

Mardi 16 juin

8h50-9h20 : Accueil / date/

9h20-10h00 : Langage :

GS : graphisme : contourner suite

autonomie

matériel : reprise de la production de lundi, feutres

1-choisir 3 feutres de couleurs différentes, contourner les formes et les graphismes avec des lignes de points, de pointillés, de traits continus

2- remplir les espaces vides restants avec des lignes de ces 3 couleurs



MS :



Les bandes de boucles

Donner aux élèves des bandes colorées de différentes tailles. Leur demander de tracer des boucles sur ces bandes à l'aide de feutres. Ils les collent alors de manière aléatoire sur une feuille colorée. Avec des pastels secs, ils colorient les différentes surfaces obtenues.

PS : graphisme

Tracer des croix :

Matériel : - Des bandes de différentes tailles, largeurs et couleurs - Colle - Crayons et feutre noir.

Etape 1 : Réaliser des croix avec des bandes de papier et les coller sur une feuille.

Etape 2 : Une fois la colle sèche, tracer des croix avec des crayons à l'intérieur des croix blanches. Puis d'autres croix au feutre noir. • Le trait vertical se trace du haut vers le bas. • Le trait horizontal de gauche à droite (dans le sens de l'écriture).



10h00-10h30:

motricité : jacques a dit : pas d'élimination mais gage si erreur

10h30-11h00: récréation

11h10-11h50

PS : maths : numération

aline

créer des collections

matériel : étiquettes nombres de 1 à 5, étiquettes constellations du dé de 1 à 5, petits matériels types perles, pompons

- adulte présente une étiquette, enfant doit construire une collection d'objets correspondantes

GS : maths

autonomie

le tableau à double entrée : fiche

MS : maths : se repérer en utilisant les lignes et les colonnes

moi

1-matériel : fiche avec 4 maisons de 3 cases et numéros dans chaque case et 6 animaux

- observer et décrire les maisons. Repérer leurs différences, la couleur des toits et leurs ressemblances, la numérotation des chambres
- placer les animaux selon les consignes orales de l'enseignant : la grenouille habite la chambre 2 de la maison rouge
- reproduire les positions des 6 animaux affichées au tableau, expliquer la procédure
- écouter les consignes d'un camarade pour placer les images sur ses maisons

2- matériel : immeuble (doc2) , 6 animaux

- observer l'immeuble, comprendre le code couleurs et les nombres utilisés. Repérer les lignes et les colonnes. Placer les animaux en fonction des consignes données
- reproduire le modèle proposé par l'enseignant puis un autre camarade
- expliquer comment on a procédé. Dire la couleur de la colonne et le numéro de la ligne

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

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

13h40-14h15 : **suite rafara**

<https://www.youtube.com/watch?v=ypcfKUZV830&t=131s>

déroulement de la vidéo sans le son, élèves racontent l'histoire

14h15 -14h45 :

GS : phono : fiche : identifier et repérer la syllabe ra

graphisme : fiche sur le papillon

MS : phono : les rimes, le jeu du gateau

matériel : planche du gateau, puzzle du gateau, étiquettes mots

- piocher une carte à tour de rôle, si le mot image rime avec gateau, poser une pièce du puzzle, sinon passer son tour. Le premier ayant complété son puzzle a gagné.

14h45-15h00 : **GS** : dictée de syllabes simples

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

15h40-16h15 : explorer le monde : identifier les différents paysages d'Afrique

-identifier un paysage de savane

1- relevé des conceptions initiales sur les paysages de l'Afrique

2-tri d'images des paysages africains : trier les 3 types de paysages africains sans les nommer (jungle, savane, désert)

étayer pour relever les indices des paysages (quantité de végétation, types d'animaux)

3- la savane : « dans quel paysage se déroule l'histoire de rafara ?

Quelles sont les caractéristiques de la savane ?

4 – synthèse : la savane est un grand espace ou on trouve les hautes herbes et très peu d'arbres. Beaucoup d'animaux y vivent, et on y trouve des villages.

5- fiche : carte d'identité de la savane, les deux premières lignes