

Accueil : 8h20-8h40

Rotation 4 ateliers : bonhomme R B V J / pâte à modeler V J R B / jeu B V J R / abaques J R B V

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 découverte du monde	Compétence : MA09, comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités. associer différentes parties des nombres. Objectif : reconnaître de petites quantités	P . Sauter l'étape de la pêche à la ligne. Etape 1 : poser les canards dans les barquettes et demander aux enfants le nombre de canards qu'il y a dans la barquette. Etape 2 : dire le nombre d'objets contenu dans les sacs montrés par la maîtresse. Etape 3 : prendre les sacs contenant le nombre désigné par les doigts, ou des constellations.	Sacs, canards ou autres objets.	
2 arts visuels	Compétence : IM01, adapter son geste aux contraintes matérielles (instrument, supports, matières). Objectif : contrôler son tracé pour contourner faire des ondulations.	Les enfants collent des rectangles verticalement sur des bandes de papier puis avec un pinceau, tracent des lignes ondulantes en passant par dessus et par dessous les rectangles collés pour représenter des vagues.	Gouache, bandelettes, colle.	
3 écrit	Compétence : EC10, graphisme Objectif : tracer des lignes ondulantes.	Contourner les gommettes collées sur la fiche.	colle, feuille.	À préparer en découpant des papiers.
4 écrit	Compétence : EC11, écrire en écriture cursive son prénom. Objectif : décorer et nommer son initiale.	Recouvrir son initiale de papiers de couleur vives. La lettre sera collée sur le fond de la semaine dernière.	Lettre tracée sur feuille de couleur.	Sera découpée par la suite puis collée sur travail précédent.

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

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

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
Lundi lang	Compétence : EC05, différencier les sons. Percevoir les caractéristiques des sons ou des instruments. Objectif : différencier son long-son bref.	Répéter des sons longs ou brefs. Dire des sons longs ou courts. Savoir si le son émis est long ou bref. Jeu avec des onomatopées.	Groupe	
Mardi Rituels + 10h45-11h05	Compétence : MA04, connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation. Objectif : classer des images aliment/non aliment.	Suite du travail sur l'alimentation.	Grand groupe	
11H05-11H15 : lecture d'albums +	Compétence : EC02, écouter et comprendre un texte lu par l'adulte. Objectif : écouter sans interrompre un album ou un conte du début à la fin.	Lecture d'album le petit chaperon rouge.		
Vendredi langage au cœur des apprentissage s ou écrit	Compétence : émettre des hypothèses, argumenter Objectif : remettre en ordre une courte histoire et justifier ses choix.	À partir du fichier des images séquentielles de Ploum. Décrire, remettre en ordre, expliquer ses choix.	Groupe	V
	Compétence : IM05, avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines. Objectif : apprentissage de comptines nouvelles. Thème la peur	Apprentissage de nouvelles comptines.	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	Compétence : AG01, adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées. Objectif : apprendre une chorégraphie.	Préparation du spectacle de fin d'année	Salle d'accueil, CD de musique.	
STRUCT LANG mardi	Compétence : EC06, distinguer les syllabes d'un mot-reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés. Objectif : repérer des mots.	Jeu du filet poisson en salle de motricité. La maîtresse dit un mot, le filet devra se baisser lorsque ce mot est entendu. Domaine : fruits et légumes, le matériel de la classe, la salle de bains etc.		
LANCERS vendredi	Compétence : AG02a, coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement. Objectif : jouer collectivement en respectant les règles imposées.	Le jeu des sorciers et des magiciens. + nouveau jeu.	Groupe entier.	B

Au réveil de la sieste :

#Atelier Domaine	Compétence/Objectif	Tâche/consigne	Matériel/ Dispositif	Remarques
Découverte du monde				