

LES ATELIERS PS-MS-GS-CP : L'EUROPE (France, Italie)

PTIT LOUP RENTRE A L'ECOLE

At 1 : acquérir les premiers outils maths

Jeu de plateau : aide P'tit loup à retrouver son doudou

PS : chemin des couleurs

MS : chemin

constellations 1 à 4

GS : chemin constellations 1 à 6

CP : chemin constellations 1 à 10 + dé écriture chiffrée.



MAITRESSE

At 2 : mobiliser le langage

Lettres mobiles rentrée :

PS : aller chercher le bon objet. Puis essais lettres mobiles capitales sans intrus

MS : lettres mobiles capitales.

GS : lettres mobiles scriptes.

CP : écriture attachée



AESH

At 3 : explorer le monde

Kaplas :

Construis une école en Kaplas pour p'tit loup.

PS/MS : école inventée

GS/CP : modèle à suivre



AUTONOMIE

At 4 : arts

Etiquette porte-manteau

JO :

-Cercles jaune/rouge/noir/ bleu/ vert sur feuille A5 avec bouchons



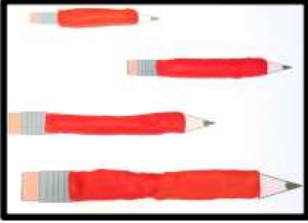

-Mise en couleur loup : encre noire/ craie grise.

-Photo de l'élève sur la tête du loup.



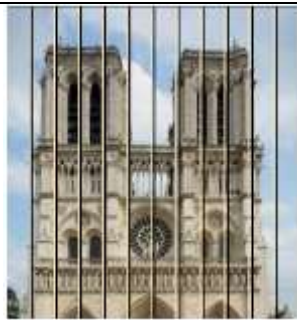
ATSEM

**SEMAINE
1**

<p>SEMAINE 2</p>	<p><u>Jeu du cartable :</u> -Je place dans mon cartable le bon nombre de fournitures. -PS : correspondance terme à terme -MS : nombres 1 à 3 -GS : 1 à 6 -CP : 1 à 10</p>  <p>MAITRESSE</p>	<p><u>Cherche et trouve : par deux</u> PS : je pioche une carte et je la trouve sur le plateau avant mon camarade. MS : étiquette capitale GS : étiquette capitales/ scriptes CP : étiquettes toutes les écritures</p>  <p>ATSEM</p>	<p><u>Pâte à modeler :</u> Je forme le matériel de la classe en pâte à modeler</p>  <p>AUTONOMIE</p>	<p><u>Mon cartable de la rentrée :</u> PS : coller des gommettes MS : graphismes traits verticaux, horizontaux, cercles GS : traits, cercles, ponts + algorithme 2 couleurs (contour) CP : graphisme décoratif choisi + algorithme 3 couleurs (contour).</p>  <p>AESH</p>
------------------------------------	---	---	--	---

LE LOUP QUI EXPLORAIT PARIS / la tour Eiffel

	<p>At 1 : acquérir les premiers outils maths</p>	<p>At 2 : mobiliser le langage</p>	<p>At 3 : explorer le monde</p>	<p>At 4 : arts</p>
<p>SEMAINE 3</p>	<p><u>Puzzles numériques monuments :</u> PS : 2 pièces MS : 4 pièces GS : 8 pièces CP : 12 pièces</p>	<p><u>Bookinou :</u> Ecoute de l'histoire et cartes images à replacer dans l'ordre. PS : 2 images MS : 3 images GS : 4 images CP : 5 images</p>	<p><u>Pâte à sel et empreinte monuments Paris</u> J'étale ma pâte à sel et je fais des tampons de tours Eiffel et cathédrales Notre-Dame.</p>	<p><u>Tour Eiffel fond :</u> -Feux d'artifice à l'aide d'une paille coupée et écrasée. + coller les lettres en couleur pour former PARIS dans plusieurs écritures : -PS capitale sur modèle -MS capitale sous modèle</p>



MAITRESSE



AESH



AUTONOMIE

-GS : scripte sous modèle
-CP : attachée

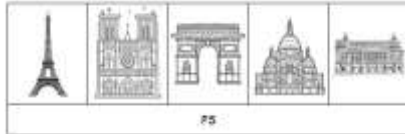


ATSEM

**SEMAINE
4**

Boites à compter - PS :
discrimination visuelle

- MS : de 1 à 4
- GS : de 1 à 8
- CP : de 1 à 15



MAITRESSE

Lettres mobiles
monuments :

PS : lettres mobiles capitales sans intrus
MS : lettres mobiles capitales (toutes).
GS : lettres mobiles scriptes.

CP : écriture attachée



AESH

Tour Eiffel en clips :
-PS/MS : modèle inventée
-GS/CP : modèle à suivre.

AUTONOMIE

Tour Eiffel aluminium
-Découper le contour de la tour Eiffel (sauf PS-MS) + coller sur le fond S3.

-Remplir la tour Eiffel en découpant et collant des morceaux de papier aluminium.



ATSEM

**SEMAINE
5**

Dénombrer une quantité :

-PS : aller chercher beaucoup/ peu de tours Eiffel pâte à sel
-MS/GS/CP : aller chercher le nombre de tours demandé.

Lettres mobiles

PS : capitales sur modèle
MS : capitales sous le modèle
GS : scripte sous modèle
CP : phrases à écrire

Poster Géant Paris

-Les élèves mettent en couleur une carte de Paris : gros éléments pour les PS/MS.

Dessin par étapes : je dessine la tour Eiffel en suivant les étapes :

-PS : je repasse sur les pointillés
-MS : dessin 6 étapes
-GS/CP : 4 étapes

Puis sur fiche élève.



MAITRESSE



ATSEM



AUTONOMIE



AESH

ARLEQUIN/ la tour Eiffel en Italie

At 1 : acquérir les premiers outils maths

Jeu de la pizza
Commande d'ingrédients pour garnir sa pizza.

PS : prendre un élément de chaque

MS : bon de commande 1 à 4

GS : bon de commande 1 à 6/8

CP : bon de commande 1 à 20.



ATSEM

At 2 : mobiliser le langage

Vœu fontaine de Trevi :
photo de l'élève avec une pièce.
Colorier la fontaine
+ formuler un vœu.

-Dicter et coller PS
-Dicter et repasser les lettres MS

-Dicter et recopier GS
-Dicter et recopier en attachée CP

→ Petit livre à faire passer dans sac à album.



MAITRESSE

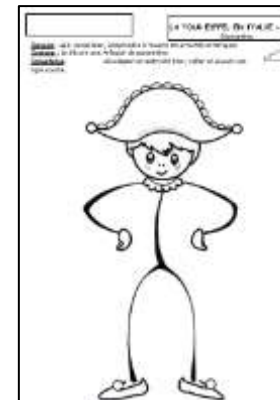
At 3 : explorer le monde

Algorithme/ gommettes
Je décore mon arlequin :

PS/MS : gommettes sur les courbes, libre.

GS : gommettes algorithme

CP : coloriage magique des voyelles



AUTONOMIE

At 4 : arts

Marque-page arlequin à la manière de Mondrian :

-Coloriage des cases en rouge, bleu, jaune ou noir.

-Coller le visage de l'élève
-Plastifier



AESH

SEMAINE
6

**SEMAINE
7**

Jeu « la première tour
Eiffel en Italie » :

On lance le dé et on ne peut avancer que si l'on fait le même nombre que sur la case visée :

PS : 1 et 2

MS : 1 à 4

GS : 1 à 6

CP : 1 à 10



AESH

Memory de l'Italie

Je tire une carte rouge/bleue. Si c'est la même image, je gagne la paire.



MAITRESSE

Pâte à modeler

Je remplis mon cône de glace italienne :

PS/ MS : boules

GS/ CP : colombins roulés



AUTONOMIE

Mon visage avec des
feuilles d'automne
(Arcimboldo)

Sur mon visage imprimé en N&B, je colle des feuilles d'automne pour me décorer : cheveux, nez, oreilles...



ATSEM