

Cahier journal Semaine 6 Période 1

Horaire		Domaines Contenus et formes de travail					Atsem		
8h30	30'	Devenir élève- Vivre ensemble Temps accueil : dire bonjour, reconnaître son étiquette prénom avec sa photo et la mettre dans le panneau « école », jeux libres et en parallèle					Libre	Préparation de la feuille cantine Rangement	
9h00	35'	Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer Ouverture progressive des ateliers hebdomadaires (Maximum 2 ateliers en même temps)					Ateliers	Prise en charge de l'atelier Arts visuels Aide aux lavage des mains	
9h35	35'	Fabriquer des champignons 2 ATSEM	escargot 1 ATSEM	Gymnastique des doigts Maitresse	escargot et pinces Maitresse	Collier Perles Maitresse / autonomie			
		Objectif	<i>- Peindre un support en rouge - Faire des points blancs avec un coton tige</i>	<i>- utiliser de l'encre avec du sel pour faire le corps de l'escargot</i>	<i>- Délier et muscler ses doigts pour les préparer à l'écriture</i>	<i>- Savoir utiliser une pince à linge et la mettre au bon emplacement en regardant sa couleur</i>			<i>- savoir enfiler des perles sur un fil</i>
		Matériel	Feuilles découpées en arc de cercle peinture rouge et blanche gros pinceau coton tige	- corps découpés des escargots - encre marron - gros sel - pinceau large jaune	- yeux plastiques - fiche description des animaux à faire	- Escargots plastifiés + pinces à linge			- Perles + fil
		Consigne	Tu colles ta photo derrière ton travail pour qu'on le reconnaisse. 1) Tu vas mettre avec le pinceau de la peinture rouge partout. 2) Tu prends un coton tige, tu le trempe dans la peinture blanche, et tu fais des petits points partout sur le haut du champignon	Tu colles ta photo derrière ton travail pour qu'on le reconnaisse. Tu prends le pinceau et tu mets de l'encre marron sur ton escargot. Après tu prends du sel et tu en mets sur ton escargot. Cela va faire de la magie quand cela va sécher.	1. le canard : fléchir les doigts (index et majeur) 2. l'éléphant : faire la trompe avec l'index et le monter et le descendre, poing posé sur la table 3. l'araignée : avancer chaque doigt séparément sur la table, comme les pattes d'une araignée 4. l'alien : bien bouger chaque doigt pour les décontracter.	Tu vas prendre une pince à linge de la bonne couleur, et la mettre au bon endroit sur le hérisson pour lui faire des épines de toutes les couleurs.			Tu dois faire un collier de perles avec les couleurs que tu souhaites. Tu m'appelles quand tu as fini que je fasse une photo de toi avec ton collier.
		Déroulement	4 enfants Attendre le séchage du 1) pour faire le 2).	Maximum 4 enfants	Maximum 6 enfants.	Maximum 6 enfants. Intervenir pour faire nommer les différentes couleurs	Maximum 6 enfants. Vérifier avant le départ de l'enfant.		



9h35 10h05	30'	M O T R I C I T É	Agir et s'exprimer avec son corps				Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.	
				Lundi	Mardi	Jeudi		Vendredi
			Objectif	se déplacer de façons variées	Jeux collectifs	Le lancer – les différentes façons de lancer Lancer haut		se déplacer en marchant, en courant, en sautillant, en galopant, en marchant sur le côté. Faire une ronde
			Matériel	parcours en salle de motricité		ballons, cordes, poteaux, bancs		- ronde avec parachute au centre pour aider
			Consigne	On va faire ensemble le parcours. Il ne faut pas se pousser, ni crier. Un élève montre le parcours aux autres enfants.		1 – « Vous prenez chacun un ballon et vous essayer de toucher le plafond ». « Quand je siffle, vous vous arrêtez et vous venez à côté de moi » 2 – Verbalisation : « Qu'avez-vous fait ?, Comment avez-vous lancé » 3 – Les filles d'un côté, les garçons de l'autre côté. Vous devez lancer le ballon par-dessus la corde de l'autre côté. Les filles vous lancez aux garçons, les garçons vous lancez aux filles, quand je siffle vous vous arrêtez. 4 – Verbalisation : « Qu'avez-vous fait ?, Comment avez-vous lancé »		Nous allons faire une ronde. Il faut se tenir par la main et tourner autour du parachute que j'ai posé par terre. On va marcher ensemble en tournant. Avec « Meunier tu dors » Marche en ronde lente, puis rapide, puis lente, puis rapide Dansons la capucine (s'accroupir au bon moment sur you et changer de sens)
Déroulement	On ne passe pas sur le parcours mais on fait le tour. Si un élève se met en danger ou met un autre enfant en danger, lui demander de se calmer, lui expliquer les règles.		Nommer toutes les actions vues avec les enfants.	apprentissage de la ronde Faire 2 rondes si impossible avec une seule				
Récréation						Passage aux toilettes Aide à l'habillage Aide au déshabillage		
10h35 10h55	20'		S'approprier le langage				Collective	
			Langage 1 : lecture album Cannelle est là et dès que tous les élèves sont assis, elle commence à dire bonjour. Elle explique qu'elle a ramené un nouveau livre. Découverte de la couverture. Que voit-on ? + lecture de Tout est rouge Mardi : de quoi parle l'histoire ? + lecture Jeudi : lecture + discussion sur ce qu'ils pensent de l'album? Quels sont les animaux dans l'histoire ? Quels sont les couleurs de l'automne Vendredi : lecture + rappel sur les personnages de l'histoire. Qui sont-ils ? Que font-ils ? ➔ Appel progressif vers les ateliers de manipulation.					



10h55 11h30	35'	Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer découverte d'un atelier de libre choix → sortir les ateliers progressivement une fois qu'ils ont été expliqués. Bilan des ateliers	Ateliers	Prise en charge d'un atelier selon les consignes données
11h30 11h45	20'	S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer Langage 2 : Chanter une chanson connue Lundi : Chansons de l'automne Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi : Chanson des petites mains, la fourmi + chanson de l'automne Départ pour la cantine et pour les parents (prendre les manteaux pour ceux-là).	Collective	Rangement
13h20 13h50	30'	APC Lundi, Mardi : Jeux sur l'écoute (loto sonore) – animaux et bruits familiers Jeudi : o associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée. rappel sur les lettres capitales.		
14h10 14h30	20'	Décloisonnement - Numération - MS ou GS selon les besoins Par groupe de 3 à 6 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - jeux numération	Atelier	
14h30 14h55	25'	Décloisonnement - Numération - MS ou GS selon les besoins Par groupe de 3 à 6 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - jeux numération / langage selon les besoins des élèves	Atelier	
15h 15h40		Devenir élève- Vivre ensemble Réveil échelonné de toutes les petites sections de l'école dans la classe, jeux sur les tables et dans les coins jeux, langage avec la maîtresse ou rattrapage d'ateliers si beso Ateliers autonomes si les élèves les demandent. Départ entre 15h30 et 15h40 des PS de Carine avec l'Atsem dès que les levés sont finis.	Libre	départ pour la classe de Carine
15h40 16h		S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer Langage 3 : Bilan de la journée + vocabulaire Qu'avez-vous fait aujourd'hui Comptines et chansons Jeux de vocabulaire – classe, automne, corps	Collective	

