

PRÉPARATION DES ATELIERS

SEMAINE DU 18 AVRIL AU 22 AVRIL

Activités	Compétences	Objectifs spécifiques	Consigne, tâche de l'élève
Lettres ASCO: les jours de la semaine Séance 1 En autonomie Vérification des mots composés par un adulte	Domaine 1: Le développement et la structuration du langage oral et écrit Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire. Domaine 5: Explorer le monde Se repérer dans le temps.	- Ecrire les 7 jours de la semaine par assemblage de lettres manipulables en capitale d'imprimerie et en script afin de les mémoriser pour les MS, en script et cursive pour les GS. - Faire la correspondance du mot modèle en CI avec les mots en script pour les MS, dans les 3 graphies pour les GS	« voici les 7 jours de la semaine, reconstitue ces mots avec les lettres manipulables, dis à un adulte ce que tu as recomposé avant de mettre ta croix dans le tableau. » <i>Cf. feuille de suivi</i> Aide / différenciation: affichage collectif ou abécédaire dans les 3 graphies
Graphisme: les spirales Séance 4: le tracé à main levé Avec l'ATSEM	Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique: Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes Domaine 1: Le développement et la structuration du langage oral et écrit Pratiquer divers usages de la langue : décrire, expliquer, discuter...	<u>Etape 1:</u> - Savoir tracer une spirale en partant du point central - Savoir s'organiser dans l'espace donné - Respecter la consigne <u>Etape 2:</u> - Savoir enrouler une bande de papier autour d'un crayon - Savoir coller la spirale en volume sur le point central de la feuille	Déroulement 1: effet en plan (sur plan horizontal coin peinture) • « Trace une spirale à la pastel en partant du point central, attention à ne pas faire dé- passer ta spirale, elle ne doit pas dépasser le carré! » • « Change de couleur de pastel pour chaque spirale puis peins à l'encre chaque carré, n'utilise pas les mêmes couleurs! » Déroulement 2: effet en volume • 6 bandes de papier de différentes couleurs découpées par l'adulte) . • « Enroule les bandes de papier autour d'un crayon, tu obtiens une spirale, colle la fin de ta spirale sur chaque point de la feuille A3 (le point central de tes spirales. »

Activités	Compétences	Objectifs spécifiques	Consigne, tâche de l'élève
Carte au trésor Logiciel ZOUM ordinateur Entraînement (<i>Préparation au logiciel tablette « suivre un chemin » prêt CANOPE en Juin</i>) En autonomie AIDE DE LA MAÎTRESSE SI BESOIN POUR L'UTILISATION DES FLECHES	Domaine 4: Acquisition des premiers outils mathématiques Explorer des grandeurs : la longueur, la masse / Se familiariser avec les motifs organisés Domaine 5: Explorer le monde: Utiliser des objets numériques	• Décoder un parcours • Suivre un chemin • Utiliser un objet numérique: l'ordinateur	« Suis le chemin que Zoum te propose. »  phase d'entraînement
Habiller les poupées au coin jeux et apprentissage de la langue Séance 2 En autonomie Vérification par la maîtresse ou par les autres élèves de la classe sur le temps du regroupement si temps	Domaine 5: Explorer le monde: Ordonner une suite de photographies pour rendre compte d'une situation vécue utiliser des marqueurs temporels Domaine 1: Le développement et la structuration du langage oral et écrit Pratiquer divers usages de la langue : décrire, expliquer, discuter...	Enfiler les vêtements dans un ordre précis... Actions motrices : - Favoriser la pression du pouce, du bout des doigts, le pincer comme dans la tenue des outils scripteurs : Système de fermetures variées : Boutons et Scratch... - Exercer l'acte d'enfiler en mobilisant le tâtonnement, la réflexion, l'expérimentation : Culotte, maillot de corps, Pantalon, pull vert avec 4 boutons devant, pour le garçon Culotte, maillot de corps, gigoteuse avec 2 boutons pour les manches, pull blanc avec boutons au dos (derrière), barrette cœur pour la fille	« Habille la fille et le garçon, met une croix à chaque action accomplie. Suis bien l'ordre de la fiche de suivi. » (Cf.: fiche de suivi)
Jeu « dictées muettes » séance 3 Avec la maîtresse	Domaine 1: Le développement et la structuration du langage oral et écrit Réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique pour produire un écrit.	Associer phonème et graphème: mot simple: 1 syllabe	« reconstituez les mots en question en utilisant toutes les lettres proposées » matériel: cartes autocorrectives série 10 Prendre des photos des ardoises pour garder une trace