

# Cycle 1

## REPLACEMENT COURT

### temps de regroupement :

- Utiliser une marionnette.
- Chant / comptine / poésie
- Lecture d'un album
- histoire à conter (sombre dans la classe, petite lumière, marottes, musique)
- devinettes :
- Sac à bruits : papier, pièces de monnaie, stylo à ressort, ciseaux  
Devine comment je fais ce bruit ?
- Sac à surprises : figurines animaux dans le sac, donnez des indices. Devine ce qu'il y a dans mon sac ?
- Expliquer les ateliers ou faire le bilan

### -temps d'ateliers : (utiliser le regroupement du titulaire)

- découpage
- phonologie
- puzzle / tangram
- peinture (avec l'ATSEM)
- algorithmes
- tri (formes, couleurs, sons, syllabes ....)
- cartes à jouer
- jeux mathématiques (lynx, lotos, jeu de l'oie)

### Exemple d'atelier avec le maître :

Empreinte : faire découvrir qu'il est possible de laisser une empreinte puis jouer avec les empreintes de formes dans la pâte à modeler.

- Rechercher toutes les empreintes possibles pour une même forme (face, arête, sommet...)
- Chercher tous les objets qui laissent des empreintes rondes, carrés ....

- Montrer une empreinte et les élèves déterminent la forme et le geste.
- Fabriquer une frise en combinant plusieurs empreintes ou en reproduire une.

### Motricité :

- Se déplacer en rythme au son du tambourin
- Associer un bruit / numéro à un geste
- Jeux traditionnels déjà travaillés en classe
- Utiliser le matériel présent et chercher toutes les façons de l'utiliser (ex : tricycle, briques .... )
- Se déplacer avec des contraintes (nombre d'appuis, comme ....)
- Déplacer un objet avec contrainte (ex : déplacer un ballon à deux sans les mains).

## Remplacement court

## LECTURE

-inférences (cf. 51 mini textes d'Antoine FETET)  
<http://cic-stgilles-ia85.ac-nantes.fr/spip.php?article109>

-lecture compréhension  
[http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst\\_230\\_m.html](http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst_230_m.html)  
[http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst\\_222\\_m.html](http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst_222_m.html)

-Lecture expressive : texte de théâtre.

-Drôles de bobines, édition du grand cerf

[grandcerfnord.com/2014/03/21/droles-de-bobines/](http://grandcerfnord.com/2014/03/21/droles-de-bobines/)

Drôles de Bobines ! le bonhomme de neige \*

**Frisquet**

- 1  Pour faire le bonhomme de neige, trace d'abord un grand rond noir dans le bas de la feuille.
- 2  Sur ce rond noir, il y a un autre rond, noir aussi, mais plus petit.
- 3  Dans le grand rond, fais trois petits ronds tout rouges : ce sont les boutons.
- 4  Les yeux de Frisquet sont deux cailloux tout noirs.
- 5  Le nez du bonhomme est une carotte orange.
- 6  Pour faire la bouche, dessine des petits points bleus.
- 7  Dessine un chapeau noir sur la tête et colorie le chapeau en jaune.
- 8  Frisquet a une écharpe verte autour du cou.
- 9  Colorie cette écharpe en vert et ajoute des franges rouges.

Voilà ! Tu as terminé le portrait de Frisquet, le bonhomme de neige !



PRODUCTION  
 D'ECRITS / ETUDE  
 DE LA LANGUE

- Décrire une affiche

-Tautogrammes

-Mots valises avec description

-Phrase du jour (cf. « un jour, un mot » de Renée Léon) : Chaque élève écrit un nom sur un papier, puis un verbe, un déterminant. On met le tout dans des boîtes puis un élève pioche une étiquette de chaque et chacun écrit une phrase sur son ardoise (contrôle syntaxique et sémantique).

-Cadavre exquis

-Ecrire à partir d'images séquentielles et liste de mots en aide.

Jeu du nom + 1 (prendre un texte court et remplacer tous les noms par le prochain dans le dictionnaire).

-Le p'tit bac :

On peut également proposer des variantes en fonction des objectifs de travail.

*Exemple :*  
autour des natures de mots (une colonne nom, adjectif, verbe...)

LETTRE	NOM	ADJECTIF	VERBE	ADVERBE
P				

MATHEMATIQUES

- Le compte est bon (proposer 2 ou 3 nombres et une ou plusieurs opérations)
- Rallye maths ([http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost\\_files/rallye\\_20miss\\_20maths\\_2009\\_2001\\_20v4.pdf](http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/rallye_20miss_20maths_2009_2001_20v4.pdf)  
(Math'Isere : <http://www.mathisere.fr/>)
- jeu de l'oie (travail d'anticipation de la case d'arrivée avant de déplacer le pion pour les cycles 2. Permet de travailler les additions).  
Ce jeu peut s'utiliser de la MS au CE2 en adaptant les consignes et le nombre de dés.
- cartes à toto (additions et multiplications) : Donner un résultat et ils cherchent l'opération.
- Le furet (compter de 2 en 2, de 150 en 150 à l'endroit et à l'envers)

ARTS

- Drôles de bobines, éditions du Grand cerf
- Disposition des formes : Trouver toutes les façons d'agencer un rond, un carré et un triangle ( se juxtaposer, se superposer, se chevaucher, ...)
- La villa R : texte à lire aux élèves et chacun dessine ce qu'il comprend. Mise en commun et échanges autour des différentes productions. (cf.annexe).
- Ecoute instrumentale : reconnaître une famille d'instruments.
- Origamis