Boisson / Album Albums très courts.

Lors du temps « boisson », il est demandé aux enfants de s'asseoir à table et d'attendre que tout le monde soit servi avant de commencer, histoire d'être poli ;-)

> 10h50 **EPS**

S'approprier l'espace (trop petit...), les règles : un groupe regarde, un groupe agit.

Lancer / Faire rebondir / Agir dans le même espace que les autres

- Exploration libre de ballons de baudruche. > 11h30

- Relance à partir des propositions des enfants. Récréation

- Modification du terrain : incorporation de gros cartons.

- Relance à partir des propositions des enfants

13 h 30: Temps calme 25 mn sur des tapis

>14h00

5 sens :

Un objet, emballé dans du papier est là.... Après différentes explorations sensorielles et formulations d'hypothèses, l'emballage a été ouvert: c'est un escargot avec de l'herbe dans un pot de confiture au couvercle troué. Dessin d'observation sur un papier en forme

Lire pour bien installer l'escargot. Approche du schéma à flèche.



Nous sortons dehors ramasser des feuilles. Écrire des affiches pour communiquer un be-

soin matériel aux familles : Ça mange quoi les escargots ?

Les propositions des enfants sont relevées sur une fiche quadrillée. Comment en obtenir ? En en demandant aux parents sur deux affiche.

Atelier 1: Constituer les mots. Aller chercher les lettres mobiles dans la case alphabétique, ou saisir au traitement de texte.

Atelier 2 : Décorer le contour de l'affiche en découpant des escargots. Tracer les rayures.

>14h45/15h15 Récréation

1) Clippos: exploration libre.

de pot de confiture.

Bilan.

2) Atelier puzzles de différents niveaux (évaluation des compétences)

Atelier & Atsem

(En rentrant de récréa-

tion, nous lisons le plan

de travail de l'après-midi

avec les MS/GS et les PS

présents, puis lors de la

distribution des étiquet-

tes, les enfants choisis-

Ateliers Autonomes

Ms/GS

Technique de l'estompage :

Frotter les fleurs avec un mouchoir en partant du milieu (de la gommette), pour estomper la couleur. Frotter au doigt autour de la fleur pour retirer le drawing-gum.

Bilan avec le groupe et l'enseignant (rappel des règles du débat) :

Les productions sont placées sur la table, les enfants commentent, l'adulte essayant d'amener les enfants à échanger entre eux. Si la question des variations, mélanges de couleurs n'a pas été abordée, l'enseignant peut demander : Pourquoi la fleur est-elle bleu ou verte par endroit alors qu'on n'a utilisé qu'une seule couleur ? RQ : Les PS ne sont pas « tenus (!) » de participer à ce

sent leur atelier. Atelier & Enseignant

Informatique: maniement de la souris (CDROM Akakliké), et respect des règles du coin informatique Objet mystère 5 sens : pour les enfants de MS (GS ?) qui ont dormi, et des PS volontaires.

Semaine N° 2 du 13/09/06	Lundi 13	Mardi 14	Jeudi 16	Vendredi 17
> 9h10 Atelier(s) Autonome(s)	Explorer librement un dispositif: Outils: Couteaux de dînette, roulettes et assiettes. Support: Bandes de pâte à modeler jaunes, plates. Actions: Couper (déplacement transversal de l'outil), agglomérer, écraser, composer. Observer: Les traits du couteau, de la roulette dans la pâte.			
Atelier & Atsem	Atelier échelonné avec Maxi-colorédo / Nathan			
Atelier & Enseignant	Coller des gommettes pour décorer son casier de coccinelles : ☆ Coller des gommettes rondes sur des coccinelles découpées. ☆ Coller des gommettes rondes sur des points en respectant la taille des points. ☆ ☆ ☆ Découper et compléter en respectant taille et quantité.			ØØ Ø Ø Ø Ø ® ØØ
Regroupement: > 10h10	Jeu de doigts autour du texte illustré en incorporant les prénoms si le group permet.(Bonjour x) / Chant : « Petit escargot. »			upe le
> 10h20 Boisson / Album	Albums très courts + Le voyage de l'escargot. Si le groupe le permet, nous observons ce qu'a mangé l'escargot+ photos nu			umériques
> 10h50 EPS > 11h30 Récréation	Musicotricité, SEDI	RAP.	10 / 00 7	in an die
>14h00 >14h45 /15h15 Récréation	Lire, décrire un schéma d'escargot. Atelier 1 : Dessine toi, place si tu peux ces différents éléments. Essaie de faire des flèches. Bilan au sein de l'atelier, comparaison avec l'escargot. Atelier 2 : Langage oral, jeu de l'escargotière.		Observation de feuilles don nent pas de la cour (mais d sine.) Nous sortons pour as de la cour à leur arbre : pho ques. Atelier 1 : Empreintes de fe pour constituer une affiche. Atelier 2 : Écrire le nom de préparé par l'enseignant en la case à lettres ou le clavie	nt certaines ne vien- le la Biberonne voi- ssocier les feuilles btographies numéri- euilles par frottage es arbres n utilisant
Atelier(s) Autonome(s)	Clippos : exploration libre. Atelier puzzles de différents niveaux avec fiche de réussites : l'adulte met le tampon du jour sur l'image du puzzles réussi.			
Atelier & Atsem	Comment les couleurs changent elles ? Expérimentation de mélanges de couleur : dans des barquettes d'eau, on touille différentes couleurs. On vide la barquette dans le sceau et on recommence Lors du bilan, les enfants racontent.			
Atelier & Enseignant + Informatique Akakliké	Jeu des fleurs différentes (avec 5 enfants maximum): 1) Observer les couleurs, anticiper (il me faut un jeton) faire preuve d'attention 2) Mettre en réseau différentes informations : la couleur du dé et la planche de jeu. Matériel : 1 planche de jeu par enfant. Boite de jetons de 6 couleurs différentes. (Beaucoup de combinaisons) Boite de jetons de 3 couleurs : 9 combinaisons imposées. Déroulement : 1) Les joueurs prennent chacun leur tour un jeton dans une boite de leur choix. Le groupe observe à chaque tour si la fleur est bien différente. En cas d'erreur, on perd le jeton. 2) Utilisation d'un dé à 3 couleurs lors d'une deuxième partie avec les plus grands : on ne prend pas la couleur du dé. NB : Mme Valentin propose un jeu similaire dans « Découvrir le monde à la maternelle » Hachette, pour les PS avec 5 fleurs blanches et 12 couleurs de jeton.			