

	Albums support de discussion ou d'exploitation	Autres albums	Jeux langagiers	Chanson
1	Et si les formes...	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qui se cache dans les découpages</li> <li>- Roule galette</li> </ul>	Loto sonore niveau 3	Carré rectangle, triangle
2	Trois souris peintres	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1,2,3 souris</li> <li>- L'hiver de la famille souris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Petit jeu d'écoute de consigne: jeu si je porte cet objet ou cette couleur je me lève</li> </ul>	Une souris verte
3	Je mangerai bien une souris	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Métaformoses</li> <li>- A trois on a moins froid</li> </ul>	Virelangues	Souris multicolores
4	Les petits papiers de Mila	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quatre petits coins de rien du tout</li> <li>- Juste un petit bout</li> </ul>	Jeu qui est ce des montres	Vent frais, vent du matin
5	Merci le vent	Monsieur le vent La moufle	Jeu devinettes des animaux	Soufflez Monsieur le vent

	Atelier 1: lundi	Atelier 3: mardi	Atelier 4: vendredi
1	Séance Edwige a 3 ans	Ecrire bonne année en lettres mobiles	Réalisation d'un fond avec alternance lignes horizontales vert claire et vert foncée ( encre+gros sel)
	AIM	Jeu de société: les gâteaux d'Edwige on pioche des cartes jusqu'à ce que tous les gâteaux aient 3 bougies	AIM
2	La tenue du crayon: les yeux des petites souris	Reforme les mots de l'histoire avec les lettres mobiles: chat/souris/maison	Place les formes au bon endroit pour refaire le paysage du livre trois souris peintres
	BAC: tri les étiquettes selon le nombre de bougies sur le gâteau ou de souris ( introduction de l'écriture chiffrée)	- Colle des gommettes horizontalement pour aider les souris à rejoindre leur maison	AIM
3	Jeu des courses: va chercher le bon nombre de formes pour reconstruire ta maison ( jeu maison espace et géométrie niveau 1)	Trie les étiquettes selon le mot écrit dessus: rond/carré/triangle ( rectangle en + si dégourdi)	Une maison à la manière d'Hundertwasser
	AIM	Jeu de piste avec cartes de 1 à 3: but avoir rejoins le fromage en premier	AIM
4	Séance 1 cache cache avec le bouchon	- Jeu pêche à la ligne des lettres de son prénom	Réalisation d'un fond pour faire la danse de la joie à la manière de Klee
	Puzzles	Jeu loto des ours	AIM
5	Jeu pêche à la ligne séance 1	Jeu pêche à la ligne séance 2	Collage des formes puis au feutre noir tracer les bonhommes
	AIM	Trie des images selon où se situe le personnage	AIM

	Lundi: Jeux collectifs: coopérer, attraper	Mardi: Parcours moteur	Vendredi: Jeux à visée athlétique
1	Le facteur	- Se déplacer sur: ne pas poser les pieds au sol tout le long	Jeu de l'horloge 1 s'entraîner à faire tourner le ballon: faire une ronde et faire circuler le ballon sans le faire tomber
2	Les lapins dans son terrier: les élèves sont au centre, ils sortent par un terrier défini puis tourne autour de la ronde avant de revenir par le même terrier	Monter et descendre	Faire une ronde et faire circuler le ballon entre l'élève au centre et ceux autour
3	Les lapins dans son terrier: les lapins doivent aller chercher un objet à l'extérieur de la ronde puis revenir le plus vite possible	Se déplacer en hauteur	Jeu de la tomate
4	Les lapins dans la clairière: Se placer devant un arbre, au signal doit courir autour de la ronde puis revenir et attraper une carotte au centre du terrier ( mettre 1 carotte de moins)	Franchir un espace vide	Faire circuler le ballon entre les jambes puis au dessus de la tête en ligne.
5	Jeu de l'horloge 2: une équipe qui faire circuler le ballon en rond l'autre équipe qui fais un relais en courant autour de la ronde	Se déplacer sur un élément instable	Jeu de l'horloge 2

	Atelier 1: Mathématiques (autonomie)	Atelier 2: Jeu de société (Avec Emma)	Atelier 3: Atelier tablette (Semi autonomie (service civique))	Atelier 4: programmation (Maîtresse)
1	Fiche révision quantité 1 à 5	Jeu de langage: les mots de l'hiver	Utiliser la tablette pour accéder au genially permettant de faire les dessins dirigés en autonomie	Découverte de Colby la souris, jouer à faire la course entre 2 souris avec un dé et des kaplas
2	Fiche quantité 6	Jeu de collectionneur	- Découverte de Com phone: Apprendre à prendre des photos cadrées et les enregistrer avec comme légende écrite son prénom	Colby la souris: faire coder en amont un déplacement longiline permettant de renverser un kapla puis de se déplacer d'une couleur à l'autre sur une bande. Introduction des cartes de codage
3	Fiche quantité 7	Dominos des formes dans l'art	Découverte de Com phone: prendre en photo le dessin préalablement réalisé puis y associer du son	- Utiliser colby la souris pour aller d'un endroit à un autre dans un labyrinthe en L sans faire tomber les kaplas puis coder ce parcours
4	Fiche quantité 8	Jeu uno des formes	Com phone: enregistrement individuel de son livre numérique le magicien des couleurs	Faire déplacer Colby la souris sur un quadrillage autour de formes. Faire coder se déplacement
5	Fiche quantité 9	Jeu de langage: les maisons des voyelles	Com phone: enregistrement individuel de son livre numérique le magicien des couleurs	Faire déplacer colby la souris d'une couleur à l'autre: un élève code l'autre place le fromage puis on vérifie avec colby

	Atelier 1: Structurer sa pensée	Atelier 2: phono	Atelier 3: Langage écrit	Atelier 4: explorer le monde, dessin dirigé
1	Jeu les galettes et les fèves (déplaçables)	- Jeu de piste des voyelles: chaque élève a une voyelle en charge via un animal du phonozoo, il doit avoir rempli son enclos le premier pour gagner. L'élève gagne un jeton à chaque fois que l'image représentée commence par sa voyelle	Rejouer au jeu des genres ( trier les mots féminin/masculin)	Dessin dirigé: un oiseau
2	Activités les maisons et les souris non déplaçables : le but aller chercher le bon nombre de souris pour qu'il y en ait 1 par maison	Activité de tri selon la voyelle initiale	- <b>Activité de tri: la fonction des mots: noms/verbes</b>	Dessin dirigé: la souris et le chat
3	Comparaison de collection non déplaçables: y aura-t-il bien une maison par souris?	Le phonème A au début ou à la fin: trier les cartes	<b>Dessiner une histoire avec un chat et une souris puis écrire cette phrase à l'aide des cartes puis en les recopiant</b>	Jouer à Logix avec le matériel
4	Séance le jeu du bus: tous les élèves pourront-ils entrer dans le bus	Jeu de piste le son A: combien de fois je l'entends	Rejouer à la fabrique de phrases	Faire un défi logix en dessinant soit même le quadrillage et les formes
5	Jeu des courses avec support attrimaths	Jeu de piste le son A; est-il présent dans le mot ou non	Essayer d'inventer des phrases sans images modèles	Dessin à partir de formes: à la manière d'Ed emberley

	Atelier 1: écriture	Atelier 2: arts plastiques	Atelier 3: Structurer sa pensée	Atelier 4: explorer le monde
1	Jeu des locomotives d'écriture	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réalisation du fond à l'éponge bleu</li> </ul> 	Jeu des cartes retournées sous diverses formes de 5 à 12	Activités de repérage sur quadrillage pixel art
2	Cahier d'écriture: les petits mots alliant boucles et étrécies	Réalisation du toit avec alternance d'encre verte et gros sel + découpage et décoration des lollipops ( papier noir+crayon argenté)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jeu la tour la plus haute</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tableau double entrée pour nommer les cases</li> </ul>
3	Jeu locomotive les lettres rondes	Collage des divers éléments pour réaliser sa maison d'hiver à la manière d'hundertwasser	Jeu des cartes retournées chiffrées	Bataille navale: place les trésors à l'endroit demandé
4	Découverte les lettres rondes	Réalisation du fond gris et blanc pour faire à la manière de Klee	Jeu de bataille avec cartes chiffrées jusqu'à 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les cases colorées</li> </ul>
5	Consolidation les lettres rondes	 <p>Dessin et coloriage pour terminer son paysage d'hiver</p>	Le jeu des dés avec un dé chiffré	Les cases colorées