

CP - JOUR 1 -

Durée	Activités et déroulement	CONSEILS
15 minutes	<u>ACCUEIL</u> : Pointage cantine / Date / Emploi du temps / Météo /Rituels de la classe.	
15 minutes	<p><u>EXPRESSION ORALE</u> :</p> <p><u>Objectif</u> : l'enfant sera capable de formuler des questions, bien structurées, pour retrouver l'objet caché.</p> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Cacher un objet dans un sac.</p> <p>Consigne : « Vous devez trouver le nom de l'objet caché dans ce sac. Posez-moi des questions auxquelles je répondrai par oui ou par non. »</p>	Demander aux élèves de lever la main et n'interroger que ceux qui répondent à cette exigence.
30 minutes	<p><u>LECTURE</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lire à voix haute l'histoire du petit chaperon rouge. Ou passer par le site http://www.stephyprod.com/dessin-anime/contes/2011/contes-petit-chaperon-rouge.swf pour une présentation par vidéoprojecteur. 2. Faire raconter l'histoire aux enfants 3. Distribuer les images séquentielles de l'histoire → cf. fiche N°1 + fiche N°2 (images agrandies) 4. Les remettre dans l'ordre et les garder sans les coller pour le lendemain. (laisser un temps de coloriage) 	Prévoir des enveloppes pour ranger les images une fois découpées. Pour le lendemain, prévoir une feuille A3 pour coller les images.
30 minutes	<p><u>ATELIERS</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dirigé, avec le suppléant, autour des nombres de 0 à 12 → cf. fiche N°3 2) En autonomie : boucles PCR → cf. fiche N°4 3) En autonomie : labyrinthe et repérage → cf. fiche N°5 4) En autonomie : spirale écriture PCR → cf. fiche N°6 	Voir si possibilité de proposer 2 fois ce temps d'ateliers dans la journée, en alternant les groupes.
10 minutes	<u>LECTURE</u> offerte	
30 minutes	<p><u>ATELIERS de mathématiques</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) En autonomie : coloriage magique la princesse calcul < à 10 → cf. fiche N°7 2) En autonomie : coloriage magique le hérisson calcul < 15 → cf. fiche N°8 3) Avec le suppléant, en atelier dirigé : Formes géométriques <ul style="list-style-type: none"> - Chercher des formes géométriques dans la classe. - En tracer le contour sur une feuille - Retrouver le nom des formes (rond, triangle, carré, rectangle) - Echanger les feuilles avec son voisin puis découper les formes - Les coller sur une feuille de couleur pour réaliser une représentation (maison, bateau..) 	Prévoir feuilles de couleur pour l'atelier formes géométriques.
30 minutes	<u>JEUX COLLECTIFS</u> : le béret, le relais.	
30 minutes	<u>ARTS VISUELS</u> → cf. fiche N°9	Prévoir de photocopier la fiche du loup.
30 minutes	<p><u>MUSIQUE</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jeux de rythme : reproduire un rythme avec les mains ou claves s'il y en a. 	

	2) Jeux d'écoute : ex : cacher un objet ou un instrument de musique, en sortir un son, faire deviner de quel objet ou instrument il s'agit. Voir dans la classe si autre matériel sur l'écoute (CD).	
En fin de journée	<u>BILAN</u> Prendre le temps de recueillir les impressions des enfants sur le vécu de cette première journée. Faire le bilan du vécu de la journée : travail des élèves, comportement des élèves,...lire une histoire.	Voir pour l'organisation de la périscolaire.

CP - JOUR 2 -

Durée	Activités et déroulement	CONSEILS
15 minutes	<u>ACCUEIL</u> : Pointage cantine / Date / Emploi du temps / Météo /Rituels de la classe.	
15 minutes	<u>EXPRESSION ORALE</u> : <u>Objectif</u> : l'enfant sera capable de formuler des questions, bien structurées, pour retrouver l'objet caché. <u>Déroulement</u> : Cacher un objet dans un sac. Consigne : « Vous devez trouver le nom de l'objet caché dans ce sac. Posez-moi des questions auxquelles je répondrai par oui ou par non. »	Demander aux élèves de lever la main et n'interroger que ceux qui répondent à cette exigence.
30 minutes	<u>LECTURE</u> : 1. Faire raconter l'histoire aux enfants à partir de leurs images séquentielles → cf. JOUR 1 2. Proposer les mêmes images agrandies et 7 phrases racontant différents moments de l'histoire → cf. fiche N°2 + fiche N°10 3. Associer chaque phrase à l'image correspondante. 4. Corriger et faire coller → cf. fiches N°11 et N°12 (La fiche N°12 = correction pour le suppléant) 5. Laisser un temps de coloriage.	Proposer cette séance à l'oral si les enfants ne savent pas encore lire seuls.
30 minutes	<u>ATELIERS</u> : 1) En autonomie : spirale écriture PCR → cf. fiche N°6 2) Dirigé, avec le suppléant, autour des nombres de 0 à 12 → cf. fiche N°3 3) En autonomie : boucles PCR → cf. fiche N°4 4) En autonomie : labyrinthe et repérage → cf. fiche N°5	Voir si possibilité de proposer 2 fois ce temps d'ateliers dans la journée, en alternant les groupes.
10 minutes	<u>LECTURE</u> offerte	
30 minutes	<u>ATELIERS de mathématiques</u> : 1) En autonomie : coloriage magique la princesse calcul < à 10 → cf. fiche N°7 2) En autonomie : coloriage magique le hérisson calcul < 15 → cf. fiche N°8 3) Avec le suppléant, en atelier dirigé : Formes géométriques - Chercher des formes géométriques dans la classe. - En tracer le contour sur une feuille - Retrouver le nom des formes (rond, triangle, carré, rectangle) - Echanger les feuilles avec son voisin puis découper les formes	Voir si possibilité de proposer 2 fois ce temps d'ateliers dans la journée, en alternant les groupes. Prévoir feuilles de couleur pour l'atelier

	- Les coller sur une feuille de couleur pour réaliser une représentation (maison, bateau..)	formes géométriques.
30 minutes	<u>ARTS VISUELS</u> : terminer le loup et jeux libres. → cf. JOUR 1 (fiche N°9)	
30 minutes	<u>JEUX de Kim</u> : disposer des formes géométriques devant les enfants, en retirer un ou le changer de place sans que les enfants les voient, demander aux enfants de deviner l'objet disparu ou le changement effectué.	Combiner formes, grandeurs et couleurs
En fin de journée	<u>BILAN</u> Prendre le temps de recueillir les impressions des enfants sur le vécu de cette première journée. Faire le bilan du vécu de la journée : travail des élèves, comportement des élèves,...lire une histoire.	

Une séance d'EPS est également proposée → cf. fiche N°13