

SOMMAIRE GÉNÉRAL

INTRODUCTION	4
LES RESSOURCES NUMÉRIQUES	10

PÉRIODE 1

Sommaire détaillé	12
 Français	13
 Mathématiques	20
 Questionner le monde	24
 Enseignement moral et civique	28
 Activités artistiques	30
 Anglais	32

PÉRIODE 2

Sommaire détaillé	34
 Français	35
 Mathématiques	42
 Questionner le monde	46
 Enseignement moral et civique	50
 Activités artistiques	52
 Anglais	54

PÉRIODE 3

Sommaire détaillé	56
 Français	57
 Mathématiques	64
 Questionner le monde	68
 Enseignement moral et civique	72
 Activités artistiques	74
 Anglais	76

PÉRIODE 4

Sommaire détaillé	78
 Français	79
 Mathématiques	86
 Questionner le monde	90
 Enseignement moral et civique	94
 Activités artistiques	96
 Anglais	98

PÉRIODE 5

Sommaire détaillé	100
 Français	101
 Mathématiques	108
 Questionner le monde	112
 Enseignement moral et civique	116
 Activités artistiques	118
 Anglais	120

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

PÉRIODE 1 – Athlétisme	122	PÉRIODE 4 – Activités gymniques	127
PÉRIODE 2 – Jeux collectifs	123	PÉRIODE 5 – Vélo	128
PÉRIODE 3 – Jeux de lutte	125		

LES RESSOURCES NUMÉRIQUES

► DES FICHES MATÉRIEL VARIÉES

Dans le guide papier, un pictogramme spécifique indique si un atelier comporte une ressource numérique à imprimer :  Voir .



► DES FICHES BREVETS POUR SUIVRE LA VALIDATION DES ATELIERS PAR LES ÉLÈVES

Lorsque les élèves ont effectué un atelier, ils collent une gomme ou tracent une croix  dans une des cases prévues (pour que la compétence soit acquise, il est souhaitable de réaliser chaque atelier trois fois). Une fois que les élèves ont fini, ils font valider leur fiche à l'enseignant, qui signe le brevet .

► DES ÉTIQUETTES POUR ORGANISER LES ATELIERS DANS LA CLASSE

Nous fournissons des étiquettes à coller sur les boîtes de rangement de tous les ateliers. Chaque étiquette comporte les éléments suivants :

- un rappel du **domaine** (grâce au pictogramme et au code couleur utilisés dans l'ouvrage) ;
- le **numéro de l'atelier** ;
- le **niveau et la période** ;
- la **photo de l'atelier** (identique à celle du brevet pour faciliter le repérage des élèves).





Réaliser un pavage complexe

ATELIER 6



Consigne

- Je reproduis le modèle de pavage sur la grille avec les picots.
- Je fais attention aux formes et aux couleurs.

Matériel

- Un modèle de pavage
- Une grille transparente
- Des picots



Peser des objets de la classe

ATELIER 7



Consigne

- Je prends une carte à pince, je sélectionne les objets représentés, puis je les pèse.
- Je détermine lequel est le plus lourd et je place une pince à linge sur la case correspondante.
- Je continue avec les autres cartes.

Matériel

[Voir](#)

- Des fournitures scolaires : étui de feutres, règle, ciseaux, crayon, stylo, gomme, bâtonnet de colle, feutre, trousse
- Une balance de Roberval
- Des cartes à pince
- Des pinces à linge



Se repérer sur un quadrillage codé

ATELIER 8



Consigne

- Je choisis une carte, puis je place les images sur les cases du quadrillage en fonction du code donné.

Matériel

[Voir](#)

- Un quadrillage codé
- Des cartes avec des images associées à un code
- Les images à placer sur le quadrillage





Lire un album lu en classe

ATELIER 3



Consigne

- Je m'installe dans le « english corner », puis je lis *Brown Bear*.

Matériel

- Un album en anglais pour apprendre le nom des couleurs et des animaux : *Brown Bear* (Eric Carle)



S'entraîner avec des flashcards

ATELIER 4



Consigne

- Je pioche les *flashcards* une à une dans le sac en prononçant le nom de la couleur et de l'animal en anglais.

Matériel Voir

- Des *flashcards* avec des images d'animaux de différentes couleurs
- Un sac opaque



S'exprimer en jouant en binôme

ATELIER 5



Consigne

- Je cherche un camarade pour jouer avec moi.
- Il me montre un crayon et je dois dire sa couleur en anglais.
- Ensuite, nous inversons les rôles et nous recommençons avec les autres crayons.

Matériel

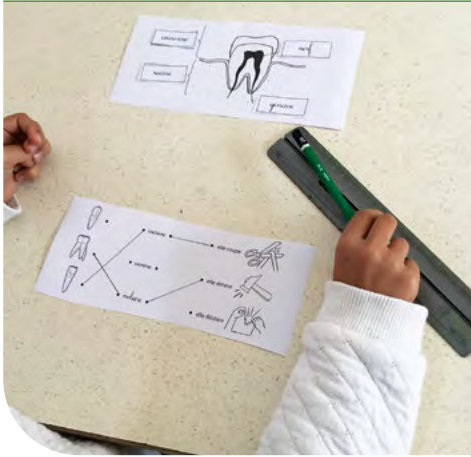
- 6 crayons de couleur : un rouge, un noir, un jaune, un bleu, un vert, un violet





Connaître les dents

ATELIER 3



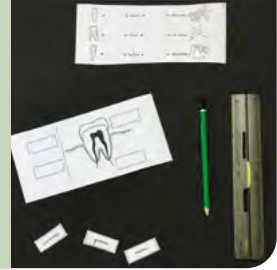
Consigne

- Je prends la fiche avec la coupe d'une dent et je place les étiquettes au bon endroit.
- Sur la seconde fiche, je relie chaque dent à son nom et à sa fonction.

Matériel

Voir

- Une fiche avec le dessin d'une coupe de dent
- 4 étiquettes avec les légendes à placer
- Une fiche sur les différentes dents et leur fonction



Réaliser des déplacements en fonction de contraintes spatiales

ATELIER 4



Consigne

- Je réalise les défis 1 à 20 : je dois bloquer le voleur à la voiture rouge avec les voitures de police.

Matériel

- Le jeu *Au voleur !* (Smart Games)
- Les fiches défis 1 à 20



Fabriquer un moulin à vent

ATELIER 5



Consigne

- Je colorie le gabarit du moulin à vent, puis je découpe le long des pointillés.
- Je rabats les quatre angles du carré au milieu et je les fixe avec la punaise.
- Je place une perle en dessous, je passe la punaise à travers, puis je fixe le moulin sur le bâtonnet.
- Je teste mon moulin en soufflant dessus.

Matériel

Voir

- Un gabarit de moulin à vent
- Des crayons de couleur
- Une paire de ciseaux
- Un bâtonnet, une punaise, une perle



Voici une **programmation annuelle** de **275 ateliers autonomes**

destinée aux classes de CP.

Fruit de nombreuses années d'expérience, elle s'organise par périodes autour des grands domaines d'apprentissage :

- français ;
- mathématiques ;
- questionner le monde ;
- enseignement moral et civique ;
- activités artistiques ;
- anglais.

Le **guide** présente, pour chaque atelier, l'objectif visé, le matériel utile, la consigne et une photo d'enfant en situation. Un focus sur les activités en éducation physique et sportive est également proposé.

En complément, de nombreuses **ressources numériques** à imprimer, téléchargeables depuis le DVD-ROM compagnon et le site www.laclassed.fr :

- du matériel varié : plateaux et cartes de jeu, fiches d'exercices, dessins à légender, images à classer, modèles de constructions à reproduire, *flashcards*, coloriages codés, cartes à pincers, pavages, frises, puzzles...

- les brevets et les étiquettes de tous les ateliers.



RESSOURCES
NUMÉRIQUES



$$2+4$$

$$5+4$$



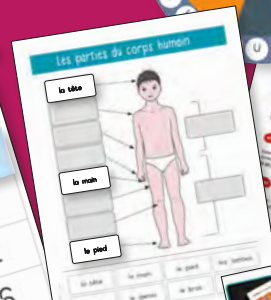
5

2

3

6

$$2+1$$



L'AUTRICE

Lucie Goulay enseigne avec passion depuis 2004 en élémentaire et en maternelle. Elle a ouvert en 2011 son blog *La classe de Luccia*, où elle partage ses nombreuses ressources et expériences.

LA CLASSE
EDITIONS



ISBN : 978-2-35058-383-9
Prix (France) : 39 €