

**Accueil : 8h20-8h40**

Rotation 4 ateliers : bonhomme de janvier J R B V / assemblage animaux magnétiques R J R B / animaux B V J R / coloriage R B V J

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

Comptine pour se dire bonjour. Comptage des élèves. La lettre du jour. 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 découvert e du monde	<b>Compétence</b> : MA09, comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités. <b>Objectif</b> : construire une collection de 1 à 3 objets.	P62. Chercher des collections de 3 objets et fabriquer des collections de 3 objets.	Petit groupe, des sacs contenant des collections de 3.	Au coin dortoir ?
2 arts visuels	<b>Compétence</b> : IM01, adapter son geste aux contraintes matérielles (instrument, supports, matières). <b>Objectif</b> : tracer des quadrillages à l'aide de bouchons.	Les bords de la feuilles sont marqués de points de couleurs. Relier ces points de même couleur (avec la même couleur) verticalement puis horizontalement. Décorer chaque espace de points de couleurs (une couleur dans chaque zone).	Bouchons, gouaches de 4 couleurs différentes.	Les tracés seront terminés au feutre noir la semaine suivante.
3 écrit	<b>Compétence</b> : EC10, graphisme. <b>Objectif</b> : tracer des quadrillages.	Fiche de travail. Décore les galettes des rois à l'aide d'un quadrillage.	Feutres, fiche.	À préparer en découpant des galettes blanches qui seront collées sur des feuilles de couleur.
4 écrit	<b>Compétence</b> : EC10, écrire en pâte à modeler son initiale. <b>Objectif</b> : tracer l'initiale de son prénom.	Chaque enfant à son initiale tracée en jaune, il essaye de la reproduire en pâte à modeler à l'aide de boudins (sinon des morceaux)	Pâte à modeler, carte plastique.	Travail photocopié et rangé dans le casier.

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

**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 dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. , <b>Objectif</b> : se situer par rapport à un objet.	Devant, derrière, à côté. (dedans dessus dessous déjà fait)	Groupe	
Mardi Rituels + 10h45-10h55 langage écrit	<b>Compétence</b> : EC06, distinguer les syllabes d'un mot. <b>Objectif</b> : frapper ou mimer les syllabes d'un objet montré.	À partir d'un objet : donner son nom et frapper ou mimer les syllabes. EVALUATION.	Grand groupe	verts en bibliothèque
11H05-11H15 : lecture d'albums +	<b>Compétence</b> : EC02, écouter et comprendre un texte lu par l'adulte. <b>Objectif</b> : écouter une histoire et comprendre.	Va-t-en grand monstre vert, bébé chouettes. 10 petites effrontées.		
Vendredi écrit	<b>Compétence</b> : EC05, percevoir et discriminer des sons. <b>Objectif</b> : identifier deux sons identiques.	Reconnaître les couples sonores. Dans les boites métalliques, placer des graines différentes. En secouant les enfants devront retrouver l'enfant qui possède la boîte qui produit le même son que le sien.	Groupe	Penser à prendre pois-chiches, pâtes, riz, semoule, lentilles.
	<b>Compétence</b> : IM05, avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines. <b>Objectif</b> : apprentissage de comptines nouvelles. Thème la peur	Le loup, la sorcière, les bruits + nouvelle de la sorcière.	Groupe.	Imprimer pour affichage dans la classe.

**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:numéro 22 et 26	Salle d'accueil, CD de musique.	
STRUCT LANG mardi	<b>Compétence</b> : AG01, adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées. <b>Objectif</b> : danser en respectant une consigne simple.	1. échauffement, au signal, le I au sol à deux signaux, reprise de la course. Vertige numéro2 Proposer des déplacements. 2. Les pots de peinture. Vertige numéro3. Sol, milieu, plafond. 3. Les dossards de peinture. 4. Retour au calme. Vertige numéro6	Salle de motricité. Vertiges de Torgue et Houppin	Par la suite, proposer différents modes de déplacements : sautiller, pas chassés, tourner, trotter... Très investis pour les pots de peinture. La suite non adaptée.
LANCERS vendredi	<b>Compétence</b> : AG01, adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées. Les lancés. <b>Objectif</b> : lancer et rattraper	Activité 1 : faire rebondir et rattraper. Activité 2 : par deux, mini volley (lancer, rattraper par dessus un fil tendu.----->non fait Activité 3 : la rivière au rebond.	Par demi groupe. Corde tendue entre les caisses, puis tapis rouges au sol.	Bleus en bibliothèque mini volley non fait car torp compliqué pour l'instant. Ils ont encore besoin du rebond pour agir.

**Au réveil de la sieste :**

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
Découverte du monde		Cadre pour le lapin et cadre du graphisme.		