

Rotation 1 : 9h00/9h40

A1 : découverte du monde		lau
PS	MS	
<p>Compétence : découvrir les formes et les grandeurs, comparer et classer selon la taille</p> <p>Objectif : comparer la taille de 2 objets.</p>	<p>Compétence : quantité et nombres. Résoudre des problèmes de quantité. « collections organisées »</p> <p>Objectif : dénombrer pour mémoriser une quantité</p>	
<p>Construire une tour en cube mousse plus grande ou plus petite que la poupée. Dire qui est plus grand ou qui est plus petit.(séance suivante avec les ours)</p>	<p>Séance p106.</p> <p>1.dénombrer en suivant une ligne</p> <p>2.dénombrer en organisant son comptage.</p>	
<p>Remarques :</p>	<p>Remarques :</p>	

A2 : Arts visuels, arabesques en fête (2/2)		pat
PS	MS	
<p>Compétence : idem</p> <p>Objectif : couvrir une surface à l'encre.</p>		
<p>Couvrir toute la feuille et réaliser le cadre agrafé en y tamponnant des formes de bouchons ronds.</p>		
<p>Remarques :</p>		

A3 : découvrir l'écrit, activité graphique		auto
PS	MS	
<p>Compétence : EC10. Imiter des dessins stylisés en traçant des lignes horizontales</p> <p>Objectif : dessiner des plumes de Poule Rousse.</p>	<p>Compétence : EC10. Imiter des dessins stylisés en traçant des lignes obliques</p> <p>Objectif : dessiner des plumes de Poule Rousse.</p>	
<p>Les contours des plumes et la tige centrale de la</p>	<p>Les élèves ont seulement le contour de la plume et</p>	

plume sont tracés sur une fiche, l'élève doit compléter le dessin en traçant à l'intérieur des lignes horizontales.	doivent y tracer l'intérieur (verticale et combinaison d'obliques en changeant de couleur).
Remarques :	Remarques :

A4 : motricité fine		auto
PS	MS	
Compétence : modelage (découvrir les matières) Objectif : réaliser des boudins en pâte à modeler et les organiser.		
fabriquer des plumes de poule rousse en pâte à modeler. Modèle en jaune sous la planche. Avec boudins placés à l'horizontale	Idem sans modèle, et à l'oblique.	
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.		
Remarques :	Remarques :	

A7 : Découverte du monde, puzzle		auto
PS	MS	
Compétence : organisation spatiale	Compétence : idem	
Objectif : réaliser un puzzle simple ou un encastrement	Objectif : réaliser un puzzle complexe.	
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	
Compétence : se repérer dans l'espace d'une page.	Compétence : idem	
Objectif : les moustaches du kangourou	Objectif : des carrés	
Voir s1		
Remarques :	Remarques :	

Temps collectif mardi de 10h45/11h15 vendredi 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 :

évaluation sur la décomposition du 5.

reprise du jeu collections organisées.

le jeu des coccinelles (p124)

Rotation des groupes R1 :

Rotation des groupes R1	A1 : maths (lau) tour -ps- et q et nbr -ms-	A2 : arts visuels, arabesques 2/2 (pat)	A3 : dessin de la plume	A4 : plumes pâte à modeler
Mardi	J	R	B	V
Jeudi	B	V	J	R
Vendredi	V	B	R	J
Lundi	R	J	V	B

Rotation des groupes R2 :

Rotation des groupes R2 ½ et 2/2	A5 : trame (image qui suit PS et 3 images à ordonner MS) lau	A6 : AV carrés et cadre 2/2 pat	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