

Accueil : 8h20-8h40

Rotation 4 ateliers : bonhomme de décembre R J V B / acromaths J V B R / perles B R J V / arbres V B R J

Rituels : 8h45-9h00 (le mardi à 10h30 à cause EPS)

Comptine pour se dire bonjour. Comptage des élèves. Déplacement de la frise du temps. La semaine. Le calendrier mensuel.

Ateliers : 9h00-9h40 (le mardi de 9h20 à 10h00)

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
1 DECM	Compétence : MA08, dessiner un rond, un carré, un triangle. Découvrir les formes et les grandeurs. Objectif : différencier les solides géométriques.	P46, formes en 3D. Utilisation du cylindre, boule, cube, parallélogramme épais et court, long et fin, triangle.	Objets en volume, boîtes.	
2 arts visuels	Compétence : IM01 Objectif : décorer	Décorer une boîte avec de la peinture rouge brillante, le couvercle en doré+paillettes.	Gouache brillante, boîtes cartonnées.	
3 langage écrit	Compétence : MA09, comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités. Objectif : évaluation distribution.	Distribue à chaque poule un pain et un poussin. Sur la fiche, 6 poules, et plus de poussins et de pains. Ceux qui ne servent pas ne seront pas collés.		
4 DECM	Compétence : EC10, motricité fine Objectif : réaliser un coloriage.	Colorier sans dépasser, couvrir la surface d'un coloriage du père Noël.		Coloriage un peu grand, aucun enfant n'a terminé !

Tableau des rotations		A1	A2	A3	A4
	lundi	V	B	R	J
	mardi	B	R	J	V
	jeudi	R	J	V	B
	vendredi	J	V	B	R

Temps collectif : 9h40-10h00 (mardi 10h45-11h00+11h00-11h20)

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
Lundi langage	Compétence : EC05, différencier les sons. Objectif : exercer sa mémoire auditive en transmettant des mots (sons) et en mémorisant de pseudos mots (sons).	Jeu du téléphone. En rond, par petit groupe. La maîtresse dit un mot correspondant à l'image qu'elle cache. À la fin de la chaîne, le mot est dit, et on compare avec la photo.	Groupe, centre de la classe.	Jeu compliqué pour les enfants qui ont un défaut de prononciation : les autres ne comprennent pas ce qui est dit. Peut être le proposer plus tard dans l'année ?
Mardi 10h45-11h00 : langage écrit	Compétence : IM05, avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines. Objectif : apprendre et chanter des comptines.	Les comptines d'onomatopées. Celles connues et les nouvelles.	À imprimer	bleu en bibliothèque.
11h00-11h20 : lecture d'albums + comptines	Compétence : EC02, écouter et comprendre un texte lu par l'adulte. Objectif : écouter une histoire lue par la maîtresse. Répondre à des questions simples.	Poule rousse, pou-poule... découverte de l'album à regarder sur les flocons de Noël.	Grand groupe	
Vendredi langage oral 15 minutes + 5 minutes	Compétence : LA03, formuler en se faisant comprendre une description ou une question. Objectif : décrire une image avec précision en utilisant le vocabulaire déjà appris dans le livre de « poule rousse ».	Partie 1 : écouter l'histoire de Noël en diapositives partie 2 : (semaine prochaine) décrire une image et raconter.	Grand groupe, diapositives.	.

EPS : 10h30-11h00 (mardi à 8h50), à 11h00, retour EPS, cahier EPS

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/Dispositif	Remarques
EPS lundi, danse	Compétence : AG03, s'exprimer sur un rythme musical ou non. Objectif : se déplacer par deux et en file.	Se déplacer en file, en pont, en farandole.	Salle d'accueil, CD de musique.	
PHONO mardi	Compétence : EC05, percevoir et discriminer un son. Objectif : discriminer le son d'un instrument de musique.	Jeu du chasseur de son : 4 enfants font retentir le son d'un instrument (grelots, tambourin, maracas bleu -bruit léger-, maracas rouge -bruit fort-). Un enfant les yeux bandés se dirige vers l'instrument demandé par la maîtresse.	Salle de motricité.	Activité intéressante.
LANCERS vendredi,	Compétence : AG01, adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées. Les lancés. Objectif : lancer précis.	<ol style="list-style-type: none"> 1. lancer pour toucher des feuilles pendue à un fil. 2. Lancer pour mettre le sac dans une caisse. 3. Lancer pour toucher un objet. 4. Lancer haut pour placer le sac dans un cerceau. 	Cibles matérialisées et aires de lancer de 3 niveau (vert, bleu, rouge).	rouge en bibliothèque

Au réveil de la sieste :

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
DECM	Compétence : MA01, reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages. Objectif : les matériaux (S4). t les objets, décrire en manipulant à vue.	Voir fiche de préparation S4 « apprenons à toucher ».		