

**Découvrir le principe alphabétique :**  
Abécédaire à construire

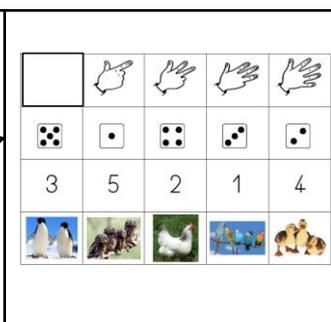
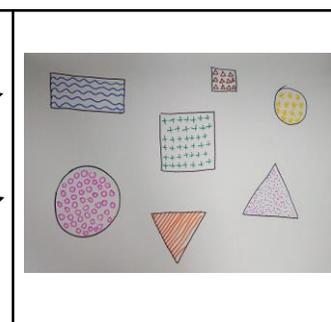
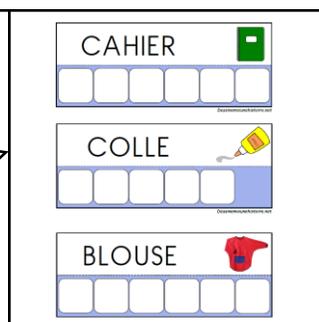
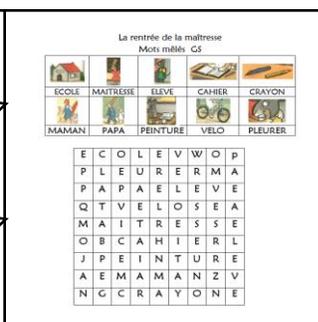
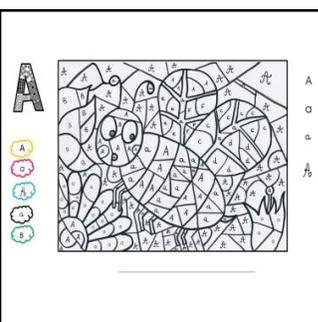
**Découvrir la fonction de l'écrit :**  
Mots mêlés sur la rentrée

**Découvrir la fonction de l'écrit :**  
Lettres mobiles sur le thème de la rentrée

**Formes et grandeurs**  
Faire le contour de formes géométriques et inventer des graphismes à l'intérieur

**Utiliser les nombres :**  
Reconnaître et associer les différentes représentations des nombres de 1 à 5

**Découvrir le principe alphabétique :**  
Former des lettres avec le matériel à disposition



**Découvrir le principe alphabétique :**  
Abécédaire à construire

**Découvrir la fonction de l'écrit :**  
Mots mêlés sur la rentrée

**Découvrir la fonction de l'écrit :**  
Lettres mobiles sur le thème de la rentrée

**Formes et grandeurs**  
Faire le contour de formes géométriques et inventer des graphismes à l'intérieur

**Utiliser les nombres :**  
Reconnaître et associer les différentes représentations des nombres de 1 à 5

**Découvrir le principe alphabétique :**  
Former des lettres avec le matériel à disposition

1

2

3

4

5

6

7

8

Découvrir le principe alphabétique

Apprendre et s'entraîner à écrire les lettres:

Graphisme

Abécédaire à construire

Trier les prénoms de la classe selon le nombre de lettres

Taper son prénom à l'ordinateur

Placer les lettres en majuscule sur les lettres en script

Fiches d'écriture en majuscule

S'entraîner à écrire le chiffre 2

Réaliser des lignes brisées en pâte à modeler

Cercles de famille : réaliser des cercles de plus en plus grand avec la pâte à modeler

9

10

11

12

13

14

15

16

Dessiner en étant fidèle à un modèle : Dessin par étapes : le caméléon

Explorer des suites organisées : Continuer les algorithmes

Explorer les formes et les grandeurs : Accrocher les paires de moufles qui vont ensemble

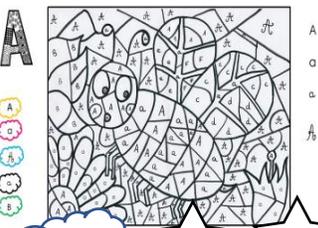
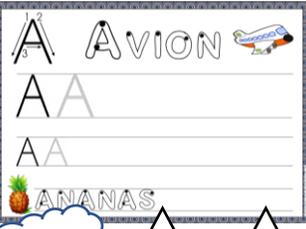
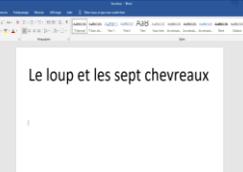
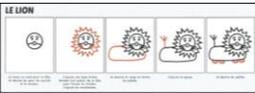
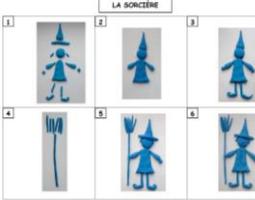
colorier la toise la plus courte

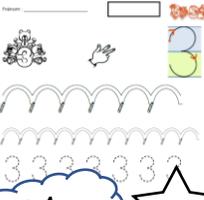
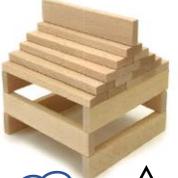
Comparer des perceptions tactiles : sac tactile : retrouver les paires

Œil de lynx : retrouver et colorier les objets demandés

Paver un hexagone

Réaliser le cheval en kapla en suivant la fiche technique

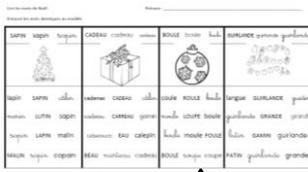
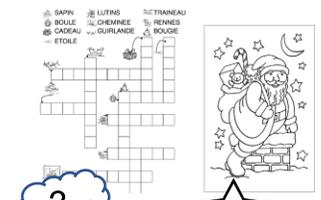
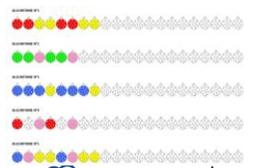
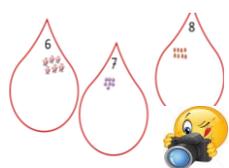
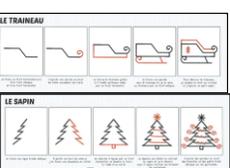
 <p>1 ★ ★</p>	 <p>2 ★</p>	 <p>3 ★</p>	 <p>4 ★</p>	 <p>5 ★ ★</p>	 <p>6 ★</p>	 <p>7 ★</p>	 <p>8 ★</p>
<p>Découvrir le principe alphabétique</p>				<p>Apprendre et s'entraîner à écrire les lettres:</p>		<p>Dessiner/Modeler en étant fidèle à un modèle</p>	
<p>Abécédaire à construire</p>	<p>Reconstituer son prénom avec les Alphas</p>	<p>Faire un collier de perles dans l'ordre alphabétique</p>	<p>Colorier les lettres qui suivent l'ordre de l'alphabet</p>	<p>S'entraîner à écrire les lettres en capitale</p>	<p>Taper à l'ordinateur le titre du conte : Le loup et les sept chevreux</p>	<p>Dessin par étapes : le lion</p>	<p>Reproduire la sorcière en s'aidant de la fiche de modelage</p>

 <p>9 ★</p>	 <p>10 ★</p>	 <p>11 ★</p>	 <p>12 ★</p>	 <p>13 ★</p>	 <p>14 ★</p>	 <p>15 ★</p>	 <p>16 ★ ★</p>	 <p>17 ★</p>
<p>Découvrir les nombres et leur utilisation</p>		<p>Apprendre et s'entraîner à écrire</p>		<p>Explorer les formes et les grandeurs :</p>			<p>Réaliser des compositions plastiques</p>	
<p>Reconstituer la chenille des nombres de 1 à 30</p>	<p>Reconstituer le puzzle numérique de 1 à 20</p>	<p>S'entraîner à écrire le chiffre 3</p>	<p>S'entraîner à écrire le chiffre 4</p>	<p>Comparer les longueurs de 2 crayons à l'aide d'une languette</p>	<p>Réaliser un puzzle de .... pièces</p>	<p>Réaliser la maison en Kapla</p>	<p>Déchirer et coller des petits carrés de papier rouge, orange et jaune Déchirer et coller des bandes de papier journal à la verticale</p>	<p>Réaliser une œuvre d'art avec les objets proposés sur le thème de l'automne</p>



Plan de travail n°6 : Du \_\_\_\_\_ au \_\_\_\_\_

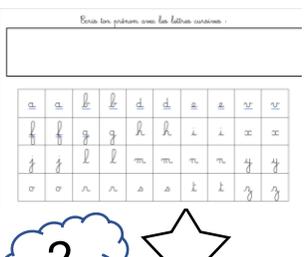


 <p>1 ☆ ☆</p>	 <p>2 ☆</p>	 <p>3 ☆</p>	 <p>4 ☆</p>	 <p>5 ☆</p>	 <p>6 ☆</p>	
<p><b>Se repérer dans le temps</b> Remettre les images dans l'ordre chronologique</p>	<p><b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> Retrouver les mots de Noël et entourer ceux qui sont identiques au modèle</p>	<p><b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> Mots croisés de Noël + coloriage du Père Noël</p>	<p><b>Graphisme</b> Réaliser les motifs graphiques demandés pour décorer la boule de Noël</p>	<p><b>Explorer des formes et des grandeurs</b> Cherche et Trouve de Noël : colorier dans le dessin les images demandées</p>	<p><b>Explorer des grandeurs</b> Ranger les personnages du plus petit au plus grand</p>	
 <p>7 ☆</p>	 <p>8 ☆</p>	 <p>9 ☆</p>	 <p>10 ☆</p>	 <p>11 ☆</p>	 <p>12 ☆ ☆</p>	 <p>13 ☆ ☆ ☆</p>
<p><b>Explorer des suites organisées</b> Algorithmes de Noël : Colorier les boules</p>	<p><b>Utiliser les nombres</b> Classer les images selon leur quantité (6, 7 ou 8)</p>	<p><b>Utiliser les nombres</b> Partager les 15 cadeaux de manière équitable entre les 3 enfants</p>	<p><b>Réaliser une composition plastique en suivant une fiche</b> Réaliser un sapin de Noël en pâte à modeler</p>	<p><b>Réaliser une production plastique en volume</b> Construire un sapin en KAPLA</p>	<p><b>Réaliser une composition plastique en suivant une fiche</b> Dessin par étapes : le traineau et le sapin</p>	<p><b>Réaliser une composition plastique</b> Réaliser une œuvre d'art éphémère avec les objets à disposition dans la boîte</p>



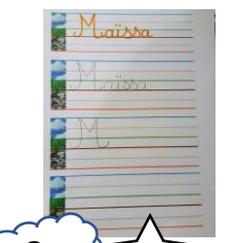
**1** ★ ★

**Découvrir le principe alphabétique :**  
Abécédaire à construire



**2** ★

**Apprendre et s'entraîner à écrire**  
Reconstituer son prénom en écriture cursive



**3** ★

**Apprendre et s'entraîner à écrire**  
S'entraîner à écrire son prénom en écriture cursive



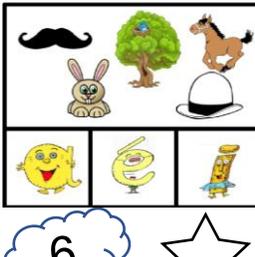
**4** ★

**Reconnaître les prénoms de la classe**  
Retrouver les prénoms des enfants de la classe



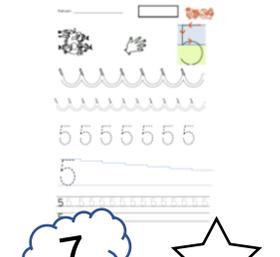
**5** ★ ★

**Associer les lettres dans les 3 écritures**  
Les costumes des alphas : Retrouver les lettres dans les 3 écritures et les associer à l'alpha correspondant



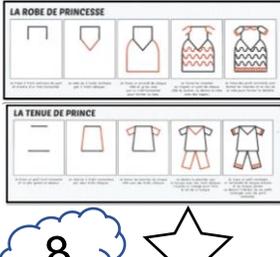
**6** ★

**Discriminer des sons**  
Carte à pincettes des alphas-voyelles : retrouver l'alpha commun à toutes les images



**7** ★

**Apprendre et s'entraîner à écrire**  
S'entraîner à écrire le chiffre 5



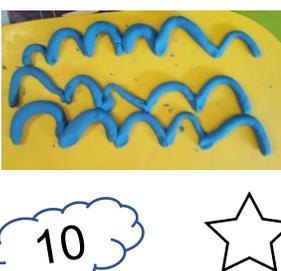
**8** ★

**Dessiner, modeler, en étant fidèle à un modèle**  
Dessin par étapes : la robe de princesse  
La tenue du prince



**9** ★

**Graphisme**  
Construire des ponts avec des fils de chenille



**10** ★

**Graphisme**  
Réaliser des ponts en pâte à modeler



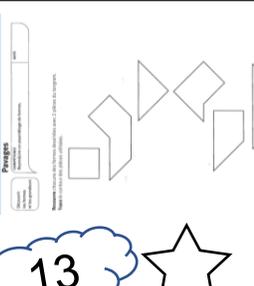
**11** ★

**Se situer dans l'espace**  
Topomaths : déterminer si Joca se trouve sur ou sous l'objet et coder la réponse



**12** ★

**Consolider la notion de chronologie**  
Aux Fraises : Remettre l'histoire dans l'ordre



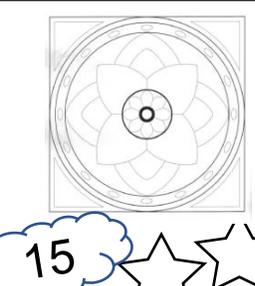
**13** ★

**Explorer les formes et les grandeurs**  
Recouvrir chaque forme avec 2 pièces de Tangram



**14** ★

**Explorer les formes et les grandeurs**  
Suivre la fiche technique pour construire le château en KAPLA



**15** ★ ★

**Réaliser des compositions plastiques**  
Colorier un mandala



**16** ★ ★

**Réaliser des compositions plastiques**  
Découper et coller des ronds, puis les assembler pour créer une œuvre inspirée de Kandinsky

1

Découvrir le principe alphabétique :  
Abécédaire à construire

BONHOMME	course	cheval
RENARD	vache	payano
RIVIERE	renard	épice
VACHE	bonhomme	bonhomme
CHEVAL	cheval	vache
EPICE	paysans	renard

2

Reconnaître les lettres dans les 3 écritures  
Retrouver les mots dans les 3 graphies (capitales, scriptes et cursives)

CARTABLE
SALADE
ARBRE
CADENAS
RADIS
TASSE
AVION
ANANAS
BANANE

3

Apprendre et s'entraîner à écrire  
Mots croisés du son A

4

Apprendre et s'entraîner à écrire  
Réaliser les lettres c o q a d en pâte à modeler

5

Apprendre et s'entraîner à écrire  
Découper 5 ronds. Ecrire dans chaque rond plusieurs fois les lettres c/o/q/a/d les coller sur une feuille A3 et écrire le titre : les lettres rondes

6

Apprendre et s'entraîner à écrire  
S'entraîner à écrire le chiffre 6

7

Discriminer des sons  
Retrouver des mots de 2 syllabes formés à partir de mots de 1 syllabe

8

Dessiner en étant fidèle à un modèle  
Dessin par étapes : le palais

9

Graphisme  
Dessiner le bonhomme  
Tournicolte

10

Graphisme  
Réaliser des boucles en pâte à modeler

11

Savoir choisir  
Jus de fruits : retrouver les chemins pris par les jus

12

Se situer dans l'espace  
Jeu du château

13

Se repérer dans l'espace  
Reproduire les modèles de couleurs

14

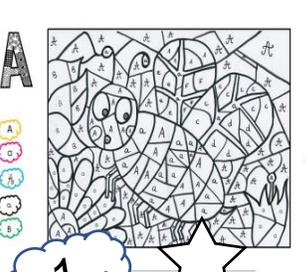
Explorer les formes et les grandeurs  
Reproduire un bonhomme en CLIPO

15

Réaliser des compositions plastiques  
Mandala

16

Exercer la motricité fine  
Jeu du marteau



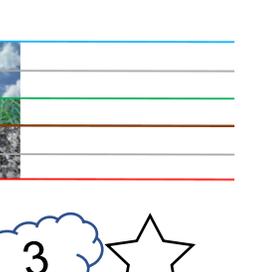
1

**Découvrir le principe alphabétique :**  
Abécédaire à construire



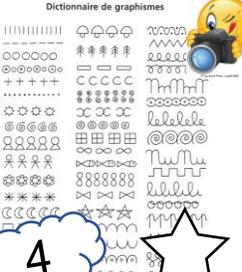
2

**Apprendre et s'entraîner à écrire**  
Réaliser les lettres e l b h k avec des fils de chenille



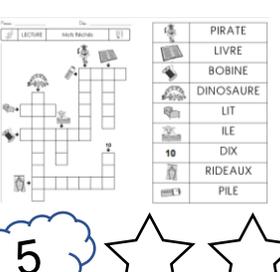
3

**S'entraîner à écrire**  
S'entraîner à l'écriture cursive : Boucles et pointes



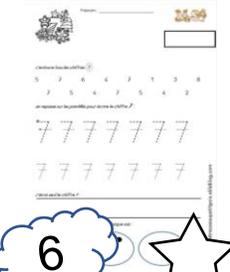
4

**Graphisme**  
Reproduire au moins 3 modèles graphiques sur l'ardoise



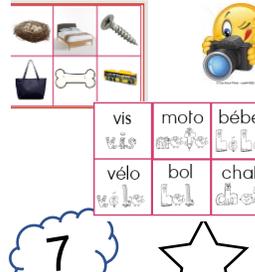
5

**Apprendre et s'entraîner à écrire**  
Mots croisés du son i



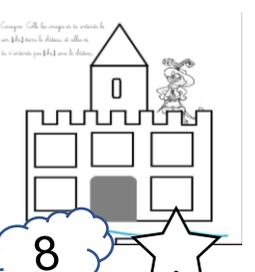
6

**S'entraîner à écrire**  
S'entraîner à écrire le chiffre 7



7

**Conscience phonologique**  
Dictée muette : retrouver les mots correspondants aux images.



8

**Discriminer des sons**  
Repérer les mots où l'on entend le son CHA



9

**Numération**  
Dénombrer une grande quantité de marrons et venir chuchoter le résultat à l'oreille de la maîtresse



10

**Numération**  
Comparer des quantités : Plus que, Moins que, Autant que  
Chaque fleur a-t-elle un pot ?



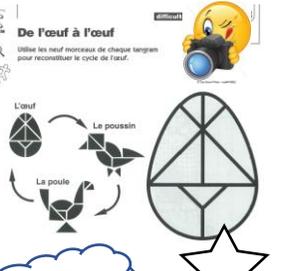
11

**Numération**  
Jouer à la bataille (à 2 ou à 3)



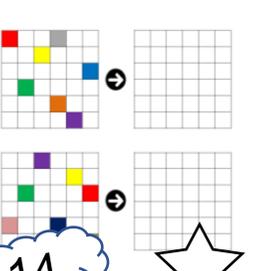
12

**Se situer dans l'espace**  
Puzzle du clown



13

**Se repérer dans l'espace**  
Utilise les 9 morceaux de chaque tangram pour reconstituer le cycle de l'oeuf



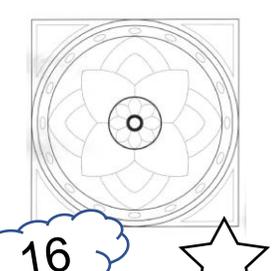
14

**Se repérer dans l'espace**  
Reproduire les modèles de couleurs



15

**Dessiner en étant fidèle à un modèle**  
Dessin par étapes : le clown



16

**Réaliser des compositions plastiques**  
Mandala : Repasser au feutre fin sur les pointillés puis colorier au crayon de couleur