

Déroulement	
13H50 15H30	Sieste
15H30 15H50	Réveil, habillage, passage aux toilettes, lavage des mains, on discute avec la maîtresse
15H50 16H10	<p>COMPETENCE : REPRODUIRE UN ALGORITHME</p> <p>Ouverture des ateliers, coins jeux et ateliers Montessori :</p> <p><u>Atelier dirigé</u> : (Logique / Mathématiques et Verbale / Linguistique) CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE : Ritmo, chez Nathan <i>Obj</i> : identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application, expliquer le fonctionnement de l'algorithme</p> <p><u>Atelier semi-dirigé</u> : (Visuelle / Spatiale) AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES : on réalise un algorithme avec des empreintes d'éponges de 2 couleurs différentes en suivant un chemin <i>Obj</i> : identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p> <p><u>Ateliers autonomes</u> :</p> <p>(Musicale / Rythmique) MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS / CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE : taper une fois sur le tambourin / secouer une fois la maracas <i>Obj</i> : identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p> <p>(Corporelle / Kinesthésique) CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE : acromaths des petits, chez Nathan <i>Obj</i> : identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p> <p>(Naturaliste et Interpersonnelle) CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE : créer un algorithme simple avec un cube, un animal, un cube, un animal (travail de groupe : réalisation commune) <i>Obj</i> : identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p>
16H10 16H40	Habillage, récréation
16H40 16H50	MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : <u>Poésies et chants</u> : une souris verte, le fermier dans son pré, toc-toc qui est là ?, les 7 souris de la semaine, le père Noël est enrhumé