

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

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	C L A S S E	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">Reconstruire le monstre 1 ATSEM</th> <th style="text-align: center;">Reconstruire le monstre 2 ATSEM</th> <th style="text-align: center;">Savoir tenir un crayon Maitresse</th> <th style="text-align: center;">Carte à pince - monstres Maitresse</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Objec tif</td> <td>- Coller les parties du visage du monstre au bon endroit en suivant un modèle.</td> <td>- Créer en collage un monstre.</td> <td>- Utiliser un crayon en le tenant correctement.</td> <td>- savoir associer à chaque partie du visage d'un modèle la bonne couleur.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Matéri el</td> <td>Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées</td> <td>Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées</td> <td>- Crayons de couleur triangulaires</td> <td>carte à pincés monstre pincés à linge (rouge, marron, vert, rose, jaune, bleu)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Consi gne</td> <td>Tu dois refaire le monstre vert. Tu colles d'abord sa tête, puis tu prends les pièces qui sont dans ta barquette pour refaire le visage du monstre. Tu mets ta signature quand tu as fini.</td> <td>Tu dois fabriquer un monstre. Tu choisis d'abord sa tête, puis tu la colles. Tu prends les pièces que tu veux (un ou des nez, un ou des yeux, une ou des oreilles, une ou deux bouches) qui sont dans ta barquette pour faire le visage du monstre.</td> <td>Tu choisir un crayon. Je te montre comment le tenir. Puis tu gribouilles un monstre sur cette feuille comme tu le veux pour qu'on ne le voit plus du tout.</td> <td>Tu dois regarder le monstre en modèle sur ta carte. De quelle couleur sont les oreilles, le nez, les cheveux, les yeux, la bouche, la tête. Tu prends l'épingle de la même couleur que celle que tu as trouvé, et tu la pincés sur la forme du visage. Tu retournes pour vérifier.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Déroul ement</td> <td>Maximum 4 enfants.</td> <td>Maximum 4 enfants</td> <td>Maximum 4 enfants.</td> <td>Maximum 6 enfants</td> </tr> </tbody> </table>		Reconstruire le monstre 1 ATSEM	Reconstruire le monstre 2 ATSEM			Savoir tenir un crayon Maitresse	Carte à pince - monstres Maitresse	Objec tif	- Coller les parties du visage du monstre au bon endroit en suivant un modèle.	- Créer en collage un monstre.	- Utiliser un crayon en le tenant correctement.	- savoir associer à chaque partie du visage d'un modèle la bonne couleur.	Matéri el	Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées	Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées	- Crayons de couleur triangulaires	carte à pincés monstre pincés à linge (rouge, marron, vert, rose, jaune, bleu)	Consi gne	Tu dois refaire le monstre vert. Tu colles d'abord sa tête, puis tu prends les pièces qui sont dans ta barquette pour refaire le visage du monstre. Tu mets ta signature quand tu as fini.	Tu dois fabriquer un monstre. Tu choisis d'abord sa tête, puis tu la colles. Tu prends les pièces que tu veux (un ou des nez, un ou des yeux, une ou des oreilles, une ou deux bouches) qui sont dans ta barquette pour faire le visage du monstre.	Tu choisir un crayon. Je te montre comment le tenir. Puis tu gribouilles un monstre sur cette feuille comme tu le veux pour qu'on ne le voit plus du tout.	Tu dois regarder le monstre en modèle sur ta carte. De quelle couleur sont les oreilles, le nez, les cheveux, les yeux, la bouche, la tête. Tu prends l'épingle de la même couleur que celle que tu as trouvé, et tu la pincés sur la forme du visage. Tu retournes pour vérifier.	Déroul ement	Maximum 4 enfants.	Maximum 4 enfants	Maximum 4 enfants.	Maximum 6 enfants
		Reconstruire le monstre 1 ATSEM	Reconstruire le monstre 2 ATSEM	Savoir tenir un crayon Maitresse	Carte à pince - monstres Maitresse																								
Objec tif		- Coller les parties du visage du monstre au bon endroit en suivant un modèle.	- Créer en collage un monstre.	- Utiliser un crayon en le tenant correctement.	- savoir associer à chaque partie du visage d'un modèle la bonne couleur.																								
Matéri el		Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées	Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées	- Crayons de couleur triangulaires	carte à pincés monstre pincés à linge (rouge, marron, vert, rose, jaune, bleu)																								
Consi gne	Tu dois refaire le monstre vert. Tu colles d'abord sa tête, puis tu prends les pièces qui sont dans ta barquette pour refaire le visage du monstre. Tu mets ta signature quand tu as fini.	Tu dois fabriquer un monstre. Tu choisis d'abord sa tête, puis tu la colles. Tu prends les pièces que tu veux (un ou des nez, un ou des yeux, une ou des oreilles, une ou deux bouches) qui sont dans ta barquette pour faire le visage du monstre.	Tu choisir un crayon. Je te montre comment le tenir. Puis tu gribouilles un monstre sur cette feuille comme tu le veux pour qu'on ne le voit plus du tout.	Tu dois regarder le monstre en modèle sur ta carte. De quelle couleur sont les oreilles, le nez, les cheveux, les yeux, la bouche, la tête. Tu prends l'épingle de la même couleur que celle que tu as trouvé, et tu la pincés sur la forme du visage. Tu retournes pour vérifier.																									
Déroul ement	Maximum 4 enfants.	Maximum 4 enfants	Maximum 4 enfants.	Maximum 6 enfants																									



9h35 10h05	30'	M O T R I C I T E	Agir et s'exprimer avec son corps			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 situer dans l'espace connu par rapport aux objets
			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		L'enseignante chante « promenons nous dans les bois ». Les enfants dansent dans la salle. Lorsque la mélodie s'arrête, je donne une consigne « Tout le monde devant la maîtresse ». ou « tout le monde devant Isabelle ou derrière Isabelle, s'asseoir contre le mur, la fenêtre sur un banc » Guider oralement les enfants si besoin.
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)	variantes : en se donnant la main par deux ou par trois.				
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 ? + Un livre d'Herve Tullet Jeudi : de quoi parle l'histoire ? + lecture Vendredi : lecture + discussion sur ce qu'ils pensent de l'album? ➔ 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 - TICE + langage - GS Par groupe de 6 à 8 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - rallye Web – salle bibliothèque, tablette, retroprojecteur	Atelier	
14h30 14h55	25'	Décloisonnement - TICE + langage - GS Par groupe de 6 à 8 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - rallye Web – salle bibliothèque, tablette, retroprojecteur	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	

