Regroupement

PERIODE 4

PS/GS

	Thème	Albums support de discussion ou d'exploitation	Autres albums	Chanson
1	L'amitié	Les deux arbres	Mon meilleur ami du monde Mon ami Jim	L'amitié c'est notre histoire- Grégoire Dune
2		Grand Loup et petit loup	- Loulou, Ami ami	
3	Les conflits	Fenouil, on n'est plus copains	- La brouille	Dans la forêt lointaine
4		Le nouvel élève	- Edouard la bagarre - Frisson chagrin	Comptine des animaux de la foret
5	La frustration, la jalousie	La forêt aux mille ombres	Tout pour moi, La grosse colère d'Esther	Promenons nous
6	Le respect des autres	Tous pareils	Tous différents,	
7	Le respect de ce qui nous entoure	La forêt	La légende du colibri	4 feuilles sur un arbre

Ateliers dirigés

PERIODE 3

PS

	Atelier 1: lundi	Atelier 3: mardi	Atelier 4: vendredi
1	La pêche à la ligne : chaque élève a en charge un type d'objets et doit aller en pêcher la bonne quantité.	Faire colorier, découper et coller des étiquettes en les alignant sur feuille A3 (deux rangées)	La pêche à la ligne: pêcher ce qu'il y a dans notre panier
	Faire un arbre en PAM	La pêche à la ligne: pêcher ce qu'il y a sur notre liste	Faire tracer des lignes verticales en évitant les animaux de la forêt
2	Les courses:	Les courses2	Lettres mobiles sur le thème de la forêt
	Découpage: essayer de découper des bandes de papiers et les coller sur feuille A3 en les espaçant	Tracer au feutres des lignes horizontales en évitant les bandes de papiers	Loto des nombres
3	Jeu cache cache du trésor	Loto des positions	Fiche je retrouve le mot ARBRE
	Jeu j'ai qui a de la forêt	BAC les mots de la forêt	Peinture du rouleau de papier en marron pour faire le tronc
4	Jeu les oiseaux de la forêt	Le geste rotatif à la manière de Zitko: faire coller des gommettes de couleur dans chaque case et tracer autour de la bonne couleur	Jeu Promenade au parc
	Peinture du papier à bulles et réalisation de l'empreinte pour faire l'arbre	Jeu j'ai qui a de la forêt	Réalisation du fond pour l'arbre à la manière de N Wescoat (encre bleue)
5	Jeu du petit train	Promenade au parc	Les 2 tours
	Fiche numération colle le bon nombre d'animaux de la forêt	PAM: le hérisson	- Coller des ronds colorés de 2 tailles
6	Coller des gommettes partout sur la feuille de diverses tailles puis tracer autour au feutre	Jeu du petit train	La plus grande tour
	Jeu memory de la forêt	Placer les bandes de papier pour reformer son prénom	Loto des quantités
7	Des lignes dans un espace donné	Je suis le chemin de mon prénom au coton tige et à l'encre	Jeu de piste forêt
	J'aiq ui a des quantités de la foret	PAM	Faire un arbre avec les perles HAMA

Motricité

PERIODE 4

	Lundi: Jeux collectifs: coopérer, attraper	Vendredi: Jeux de cour
1	Le château de la sorcière	**Les œufs colorés** Un élève joue le loup. Les autres sont en ligne, les uns à côté des autres, face au loup. Chaque élève pense à une couleur dans sa tête. Ensuite, le loup dit « toc-toc ! ». La ligne répond « qui est là ? », le loup répond « le méchant loup ! » Les autres disent « que veux-tu » ? le loup répond « des œufs colorés ! » Les élèves répondent « de quelle couleur ? » Le loup dit ensuite une couleur et ceux qui avaient choisi cette couleur doivent sortir de la ligne et essayer d'atteindre l'autre bout du terrain avant que le loup ne les touche. Si le loup réussit à attraper un « œuf », alors celui-ci devient loup à son tour et le jeu recommence du début.
2	Ballon chasseur	Apprendre à jouer à l'élastique
3	La balle assise	Apprendre à jouer à l'élastique
4	La balle assise	Apprendre à jouer à la marelle
5	Gendarmes et voleurs	Apprendre à jouer à la marelle
6	Eperviers déménageurs	Le parachute
7	Poule renard vipère	Le parachute

Ateliers lundi après midi

PERIODE 2

GS

	Atelier 1: Mathématiques (autonomie)	Atelier 2: Jeu de société (Avec Emma)	Atelier 3: Atelier tablette (Semi autonomie (service civique))	Atelier 4: programmation (Maîtresse)
1	Activité de tri des dominos dans les bonnes maisons pour voir apparaître les décompositions des nb	Les lettres de la forêt	Tablette exercice de comparaison de collection	Colby la souris: Découvrir les fiches parcours de la souris et réussir à taper le code et anticiper la case d'arrivée en posant dessus le fromage
2	Fiches comparaison de collection velleda	Plouf dans l'eau	Tablettes exercices sur les quadrillages	Colby la souris: faire déplacer colby pour faire relier les carrés de couleurs demandés
3	Fiche velleda dénombrer une collection	L'escargot caché	Tablette exercices phonologique les attaques	Colby la souris: faire déplacer colby pour faire relier les carrés de couleurs demandés niv 2
4	BAC tri selon la quantité représentée	Le bon numéro	Tablette exercices phonologique les attaques	- Colby la souris: faire se déplacer colby dans un parcours où elle devra tourner dans les 2 sens
5	Fiche révision sur les quantités de 1 à 10	Le gobelet	Tablette sur les quadrillages	Colby la souris:Construire le parcours en kapla puis le faire réaliser à colby
6	Fiche quantité 11 à 13	Jeu j'ai qui a des lettres	Tablette sur le chiffre manquant	Colby doit se déplacer sur quadrillage pour récupérer tous les objets en évitant les kaplas
7	Fiche quantité 14 à 16	Jeu mistigri des lettres	Tablette123calcul le loto	Colby la souris: labyrinthe permettant de faire un aller retour

Ateliers mardi après midi

PERIODE 2

GS

	Atelier 1: Structurer sa pensée	Atelier 2: phono	Atelier 3: Langage écrit	Atelier 4: explorer le monde, dessin dirigé
1	Jeu Pipo le clown version de la forêt	- Jeu de piste les voyelles en position initiales	Geste graphiques les arcades	Les arbres de différentes façons
2	Pipo le clown séance 2	Activité de tri BAC phonème initial	- Découverte du jeu fabrique de phrases version de la forêt (garder une trace à l'aide de la tablette)	Jeux de constructions reproduire un modèle
3	Jeu de la marchande: faire les courses avec son billet de 10 euros (la caissière vérifie en posant les jetons pour chaque objet au dos du billet)	Fiche autour des voyelles d'attaques	Fiche trace et colorie	Frise sur cahier d'écriture pour se repérer dans un lignage
4	La bande numérique	BAC les rimes	jeu fabrique de phrases version de la forêt (garder une trace à l'aide de la tablette)	Dessin dirigé les animaux de la forêt
5	La bande numérique	Jeu de piste sur les rimes	Gestes graphiques les boucles à l'envers	Jeu de construction
	Les familles de nombres	Fiche sur les rimes voyelles	Fiche trace et colorie	Dessin+ choix d'une phrase à écrire sur el thème de la forêt
	Les familles de nombres	J'entends le son voyelle dans le mot	Gestes graphiques le rond	Puzzles

Ateliers vendredi après midi

PERIODE 2

GS

	Atelier 1: écriture	Atelier 2: arts plastiques	Atelier 3: Langage	Atelier 4: explorer le monde
1	Les lettres rondes	Peinture des petits fonds avec diverses techniques: frotter, taper, peindre+ peinture du fond de base	Fiche velleda révision des écritures chiffrées	Jeu à 2 la bataille navale
2	Les lettres à arcades: le v, le w, le n, le m	Tracer à l'encre de chine noire les silhouettes des arbres	- Jeu de l'alphabet l'écriture cursive replace les étiquettes sur le modèle	- Jeu en autonomie place les animaux dans la case demandée
3	Les lettres complexes à boucles ascendantes : b, h, k	Découpage et collage des ronds sur la feuille	Jeu cherche et trouve (velleda)	Jeu déplacement sur quadrillage (madel)
4	Les lettres complexes à boucles descendantes: j, z,g,y	La forêt à la manière de Klimt: faire le fond avec papier crêpon mouillé	Fiche retrouve les mots de la phrase (velleda)	- Jeu déplacement sur quadrillage velleda
5	Les lettres complexes: r,s,f	Peinture du lignage noir sur feuille blanche pour faire les bouleaux+ projection à la brosse à dent de point marron et noir sur el fond	Fiche retrouve le mot modèle dans les diverses écritures (3)	Jeu de déplacement goki
6	Ecrire une phrase sur el thème de la forêt	Découpage et collage des troncs sur le fond	Jeu sépare le mot modèle de la suite de lettres	Jeu de déplacement goki
7	Ecriture de prénoms	Réalisation libre sur el thème de la forêt	Jeu de l'alphabet crusive/scripte	Fiche quadrillage codé

Les défis coopératifs

PERIODE 4

PS GS

	Atelier 1: Sciences	Atelier 2: Arts visuels	Atelier 3: Langage	Défis autres jeux de constructions	Défis kaplas
1	Fabriquer un objet qui vole	- Faire une forêt collective avec les sacs congel que l'on colorie et humidifie puis peinture blanche	Jeu cherche et trouve géant (TNI)	Construire un pont entre 2 chaises	Réaliser une tour plus haute que la chaise de la maîtresse
2	Fabriquer un objet qui roule		- Jeu des différences géantes (TNI)	Faire un château de cartes	Construire une muraille en Kapla
3	Faire une construction effet domino	Réalisation d'un tableau arbre en bouchons	Coloriage géant	Construire une tour avec des bouchons et dessous de verre	Construire un toboggan en kapla
4	Fabriquer un objet qui lance(catapulte cotillon)		Coloriage géant	Fabriquer la tête d'un animal avec les objets de la classe	Construire un enclos en kapla
5	Construire une maison qui tombera si le loup souffle dessus		Ecrire son prénom avec des objets de la classe	Construire un château avec des verres	Construire un château
6	Fabriquer un objet qui flotte	Arbres à papillons à la manière de gerstein	Cherche et trouve (TNI)	Construire une forêt en volume avec les ++	Construire une forêt en kapla
7	Fabriquer un objet qui permet de se balancer	Fresque libre sur le thème du printemps	Jeu des différences (TNI)	Construire l'arbre le plus haut avec le jeu des pyramides	Construire un escalier en kapla