

Date :	Classe : MS	Ecole :
--------	-------------	---------

Horaires	Domaines	Déroulement + Compétences/objectifs
8h20- 8h50	Devenir élève	Selon l'arrivée dans la classe : Accueil : jeux sur les tables et dans les divers coins de la classe (cuisine, voitures...) Rangement avec une comptine
8h50-9h	Devenir élève	
9h-9h20	Langage, découvrir le monde et devenir élève	Regroupement (voir fiche de préparation 1) Passage aux toilettes
9h20-9h40	S'approprier le langage	Lecture de l'album : « Zékéyé à l'école » par exemple → <i>Ecouter et comprendre une histoire lue par un adulte</i>
9h40-10h15	Agir et s'exprimer avec son corps	Dans la salle de motricité : <u>Jeux collectifs</u> : <i>Les balles brûlantes</i> : se débarrasser du plus de balles pendant le temps donné. Deux équipes s'affrontent. → <i>S'opposer collectivement et lancer des balles avec précision.</i>
10h15-10h45	Devenir élève	Récréation
10h45-11h10	Langage, découvrir le monde, percevoir, sentir, imaginer, créer	Ateliers : 1) Organiser chronologiquement 5 images de l'histoire (<i>atelier dirigé</i>), 2) Recomposer la couverture de l'album (<i>atelier dirigé</i>), 3) Remplir le corps de Zékéyé en papier déchiré-collé en respectant les couleurs d'origine (<i>atelier autonome</i>), 4) Placer le nombre de noix de cocos demandé dans chaque case : boîtes d'oeufs (<i>atelier autonome</i>) → <i>Situer les événements les uns par rapport aux autres, associer quantité et écriture chiffrée, adapter son geste aux contraintes matérielles et connaître les lettres de l'alphabet.</i>
11h10-11h20	Percevoir, sentir, imaginer, créer	Chants/comptines/jeux de doigts/écoute musicale/lecture offerte. → <i>Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines et écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions</i>
13h20-15h	Devenir élève	Repos (selon l'école) , réveil échelonné avec activités calmes.
15h-15h30	Percevoir, sentir, imaginer, créer, découvrir le monde...	Au choix des élèves différents ateliers : 1) Réaliser des masques africains, 2) <u>Le jeu des animaux</u> : classer les animaux selon leur taille(jeu plastifié) 3) Jeu de langage → <i>Utiliser différents outils, classer des objets selon leur taille et décrire des images en utilisant un vocabulaire précis.</i>
15h30-15h40	Langage/Découvrir le monde	La valise à surprises (voir fiche de préparation 2)
15h40-16h10	Devenir élève	Récréation
16h10-16h20	S'approprier le langage	Le jeu de la page et le jeu des erreurs à partir de « Zékéyé à l'école » → <i>Comprendre une histoire adaptée à son âge et mémoriser les personnages et la trame de l'histoire.</i>
	Percevoir, sentir, imaginer...	Chants/comptines/jeux de doigts/écoute musicale/lecture
Bilan, remarques :		