

## Semaine n°10 :

### MATIN

<b>Coins accès libre</b> Permanents :	Espace livres	Espace écriture : craies + tableau vert	Coins jeux habituels : poupée, dînette, voitures, ferme, construction
	Coin écoute : comptines	Présentation d'une boîte à ombres (un objet différent dans la boîte / jour) : qu'est-ce qui est caché dans la boîte ? MAD sur la table d'un carton : laisser faire : regarder par le trou : on ne voit rien => absence de lumière => mettre de la lumière avec la lampe de poche => visualisation de l'objet + ombre (objets : petite voiture, légo, bonhomme, fruit de la dînette)	
<b>ATELIERS ECHELONNES</b>	E : projet problemater : apprendre à chercher	ATSEM : Jeu coopératif des formes	Autonomie : Clic crac c'est le loup : dessiner qui se cache derrière les yeux Tapis à histoire : raconter l'histoire du PCR
<b>EPS</b>	Vers les jeux collectifs : les maisons des formes (mise en place des équipes)	Rondes et jeux dansés	
<b>REGROUPEMENTS</b> (hors rituels habituels)			
<b>ATELIERS FIN DE MATINEE</b>	Travaux en cours à finir : en fonction de leur avancée seront proposés de nouveaux ateliers		
<b>ATELIERS UNIQUES</b>	Conte (intervenants extérieurs), suivi de « dessiner quelque chose du conte »		
<b>ATELIERS DIRIGES PS (matin)</b>	Graphisme : autour du rond		
<b>ATELIERS DIRIGES MS (plutôt am)</b>	Numération : jeu des écureuils (accès, cf prep numération P2)	Graphisme : lignes obliques suite	

+ ateliers autonomes am et CR semaine + boîte à lettres (cf semaine 8)

## Ateliers échelonnés

<p>Problemater : les listes</p>	<p><u>Pour</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- apprendre à chercher : procéder par essai</li> </ul> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 ou 6 cubes bleus, 5 ou 6 cubes verts, 5 ou 6 cubes rouges, 5 ou 6 cubes orange (pour un groupe de 2 élèves)</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <p>La dernière fois, on a cherché comment on pouvait associer un cheval et sa maison. Aujourd'hui, on va préparer les maisons des chevaux. Pour les construire, il faut 2 cubes, et le défi, c'est de construire 5 maisons différentes. Construire 2 maisons identiques : est-ce que ça va ? Non, les 2 cubes de la 1ère maison sont comme les cubes de la 2ème maison. 2 maisons avec une couleur de cube commune : oui, il y a un cube qui a la même couleur dans les 2 maisons, mais le cube est différent. 2 maisons ac cubes sans couleur commune.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation par paire</li> <li>- bilan : est-ce que le défi est réussi. Comment avez-vous fait ?</li> </ul> <p>Procédures attendues : je fais plusieurs essais. Je suis capable de dire si mes maisons sont différentes ou pas entre elles.</p>
<p><b>Qui se cache derrière les yeux ?</b></p>	<p><u>Pour</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dessiner</li> <li>- imaginer</li> </ul> <p><u>Matériel</u> : photocopie yeux jaunes, crayons de papier et de couleur, crayons à la cire</p> <p><u>Déroulement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tu réécoutes l'histoire de Clic, crac c'est le loup ?</li> <li>- Tu imagines qui peut se cacher derrière les yeux et tu essaies de le dessiner.</li> </ul>
<p><b>Raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge</b></p>	<p><u>Pour</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se remémorer l'histoire</li> <li>- apprendre à raconter</li> </ul> <p><u>Matériel</u> : marottes (fabriquées à partir des dessins des enfants (cf ateliers précédents), tapis à histoire, images séquentielles ordonnées</p> <p><u>Déroulement</u></p> <p>Aujourd'hui, vous allez vous entraîner à raconter l'histoire du Petit Chaperon Rouge. On peut regarder les images pour se rappeler et on peut aussi demander aux copains si on a besoin.</p> <p>Si vous êtes prêts et que vous en avez envie, vous pourrez raconter l'histoire au regroupement ensuite.</p>