

Mardi 26 mai

8h50-9h05 : Accueil

9h05-9h10: coin regroupement :
1- rappel des règles de la classe

2- date

9h10-9h25 : mimer les émotions

piocher une carte des émotions, la mimer, les autres trouvent l'émotion mimée

9h25-9h45 :

GS/MS

1- observation de la plaque d'argile d'écriture cunéiforme
2- morceau d'argile pour chaque élève,
3-aplatir le morceau d'argile puis y tracer avec le bâton des symboles de l'écriture cunéiforme
4-écrire son prénom au dos

9h45-10h00 :

MS/GS : dictée de lettres

GS : 2criture intuitive : comment écrire les syllabes : ma, pu, fi, ru...

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:

activités collectives : trouver le nombre

juste avant, juste après,

entre tel et tel nombre,

le nombre caché...

GS :Maths :

1- les compléments à dix : le jeu du dortoir

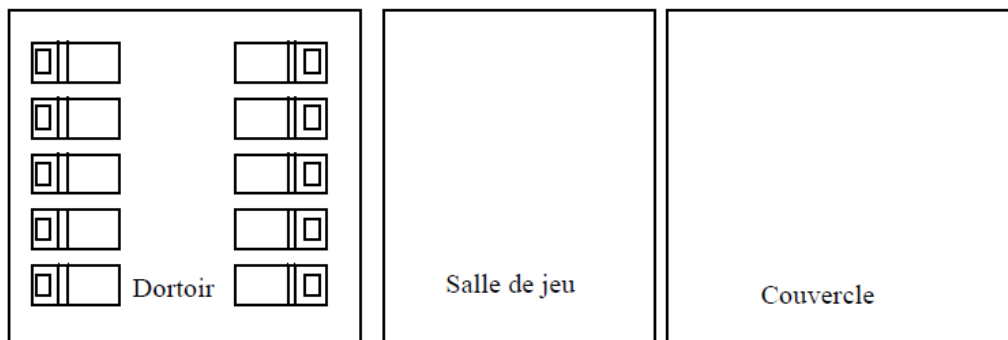
matériel :

-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

Trouver le nombre de bébés dormant encore dans le dortoir,

Amener les enfants à utiliser leurs doigts pour trouver le résultat. Si difficultés : donner 10 jetons pour manipulation

2- fiche

MS : loto des des nombres de 1 à 10 Aline

carte à compter de 1 à 10 : dénombrer le nombre d'objet et y associer l'écriture chiffrée

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 les labyphonèmes

matériel : planches de jeux plastifiées, feutre d'ardoise

1- mise en place du jeu :

2- montrer le départ et l'arrivée, demander à chacun de chanter le phonème illustré sur sa planche

3-règle du jeu : chaque joueur trace un chemin dans le labyrinthe en fonction du phonème de sa planche. Il se déplace uniquement en passant par des mots images contenant le phonème. lorsqu'un joueur a terminé, procéder à la vérification, et il reçoit un jeton s'il a trouvé le bon chemin. Puis autre planche. Celui qui a le plus de jetons à la fin a gagné.

MS : le jeu des paires : Aline

donner une planche

nommer les mots images

replacer les cartes en fonction de la syllabe finale

14h30-15h00:

explorer le monde : Vivant/non vivant

1- Afficher les classements des élèves. Les élèves expliquent de quelle manière ils ont réalisé l'atelier.

Ce travail a pour objectif d'amener les élèves à la distinction vivant/non-vivant.

Pour aider les élèves à réfléchir aux caractéristiques des êtres vivants :

- Comment sait-on que par exemple, un chien est vivant, et que les chaussures ne sont pas vivantes ?

Ici, il faut laisser les élèves émettre des hypothèses sur les caractéristiques du vivant.

2- vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=LOHRe4XOlV4>

Faire une synthèse de la vidéo : laisser les élèves s'exprimer sur ce qu'ils ont compris, puis, faire une synthèse des caractéristiques exprimées dans la vidéo. Les hypothèses seront ou non vérifiées.
Les êtres vivants naissent, se nourrissent, grandissent, respirent, se reproduisent, et meurent

15h00-15h30 : récréation

15h30-15h40 : lavage des mains

15h40-16h15 :

l'affiche de la colère

1- explication du projet : nous allons réaliser des affiches qui illustreront les émotions que nous avons étudiées. Nous allons commencer par la colère.

Lecture de grosse colère

<https://www.youtube.com/watch?v=NrQDgfiPA6w>

Comment peut-on exprimer la colère sur une feuille de papier ? Comment réaliser un fond qui permet de comprendre qu'il s'agit de la colère ?

Noter les propositions des élèves au tableau, si pas de propositions les mettre sur la voie : déchirer des papiers, couleur rouge

2- prendre une photo des enfants mimant la colère

3- collage : papiers déchirés, froissés.

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