

Emploi du temps MS/GS pour la semaine du 27 au 30 avril 2020

Proposition de thème de travail : album **Pou-poule Loufane**

		Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
Langage oral	Vocabulaire	Les cris des animaux de la ferme: écouter les cris, reconnaître les animaux et les lister Faire un focus sur le poulailler	Lister tous les animaux de la ferme à partir de la vidéo « Le bruit des animaux de la ferme » vue la veille.	Reconnaître les animaux et les lieux avec un imagier Devinettes sur les animaux de la ferme vidéo	Inventer des phrases avec le vocabulaire vu, connu. Ateliers philo : - qu'est-ce être amoureux ? - le droit à la différence
	Phonologie	MS Parler ROBOT séance 3	MS Scander les noms des animaux, des lieux GS Jeux phonologiques Pou-poule	MS Parler ROBOT séance 4 GS Jeux phonologiques Pou-poule	GS dénombrer et repérer les syllabes séance 3
Langage écrit	Compréhension	Raconter avec le tapuscrit l'histoire de Pou-poule (jusqu'à « quand tout doucement à pas de velours... » - demander aux enfants de raconter ce qu'ils ont compris - leur demander de citer les personnages principaux : renard ? (L' élu de son cœur) ; poule (Lola / Pou-poule + poules et coq - « Qui est Lola ? » - « Qui est l' élu de son cœur à votre avis ? » Sur quoi s'appuient-ils pour leurs propositions ? Contrôler quelques points de vocabulaire avec eux, en particulier : <i>amoureuse / L' élu de son cœur / Les faveurs de... / Glousser /</i>	Reprendre la 1^{ère} partie avec les illustrations , les laisser dire ce dont ils se souviennent. S'arrêter sur l'illustration avec la queue du renard. Qui est-ce ? que vient-il faire ? Pourquoi les autres poules se moque de Pou-poule ?	Montrer l'illustration du renard qui marche à pas de velours et demander d'imaginer la fin de l'histoire : A votre avis, que va-t-il se passer ensuite ? - écouter toutes les propositions éventuelles - faire un choix collectif - reformuler en organisant le propos - écrire la proposition devant les élèves qui eux vont la dessiner	Lire toute l'histoire de Pou-poule Tapuscrit - demander aux enfants ce qu'ils ont compris de l'histoire (en particulier la fin) - comparer la fin imaginée et la vraie fin - leur demander de s'exprimer librement Éventuellement, pourquoi avaient-ils imaginé une fin où le renard mangeait les poules (si tel est le cas ???) Sur quoi se sont-ils appuyés pour imaginer leur fin ? La fin de l'histoire, est-elle vraisemblable ? Théâtraliser l'album

		<i>S'enfoncer !!! plusieurs sens (proposer dans les bois ensuite...) / à pas de velours</i>			avec des objets en lien avec les activités plastiques : fabriquer, dessiner des poules et renard
	Du graphisme à l'écriture	Copier des mots en capitales, en cursive	Copier une ligne de texte en écriture cursive	Représenter un objet, un personnage réel et écrire un mot, une phrase (dictée à l'adulte)	
	Principe alphabétique	<u>Jeux de lettres</u> Apprendre à reconnaître et nommer les lettres capitales MS de son prénom et/ou par série GS de son prénom et toutes les lettres capitales	<u>Jeux de lettres</u> Apprendre à reconnaître et nommer les lettres capitales Jeu de Kim, Memory	Écrire les mots avec des lettres mobiles Essayer d'écrire tout seul LOLA – POULE (écriture réfléchie)	Avec toutes les lettres rencontrées, jeu de Kim, Memory Essayer d'écrire tout seul RENARD (écriture réfléchie)
Activités Physiques	Agir dans l'espace, la durée et sur les objets		Jeu collectif : <u>Poule, renard, vipère</u>		
	Adapter ses équilibres et ses déplacements	Activités simples possibles: s'étirer, danser, jouer avec un ballon de baudruche		Marcher comme une poule, un renard	Écoute et danse <u>La marche</u>
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Dessin peinture	Réaliser une poule et des poussins avec empreintes de main et d'index 		Dessin par étapes : • <u>renard</u> • <u>poule</u>	
	Graphisme		<u>Graphisme de la poule</u>	Décorer <u>le renard</u> à l'aide d'un répertoire graphique	
	Comptine Chanson	Apprendre « <u>Quand 3 poules vont au champ</u> » <u>A écouter : « Une poule sur un mur » - « Où sont passés mes poussins ? » - « La poule qui compte »</u>			

Les premiers outils pour structurer sa pensée	Le nombre et les quantités	A table : mettre la table pour les personnages de « Pou-poule » : Pou-poule, le renard, quelques poules. Faire varier le nombre de poules pour jouer sur les quantité			
	Stabiliser la connaissance des petits nombres			<u>Ex de problèmes</u> Les poules peuvent être représentées par des bouchons, les poulaillers par des LEGO / KAPLA) 1 - Comment ferais-tu pour rentrer les 10 poules dans les 2 poulaillers ? 2 – 4 poules sont déjà rentrées dans un poulailler, combien reste-t-il de poules à rentrer ?	
	Le nombre pour désigner un rang, une position	<u>Les ordinaux</u> : théâtraliser la comptine « Quand 3 poules vont au champ » Séance 1	Les ordinaux : théâtraliser la comptine « Quand 3 poules vont au champ » Séance 2		Les ordinaux : théâtraliser la comptine « Quand 3 poules vont au champ » Séance 3
	Explorer formes, grandeurs, suites organisées			<u>Coloriage avec code couleur</u>	<u>Origami tête de renard</u>
Se repérer dans le temps et	Le temps	Écrire la date du jour			
	L'espace			Travailler sur la position des poules par rapport à l'arbre (album)	<u>Jeu Le morpion du poulailler</u>

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	A écouter Le bruit des animaux de la ferme Les cris d'animaux	Documentaire – vidéo sur le renard, la renarde, les renardeaux, le terrier	Cycle de vie : de l'œuf à la poule Documentaire – vidéo sur les poules et les poussins	Travailler sur la chaîne alimentaire : graines → poule → renard Documentaire – vidéo La chasse Lister les différences entre une poule et un renard Fiche identité poule Fiche identité renard
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Construire un poulailler en LEGO, KAPLA...		Fabriquer un poulailler (base boîte en carton papier photocopieur par exemple) et des poules en papier	