

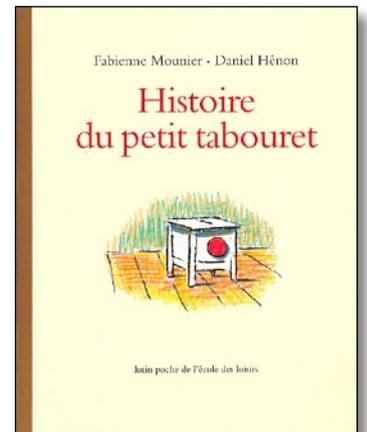
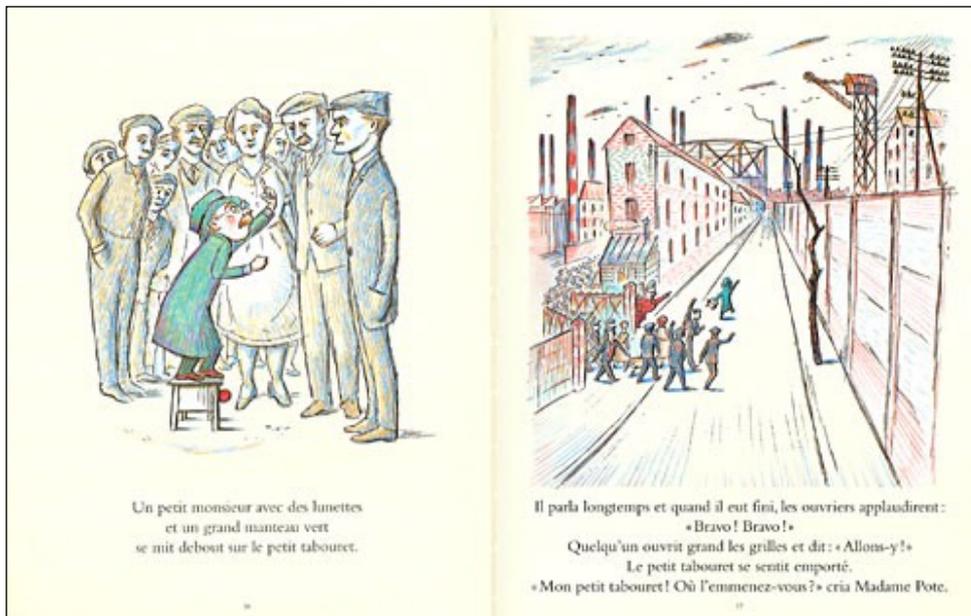


# Semaine 18



## Grève

Mardi, il n'a pas eu classe car le maître faisait la grève. Afin de nous expliquer en quoi cela consistait, il nous a lu un album, Histoire du petit tabouret, dans lequel des ouvriers arrêtent de travailler et vont manifester dans la rue.



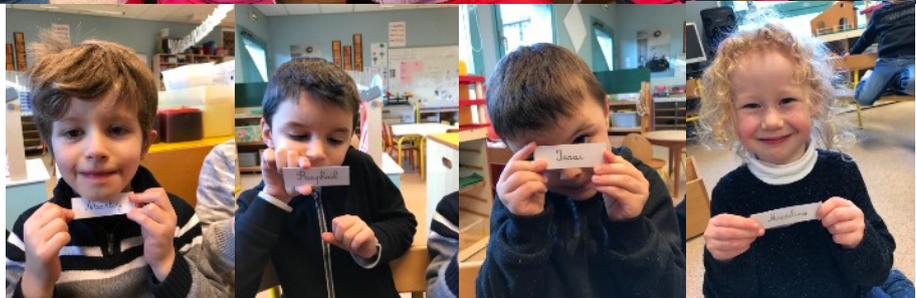
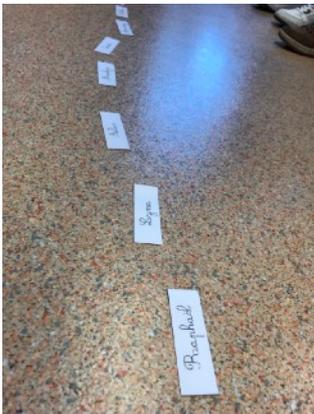
## Découverte de la terre

Cette semaine, nous découvrons également une nouvelle matière : la terre. Pas de consignes particulières cette semaine, juste explorer...

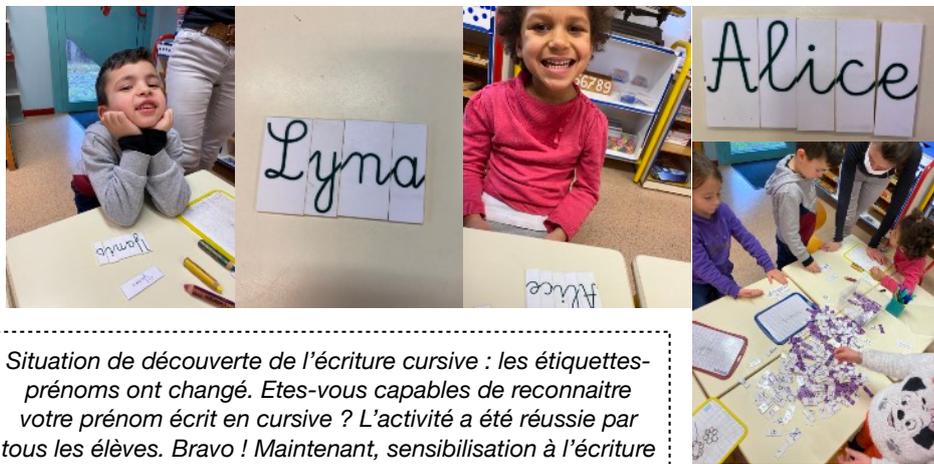


# Les 5 domaines de l'école maternelle

<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</b>	Albums	
	<b>Chants</b>	Où caches-tu toutes tes histoires ?
	<b>Comptines</b>	Il pleut, il mouille - L'araignée Gipsy -
	BAM	LIT - SE DEGUISE
	Mise en réseaux	Liens entre les albums mis en évidence par les élèves : -Le personnage du Petit chaperon rouge.
	Ateliers/ Activités	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Activités d'écriture et d'oralisation du texte du Petit Chaperon rouge</li> <li>-Activités de reconnaissance et d'écriture des mots du référentiel (lettres mobiles)</li> <li>-Activité de copie en lien avec l'histoire écrite par les élèves (demandée par Benoit).</li> <li>-Découverte de l'écriture cursive pour les GS.</li> <li>Reconnaissance du prénom + écriture avec les lettres mobiles cursives.</li> <li>-Remettre un texte dans l'ordre pour les GS.</li> <li>-Retrouver des mots dans une phrase ou un texte pour les MS.</li> <li>-Ecriture de la date sur l'ordinateur.</li> <li>-Ecriture du prénom pour les TPS-PS.</li> </ul>
Eveil linguistique	-Initiation à la langue des signes françaises : Apprentissage d'une comptine « L'araignée Gipsy ».	



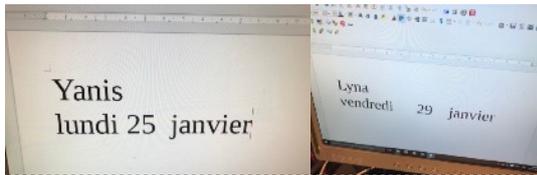
*Écriture cursive*



Situation de découverte de l'écriture cursive : les étiquettes-prénoms ont changé. Etes-vous capables de reconnaître votre prénom écrit en cursive ? L'activité a été réussie par tous les élèves. Bravo ! Maintenant, sensibilisation à l'écriture en cursive... C'est parti !



Certains PS veulent écrire leur prénom. C'est parti aussi !



Les GS sont toujours intéressés pour écrire la date à l'ordinateur.

<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>	Agir sur les objets	-Exploration lancers Echauffement. Trouver différentes façons relancer différents objets. Adapter le geste en fonction de l'objet. Réinvestissement dans un jeu collectif « l'attaque de la forteresse ». Mise en commun. Temps calme.
		-Ateliers de lancers : exploration. Tester différents types de lancer / adapter son geste. Bowling / palet / chamboule-tout.



<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>	Graphisme	-Expérimentation autour des ponts, des boucles.
	Travailler en volume	-Deuxième étape du projet : travailler avec de la terre. Représenter un élément de l'histoire du Petit Chaperon rouge ou de l'histoire écrite pour Benoit. Prendre en photo les productions. Chercher à travailler en volume : faire tenir debout.
	Dessin	-Utiliser le dessin pour représenter. Aller vers la figuration. -Dessin automatique : aller vers l'écriture cursive.



### Graphisme libre...

Elijah a réussi à faire un carré et l'a nommé. Bravo !



### La terre...

Mise en avant de quelques productions d'élèves :



Mise en avant de quelques productions d'élèves : Travail à plat, travail en volume (ça tient debout), laisser des traces avec un outil...

<b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</b>	Nombres et quantités	-Activité ritualisée pour les GS : écriture et reconnaissance des chiffres de 1 à 9. Associer l'écriture chiffrée aux barres rouges et bleues Montessori. -Les Mathoeufs. Faire ses courses. Aller chercher ce qu'il manque. -Jeu du Petit Chaperon rouge. Jeu de plateau.
	Formes et grandeurs	-Réaliser des carrés et des rectangles de différentes tailles avec le matériel disponible. Activités de reconnaissance : jeu de Kim / sac mystère. -Les Mathoeufs. Reproduire des mathoeufs. -Classer des objets du plus petit au plus grand. -Réalisation de composition à partir de différentes formes. Trouver un titre à sa composition.
	Codage	-Activités de découverte : décoder un parcours. A partir d'un logiciel sur l'ordinateur.



## Jeu du Petit Chaperon rouge



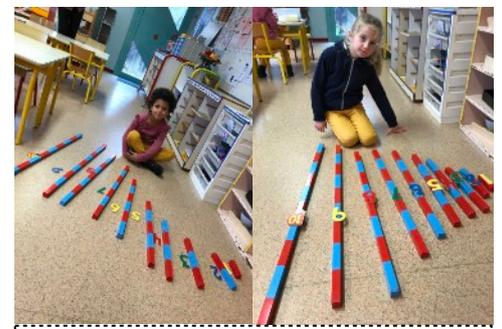
## Mathoeufs

Faire ses courses. Les PS ont dû observer ce qu'il manquait et sont allés faire les courses. Activité réussie avec brio !

Les MS et les GS avaient 5 invités à habiller mais il manquait certains éléments. Ils sont donc allés faire les courses mais la plupart ont dû retourner plusieurs fois au magasin car il manquait toujours quelque chose. Ou il y avait des éléments en trop. Comment faire pour n'effectuer qu'un seul trajet ? Ne faire qu'une seule fois ses courses ?



## Compositions



Associer l'écriture chiffrée aux barres rouges et bleues Montessori...

<b>Explorer le monde</b>	Le temps	-La saison : l'hiver. La neige.
	Le vivant	-La vie au Pôle nord / les animaux / les habitations.
	Le numérique	-Utiliser un clavier d'ordinateur. Comprendre la fonction de certains touches spécifiques : faire un espace, revenir à la ligne, effacer. -Utiliser une souris d'ordinateur / manipulation.



La neige ...

