





Lundi 23/01	Mardi 24/01	Mercredi 25/01	Jeudi 26/01	Vendredi 27/01
<b>8h45-9h00 : Temps d'accueil et de réinvestissement</b> (pâte à modeler avec fiche modèle ; jeux PC ; fiche écriture lettres droites ou pistes graphiques au velléda, bataille des loups, puzzles)				
<b>9h00-9h20 : Regroupement rituel</b> : Appel, compter les enfants, date.				
<b>9h20-9h30 : Passage aux toilettes et habillages</b>				
<b>9h30-10h00 :</b> <b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : "Ateliers de saut" (1)</b> <i>Compétence : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</i> <i>Objectifs : sauter de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis ; ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir.</i> <b>Atelier 1 : Sauter par-dessus des haies.</b> Installer les 6 haies. Le but est de sauter par-dessus les haies une jambe après l'autre comme un cheval au trot. <i>Matériel : 6 haies</i> <b>Atelier 2 : Sauter dans les flaques.</b> Installer les cerceaux et anneaux. Le but est de sauter pieds joints dans les cerceaux comme lorsque l'on saute dans des flaques d'eau. <i>Matériel : cerceaux et anneaux</i>		<b>9h30-10h00 : Atelier 1 :</b> MS1 : Paysage d'hiver : dessiner à partir de modèles de dessin. LB11 MS2 : Paysage de montagne LB8 GS1 : Domino des longueurs VLM16(2) GS2 : Alphabet à trous (S1) bis		<b>9h30-10h00 :</b> <b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : "Ateliers de saut" (2)</b> <i>Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer</i> <b>Atelier 1 : Sauter à pieds joints.</b> Matérialiser un couloir à l'aide de plots. Le but est de traverser le couloir le plus rapidement possible en sautant à pieds joints tout en serrant un sac de graines entre ses genoux <i>Matériel : plots, 5 ou 6 sacs de graines</i> <b>Atelier 2 : Sauter à l'intérieur</b> Former un couloir en alternant petits et grands cerceaux. Le but est de sauter à pieds joints dans les cerceaux en alternant petit saut et grand saut. <i>Matériel : cerceaux et anneaux</i>
<b>10h00-10h15 : Récréation 1</b>				
<b>10h15-10h20 : Langage</b> : L'écriture des titres des chants de la chorale : rappeler le nom des lettres : CADET ROUSSELLE ; POLICHINELLE ; LE ROI DAGOBERT ; J'AI DU BON TABAC.	<b>10h15-10h20 : Langage : "Les devinettes animalières"</b> <i>Compétence : S'approprier le langage. / Objectif : utiliser la forme interrogative.</i> Même situation que précédente. Sans support visuels (sans ombres), poser les devinettes aux enfants : "Je suis un animal. J'ai une grande crinière. Je suis sauvage. Qui suis-je ?"	<b>10h15-10h20 : Jeux numériques : "Qui suis-je ?"</b> <i>Placer au tableau les cartes nombres de 1 à 5, les faire nommer, demander aux élèves de montrer pour chaque nombre la quantité correspondante avec les doigts puis commencer le jeu.</i> Ex : "Tous les doigts de ma main forment cette quantité, qui suis-je ? : le 5" Ex : "J'ai deux gros ventre, qui suis-je ? : le 3"	<b>10h15-10h20 : Regroupement MS-GS J'OBSERVE : "La famille des lettres obliques W, Z, X, Y, K" EC.22</b> Amener chacun à se souvenir des derniers graphismes étudiés. Demander à un élève de dessiner des ronds au tableau. Afficher l'alphabet A3 et laisser les élèves s'exprimer. Leur demander d'identifier les lettres contenant des ronds et de repasser dessus en bleu. Nommer les lettres au fur et à mesure. Ecrire les lettres sélectionnées au tableau W, Z, X, Y, K. Leur demander si certains ont ces lettres dans leur prénom et les écrire sous chacune des lettres. Bruiter et faire chanter ces lettres. <i>Matériel : alphabet A3 plastifié, feutre Velléda bleu.</i>	<b>10h15-10h20 : Langage : "Les devinettes animalières"</b> <i>Compétence : S'approprier le langage. / Objectif : utiliser la forme interrogative.</i> Même situation que précédente. Sans support visuels (sans ombres), poser les devinettes aux enfants : "Je suis un animal. J'ai une grande crinière. Je suis sauvage. Qui suis-je ?"
<b>10h20-10h50 : Atelier 1 :</b> MS1 : Ecrire CADET ROUSSELLE / POLICHINELLE / ROI DAGOBERT avec les lettres mobiles. MS2 : Les hérissons VM16 (2) GS1 / GS2 : Tracer des lignes brisées LB6	<b>10h20-10h50 : Atelier 1 :</b> MS1 : Les hérissons VM16 (2) MS2 : Pistes graphiques lignes brisées LB9ter GS1 : Réaliser des constructions en suivant un modèle (attrimaths mosaïque + fiche dessin à reproduire) (découverte et entraînement) GS2 : Alphabet à trous (S1)	<b>10h20-10h50 : Atelier 2 :</b> MS1 : Pistes graphiques lignes brisées LB9ter MS2 : "Les hérissons" : VM16 (3) GS1 : Paysage d'hiver : dessiner à partir de modèles de dessin. LB11 GS2 : Domino des longueurs VLM16(2)	<b>10h20-10h50 : Atelier 1 :</b> MS1 : Manipuler les lettres obliques EC23 MS2 : algo perles (sortir les fiches) GS1 : Ecriture K, Z, X (fiche) Ec27 GS2 : Paysage d'hiver : dessiner à partir de modèles de dessin. LB11	<b>10h20-10h50 : Atelier 1 :</b> MS1 : Côtés et sommets VM17(1) MS2 : Clics (avec modèles) GS1 : Ecriture W et Y (fiche) EC27 GS2 : Rébus fusion (pho22(2))
<b>10h50-11h00 : Comptines/chants :</b> Chants chorale + Gentil Coquelicot	<b>10h50-11h00 : Comptines/chants :</b> Chants chorale + Gentil Coquelicot	<b>10h50-11h00 : Comptines/chants :</b> Chants chorale + Gentil Coquelicot	<b>10h50-11h00 : Comptines/chants :</b> Chants chorale + Gentil Coquelicot	<b>10h50-11h00 : Comptines/chants :</b> Chants chorale + Gentil Coquelicot
<b>11h00-11h15 : Récréation 2</b>				

<p><b>11h15-11h35 : CHORALE</b></p>	<p><b>11h15-11h40 : Atelier 2 :</b> MS1 : "Les hérissons" : VM16 (3) MS2 : écriture prénom adaptée aux réussites GS1 : Paysage de montagne LB8 GS2 : Tracer des lignes brisées dans les bandes LB9</p>	<p><b>11h15-11h35 :</b> Album lu : Magazine CD</p>	<p><b>11h15-11h35 : CHORALE</b></p>	<p><b>11h15-11h40 : Atelier 2 :</b> MS1 : Clics (avec modèles) MS2 : Côtés et sommets VM17(1) GS1 : Rébus fusion (pho22(2)) GS2 : Ecriture W et Y (fiche) EC27</p>
<p>11h35-11h50 : Album lu : Les trois petits pourceaux</p>	<p>11h40-11h50 : Album lu : Les trois petits pourceaux (retour sur le vocabulaire)</p>	<p>11h35-11h45 : Langage sur l'album lu</p>	<p>11h35-11h50 : Album lu : Pierre et le loup (Galimard jeunesse) lecture seule du début</p>	<p>11h40-11h50 : Album lu : Pierre et le loup (Galimard jeunesse) lecture seule de la fin</p>
<p>13h30-13h40 : Passage aux WC 13h40-14h00 : Temps calme (écoute d'une histoire sur CD)</p>				
<p><b>14h00-14h15 : Regroupement MS-GS : Observer la ligne brisée. LB7</b> <i>Obj : tracer des lignes brisées</i> Rappeler aux élèves le graphisme qu'ils ont découvert. Leur montrer ensuite des œuvres de Paul Klee. Les laisser s'exprimer librement puis leur demander ce que représentent ces 2 œuvres. Les amener à décrire les formes, les couleurs, les graphismes identifiables... Relever avec eux toutes les lignes brisées dans les 2 œuvres. Faire comparer les 2 œuvres, expliquer ensuite la différence entre une œuvre abstraite et une œuvre figurative. Pour finir donner le nom de l'artiste et expliquer que l'œuvre abstraite est quelque peu plus récente. <i>Matériel : œuvres de Paul Klee (vent chaud dans le jardin de Marc 1915 ; The Power of Play in a Lech Landscape (1917)).</i></p>	<p><b>14h00-14h15 : Phono :</b> <b>Regroupement: L'intrus Pho21</b> <i>Objectif : repérer un intrus parmi un ensemble de mots qui ont la même attaque.</i> . Même déroulement que Pho19/Pho20 avec d'autres séries d'images : 4. Ananas - Araignée - Aspirateur - Avion - Aigle 5. Lapin - Lavabo - Lampe - Loupe - Larme <i>Matériel : Images ayant une syllabe commune et des intrus (Ananas - Araignée - Aspirateur - Avion - Aigle / Lapin - Lavabo - Lampe - Loupe - Larme)</i></p>	<p>LB7 :</p> 	<p><b>14h00-14h15 : Regroupement : Rébus fusion Pho22 (1)</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i> Présenter les cartes rébus une à une. Sur chaque case, se trouve un dessin d'un mot monosyllabique. Il faut associer les différentes syllabes pour former le mot final. Ex : Rat + Thon = Raton ; Sou + Riz = Souris ; Chat + Pot = Chapeau. <i>Matériel : fiche greb (carte rébus) ; cartes rébus du jeu rébus de Pho22(2)</i></p>	<p><b>14h00-14h15 : Langage : "Les ombres"</b> <i>Compétence : S'approprier le langage.</i> <i>Objectifs : développer la discrimination visuelle ; utiliser la forme interrogative.</i> Afficher au tableau des ombres d'animaux. Les élèves doivent poser des questions pour identifier les différentes silhouettes en utilisant la formule interrogative suivante : "Est-ce un/une... ?" ou "Est-ce que c'est un/une...?" Valider en montrant la photo de l'animal.</p>
<p><b>14h15-14h35 : Atelier 3 :</b> MS1 : Paysage de montagne LB8 MS2 : algo perles (sortir les fiches) GS1 : Alphabet à trous (S1) GS2 : Les boîtes à nombres VLM19(2) - autonomie avec cartes images à compter jusque 10</p>	<p><b>14h15-14h35 : Atelier 3 :</b> MS1 : algo perles (sortir les fiches) MS2 : Paysage d'hiver : dessiner à partir de modèles de dessin. LB11 GS1 : Tracer des lignes brisées dans les bandes LB9 GS2 : Paysage de montagne LB8</p>		<p><b>14h15-14h35 : Atelier 3 :</b> MS1 : algo perles (sortir les fiches) MS2 : Manipuler les lettres obliques EC23 GS1 : Alphabet à trous (S1) bis GS2 : Ecriture K, Z, X (fiche) Ec27</p>	<p><b>14h15-14h35 : Atelier 3 :</b> MS1 /MS2 : Ecrire 3 PETITS COCHONS SUR UNE LIGNE (avec modèle sur fiche brouillon) GS1 /GS2 : Fiche boîtes à nombres VLM19 (3)</p>
<p><b>Atelier 4 :</b> MS1 / MS2 : Puzzles GS1 : Fiche défi attrimaths GS2 : Fiche défi blocs logiques</p>	<p><b>14h35-14h45 : reprise d'un chant de la chorale.</b></p>		<p><b>14h35-15h00 : Atelier 4 :</b> MS1 : écriture prénom adaptée aux réussites MS2 : Puzzles</p>	<p><b>14h35-14h45 : Langage : "Bilan de la semaine"</b></p>

			GS1 : Fiche défi blocs logiques GS2 : Fiche défis attrimaths	
<b>15h00-15h30 : Récréation</b>			<b>15h00-15h30 : Récréation</b>	
<b>15h30-15h50 : Regroupement MS : "Le jeu du portrait" - Etape 3 : Décrire un assemblage de formes. VM21 (2)</b> <i>Objectif : se repérer dans l'espace d'une page.</i> Un élève décrit une carte cachée sur le côté de l'armoire non visible depuis le coin regroupement. Ecouter et comprendre la description pour reproduire la configuration de formes. <i>Matériel : blocs logiques, cartes du jeu du portrait (manuel p.119)</i>			<b>15h30-15h50 : Phonologie : "La maison du [E]"</b> <i>Compétence : Découvrir l'écrit. / Objectifs : différencier les sons ; développer la conscience phonologique ; mettre en relation des sons et des lettres.</i> 1. Au préalable, dessiner sur une grande feuille une maison ; écrire un grand "E" dans le toit. Présenter aux élèves l'affiche : "Quelle lettre est écrite sur cette maison ? Connaissez-vous des mots où l'on entend le son [E] ?" Ecrire au fur et à mesure au tableau les mots proposés par les élèves. 2. Distribuer à chaque élève une petite image d'un objet, animal... où l'on entend ou pas le son [E], par exemple : poule, moto, école, table... A tour de rôle, les élèves nomment l'objet représenté sur leur image et disent si elle appartient ou pas à la maison du [E].	
<b>15h50-16h05 : Chants ou lecture d'un album/magazine</b>			<b>15h45-16h00 : Langage</b> :Evaluation alphabet pour quelques GS + Apprentissage du chant de l'alphabet (Goya) <b>16h00-16h05 : Chants</b>	

## Détails des ateliers

<p><b>Atelier GS : Apprentissage alphabet majuscule (1)</b> <i>Compétence : connaître et reconnaître les lettres de l'alphabet.</i> L'élève peut faire le jeu avec abécédaire modèle. L'élève dispose d'une planche abécédaire modèle sur papier couleur, des planches à trous sur papier blanc, des étiquettes alphabets en couleur (la même que la planche abécédaire). Prendre 4 couleurs ou 5 pour un atelier. Ensuite l'élève complète son alphabet en comblant les trous. <i>Matériel : une planche abécédaire par élève (couleur), des étiquettes lettres de la même couleurs, les</i></p>	<p><b>Atelier MS-GS : Le paysage de montagne LB8</b> <i>Obj : tracer des lignes brisées sur plan horizontal.</i> Chaque élève dispose d'un feuille A3. Ils commencent par tracer au centre de la feuille une ligne brisée allant d'un bout à l'autre de la feuille avec de la peinture blanche. Ils peignent alors sous la partie sous la ligne brisée en blanc. Ils utilisent ensuite les bleus du plus clair au plus foncé pour tracer des lignes brisées au dessus de celle déjà tracée en blanc. <i>Matériel : une feuille A3 par élève, pinceaux brosses, gouaches blanches et bleues (3 teintes à réaliser)</i></p>	<p><b>Atelier GS : JE TRACE des lignes brisées de plus en plus petites. LB9</b> <i>Obj : tracer des lignes brisées en miniaturisant son tracé.</i> Rappeler avec les élèves la manière de tracer les lignes brisées en mimant l'action : je monte, je casse la ligne, je descends. Les inviter à la mimer à leur tour. Donner une ardoise à chaque élève. Demander aux élèves de tracer des lignes brisées. Donner alors les bandes de papier aux élèves et leur demander de tracer des lignes</p> 
---	---	--

<p>planches blanches à trous, une barquette par élève (en début et fin de jeu, tout le matériel individuel y est rangé.)</p>		<p>brisées avec une craie blanche ou bleu. Matériel : ardoise, woody, bandes de papier couleur 3 x 32,5cm (en prévoir 2 par élève), bandes de papier 3 x 50cm (en prévoir 2 par élève), craies grasses blanche et bleu clair.</p>	
<p><b>Atelier MS JE MANIPULE : former des lettres obliques. E*C.23</b> <i>Objectif : former des lettres obliques à partir de bâtonnets</i> Amener les élèves à nommer les lettres obliques identifiées lors de la séance précédente. Leur demander de les retrouver parmi les lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie. Placer le matériel au centre de la table. Chaque élève dispose des 5 lettres à toucher. Leur demander de former les lettres avec le matériel. Montrer un exemple. <i>Matériel : bâtonnets de bois, kaplas, lettres à toucher.</i></p>		<p><b>Atelier GS : Ecriture lettres obliques EC.27</b> <i>Objectif : Ecrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie.</i> Revoir l'écriture des lettres obliques K X Z <i>Matériel : Fiche écriture K X Z</i></p> <p><b>Atelier GS : Ecriture lettres obliques EC.27</b> <i>Objectif : Ecrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie.</i> Revoir l'écriture des lettres obliques W Y <i>Matériel : Fiche écriture W et Y</i></p> <p><b>Atelier GS "Les boîtes à nombres" - Réinvestissement VLM19 (3)</b> <i>Obj : dénombrer une quantité jusque 10</i> Reproduire des constellations et représenter des nombres. <i>Matériel : la fiche élève p.115</i></p>	<p><b>Atelier GS : "Le domino des longueurs" - Jouer au domino des longueurs. VLM16 (2)</b> <i>Obj : reproduire un assemblage de formes ; trouver les pièces qui ont les côtés de la même longueur.</i> Chacun leur tour, les joueurs posent une pièce de leur puzzle pour construire une figure collective. Chaque pièce doit toucher les autres par un ou plusieurs côtés de même longueur. Il s'agit d'être le premier à poser toutes ses pièces. <i>Matériel : tangram</i> <i>Objectifs langagiers : Utiliser des comparatifs (plus long, plus court, de même longueur), des adjectifs (petit, grand, pareil, pas pareil, aussi long que, plus long, plus court), des noms (longueur, côté)</i></p>
<p><b>Atelier MS : "Les hérissons" : Fabriquer un hérisson avec des pailles de 2 couleurs différentes. VM16 (2)</b> <i>Objectif : Décomposer le nombre 5.</i> PE présente la nouvelle situation : le hérisson a toujours 5 piquants, mais certains sont roses et d'autres sont verts. Prendre des pailles roses et des pailles vertes pour en avoir 5 en tout. Présenter la solution que l'on a trouvée. . Reconstituer des hérissons : chaque hérisson doit avoir 5 piquants. Découper les cartes, les mélanger et reconstituer les hérissons. <i>Matériel : une boule de pâte à modeler, des morceaux de paille de 5cm (de deux couleurs : ex rose et vert), le jeu des cartes hérissons (prévoir au moins 2 jeux sur papier couleur)</i></p>	<p><b>Atelier GS (dirigé) : Jeu du rébus-fusion Pho22 (2)</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i> Chaque joueur possède 6 bandes composées chacune de 3 cases : -sur la 1ère case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 2ème case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 3ème case : pas de dessin. Il faut placer l'image représentant un mot bi syllabique formé par la juxtaposition des 2 mots monosyllabiques des 2 premières cases. <i>Matériel : jeu du rébus-fusion (orphys)</i></p>	<p><b>Atelier MS : "Les hérissons" : Représenter les décompositions du nombre 5. VM16 (3)</b> <i>Objectif : Décomposer le nombre 5.</i> Dessiner des hérissons avec 5 piquants en utilisant 2 couleurs différentes. Mise en commun : rechercher les hérissons identiques dessinés et constater que plusieurs solutions sont possibles.</p>	<p><b>Atelier MS : JE TRACE des lignes brisées : pistes graphiques. LB9ter</b> <i>Obj : tracer des lignes brisées.</i> S'entraîner à tracer les lignes brisées sur la piste graphique. (une par élève) <i>Matériel : pistes graphiques plastifiées + woody et chiffons humides.</i></p> <p><b>Atelier MS-GS : Paysage d'hiver : dessiner à partir de modèles de dessin. LB11</b> <i>Objectif : Dessiner à partir de modèles de dessin.</i> Rappeler la séance précédente. Donner à chaque élève une ardoise et un modèle de dessin et proposer aux élèves de s'entraîner à dessiner à partir de leur modèle de dessin. Leur proposer d'échanger régulièrement leur modèle avec celui des autres. Pour finir, leur demander de s'entraîner à dessiner un paysage d'hiver à partir des modèles de dessin. <i>Matériel : ardoises, woody, modèle de dessin, feuilles de brouillon et feutres</i></p>
<p>Fiche élève : dessiner les piquant qui manquent sur les hérissons. <i>Matériel : feuilles de brouillon + feutres ; fiche élève p.91.</i></p>	<p><b>Atelier MS : "Côtés et sommets" - Découvrir le puzzle VM17 (1)</b> <b>DIRIGE</b> <i>Objectif : Reproduire un assemblage de formes ; réaliser un assemblage avec les pièces du méli mélo en respectant une contrainte.</i> <i>Phase 1 : Découvrir le puzzle de Méli Mélo.</i> PE raconte que 2 lutins ont inventé un puzzle en découpant un carré. Il découpe un carré devant les élèves pour faire apparaître les 5 pièces du puzzles de Méli et Mélo. <i>Phase 2 : Réaliser les premiers assemblages.</i> Nommer et trier les pièces en fonction de leur forme. Découvrir que le puzzle est composé de 5 pièces. Utiliser les pièces de son choix pour réaliser des assemblages. Observer et comparer les différentes productions. <i>Matériel : puzzles du méli mélo (p.96)</i></p>	