

GS - JOUR 1 -

Durée	Activités et déroulement	CONSEILS
15 minutes	<u>ACCUEIL</u> : Pointage cantine / Date / Emploi du temps / Rituels de la classe (comptine numérique, chant, poésie...)	Voir dans la classe si recueil de poésies et/ou chants.
30 minutes	<u>ATELIERS (domaine de l'écrit)</u> : 1) Atelier dirigé par l'enseignant : • Faire découvrir son prénom à la suppléante ; • Avec ou sans modèle, fabriquer les lettres en pâte à modeler ; • Nommer les lettres du prénom (s'ils les connaissent). 2) Atelier accompagné par l'ASEM ou seuls : coller des gommettes de différentes formes sur une feuille. Demander aux enfants de faire les contours, en changeant de couleur à chaque fois. 3) Atelier en autonomie : coins 4) Atelier en autonomie : puzzle, coloriage, perles... (prendre le matériel à disposition dans la classe)	Se renseigner sur le fonctionnement de la classe (les activités autonomes). Reprendre les groupes existants / S'appuyer sur l'ASEM.
45 minutes	<u>MOTRICITE</u> : parcours gymnique pour grimper et sauter. COMPETENCES : adapter ses déplacements à différents types d'environnements : réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée, prendre des risques mesurés, connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité (attendre son tour), fournir des efforts tout en modulant son énergie, faire l'expérience d'actions : sauter ou voler en contrebas , grimper en montant sur des obstacles différents et apprendre à en descendre tout seul. OBJECTIF DE LA SEANCE : phase de découverte, mettre l'élève en mouvement, lui permettre de prendre des repères, de s'approprier les règles. MATERIEL : Créer un parcours avec le matériel à disposition dans l'établissement. DEROULEMENT : 1) Laisser les enfants découvrir le matériel et en imaginer une utilisation. 2) Faire nommer les éléments, demander aux enfants qui le souhaitent d'en montrer une utilisation possible. 3) Faire une proposition de parcours, en prenant en compte éventuellement les propositions faites par les enfants ou observées lors de la 1 ^{ère} étape. Prévoir un cerceau « Départ » et un cerceau « Arrivée » L'enseignant et l'aide-maternelle se positionnent en parade aux endroits les plus complexes. En fin de séance, permettre un temps de langage pour les enfants qui souhaitent s'exprimer sur la séance.	Pour le 2 ^{ème} jour, voir proposition de 2 ^{ème} séance en annexe. Après le jeu collectif, faire un jeu plus calme, du type : le facteur, tomate/ketchup. les deux séances proposées peuvent être interverties.

30 minutes	<u>ATELIERS</u> (Formes et grandeurs, nombres) : 1/ <u>Atelier nombres et quantités</u> : Jeux de société <i>(avec l'ASEM)</i> <u>Matériel</u> : jeux de société à disposition dans la classe, utilisant 1 ou 2 dés, ou faisant appel à la reconnaissance / mémorisation de chiffres... <u>Exemples</u> : jeu de l'oie (avec 1 dé), jeu de memory des nombres, UNO, jeu de 52 cartes (dont on a retiré les valets, dames, rois), etc... Pour un jeu de réussite (4 élèves) avec le jeu de 52 cartes, voir ANNEXE JOINTE. 2/ <u>Atelier formes et grandeurs</u> : Jeux de constructions / tangrams... <i>(en autonomie)</i> Dans l'idéal, les enfants ont à disposition des fiches-modèles à reproduire à l'aide du matériel de la classe. Peut-être que chaque enfant a un cahier ou une fiche de suivi des fiches de construction en autonomie (à voir avec l'ASEM). 3/ <u>Atelier nombres et quantités</u> : Fiche <i>(en autonomie, supervisé par l'ASEM ou l'enseignante)</i> <u>Matériel</u> : fiche (ANNEXE) « coloriage magique sur les nombres de 1 à 5 » (Donner le code couleur aux enfants) 4/ <u>Atelier nombres et quantités</u> : Dé, chiffres, petits objets (de 1 à 6) <i>(Avec l'enseignante)</i> <u>Matériel</u> : cartes-constellations du dé (ANNEXE), petits objets de la classe (perles, mini-cubes, crayons, ...), étiquettes-chiffres de 1 à 6 (sur petit morceau de carton, de feuille Canson, ...) (écrites à la main, ou imprimées à partir de l'ANNEXE). <u>Consignes</u> : 1) Reconnaître visuellement (sans compter point par point) les constellations du dé, de 1 à 6, et sortir la quantité de doigts correspondante. 2) Séparer le groupe en 2 sous-groupes. Dans chaque groupe, un enfant doit aller chercher dans la classe une quantité de petits objets (perles, crayons, ...) correspondant à la constellation montrée par l'enseignant (1 constellation différente pour chaque groupe). Quand l'enfant revient, les autres de son groupe vérifient. 3) L'enseignant montre de petits cartons, sur chaque carton est écrit un chiffre de 1 à 6. Demander aux enfants d'associer chaque carton à chaque constellation du dé. 4) Reprendre les cartons, et demander aux enfants de ranger les chiffres du plus petit au plus grand. Possibilité de s'aider des constellations. 5) Fiche sur les nombres de 1 à 5. → cf. fiche jointe	Alterner pour les enfants les activités en autonomie et/ou encadrées. <u>Attendus minimum en fin de GS</u> : <i>Comptine numérique jusqu'à 30 / Connaissance des nombres jusqu'à 10.</i>
10 minutes	<u>HISTOIRE OFFERTE</u> : lecture d'une histoire par le suppléant. Un enfant peut choisir le livre.	

30 minutes	<u>TEMPS CALME</u> : Mandala, sur fond musical → cf. fiche jointe	
30 minutes	<u>ATELIERS : ARTS VISUELS / GRAPHISME</u> : 1) Atelier dirigé par l'enseignant : graphisme → Manipulation dans la farine, avec le doigt, sur l'ardoise, le tableau... + fiche lignes brisées → cf. fiche jointe 2) Atelier accompagné par l'ASEM : peinture libre 3) Atelier en autonomie : graphismes décoratifs → Décorer la première lettre de son prénom au feutre fin. 4) Atelier en autonomie : découpage/collage → cf. fiche jointe (le bonhomme) Jeux libres au fur et à mesure que les ateliers se terminent.	Voir document joint.
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.	Choisir deux jeux parmi les 3 proposés.
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.	Penser à se renseigner sur la sortie, les modes de garderie...

GS - JOUR 2 -

Activités et déroulement
Pour le Jour 2, on peut reprendre le même déroulement de journée. Pour les ateliers, faire tourner les groupes. Pour la séance de motricité, prendre la fiche « Les sorciers » (Jeu d'opposition collective)