

CE1 - JOUR 1 -

Durée	Activités et déroulement	CONSEILS
15 minutes	<u>ACCUEIL</u> : Pointage cantine / Date / Emploi du temps / Météo /Rituels de la classe. Prendre le temps de se présenter et de demander aux enfants de se présenter, d'écrire leur nom sur une demi-feuille pour pouvoir les interroger par leur prénom	Prévoir des demi-feuilles cartonnées pour que chacun écrive son prénom
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. »	Prévoir des objets sur un thème précis (ex : l'école, les animaux, ... cachés dans un sac)
15 min	Ecrire quelques-unes des questions au tableau et faire remarquer aux enfants qu'elles se terminent par un point d'interrogation, que ce sont des phrases interrogatives. Eventuellement demander aux enfants d'écrire une question (par 2) avant de la lire.	Demander aux élèves de lever la main et n'interroger que ceux qui répondent à cette exigence.
30 minutes	<u>LECTURE</u> : Compléter une fiche d'identité pour se présenter. → cf. fiche 1	Aider les enfants qui ont plus de difficulté pour écrire.
15 minutes	<u>Récréation</u>	
10 minutes	<u>Calcul mental</u> : sur l'ardoise faire une petite révision des tables d'addition (ou de multiplication si c'est en fin d'année)	Les enfants ont souvent des pièces et billets en carton (en fin de fichier).
40 minutes (2 x 15 à 20)	<u>ATELIERS</u> mathématiques en demi-groupe 1) Dirigé, avec le suppléant, autour de la monnaie : -Manipuler avec les enfants les pièces et billets. -Sur ardoise, dessiner l'argent nécessaire pour un prix. Par exemple : « On veut acheter un livre qui coûte 32 €. Dessiner les pièces et billets nécessaires. » (Ou utiliser le matériel de la classe). - Réaliser seul la fiche. → cf. fiche 2 2) En autonomie : sudoku animaux et/ou tracé à la règle → cf. fiches 3 et 4 (Les plus rapides pourront faire les 2 fiches)	Alterner les groupes : 20 minutes chacun.
10 minutes	<u>LECTURE</u> offerte	

	<u>Pause déjeuner</u>	
15 minutes	<u>ARTS VISUELS</u> : mandala à colorier → cf. fiche 5	On peut mettre un fond musical pendant le coloriage
30 minutes	<u>JEUX COLLECTIFS</u> : le béret, jeu de l'horloge.	
Récréation		
30 minutes	<u>MUSIQUE</u> : 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, en sortir un son, faire deviner de quel objet ou instrument il s'agit. 3) Jeux de Kim : disposer des objets 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.	
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.