

Jeudi 28 mai

8h50-9h05 : Accueil

9h05-9h20: coin regroupement :

1- rappel des règles de la classe

2- date

3- suite de l'album : le loup qui apprivoisait ses émotions

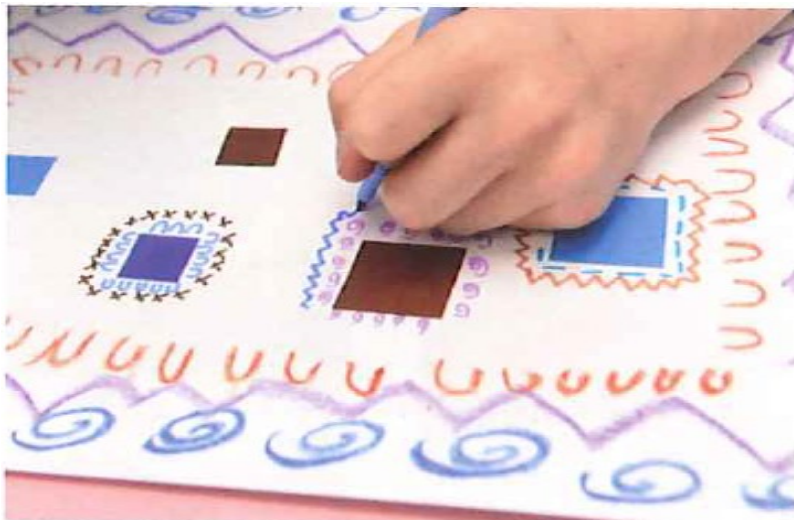
9h20-10h00 :

GS tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale (suite) Moi

1- matériel : production de vendredi, reproduction du tissu africain, nuancier graphique, petits carrés de papiers colorés de 1*1cm 2*2cm, feutres, gouache pinceau.

1- coller 5 à 6 carrés au centre de la feuille en les espaçant

Tracer deux lignes de graphismes différents autour de chaque carré avec les feutres



2- Gouache, pinceau : tracer, avec gouache et pinceau, des chemins dans les espaces vides en partant du cadre et en reliant les carrés.



MS : aline

le nombre caché : lire les nombres jusqu'à 9

-afficher les étiquettes des 9 premiers nombres en carré et en désordre
-demander à votre enfant de se cacher les yeux et enlever une étiquette, il doit retrouver l'étiquette manquante.

ex :

3	6	9
	2	1
5	4	7

fiche : lire les nombres jusqu' 10

loto des nombres jusqu'à 10 si temps

10h00-10h30:

Activité physique : YOGA voir annexe

10h30-11h00: récréation

11h00-11h20:

- nouvelle chanson : si tu as de la joie au coeur

GS : écrire des syllabes simples

11h20-11h50:

GS : ateliers tangram aline

réaliser les modèles de tangram les chiffres de 0 à 9

cocher sur fiches de suivis quand c'est ok

MS : graphisme : suivre un contour moi

- 1- matériel : image du serpent aborigène
- retour sur la reproduction du serpent aborigène
 - échanges
 - amener l'expression : suivre un contour

- 2- les formes d'animaux découpées, une ardoise, un feutre
- demander aux élèves de choisir une forme et de la fixer avec de la pâte à fixe sur l'ardoise
 - leur demander de tracer 3 fois le contour de cette forme
 - chacun choisit un animal et en trace les 3 contours, bien suivre la direction du contour. Montrer les réalisations au groupe : s'exprimer sur les réussites et les difficultés rencontrées.



- 3- feuille blanche, coton tige, feutre, animaux découpés, encres

- choisir un animal et le coller au centre de la feuille
- décorer l'animal de motifs graphiques au feutres fins
- choisir 2 couleurs d'encre, tracer les contours de l'animal en alternant les couleurs jusqu'au bord de la feuille.



11h50- 12h00 : lavage des mains / départ cantine

13h30- 13h40 : retour en classe / lavage des mains

13h40-13h55 : écoute histoire

13h55-14h30 :

GS : phono : la roue des phonèmes moi

matériel : roue des phonèmes, crayon de couleurs, planche de jeu par élèves

- demander aux élèves de rappeler les phonèmes présents sur la roue
- A tour de rôle, les élèves tournent la roue, nomment le phonème et cherchent sur leur planche un objet, un animal dont le nom possède ce phonème, il peut alors le colorier

-la validation se fait collectivement

MS : le bazar de Balthazar : (les rimes) aline

matériel : 1 planche de jeu par élève, les mots images

-sur chaque planche, placer un mot image de référence, demander aux élèves de le nommer et de le scander, dire la dernière syllabe

-a tour de rôle, les élèves piochent un mot image, la nomment, la scandent et donnent sa syllabe finale. Si celle -ci est la même, ils la place dans une caisse, sinon ils la reposent. Le premier a avoir rempli ses caisses a gagné.

Fiche

14h30-15h00: vivant non vivant :

1- réalisation de l'affiche de la classe : trier les images, noter les critères pour reconnaître un être vivant

2- travail individuel

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

15h40-16h15 :

1- terminer l'affiche sur la joie: écrire la joie puis coller sa photo

l'affiche de la peur

1- comment faire l'affiche sur la peur ?

PROPOSITIONS DES ÉLÈVES + se mettre d'accord sur un moyen plastique

exemple : dessiner des monstres de tout genre

2- activités des élèves en fonctions de leurs propositions.