

Premiers ateliers pour la rentrée scolaire 2015 à Pontcarré

Plaisir, détente, loisirs partagés, des activités et des temps calmes

Après la classe à 15 h 30, les élèves pourront participer à des ateliers les mardi, jeudi, vendredi.

Sur les temps d'activités périscolaires (NAP), des ateliers seront proposés aux élèves autour des axes du projet éducatif territorial de Pontcarré.

Axe 1. Activités culturelles (lectures, chants, animations, ateliers, reportages documentaires).

Axe 2. Activités sportives (danse, sports individuels et collectifs, jeux traditionnels)

Axe 3. Activités ludiques (jeux de société, jeux traditionnels)

Axe 4. Activités numériques (sur ordinateur)

Axe 5. Education citoyenne (projets coopératifs, ateliers sur l'environnement, le développement durable et le cadre de vie).

Dans les ateliers de 15 h 30 à 16 h 30, les activités auront toujours pour objectifs le plaisir et la détente autour de loisirs partagés en respectant le repos et les temps calmes.

Les élèves pourront aussi choisir d'avoir un temps calme autour d'un livre de la bibliothèque ou apporté de la maison.

Jouer est un lien entre apprentissages et plaisir, c'est également souvent une situation où la sociabilisation et la communication sont déterminantes.

Le jeu permet d'apprendre à vivre ensemble, il favorise l'apprentissage du langage car il est une source d'argumentation, d'explicitation et d'évocation.

L'intérêt de la pratique des jeux est multiple : plaisir de partager à plusieurs un moment ludique, partager entre les générations un patrimoine culturel via les « jeux traditionnels » mais aussi « vivre ensemble puisqu'on joue ensemble » via le respect des règles développant des compétences sociales et civiques.

A la rentrée, une période de découverte des activités !

Petite Section de maternelle : un dispositif dédié

La classe de **petite section de maternelle** aura toute l'année des **animatrices référentes** spécialisées de la petite enfance.

Les enfants retrouveront ainsi après la sieste les **ATSEM** (Agents Territoriaux Spécialisés des Ecoles Maternelles) qui accompagnent l'enseignante pendant la journée de classe.

Ces personnels proposeront aux élèves des loisirs principalement autour de la lecture, du chant, des ateliers manuels, des jeux dirigés et libres.

De la moyenne section de maternelle au CM2

Pour la première période de l'année (septembre-octobre) les élèves seront initiés aux différents ateliers.

Les élèves seront ainsi sensibilisés aux différentes activités pour ensuite s'orienter vers leurs choix.

Les ateliers culturels

L'**atelier culturel** s'articulera autour d'activités de **lecture** et d'**écriture** mais aussi d'**activités théâtrales**.

L'**atelier chant** permettra aux élèves d'être ensemble en chansons et en musique.

Des jeux de **Quiz culturels** seront régulièrement proposés aux élèves en équipe (type « les incollables »).

Lorsque le temps l'imposera (par rapport aux activités d'extérieur) des **reportages documentaires** sélectionnés seront présentés aux élèves.

L'**atelier « Ma ville mon école »** abordera un projet citoyen autour du cadre de vie.

Les ateliers créatifs

Les **ateliers créatifs** proposeront aux élèves de découvrir et de s'exercer dans des **activités manuelles** avec différentes techniques et matériaux.

Les premiers ateliers permettront la réalisation d'origamis, de macramés, de marionnettes, de canevases, de tricot sans oublier les constructions en pâte à modeler.

Les ateliers sportifs

Les **ateliers sportifs** proposeront des **jeux de cour collectifs** (*balles aux prisonniers, jeu du drapeau, jeu poule, renard, vipère ...*), des **jeux traditionnels** (*marelle, élastique...*), des **jeux collectifs**, des jeux d'**opposition** et de la **danse**.

Les ateliers jeux de société & jeux de construction

Les **ateliers jeux de société** auront pour premiers objectifs d'apporter des moments de **plaisir**, de **détente** et de **loisirs partagés**, les jeux utilisés mobiliseront des compétences de français, de logique, de mathématiques, d'analyse, de concentration, de mémorisation.

Ils joueront pour commencer à différentes variantes de **jeux traditionnels** memory, loto, petits chevaux, jeu de l'oie, jeu des 7 familles, dominos, awale et à des **jeux de stratégie** plus avancés mais aussi à des **jeux de construction** avec des cubes, des légos, des Kaplas

L'atelier numérique

L'atelier permettra une initiation autour de deux entrées principales : la découverte de ressources numériques (média et sélection de sites) et celle de jeux numériques.