

Semaine n°22 :

MATIN

Coins accès libre			
ATELIERS ECHELONNES	E : préparation histoire inventée (cf ici)	ATSEM : motricité fine : illustrer le jeu d'EPS : la course du facteur	Autonomie : tracer des formes avec des pochoirs / gabarit : découverte
EPS	Courir / jouer avec des ballons		
REGROUPEMENTS (hors rituels habituels)	Reprise de l'histoire « grand » (affiner la compréhension)	Reprise de l'histoire « 2 pour moi 1 pour toi » (cf prep album ici)	
ATELIERS FIN DE MATINEE	Continuation ateliers semaine précédente : visser -dévisser (puis introduction modèles) écoute de l'histoire « grand » utilisation des emporte-pièces en PAM	Introduction nouveaux ateliers en fonction de l'avancée : - grandeurs et mesures : découper des images et les classer selon que ce qu'elles représentent sont plus grandes ou plus petites que soi-même	Numération : Pêche aux poissons (reprise de l'atelier dirigé en autonomie)
ATELIERS UNIQUES COMMUNS	Sciences et langage : Semis des graines d'oeillets ramassés au jardin la semaine dernière	Mesures : Le plus grand train	
ATELIERS DIRIGES PS (matin)	Numération : pêche à la ligne (suite)	Graphisme roue suite : tracer (cf prep ici)	
ATELIERS DIRIGES MS (plutôt am)	Espace : coder - décoder un parcours : parcours des escargots (cf prep maths MS P4)		

MS : en plus, ateliers autonomes am et CR semaine, en collectif (évolution : un groupe dicte à l'adulte ce dont il se souvient, avec recherche sur comment peuvent s'écrire les mots (oralement et collectivement, sur une seule des phrases dictées), sans support, l'autre enregistre les commentaires des photos), et phrase de la semaine : chacun dit une phrase (E la note) qu'il recopiera pour se souvenir de ce qu'il veut garder de sa semaine (plus d'infos : [ici](#))

Ateliers échelonnés

illustrer le jeu d'EPS : la course du facteur (jeu adapté de cette situation)	<u>Pour</u> - développer sa motricité fine - laisser des traces
--	---

	<p><u>Matériel</u> : feuille de papier à déchirer</p> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>Préparer les « routes » : déchirer des bandes de papier (soie ou journal) et les coller sur une feuille support.</p> <p>Faire rouler les voitures sur les routes (impression peinture) (sur un autre atelier)</p>
--	--

Ateliers uniques:

<p>Le plus grand train (version MS-GS :ici) dans le cadre échange inter-classes problemater.</p>	<p><u>Pour</u> :</p> <p>- comparer des longueurs</p> <p><u>Matériel</u> : tasseaux de différentes tailles</p> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p><i>Cf « Maths à grand pas », Y. Thomas, Editions Retz</i></p> <p>Nous allons apprendre un nouveau jeu qui se joue avec des pièces en bois qui s'appellent des tasseaux. Choisis un des tasseaux : tu peux prendre celui que tu veux, mais si tu veux gagner, il faut en choisir un très long. Mets le tasseau que tu as choisi de côté.</p> <p>Maintenant, c'est moi qui choisis un tasseau, j'essaie d'en prendre un aussi très long. Je le mets de côté. Maintenant, je choisis un autre tasseau le 1^{er}. Maintenant, je choisis un autre tasseau le 1^{er} et tu choisis ensuite. Nous rangeons nos tasseaux et c'est à toi de choisir en 1^{er}.</p> <p>Maintenant nous allons voir qui a gagné : je vais faire un grand train avec tous mes tasseaux et toi aussi. Celui qui a le plus grand train a gagné.</p> <p>NB : pour les PS, réduire le nb de tasseaux proposés</p>
---	---