

Cahier journal Semaine 1 Période 2 – Lundi, Mercredi, Jeudi et Vendredi

Horaire			Domaines Contenus et formes de travail		Atsem			
8h30 9h00	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 9h35	35'	C L A S S E	Découvrir le monde- S'appropriier 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			
			1. Fond monstre ATSEM			Loto des monstres Maitresse	Mise en évidence de la structure de l'histoire Maitresse	Reconstruire le monstre Maitresse ou ATSEM
			Objectif <i>- peindre un support</i> <i>- saupoudrer des paillettes</i>			<i>- Reconnaître un monstre selon sa forme et sa taille.</i> <i>- Nommer les couleurs</i>	<i>- Restituer les étapes essentielles de l'histoire en respectant leur chronologie.</i>	<i>- savoir suivre une frise d'images</i>
			Matériel Feuille A4 canson 200 peinture noire gouache + colle blanche Paillette or, argent rouleaux			- Loto des monstres plastifié	- Album - Images à remettre dans l'ordre	morceaux du monstre plastifiés
		Consigne Nous allons faire un fond tout noir. Vous allez utiliser la rouleau et mettre de la peinture noire partout partout. On ne doit plus voir de blanc. Quand vous avez fini, je vous donne le tube de paillettes, et vous en mettez au-dessus. N'oubliez pas de coller votre signature	Je vous donne une planche de loto à chacun. Je vous montre une carte de monstre, si vous l'avez, vous me le dites en me donnant la couleur du monstre, et vous la posez sur la case correspondante sur votre planche.	je vous lis l'album. Que se passe-t-il dans cette histoire ? Pouvez-vous remettre les images dans l'ordre de l'histoire (faire dire les éléments du visage et les couleurs). Réaliser avec les enfants la frise des images dans l'ordre de l'histoire. Pourquoi le monstre apparait-il progressivement ? Qui peut faire revenir le monstre ?	Tu dois refaire le monstre vert. Tu suis la frise qu'on a fabriqué ensemble pour refaire ton monstre. Tu prends les pièces qui sont dans ta barquette.			
		Déroulement Maximum 4 enfants.	Maximum 6 enfants	Maximum 6 enfants.	Maximum 6 enfants			



9h35 10h05	30'	M O T R I C I T E	<i>Agir et s'exprimer avec son corps</i>				Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.
				Lundi	Jeudi	Vendredi	
			Objectif	se déplacer de façons variées	la course – Engager le corps tout entier dans le déplacement, démarrer et stopper Repérer les variables de temps, d'espace et de distance	se déplacer en marchant, en courant, en sautillant, en galopant, en marchant sur le côté. Faire une ronde	
			Matériel	parcours en salle de motricité	Briques de couleurs pour faire 4 maisons dans 4 coins de la salle avec une large entrée	- 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.	Courir pour poursuivre, pour échapper Fuyons le loup : La maîtresse chante la comptine : « promenons nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas. Attention le voilà ! » et incite les enfants à la chanter et à se promener. A la dernière phrase les enfants courent se réfugier dans les maisons	Reprise des danses de la semaine précédente : dansons la capucine puis meunier tu dors. Sans ronde, commencer à apprendre « Jean petit qui danse ».	
			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. Variantes du jeu : Attraper les enfants et leur demander d'être le loup, changer de maisons à chaque fois, s'asseoir dans les maisons ou se mettre à genoux, Ajouter des obstacles dans la salle (chaises)	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 ? + Grand monstre vert Jeudi : de quoi parle l'histoire ? + lecture Vendredi : lecture + discussion sur ce qu'ils pensent de l'album? Pourquoi le monstre apparait puis disparaît ? ➔ 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 : Numération de 1 à 4, 5 ou 6, Jeux de société avec plateau et dés, Savoir reconnaître les différentes représentations du chiffre (doigts, points et chiffres) – Jeux de la ferme Jeudi : o savoir dénombrer jusqu'à 4, reconnaître une quantité, Savoir reconnaître des objets de la vie courante, les décrire pour se faire comprendre.		
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, escargot, monstres	Collective	

