

# LANGAGE: GRAPHISME, ARTS PLASTIQUES, MOTRICITE FINE

	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	Coloriage du mois de mars	Découpage de la silhouette de sorcière	Tracé des contours de la sorcière à l'infini dans la page: au feutre noir sur feuille bleue pour les GS à la peinture en nuance rouge/orange/jaune pour les MS
Semaine 2	Remplissage en graphisme des cases de la toile d'araignée	Peinture à l'encre des cases de la toile d'araignée	Découpe, montage et collage de l'araignée
Semaine 3	Créer des spirales avec les objets proposés	Les spirales à la manière de Terry Frost	Ateliers individuels de manipulation en motricité fine
Semaine 4	Réalisation du fond à l'éponge jaune clair et blanc	Prolonger les branches de l'arbre de vie en spirales	Ateliers individuels de manipulation en motricité fine
Semaine 5	Collage de papiers déchirés dans les silhouette des personnages	Les lignes sinueuses avec les bouchons et le fil	Ateliers individuels de manipulation en motricité fine
Semaine 6	Les lignes sinueuses à la manière de Lewitt 1	Ateliers individuels de manipulation en motricité fine	Les lignes sinueuses à la manière de Lewitt 2

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	Pipo le clown séance 1	Jeu de bataille	Pipo le clown séance 2
Semaine 2	Activité de réinvestissement: qui gagne la partie	Jouons à la marchande séance 1	Activité de dénombrement ( inscrit le nombre d'objets présents sur l'image/velleda)
Semaine 3	Jeu du banquier	Jouons à la marchande 2	La bande numérique
Semaine 4	Jeu relier les points dans l'ordre	Jouer à la réussite	Jouer à la réussite
Semaine 5	Tri les cartes selon le chef de famille	La famille des nombres séance 1	La famille des nombres séance 2
Semaine 6	Loto des quantités	Retrouve la bonne écriture chiffrée ( carte à pinces)	Le chiffre manquant ( velleda)

## LANGAGE: ENTREE DANS L ECRITURE / PHONOLOGIE

	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	Jeu du j'ai qui a de l'alphabet	Jeu de discrimination visuelle velleda	Fiche cache cache
Semaine 2	Loto ( replace les mots sous l'image) sur le thème des sorcières	Activités de réinvestissement en phono:Le son [s] du mot sorcière ( MS: j'entends/j'entends pas; GS: j'indique dans quelle partie du mot je l'entends)	Entoure les mots de la bonne couleur dans les diverses écritures
Semaine 3	Repose les lettres sur le modèle ( MS script/majuscule, GS cursif script ou majuscule selon le niveau de chacun)	Lettres mobiles les mots sorcière, enfants, maison, bonbon	Fiche reforme le titre lettre par lettre dans les 3 écritures
Semaine 4	Jeu reforme le mot lettre par lettre ( une planche avec un mot en majuscule par élève on tire dans le sac en cursif pour les grands en script pour les MS)	Activités de réinvestissement en phono: les syllabes des mots: MS tri les mots selon le nombre de syllabes, GS tri les mots selon le phonème voyelle entendu	Jeu velleda retrouve les lettres du mot et relie les
Semaine 5	Associe le titre du conte à la bonne image	Jeu mistigri des lettres	Fiche : observe et écris dans chaque boîte la lettre manquante
Semaine 6	Retrouve le mot modèle dans chaque colonne	Réinvestissement phono: MS le nombre de syllabe, GS les phonèmes voyelles	Nomenclatures sur le thème des sorcières, des contes et des dragons

# LOGIQUE, ESPACE, TEMPS

	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	Tri les images selon si elles appartiennent au monde des sorcières ou non	Jeu bataille navale	Fiche de réinvestissement topomat
Semaine 2	Reproduis l'assemblage de forme: technico	Reproduis la sorcière ( mosaïcolor pour les GS, perle hama pour les MS)	Jeu la maison de la sorcière ( oiseau magique, suivi chd'ecole)/ château fantôme
Semaine 3	Ritmo	Fiche tableau double entrée	Pixel art sorcière
Semaine 4	Jeu maison de la sorcière/ château fantôme	Replace les images dans l'ordre de l'histoire	Découverte des sudokus
Semaine 5	Les sudokus	Fiche poursuis l'algo	Puzzle de la couverture
Semaine 6	Reproduis l'assemblage de forme ( attrimath)	Les enclos	Fiche relie les points du quadrillage correctement

# ATELIER ECRITURE

	<b>Ecriture MS</b>	<b>Ecriture GS</b>
<b>Semaine 1</b>	Ecriture les jours de la semaine Lundi/mardi	Ecriture des lettres complexes avec boucles h, g, f
<b>Semaine 2</b>	Ecriture des mots liés aux sorcières: sorcière, chapeau, balai, magie	Ecriture hansel et gretel , enfants et sorcière
<b>Semaine 3</b>	Dessin dirigé: une sorcière	Ecriture les jours de la semaine Lundi/mardi
<b>Semaine 4</b>	Ecriture les jours de la semaine: jeudi/vendredi	Ecriture les jours de la semaine jeudi/vendredi
<b>Semaine 5</b>	Ecriture du mont dragon	Ecriture du mot dragon, feu, soleil
<b>Semaine 6</b>	Dessin dirigé le dragon	Dessin dirigé dragon, sorcière

# ATELIER PHONOLOGIE

	PHONO GS	PHONO MS
Semaine 1	Le phonème S de sam le serpent	Dénombrer les syllabes d'un mot: activité collective de tri
Semaine 2	Le phonème A de allie l'alligator avec la comptine abracadabra	Entendre le son s au début d'un mot
Semaine 3	Les autres voyelles I,O,U: activités de tri pour remplir les maisons des sons.	Jeu des cerceaux Bataille des syllabes
Semaine 4	Consolidation: BAC où entends tu le son, jeu de piste a, o, i; loto des sons	Bataille des syllabes Jeu des cerceaux
Semaine 5	Consolidation: BAC où entends tu le son, jeu de piste a, o, i; loto des sons	Phonozoo: j'ai qui a
Semaine 6	Les consonnes: reconnaître l'initiale d'un mot.	Phonozoo: loto du phonozoo

# JEU DE SOCIÉTÉ

	Jeux de société	Défis
Semaine 1	Le jeu du collectionneur	Défis: jeu de cache cache: cache cache ferme, safari, insectes, monde aquatique, gruyère party, maison cache cache, les fantômes, pole nord, cache cache pirate
Semaine 2	Le jeu du hérisson	Défis: labyrinthe des lettres
Semaine 3	La bataille	Défis: jeu de parcours/déplacement: le petit chaperon rouge, goki, go getter, rush hour, camelot
Semaine 4	Pipo le clown	Défis: jeu d'équilibre: le clown, la lune, la balançoire, les chaises, la tour, la tour aimantée, chikiboom
Semaine 5	Le jardin de martin	Défis: jeu d'espace : jour/nuit, castle logix, architex, code couleur, les 3 petits cochons, bahuts malins, smart cars, verticubes
Semaine 6	Jeu de 7 familles	Défis: labyrinthes

# LANGAGE

	Album étudié	Thématique et albums lus pour le plaisir	Comptines et jeux de doigts	
Semaine 1	Hansel et Gretel	Une soupe 100% sorcière Vezmo la sorcière Le balai de la sorcière Malvina Patou la mele tout Pélagie la sorcière Les divers albums de Boujon 3 sorcières La sorcière Tambouille Cornebidouille La sorcière qui rapetissait les enfants	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La sorcière grabouilla</li> <li>- La sorcière a froid aux pieds</li> <li>- Hansel et Gretel</li> </ul>	
Semaine 2				
Semaine 3	Baba yaga		La princesse, le chevalier et le dragon Georges le dragon Petit dragon La princesse et le chevalier Azuro le dragon	Au jardin de ma grand-mère La baba yaga ( pakita)
Semaine 4				
Semaine 5	Il n'y a pas de dragons dans cette histoire	La princesse, le chevalier et le dragon Georges le dragon Petit dragon La princesse et le chevalier Azuro le dragon		Le dragon endormi
Semaine 6				

# EMPLOI DU TEMPS PERIODE 4

	MARDI	JEUDI	VENDREDI
8H50-9H15	<b>ACCUEIL:</b> Les élèves entrent en classe, ils s'inscrivent au TNI. Les élèves responsables s'occupent de la date . ► Les élèves peuvent jouer librement dans les coins jeux, prendre un AIM		
9H15-9H30	<b>Regroupement :</b> ► Débuter le regroupement dans le calme: <b>en attendant la fin de la musique et l'arrivée de tous les enfants, ritualiser la gymnastique des doigts et un petit jeu de relaxation.</b> ► Observation du tableau des responsabilités oralisation de la date et des présents/absents, des particularités du jour... ► Présentation des activités du jour		
9H30-11H	<b>Ateliers en espace:</b> Chaque jour est proposé un ensemble de 4 ateliers en plan de travail: l'élève choisit l'ordre dans lequel il souhaite faire les ateliers mais le contrat est de faire tous les ateliers dans la journée. Les ateliers sont identiques pour les MS ou les GS mais 2 à 3 niveaux de difficultés sont proposés pour correspondre au niveau de chacun. 2 ateliers mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (oral/écrit), 1 atelier construire les premiers outils pour structurer sa pensée, 1 atelier explorer le monde		
11H-11H30	RECREATION		
11H30-12H	Ecriture MS Défis GS	Ecriture GS Défis MS	Jeu de société/puzzles GS Phonologie MS
13H50-14H15	ACCEUIL DANS LA COUR		
14H15-15H	Phonologie GS Jeu de société/puzzles MS	Motricité: Jeux collectifs	Motricité: Jeux collectifs
15H-16H	Motricité: Parcours moteur	Ateliers individuels de manipulation en plan de travail	Ateliers individuels de manipulation en plan de travail
16H-16H30	RECREATION		
16H30-17H	Activité de langage: Narramus	Jeux langagiers	Jeux mathématiques