

**Accueil : 8h20-8h40**

Rotation 4 ateliers : dessin V B R J / jeu des cavaliers B R J V / perles J V B R / animaux R J V B

**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 langage écrit	<b>Compétence</b> : EC11, écrire en écriture cursive son prénom. <b>Objectif</b> : écrire son prénom de G vers D.	Reconstituer son prénom par collage en commençant par la gauche. Ensuite, repasser sur les lettres de son prénom.	Fiche + étiquettes à manipuler. Colle en pot.	
2 langage écrit.	<b>Compétence</b> : EC10, copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées. <b>Objectif</b> : repasser sur les lettres d'un mot.	Sur une petite bande de papier, les enfants vont repasser avec l'aide de Patou sur les lettres des mots Joyeux Noël. Collage ensuite sur la carte de Noël.	Feutres brillants, bandelettes de papier rouge.	
3 arts visuels	<b>Compétence</b> : IM01, adapter son geste aux contraintes matérielles (instrument, supports, matières). <b>Objectif</b> : coller pour remplir une surface.	Les enfants déchirent et recouvrent de papiers brillants sans dépasser, le sac de jouets du père Noël.	Colle, fiche, papiers.	Fonctionne bien grâce au gros travail de collage fait par Véro.
4 modelage	<b>Compétence</b> : EC10, motricité fine <b>Objectif</b> : réaliser des boudins en pâte à modeler.	Ecrire Père Noël en pâte à modeler, en réalisant des boudins.	Pâte à modeler, carte à glisser dans fiche plastique.	Coloriage un peu grand, aucun enfant n'a terminé !

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

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

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
Lundi langage	<b>Compétence</b> : EC05, différencier les sons. <b>Objectif</b> : percevoir et discriminer les vois d'animaux.	Jeu « dans l'ordre ». Replace les étiquettes des animaux dans l'ordre dans lequel on les entend. Une suite de 3 animaux parmi ceux déjà entendu lors des séances précédentes.	Groupe, centre de la classe. Images d'animaux	A bien fonctionné mais à reprendre à la rentrée.
Mardi 10h45-10h55 langage écrit	<b>Compétence</b> : EC05, différencier les sons. <b>Objectif</b> : percevoir et discriminer les vois d'animaux.	Jeu « dans l'ordre ». Replace les étiquettes des animaux dans l'ordre dans lequel on les entend. Une suite de 3 animaux parmi ceux déjà entendu lors des séances précédentes.	Idem lundi	Vert en bibliothèque.
10H55-11H05: comptines	<b>Compétence</b> : IM05, avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines. <b>Objectif</b> : apprendre et chanter des comptines.	Les comptines et chansons de Noël.	Grand groupe	
11H05-11H15 : lecture d'albums +	<b>Compétence</b> : EC02, écouter et comprendre un texte lu par l'adulte. <b>Objectif</b> : écouter une histoire lue par la maîtresse. Répondre à des questions simples.	Album de Noël « michka »		
Jeudi langage oral	<b>Compétence</b> : LA03, formuler en se faisant comprendre une description ou une question. <b>Objectif</b> : décrire une image avec précision en utilisant le vocabulaire déjà appris dans le livre de « poule rousse ».	Partie 1 : (semaine dernière) écouter l'histoire de Noël en diapositives partie 2 : 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	<b>Compétence</b> : AG03, s'exprimer sur un rythme musical ou non. <b>Objectif</b> : se déplacer par deux et en file.	Se déplacer en file, en pont, en farandole.	Salle d'accueil, CD de musique.	
PHONO mardi	<b>Compétence</b> : EC05, percevoir et discriminer un son. <b>Objectif</b> : 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 jeudi	<b>Compétence</b> : AG01, adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées. Les lancés. <b>Objectif</b> : lancer loin.	Parcours de lancés en extérieur.  4 ateliers. Classe entière (sera repris à la rentrée).	Cibles matérialisées et aires de lancer de 3 niveau (vert, bleu, rouge).	jaune en bibliothèque

**Au réveil de la sieste :**

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
DECM	<b>Compétence</b> : MA01, reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages. <b>Objectif</b> : les matériaux suite.	Fiche de préparation S5		