

Vendredi 5 juin

8h50-9h05 : Accueil

pendant accueil : **écriture prénom entre les lignes individuellement GS**

9h05-9h20: coin regroupement :

1- accueil

2- date

3- écoute histoire la chenille qui fait des trous :

rappel de l'histoire par les ps

puis écoute

9h20-10h00 :

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

1- rappel de la notion de portrait de famille

rappel du projet

rappel des différentes étapes pour dessiner des vêtements

2- réalisation : dessiner au feutre les personnes de sa famille puis les colorier au crayons de couleurs

Ms : associer les lettres scriptes et capitales moi

1- à tour de rôle , nommer les lettres montrées par l'enseignant

2- loto des lettres : planche : capitales

lettres à piocher : scriptes

3- fiche : reconstituer les mots en script

PS :

fiche : associer les images des aliments du livre aux images réelles des aliments
aline

atelier découpage : les lignes

10h00-10h30:

parcours dans la cour ou alphabet sportif si pluie

10h30-11h00: récréation

11h00-11h50

PS : langage : MOI

reprise de l'album : la chenille qui fait des trous
élèves racontent l'histoire en s'aidant des images
lexique : les fruits et mots de l'album

atelier découpage aline

GS mathématiques (autonomie)

se repérer sur un quadrillage (suite)

ateliers tangram

réaliser les modèles de tangram les animaux

cocher sur fiches de suivis quand c'est ok

MS : mathématiques

pendant que je suis avec PS : jeu de la chenille avec Aline

But du jeu : être le premier à avoir complété tous les anneaux de sa chenille.

Objectifs didactiques : Associer la représentation chiffrée à chaque constellation du dé.

Règle du jeu : Chaque joueur place sa fiche devant lui, puis il lance le dé. Il doit lire la constellation du dé, puis retrouver l'écriture chiffrée. S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.

ESPACE : les maisons : -orienter et utiliser correctement une page en fonction d'un projet précis

-utiliser des indicateurs spatiaux

moi

1- donner à chacun 1 maison et 6 animaux

-manipulation libre, présentation de la maison, nombre de chambres, nom des animaux

Placer un animal dans chaque case du quadrillage

2- reproduire un modèle :

-observer le modèle préparé par moi puis le reproduire

-reproduire les positions des animaux d'après les consignes données par moi puis par un élève

-mettre en commun sa façon de procéder pour repérer une case VOCA : en haut, en bas, au milieu, à gauche à droite, premier, deuxième troisième

DESSINER UNE CROIX SUR LA MAIN DES ENFANTS POUR QU'ILS REPERENT LEUR MAIN DROITE

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

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

13h40-13h55 : écoute histoire

13h55-14h30 :

GS : PHONO : identifier les phonèmes

1- tourner la roue des phonèmes : chercher un mots contenant ce phonème dans les images à disposition de chaque élève

2- fiches : les intrus

MS : graphisme : fiche

14h30-15h00:

terminer l'affiche sur la peur, la joie, la sérénité : écrire puis coller sa photo

+photo sérénité

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

15h40-16h15 :

affiche sur l'amour

