Grand groupe

Présentation projet déco classe.

Ateliers	M1	A1	♦ 1	♥ 2
	Devenir élève	**Devenir élève**	**Graphisme**	**Devenir élève**
	Fonctionnement de classe	**Fonctionnement de classe**	**Points**	**Fonctionnement de classe**
Objectif	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes	Respecter une trajectoire Colorier sans dépasser	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes
Matériel	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes	Ph points Feutres fins Crayons de couleur	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes
Déroulement	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel	Partir du gros point central entourer un point et revenir au point central. Refaire le même trajet pour tous les points.	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel

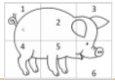
Ateliers	M2	A2	♣ 3	♠ 4
	Devenir élève	**Devenir élève**	**Devenir élève**	**Devenir élève**
	Fonctionnement de classe	**Fanions**	**Fonctionnement de classe**	**Fonctionnement de classe**
Objectif	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes	S'investir dans un projet collectif Tracer avec précision Couper en suivant un trait	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes
Matériel	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes	Feuille 15x30 cm imprimée +unies ciseaux colle ficelle trombones gabarit mesure règles crayons	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes
Déroulement	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel	Plier la feuille en deux. Marquer le centre bas à l'aide du gabarit. Tracer à la règle le triangle. Couper – Coller - Fixer	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.

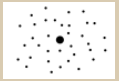
Grand groupe

Lecture album B. Friot : Les invités

Ateliers	M3	A3	♦ 5	♥ 6
	Arts plastiques	**Devenir élève**	**Écriture**	**Dessin**
	Lampions	**Fonctionnement de classe**	**Dumont rythmes**	**Dessine une maison**
Objectif	S »investir dans un projet collectif Tracer avec précision Couper en suivant un trait	Connaître et respecter le fonctionnement des coins jeux / ateliers autonomes	Respecter un rythme Respecter le sens de collage Respecter des espaces	Laisser émerger les représentations initiales des enfants
Matériel	Papiers imrpr– ph gabarit lignes sur papier uni – pinceaux colle liquide (pot) – ciseaux- bandes magasines	Lettres magnétiques prénoms + perles + lynx + Coloriages + Boîtes	Bandes papier couleur + modèles rythmes Ph septembre	Feuille / Crayon à papier
Déroulement	Plier en suivant la ligne. Couper en suivant les traits – coller les bandes magasines en haut et en bas. Assembler	Est-il ouvert / fermé ? Y-a-t'il assez de place (étiquette) Quand j'ai terminé… Ranger travail Ranger matériel	Coller les bandes sous le calendrier du mois de septembre	« Dessine une maison. »

Ateliers	M4	A4	♣ 7	♠ 8
	Écriture	**Mathématiques**	**Écriture**	**Matière**
	Lampion écriture	**Cochon qui rit**	**Écriture Dumont**	**Pâte à modeler**
Objectif	Écrire son prénom en lettres bâton Respecter le geste d'écriture Tenir correctement son outil	Connaître les écritures chiffrées de 1à6	Gestion dynamique de l'espace : Prendre conscience du glissement du bras.	Utiliser le modelage pour représenter.
Matériel	Étiquettes bristol + feutres fins	Jeu du cochon qui rit / Jetons / Dé(s)	Cahier d'entraînement + Feutres fins	Pâte à modeler, outils
Déroulement	—	Cf. fiche de prép	Décorer la page de garde avec des lignes horizontales continues de boucles, de zigzags… 1 couleur / ligne	Réaliser une maison.
				

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.

Grand groupe	Bilan dessins libres maisons Cf. projet	Promenade en ville : Observation des maisons (photos)	Jeux de syllabes + découverte de monsieur A (recherche de mots collective → affiche)	 Bilan graphisme points : à quoi ça ressemble ?

Ateliers	M5	A5	♦ 9	♥ 10
	Langage	**Graphisme**	**Prendre des repères**	**Dessin**
	Dessin dicté : maison	**Portes / fenêtres**	**Tri d'images**	**Points dessin complémentaire**
Objectif	Utiliser un lexique spécifique. Décrire, préciser les positions.	Choisir et décorer les portes et les fenêtres constituant sa maison	Trier et verbaliser Définir des critères pertinents	Utiliser le dessin pour représenter.
Matériel	Photo d'une maison simple (pas d'étage, une porte et deux fenêtres)	Collection photos fenêtre + Rectangles de tailles et/ou de couleurs variées Feutres moyens	Boites de rangement Images	Production collée sur du journal
Déroulement	« Nous allons jouer à un jeu. Je ne regarde pas la photo. Vous allez m'expliquer comment je dois la dessiner. » Méthode Zerbato-Poudou	« Colle ta photo sur une fenêtre. Décore ensuite au moins une porte et une fenêtre, plus si tu peux. »	« Que voit-on sur ces photos ? » Comment pourrait-on les ranger ?	En fonction d'une idée personnelle, compléter par un dessin le travail de graphisme (points)

Ateliers	M6	A6	♣ 11	♠ 12
	Arts plastiques	**Manipulation**	**Mathématiques**	**Principe alphabétique**
	Mélanges de couleurs	**Assemblage maison**	**Cochon qui rit**	**Lettres prénoms**
Objectif	Mélanger 2 couleurs de son choix Observer et verbaliser ce qui se passe	Agencer les différents éléments d'une maison	Connaître les écritures chiffrées de 1à6	Respecter le sens de lecture Respecter des règles de collage
Matériel	Peintures + feuilles A4 couleur + pinceaux + cotons tiges	Bandes papiers variés (volets) Rectangles de tailles, formes différentes pour les murs, triangles, quadrilatères de tailles/formes différentes pour les toits.	Jeu du cochon qui rit / Jetons / Dé(s)	Magazines + Ciseaux + colle
Déroulement	Utiliser sa couleur pour faire le tour de la page : tamponner des petits points avec le coton tige	« Colle le mur, le toit, les fenêtres, les volets et portes de ta maison. »	Cf. fiche de prép	Assembler les lettres de son prénom pour signer sa production (couv cahier d'activités)

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.

Grand groupe	Bilan dessin de maison 2 / comparer av 1	Comment transformer nos maisons ? maison de nos rêves ?	Observation tableau Paul Klee : Château et soleil	Assemblage maisons → ville porte

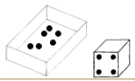
Ateliers	M7	A7	♦ 13	♥ 14
	Dessin	**Phonologie**	**Prendre des repères**	**Matière**
	Dessin de la maison	**FT son A**	**Jeu appariement maison porte**	**Pâte à modeler**
Objectif	Réinvestir les observations des séances précédentes. Occuper l'espace d'une feuille.	Garder traces de mots dans lesquels on entend le son étudié	Observer et associer	Modeler pour représenter
Matériel	Photos affichées Feuille A3 Crayon à papier	Affiche recherche collective + FT son	Photos de maisons, fenêtres, portes, volets…	Pâte à modeler / outils
Déroulement	« Maintenant que tu as vu beaucoup de maisons, dessine en une belle et grande. » (« machine à gommer »)	Choisir au moins un mot dans l'affiche. Le recopier. L'illustrer. On peut décorer autour de monsieur A avec des lettres collées ou tracées.	« Pour chaque maison, retrouve ses portes, fenêtres, … »	Essaie de fabriquer au moins trois sortes de fenêtres différentes.

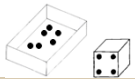
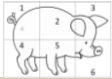
Ateliers	M8	A8	♣ 15	♠ 16
	Production d'écrit	**Langue écrite**	**Prendre des repères**	**Prendre des repères**
	Langage / encodage	**Memory des élèves**	**Album à calculer graphisme**	**Calendrier octobre**
Objectif	S'investir dans un projet personnel : imaginer la maison « de ses rêves ». Dicter à l'adulte. Commencer à encoder.	Associer un prénom et une photo. Utiliser si nécessaire un référent.	Perfectionner son geste graphique Utiliser un répertoire	Tracer seul un quadrillage. Colorier sans dépasser les cases sans que deux cases de même couleur ne se touchent.
Matériel	Dessin de la maison M7. + Ph phrase : je veux transformer ma maison en…	Jeu plastifié - Référent	Ph maisons 5 fenêtres	Feutres moyens
Déroulement	« Comment veux-tu transformer ta maison ? Où veux-tu qu'elle soit (fond) ? » Compléter la phrase et la coller dans le cahier.	—	Décore les portes et les volets	—

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.

Grand groupe

Jeux de syllabes + découverte de monsieur O (recherche de mots collective → affiche)

Ateliers	M9	A9	♦ 17	♥ 18
	Production d'écrit	**Mathématiques**	**Prendre des repères**	**Arts plastiques**
	Langage / encodage	**Boîtes empilées Ermel**	**Jeu appariement maison dessin**	**Fond 1**
Objectif	S'investir dans un projet personnel : imaginer la maison « de ses rêves ». Dicter à l'adulte. Commencer à encoder.	Comparer des quantités	Observer et associer	Peindre un fond pour mettre sa maison
Matériel	Dessin de la maison M7. + Ph phrase : pour transformer ma maison, j'ai besoin de :	Boites jetons empilées dé	Photos de maisons, dessins associés (calque)	Feuille A3 Bristol / Peinture couleur au choix
Déroulement	« Comment veux-tu transformer ta maison ? Où veux-tu qu'elle soit (fond) ? » Compléter la phrase et la coller dans le cahier.	Cf.règle du jeu	« Pour chaque maison, retrouve son dessin… »	—
				

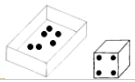
Ateliers	M10	A10	♣ 19	♠ 20
	Arts plastiques	**Mathématiques**	**Mathématiques**	**Mathématiques**
	Transformation maison	**Boîtes alignées Ermel**	**Atelier boîtes picbilles**	**Cochon qui rit (FT)**
Objectif	Agencement des différents éléments	Comparer des quantités Développer une stratégie	Chercher toutes les combinaisons possibles de la famille du 5	Connaître les écritures chiffrées de 1à6
Matériel	Maison découpée Fond Matériel nécessaire pour la transformation	Boites jetons alignées dé	Ph pastilles + chiffre	Ph FT
Déroulement	« Place la maison sur le fond. Colle, dessine des éléments pour la transformer. »	Cf. règle du jeu	—	Cf. fiche de prép
				

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.

Grand groupe

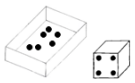
Bilan atelier picbilles (maison du 5)

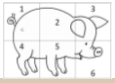
Ateliers	M11	A11	♦ 21	♥ 22
	Écriture	Phonologie	Manipulation	Mathématiques
	Lettres « bâton »	FT son O	Album à calculer découpage	Ordinateur 1
Objectif	Respecter le geste d'écriture Tenir correctement son outil	Garder traces de mots dans lesquels on entend le son étudié	Découper 7 maisons	Comparer des collections
Matériel	Cahier d'entraînement + crayons à papier	Affiche recherche collective + FT son	Productions précédentes maisons graphisme.	Compte avec Floc : qui a le plus de jouets
Déroulement	Cf. prog	Choisir au moins un mot dans l'affiche. Le recopier. L'illustrer. On peut décorer autour de monsieur A avec des lettres collées ou tracées.	Découpe les maisons. Adulte : volets au cutter	—

Ateliers	M12	A12	♣ 23	♠ 24
	Mathématiques	Mathématiques	Arts plastiques	Prendre des repères
	Jeu des maisons	Boîtes alignées FT	Fond 2	Perles 1
Objectif	Échanger des pièces de valeur 1, 2 et 3	Comparer des quantités Développer une stratégie	Compléter sa production	Respecter un rythme simple Transposer un codage symbolique aux perles
Matériel	Jeu plastifié + dé de 1à3 / dé de 1 à 6	Ph FT	Maisons transformées + fonds 1	Ph. codage rythme
Déroulement	Cf. règle du jeu	Cf. f prép	Enrichir fond (environnement de la maison)	—
				

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.

Grand groupe

Ateliers	M13	A13	♦ 25	♥ 26
	Écriture	Arts plastiques	Mathématiques	Prendre des repères
	Copie phrase	**Perforer**	**Boîtes alignées Ermel**	**Ordinateur 2**
Objectif	Geste d'écriture. Sens d'écriture. Respecter la segmentation en mots.	Utiliser un nouvel outil : la perforeuse	Comparer des quantités Développer une stratégie	Commencer à catégoriser
Matériel	Modèles bâton de la phrase de chaque E + Bandes papier + feutres fins	Pinceau + pots colle liquide + restes de papiers imprimés + papiers unis	Boites jetons alignées dé	Logico Floc : le point commun
Déroulement	Copie	Coller restes de papiers imprimés sur papiers unis. Perforer.	Cf. règle du jeu	—
				

Ateliers	M14	A14	♣ 27	♠ 28
	Mathématiques	Manipulation	Mathématiques	Prendre des repères
	Album à calculer 5	**Collage formes**	**Cochon qui rit**	**Perles 2**
Objectif	Réinvestir la recherche boîte picbilles	Développer motricité fine	Connaître les écritures chiffrées de 1à6	Respecter un rythme plus complexe Transposer un codage symbolique aux perles
Matériel	Maison du 5	Formes atelier précédent	Jeu du cochon qui rit / Jetons / Dé(s)	Ph. codage rythme
Déroulement	Coller les maisons. Dessiner des enfants aux fenêtres ou en dehors de la maison.	Coller les formes sur un fil pour former des « guirlandes »	Cf. fiche de prép	—
				

PENSER A COMPLETER LE CAHIER JOURNAL CHAQUE JOUR.