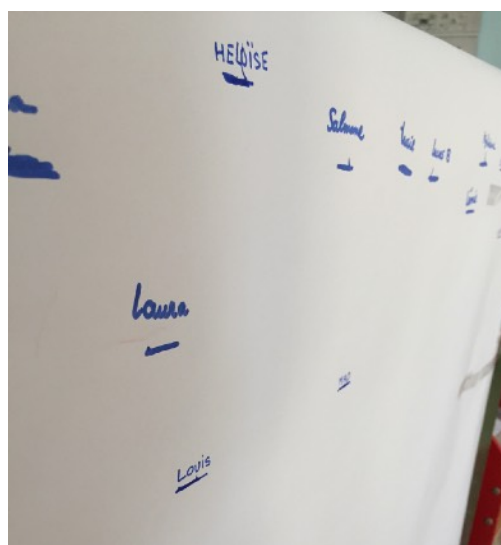


Explorer le monde	Le vivant	-Les animaux : ressemblance, différences, lieu de vie, nourriture,... -Se mesurer (taille de chaque élève).
	La matière	-Les élèves m'ont fait remarquer que l'air qui était dans le ballon venait de ma bouche : le souffle. -Que peut-on faire avec notre souffle ? Expérimentations. -Faire bouger des objets, faire du bruit, faire tourner des objets,...
	Le temps	-Repérage des différents moments de la journée.

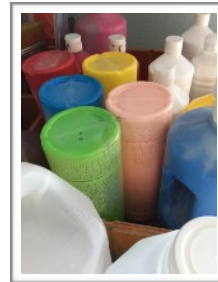




Semaine 3



Pour cette troisième semaine, nous avons continué à identifier les différents endroits de la classe et à en comprendre le fonctionnement.




Le coin jeux

Le coin Arts Plastiques

Pour accéder au coin jeux, les élèves doivent mettre un collier. Quand il n'y a plus de colliers disponibles, l'élève a le droit de faire une autre activité libre. A la fin de l'activité, il ne faut pas oublier de ranger le coin jeux et de remettre chaque chose à sa place...

Nous ferons presque tous les jours des activités en Arts Plastiques. L'objectif est que les enfants explorent par eux-mêmes les différents outils et supports présents dans la classe. Le rôle de l'enseignant est de faire verbaliser les élèves sur ce qu'ils viennent de produire et comment ils ont fait pour arriver à ce résultat.

Les 5 domaines de l'école maternelle

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Albums	
	Chants Comptines	<p>Une bulle vole (Vous pouvez l'écouter avec votre enfant en cliquant sur le lien.)</p> <p>L'air de rien de Corinne Albaut. Quelle semaine !</p> <p>Tourne tourne petit moulin.</p> <p>Pomme de reinette et pomme d'api.</p>
	Boîte à mots	PARENTS
	Ateliers	<ul style="list-style-type: none"> -Reconstituer la couverture de l'album Petit Ogre (GS-MS) -Notion de lettres, de mots. Reconnaissances des lettres, formation des lettres en pâte à modeler. -Reconnaitre son prénom. -Ecriture de son prénom. Graphisme présent dans les lettres de leurs prénoms : les lignes verticales.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	Rondes et jeux dansés	-marcher en silence -jeux du miroir : imiter le maitre -Dansons la capucine / Savez-vous planter les choux ? Réagir à un signal.
	Parcours gymniques	-Parcours : sauter, se déplacer sur une poutre, ramper, marcher sur des barres, glisser, escalader, ...



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Nombres et quantités	-Reconnaissance et écriture des chiffres : chiffres Montessori. GS -Décomposition des nombres jusqu'à 3. MS -Préparer la table pour Petit Ogre. PS. -Jeu de plateau (Petit Ogre, les serpents) -Comparaison
---	-------------------------	--



Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Petit Ogre Rentrée	-Dessiner son premier bonhomme PS -Découpage/collage cartable MS-GS -Atelier peinture libre avec des ballons de baudruche -Lignes verticales en peinture. Grands gestes. -Dessin -Représenter Petit Ogre en pâte à modeler
	Chorale	-Ecoute et début d'apprentissage d'un nouveau chant.