

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 (projet CLASSE VIDE à la RENTRÉE)

NOUER DES RUBANS POUR LE CHAUDODOU

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
<u>Motricité fine : décorer photo pour les GS</u> Sur feuille A3, 2 photos collées Laisser des traces av stick de peinture + gommettes <i>Respecter un espace</i>	<u>Motricité fine</u> Continuer collage + Points au coton tige peinture rose autour des papiers <i>Respecter un espace</i>	<u>Découpage</u> Terminer collage / découpage + points sur les papiers / traits à côté des papiers au FEUTRE NOIR <i>respecter un espace tracer graphisme simple</i>

9h50/10h 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 **Premier matin**

Écouter une histoire collective

11h20 / 11h50

PS- Laël - ATSEM	MS - auto	GS - auto
<u>Activités autonomes</u> 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>	<u>AV : dessin</u> Dessiner la maitresse et les copains Au feutre + coller gommettes pour faire un cadre <i>Représenter par le dessin</i> <i>Respecter un espace : coller autour</i>	<u>Lage : la trousse</u> * présenter le magasin / cartes lexiques * donner des mots écrits * utiliser les cartes lexiques pour les reconnaître * venir av son papier et demander l'objet <i>Nommer matériel scolaire : stylo, crayon de papier, gomme, feutres, ciseaux, woody</i> <i>Prendre des indices sur les cartes lexiques</i>

VENDREDI 4 SEPTEMBRE

13h35/14h00 (PS : sieste)

Accueil dans la cour

14h00 / 14h20

MS – auto	GS - M
<u>Temps calme</u> MORPHÉE doudou / livres si besoin	Rituels temps : Comment savoir quel jour nous sommes ? La date : Jour / numéro / mois Se repérer dans les étiquettes + copie en MAJ par enfant sur ardoise (nom du jour) => ranger ardoise dans son casier <i>Associer graphie identiques</i> <i>Copier un mot avec modèle proche</i>

14h20 /14h30 **lecture offerte :** La doudou liste

14h30/15h10 **AV**

MS/ GS – auto	MS /GS - M	MS/GS - auto
<u>AV : dessin</u> Faire un dessin + écrire une phrase <i>Dessiner M / E</i> <i>Recopier une phrase</i>	LGGE ÉCRIT / MOTRICITÉ FINE Faire le bracelet pour les PS Perles + mot <i>Créer un motif organisé</i> <i>Reconstituer un mot</i>	Graphisme Décorer le tour de la photo <i>Reproduire graphismes simples</i>

15h10 / 15h20 **retour sur les trousse**

Ce qu'il y a dedans / comment / quand les utiliser ?

Rangement du casier : trousse – pochette - ardoise

15h25 / 15h40 **RÉCRÉATION**

15h40 / 15h55 **MATHS**

chauffe cerveau :

sur la ligne, compter seul / ensemble le plus loin possible – flash cards **EVAL DIAG**
connaître la comptine orale numérique jusqu'à au moins 30 – reconnaître de petites quantités

apprendre à être autonomes : présentation des brevets ETOILES ET BLANCS / classeurs de suivi

nommer un jeu, aller le chercher

s'installer, le faire

S'orienter dans la classe –compétences spécifiques des jeux

Se tenir à une activité : être autonome

15h55 / 16h10 **Mon moment préféré**

Rituel « se souvenir de bonnes choses » : raconter un moment plaisir de la semaine, une chose positive.

Raconter un événement vécu

Nommer les personnes de la classe

réinvestir lexicque de l'école