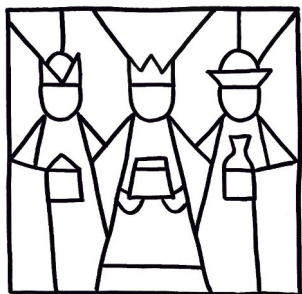


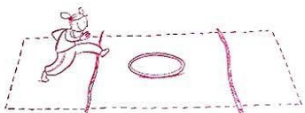


**Mardi 3 au Vendredi 6 Janvier**

Horaires	Activités	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
8h15 - 8h35	Accueil : jeux libres				
8h35 - 8h40	Rangement et appel : inviter les élèves à prendre leur place sur le banc : "bonjour, bonjour !" de Alain le lait.				
8h40 - 9h	Regroupement : appel (compter les pompons) - date (PS écrire sur ardoise/MS trier date complète en scripte)- météo - calendrier - explications de la journée / ateliers. <u>rituels maths</u> : mardi = Sur les animaux, retrouver le nombre 3. Jeudi : combien de poupée dans la classe ? Vend = fabriquer un igloo pour les mascottes.				
9h - 9h 20	Sanitaire - collation - Langage Mardi: Découverte du livre : le petit lapin qui aimait la lune      Jeudi : reprendre le livre Jeudi : comptine =				
9h20 - 9h50	Motricité		Les déménageurs	Sortie festival du film !	Célébration
9h50 - 10h30	Ateliers	Dirigé : Le nombre 6 = coller des étoiles. PS : le nombre 2 = coller des étoiles.		Dirigé : Tous les MS : découverte des créneaux et spirales.	
		Semi Dirigé : à l'encre, colorier les vitraux des rois Mages.		Semi Dirigé : Cuisiner des galettes des Rois.	
		En stage = Aurore : dessin du bonhomme de janvier. (dessin et coller une couronne).		Aurore : PS uniquement : Collections de 2 au coin cuisine : mettre la table et préparer le repas pour les mascottes.	
		Autonome 2 : Coloriage janvier.			
10h30 - 10h40	Sanitaire - habillage				
10h40 - 11h10	Récréation				
11h10 - 11h20 - 11h30	Préparation à la cantine - sanitaire - cantine et départ des DP				

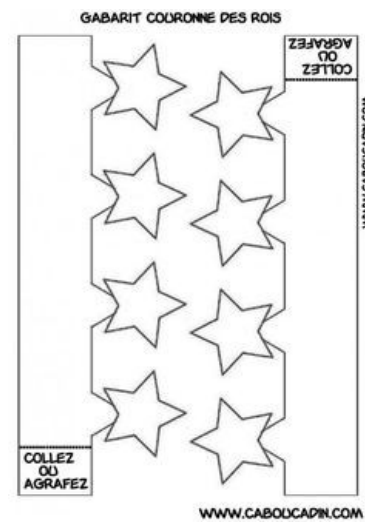
13h - 14h	Sieste - activités autonomes				
14h - 14h30	Réveil échelonné	Aide au réveil - Activités libres.			
14h30 - 15h	Ateliers		Déco de la vitre = retirer l'arbre d'automne	Déco de la vitre : coller du coton sur l'arbre d'hiver	Coloriage KT
15h - 15h30	Brevets Tourner sur les groupes	Coin graphisme	Coin maths	Coin Logique	Rangement
		Coin maths	Coin graphisme	Rangement	Coin Logique
		Coin Logique	Rangement	Coin motricité fine	Coin maths
		Rangement	Coin Logique	Coin maths	Coin motricité fine
15h30 - 15h50	Phonologie - Anglais		Phono : A partir des prénoms de la classe et mascottes, trouver des mots qui commencent par la même syllabe.	Anglais : Visionner Gogo What color is it ?	Phono : Jeu du mot mystère : une série de cartes mots est au tableau. Je ne donne que le nom de la syllabe d'attaque, les E. retrouvent le mot complet.
15h50 - 16h	Sanitaire - habillage				
16h - 16h30	Récréation				
16h30	Fin de la classe				





# Lundi 9 au Vendredi 13 janv

Horaires	Activités	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
8h15 - 8h35	Accueil : jeux libres				
8h35 - 8h40	Rangement et appel : inviter les élèves à prendre leur place sur le banc : "bonjour, bonjour !" de Alain le lait.				
8h40 - 9h	Regroupement : appel (compter les pompons) - date (PS écrire sur ardoise/MS trier date complète en scripte)- météo - calendrier - explications de la journée / ateliers. <u>rituels maths</u> : Lundi = le phoque a pêché 2-5 poissons (prendre autant de jetons) .mardi = 2 - 1 - 3 - 4. Qui n'est pas à sa place ? Jeudi : Ina l'esquimau a 1 trou dans son igloo. Combien de bloc de glace manque-t-il ? Vend = fabriquer un bonhomme de neige.				
9h - 9h 20	Sanitaire - collation				
9h20 - 9h50	Motricité	Reprendre Déménageur + relais pour construire une tour Légo.	Sauter loin derrière une corde 	Sauter loin derrière une corde et haut 	Éveil à la foi  Présentation de Jésus au temple
9h50 - 10h30	Ateliers	Dirigé : évaluations PS (groupe de 5)		Dirigé : évaluations MS	
		Semi Dirigé : Intercalaire Janvier.		Semi Dirigé : Coller la recette de la galette.	
		Aurore : Séance de découverte scripte en MS PS : lettres mobiles capitales sur les étoiles.		Aurore : Fabriquer une couronne étoile	
		Autonome : Pâte à modeler		Autonome : PS = bac sensorielle / MS = coloriage magique jusqu'à 6	

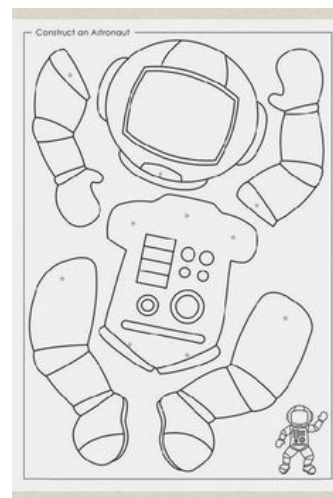
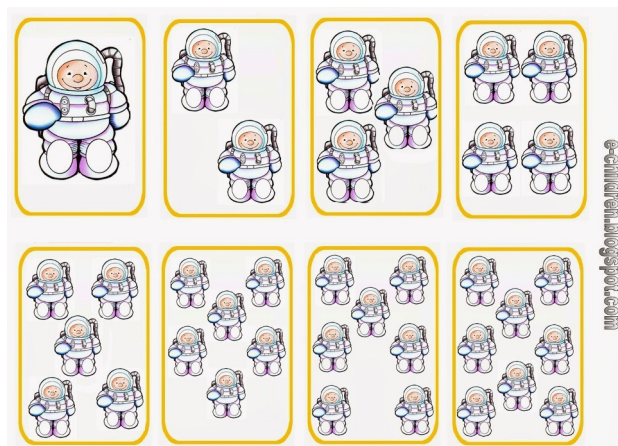
10h30 - 10h40	Sanitaire - habillage				
10h40 - 11h10	Récréation				
11h10 - 11h20 - 11h30	Préparation à la cantine - sanitaire - cantine et départ des DP				
13h - 14h	Sieste - activités autonomes				
14h - 14h30	Réveil échelonné	Aide au réveil - Activités libres.			
14h30 - 15h	Ateliers	Jeu de l'oie.	Terminer les ateliers	Jeux de constructions	Terminer les ateliers
15h - 15h30	Brevets Tourner sur les groupes	Coin motricité fine	Coin maths	Coin Logique	Rangement
		Coin maths	Coin motricité fine	Rangement	Coin Logique
		Coin Logique	Rangement	Coin motricité fine	Coin maths
		Rangement	Coin Logique	Coin maths	Coin motricité fine
15h30 - 15h50	Phonologie	Phono : Retrouver la syllabe d'attaque dans des virelangues	Anglais : Reprendre Gogo + couleur rouge et bleue	Phono : Les mascottes ne veulent que des mots qui commencent comme leur prénom	Anglais : bleu, rouge, jaune, vert
15h50 - 16h	Sanitaire - habillage				
16h - 16h30	Récréation				
16h30	Fin de la classe				

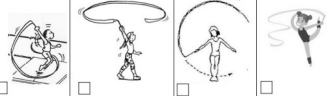



Horaires	Activités	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
8h15 - 8h35	Accueil : jeux libres				
8h35 - 8h40	Rangement et appel : inviter les élèves à prendre leur place sur le banc : "bonjour, bonjour !" de Alain le lait.				
8h40 - 9h	Regroupement : appel (compter les pompons) - date (PS écrire sur ardoise/MS trier date complète en scripte)- météo - calendrier - explications de la journée / ateliers. <u>rituels maths</u> : lundi = tic tac boum 1-2. mardi = L'ours blanc doit sauter 10 fois Jeudi : Continue la suite de poisson dans le panier de l'esquimau : 1 rouge - 2 bleus - 1 rouge - 2 bleus ... (x 3) Vend = fabriquer une banquise avec les kaplas.				
9h - 9h 20	Sanitaire - collation				
9h20 - 9h50	Motricité	Reprendre le parcours avec les 3 situations	Atelier sauter loin + parcours de sauts 	Parcours avec toutes les modalités de sauts  <small>Fig. 1 - Sauter.</small>	Eveil à la foi La vie de Jésus / Jésus à 12 ans
9h50 - 10h30	Ateliers	Dirigé : Terminer les évaluations Algorithmes étoiles (1-1 PS / 1-2-2 MS)		Dirigé : Découverte lignes verticales-horizontales PS MS : reprendre créneaux et spirales.	
		Semi Dirigé : Bataille des étoiles		Semi Dirigé : Aurores boréales	
		Autonome 1 : MS Graphismes sur une étoile. PS : Coller du coton sur un bonhomme de neige.		Autonome 1 : Lettres mobiles : MS en capitales, MS en scripte.	
		Autonome 2 : Memory de l'espace		Autonome 2 : Brevet autonome à thème	

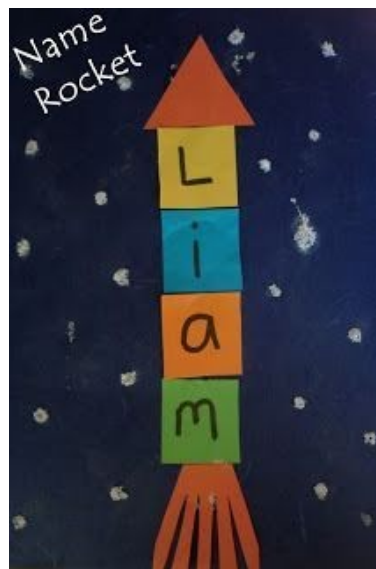


10h30 - 10h40	Sanitaire - habillage				
10h40 - 11h10	Récréation				
11h10 - 11h20 - 11h30	Préparation à la cantine - sanitaire - cantine et départ des DP				
13h - 14h	Sieste - activités autonomes				
14h - 14h30	Réveil échelonné	Aide au réveil - Activités libres.			
14h30 - 15h	Ateliers	Jeu de société	Fabriquer astronaute	Jeux de constructions	Terminer les ateliers
15h - 15h30	Brevets Tourner sur les groupes	Coin motricité fine	Coin maths	Coin Logique	Rangement
		Coin maths	Coin motricité fine	Rangement	Coin Logique
		Coin Logique	Rangement	Coin motricité fine	Coin maths
		Rangement	Coin Logique	Coin maths	Coin motricité fine
15h30 - 15h50	Phonologie	Phono : virelangues d'attaque et repandre les combinaisons connues	Anglais :Morpion des couleurs (bleu, rouge, vert, jaune, rose)	Phono : Loto syllabe d'attaques	Anglais : Color song for kids (the method). Et jouer à « Show me »
15h50 - 16h	Sanitaire - habillage				
16h - 16h30	Récréation				
16h30	Fin de la classe				

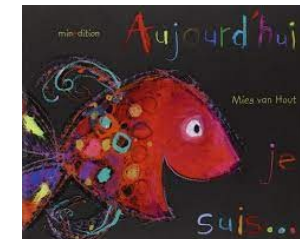


Horaires	Activités	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
8h15 - 8h35	Accueil : jeux libres				
8h35 - 8h40	Rangement et appel : inviter les élèves à prendre leur place sur le banc : "bonjour, bonjour !" de Alain le lait.				
8h40 - 9h	Regroupement : appel (compter les pompons) - date (PS écrire sur ardoise/MS trier date complète en scripte)- météo - calendrier - explications de la journée / ateliers. <u>rituels maths</u> : Lundi = A tour de rôle : dire 1 - 2 - 3 - 4, puis le 5 <sup>e</sup> frappe dans ses mains mardi = Plouf dans l'eau, cacher 5 et 8. Jeudi : Distribuer des flashcards. 2 n'ont pas de paires, qui ? Vend = fabriquer un ours blanc				
9h - 9h 20	Sanitaire - collation				
9h20 - 9h50	Motricité	Découverte des rubans Jeu du miroir	Reproduire ces situations 	Reprendre les situations précédentes + 	Éveil à la foi  Au milieu des docteurs de la loi
9h50 - 10h30	Ateliers	Dirigé : PS : le pelage de l'ours blanc (graphisme) MS = mots du répertoire en scriptes.		Dirigé : MS : Mots croisés PS : Retrouver les mots de l'espace.	
		Semi Dirigé : Etiquette de porte-manteau fusée. MS en scriptes.		Semi Dirigé : Numération avec un jeu de plateau type jeu de l'oie.	
		Autonome 1 : Pâte à modeler		Autonome 1 : refaire des modèles de constellations avec les kaplas - MS = prénoms	
		Autonome 2 : Construire une fusée		Autonome 2 : Loto de l'espace	
10h30 - 10h40	Sanitaire - habillage				
10h40 - 11h10	Récréation				

11h10 - 11h20 - 11h30	Préparation à la cantine - sanitaire - cantine et départ des DP				
13h - 14h	Sieste - activités autonomes				
14h - 14h30	Réveil échelonné	Aide au réveil - Activités libres.			
14h30 - 15h	Ateliers	Mémory et lotos	Terminer les ateliers	Jeux de constructions et puzzles	Terminer les ateliers
15h - 15h30	Brevets Tourner sur les groupes	Coin motricité fine	Coin maths	Coin Logique	Rangement
		Coin maths	Coin motricité fine	Rangement	Coin Logique
		Coin Logique	Rangement	Coin motricité fine	Coin maths
		Rangement	Coin Logique	Coin maths	Coin motricité fine
15h30 - 15h50	Phonologie	Phono : Coloriage codé des syllabes d'attaques	Anglais : La tour des couleurs : donner la bonne couleur pour construire.	Phono : 2 syllabes : 1 étiquette attaque, 1 rime et 1 dessin à former : LU - NE	Anglais : En français : nommer les émotions. Faire parler les mascottes.
15h50 - 16h	Sanitaire - habillage				
16h - 16h30	Récréation				
16h30	Fin de la classe				







Horaires	Activités	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
8h15 - 8h35	Accueil : jeux libres				
8h35 - 8h40	Rangement et appel : inviter les élèves à prendre leur place sur le banc : "bonjour, bonjour !" de Alain le lait.				
8h40 - 9h	Regroupement : appel (compter les pompons) - date (PS écrire sur ardoise/MS trier date complète en scripte)- météo - calendrier - explications de la journée / ateliers. <u>rituels maths</u> : lundi = frappe à 3. Mardi = les éléments de la maison du 3. Jeudi : M. Costaud mange 5 oeufs tous les matins. Dans sa boîte, il n'y en a que 2. Combien d'oeufs doit-il acheter ? Vend = fabriquer une maison à 2 étages.				
9h - 9h 20	Sanitaire - collation / Lire : aujourd'hui je suis grand / comptine : les petits poissons dans l'eau				
9h20 - 9h50	Motricité	Ecouter danse des foulards 5 mouvements imposés.	Reprendre les 5 enchaînements + 3 nouveaux	Les 8 mouvements imposés + 2 nouveaux.	Eveil à la foi Jésus appelle ses amis
9h50 - 10h30	Ateliers	Dirigé : Arts visuels : choisir une émotion et un poisson - peinture-craies grasses		Dirigé : Numération des petits poissons blancs	
		Semi Dirigé : PS langage émotions / MS lettres mobiles émotions en scriptes.		Semi Dirigé : intercalaire février	
		Autonome 1 : Pâte à modeler des émotions		Autonome 1 : coloriage février	
		Autonome 2 : Dominos émotions		Autonome 2 : Dessin du bonhomme avec des coeurs ou fleurs pour MS.	
10h30 - 10h40	Sanitaire - habillage				
10h40 - 11h10	Récréation				
11h10 - 11h20 - 11h30	Préparation à la cantine - sanitaire - cantine et départ des DP				
13h - 14h	Sieste - activités autonomes				

14h - 14h30	Réveil échelonné	Aide au réveil - Activités libres.			
14h30 - 15h	Ateliers	Découpage de papiers de couleurs pour bocaux à émotions.	Terminer les ateliers	Trier les papiers de couleurs dans les bocaux	Terminer les ateliers
15h - 15h30	Brevets Tourner sur les groupes	Coin motricité fine	Coin maths	Coin Logique	Rangement
		Coin maths	Coin motricité fine	Rangement	Coin Logique
		Coin Logique	Rangement	Coin motricité fine	Coin maths
		Rangement	Coin Logique	Coin maths	Coin motricité fine
15h30 - 15h50	Phonologie	Phono : l'alpha ch <u>Le chat</u> aime le silence. Il ne miaule pas : il chuchote. <b><u>chhhhh</u></b>	Anglais : Trier les émotions happy, sad ans scared	Phono : Boite à compter des alphas	Anglais : comptine How are you today ?
15h50 - 16h	Sanitaire - habillage				
16h - 16h30	Récréation				
16h30	Fin de la classe				



# Lundi 6 au jeudi 9 février

Horaires	Activités	Lundi	Mardi	Jeudi Journée sciences	Vendredi - journée pédagogique
8h15 - 8h35	Accueil : jeux libres				
8h35 - 8h40	Rangement et appel : inviter les élèves à prendre leur place sur le banc : "bonjour, bonjour !" de Alain le lait.				
8h40 - 9h	Regroupement : appel (compter les pompons) - date (PS écrire sur ardoise/MS trier date complète en scripte)- météo - calendrier - explications de la journée / ateliers. rituels maths : Lundi = fleur MHM 3. Mardi = Relier nombre 1 à 6 pour former un poisson. Jeudi : Je suis le nombre entre 3 et 5. Qui suis-je ?				
9h - 9h 20	Sanitaire - collation				
9h20 - 9h50	Motricité	Evaluer danse avec les rubans faire 2 camps : volcans	Volcan-glaçon : 2 intrus seulement pour retourner les plots	Volcan-glaçon : règles du jeu normal	
9h50 - 10h Maisons30	Ateliers	Dirigé : PS : Coller le poissons de l'émotion sur le bocal correspondant MS : Mots croisés émotions		Dirigé : Mélange de couleurs	
		Semi Dirigé : Autant de poissons que .. Dans les bocaux		Semi Dirigé : Plantation de radis	
		Autonome 1 : Trier les émotions		Autonome 1 : Les animaux du froid	
		Autonome 2 : Brevet autonome à thème		Autonome 2 : Brevet autonome à thème	
10h30 - 10h40	Sanitaire - habillage				
10h40 - 11h10	Récréation				
11h10 - 11h20 - 11h30	Préparation à la cantine - sanitaire - cantine et départ des DP				

13h - 14h	Sieste - activités autonomes				
14h - 14h30	Réveil échelonné	Aide au réveil - Activités libres.			
14h30 - 15h	Ateliers	Plan de travail	Terminer les ateliers	Plan de travail	
15h - 15h30	Brevets Tourner sur les groupes	Coin motricité fine	Coin maths	Coin Logique	
		Coin maths	Coin motricité fine	Rangement	
		Coin Logique	Rangement	Coin motricité fine	
		Rangement	Coin Logique	Coin maths	
15h30 - 15h50	Phonologie	Phono : Fabriquer la maison de syllabes	Anglais : How are you today ? Dialogue bonjour prénom, émotion	Phono : utiliser la comptine pour former des mots en syllabes	
15h50 - 16h	Sanitaire - habillage				
16h - 16h30	Récréation				
16h30	Fin de la classe				



### Où sont-ils passés ?

*Christina Dörner*



Où est passé le BAS ?  
Où est passé le LAIT ?  
Où est passé le BALAI ?

Où est passée la SCIE ?  
Où est passée la REINE ?  
Où est passée la SIRÈNE ?



Où est passée la MOUSSE ?  
Où est passée la TACHE ?  
Où est passée la MOUSTACHE ?



Le balai, la sirène et la moustache  
s'étaient bien cachés !  
Je les ai RE,  
je les ai TROU,  
je les ai VÉS,  
je les ai RETROUVÉS !