

	Atelier plastique/motricité fine	Atelier jeu de société (mardi/mercredi)	Atelier dirigé langage (jeudi/vendredi)	Atelier structurer sa pensée (jeudi/vendredi)
1	Tracer des lignes verticales en évitant les bouchons	Loto des coccinelles	Activités de tri des étiquettes prénoms	La pêche à la ligne séance 1
2	Tracer des lignes horizontales en évitant les bandes de papiers verticales	Jeu de piste retrouve les points de cocci	Jeu de lynx des petites bêtes	La pêche à la ligne séance 2
3	Le mouvement circulaire avec Zitki	! Le mercredi c'est mathilde	Décorer son prénom avec des gommettes rouge puis faire des points pour faire les coccinelles	La pêche à la ligne séance 3
4	Les fleurs à l'essoreuse à salade + réalisation du fond bleu	Je de cartes j'ai qui a?	Lettres mobiles les prénoms de mon groupe	Atelier SMVVA
5	Peinture des coquilles de noix en rouge et collage des divers éléments (fleur + soleil)	Jeu l'arbre à coccinelles (constellations de 1 à 4)	Je suis le chemin de la coccinelle dans mon prénom	Le jeu des courses
6	Peinture des points de la coccinelle et réalisation de la bande d'herbe.	Jeu de piste les points de cocci ou domino des coccinelles	Reforme les mots coccinelle, jardin, feuilles.	Le train des poupées

	Atelier 1: Ecriture	Atelier 2: numération	Atelier 3: Langage	Atelier 4: phono
1	Ecrire son prénom en cursive	- Fiche dénombrement de collection (coccinelles)	Jeu repose les lettres sur l'alphabet	Coloriage mois de mars
2	Les lettres rondes	Exercices sur les coccinelles (dénombre, écris, créer les points de la coccinelles)	- Jeu cherche et trouve	- Fiche autour de la rime
3	La familles des lettres à étrécies (i, u, t)	Colle de part et d'autres les coccinelles qui ont plus ou moins de points que la coccinelle modèle.	Lettres mobiles script/majuscule	Fiche autour de la rime
4	La famille des lettres à ponts (m,n,v,w)	Fiche exercices colorie de la même couleur les cartes points qui te permettent de faire 10.	Jeu dépare le mot modèle de la suite de lettres	Atelier SMVVA
5	La famille des lettres à boucles ascendantes (h,k,l,b,e,f)	Jeu de cartes trier et ordonner les cartes de 1 à 10	Fiche retrouve le mot modèle dans les diverses écritures (3)	Fiche phono le a
6	La famille des lettres à boucles descendantes (g,j,y)	Découper puis ordonner les cartes dans l'ordre (coccinelle)	Loto pose les lettres cursives sur les modèles en script.	Fiche phono le i.

Activités proposées
les mardis après
midi dans le cycle
langage

PERIODE 4

GS

	Le geste graphique	Entrée dans l'écriture	Le dessin dirigé	Connaître l'alphabet dans diverses graphies	phonologie
1	Le pont: chaque élève a une bande il trace à la craie des grasses des ponts de diverses couleurs puis peint le fond de sa feuille à l'encre de la couleur de son choix. Faire un assemblage des bandes à la manière de Pierro o Darzio	La famille des lettres rondes (a,o,c,d): - Observer et repérer les lettres rondes - - tracer les lettres rondes dans le sable - Tracer les lettres rondes dans les disques de couleurs	Je dessine avec des ponts: le palais	Jeux loto des mots : l'élève pioche une carte, nomme la lettre , celui qui l'a dans son mot pose un jeton, le but être le premier à avoir reformer son mot.	La rime: travail autour des comptines à l'oral travail avec la comptine Julie s'en va dans le jardin Réinvestissement: Associer le cadeau au bon animal
2	Le pont envers	La familles des lettres à étrécies (i, u, l)	Je dessine avec des boucles: tournicotte	Dobble des lettres script	Les boîtes de rimes en commun puis en atelier avec les BAC
3	Les boucles ascendantes	La famille des lettres à ponts (m,n,v,w)	Je dessine des fleurs	Jeux des animaux en script	Les boîtes de rime séance 2
4	Les boucles descendantes	La famille des lettres à boucles ascendantes (h,k,l,b,e,f)	Je dessine avec des formes: la coccinelle	Loto des lettres cursives (je pose les cartes sur le modèle)	Classer des mots selon la syllabe d'attaque (les enclos du phonozoo+ prolongement tri d'images
5	Les doubles boucles	La famille des lettres à boucles descendantes (g,j,y)	Je dessine : le jardinier	Loto des lettres cursives (je pioche une carte)	Collectif: devine le mot auquel je pense. Indi: tri images
6	Tracés continus et discontinus	La famille des lettres combinées (s, x ,r ,z)	Je dessine en combinant: le jardin	Jeu vellea : les lettres de mon mot	Discriminer le phonème A dans le mot Ind: tri image

Activités proposées
les jeudis après midi
dans le cycle
mathématiques

PERIODE 4

GS

	Atelier dirigé	Atelier semi autonome	Atelier autonome	
1	Décomposition du 10 avec le jeu du bus	Chiffre et noisettes	Fiche velleda le labyrinthe des nombres	Atelier autonome de manipulation bleu au choix
2	Découverte du matériel des barres de cubes: faire trier les barres identiques...	La course au 10 (se joue à 2)	Chiffre et noisette	
3	Le jeu du banquier avec les coccinelles à points Séance 1	La course au 10 version 2	Fiches velleda compte combien tu vois d'objets dans chaque image	
4	Séance dé »ouverte de la formation des nombres jusqu'à 20 avec la première table de seguin	Jouer à la réussite	Chiffre et noisette	
5	Manipulation 2eme et 3 eme phase de la table de seguin	La bataille des dés	Fiche velleda les points à relier	
6	Le jeu du banquier séance 2 avec de grandes quantités	L'escalier des chiffres	Coloriage magique	

Activités proposées
les vendredis après
midi dans le
espace/temps/jeux
de société

PERIODE 4

GS

	Travailler l'espace	Travail sur quadrillage	Jeux de société	Jeux de construction
1	Le jeu des enclos.	Le pixel art	Jeu déplacement goki	Cubes plastiques
2	Jeux de parcours (vers les maths)	Le déplacement sur quadrillage (jeu de madel et zazoo)	Jeu de 7 familles des positions	Kapla
3	Jeu de l'île en fête (même principe que le trax)	Logix	Jeu de 7 familles des positions	Mobilo
4	Jeu de l'île en fête (même principe que le trax)	Jeu Ile pays des contes de fée version jardin	Jeu des allumettes de mifsouko	Cubes bois
5	Trax	Jeu Ile pays des contes de fée version jardin	Digit	Légo magnétiques
6	Les nœuds dans les cordes	Ricochet robot	Digit	Jeu du marteau