

**Accueil : 8h20-8h40**

Rotation 4 ateliers : dessin V B R J / jeu collectif 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. Qu'y a-t-il dans la boîte

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

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
1 découverte du monde	<b>Compétence</b> : MA13, se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. <b>Objectif</b> : se déplacer sur un jeu de piste.	Jeu du ludanimo.	Petit groupe, jeu Ludanimo	
2 arts visuels	<b>Compétence</b> : EC10, motricité fine collage. <b>Objectif</b> : représenter un quadrillage.	Sur une galette ronde de couleur, coller des bandes verticalement et horizontalement pour réaliser un quadrillage.	Bandelettes de papier, colle, support	
3 écrit	<b>Compétence</b> : EC10 graphisme <b>Objectif</b> : tracer des lignes horizontales et des points.	Sur les loups : tracer des lignes horizontales sur son tablier. Sur les lapins : décorer avec des points.	Feutres fins, fiche	
4 écrit	<b>Compétence</b> : EC10, motricité fine <b>Objectif</b> : couvrir une surface par collage de journaux divers.	Recouvre le lapin de papiers déchirés. Toute la surface doit être couverte.	Colle, magazines déchirés, support	

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

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

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
Lundi decm	<b>Compétence</b> : MA13, se situer/des objets <b>Objectif</b> : donner sa position par rapport à un objet.	La maîtresse place un enfant près d'une chaise et l'enfant doit dire où il se trouve par rapport à la chaise.	Groupe,	
Mardi 10h45-10h55 langage écrit	<b>Compétence</b> : EC06, segmenter un mot en syllabes. <b>Objectif</b> : segmenter un mot.	Liste de mots/photos, frapper les syllabes et représenter les syllabes à l'écrit au tableau.		Vert en bibliothèque.
10H55-11H05: comptines	<b>Compétence</b> : EC05, percevoir et reproduire des sons. Exercer sa mémoire auditive. <b>Objectif</b> : replacer des sons en fonction de l'ordre d'écoute.	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.	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.	Ami-Ami		
Jeudi écrit	<b>Compétence</b> : EC06, écoute de phrases et de mots. <b>Objectif</b> : un mot pour désigner.	Retrouver le mot qui convient pour compléter les phrases. Exemple des actions quotidiennes : je me coiffe avec un...	Groupe	.

**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.	Numéro:23 24 25	Salle d'accueil, CD de musique.	
STRUCT LANG mardi	<b>Compétence</b> : LA01, comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente. <b>Objectif</b> : réaliser une consigne simple	Jeu du « Jacques à dit »	Salle de motricité.	Activité intéressante.
LANCERS vendredi	<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	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
Découverte du monde				