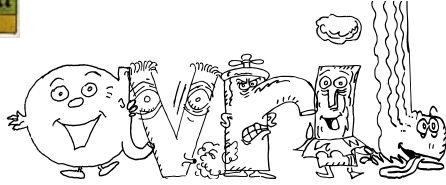


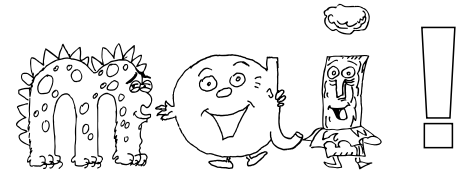
# Semaines 26-27



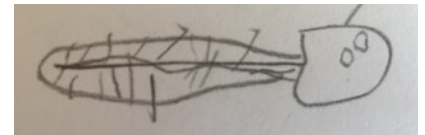
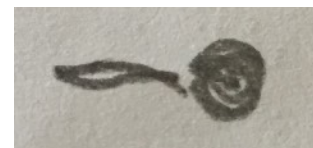
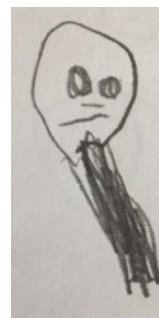
Au revoir



Bonjour



Pour cette dernière période, nous accueillons dans la classe de nouveaux compagnons... Des pétards ! euh non, des têtards !  
Nous savons qu'ils vivent dans l'eau et nous leur donnons diverses choses à manger afin qu'ils puissent grandir.  
Nous les avons observé à la loupe et nous avons essayé de les dessiner.  
Chacun a ensuite imaginé à quoi va ressembler le têtard quand il sera adulte.



## Explication d'un atelier Montessori : le cube du binôme

⇒ **Ce que l'activité apporte à l'enfant :**

- Discrimination visuelle des dimensions et des couleurs
- Exploration de l'environnement
- Préparation indirecte aux mathématiques, à la géométrie plane et dans l'espace, aux lignes, à l'architecture et à l'art.
- Concentration, construction de l'intelligence


⇒ **Activité que l'enfant doit réaliser :**

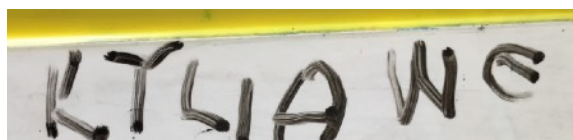
L'enfant défait puis refait la construction dans la boîte.

Le contrôle de l'erreur est visuelle. La construction doit rentrer dans la boîte.



## Les 5 domaines de l'école maternelle

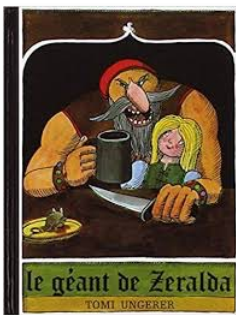
<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</b>	Albums	
	Réseaux	Les géants/les ogres. Mario Ramos / Grégoire Solotareff. Eric Carle / Anthony Browne. Albums répétitifs.
	Chants Comptines	Le lion est mort ce soir. Une bulle vole. Les petits cochons. Head and shoulder.
	Ateliers	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Images problème : Nuno le petit roi / Ramos. Mon petit lapin est amoureux / Solotareff.</li> <li>-Dictée à l'adulte : ce qui s'est passé pendant les vacances d'avril.</li> <li>-Le retour de Petit Ogre dans la classe : les photos de son voyage... (langage oral)</li> <li>-Conscience phonologique (syllabes d'attaques+dernière syllabe/rimes) pour les GS et les MS.</li> <li>-Activités autour du titre « Le géant de Zéralda ».</li> <li>-Les ogres dans la littérature de jeunesse.</li> <li>-L'alphabet avec les alphas.</li> <li>-Langage oral à partir de photos prises au cours de l'année.</li> <li>-Ecriture du prénom (en fonction du niveau de chaque élève).</li> <li>-Les 7 intelligences : Observation d'images, choix de 10 images. Activités de langage oral autour de ces 10 images. Mise en évidence des intelligences développées par l'élève.</li> <li>-BAP</li> </ul>
	Eveil linguistique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comptine en anglais.</li> <li>-Lecture d'un album en anglais : The very hungry caterpillar.</li> </ul>



Voici les mots retenus par les élèves après la lecture de l'album :

- cake
- melon
- lollipop
- cocoon
- GREAT JOB !





**Comparaison entre les 2 ogres**

Ressemblance : les dents pointues  
Les parents de Petit Ogre aiment manger les enfants.

Différences : Petit Ogre n'aime pas manger les enfants.  
Ils ont une couleur de peau différente.



Paris  
La Tour Eiffel



Statue  
Orage



Désert  
Chaleur  
Dromadaire  
Afrique  
  
Maisons ?  
Montagnes ?



Le roi lion  
Jungle  
Hakuna Matata  
Afrique



Feu  
Volcan  
Rouge



Neige  
Glace  
Pingouins  
Froid

<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>	Communiquer avec les autres au travers d'action à visée expressive ou artistique	-Danses du carnaval : par deux, en ronde ou en farandole.
	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	-Parcours de motricité : monter, se déplacer sur un plinthe, descendre en prenant appui, sauter, descendre en roulant... Monter à l'échelle et se retrouver pour descendre. -Parcours d'escalade. Se déplacer de bas en haut ou de droite à gauche en prenant appui sur des prises. -Les planches à roulettes. -Course d'orientation pour les GS, lors de la liaison GS/CP (découverte de l'école Paul Souvray).
	Agir dans l'espace	-Sauter le plus loin possible, avec ou sans élan, en s'aidant d'un trampoline.



Sauter le plus loin.  
2 manières : avec ou sans élan.



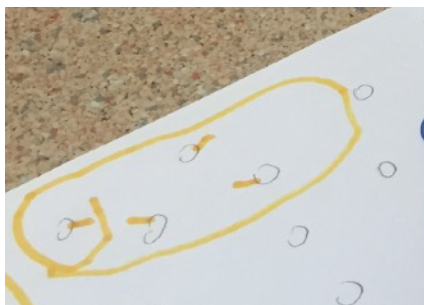
Descendre... Sauter... Marcher en équilibre...

<b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</b>	Nombres et quantités	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les voleurs, jeu du saladier.</li> <li>Compléter une collection pour obtenir la quantité demandée (GS-MS)</li> <li>-Les gains du roi, jeu de dés. Chacun son tour, l'élève lance le dé et prend le nombre de cubes correspondant à la constellation. Celui qui a le plus de dés après les trois tours gagne la partie.</li> <li>-Faire des groupements. Repérage des difficultés : les élèves ne respectent le nombre d'objets à regrouper.</li> <li>Stratégies à mettre en oeuvre, énoncées par les élèves : garder le nombre dans sa tête, faire des marques, utiliser du matériel (jetons par exemple).</li> <li>-Ecriture des nombres, en respectant le sens.</li> </ul>
	Formes et grandeurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les solides.</li> <li>-Les formes planes.</li> <li>-Jeux (dooble, jeux de cartes...)</li> <li>-Construction d'un jeu : les pailles. Couper les pailles de différentes grandeurs.</li> </ul>
	Jeux, activités d'observation, coopération.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lire un tableau à double-entrée.</li> <li>-Jeux de plateau.</li> </ul>



*Faire des groupements.*

*Kyliane teste une des aides proposées par les élèves : utiliser des jetons afin de mémoriser le nombre d'objets à regrouper. Il pose d'abord les jetons et ensuite les entoure pour faire un groupement.*



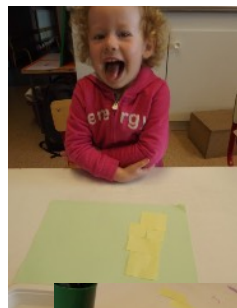
*Faire des groupements.*

*Lilou teste la démarche proposée.*

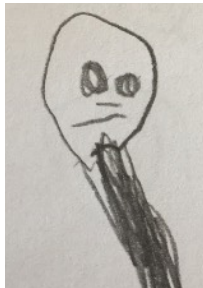
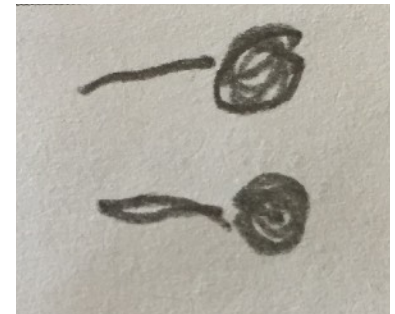
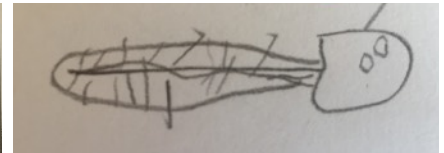
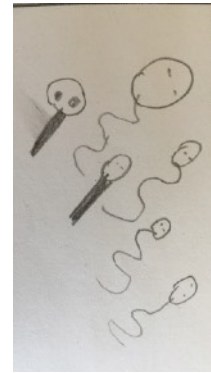
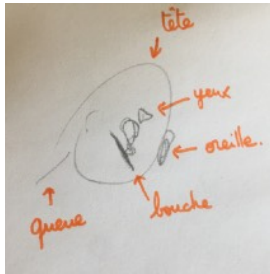
*Elle fait 4 petits tirets qui vont lui servir de repères. Elle entoure ensuite les 4 objets pour faire un groupement.*



<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>	Illustrations de notre histoire / Eric Carle	-Observations des illustrations d'Eric Carle, chercher les points communs : peinture / collage / gestes / traces. Expérimenter : garder une trace du geste, en peinture. Productions monochromes.
	Comprendre la démarche de Paul Klee	-Questionnement : chercher à obtenir une forme (carré, rectangle) sans tracer directement la forme. Expérimentation : Laisser un trace / faire émerger une forme. Créer un bonhomme à partir d'un assemblage de formes.
	Graphisme	-Graphismes décoratifs -Activités d'observation et prise d'indices au travers des oeuvres de Mondrian et de Malevitch. Travail avec du papier calque.



<b>Explorer le monde</b>	Explorer le monde : l'espace.	-Le voyage de Petit Ogre. Observations des photos et prise en compte des représentations initiales. -Découverte de l'école Paul Souvray (GS).
	Explorer le monde : le vivant	-La nutrition : Les catégories d'aliments. -Les têtards : observation et réalisation d'un schéma. Régime alimentaire des têtards ? Hypothèses sur l'apparence du têtard à l'âge adulte. -La croissance du papillon, à partir de l'album d'Eric Carle.
	Jeux de constructions et de logique	-Figures géométriques aimantées. -Légos. -Puzzles. -Le cube du binôme et du trinôme.
	Vie sensorielle et pratique	-Ateliers autonomes. -Les emboitements cylindriques -Découverte du télécran ou ardoise magique : motricité fine.



Quelle étrange tablette ?!  
Elle n'est pas tactile...  
Comment on efface ?  
Comment on écrit ?

*Et un bel anniversaire à Gaïa qui a fêté ses 4 ans !*

