

	Thème	Albums support de discussion ou d'exploitation	Autres albums	Chanson à écouter	Artistes
1	Le détournement d'objet	La chaussette verte de Lisette	Trésors surprises, animaux surprises	A écouter pour le plaisir: chaussettes orphelines de najette,	Dominic banham Javier Berez Hyemi jong, Exposition grand bestiaire
2		Toujours rien	- Tournicotte et autres albums de Christian Voltz		GIACONNETTI, CALDER
3	Les insectes, le jardin dans l'art	Dis papa pourquoi	- Albums autour du jardin et des insectes (à prolonger sur les semaines suivantes)	Seme seme seme	Les insectes dans le recyclart (marley,louis masal michel)
4	Le recyclart	Gare au gaspi	- Documentaire autour du tri	Recycle c'est magique Dominique Dimey, ou la chanson du recyclage	Tony cragg
5		Qui a pillé les poubelles		Les poubelles de couleur; les comptines de pauline sauve la planète	Rosenthal
6	Jeu d'ombres et de lumière	Il ne faut pas faire pipi sur son ombre	Le loup qui avait peur de son ombre, L'ombre de l'ours	L'ombre du lapin ou ombre chinoise	Tim Noble et Sue Wester

	Thème	Albums support de discussion ou d'exploitation	Autres albums	Chanson à écouter	Arts visuels
7	Le land art	L'abominable homme des bois	Documentaire sur Arcimboldo	L'abominable homme des bois	Travail autour du portrait: Arcimboldo
8		Le petit théâtre de pierre	- Albums sur les différences (l'intrus, loup vert, trop ceci trop cela) ou les émotions		
9	L'eau dans l'art	Le bateau de Monsieur zougoulou	- Autres albums de didier jeunesse	La baleine bleue	Découverte des divers diaporama sur l'eau dans l'art
10		Ou va l'eau	- Petite goutte et autres albums sur le cycle de l'eau	Elle pleure ma planète	
11		La petite tortue de l'océan	Alma et les trésors de l'océan	Robinson laissons la baleine	

	Atelier 1: lundi	Atelier 3: mardi	Atelier 4: vendredi
1	BAC trie les cartes selon la quantité représentée	Jouer au jeu du tri chiffre/lettre /autres	Décore la chaussette de Lisette
	Découverte libre des mathoeufs	Jouer au jeu des chaussettes (discrimination visuelle)	Jeu loto des lettres
2	La chasse aux nombres (prendre en photo dans l'école partout où on voit des chiffres)	Jouer au jeu du collier: le but aller au magasin chercher le bon nombre de perles pour fabriquer son collier. 4idée chacun pioche une carte avec le code d'un côté et de l'autre la représentation puis la place sur son fil. Il va chercher l'objet puis quand il a enfilé les vrais perles il vérifié son travail ou seulement à la fin...	Arts visuels: les fleurs à la manière de Calder (faire empreinte de ronds avec bouchons de diverses tailles) et tracer les tiges
	Faire des colombins en PAM et les accrocher pour former un rond	Puzzles	Loto des quantités
3	Les animaux du zoo séance 1	Les animaux du zoo séance 2	Fabriquer un insecte en volume: le papillon avec filtre à café et rouleau papier toilettes 
	Dans un plateau de sable placer des bouchons puis tracer au doigt des ronds autour	Tracer au feutre noirs ou rouge le contour des ronds pour els fleurs de Calder	Triolo reproduire le modèle
4	La fleur du 1	Fiche coccinelle (discriminer lettres + reformer)	Réalisation de la coccinelle en bandes de papiers 
	Suivre un tracé précis (fiche pointillé printemps)	Jeu quadrillage de carrés colorés (placer les carrés de couleurs de manière à ce que deux cases à côté soient de couleurs différentes)	Jeu lynx des insectes
5	Jeu de piste coccinelle	La fleur du 2	Réalisation d'une œuvre à la manière de Tony Cragg
	Ecrire le nom des insectes avec les lettres mobiles ou les tampons	Jeu des positions	Jeu du collier

	Atelier 1: lundi	Atelier 3: mardi	Atelier 4: vendredi
6	La fleur du 3	Memory des ombres	Mettre en scène des éléments et prendre une photo de l'ombre formée
	Assemblage de formes: les cubes en château	Les premiers chiffres en pâte à modeler	Colorier en noir les ombres des enfants
7	Le vélo de Jo séance 1	Le vélo de Jo séance 2	Faire une œuvre en land art
	Faire découper des bandes de papiers et les coller en les espaçant	Tracer des ronds dans les bandes et des traits verticaux entre	PAM: faire des animaux marins (pieuvre, poisson)
8	Trace les bulles du poisson	Cartes nomenclatures autour de l'eau (5 à 6 cartes par enfant)	Dessiner des pieuvres à la craie grasse puis recouvrir d'encre bleue et de gros sel
	Jeu libre avec les mathoeufs	Reproduire les mathoeufs modèles	Puzzles
9	Faire les courses pour habiller ses mathoeufs	Jeu de piste dans l'eau avec dé jusqu'à 4	Construire un objet qui flotte comme le bateau de Mr Zougoulou
	Graphisme: décoration des vêtements des mathoeufs	Jeu triolo reproduire assemblage de forme	Fiche autour du mot BATEAU
10	Colle les gommettes de la bonne couleur selon la quantité pour voir apparaître l'animal mystère (poisson)	Place le bon nombre de gouttes d'eau en PAM sous le nuage selon la quantité demandée	Réalisation de gouttes d'eau en soufflant dans eau savonneuse bleue (réaliser un mobile en forme de nuage)
	Complète pour qu'il y ait dans chaque aquarium le bon nombre de poissons	Fiche autour du mot Goutte	Perle HAMA

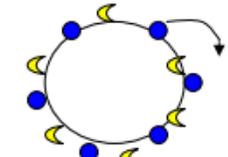
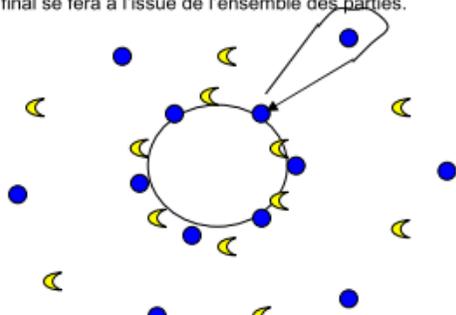


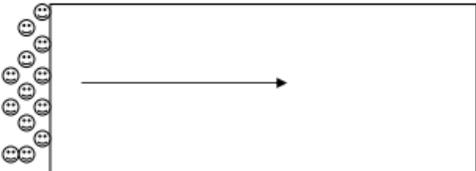
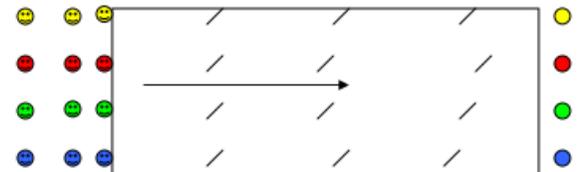
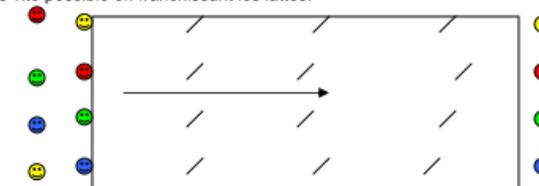


Le mardi parcours moteur, le jeudi danse (décharge)	Lundi: Jeux collectifs: coopérer, attraper: le jeu du parachute	Vendredi
1	La vague et le parapluie	Se déplacer avec précision (séance 1) la course aux jetons
2	L'assiette et la crêpe	Se déplacer avec précision (séance 1) la course aux couleurs
3	Le champignon, la mer	Courir le plus vite possible: jeu simple de course l'un après l'autre pour apprendre à réagir à un signal et s'appropriier l'espace de course
4	La salade de fruit	Maîtriser son élan (séance 2 prep)
5	Le popcorn	Courir le plus vite possible en évitant les obstacles: avoir matérialisé des bandes à éviter en sautant par-dessus au moment de la course
6	Tourne ballon	Courir le plus vite possible en évitant les obstacles: utiliser les petites haies
7	Feu d'artifice	Courir ensemble: expliquer le principe de relai et en réaliser plusieurs
8	Les balles en folies	Courir ensemble: le jeu du train
9	Le manège	Courir dans diverses directions: jeu du lutin
10	Le saut de parachute (faire passer la ballon d'un parachute à l'autre)	Sauter loin: avoir préparé divers ateliers de saut pour apprendre à prendre un élan et sauter loin
11	L'engrenage	Apprendre à jouer à l'épervier

COURSE D'OBSTACLES – CYCLE 1 – GS

Pascalie ADRIAN – CPC EPS Sarrebourg Sud

	Lors de la séquence, l'élève apprend à courir et sauter en franchissant des obstacles : 3 à 5 petites haies basses espacées de 1 à 2 mètres.	Matériel
Séance 1	<p>Phases Objectif opérationnel :</p> <p>Courir en respectant l'espace et le temps.</p> <p>Durée totale : 30 min.</p>	lignes délimitées au sol (cordes ou scotch).
	<p>1 <u>Echauffement</u> : 5 min.</p> <p>Les hirondelles.</p>  <p>Les hirondelles sont perchées sur un fil, dès qu'elles entendent du bruit (frappés de mains), elles volent se percher sur une autre ligne (3 fois). Elles ne doivent jamais se percher au même endroit.</p>	
	<p>2 <u>Des fils colorés</u>. 6 min</p> <p>Les lignes sont ensuite assorties d'une couleur (foulard ou ruban ou cordes de couleur différentes) : 2 lignes jaunes, 2 lignes bleues.</p> <p>Les hirondelles volent dans l'espace intérieur. A l'annonce de la couleur, elles vont se percher sur l'un des fils de la couleur annoncée.</p>	Ruban ou foulard jaunes et bleus
	<p>3 <u>La course aux couleurs</u>. 7 min</p> <p>Les élèves sont en ronde, mains lâchées. L'enseignant leur attribue une couleur en alternant : bleu /jaune/bleu/jaune/bleu/jaune...</p> <p>Lorsque les hirondelles jaunes sont appelées, elles quittent leur place, volent autour du cercle pour revenir à leur place.</p> 	Plots jaunes et bleus
	<p>4 <u>La course aux jetons</u>. 7 min</p> <p>Les élèves sont en ronde, mains lâchées. L'enseignant leur attribue une couleur en alternant : bleu /jaune/bleu/jaune/bleu/jaune...</p> <p>Lorsque les hirondelles jaunes sont appelées, elles quittent leur place, volent pour contourner un plot de la même couleur situé derrière elles et reviennent à leur place. Le premier arrivé gagne 3 jetons, le deuxième gagne 2 jetons et le troisième gagne 1 jeton. Au fur et à mesure des parties, les élèves conservent leurs jetons, le décompte final se fera à l'issue de l'ensemble des parties.</p> 	Plots jaunes et bleus. Jetons
5	<p><u>Retour au calme</u>. 5 min</p> <p>Les élèves sont assis sur le cercle et reproduisent collectivement ou individuellement les frappés proposés par l'enseignant : frappés de mains, sur les cuisses, sur les épaules.</p>	

	<p>Objectif opérationnel :</p> <p>Maîtriser son élan, son énergie.</p> <p>Durée totale : 30 min</p>	
Séance 2	<p>1 <u>Echauffement</u> : 5 min.</p> <p>Courir partout en dispersion sans sortir des limites du terrain. Au signal (frappé de mains) : s'arrêter, reprendre sa course au frappé suivant.</p> <p>Partager le groupe en deux, attribuer à chacun des sous-groupes un signal différent (frappé de mains, frappé de cuisse) et reprendre la situation.</p>	lignes délimitées au sol (cordes ou scotch).
	<p>2 <u>Traverser le bois</u>. 6 min</p> <p>A la fin de la phrase : 1, 2, 3 nous irons au bois, les élèves traversent l'espace en courant pour rejoindre la ligne opposée. Le maître pointe l'ordre d'arrivée des élèves.</p>  <p>Relance : Organiser des vagues pour les traversées en groupant les élèves par niveau. Les plus rapides, les moyens, les plus lents.</p>	
	<p>3 <u>Traverser le bois après la tempête</u>. 6 min</p> <p>Conserver les groupes de niveau. Idem que l'activité 2. Des branches des arbres sont tombées par terre, il faut tenter de les franchir en ralentissant le moins possible.</p>  <p>Relance : Pour courir le plus vite possible, il faut courir en ligne droite, placer des plots de couleur et encourager les élèves à les regarder lors de la course.</p>	Lattes Plots de couleur
	<p>4 <u>Traverser le bois pour échapper au loup</u>. 6 min</p> <p>Les élèves sont groupés par deux : opposer deux élèves issus du même groupe de niveau. L'un est le loup, l'autre est le renard. Les renards sont munis d'une queue (un foulard). Au signal, les renards s'élancent pour traverser l'espace le plus vite possible en franchissant les lattes.</p> 	Foulards
	<p>5 <u>Retour au calme</u>. 4 min</p> <p>Contraction/relâchement : les élèves sont assis.</p> <p>Fermer très fort les yeux, relâcher.</p> <p>Serrez très fort les dents, relâcher.</p> <p>Crispons très fort tout son visage, relâcher... ».</p> <p>Idem avec les mains, les poings, les bras.</p>	

	Atelier 1: Structurer sa pensée dirigé (moi)-	Atelier 2: jeu de société langage ou phono Emma	Atelier 3: Langage écrit autonomie
1	Jeu du banquier (accès) avec quantité de 1 à 10: interdiction de parler, utiliser l'écriture chiffrée, pour le banquier utiliser les cartes de maths à grand pas pour être sur que pas d'erreur.	- Phono les rimes	Fiche mot du jour: chaussettes
2	Jeu du banquier (accès) avec quantité supérieur à 10: possibilité d'utiliser la bande numérique ou le groupement par 10	Loto des lettres	- Fiche son du moment: le a
3	Les réglottes culinaires: les escaliers	Jeu de piste du i dans le mot	Fiche mot du jour: insecte
4	Le chiffre manquant (MHM)	Coloromémo (cf blog un an d ecole)	- Fiche son du moment: le é
5	Le jeu des courses: dépenser pour 10 euros: chaque élève choisit ce qu'il veut dans les bacs trié par prix. Version autocorrective avec porte monnaie éloigné avec 10 pièces	BAC tri selon la localisation du son	Fiche mot du jour: recyclage
6	Le jeu des courses: donner à chacun une liste de course et doit donner juste ce qu'il a dépensé avec mise en place d'un banquier	Jeu de l'alphabet dans les 3 écritures (bouchons)	- Fiche son du moment: le u
7	Jeu de la tirelire pour commencer les petites additions	Loto des phonèmes voyelles	Fiche mot du jour: ombres
8	La course à 10 (math à grand pas)	Coloromémo	Fiche son du moment: le i
9	La table de seguin 2	Loto des consonnes	Fiche mot du jour: océan
10	Les pirates et le partage du trésor	Jeu de lettres sur l'été (pioche puis retrouve le mot mystère)	Fiche son du moment: le o

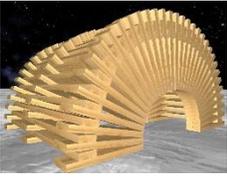
	Atelier 1: Mathématiques (autonomie)	Atelier 2: Jeu de société numération (Avec Emma)	Atelier 3: Atelier tablette (Semi autonomie (service civique))	Atelier 4: Ecriture dirigée (moi)
1	Juste assez: les élèves piochent une carte entre 1 et 18, sortent le bon nombre de pions puis vérifie	Le jeu du serpent (jeu de dés)	La classe de lama : livraisons	Fiche boucles en bas
2	La décomposition des chiffres : donner 2 couleurs de gommettes et demander de trouver différentes façons de faire 10	Jouer avec des cubes: faire trier par couleur puis faire une grande ligne et faire les différents jeux proposés dans la vidéo de Laurence Legorf	Lalilo	Fiches lettres combinées
3	Jouer à la bataille des cartes à 3	Le devine nombre avec des dés à la manière du jeu des maillots	La classe de lama	Fiche écriture jour de la semaine
4	Fiche Singapour	Jouer à Brain Box des quantités	Lalilo	- Fiche écriture jour de la semaine
5	Jouer au chiffre mystère	Jeu Uno ou Loto des quantités avec diverses représentations	La classe de lama	Fiche écriture jour de la semaine
6	Fichier Velleda dénombrement d'éléments dans une collection mélangée	Jeu de piste les coccinelles	Lalilo	Fiche écriture jour de la semaine
7	Fiche comparaison de quantité	Le bataille des dés (primaths)	La classe de lama	Fiche écriture bonne fête papa maman
8	Point à relier au Velleda	Loto des quantités avec les barres de 10	Lalilo	Je recopie de petits mots seul
9	Fiche hippopotame sur la suite de nombres	Jeu d'ajout et de retrait avec les légos	La classe de lama	Je recopie de petits mots seul

Ateliers vendredi
après midi

PERIODE 5

GS

	Atelier 1: production d'écrits	Atelier 2: arts plastiques	Atelier 3: Langage	Atelier 4: explorer le monde
1	Projet écriture du livre ca n'existe pas : imaginer son personnage et sa particularité, l'illustrer	Réaliser une œuvre en détournant des objets de la classe à la manière de Perez	Fiche discrimination	Découverte des réglettes culinaires: laisser jouer librement et avec quelques modèles
2	Ecriture de sa phrase	Faire un personnage en fil de fer	Labyrinthe lettres	- Découverte des réglettes culinaires: laisser jouer librement et avec quelques modèles
3	Projet écriture : remplir son organigramme d'écriture : le personnage, le problème rencontré, les aides possibles, la résolution du problème. Projet écriture réalisation du texte de l'album (principe de 5/6 pages)	Réalisation d'un insecte en volume à partir de bouteille plastique	Fiches velledas retrouve les mots de la phrase	Sudoku niveau 4
4		Réalisation d'un insecte en volume à partir de bouteille plastique	Les jours de la semaine	- Jeu de déplacement sur quadrillage velledda
5		Réalisation d'une œuvre collective à la manière de Tony Cragg	Loto des mots du jardin	Jeu de déplacement sur quadrillage velledda
6		Réalisation des ombres des danseurs avec bonhomme en aluminium 	Fiche de graphisme décoratifs	Tic Tac toe
7		Faire son autoportrait	Jeu des différences velledda	Tic Tac toe
8	Projet d'écriture libre sur le thème du passage au CP 	Réalisation de l'arc en ciel et de la pluie	Loto sur le thème de l'eau	Pixel Art
9	Projet d'écriture libre sur le thème du passage au CP	Faire un bateau en origami	Fiche de graphisme décoratifs	Bataille navale

	Atelier 1:	Atelier 2: Arts visuels		Défis autres jeux de constructions	Défis kaplas		
1-2	Défis des tours à placer selon le point de vue	 <p>David GERSTEIN Il est né en 1944 à Jérusalem C'est un peintre et un sculpteur. A l'école, nous le comparons car nous avons étudié "l'art de la papeterie".</p>	Atelier 3: Jeu de société coopératif en libre service	Fabriquer la tête d'un animal avec les objets de la classe	Faire un circuit de train qui parcourt toute la classe		
3-4	Fabriquer un circuit de billes avec des rouleaux	 <p>- Réalisation d'insectes géants en papier mâché</p>		Fabriquer une construction avec des pinces à linges et des bâtonnets	Construire un escalier qui permettent au playmobil de rejoindre la table		
5-6	Construire une maison avec des éléments de la nature	<p>Œuvre collective à la manière de Rosenthal</p> 		Faire une pyramide	 		
7-8	Défis du poisson allumettes	Peinture libre fresque collective sur le thème de la nature préservée		Faire des fleurs en bouchons ou autre Matériel de la classe		Faire une arche En kaplas	
9-10	Défis de la traversée en bateau	Fresque libre sur le thème de l'océan		Réussir à faire une tour avec tous les objets présents dans la caisse	Faire des animaux en kapla		