

8h10/ 9h00 TEMPS D'APPRENTISSAGES INDIVIDUELS – PROJET – ENTRAÎNEMENT**Laisser entrer les familles de PS si besoin**

Laisser les tables vides, les enfants vont se servir dans la matériel à disposition

MS GS => demander le matériel i je veux faire une activité afin de remplir les meubles (projet CLASSE VIDE à la RENTRÉE)

Découvrir des jeux – respecter les règles de la classe

Faire défiler les photos des 2 jours**9h/ 9h20 ACTIVITÉS RITUELLES**

Rangement au signal musical (clé USB)

essai de regroupement sur la ligne avec les anciens élèves et ceux qui acceptent raconter ce qu'on a fait en projet personnel

chants : AU-REVOIR PAPA AU-REVOIR MAMAN / Que fait ma main ?

connaître une dizaine de comptines et chants - réciter une comptine dans un groupe

9h20 /9h50

6 PS - Laël - M	MS - ATSEM	GS – auto
Lgge : les doudous dans la classe. Trouver les animaux à partir des photos, nommer le coin, regarder ce qu'il y a dedans. Prendre un jeu jouer : tiroir / bibli / mandala / pàm / chariot couleur <i>Se repérer dans la classe</i> <i>Nommer les espaces, jeux de la classe</i>	Motricité fine <u>(photo 1 jour collée sur feuille blanche)</u> Déchirer des bandes de papier rose Coller autour de la photo <i>(après : Points au coton tige peinture rose autour des papiers)</i> <i>Déchirer</i> <i>Coller en respectant un espace</i>	Découpage <u>(photo 1 jour collée sur feuille rose)</u> Découper des bandes de papier blancs, les coller autour de la photo <i>(après : points sur les papiers / traits à côté des papiers au FEUTRE NOIR)</i> <i>Découper – coller</i>

9h50 / 10h30 APSA**Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement**

Comprendre une consigne simple s'orienter dans l'espace remplir ou vider la caisse accepter de partager les balles

APSA : trier les objets vers le jeu des lapins (1)

* Mise en route : bouger au rythme du tambourin

* Phase de jeu 1 : critères réussite : ts les objets sont rapportés / critères réalisation : se déplacer avec un objet

* tous les objets au milieu, 1 espace pour tous les E

* au signal, récupérer chaque E va récupérer un objet

Différenciation : GS attachés par 2 / **MS** déplacement à 4 pattes

* Phase de jeu 2 : **VARIABLE : 4 ÉQUIPES-4 TAPIS** / crit réalisation : se déplacer avec un objet-rapporter ds son camp

* tous les objets au milieu

* au signal, récupérer chaque E va récupérer un objet

Différenciation : GS attachés par 2 / **MS** déplacement à 4 pattes

* bilan => Comment reconnaître son équipe ?

* retour au calme : musique douce (massage si GS le demandent)

10h30 / 11h RÉCRÉATION

11h/ 11h20 regroupement sur la ligne (devant le tableau si calme ?)

poésies ou comptines : CRIC CRAC dans mon SAC / regarder collage MS GS

LECTURE HISTOIRE **Jamais sans mon doudou gorille**

Écouter une histoire collective

11h20 / 11h50

PS- Laël - ATSEM	MS - M	GS - auto
Activités autonomes Découverte des activités autonomes : - pincer les pinces à linge - remplir avec la semoule - faire un collier - pois chiche à verser ... <i>Apprendre à s'installer (tapis + tiroir)</i> <i>Aller au bout de la tâche</i> <i>Ranger</i>	Lgge : la trousse nommer, donner fonction du matériel utiliser la liste imagée pour demander aux copains ce qu'il faut ds sa trousse <i>Nommer matériel scolaire : stylo, crayon de papier, gomme, feutres, ciseaux, woody</i> <i>donner sa fonction « c'est pour »</i> <i>suivre une liste : nommer / barrer</i>	Écriture / dessin Dessiner la maitresse et les copains hier lors du premier jour Dans le cadre autour écrire ÉCOLE <i>Représenter par le dessin un événement vécu</i> <i>Recopier un mot</i> <i>Terminer sa tâche</i>