

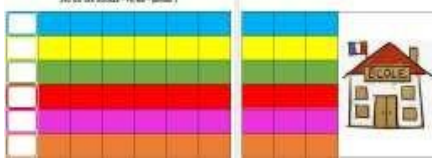
LES ATELIERS PARTAGES DES ANIMAUX - P1

24 petites souris vont à l'école/ Splat le chat

STRUCTURER SA PENSEE

Jeu de piste des souris

Les élèves lancent les 2 dés de couleur (PS/MS) ou de constellation (GS/CP) et avancent les souris correspondantes d'une case. Une fois que toutes les souris ont quitté la case départ, les élèves font des pronostics : qui va arriver en 1^{er} ?



MOBILISER LE LANGAGE

Bookinou

J'écoute les deux histoires de la rentrée sur le Bookinou.



EXPLORER LE MONDE

Couverture cahier de vie

Fond : feu d'artifice avec rouleau papier toilette
Souris : je colle les parties de ma souris



ARTS

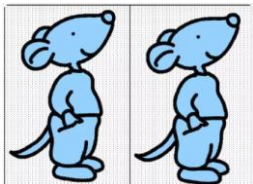
Œuvre collective

Décorer sa souris, coller sa photo et placer sa souris en route pour l'école.



Halli-Galli souris

Les élèves tournent une carte de leur pioche, nomme la couleur (PS/MS) ou le graphisme (GS/CP) de la souris puis c'est au tour du joueur suivant. Quand 2 élèves ont la même souris, il faut appuyer sur la sonnette avant son adversaire. Celui qui gagne se débarrasse de ses cartes.



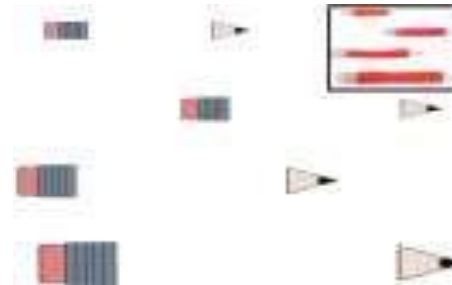
Tri objets vacances/ maison/ école

Les élèves trient leurs images : s'agit-il d'un objet de la maison ? des vacances ? De l'école ? (PS/MS/GS). Mots mêlés de la rentrée (CP).



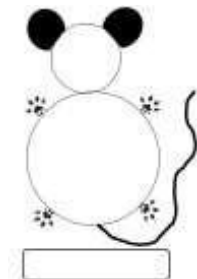
Pâte à modeler

Les élèves reproduisent le matériel de l'école en pâte à modeler.



Porte manteau

Je découpe des morceaux de laine que je colle sur le ventre de la souris + dessin moustaches. On colle l'étiquette prénom dans la case au-dessous.



Cartes à pinc

Je place le bon nombre de pinc
cœurs de la bonne couleur sur ma
souris.



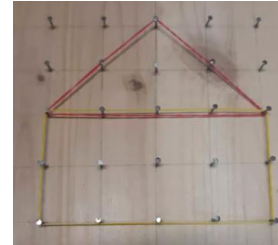
Nommer son initiale et la décorer

Je décore mon initiale (PS)/ mon
prénom (MS/GS/CP) à l'aide de
confetti.



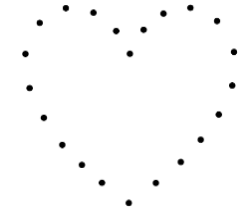
Ecole en Geoplan

Je reproduis les modèles d'écoles à
l'aide d'élastiques de couleur puis
j'invente l'école de mes rêves.



Cœur en laine

Je poinçonne mon cœur sur les
points puis je passe mon fil de
laine.



Jeu chat et souris

Je tourne la roulette. Si je tombe
sur la case fromage, j'en prends
autant qu'indiqué. Si je tombe sur
souris, elle mange des fromages
(selon le dé). Si je tombe sur chat, il
mange une souris. Le premier à
remplir sa planche de fromages a
gagné.



L'alphabet

Je place les lettres identiques sur
le modèle : PS en capitale sans
intrus, MS : en capitale avec
intrus, GS : en scripte, CP en
minuscule et majuscule cursive.



Coloriage du mois

Je colle les lettres du mois (PS :
capitale sans intrus, MS : capitale,
GS : scripte, CP : cursive) puis je
colorie Splat.

SEPTEMBRE



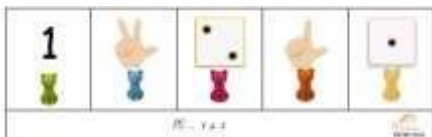
Peinture Splat

Je forme la tête de Splat à
l'aide d'empreintes de mains. Je
colle son visage puis je colle le
prénom Splat (PS : mot entier
capitale, MS : lettres capitales,
GS : lettres scriptes, CP :
lettres cursives)



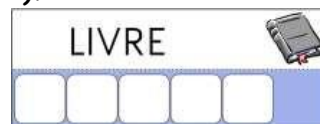
Boîtes à compter chats

Les élèves doivent mettre le bon
nombre de chats (PS : quantité et
couleur identiques au modèle, MS :
1 à 3 chats, GS : 1 à 10, CP : 1 à 20)



Boîte à mots de la rentrée

Je place les lettres pour reproduire
le mot (PS : lettres capitales sans
intrus, MS : lettres capitales, GS :
lettres scriptes, CP : lettres
cursives).



Le bonhomme du mois

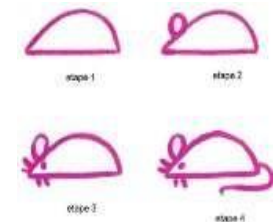
Je poursuis mon coloriage de
Splat puis je dessine le bonhomme
du mois de septembre.

SEPTEMBRE



Dessins pas à pas souris/ chat

Je reproduis le modèle en suivant
les étapes.



Fiche le bon nombre de chats

Je colle/ je colorie le nombre de chats demandé (PS : un cartable/ chat, MS : 1 à 4 chats, GS : 1 à 10 chats, CP : additions <10).



Lettres mobiles

Je colle les lettres mobiles pour former les mots de l'histoire (PS : lettres capitales sans intrus, MS : lettres capitales avec intrus, GS : lettres scriptes, CP : lettres cursives).



Algorithmes Splat

Je poursuis l'algorithme en collant les gommettes de la bonne couleur (PS : bonne couleur, MS : algorithme 1-1, GS : algorithme 1-1-1, CP : algorithme 2-1)



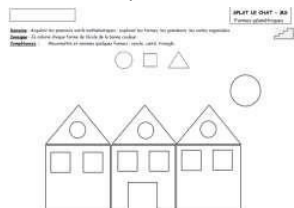
Coulures Splat

PS/MS : je place une goutte d'encre sur les pattes du chat et je laisse couler verticalement.
GS/CP : je trace des graphismes différents au départ de chaque la patte (ponts, boucles, lignes brisées...)



Ecole formes géométriques

Je colorie l'école en respectant le code couleur des formes.



Loto objets école

Je nomme les objets de l'école et je les place sur ma planche.



Programmation souris

Je programme les déplacements de ma souris pour l'aider à trouver l'école.



Graphismes chat

Je lance le dé et je décore mon chat avec le graphisme correspondant.

