

| | Lundi: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée | Mardi: Mobiliser le langage dans toutes les dimensions | Vendredi: Explorer le monde/ arts plastiques |
|---|---|--|--|
| 1 | | - Réalisation du fond pour la route et la voiture à l'aide des éponges | Réalisation du fond à l'encre pour le cahier (humidifier la feuille puis laisser tomber des gouttes d'encres diluées, parsemer de gros sel) |
| 2 | Faire des empreintes de bouchons sur le fond coloré | Les objets de l'école S1 | Laisser des empreintes avec la main librement |
| 3 | Séance un petit peu beaucoup: les pots de crayons | Les objets de l'école S2 | Frotter pour mélanger les couleurs |
| 4 | Séance un petit peu beaucoup 2: les pots de marrons | Jeu j'ai qui a des fournitures scolaires | Laisser des empreintes en posant la main |
| 5 | Trie étiquettes un peu beaucoup | Trie les photos des enfants de la classe | Laisser des empreintes avec son doigt en distinguant frotter, poser, taper, gratter |
| 6 | Colle un petit peu ou beaucoup de gommettes | Jeu la bonne couleur S1 | Laisser des empreintes avec un objet |
| 7 | Aligner les animaux et leur donner 1 jeton à chacun | Jeu la bonne couleur S2 | Associer les empreintes à l'objet utilisé |

Activités
autonomes ou
semi-dirigées

PERIODE 1

PS

| | Lundi: Motricité fine- Langage | Mardi: explorer le monde | Vendredi: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée |
|---|------------------------------------|-----------------------------------|--|
| 1 | | - Puzzles | AIM |
| 2 | PAM libre | AIM | - Jeu colorino: replace les pions sur la bonne couleur |
| 3 | AIM | Reproduis le Mr patate | AIM |
| 4 | Apprendre à utiliser les gommettes | AIM | Réalise un collier de perles |
| 5 | AIM | Réaliser des alignements d'objets | AIM |
| 6 | PAM: les boules et les colombins | AIM | Jeu des mosaïques aimantées |
| 7 | AIM | Puzzles | AIM |

| | Lundi | Mardi | Vendredi |
|---|--|--|---|
| 1 | Le jeu du dé: les élèves tire le dé ' en vrai ou au TNI) et doivent énoncer la quantité obtenue, accélérer de +en + le rythme | - La comptine numérique à l'endroit: Faire réciter la comptine l'un après l'autre en se faisant passer le bâton de parole. Si cela fonctionne bien donner un nombre final à partir duquel on recommence à zéro | Le jeu du nombre suivant: montrer une carte avec une représentation d 'une quantité entre 1 et 5 avec els doigts, les élèves doivent donner le chiffre d'après avec leurs doigts |
| 2 | La comptine numérique à l'endroit: Faire réciter la comptine l'un après l'autre en se faisant passer le bâton de parole. Si cela fonctionne bien donner un nombre final à partir duquel on recommence à zéro | Le jeu du nombre suivant: montrer une carte avec une représentation d 'une quantité entre 1 et 5 avec els doigts, les élèves doivent donner le chiffre d'après avec leurs doigts | - Le jeu du dé: les élèves tire le dé ' en vrai ou au TNI) et doivent énoncer la quantité obtenue, accélérer de +en + le rythme |
| 3 | Le jeu du furet: on récite la comptine en interrogeant de manière aléatoire els élèves pour maintenir leur attention | La fusée: faire compter à rebours pour le décollage de la fusée | Le jeu du nombre suivant: montrer une carte avec une représentation d 'une quantité entre 1 et 5 avec els doigts, les élèves doivent donner le chiffre d'après avec leurs doigts |
| 4 | La comptine du castor | Le jeu du dé avec 2 dés | La comptine du castor |
| 5 | La comptine du castor | La comptine numérique: réciter collectivement la comptine numérique en démarrant à 7. Puis réciter la comptine numérique à rebours en partant de 12 | L'identification et la décomposition des nombres: présenter els cartes flash de 1 à 5 en chiffre, les élèves doivent représenter le nombre en utilisant les 2 mains. Bien verbaliser les résultats. |
| 6 | Grelu grelo: la maîtresse fait tomber dans la boîte des jetons els élèves lèvent autant de doigt qu'il y a de jetons tombés | L'identification et la décomposition des nombres: présenter els cartes flash de 1 à 5 en chiffre, les élèves doivent représenter le nombre en utilisant les 2 mains. Bien verbaliser les résultats. | La fusée: faire compter à rebours pour le décollage de la fusée |
| 7 | Le jeu du furet: on récite la comptine de 2 en 2 en interrogeant de manière aléatoire els élèves pour maintenir leur attention | Grelu grelo: la maîtresse fait tomber dans la boîte des jetons els élèves lèvent autant de doigt qu'il y a de jetons tombés | Le jeu du nombre suivant ou précédent: montrer une carte avec une représentation d 'une quantité les élèves doivent donner le chiffre d'après ou d'avant avec leurs doigts |

| | Albums support de discussion ou d'exploitation | Albums pouvant être lus en parallèle | Jeux langagiers | Comptines, jeux de doigts |
|---|--|---|---|--|
| 1 | GS: L'école de Léon PS-GS: Calinours va à l'école | - Albums sur le thème de la rentrée: GS: Le nouvel élève, Souriceau veut apprendre à lire; Timothée va à l'école; Petit Ogre veut aller à l'école, ma maîtresse est une ogresse, Moi j'adore la maitresse déteste, La rentrée des animaux, le prince nino à la maternouille | Loto sonore des bruits de la classe: la maîtresse fait du bruit avec des objets de la classe les élèves doivent deviner de quel objet il s'agit et où il se range | <u>Chants</u> : La chanson de la rentrée Les gestes barrières <u>Comptines</u> : Que fait ma main? Comptine pour compter et se mettre en rang |
| 2 | GS: un pont point pour Zoé PS: Calinours va à l'école | PS: Non, non, non; Penelope va à l'école, Mimi va à l'école, 24 petites souris vont à l'école, dans la cour de l'école, Gloups, le train des souris, Mon premier jour d'école, Pop à l'école Documentaire: l'école maternelle Album sur la notion d'empreintes: Cromignon, Drôle de bête | - Petit jeu d'écoute de consigne: jeu si je porte cet objet ou cette couleur je me lève | |
| 3 | | | Loto sonore des bruits de la classe: la maîtresse fait du bruit avec des objets de la classe les élèves doivent deviner de quel objet il s'agit et où il se range | Chants: Jeu de mains, jeu de vilains Au pays des couleurs Comptines: J'ai 2 mains, La pluie |
| 4 | | Albums sur le thème des couleurs: GS: Homme de couleurs, le magicien des couleurs, le loup qui voulait changer de couleur, splash, le petit voleur de couleurs PS: Petit bleu, petit jaune; mon ours de toutes les couleurs, de toutes les couleurs, Elmer, Pop de toutes les couleurs Lecture des albums d'Herve Tullet | Jeu qui est ce des montres | |
| 5 | GS: rébellions chez les crayons PS: trois souris peintres | | Jeu devinettes des animaux | Chansons: J'ai trouvé dans mes cheveux, 1 petit bonhomme d'en allait au bois Comptines: mais que font les crayons, 4 feuilles sur un arbre |
| 6 | | | Jeu qui est ce des monstres | |
| 7 | Pélagie la sorcière | Livres sur le thème d'Halloween et des sorcières | Virelangues | Révision et approfondissement des comptines de la période |

| | Anglais | Langage/Production d'écrit | Sciences |
|---|--|--|--|
| 1 | | - Langage autour des notions de lettres/mots/phrases/chiffres à partir des œuvres de fernando costa | |
| 2 | découverte des diverses façons de dire bonjour dans le monde, puis écoute de la chanson Hi. Hello. Goodbye | Réinvestissement: au TNI activités de tri lettres/ mots/phrase, création d'un référent collectif | Langage la différence entre rond, points, cercles |
| 3 | Faire de petits jeux de rôle pour amener les élèves à dire bonjour et au revoir aux autres élèves rencontrés | Séance 1 de la boîte à écrire: revenir sur les mots découverts lors du rituel apprentilangues, faire un classement des images apprises selon leur nature. | Langage les gestes permettant de laisser des traces avec un objet |
| 4 | Découverte de la chanson Hello Songs | Création des référents collectifs autour de la nature des mots et l'ordre des mots dans la phrase | Les couleurs dans la nature: diaporama pour nommer les couleurs présentes dans la nature |
| 5 | The hello songs, revenir sur la formulation what's your name et le faire avec les prénoms de la classe | Séance le genre des noms: activité de tri au TNI | Langage: les couleurs primaires (lancement de l'expérience des verres et su sopalin) et si on les mélangeait? |
| 6 | Découverte de l'album hello the animals ou what's your name spot, travail autour des animaux de la ferme | Séance j'écris une phrase simple, commencer avec les prénoms de la classe Emma dessine, Florence joue Puis afficher illustration pour écrire La fille colorie, le garçon lit | Langage autour du monochrome et des artistes ayant réussi à le mettre en avant |
| 7 | Consolidation flashcards des animaux et formulation My name is | Ecrire dans son cahier d'écrivain une petite phrase de son choix et l'illustrer. | |

En début d'année les GS ne connaissent pas encore le système d'AIM et son suivi, avant qu'ils soient laissé seuls sur cette tâche les matins une présentation progressive est nécessaire. Les GS ne sont alors répartis qu'en 2 groupes de 9.

| S1 | Activité 1 | Activité 2 |
|----|---|---|
| 1 | Réalisation des fonds pour les porte manteaux | - Réalisation du coloriage et de son cadre en gommette pour cahier de suivi |
| 2 | Présentation des AIM bleus | Réalisation des chiffres au moins jusqu'à 4 en PAM |
| 3 | Présentation des AIM jaunes | Puzzles |

| S2 | Activité 1 | Activité 2 |
|----|--|--|
| 1 | Présentation des AIM vert | - Décoration libre de son point de Zoé (à disposition petits carrés découpés, tampons, gommettes, craies grasses, feutres...) |
| 2 | Présentation et utilisation de son plan de travail | Réalisation des chiffres en PAM jusqu'à 7 |
| 3 | AIM en plan de travail | Remplir sa grille de perles HAMA en alignant des perles de même couleur |

| S3 | Activité 1 | Activité 2 |
|----|------------------------|--------------------------------|
| 1 | AIM en plan de travail | - Mosaïcolor |
| 2 | AIM en plan de travail | Reproduire 3 modèles en Kaplas |
| 3 | AIM en plan de travail | Puzzles |

| | Atelier 1: Langage écriture ou phono | Atelier 2: arts visuels | Atelier 3: Structurer sa pensée | Atelier 4: langage écrit, espace |
|---|---|--|---|---|
| 1 | | | | |
| 2 | Écriture de son prénom en majuscule | Activité 1: laisser des traces avec ses mains d'au moins 3 façons différentes | - La fleur des nombres: présentation en collectif puis réalisation de la fleur du 1 | - Gestion de l'espace graphique: forme les rails du train en kaplas pour traverser l'ellipse |
| 3 | Cahier d'écriture: maîtriser son geste pour reproduire les graphismes demandés dans la bonne case | Activité 2: laisser des traces avec un objet en le tapant, posant plus ou moins fort | Réalisation de la fleur du 2 | Réaliser un alignement avec des tampons |
| 4 | Jeu j'ai qui a du phonozoo | Activité 3: laisser des traces avec un objet en le frottant, le caressant | BAC: trie selon la quantité | A l'aide d'un coton tige, fais un point dans chaque cadre puis fais 2 lignes de points |
| 5 | Cahier d'écriture: maîtriser son geste pour reproduire les graphismes demandés dans la bonne case | Travailler sur le monochrome et donc comment faire varier la teinte avec les craies grasses | Faire un collier de perles en respectant la consigne numérique donnée | Gestion de l'espace graphique: coller des gommettes bleues dans chaque assiette puis une verte au dessus et enfin reproduis l'alignement dans la cadre en dessous |
| 6 | Jeu de loto du phonozoo | Travailler sur le monochrome comment faire varier la couleur en peinture, notion de nuances (avec eau ou blanc) | Reforme la bande numérique jusqu'à 7 | Réaliser un alignement avec des étiquettes à coller de même taille |
| 7 | Cahier d'écriture: maîtriser son geste pour reproduire les graphismes demandés dans la bonne case | Réalisation d'une œuvre avec les matériaux de son choix sur le thème d'Halloween ou de l'automne | La fleur des nombres le 3 | Réaliser un alignement avec des étiquettes à coller de taille variée |

| | Atelier 1: Langage écrit | Atelier 2: graphisme décoratifs | Atelier 3: Structurer sa pensée | Atelier 4: explorer le monde/ |
|---|--|--|--|--|
| 1 | Jeu de l'alphabet: repose les lettres majuscules sur le modèle | - Découverte des AIM motricité fine | Collier de perles: reproduis le modèle donné | Réalisation du fond à l'encre pour le cahier (humidifier la feuille puis laisser tomber des gouttes d'encres diluées, parsemer de gros sel)  |
| 2 | Reforme ton prénom avec les lettres mobiles en majuscule et en script (2 fois) | Les ronds/cercles à la manière de Karla Gerard  | - Séance 1 la cantine: un élève est en charge d'un objet et doit le distribuer pour toutes les tables (entre 1 et 6) | - Les lignes à partir des œuvres de Sol Lewitt: Découper et coller des bandes de papiers dans diverses directions |
| 3 | Trie les prénoms de la classe à l'aide des BAC | Les ronds/cercles à la manière de Karla Gerard suite | Séance 2 : la cantine: un élève est en charge d'une table et doit prendre les divers objets | Les lignes horizontales et verticales à la manière de Mondrian |
| 4 | Fiche révision écriture lettres majuscules | Tracer un quadrillage avec superposition à la manière de Cont  | Le bricolo: décomposition du 3 | - La chambre de Léa: reproduire le modèle imagé |
| 5 | Fiche révision écriture lettres majuscules | Les cercles concentriques à la manière de Vasarely | La ferme de Mathurin séance 1 | Tracer des lignes dans diverses directions autour et dans les cercles tracés la semaine passée avec gabarit |
| 6 | Fiche révision écriture lettres majuscules | Les vagues et lignes continues à la manière de Caetano de Almeida | La ferme de Mathurin séance 2 | Les traits rayonnant séance1: découpage, collage peinture à l'encre |
| 7 | Jeu de l'alphabet | Les boucles à la manière de Almeida | Séance 4 feuilles sur un arbre | Remettre des images dans ordre chronologique (3-4 images) |

Ateliers vendredi
après midi

PERIODE 1

GS

| | Atelier 1: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée | Atelier 2: motricité fine/graphisme décoratifs | Atelier 3: Structurer sa pensée | Atelier 4: explorer le monde |
|---|--|---|--|--|
| 1 | Effectuer un tri chiffre/autres avec des objets de la classe et des étiquettes | - Réalise des colombins de pâte à modeler puis coupe les à l'aide des ciseaux. Une fois que tu réalises correctement le geste, coupe des petits carrés de papiers colorés | Jeu des couses de fournitures: l'élève doit aller chercher la bonne quantité d'objets représentés sous diverses formes (entre 1 et 6) | Puzzles |
| 2 | Atelier écriture des chiffres | Réalisation du fond arc en ciel pour la couverture du cahier d'écrivain  | - Découverte d'un jeu de cartes (effectuer divers tris) | - Colle des gommettes rouges à gauche de la feuille, des bleues à droite, relie les |
| 3 | Jouer à la bataille | Réalisation du fond en marbelling pour la couverture du cahier d'écriture  | Les dominos du 2 | Trace un quadrillage et colorie attention 2 cases qui se touchent en peuvent pas être de la même couleur |
| 4 | Atelier écriture des chiffres | Apprendre à utiliser un gabarit pour tracer des cercles | Jeu de société: le jeu du serpent | Jeu chasse au trésor pour revoir les prépositions spatiales |
| 5 | Jeu du serpent en autonomie | Tracer des ronds concentriques | PAM: trouver toutes les façons de faire un panier rempli avec 3 pommes avec 2 couleurs | Jeu place les animaux au bon endroit selon la consigne spatiale donnée |
| 6 | Séance juste assez (primath) | Tracer des ronds entre 2 lignes | Jeu de uno avec les cartes de 1 à 7 | Activité autour de la distinction lignes/colonnes dans un quadrillage |
| 7 | BAC tri selon la quantité | Dessin au feutre noir dans les espaces délimités de divers graphismes | Jeu de la marchande | Puzzles |