

Rotation 1 : 9h00/9h40

A1 : découverte du monde		lau
PS	MS	
Compétence : Dénombrer les quantités et les nombres : dénombrer de petites quantités Objectif : évaluation	Compétence : Quantités et nombres : décomposition du 5 Objectif : trouver deux cartes dont la somme est 5.	
Colle autant de bougies sur les gâteaux que de doigts montrés. Travail sur fiche.	Le jeu de Halli Galli (voir livre page 92).	
Remarques :	Remarques :	

A2 : Arts visuels, arabesques en fête (1/2)		pat
PS	MS	
Compétence : réaliser le dessin comme moyen d'expression. Objectif : tracer des lignes courbes continues en effectuant des gestes amples.		
Voir livre graphic'art page 20.		
Remarques :		

A3 : découvrir l'écrit, découvrir les supports de l'écrit		auto
PS	MS	
Compétence : se familiariser avec l'écrit, s'orienter dans l'espace de la page. Objectif : replacer l'édition, le titre, l'éditeur et l'image centrale au bon endroit.		
Reconstitue la couverture de l'album en remplaçant le titre, l'auteur, la poule.	Idem mais espaces vierges.	
Remarques :	Remarques :	

A4 : Arts visuels , les 10 carrés (1/2)		auto
PS	MS	
Compétence : IM03 réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir personnel. Objectif : coller 10 carrés qui doivent se toucher..	Compétence : IM03 Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir personnel. Objectif : coller 10 carrés qui doivent se toucher par les sommets.	
Colle les carrés sur la feuille, ils doivent se toucher. Il ne doit pas y avoir de carré tout seul !	Idem avec la contrainte des contacts par le sommet.	
Remarques :	Remarques :	

Rotation 2, semaine ½ (mardi et jeudi) : 10h15/10h45

A5 : langage (trame)		lau
PS	MS	
Compétence : raconter une histoire au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images. Objectif : retrouve l'image qui vient juste après celle collée sur la feuille.	Compétence : idem Objectif : colle les images en respectant l'ordre de l'histoire.	
Travail à l'oral puis sur fiche. Retrouve l'image qui vient juste après. Raconte ce passage de l'histoire.	Travail sur un passage de l'histoire de La Petite Poule Rousse. 3 images à remettre en ordre.	
Remarques :	Remarques :	

A6 : Arts visuels, les 10 carrés 2/2		pat
PS	MS	
Compétence : IM03 réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir personnel. Objectif : Encreur autour des carrés.		
L'encre ne doit pas déborder sur les carrés.		

Coller ensuite des bandes au bord de la production pour faire le cadre. En dernière étape, tracer le contour des carrés au feutre épais.

Remarques :

Remarques :

A7 : Découverte du monde, puzzle		auto
PS	MS	
<p>Compétence : organisation spatiale Objectif : réaliser un puzzle simple ou un encastrement</p>	<p>Compétence : idem Objectif : réaliser un puzzle complexe.</p>	
Puzzles de la classe de 2 à 6 pièces	Puzzle de la classe de 4 à X pièces.	
Remarques :	Remarques :	

A8 : Découverte du monde, modelage		auto
PS	MS	
<p>Compétence : modelage, les boudins. Objectif : les moustache du kangourou à l'aide boudins.</p>	<p>Compétence : idem Objectif : des carrés à l'aide de boudins.</p>	
Têtes de kangourous sur lesquelles il faut replacer les moustaches. Orienter correctement les moustaches et trouver la bonne taille de boudins.	Sur planchettes, réaliser des carrés : boudins de même mesures correctement organisés.	
Remarques :	Remarques :	

Temps collectif mardi de 10h45/11h15 jeudi de 10h15/10h45

Projection de diapositives : 1er temps : description des vignettes, 2ème temps : les élèves essayent de raconter l'histoire en fonction des images, 3ème temps : la maîtresse raconte l'histoire, et enfin, les élèves racontent.

EPS : jeux collectifs

Le chat et la souris. À chercher.

Après midi :

Fin des maths : les hérissons ou halli galli.

travail sur la trame narrative

Rotation des groupes R1 :

Rotation des groupes R1	A1 : maths (lau)	A2 : arts visuels, arabesques (pat)	A3 : reconstitue la couverture de l'album	A4 : les 10 carrés (collage)
Mardi	V	B	R	J
Jeudi	R	J	V	B
Vendredi	B	R	J	V
Lundi	J	V	B	R

Rotation des groupes R2 1/2 :

Rotation des groupes R2 1/2 et 2/2	A5 : trame (image qui suit PS et 3 images à ordonner MS) lau	A6 : AV carrés et cadre 2/2 pat (encre)	A7 : puzzle jeu	A8 : pâte à modeler
Mardi sem1	R	J	B	V
Jeudi sem1	V	B	J	R
Mardi sem2	B	V	R	J
Jeudi sem2	J	R	V	B