

Vendredi 15 mai

8h50-9h05 : Accueil

9h05-9h10: coin regroupement :

1- rappel des règles de la classe

2- date

9h10-9h40 : coin regroupement : la couleur des émotions de Ana Llenas

https://www.youtube.com/watch?v=TQdKqPFDk_Y&t=71s

-rappel de l'histoire par un ou plusieurs enfants

- Reprise des bouteilles rouges, jaunes, bleues et noires puis demander aux élèves de rappeler les émotions correspondantes.

- langage : projeter les peintures : description, émotion, argumentation, débat, associer à une émotion

9h40-10h00 :

GS : associer des mots dans les trois écritures ALINE

matériel : tapis de mots pour chaque élève

1- distribuer le tapis de mots sous feuille plastique

pour les Gs : les amener à remarquer qu'il contient différents mots écrits dans les 3 écritures

2- adulte montre une carte mot,

GS :si il retrouve un des mots sur la planche il gagne 1 point, s'il en retrouve 2, 2 points...

inscrire les points au tableau

MS : phono : les animaux et les objets : repérer des mots qui ont la même syllabe finale

matériel : étiquettes mots

1- scander et nommer l'ensemble des mots images

2-raconter l'histoire suivante : « les animaux sont tristes, ils ont perdu chacun un objet. Pour les retrouver , c'est facile : chaque animal a perdu un objet ayant la même syllabe finale »

3- dire : « le koala a perdu son chocolat », demander quelle est la syllabe identique , scander les deux mots en insistant sur la syllabe finale

4- pour chaque animal, montrer la carte sur laquelle il est représenté, en scandant les syllabes et mettre en évidence la syllabe finale. Proposer 2 images objet (dont la bonne réponse) et demander qui est celui qui a la même syllabe.

10h00-10h30:

Activité physique : YOGA voir annexe

10h30-10h50 : récréation

10h50-11h10: fin récré : se ranger devant les toilettes : passage aux toilettes et lavage des mains (idem matin)

au coin regroupement : déplacement des élèves un par un

- chanson : Il était un petit homme, la semaine des canards
- Percussions corporelles :

démarche : on apprend d'abord le

- rythme vocalement, puis on frappe le rythme en continuant à le dire puis on fait juste le rythme

première cellule rythmique : ta : main toum : main/poitrine

1)en frappant dans les mains :

ta ta tatata ta ta tatata

2) ajouter la poitrine :

ta ta tatata toum ta ta tatata poum

2eme cellule rythmique :

1)taper pied par terre : pam

pampampam pampampam

2- ajouter : taper sur les cuisse : doum

pampampam doum pampampam doum

3- ajouter : frotter les mains l'une contre l'autre : tchic

pampampam doum tchic pampampam doum tchic

11h10-11h45:

GS :Maths : les compléments à dix : le jeu du dortoir

matériel :

-une boîte à chaussure dans lequel est dessiné 10 lits : le dortoir

-son couvercle

-une feuille de papier où est dessiné un tapis et des jouets : la salle de jeux

-10 figurines type playmobile : bébés



But du jeu

Trouver le nombre de bébés qui se trouvent dans la salle cachée

1-la salle de jeu est seule visible

L'adulte sort le carton qui symbolise la salle de jeu mais referme la boîte-dortoir.

- Attention maintenant vous allez voir combien sont réveillés mais le dortoir sera caché, il faudra trouver combien dorment encore.

Les mains sous le couvercle il prend 3 bébés et les pose dans la salle de jeux. Le couvercle est maintenant sur le dortoir.

- Combien dorment encore ?

C'est ici que se pose vraiment un problème puisqu'il n'y a plus de possibilité de se repérer sur les lits vides à compter, comme à la phase précédente. Seul le nombre total de bébés, dix, va pouvoir servir de point d'appui, le problème mathématique devenant la recherche du complément à dix, ce qui implique de revenir sans cesse sur ce nombre total

Proposer aux élèves du matériel pour les aider à résoudre ce problème : ardoise, feuille et crayons, cubes

Les propositions des enfants sont explicitées et chaque solution est discutée (est-ce qu'il peut y avoir encore 7 bébés dans leurs lits alors qu'il y en a déjà 5 de réveillés ? Par exemple) puis validée ou invalidée en soulevant le couvercle qui couvre le dortoir.

Les procédures qui ont été utilisées au cours de l'activité sont enfin reprises par l'adulte

de façon synthétique, de manière à ce que chaque membre du groupe puisse disposer d'au moins une manière de faire et devenir capable de l'utiliser la prochaine fois.

L'activité est reprise plusieurs fois en changeant le nombre de bébés réveillés.

2- sur ardoise

enseignant dessine sur son ardoise les enfants présents dans la salle de jeu et demande aux enfants de refaire cette salle de jeux et de dessiner les enfants présents dans le dortoir.

Fiche : tracer à la règle (si temps)

MS : numération : reconnaître l'écriture chiffrée des nombres, dénombrer jusqu'à 9

fiche

Algorithme : suite ourson

11h45-11h55 : lecture offerte à définir

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

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

13h40-13h55 : écoute histoire

13h55-14h30 :

GS : distinguer les phonèmes consonnes / loto des phonèmes

piocher un phonème stylisé, si le joueur a un mot contenant ce son, il pose un jeton

MS : contourner les obstacles aline

1-sur le tableau, élève dispose des bouchons de façon aléatoire avec de la pâte à fixe

- tracer des lignes verticales, de haut en bas du tableau en contournant les bouchons

2- matériel : feuille demi raisin, feutre noir, encre de différentes couleur, coton tige

-dessiner 4 fleurs au feutre noir réparties sur la feuille

-tracer des lignes verticales d'un bord à l'autre de la feuille en contournant les fleurs, d'abord avec l'index puis avec les cotons tiges et l'encre



14h30-15h00 :

reproduction œuvres : suite du travail du matin

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

15h40-16h15 :

le cadeau de la fête des mères :

matériel : peinture nacré, morceau de mousse polystyrène, feutre noir

1- tracer des ronds pour faire le coeur des fleurs et les tiges jusqu'en bas de la feuille

2- faire des empreintes de polystyrène avec la peinture nacré en tournant autour des coeurs

16h20-16h30 : préparation pour la sortie, lavage des mains...