

LES MOMENTS CLÉS DE LA SEMAINE

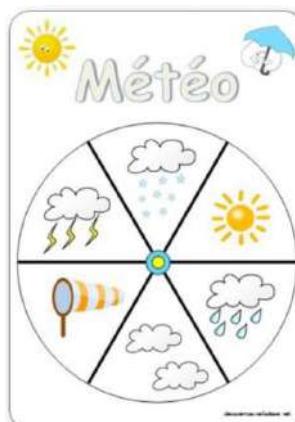
du 22 janvier au 26 janvier 2024

Chaque jour, lors du rassemblement, les élèves travaillent la date du jour, font le comptage des absences et des présences, mémorisent les prénoms des enfants, apprennent des comptines et des chants avec l'aide des marionnettes de la classe.

Les élèves cherchent l'étiquette du mot « **LUNDI** » en s'aidant des couleurs. Ils tapent, puis comptent les syllabes du mot. Ils comptent le nombre de lettres du mot « **LUNDI** ».



On n'oublie pas la météo.
« **Aujourd'hui, c'est nuageux.** »
« **It's cloudy today !** »



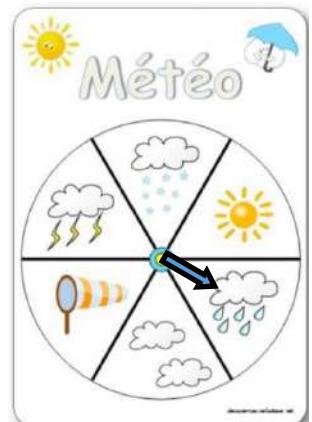
LUNDI, nous accueillons **SOVANN** dans la classe.
Bienvenue **SOVANN**.

Les élèves comptent les absents et les présents avec l'aide de **Mr MONSTRE**.

On cherche la bonne étiquette en faisant attention au piège. Puis, on pose l'étiquette des absents au bon endroit sur la bande numérique.

On suit la même procédure avec les présents.

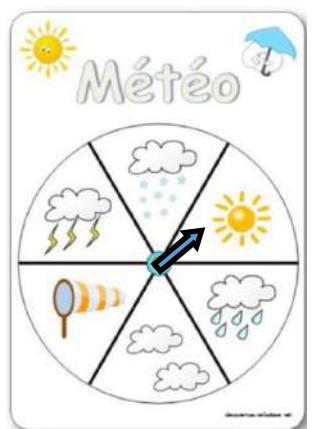
MARDI, les élèves continuent le travail sur la date, la météo et la présence en classe.



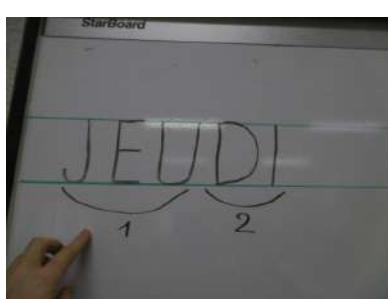
On n'oublie pas la météo.
« Aujourd'hui, il pleut. »
« It's rainy today ! »



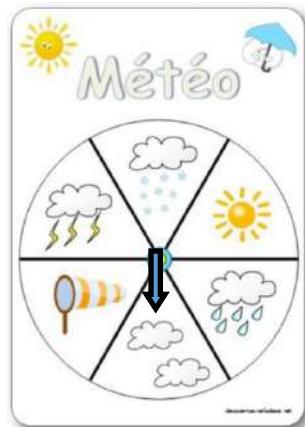
JEUDI, les élèves continuent le travail sur la date, la météo et la présence en classe.



On n'oublie pas la météo.
« Aujourd'hui,
c'est ensoleillé. »
« It's sunny
today ! »



VENDREDI, les élèves continuent le travail sur la date, la météo et la présence en classe.



On n'oublie pas la météo.

« Aujourd'hui, c'est nuageux. »

« It's cloudy today ! »



JEUDI, les élèves reviennent collectivement les chansons apprises afin de les faire découvrir à **SOPHIE** : « J'ai dessiné un lapin », « Les pompiers », « le goûter » et « les ours bulles »





LUNDI, les PS travaillent les nombres avec les fiches « ZOUM ».

- Aujourd'hui, sur les fiches, il faut compléter une phrase et pour cela dénombrer une petite collection (1 et 2).

- Décrire l'image : nommer les personnages, les couleurs, décrire les objets présents et dénombrer visuellement les éléments. Ecouter la petit histoire et la question. Répondre. Justifier son choix. Les réponses sont assez évidentes pour les élèves alors le contrôle se fait par un comptage avec le doigt sur l'image elle-même.



« Dans le sapin, il y a 2

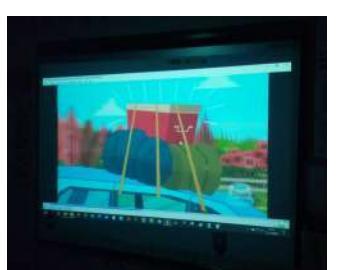
et 1 »

« Il y a 2 guirlandes. ».

« Il y a 1 boule. »

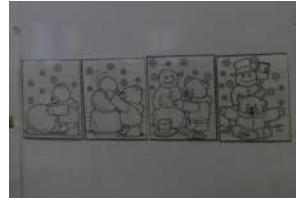


MARDI, en Anglais, avec l'arrivée de **SOVANN**, les PS reviennent la chanson « I have a pet », « I See Something Pink » et « How's the Weather Song »,



JEUDI, les PS apprennent à remettre 4 images dans l'ordre de l'histoire.

- Décrire précisément chacune des images.
- Chercher l'image que commence l'histoire. Justifier son choix. Contredire en justifiant, le cas échéant, le choix de son camarade.
- Procéder de la même façon pour les 3 autres images.
- Raconter toute l'histoire, pour validation, une fois les 4 images placées.



VENDREDI, les PS reprennent cette activité afin de valider ou non les acquis de la veille.



LUNDI, nous fêtons les 4 ans de GASPARD.

Bon anniversaire GASPARD !



LUNDI, les élèves continuent les activités.

Je manipule Réaliser un quadrillage avec du petit matériel.



2. Mathématiques « Petit ours à 3 ans » : Exprimer des petites quantités (jusqu'à 3) .

Etape 1 Compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot





Etape 2 Réaliser des collections de 3 bougies



3. Mathématiques « Puzzles de la galette » : Réaliser des puzzles de 2 pièces.

Avant de débuter les activités, les élèves (PS et TPS) découvrent les consignes et les attendus du travail à effectuer.



Puis, Les nouvelles activités sont lancées !

1. Graphisme « SAVEZ-VOUS COMMENT ? » : Tracer un quadrillage.

Je trace Graver un quadrillage avec différents outils

- Expliquer aux élèves qu'ils vont réaliser une galette avec de la pâte à modeler. Pour cela, ils vont d'abord faire une boule qu'ils vont écraser. Ils pourront alors tracer un quadrillage avec l'outil choisi.

- Les laisser expérimenter dans un 1er temps. Lorsque les premiers ont réussi, ils pourront expliquer la technique à leurs camarades. Chacun pourra ensuite tester un nouvel outil pour réaliser une autre galette.



2. Mathématiques « LE JEU DES GATEAUX » : Compléter des collections pour atteindre un nombre donné.



BUT DU JEU

Mettre trois bougies sur chacun de ses gâteaux.



RÈGLE DU JEU 1

Chaque joueur reçoit 3 gâteaux réalisés avec de la pâte à modeler. Chaque joueur reçoit aussi une boîte contenant une quinzaine d'éléments représentant les bougies.

Lancer le dé (constellations 1, 2, 3 traditionnelles) chacun son tour et placer les bougies sur les gâteaux de son choix sachant qu'il ne faut pas plus de 3 bougies sur chaque gâteau. Pour terminer la partie, il doit réussir à compléter chacun de ses gâteaux avec 3 bougies sans dépasser ce nombre. Il ne doit pas lui rester de bougies.

Exemple. Le joueur lance le dé et obtient 2. Il prend 2 bougies dans sa boîte et complète les gâteaux sans dépasser 3.



3. Mathématiques « DES FÈVES DANS LES GALETTES » : Réaliser une collection de 1, 2 ou 3 objets ; connaître les constellations du dé de 1 à 3.



- Coller 1, 2 ou 3 fèves dans les galettes.



LUNDI, les élèves vont danser en salle de motricité.

1. « Mains aux genoux ».



2. « Les lavandières ».



3. « Monsieur de la Miranda ».



MARDI, les élèves continuent les parcours de motricité. Merci **FRANCK** !





Pendant les ateliers des PS, les TPS sont également au travail.

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Découverte de l'écrit

- J'écoute une histoire lue par le maître :

« **J'aime la galette.** »

A partir de l'album, on évoque oralement le vocabulaire lié à l'album : le bonhomme, la baleine, la poussette, la blette, le soleil.



LUNDI, le maître donne les attendus des nouveaux ateliers



2. Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées : « Les maxicoloredo » : Manipuler des objets variés, repérer des propriétés simples, comparer, classer. Distinguer la gauche et la droite ; se repérer dans l'espace d'une plaque du jeu Maxicoloredo. Développer la motricité fine.

Niveau 3 : Je place les jetons sur la plaquette en respectant l'emplacement et la couleur afin de reproduire le mo-





3. Jeu « Roule Galette » : Jouer à tour de rôle. Comprendre et respecter la règle. Accepter de passer son tour. Avancer un jeton sur une piste de jeu.

BUT DU JEU

Avoir placé tous les animaux dans le tableau des arrivées.

DÉROULEMENT

- Les joueurs lancent le dé (animaux) à tour de rôle.
- Ils regardent l'animal et avancent cet animal d'une case.
- S'ils tombent sur la face vierge il passe un tour.
- S'ils tombent sur un animal qui est déjà arrivé dans sa maison, ils ne peuvent pas jouer.
- Lorsqu'un animal arrive dans sa maison, on le place sur le tableau des arrivées. On place tous les animaux dans l'ordre : premier, deuxième, troisième et quatrième.





4. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral.

- Je découvre le lexique des fruits et légumes du coin cuisine.
- Je vais chercher les fruits et légumes nommés par le maître.
- Je répète le mot après le maître en articulant le mieux possible.
- Je nomme les couleurs des fruits et légumes que je suis allé chercher.



5. Les productions plastiques et visuelles : le graphisme .

- Suivre les gouttes d'eau avec le doigt de haut en bas.
- Aligne les perles sur les gouttes d'eau qui sont accrochées le long de la toile d'araignée en suivant la direction de la flèche.



6. Graphisme: « Suivre des tracés avec un bouchon (fiche 1) : Exercer la mobilité de son bras et de sa main ; suivre un tracé avec le regard ; travailler sa latéralisation (déplacements de gauche à droite).

Fiche 1 : Je suis le tracé en déplaçant le bouchon de gauche à droite.





7. Une entrée sensorielle et technique autour d'une matière : Je découvre et je manipule différentes matières : le sable.



8. Utiliser, fabriquer, manipuler des objets : Réaliser des constructions



- Je construis librement en utilisant les clipos à ma disposition.

Après la sieste, les élèves sont également en activités. Cette semaine, les activités sont : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS.

- Maîtriser son geste pour écrire les chiffres (de 1 à 3).
- Tracer des lignes brisées en s'aidant d'un gabarit.
- Tracer des motifs graphiques, des lettres. Reproduire des tracés orientés.
- Développer le geste au départ du poignet : pivoter. Utiliser sa main pour avoir un geste maîtrisé.
- Différencier les couleurs. Nommer les couleurs.
- Se familiariser avec la forme des lettres, les différencier, les associer, les nommer.
- Observer et dialoguer autour d'une image. Prendre plaisir à regarder de belles images.
- Manipuler et découvrir tactilement les lettres de l'alphabet. Tenter de les tracer.
- Suivre un modèle de coloriage. Tenir correctement son crayon. Se limiter à un espace fermé.
- Maîtriser le geste pour reproduire et associer des signes graphiques.
- Reconnaître et reproduire des mots simples (3 à 6 lettres).
- Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot. Composer un mot à l'identique.
- Reconnaître des lettres.



JEUDI, les enfants préparent une galette des Rois.

Ils apprennent à nommer et à distinguer ustensiles et ingrédients.



	Recette	La galette des rois							
Ingrédients pour 4 à 6 personnes									
	2 pâtes à tarte feuilletées		100 g de poudre d'amandes		75 g de sucre en poudre		2 œufs		50 g de beurre mou
Préparation									
	1. Disposer une pâte dans un moule à tarte en laissant le papier de cuisson. Piquer la pâte avec une fourchette.								
	2. Dans un saladier, mélanger la poudre d'amandes, le sucre, 1 œuf et le beurre mou.								
	3. Étaler le contenu du saladier sur la pâte. Placer une fève ou un sujet dans la pâte.								
	4. Refermer la galette avec la deuxième pâte, et bien coller les bords.								
	5. Sur la pâte, dessiner des motifs avec la pointe d'un couteau et percer de petits trous. Badigeonner la pâte au jaune d'œuf.								
	6. Enfourner à 210°C pendant 30 minutes.								

Le maître lit aux enfants les étapes de la recette au fur et à mesure de sa réalisation.



