

SEMAINIER 1

LA GRANDE SECTION 3

INSTALLER PARCOURS MOTRICITE

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
7h50 à 8h30 ACCUEIL ET JEUX	Dire bonjour et compléter le tableau de présence. Jeux libres : coins jeux, bibliothèque, coin ordinateur, dessins, etc.		/!\ Rituel de la date avec un petit groupe d'élèves.	
	ATELIER PEINTURE AUTONOME + PROTECTIONS			
8h30 à 9h00 REGROUPEMENT ET RITUELS	<ol style="list-style-type: none"> Obtenir le silence : comptine, « Mains en l'air », chant, jeux de mime, etc. Date : mise en commun. <ol style="list-style-type: none"> Demander quel jour on est, quel jour on était hier, quel jour on sera demain, écriture de la date au tableau (majuscules et minuscules en script, minuscules en cursive). Chanter une comptine sur les jours de la semaine. 			
RENTREE EN MUSIQUE	Se présenter : donner son prénom (je m'appelle ...) scander le mot et donner nombre de syllabes, se mettre en cercle, faire rouler un ballon,...		Comptine : 4 feuilles sur un arbre	
	Musique classique	Jazz	Rock	Séga Maloya
9h00 à 9h30 ATELIERS	GRUPE CLASSE : LANGAGE 1. Apprentissage du vocabulaire de l'album Tibili. 2. Lecture de l'album « Tibili » : - travail sur l'objet livre. - émettre des hypothèses sur l'histoire. 3. Répondre à des questions sur l'histoire.	GRUPE CLASSE : LANGAGE 1. Révision du vocabulaire de l'album Tibili. 2. Lecture de l'album « Tibili » : 3. Raconter collectivement l'histoire à partir de certaines illustrations.	Explorer le monde DEFIS KAPLAS	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique. PARCOURS MOTRICITE
9h30 à 9h55 ATELIERS	ATELIERS 1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : LANGUE ORALE (DIRIGÉ) Raconter l'histoire de Tibili. (évaluation) 2. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : GRAPHISME Les points : décorer les vêtements de Tibili avec des points. 3. Acquérir les premiers outils mathématiques : NUMERATION Faire des colliers de 3 perles.	ATELIERS 1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : GRAPHISME (DIRIGÉ) La ligne verticale : tracer des lignes verticales le long d'une bande de papier. 2. Acquérir les premiers outils mathématiques: NUMERATION Colorier des cases en fonction d'un code couleur de 1 à 3. 3. Explorer le monde : Réaliser des puzzles de 9 à 16 pièces.	ATELIERS 1.A Acquérir les premiers outils mathématiques : NUMERATION (DIRIGÉ) Réciter la comptine numérique. (évaluation) 1.B Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : ECRITURE (DIRIGÉ) Coller des lettres sous un modèle (TIBILI) 2. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : GRAPHISME La ligne verticale : tracer des lignes verticales pour décorer le coffret magique. 3. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : NUMERATION Faire des colliers de 4 perles.	Explorer le monde Le schéma corporel : contours et silhouettes Etirements : Nommer les différentes parties de son corps. ATELIERS 1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : GRAPHISME (DIRIGÉ) La ligne verticale : tracer des lignes verticales sur de petite bandes de papier, sans dépasser. 2. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : ECRITURE Ecrire le mot TIBILI sur une fiche plastifiée, puis sur une feuille de papier. 3. Explorer le monde : Tracer le contour de son corps sur de grandes feuilles.
	4. Atelier libre / finir son travail : peinture, ordinateurs, puzzles, jeux de construction...			

Goûter À 9H55 puis récréation À 10H05 jusqu'à 10h25

Passage aux toilettes

10h30 à 11h00 ATELIERS	<i>Rotation des ateliers (2)</i>	<i>Rotation des ateliers (2)</i>	<i>Rotation des ateliers (2)</i>	<i>Rotation des ateliers (2)</i>
11h00 à 11h20 ATELIERS	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. LECTURE Ecoute de la lecture d'un conte traditionnel africain : <i>La ruse d'Akendeya l'araignée</i>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. LECTURE - MISE EN RESEAU Lecture d'un album sur la rentrée (réseau) : Petit Lapin va à l'école.	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. LECTURE Ecoute de la lecture d'un conte traditionnel africain : <i>La ruse d'Akendeya l'araignée</i>	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques. RYTHMES ET PERCUSSIONS
11h20 à 11h25	Retour au calme : relaxation.			
11h25 à 11h30	Transition école / cantine			

Déjeuner puis sieste

13h15 à 13h30	Réveil échelonné – Aller aux toilettes			
13h30 à 13h45	ANGLAIS Anglais sans frontières : Savoir saluer : Hello ! / Goodbye Utiliser un ballon pour se passer le tour de parole	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques. CHANT CHORAL : Apprendre « C'est la rentrée des classes »	ANGLAIS Anglais sans frontières : Savoir saluer : Hello ! / Goodbye Utiliser un ballon pour se passer le tour de parole	LECTURE - DOCUMENTAIRE Lecture de quelques pages d'un livre documentaire : Les animaux d'Afrique : la girafe Coloriage : une girafe
13h30 à 14h00	<i>Rotation des ateliers (3)</i>	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique. Motricité : Les consignes visuelles Cf. fiche	<i>Rotation des ateliers (3)</i>	<i>Rotation des ateliers (3)</i>
14h00 à 14h30	<i>Rotation des ateliers (4)</i>	<i>Rotation des ateliers (3)</i>	<i>Rotation des ateliers (4)</i>	<i>Rotation des ateliers (4)</i>

Récréation

15h00 à 15h30 ATELIERS	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques. CHANT CHORAL : Apprendre « C'est la rentrée des classes »	<i>Rotation des ateliers (4)</i>	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques. JEUX MUSICAUX	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques. CHANT CHORAL : C'est la rentrée des classes
15h30 à 15h35	Retour au calme : relaxation, jeux de mime,... Bilan de la journée : demander à un élève de raconter ce qu'il a fait aujourd'hui.			