

Jeudi 18 juin

8h50-9h20 : Accueil / date/

9h20-10h00 : Langage :

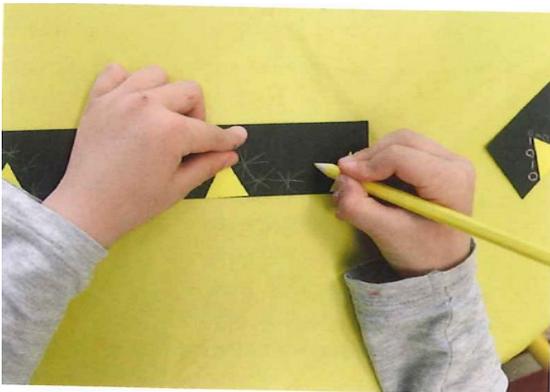
GS : graphisme : contourner suite

autonomie

matériel : 4 bandes de papier noir par élève, gommettes triangles jaunes, crayons de couleur jaunes, nuancier graphique

1-coller les gommettes jaunes sur les bandes en les espaçant

2- choisir un graphisme, et le répéter en contournant les gommettes avec le crayon de couleur



MS : Aline

matériel : dé graphisme avec face, boucle, rond, spirale, pont, ligne brisée, ligne sinueuse, feuille canson, feutre

1- dessiner une grande marguerite au centre de la feuille en suivant les étapes dessinées par l'adulte au tableau

2- chacun son tour, les élèves lancent le dé et complètent les pétales de leur marguerite

PS : graphisme

moi

Tracer des croix :

Matériel : un morceau de carton par élève 30*40cm , gouache mélangée à de la farine (2 couleurs), des cartes format CB, une spatule à collection

1- mimer avec les élèves les gestes à réaliser pour tracer une croix

2-étaler la gouache sur le carton avec la carte, remplir la feuille

3 tracer avec l'index quelques croix(guider le geste si besoin), verbaliser leur action

4- lorsque le geste est acquis, tracer des croix avec la spatule dans la peinture



10h00-10h30:

motricité : jeu en document joint

10h30-11h00: récréation

11h10-11h50

PS : maths : aline

jeu

Matériel : -1 dé -Des pions -Le plateau de jeu - Une feuille par joueur - Des feutres

Tous les joueurs partent de la case « départ ».
Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé. Attention, vérifier que l'enfant ne compte pas la case sur laquelle il est comme première case pour avancer. Il doit dire 1 en arrivant sur la prochaine case. Une fois le joueur arrivé sur une case, il trace ce qui est demandé.
1. La premier arrivé sur la case « Arrivée » a gagné !

GS/MS : dictée de nombres pendant 10 min 1 à 6 pour les MS, 1 à 19 pour les GS

GS : maths autonomie

1- fiche algorithme rafara

2-le tableau à double entrée : fiche (pas fait mardi)

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

matériel : immeuble (doc2) , 6 animaux

-rappel du lexique : ligne colonne : à quoi correspond la 3ème colonne ? La première ligne ? Etc

- placer les animaux selon les consignes données : placer la grenouille dans la 1ère colonne et 2ème ligne etc
- fiche : découper et coller les animaux en suivant les indications

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

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

13h40-14h00 : écoute histoire Zekeye et le crocodile

<https://www.youtube.com/watch?v=OFRDfUuvNYI>

14h00 -14h30 :

GS : phono : localiser et coder une syllabe dans un mot

matériel : les mots images, les étiquettes rondes

1-expliquer aux élèves que le phonème o a décidé de jouer à cache cache et qu'ils vont devoir le trouver

-afficher bateau au tableau et coller 2 cartes rondes en dessous, la deuxième a le phonème stylisé o sur sa face cachée

-amener les élèves à se rappeler que les 2 ronds correspondent aux syllabes du mot

-demander aux élèves de scander le mot en frappant dans leurs mains et pointer simultanément les ronds syllabes

-leur demander si le phonème o se trouve dans le premier ou le deuxième

-vérifier en soulevant la carte ronde

- procéder de même pour COWBOY CHAPEAU BONNET COLLIER

- si c'est OK, proposer les mots trisyllabiques

puis si c'est toujours OK, proposer les mots où on entend plusieurs fois o

2- cache cache oral

- à tour de rôle , leur demander de scander les syllabes des mots et dire où se trouve la syllabe

liste de mots en fonction des réussites

- soleil, pinceau, sauter, pommier, blaireau, chameau, crapaud

-haricot, abricot, potiron, chapiteau, otarie, koala, renardeau

-rhinocéros, aéroport, ornithorynque, éléphant

-chocolat, domino, toboggan, opossum, coquelicot, cosmonaute, cocorico

MS : phono : les rimes, cartes à pincettes

accrocher une pince à linge sur la bonne image

14h30-15h00 : correction collective des cartes à pincettes des MS avec l'aide des GS

puis jeux libres/coloriages

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

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

2- observation et description des photographies sur la jungle et le désert

3- discussion sur les animaux d'Afrique que connaissent les enfants et leur lieu de vie (savane, désert ou jungle)

animaux de la savane : <https://www.youtube.com/watch?v=RJ1MD-t1Pag&t=138s>

à la maison : vidéo sur youtube de KIRIKOU découvre les animaux d'Afrique

4- fiche sur la savane, la jungle, le désert

5- si temps : loto des animaux d'Afrique : nommer les animaux des planches
jouer

PS : piocher les cartes