

LUNDI				
8h50	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> ): 1. Perles;2. Coloriage du mois;3. Puzzles;4. Maxicoloredo tapis: voiture			
9h15	Rituel: gymnastique des doigts, nommer et compter les absents, ( <i>mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i> ), compter les présents			
9h30	Passage aux toilettes		Présentation des activités	
	Présentation des activités			
9h40	<p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions <b>Objectif:</b> Discriminer les lettres d'un mot</p> <p><b>Consigne:</b> Remplace les lettres de ton prénom dans le bon ordre ( lettres mobiles)</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> Les premiers outils pour structurer sa pensée <b>Objectif:</b> créer une collection d'une quantité donnée</p> <p><b>Consigne:</b> Placer 3 bougies sur chaque gâteau. Puis demander de piocher les cartes le bue est d'avoir 3 bougies sur chaque gâteau. <b>Variante:</b> pour Juan, Gabin et julie lors de la deuxième partie du jeu faire tracer au velledda 3 bougies pour qu'il visualise mieux.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions <b>Objectif:</b> Discriminer des mots</p> <p><b>Consigne:</b> Entoure de la bonne couleur le mot selon la consigne.</p> <p><b>Variante:</b> avec ou sans mot piège.</p>	<p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions <b>Objectif:</b> Tracer des lignes brisées dans un espace donné</p> <p><b>Consigne:</b> Trace des lignes brisées dans les deux bandes de couleurs puis colle les et trace des lignes brisées entre les bandes.</p> <p><b>Variante:</b> largeur des bandes et quantité des bandes.</p>
	10h	<p style="text-align: center;">LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS/PHONOZOO/ LECTURE offerte:</p> <p>PS: tour d'appel, mise de la date, mascotte, Jeux pour développer l'attention/le langage: Travail de comparaison de prénom ayant la même initiale. Lecture offerte:Hansel et gretel</p> <p>MS: AIM</p>		
10h30	Habillage, récréation			
11h	<p style="text-align: center;">Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique: Les parcours moteurs: FRANCHIR</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Slalomer entre les poteaux sous les lattes.</li> <li>2. Franchir les plinths de plus en plus haut</li> <li>3. Franchir la zone des tapis sans poser le pied par terre ( plots, briques...)</li> <li>4. se déplacer en mettant 1 pied sur chaque poutre.</li> </ol>			
11h45	Bilan de la matinée			
13h20	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )			
13h45	<p>PS: sieste MS:Langage: tour d'appel, mise de la date, lecture offerte, Lecture: jeu de phonologie: trier les images dans les boîtes à syllabes.</p>			
14h	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Repérer les particularités de la langue</p> <p><b>Consigne:</b> Jeu des cerceaux en PF</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Discriminer des mots</p> <p><b>Consigne:</b> Remplace les mots sous l'image correspondante ( loto du western</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: Le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Tracer des ponts</p> <p><b>Consigne:</b> Tracer au velledda des ponts avec une aide ( gommettes coupées)</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: Le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Reconnaître son prénom en script</p> <p><b>Consigne:</b> Tri les étiquettes des enfants de la classe en script dans les BAC</p> <p><b>Variante:</b></p>
	15h05	Habillage, récréation		
15h30	AIM, regroupement			

MARDI					
8h50	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )				
9h15	Rituel: gymnastique des doigts, nommer et compter les absents, ( <i>mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i> )				
9h30	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Passage aux toilettes</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Présentation des activités</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Présentation des activités</td> </tr> </table>	Passage aux toilettes	Présentation des activités	Présentation des activités	
Passage aux toilettes	Présentation des activités				
Présentation des activités					
9h40	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> Les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b> créer une collection d'une quantité donnée</p> <p><b>Consigne:</b> Placer 2 bougies sur chaque gâteau. Puis demander de trier les cartes selon si il y a 1 ou 2 bougies.</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Discriminer les lettres d'un mot</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Reforme à l'aide des lettres magnétiques ton prénom</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Tracer des lignes brisées dans un espace donné</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Trace des lignes brisées dans les deux bandes de couleurs puis colle les et trace des lignes brisées entre les bandes.</p> <p><b>Variante:</b> largeur des bandes et quantité des bandes.</p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Discriminer des mots</p> <p><b>Consigne:</b> Entoure de la bonne couleur le mot selon la consigne.</p> <p><b>Variante:</b> avec ou sans mot piège.</p> </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> Les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b> créer une collection d'une quantité donnée</p> <p><b>Consigne:</b> Placer 2 bougies sur chaque gâteau. Puis demander de trier les cartes selon si il y a 1 ou 2 bougies.</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Discriminer les lettres d'un mot</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Reforme à l'aide des lettres magnétiques ton prénom</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Tracer des lignes brisées dans un espace donné</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Trace des lignes brisées dans les deux bandes de couleurs puis colle les et trace des lignes brisées entre les bandes.</p> <p><b>Variante:</b> largeur des bandes et quantité des bandes.</p>	<p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Discriminer des mots</p> <p><b>Consigne:</b> Entoure de la bonne couleur le mot selon la consigne.</p> <p><b>Variante:</b> avec ou sans mot piège.</p>
<p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> Les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b> créer une collection d'une quantité donnée</p> <p><b>Consigne:</b> Placer 2 bougies sur chaque gâteau. Puis demander de trier les cartes selon si il y a 1 ou 2 bougies.</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Discriminer les lettres d'un mot</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Reforme à l'aide des lettres magnétiques ton prénom</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Tracer des lignes brisées dans un espace donné</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Trace des lignes brisées dans les deux bandes de couleurs puis colle les et trace des lignes brisées entre les bandes.</p> <p><b>Variante:</b> largeur des bandes et quantité des bandes.</p>	<p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p><b>DOMAINE:</b> langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b> Discriminer des mots</p> <p><b>Consigne:</b> Entoure de la bonne couleur le mot selon la consigne.</p> <p><b>Variante:</b> avec ou sans mot piège.</p>		
10h	<p style="text-align: center;">Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique: danse: Echauffer les diverses parties de son corps comme la petite souris.</p> <p style="text-align: center;">Réécouter la danse du sorcier cordonnier. Voir comment on peut danser avec chaque partie de son corps. Les élèves réalisent la danse.</p>				
10h30	Habillage, récréation				
11h	<p>LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS PHONOZOO</p> <p>PS: tour d'appel, mise de la date, mascotte, Jeux pour développer l'attention/le langage: Jeu de kim visuelle afficher plusieurs cartes de monstre au tableau et en enlever une , les élèves doivent trouver celle qui manque MS: AIM</p>				
11h45	Bilan de la matinée				
13h20	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )				
13h45	<p>PS: sieste MS: Langage: tour d'appel, mise de la date, lecture offerte, Langage: Jeu de cartes: trouve combien de chien sont cachés dans la niche</p>				
14h	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Comparer des collections</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu velleda</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans un quadrillage</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu logix niveau 2</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: Explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Suivre un parcours</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Au velleda trace le parcours demandé</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: Explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Situer les objets les uns par rapport aux autres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu du méli mélo fin</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Comparer des collections</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu velleda</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans un quadrillage</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu logix niveau 2</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: Explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Suivre un parcours</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Au velleda trace le parcours demandé</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: Explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Situer les objets les uns par rapport aux autres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu du méli mélo fin</p> <p><b>Variante:</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Comparer des collections</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu velleda</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans un quadrillage</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu logix niveau 2</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: Explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Suivre un parcours</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Au velleda trace le parcours demandé</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: Explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Situer les objets les uns par rapport aux autres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu du méli mélo fin</p> <p><b>Variante:</b></p>		
15h05	Habillage, récréation				
15h30	AIM, regroupement				

Jeudi					
8h50	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )				
9h15	Rituel: gymnastique des doigts, nommer et compter les absents, ( <i>mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i> )				
9h30	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Passage aux toilettes</td> <td style="width: 50%;">Présentation des activités</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Présentation des activités</td> </tr> </table>	Passage aux toilettes	Présentation des activités	Présentation des activités	
Passage aux toilettes	Présentation des activités				
Présentation des activités					
9h40	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p>DOMAINE: explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Suivre un parcours</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Aider le bonhomme de pain d'épice à traverser la rivière ( version de ludanimo)</p> <p><b>Variante:</b> possibilité d'introduire un dé si cela fonctionne bien</p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p>DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Le gribouillage rotatif à la manière de Zitko</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Tracer une ligne continue enroulée autour du bouchon</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p>DOMAINE: atelier explorer le monde (espace/temps)</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans un tableau double entrée</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Colle les étiquettes au bon endroit</p> <p><b>Variante:</b> niveau de difficulté du tableau, + simple pour Kenzo</p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p>DOMAINE: atelier les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Comparer des collections</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Colle plus de gommettes pour que tu gagnes la partie de Pipo le clown</p> <p><b>Variante:</b></p> <p>Esteban et brandy fiche avec gommettes en ligne</p> </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p>DOMAINE: explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Suivre un parcours</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Aider le bonhomme de pain d'épice à traverser la rivière ( version de ludanimo)</p> <p><b>Variante:</b> possibilité d'introduire un dé si cela fonctionne bien</p>	<p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p>DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Le gribouillage rotatif à la manière de Zitko</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Tracer une ligne continue enroulée autour du bouchon</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p>DOMAINE: atelier explorer le monde (espace/temps)</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans un tableau double entrée</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Colle les étiquettes au bon endroit</p> <p><b>Variante:</b> niveau de difficulté du tableau, + simple pour Kenzo</p>	<p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p>DOMAINE: atelier les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Comparer des collections</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Colle plus de gommettes pour que tu gagnes la partie de Pipo le clown</p> <p><b>Variante:</b></p> <p>Esteban et brandy fiche avec gommettes en ligne</p>
<p style="text-align: center;"><b>BLEU</b></p> <p>DOMAINE: explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Suivre un parcours</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Aider le bonhomme de pain d'épice à traverser la rivière ( version de ludanimo)</p> <p><b>Variante:</b> possibilité d'introduire un dé si cela fonctionne bien</p>	<p style="text-align: center;"><b>VERT</b></p> <p>DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Le gribouillage rotatif à la manière de Zitko</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Tracer une ligne continue enroulée autour du bouchon</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ROUGE</b></p> <p>DOMAINE: atelier explorer le monde (espace/temps)</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans un tableau double entrée</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Colle les étiquettes au bon endroit</p> <p><b>Variante:</b> niveau de difficulté du tableau, + simple pour Kenzo</p>	<p style="text-align: center;"><b>JAUNE</b></p> <p>DOMAINE: atelier les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Comparer des collections</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Colle plus de gommettes pour que tu gagnes la partie de Pipo le clown</p> <p><b>Variante:</b></p> <p>Esteban et brandy fiche avec gommettes en ligne</p>		
10h	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique: jeux collectifs</p> <p style="text-align: center;">ACROSPORT ( sur 2 séances, cf retz p 87-88):</p> <p>En échauffement refaire le jeu des statues imposée pendant 3 secondes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Afficher différentes positions et demander aux élèves de les reproduire</li> <li>2. acrochaise a 2: donner une carte à chaque groupe et leur demander de présenter leur position aux autres</li> <li>3. Réaliser les positions des autres.</li> <li>4. Essayer de passer d'une position à l'autre sans toucher par terre</li> </ol>				
10h30	Habillage, récréation				
11h	<p>LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS/PHONOZOO</p> <p>PS: tour d'appel, mise de la date, mascotte,</p> <p>Jeux pour développer l'attention/le langage: jeu autour des prénoms, chaque enfant a une lettre et doit venir la placer au tableau quand il y en a besoin pour écrire le prénom d'un enfant</p> <p>MS: AIM</p>				
11h45	Bilan de la matinée				
13h20	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )				
13h45	<p>PS: sieste</p> <p>MS: Langage: tour d'appel, mise de la date, lecture offerte,</p> <p>Jeux oraux: ranger les cartes en fonction de leur syllabe d'attaque</p>				
14h	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Consolider la connaissance des petits nombres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu maxicoloredo séance 2</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Développer sa pensée logique</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Trouve l'intrus dans chaque collection</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Situer les objets les uns par rapports aux autres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Meli melo ombre</p> <p><b>Variante:</b></p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans l'espace</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>La chambre de léa</p> <p><b>Variante:</b> niveau 1 ou 2 selon enfant</p> </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Consolider la connaissance des petits nombres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu maxicoloredo séance 2</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Développer sa pensée logique</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Trouve l'intrus dans chaque collection</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Situer les objets les uns par rapports aux autres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Meli melo ombre</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans l'espace</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>La chambre de léa</p> <p><b>Variante:</b> niveau 1 ou 2 selon enfant</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 1</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Consolider la connaissance des petits nombres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Jeu maxicoloredo séance 2</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 2</b></p> <p>DOMAINE: Développer les outils pour structurer sa pensée</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Développer sa pensée logique</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Trouve l'intrus dans chaque collection</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 3</b></p> <p>DOMAINE: explorer le monde</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Situer les objets les uns par rapports aux autres</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>Meli melo ombre</p> <p><b>Variante:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ATELIER 4</b></p> <p>DOMAINE: mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p><b>Objectif:</b></p> <p>Se repérer dans l'espace</p> <p><b>Consigne:</b></p> <p>La chambre de léa</p> <p><b>Variante:</b> niveau 1 ou 2 selon enfant</p>		
15h05	Habillage, récréation				
15h30	A I N A				

## Vendredi

8h50	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )			
9h15	Rituel: gymnastique des doigts, nommer et compter les absents, ( <i>mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i> )			
9h30	Passage aux toilettes		Présentation des activités	
9h40	<b>BLEU</b> DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique <u><b>Objectif:</b></u> Le gribouillage rotatif à la manière de Zitko  <u><b>Consigne:</b></u> Tracer une ligne continue enroulée autour du bouchon <u><b>Variante:</b></u>	<b>VERT</b> DOMAINE: explorer le monde <u><b>Objectif:</b></u> Suivre un parcours  <u><b>Consigne:</b></u> Aider le bonhomme de pain d'épice à traverser la rivière ( version de ludanimo)  <u><b>Variante:</b></u> possibilité d'introduire un dé si cela fonctionne bien	<b>ROUGE</b> DOMAINE: atelier les premiers outils pour structurer sa pensée <u><b>Objectif:</b></u> Comparer des collections  <u><b>Consigne:</b></u> Colle plus de gommettes pour que tu gagnes la partie de Pipo le clown  <u><b>Variante:</b></u> Kenzo fiche avec gommettes en ligne	<b>JAUNE</b> DOMAINE: atelier les premiers outils pour structurer sa pensée <u><b>Objectif:</b></u> Comparer des collections  <u><b>Consigne:</b></u> Colle plus de gommettes pour que tu gagnes la partie de Pipo le clown  <u><b>Variante:</b></u> Esteban et brandy fiche avec gommettes en ligne
10h	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique: jeux collectifs  Jeux collectifs: Jouer avec du petit matériel :la ronde du ballon. Réaliser une ronde et faire tourner un ballon sans le faire tomber. Faire changer de sens, faire deux rondes et faire tourner de plus en plus vite.			
10h30	Habillage, récréation			
11h	LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS/PHONOOZOO PS: tour d'appel, mise de la date, mascotte, Jeux pour développer l'attention/le langage: jeu de kim repérer la carte qui a disparu MS: AIM			
11h45	Bilan de la matinée			
13h20	Accueil ( <i>apprendre et vivre ensemble, langage oral</i> ), activité à brevet ( <i>apprendre en s'exerçant ou en jouant</i> )			
13h45	PS: sieste MS:Langage: tour d'appel, mise de la date, lecture offerte, Jeux oraux: le dé géant			
14h	<b>ATELIER 1</b> DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique  <u><b>Objectif:</b></u> Développer sa motricité fine <u><b>Consigne:</b></u> Découper autour de sa silhouette de cowboy <u><b>Variante:</b></u>	<b>ATELIER 2</b> DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique  <u><b>Objectif:</b></u>  <u><b>Consigne:</b></u> Tracer un arc en ciel  <u><b>Variante:</b></u>	<b>ATELIER 3</b> DOMAINE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique <u><b>Objectif:</b></u>  <u><b>Consigne:</b></u> PAM les chiffres  <u><b>Variante:</b></u>	<b>ATELIER 4</b> DOMAINE: Le langage dans toutes ses dimensions: l'écrit  <u><b>Objectif:</b></u>  <u><b>Consigne:</b></u> uno  <u><b>Variante:</b></u>
15h05	Habillage, récréation			
15h30	Regroupement:  AIM			