

Lundi 05 janvier 2015

9h05	<b>Ecriture</b> :Obj :produire un travail écrit soigné // maitriser son geste l, b, h, k
9h30	<b>phonologie son [d]</b> discrimination auditive lecture « il faut sauver maman » découverte couverture + page 1 1/ fiche son [d] avec PE livre 2/ordinateur son [d] 3/ fiche phonologie « j'entends »
10h30	RECREATION
10h45	<b>Maths</b> : Obj : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100// Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20// Résoudre des problèmes simples à une opération * s'entraîner sur l'ardoise pour ajouter ou retrancher 2 Sur le cahier : Écrire les nombres de 1 à 20, de 20 à 1. Écrire les nombres de 2 en 2 de 2 à 20, de 20 à 2  *Prendre 20 petits cubes, demander aux enfants de fermer les yeux et cacher une partie de ces 20 cubes avec une boîte ou un autre objet opaque. Combien de cubes voit-on ? Combien de cubes sont cachés ? Écrire l'opération correspondante avec la réponse.  Jeu du carton mystère : afficher 3 cartons en utilisant les compléments à 10 et un carton blanc. Trouver le nombre de points sur le carton blanc. Les élèves utilisent l'ardoise et écrivent l'opération.
11h15	<u>Chaque jour compte</u> / compter à rebours
11h30	<b>Anglais :</b>
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	EPS : accepter le contact en respectant la règle d'or. « garder le trésor » défenseurs : garder le trésor / attaquants : récupérer le plus de trésor. « la défense du fort » sortir le plus de joueurs possibles de l'équipe adverse des tapis en une minute.
14h00	<b>3 mots 1 histoire</b> JEU DE LA MAISON Compter sur oeufs
14h30	<b>DDM</b> : Découvrir ce qui caractérise le vivant: <u>la naissance, la croissance</u> quelles représentations ils ont de la naissance des animaux ? diaporama <a href="http://ekladata.com/8eCnq3aPUM6-QNqBAFu94I8kCE0/diaporama-des-animaux-de-la-ferme.pptx">http://ekladata.com/8eCnq3aPUM6-QNqBAFu94I8kCE0/diaporama-des-animaux-de-la-ferme.pptx</a>
15h15	écriture des devoirs ; lutin A B
15h30	RECREATION

9h05	<p><b>Ecriture</b> :Obj :produire un travail écrit soigné // maîtriser son geste</p> <p><i>loin, là-bas, ailleurs</i></p>
9h30	<p>Faire de la grammaire au CP</p> <p>Obj : montrer qu'un nom est précédé d'un article, qu'il indique une personne, un animal ou une chose / Approcher le nom propre</p> <p>L'article défini élidé</p> <p><a href="http://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/langue-francaise/grammaire/les-determinants/les-articles-elides.html">http://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/langue-francaise/grammaire/les-determinants/les-articles-elides.html</a></p> <p><b>PHASE 1 APPROCHE</b></p> <p>Montrer les six cartes de la fiche-cartes D et demander aux élèves de donner le nom de ce qui est dessiné, ils ne doivent dire que le nom :</p> <p><i>Je vous montre un énorme .....</i></p> <p><i>Je vous montre une minuscule .....</i></p> <p>Veiller à ce que les élèves ne disent pas <i>navion, noiseau...</i> mais <i>avion, oiseau...</i></p> <p>Constaté que les noms commencent par la lettre <i>a</i>, la lettre <i>o</i>, la lettre <i>é</i>.</p> <p>Afficher les cartes et placer les étiquettes <i>le</i> ou <i>la</i> devant <i>avion</i> et <i>abeille</i> : constater que l'on ne dit pas <i>le avion</i> mais <i>l'avion</i>, on ne dit pas <i>la abeille</i> mais <i>l'abeille</i>. Placer l'étiquette <i>l'</i> devant les autres noms et lire les groupes nominaux ainsi constitués.</p> <p>Donner des noms, faire dire le nom précédé de <i>un</i> ou <i>une</i> puis de <i>l'</i> :</p> <p><i>affiche, animal, igloo, usine.</i></p> <p>Donner des groupes nominaux avec <i>l'</i> comme article :</p> <p><i>l'album, l'auto, l'épingle, l'ongle.</i></p> <p>Demander aux élèves de redire le groupe nominal en faisant précéder le nom de <i>un</i> ou <i>une</i>, puis de préciser quel est le nom. Donner des exemples :</p> <p><i>fabricot – un abricot – abricot ; l'image – une image – image.</i></p> <p>Réaliser l'exercice inverse.</p> <p>Donner les groupes nominaux suivants et les faire redire avec <i>l'</i> comme article :</p> <p><i>un oiseau, un œuf, une allumette.</i></p> <p>Réaliser collectivement la fiche élèves 10. À chaque fois, faire lire le groupe nominal avec l'article élidé, avec l'article indéfini, puis faire lire le nom seul.</p>
10h00	<p><b>Maths :</b></p> <p><u>Chaque jour compte</u> / _compter à rebours / compter de 2 en 2/</p> <p><b>Problèmes</b> Savoir schématiser clairement un problème simple/résoudre des problèmes simples à une opération</p>
10h30	RECREATION
10h45	<p><b>Education civique</b></p> <p><u>Fiche 5 : la boule de neige</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>les conséquences de ses actes</u></b> : même sans mauvaise intention, on est responsable de ses actes.</li> </ul>
11h30	Poésie : apprentissage
11h45	Education musicale : les fusées, apprentissage chant, frapper la pulsation


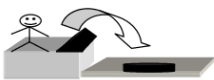

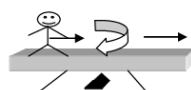

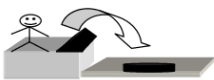

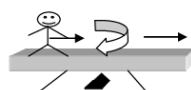

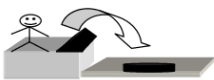

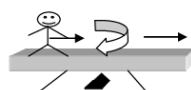

## Jeudi 08 janvier 2015

9h05	<p><b>Expression écrite</b> :Obj : rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, prêter attention à l'orthographe.</p> <p>Polo et l'arc en ciel</p>
9h30	<p><b>phonologie le son [an, en]</b> discrimination auditive il faut sauver maman p 6 1/ fiche son [an, en] avec PE lutin syllabes 2/ordinateur 3/ fiche phonologie « j'entends »</p>
10h30	RECREATION
10h45	<p><b>Maths</b> : Obj : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100// Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20// Résoudre des problèmes simples à une opération</p> <p>Exercices</p>
11h15	<u>Chaque jour compte</u> /_compter à rebours
11h30	<p><b>Anglais</b> : Say hello to the animals</p> <p>I have a pet" Super simple Song</p>
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	<b>Education physique : gymnastique</b>
14h30	<p><b>Vivant</b> la naissance séance 2</p>
15h30	RECREATION

# Vendredi 09 janvier 2015

9h05	<p><b>Ecriture</b> :Obj: produire un travail écrit soigné // maîtriser son geste</p> <p><i>libellule, hache, koala, balle</i></p>
9h30	<p><b>Phonologie son [an, en]</b>, combinatoire</p> <p><b>lecture album</b> : il faut sauver maman p8 fiches compréhension</p>
10h30	RECREATION
10h45	<p><b>Maths</b> : Obj : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100// Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20// Résoudre des problèmes simples à une opération Grouper par 10</p> <p><b>Les doubles</b> Félix a cueilli 3 pommes, Maud en a cueilli le double. Combien Maud a-t-elle cueilli de pommes ? René a 4 poires. Julie en a 2 fois autant. Combien Julie a-t-elle de poires ? Léa a 10 cerises. Lucie en a le double. Combien Lucie a-t-elle de cerises ? Deux dames achètent ensemble une douzaine d'œufs qu'elles se partagent par moitié. Combien chacune a-t-elle d'œufs ? Votre maman a acheté une botte de 10 poireaux. Elle utilise la moitié de cette botte pour faire de la soupe. Combien a-t-elle utilisé de poireaux ? Combien lui en reste-t-il ?</p>
11h15	<b>Chaque jour compte</b> / compter à rebours
11h30	<p><b>Anglais</b> : Say hello to the animals</p> <p>I have a pet" Super simple Song</p>
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	<p><b>Expression écrite</b> Obj: rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, prêter attention à l'orthographe.</p> <p>Polo et l'arc en ciel</p>
14h00	<p><b>Jeu de lecture : 1000 phrases //</b> Je de la maison Rallye lecture</p>
14h45	<b>Arts visuels</b> keith Haring
15h30	RECREATION

9h05	<b>Ecriture</b> :Obj :produire un travail écrit soigné // maîtriser son geste l, b, h, k
9h30	<b>phonologie son [t]</b> discrimination auditive lecture « il faut sauver maman » 1/ fiche son [t] avec PE livre 2/ordinateur son [t] 3/ fiche phonologie « j’entends »
10h30	RECREATION
10h45	<b>Maths</b> : Obj : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100// Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20// Résoudre des problèmes simples à une opération * s’entraîner sur l’ardoise pour ajouter ou retrancher 2  *Prendre 30 petits cubes, demander aux enfants de fermer les yeux et cacher une partie de ces 30 cubes avec une boîte ou un autre objet opaque. Combien de cubes voit-on ? Combien de cubes sont cachés ? Écrire l’opération correspondante avec la réponse.  Jeu du carton mystère : afficher 3 cartons en utilisant les compléments à 10 et un carton blanc. Trouver le nombre de points sur le carton blanc. Les élèves utilisent l’ardoise et écrivent l’opération.  Doubles / combien pour faire 10 /
11h15	<u>Chaque jour compte</u> /_compter à rebours
11h30	<b>Anglais : les animaux</b>
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	EPS : accepter le contact en respectant la règle d’or. « garder le trésor » défenseurs : garder le trésor / attaquants : récupérer le plus de trésor. « la défense du fort » sortir le plus de joueurs possibles de l’équipe adverse des tapis en une minute.
14h00	<b>3 mots 1 histoire</b> JEU DE LA MAISON Compter sur œufs
14h30	<b>DDM</b> : Découvrir ce qui caractérise le vivant: <u>la naissance, la croissance</u> Rappel + classement des animaux en 2 groupes ovipare , vivipare <a href="http://ekladata.com/8eCnq3aPUM6-QNqBAFu94l8kCE0/diaporama-des-animaux-de-la-ferme.pptx">http://ekladata.com/8eCnq3aPUM6-QNqBAFu94l8kCE0/diaporama-des-animaux-de-la-ferme.pptx</a>
15h15	écriture des devoirs ; lutin 24 A B
15h30	RECREATION

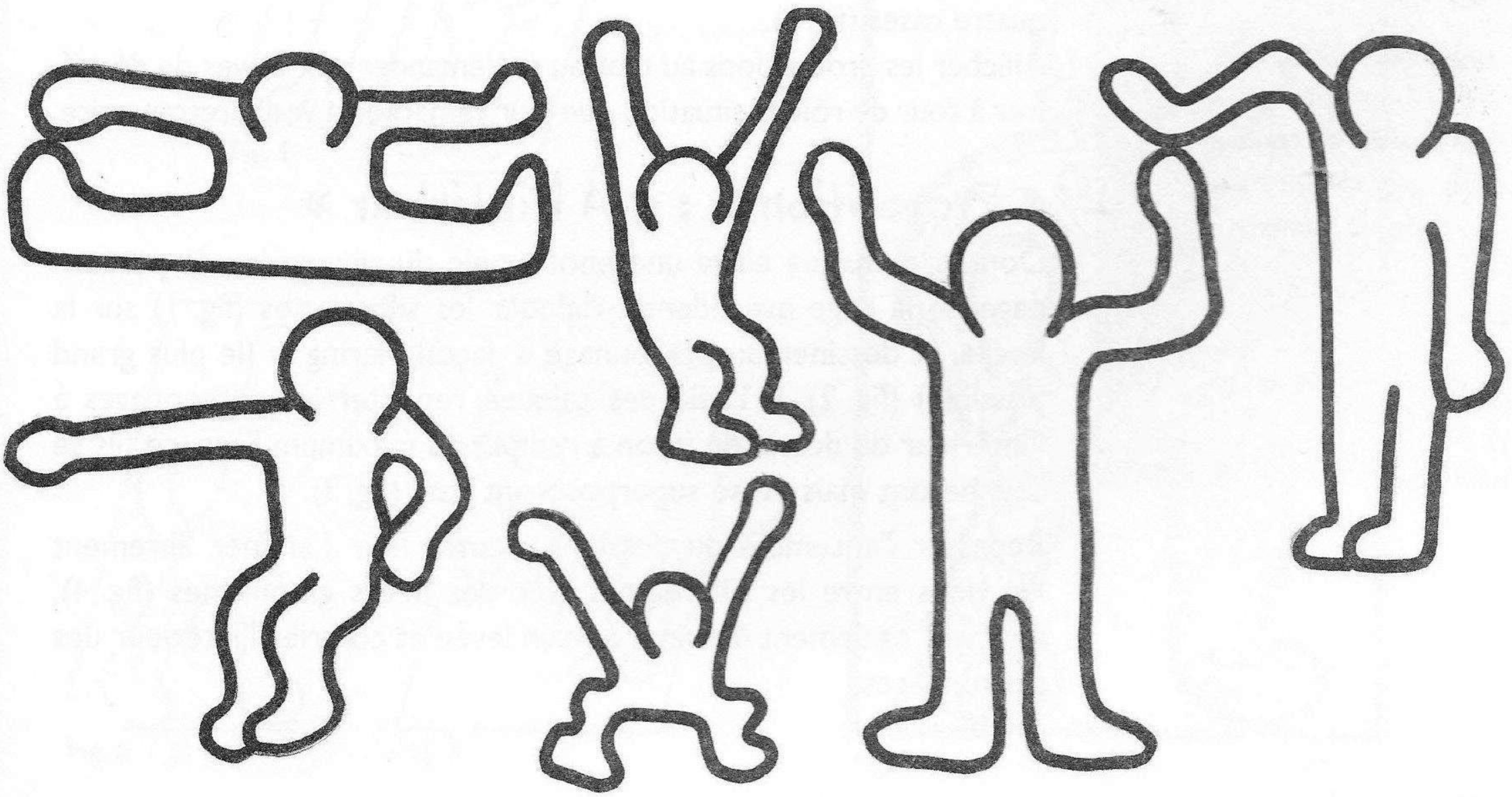
9h05	<p><b>Expression écrite</b> :Obj : rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, prêter attention à l'orthographe.</p> <p>Polo et l'arc en ciel</p>									
9h30	<p><b>phonologie le son [an, en]</b> discrimination auditive il faut sauver maman p 10 1/ fiche son [in, im]] avec PE lutin syllabes 2/ordinateur 3/ fiche phonologie « j'entends »</p>									
10h30	RECREATION									
10h45	<p><b>Maths</b> : Obj : compléments à 10 Assembler les nombres qui ensemble font 10. Lorsque c'est fait je les colle ensemble dos à dos pour faire des cartes recto-verso. La cocotte des 10 Recherche individuelle avec les couples d'un dessin ( exemple  )</p>									
11h15	Chaque jour compte / compter à rebours									
11h30	<p><b>Anglais</b> : Say hello to the animals « what pet says ..... ?”  I have a pet” Super simple Song</p>									
12h00	PAUSE MERIDIENNE									
13h30	<p><b>Education physique : gymnastique</b> Courir lentement. Au signal, faire le lapin, le serpent, le singe -3 courses: l'araignée, l'ours, la grenouille -Echauffement des différentes articulations .</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Sauter</b></td> </tr> <tr> <td> <p>Je saute par-dessus un obstacle et je retombe dans un cerceau Sur mes deux pieds <b>CR</b> : Maîtriser son appréhension et se réceptionner en équilibre dans un cerceau.</p>  </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Rouler</b></td> </tr> <tr> <td> <p>Je cours et je roule par-dessus l'obstacle sans m'arrêter. <b>CR</b> : Se relever sans les mains.</p>  </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Se déplacer</b></td> </tr> <tr> <td> <p>Je me déplace en équilibre sur la poutre en marche avant jusqu'à la coupelle, je tourne puis je me déplace en marche arrière et je saute. <b>CR</b> : Ne pas tomber.</p>  </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Enchaîner</b></td> </tr> <tr> <td> <p>Je cours, je monte sur le plinth, je saute du plinth sur le Trampoline et je finis par une roulade avant sans m'arrêter. <b>CR</b> : Ne pas s'arrêter et se relever sans les mains.</p>  </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Retour au calme</td> </tr> </table>	<b>Sauter</b>	<p>Je saute par-dessus un obstacle et je retombe dans un cerceau Sur mes deux pieds <b>CR</b> : Maîtriser son appréhension et se réceptionner en équilibre dans un cerceau.</p> 	<b>Rouler</b>	<p>Je cours et je roule par-dessus l'obstacle sans m'arrêter. <b>CR</b> : Se relever sans les mains.</p> 	<b>Se déplacer</b>	<p>Je me déplace en équilibre sur la poutre en marche avant jusqu'à la coupelle, je tourne puis je me déplace en marche arrière et je saute. <b>CR</b> : Ne pas tomber.</p> 	<b>Enchaîner</b>	<p>Je cours, je monte sur le plinth, je saute du plinth sur le Trampoline et je finis par une roulade avant sans m'arrêter. <b>CR</b> : Ne pas s'arrêter et se relever sans les mains.</p> 	Retour au calme
<b>Sauter</b>										
<p>Je saute par-dessus un obstacle et je retombe dans un cerceau Sur mes deux pieds <b>CR</b> : Maîtriser son appréhension et se réceptionner en équilibre dans un cerceau.</p> 										
<b>Rouler</b>										
<p>Je cours et je roule par-dessus l'obstacle sans m'arrêter. <b>CR</b> : Se relever sans les mains.</p> 										
<b>Se déplacer</b>										
<p>Je me déplace en équilibre sur la poutre en marche avant jusqu'à la coupelle, je tourne puis je me déplace en marche arrière et je saute. <b>CR</b> : Ne pas tomber.</p> 										
<b>Enchaîner</b>										
<p>Je cours, je monte sur le plinth, je saute du plinth sur le Trampoline et je finis par une roulade avant sans m'arrêter. <b>CR</b> : Ne pas s'arrêter et se relever sans les mains.</p> 										
Retour au calme										
14h30	<p><b>Vivant</b> la naissance séance 3</p>									
15h30	RECREATION									

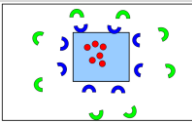
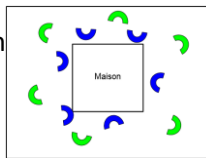
# Vendredi 16 janvier 2015

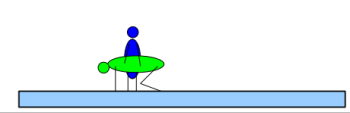
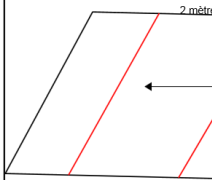
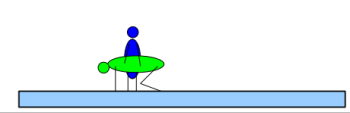
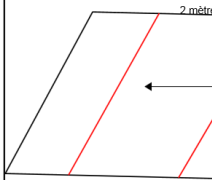
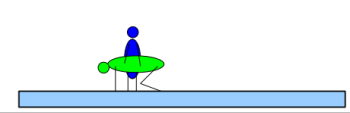
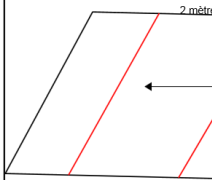
9h05	<p><b>Ecriture</b> :Obj : produire un travail écrit soigné // maîtriser son geste</p> <p><i>gage, cigogne, joyeux, cygne</i></p>
9h30	<p><b>Phonologie son [in, im]</b> , combinatoire</p> <p><b>lecture album</b> : il faut sauver maman p10 fiches compréhension</p>
10h30	RECREATION
10h45	<p><b>Maths</b> : Obj : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100// Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20// Résoudre des problèmes simples à une opération</p> <p>Grouper par 10 : jeu des dizaines Remplir l’affichage des compléments à 10</p> <p><b>Les doubles</b> Félix a cueilli 3 pommes, Maud en a cueilli le double. Combien Maud a-t-elle cueilli de pommes ? René a 4 poires. Julie en a 2 fois autant. Combien Julie a-t-elle de poires ? Léa a 10 cerises. Lucie en a le double. Combien Lucie a-t-elle de cerises ? Deux dames achètent ensemble une douzaine d’œufs qu’elles se partagent par moitié. Combien chacune a-t-elle d’œufs ? Votre maman a acheté une botte de 10 poireaux. Elle utilise la moitié de cette botte pour faire de la soupe. Combien a-t-elle utilisé de poireaux ? Combien lui en reste-t-il ?</p>
11h15	<b>Chaque jour compte</b> / _compter à rebours
11h30	<p><b>Anglais</b> : Say hello to the animals</p> <p>I have a pet” Super simple Song</p>
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	<p><b>Expression écrite</b> Obj : rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, prêter attention à l’orthographe.</p> <p>Polo et l’arc en ciel</p>
14h00	<p><b>Jeu de lecture : 1000 phrases //</b> Je de la maison Rallye lecture</p>
14h45	<p><b>Arts visuels</b> Keith Haring séance 2 appréhender la notion de déformation : JOUER AVEC LES TAILLES je projette au tableau des silhouettes de grande taille, les E viennent en reproduire une. Les E décalquent des petites silhouettes afin de créer une scène. Peinture d’un fond Ecriture d’un mot explicitant la scène composée.</p>
15h30	RECREATION











9h05	<b>Ecriture</b> :Obj :produire un travail écrit soigné // maitriser son geste
9h30	<b>phonologie son [on, om]</b> discrimination auditive lecture « il faut sauver maman » 1/ fiche son [on, om] avec PE livre 2/ordinateur son [on, om] 3/ fiche phonologie « j’entends »
10h30	RECREATION
10h45	<b>Maths</b> : Obj : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 50/ * avec les cubes , en décomposition de 10 ,
11h15	Chaque jour compte / compter à rebours
11h30	<b>Anglais : les animaux</b>
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	EPS  <p>« <b>garder le trésor</b> » défenseurs : garder le trésor / attaquants : récupérer le plus de trésor.</p> <p>« <b>N’entre pas dans la maison</b> » les attaquants essaient d’entrer dans le carré de 4m sur 4 et les défenseurs les en empêchent. 1 min de jeu.</p> 
14h30	<b>DDM</b> : le mobile : séance 1 : Calder diaporama + découverte des divers éléments + équilibrer son double décimètre sur son doigt
14h30	+ schématisation
	écriture des devoirs ; lutin
15h15	
15h30	RECREATION

9h05	<p><b>Ecriture</b> :Obj :produire un travail écrit soigné // maitriser son geste</p> <p><i>zy ze za zo</i></p>				
9h30	<p><b>phonologie son [au, eau]</b> discrimination auditive</p> <p>chercher le son qu'ils ont en commun : crocodile – chaussures – autobus – chauve – jaune</p> <p>recherche sur image les mots contenant le son puis écriture et repérage des lettres formant le son.</p> <p>vautour – lion – autruche –chauve-souris – tigre – chameau – vache – singe</p> <p>1/ lecture texte 21 recherche son [au, eau ] dans livre</p> <p>2/ordinateur son []</p> <p>3/ fiche phonologie</p>				
10h30	<b>RECREATION</b>				
10h45	<p><b>Maths</b> : Obj : compléments à 10 / les nombres jusqu'à 49/ les doubles</p> <p>En commun :</p> <p>Faire 1 tache de peinture sur feuille A4 puis plier en deux... combien de taches va-t-il y avoir ???</p> <p>Puis même chose avec 2 taches au départ puis plier en deux ???</p> <p>faire noter le nombre sur l'ardoise</p> <p><b>Choisir son atelier.....</b></p>				
11h15	<b>Chaque jour compte</b> / compter à rebours				
11h30	Le rap des doubles				
12h00	<b>PAUSE MERIDIENNE</b>				
13h30	EPS : accepter le contact en respectant la règle d'or.				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p><b>Phase : Entrée dans l'activité</b></p> <p><b>Objectif :</b> Immobiliser et se dégager.</p> <hr/> <p><b>Situation :</b> Le renard et la poule</p> <p><b>But</b> Le renard doit empêcher la poule de partir (sortir du tapis)</p> <p><b>Consigne</b> A partir d'une saisie au choix, le renard doit empêcher la poule de sortir du tapis jusqu'au signal de fin en respectant les règles d'or. Vous commencez au signal de l'arbitre. Vous arrêtez au signal du chronométrateur.</p> <p><b>Critère de réussite</b> Réussir au minimum une fois à maintenir son adversaire et une fois à s'échapper. Pour le renard : maintenir son adversaire 10" Pour la poule : s'échapper avant la fin des 10"</p> <hr/> <p><b>Ce qu'il y a à apprendre</b> Pour l'arbitre : Donner le signal du début du jeu et l'arrêter lorsque le chronométrateur arrive à 10. Pour le chronométrateur : Compter régulièrement jusqu'à 10</p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>Dispositif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupe de 4 élèves (taille et poids identiques) dont un arbitre, un chronométrateur et 2 lutteurs</li> <li>• poule départ 4 pattes ; renard à genoux mains sur le dos de la poule</li> <li>• Temps du combat = 10 "</li> <li>• Après trois jeux , rotation des rôles l'arbitre et le chronométrateur deviennent renard et poule.</li> <li>• Zone délimitée = 2 tapis</li> <li>• Une fiche-arbitre avec prénoms des élèves (l'arbitre inscrit une croix en face du gagnant).</li> </ul>  </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p><b>Phase d'apprentissage</b></p> <p><b>Objectifs :</b> Trouver des prises et des appuis efficaces</p> <hr/> <p><b>Situation :</b> Pousser la voiture</p> <p><b>But</b> Pousser la voiture derrière la ligne</p> <p><b>Consigne</b> L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les deux lignes. Les rôles sont inversés après chaque réussite. Ne pas se mettre debout</p> <p><b>Critère de réussite</b> Pour l'attaquant : amener le défenseur derrière la 2<sup>ème</sup> ligne.</p> <p><b>Variable</b> Varier la distance entre les deux lignes. Varier la position de départ (à genoux, debout, à 4 pattes, à plat ventre). Modifier la saisie du pousseur au départ Varier le type d'action : tirer, retourner Varier le degré d'opposition de la voiture.</p> <hr/> <p><b>Ce qu'il y a à apprendre</b> Pousser ou tirer Utiliser l'action de l'adversaire : « si le défenseur tire je pousse » et inversement. Mettre en relation saisie l'adversaire et corps à corps.</p> </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: center;"><b>Dispositif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elèves 2 par 2 en groupe morphologique</li> <li>• 2 lignes au sol distantes de 2 m</li> <li>• L'attaquant et le défenseur derrière la même ligne</li> </ul>  </td> </tr> </table>	<p><b>Phase : Entrée dans l'activité</b></p> <p><b>Objectif :</b> Immobiliser et se dégager.</p> <hr/> <p><b>Situation :</b> Le renard et la poule</p> <p><b>But</b> Le renard doit empêcher la poule de partir (sortir du tapis)</p> <p><b>Consigne</b> A partir d'une saisie au choix, le renard doit empêcher la poule de sortir du tapis jusqu'au signal de fin en respectant les règles d'or. Vous commencez au signal de l'arbitre. Vous arrêtez au signal du chronométrateur.</p> <p><b>Critère de réussite</b> Réussir au minimum une fois à maintenir son adversaire et une fois à s'échapper. Pour le renard : maintenir son adversaire 10" Pour la poule : s'échapper avant la fin des 10"</p> <hr/> <p><b>Ce qu'il y a à apprendre</b> Pour l'arbitre : Donner le signal du début du jeu et l'arrêter lorsque le chronométrateur arrive à 10. Pour le chronométrateur : Compter régulièrement jusqu'à 10</p>	<p style="text-align: center;"><b>Dispositif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupe de 4 élèves (taille et poids identiques) dont un arbitre, un chronométrateur et 2 lutteurs</li> <li>• poule départ 4 pattes ; renard à genoux mains sur le dos de la poule</li> <li>• Temps du combat = 10 "</li> <li>• Après trois jeux , rotation des rôles l'arbitre et le chronométrateur deviennent renard et poule.</li> <li>• Zone délimitée = 2 tapis</li> <li>• Une fiche-arbitre avec prénoms des élèves (l'arbitre inscrit une croix en face du gagnant).</li> </ul> 	<p><b>Phase d'apprentissage</b></p> <p><b>Objectifs :</b> Trouver des prises et des appuis efficaces</p> <hr/> <p><b>Situation :</b> Pousser la voiture</p> <p><b>But</b> Pousser la voiture derrière la ligne</p> <p><b>Consigne</b> L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les deux lignes. Les rôles sont inversés après chaque réussite. Ne pas se mettre debout</p> <p><b>Critère de réussite</b> Pour l'attaquant : amener le défenseur derrière la 2<sup>ème</sup> ligne.</p> <p><b>Variable</b> Varier la distance entre les deux lignes. Varier la position de départ (à genoux, debout, à 4 pattes, à plat ventre). Modifier la saisie du pousseur au départ Varier le type d'action : tirer, retourner Varier le degré d'opposition de la voiture.</p> <hr/> <p><b>Ce qu'il y a à apprendre</b> Pousser ou tirer Utiliser l'action de l'adversaire : « si le défenseur tire je pousse » et inversement. Mettre en relation saisie l'adversaire et corps à corps.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Dispositif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elèves 2 par 2 en groupe morphologique</li> <li>• 2 lignes au sol distantes de 2 m</li> <li>• L'attaquant et le défenseur derrière la même ligne</li> </ul> 
<p><b>Phase : Entrée dans l'activité</b></p> <p><b>Objectif :</b> Immobiliser et se dégager.</p> <hr/> <p><b>Situation :</b> Le renard et la poule</p> <p><b>But</b> Le renard doit empêcher la poule de partir (sortir du tapis)</p> <p><b>Consigne</b> A partir d'une saisie au choix, le renard doit empêcher la poule de sortir du tapis jusqu'au signal de fin en respectant les règles d'or. Vous commencez au signal de l'arbitre. Vous arrêtez au signal du chronométrateur.</p> <p><b>Critère de réussite</b> Réussir au minimum une fois à maintenir son adversaire et une fois à s'échapper. Pour le renard : maintenir son adversaire 10" Pour la poule : s'échapper avant la fin des 10"</p> <hr/> <p><b>Ce qu'il y a à apprendre</b> Pour l'arbitre : Donner le signal du début du jeu et l'arrêter lorsque le chronométrateur arrive à 10. Pour le chronométrateur : Compter régulièrement jusqu'à 10</p>	<p style="text-align: center;"><b>Dispositif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupe de 4 élèves (taille et poids identiques) dont un arbitre, un chronométrateur et 2 lutteurs</li> <li>• poule départ 4 pattes ; renard à genoux mains sur le dos de la poule</li> <li>• Temps du combat = 10 "</li> <li>• Après trois jeux , rotation des rôles l'arbitre et le chronométrateur deviennent renard et poule.</li> <li>• Zone délimitée = 2 tapis</li> <li>• Une fiche-arbitre avec prénoms des élèves (l'arbitre inscrit une croix en face du gagnant).</li> </ul> 	<p><b>Phase d'apprentissage</b></p> <p><b>Objectifs :</b> Trouver des prises et des appuis efficaces</p> <hr/> <p><b>Situation :</b> Pousser la voiture</p> <p><b>But</b> Pousser la voiture derrière la ligne</p> <p><b>Consigne</b> L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les deux lignes. Les rôles sont inversés après chaque réussite. Ne pas se mettre debout</p> <p><b>Critère de réussite</b> Pour l'attaquant : amener le défenseur derrière la 2<sup>ème</sup> ligne.</p> <p><b>Variable</b> Varier la distance entre les deux lignes. Varier la position de départ (à genoux, debout, à 4 pattes, à plat ventre). Modifier la saisie du pousseur au départ Varier le type d'action : tirer, retourner Varier le degré d'opposition de la voiture.</p> <hr/> <p><b>Ce qu'il y a à apprendre</b> Pousser ou tirer Utiliser l'action de l'adversaire : « si le défenseur tire je pousse » et inversement. Mettre en relation saisie l'adversaire et corps à corps.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Dispositif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elèves 2 par 2 en groupe morphologique</li> <li>• 2 lignes au sol distantes de 2 m</li> <li>• L'attaquant et le défenseur derrière la même ligne</li> </ul> 		
14h30	<p><b>Le mobile séance 3</b></p> <p>Equilibrer une baguette qui porte 2 objets identiques.</p>				
15h00	écriture des devoirs ; lutin A B				
15h15					
15h30	<b>RECREATION</b>				

9h05	<b>Expression écrite</b> :Obj : rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, prêter attention à l'orthographe. Polo et l'arc en ciel
9h30	<b>phonologie le son [ai, ei, et]</b> discrimination auditive il faut sauver maman p 10 1/ fiche son avec PE lutin syllabes 2/ordinateur 3/ fiche phonologie « j'entends » eau, au
10h30	RECREATION
10h45	<b>Maths</b> : Obj : connaître les doubles Ecoute du rap...
11h15	Chaque jour compte /_compter à rebours
11h30	<b>Anglais</b> : Say hello to the animals « what pet says ..... ?”  I have a pet” Super simple Song
12h00	PAUSE MERIDIENNE
13h30	<p><b>Education physique : gymnastique</b></p> <p>Trotter lentement en demandant aux élèves d'occuper tout l'espace défini. Au signal ramper ou rouler sur le côté ou s'asseoir ou faire l'araignée. Echauffement de toutes les articulations.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Atelier 1 : Se déplacer sur la poutre et rouler</b></p> <p>Consignes : Rouler , traverser la poutre en marche arrière , sauter en arrière et rouler</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Atelier 2 : Ramper/voler/rouler</b></p> <p>Consignes : bondir sur le plinth, rebondir sur le trampoline et sauter sur le tapis, faire une roulade (essayer de se relever sans les mains)</p>  </div> <p><b>Atelier 3 : franchir</b></p> <p>Se déplacer en utilisant les bras et les jambes en passant les obstacles (4 appuis).</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Atelier 4 : franchir</b></p> <p>Consignes : Faire des bonds de lapins en franchissant les obstacles.</p>  </div>
14h30	Phonologie : Dictée son ai ei et  Musique : aux marches du palais  Ecriture des devoirs
15h30	RECREATION

