



lundi	mardi	jeudi	vendredi
-------	-------	-------	----------

8h50 : Accueil 9h00 : Rituels	<ul style="list-style-type: none"> • MDL (10') • Maths (8') • DDM (8') • Anglais (4') 	Ateliers libres			
	Appel, responsabilités, rébus, paille, rituels anglais Langage oral : Échanges autour des projets en cours, de l'actualité de la vie de classe :				
Comment / Pourquoi lit-on ? GS et CP ? Projet de lecteur ? Différents supports de lecture		Présentation du projet collection de bouchons	Lecture offerte : A quoi penses-tu ? Présentation du projet.	Qu'est-ce que rêver / penser ? Rêve de nuit ou rêve-espoir ?	
Compléter le calendrier, compter les présents, noter les événements de la vie de classe					
 9h30 : ATELIERS (45') Série 1	Ateliers tournants différenciés (rotation sur une semaine)				
	Atelier 1 -L●-M●-J●-V● Arts plastiques	Atelier 2 -L●-M●-J●-V● Écriture ou Production d'écrit	Atelier 3 -L●-M●-J●-V● Mathématiques	Atelier 4 -L●-M●-J●-V● Découverte du monde	
Titre	A quoi penses-tu ? Fond	Écriture libre	Bataille picbilles Lakanal	Page de garde	
Objectifs	Apprendre à utiliser le matériel de peinture (égoutter son pinceau, etc.)	Evaluation diagnostique	Comprendre les équivalences entre les diverses représentations numériques	Identifier son cahier et le type de contenu qu'il contiendra	
Type d'activité	Maîtresse	Autonome	ATSEM	Autonome	
Matériel	Feuille A3 /Gouaches + gros pinceaux.	Cahier jaune + consigne	Boîtes picbilles / jetons ou bouchons / Jeu de cartes	Feutres fins	
Déroulement	Contrainte : obligatoirement mélanger 2 couleurs avec possibilité d'ajouter du blanc à la fin. Garder restes peinture.	Écris sur cette page tout ce que tu penses savoir écrire.	2 équipes. Aider à valider avec les boîtes picbilles. Insister sur la fermeture de la boîte à chq ensemble de 5 complété	Dessiner autour des écritures des choses en lien avec la DDM	
10h15 : (15')	 Éducation musicale / Poésie	Écoute musicale Georges Brassens	Écoute musicale Georges Brassens	Les sabots d'Hélène	Les sabots d'Hélène

10/h30 : Récréation

11h00 : GS (60')		11h00 : CP (60')		10h45 CP : Jeux de connaissance des nombres	
Atsem : Apprendre à utiliser les jeux (calmes) de la classe		Atsem : Apprendre à utiliser les jeux (calmes) de la classe		Atsem : Apprendre à utiliser les fiches velleda	
(*) Découverte du texte + Compréhension Appropriation		Identifier des mots : les prénoms		(*) Etude du code Texte modifié ou nouveau	
Phrase cadeau : Notre école s'appelle l'école Gorges Brassens.		Jeux de reconnaissance des prénoms de la classe		Phrase cadeau : Georges Brassens a écrit des chansons.	
—		Élaborer le trombinoscope de la classe		Découvrir l'affichage : Ranger les prénoms de la classe	
Lecture :		Mot du cahier de liaison : collection de bouchons			



lundi	mardi	jeudi	Vendredi
-------	-------	-------	----------

13h30 : Activités collectives (60')	Phonologie Découverte du son	Anglais	Connaissance de la langue	Découverte du monde
Titre		What's your name ?		Visite de l'école
Objectifs	Jeux de syllabes (Cf. Phono-Goigoux)	Se présenter Se familiariser avec les consignes de classe	Le conte des alphas (début)	Se repérer dans un espace familier : l'école
Type d'activité		Grand groupe		Grand groupe
Matériel	Lecture compréhension	Un ballon	Education artistique	APN
Déroulement	Splat le chat (Cf. fiche compréhension)	What's your name? My name is... I am... Comptine : two little feet	Observation de reproductions : Premier tri d'œuvres : mise en évidence des <u>portraits</u>	Séance de DDM exceptionnellement le lundi (+ prendre les enfants en photo !)

14h30 : ATELIERS (45') Série 2	Ateliers tournants différenciés (rotation sur une semaine)			
Titre	Atelier 1 -L●-M●-J●-V● Phonologie ou Lecture Cahier d'autonomie	Atelier 2 -L●-M●-J●-V● Mathématiques Boîte empilées	Atelier 3 -L●-M●-J●-V● Écriture ou Production d'écrit Écriture Dumont	Atelier 4 -L●-M●-J●-V● Mathématiques Cochon qui rit
Objectifs	Apprendre à utiliser les fiches velleda et le cahier d'autonomie	Comparer des collections Situer les nombres les uns par rapport aux autres	Gestion dynamique de l'espace : Prendre conscience du glissement du bras.	Connaitre les écritures chiffrées GS de 1 à 6 CP de 1 à 12
Type d'activité	ATSEM	Maîtresse	Autonome	Autonome
Matériel	Feutres effaçables	Boîtes contenant collections de 1 à 5	Cahier jaune + Feutres fins	Jeu du cochon qui rit / Jetons / Dé(s)
Déroulement	Choisir une activité, la réaliser avec un feutre spécial, Signer, ranger. Après validation / adulte tamponner cahier.	Cf. fiche de prép.	Décorer la page de garde avec des lignes horizontales continues de boucles, de zigzags... 1 couleur / ligne	Cf. fiche de prép

15h15 : Récréation

15h45 : Activité collective 3 (45')	EPS	EPS	EPS	Calcul mental
	Parcours	<u>Jeux traditionnels</u> MenR : Jeu cerceaux / syllabes Jeu : Le filet du pêcheur RauC : Jeu du téléphone	<u>Rondes et jeux dansés</u> Ronde à choisir : Le fermier dans son pré	<ul style="list-style-type: none"> • Frise numérique - Trouver le plus petit nombre - Trouver le plus grand nombre - Suite orale des nombres • Jeu de la boîte noire

15h30 CP : Devoirs (10') / Cartables (5')