

Présentation - Vernissage
Cérémonie de valorisation
des « DéfiTICE »

Jeudi 23 juin 2016



DSDEN 72 Juin 2016



Les 24 heures de la maternelle



Pourquoi les 24 heures de la maternelle ?

Les programmes 2015 rappellent que l'école maternelle est une étape essentielle du parcours des élèves pour garantir leur réussite scolaire. Sa mission principale est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité. C'est une école où les enfants apprennent en jouant, en réfléchissant en en résolvant des problèmes, en se remémorant et en mémorisant et en s'exerçant, Depuis quatre ans en Sarthe, les 24 heures de la maternelle proposent aux enseignants et formateurs du département d'approfondir la thématique du jeu. Les objectifs de cette manifestation sont les suivants:

- Le jeu comme vecteur d'apprentissage
- Le jeu pour développer la confiance en soi
- Le jeu pour favoriser le lien avec les familles: celles-ci sont invitées dans les classes pour jouer avec les enfants et retrouver le climat de complicité intergénérationnelle qui nourrit la confiance et le goût d'apprendre

Chaque année un « DEFI » est proposé. Celui de cette année est le suivant :

« 24 heures pour construire une « boîte @ jouer », c'est à dire une boîte pour jouer dans la classe, dans la cour de récréation, dans la famille. La construction, la règle du jeu ou l'invention d'une histoire avec la "boîte @ jouer » sont racontées en utilisant des outils numériques (vidéo, diaporama sonore, etc.) d'où son nom de défiTICE.

Les 24 heures de la maternelle



4^e édition

Pourquoi les boîtes à jouer ?

Pour jouer et apprendre

Pour permettre aux enfants :

- d'explorer le monde de l'écrit, des nombres, des formes
- d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles
- d'enrichir leur imaginaire
- d'explorer leurs possibilités artistiques et physiques
- de mettre des mots sur ces découvertes
- de faire des liens entre leur culture familiale et cette nouvelle culture scolaire

Des boîtes transportables pour jouer en classe, dans le couloir, dans la cour de récréation ...

Des boîtes « prétexte » pour revisiter cette nouvelle école maternelle dans laquelle ces trois mots « **Agir, réussir, comprendre** » prennent tout leur sens et où chaque enfant peut grandir à son rythme.

Les 24 heures de la maternelle



Les boîtes dans le domaine

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Oser entrer en communication
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Commencer à produire des écrits



La boîte à chanter



- Mémoriser et interpréter des chants et des comptines
- Utiliser un vocabulaire spécifique



24 Heures
de la maternelle

ECOMMOY St Exupéry

24 HEURES EN IMAGES

Les boîtes à jouer des contes

Mmes Migniau, Labelle-Lalou, Moro PS-MS
Mmes Chaudet, Poupée, Daigneau



- Comprendre une histoire
- Parler pour raconter une histoire



24 Heures
de la maternelle

LE MANS – H. Wallon

24 HEURES EN IMAGES

La ferme

J. Cristofoli DSAS + classes de l'école
Mme Yvon-Trouve



- Communiquer avec les autres
- Travailler sur les volumes
- Faire du lien avec les autres classes de l'école





- Réaliser des encastrements
- Utiliser le vocabulaire des formes



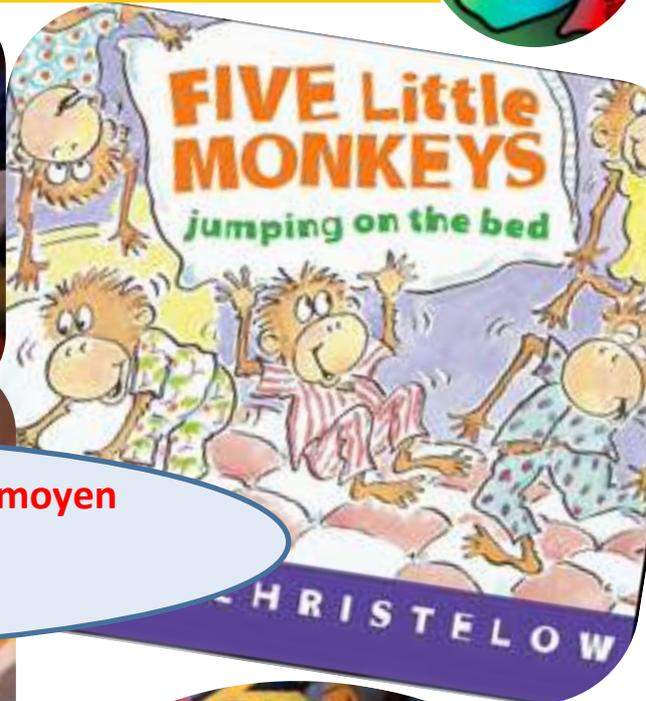


Les sacs à bébé



- Enrichir son vocabulaire des vêtements
- Développer son autonomie





- Découvrir d'autres langues comme moyen de communication
- Compter dans plusieurs langues



24 Heures
de la maternelle

LE MANS – E. Cotton

24 HEURES EN IMAGES



La boîte à histoires
La boîte à trésors

F. Grimard TPS/PS
C. Corvoisier PS/MS



- Redire des passages des histoires de la boîte
- Communiquer pour présenter son trésor



24 Heures
de la maternelle

LE MANS – B. Hubert

24 HEURES EN IMAGES

*La boîte des 3 petits cochons
La boîte imagier des fruits*

B. Cormier PS
Mme Janvier



- Comprendre une histoire
- Enrichir son vocabulaire de l'alimentation et du quotidien





- Discriminer des sons
- Classer des objets

Ateliers autonomes MS-GS période 1

photo	matériel	consignes	objectifs	Aides	Évolution
	Carton Formes à découper Colle	Découper les formes aux collectifs. Tu peux ajouter des bras, des jambes à tes personnages en les dessinant.	Découper sur des traits	SEU à 2	Formes plus précises
	Baïes à glacières Perles Pince à glacer	Placer une perle dans chaque baïe en utilisant la pince	Pinser (main stable) Correspondance terme à terme		Pince à épiler
	Tableaux d'effaces et cases 1 à 6 Alph à modeler	Forme les chiffres en pâte à modeler puis mets en dessous la quantité de petites billes correspondantes	Maîtriser les quantités de la main Approprier le tracé des premiers chiffres	Bande numérique	De 6 à 12
	Disque à points de 1 à 6 Pince à large numérotée de 1 à 6	Accroche chaque pince dans la case où il y a autant de points	Décrire les petites quantités Associer quantité et écriture	Bande numérique	Disque de 1 à 30
	Deux du bonhomme Zetans Dés 1 à 4 points	Lance le dé, prends autant de jetons que l'indique le dé et place-les sur tes bonhommes	Reconnaitre les caractéristiques du dé Célébrer une	Bande numérique avec les quantités	
	Deux du bonhomme Zetans Dés 1 à 6 points	Lance le dé, prends autant de jetons que l'indique le dé et place-les sur tes bonhommes	Reconnaitre les caractéristiques du dé Célébrer une	Bande numérique avec les quantités	

Ateliers autonomes MS-GS période 1

photo	matériel	consignes	objectifs	Aides	Évolution
	Jeu BATAVAIF	Chaque joueur retourne une carte sur la table, celui qui a retourné le chien le gagne	Comparer des tailles Zetans à deux ou un jeu		
	LA BATAILLE Jeu de cartes	Chaque joueur retourne une carte sur la table, celui qui a retourné la carte la plus forte emporte les 2 cartes	Comparer des quantités		
	puzzles 12 pièces	Reconstitue le puzzle	Assembler un puzzle de 12 pièces		
	Jeu construction Fiche montage (à épingler)	Construis le bonhomme en suivant de la fiche de montage	Décoller des formes Utiliser une fiche de montage pour réaliser un objet		
	Loto des prénommes	Accroche à chaque enfant ses prénommes	Se familiariser avec les prénommes Comparer les prénommes		
	Disque à prénommes	Place le prénomme qui conviendrait à chaque enfant	Reconnaitre les prénommes de la classe		
	Alphabet CAPETALE lettres minuscules CAPETALE	Accroche chaque lettre identique dans la case qui convient	Se familiariser avec les lettres Associer à lettres identiques		

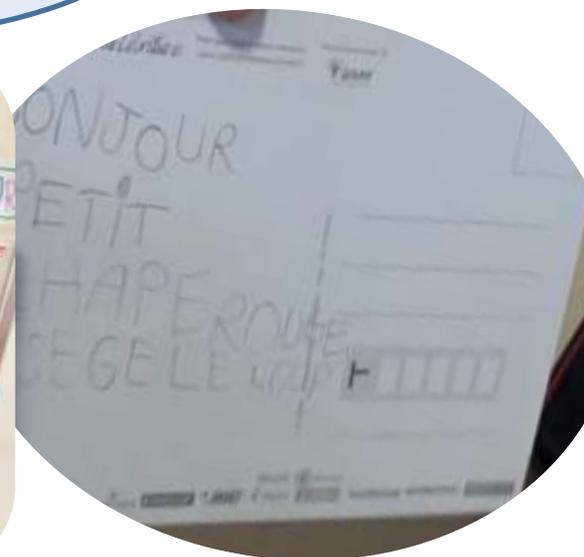
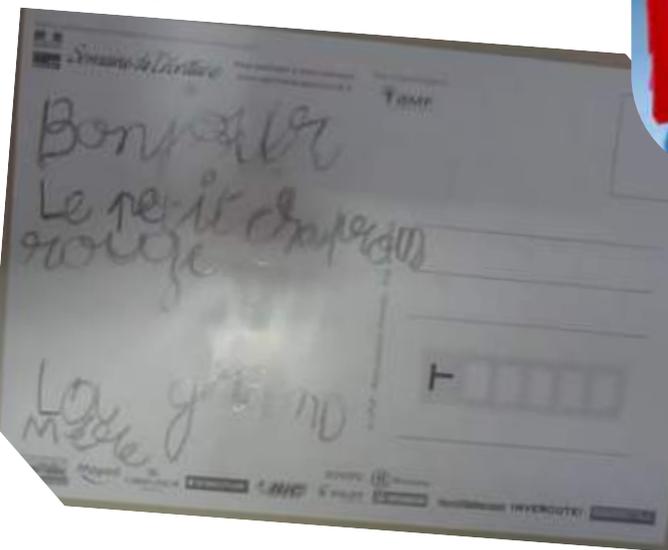




Les boîtes aux lettres



- Produire un écrit pour laisser un message
- Commencer à écrire des mots seuls





La boîte « Je m'habille et je te croque » « Le bateau de M. Zougoulou »

Mme Garcia TPS/PS
F. Landeau PS/MS
Mme Bouttier



- Comprendre et raconter une histoire en respectant sa chronologie
- Enrichir son vocabulaire des vêtements



Contenu de la boîte

livre cube
tup noir
boulette
tee-shirt
paire de chaussettes
stalon
pull rouge
paires de bottes
seau
d manteau

L'auteur : Bénédicte GUETTIER



Merci de prendre soin du matériel prêté !





- Travailler la motricité fine pour maîtriser le geste d'écriture
- Reproduire des graphismes pour appréhender les tracés de l'écriture



24 Heures
de la maternelle

La Ferté Bernard - P. Klee

24 HEURES EN IMAGES



« Boîtes à bonheur »

C. Gachelin GS
Mme Prot



- Enrichir son vocabulaire des émotions
- Communiquer pour expliquer





Théâtre d'ombres

F. POURCEL PS/MS/GS
Mme BOULETON



- Mémoriser une histoire pour la mettre en scène
- Utiliser un caméscope
- Construire un volume





La boîte « Les objets qui roulent »

S. Bertrand TPS/ PS

Les sacs à albums



- S'exprimer pour expliquer
- Comprendre des histoires pour les raconter



24 Heures de la maternelle

La Ferté Bernard – J. Ferry

24 HEURES EN IMAGES



La boîte des apprentis cuisiniers
La boîte à histoires
La boîte mange-tout

N. Gouyette TPS/PS
Mmes Pohu et Rioux



- Ecouter et comprendre des histoires
- Nommer et trier les ingrédients des recettes



Les 24 heures de la maternelle



Les boîtes dans le domaine

Construire les premiers outils pour structurer sa
pensée

- Découvrir les nombres et leurs utilisations
- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées



La boîte garage



- **Garer son véhicule en fonction de sa taille, de sa couleur, du nombre de places...**
- **Communiquer pendant le jeu**





- S'exprimer pour donner son point de vue
- Utiliser un vocabulaire spécifique
- Prendre sa place dans une tâche collective





- Coder l'espace
- Construire un parcours
- Maîtriser ses gestes





- Se concentrer
- Mémoriser des emplacements
- Manipuler plusieurs représentations des nombres



La boîte à couleurs

Mmes Foucher-Cadoret et Corbel-Pesantez PS-PS/MS
Mmes Foucher - Leboucher



- Classifier selon un code couleur
- Lexique des couleurs





St Cosme en Vairais- J. Sadeler

La catapulte



LA C
Le jeu :
Il y a un tapis
On joue à 2 e
La catapulte
est attachée avec
des rubans. Il faut mettre
des objets.
On met les
franges du ta
• Si on lance d
avant le ruban



- Utiliser les nombres jusqu'à 10
- Jouer en autonomie





Les élèves ont peint des ca
triangles de diffé

- Se repérer dans l'espace du quadrillage
- Communiquer pour se faire comprendre en utilisant des connecteurs spatiaux

Ils ont reproduit le puzz
échelle plus

Décoration de la boîte à l'aide de
gommettes

utilisé ces formes pour créer des
les géants d'Elmer l'éléphant.

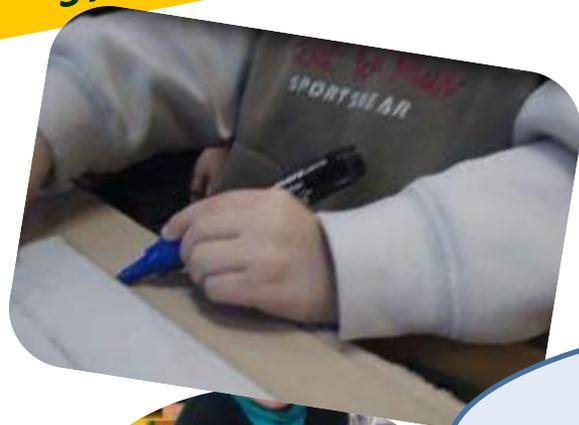


La boîte pour regarder avec les mains

S. Duguet, TPS/PS/MS

M. Fournier MS/GS

Mmes Branjonneau et Soulard



- S'exprimer pour donner des informations
- Utiliser des connecteurs spatiaux
- Comprendre des consignes



Les 24 heures de la maternelle



4^e édition

Prochaine édition des 24 heures 2016-2017

« Jeu conte, tu comptes ... alors raconte »

Merci pour votre attention