

Jeudi 28 mai

8h50-9h05 : Accueil

9h05-9h20: coin regroupement :

- 1- accueil des nouveaux venus : accompagnement des ps dans leur coin d'activité
les règles de la classe pourquoi ? Comment ?
- 2- date

9h20-10h00 :

GS : portraits de famille : dessiner des personnages habillés, écrire des mots en attaché moi

1- projeter les œuvres d'art, les laisser s'exprimer, chercher les points communs et les différences

amener le terme de portraits de famille

2- explication du projet : vous allez dessiner votre famille et écrire leur prénom afin de réaliser un portrait de famille

3- essayer de dessiner les vêtements : vêtements de garçon (ex t-shirt, pantalon)
production des élèves, mise en commun des procédures,

4- établir avec le groupe un modèle de dessins par étape pour dessiner les vêtements de garçons

5- idem pour vêtements de filles

Ms : le jeu des immeubles aline

But du jeu : être le premier à avoir complété tous ses immeubles.

Objectifs didactiques : Associer une quantité de cubes à chaque constellation du dé.
Dénombrer. Comparer terme à terme si besoin.

Règle du jeu : Chaque joueur place sa fiche devant lui, puis il lance le dé. Il doit piocher dans la réserve la quantité de cubes indiquée par le dé, puis trouver l'immeuble correspondant à cette quantité. S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.

loto des nombres jusqu'à 10 si temps

**PS : ateliers :1- lentilles /bacs à glaçon /pince à épiler
2-jeux libres**

10h00-10h30:

parcours dans la cour ou alphabet sportif si pluie

10h30-11h00: récréation

11h00-11h20:

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

écoute histoire : la chenille qui fait des trous

questions pour les PS prioritairement :

Avant la lecture : donner le titre de l'histoire à l'enfant et lui demander « pourquoi penses-tu que la chenille fait des trous ? Dans quoi va-t-elle faire des trous ? Comment ? »

Regarder le lien de l'histoire lue puis questionner l'enfant :

« Peux-tu m'expliquer pourquoi la chenille fait des trous ? » (pour se nourrir)

« Dans quoi ? » (des aliments)

« Comment ? » (elle mange)

« Qui est le personnage principal de l'histoire ? » (la chenille)

« A quoi ressemble la chenille sur la première page de l'histoire ? » (un oeuf)

« En quoi se transforme la chenille ? » (en papillon)

« Que fait la chenille pour se transformer en papillon ? » (elle fabrique un cocon)

« Quel est ton passage préféré du début de l'histoire ? »

« Quel aliment de l'histoire préfères-tu ? »

11h20-11h50:

GS : écrire intuitive : écrire des mots simples

tapis/ rideau/ salade/ robot

ateliers tangram

réaliser les modèles de tangram les animaux

cocher sur fiches de suivis quand c'est ok

MS : graphisme : tracer un contour moi

matériel : photo des enfants, feuille noire, pastels à l'huile

- 1- coller sa photo au centre de la feuille
- 2- tracer le contour de sa photo avec le doigt
- 3- tracer le contour avec les craies, recommencer jusqu'au bord de la feuille



puis activités autonomes : -algorithmes oursins
-fiches lettres capitales et scriptes
-carte à dénombrer

PS : coller des gommettes sur chaque rond des chenilles

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

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

13h40-13h55 : écoute histoire

13h55-14h30 :

GS : se repérer dans un quadrillage : fiche

MS : QUELLE EST LA RIME ?

-

-lire une liste de mots : **rat, chat, bras, va, pizza, chocolat, koala, panda**
qu'est-ce que vous entendez à la fin des mots ?

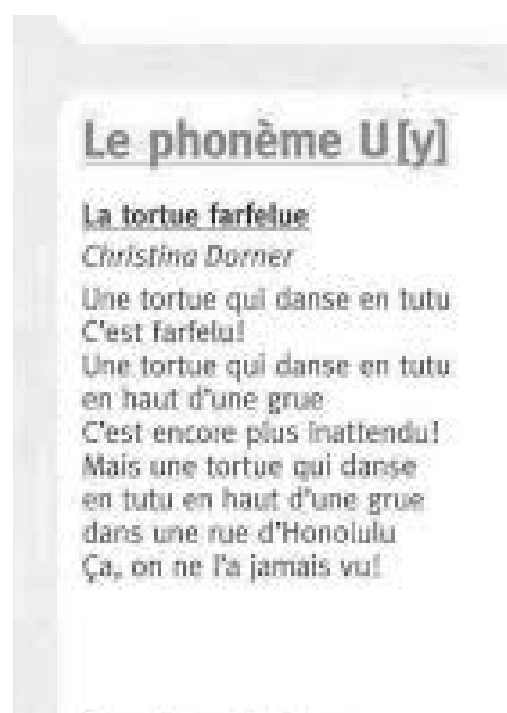
Idem :

- rue tortue du bu nu jus cru lu
- mie riz tridit gris tapis
- loup mou trou pou roue fou doux cou
- eau choco pot veau taureau seau mot tableau
- télé été pré fée blé les jet

comptine :



- leur demander ce qu'ils entendent de particulier dans cette comptine, expliquer que ces mots se terminent tous par le même son et que cela s'appelle une rime
- chercher des mots qui riment en i (faire des devinettes s'ils n'en trouvent pas)





même démarche avec les 2 autres comptines

14h30-15h00: vivant non vivant : (pas fait mardi)

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

2- travail individuel

PS : pâte à modeler : réaliser une chenille en pâte à modeler

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

15h40-16h15 :

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

l'affiche de la sérénité