

## Cahier journal Semaine 3 Période 2 – Lundi, Mercredi, Jeudi et Vendredi

Horaire		Domaines Contenus et formes de travail				Atsem		
8h30	30'	<b>Devenir élève- Vivre ensemble</b> <b>Temps accueil : dire bonjour, reconnaître son étiquette prénom avec sa photo et la mettre dans le panneau « école », jeux libres et en parallèle</b>				Libre	Préparation de la feuille cantine Rangement	
9h00	35'	<b>Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer</b> <b>Ouverture progressive des ateliers hebdomadaires (Maximum 2 ateliers en même temps)</b>				Ateliers	Prise en charge de l'atelier Arts visuels Aide aux lavage des mains	
9h35	C L A S S E		<b>feuille d'automne ATSEM</b>	<b>Reconstruire le monstre 2 ATSEM (fin semaine dernière)</b>	<b>Reconstruire le monstre Maitresse</b>			<b>Carte petit moyen grand Maitresse</b>
		<b>Objec tif</b>	<i>- Faire des empreintes des feuilles d'arbre</i>	<i>- Créer en collage un monstre.</i>	<i>- Suivant un modèle, reconstruire le monstre avec les bonnes couleurs.</i>			<i>- savoir distinguer la taille d'un objet</i>
		<b>Maté riel</b>	Canson blanc, pinceau mousse, couleur rouge, jaune, orange feuille d'arbre brosse à dent	Fond noir colle, pinceau parties monstre vert découpées	- Monstres aimantés. - tableaux			carte monstre petit moyen grand
		<b>Consi gne</b>	Tu dois mettre de la peinture d'une couleur sur toute la feuille d'arbre. Puis tu retournes la feuille et tu la poses sur ta feuille blanche. Tu appuies partout avec la main et tu enlèves la feuille d'arbre. Tu fais la même chose à un autre endroit de ta feuille blanche. Tu changes maintenant de forme de feuille et de couleurs et tu fais la même chose. Tu n'oublies pas de mettre ta signature.	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.	Je te donne une carte modèle. Tu dois récupérer les parties de ton monstre dans les barquettes sur la table pour le fabriquer comme sur le modèle. Je fais une photo quand tu as terminé.	On va jouer aux cartes ensemble. D'abord on va revoir la taille des monstres ensemble puis on va jouer avec. Distribuer une carte à chaque enfant. Il doit dire s'il a un petit, moyen ou grand monstre. C'est les grands monstres qui gagnent les cartes des petits et moyens monstres. Donner un jeton à chaque fois qu'un grand monstre gagne. Il faut avoir beaucoup de jetons à la fin du jeu.		
	<b>Dérou lement</b>	Maximum 2 enfants.	Maximum 4 enfants	Maximum 6 enfants.	Maximum 4 enfants			



9h35 10h05	30'	M O T R I C I T É	<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b>				Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.
				<b>Lundi</b>	<b>Jeudi</b>	<b>Vendredi</b>	
			<b>Objectif</b>	se déplacer de façons variées	anniversaire	la course – Engager le corps tout entier dans le déplacement, démarrer et stopper Repérer les variables de temps, d'espace et de distance	
			<b>Matériel</b>	parcours en salle de motricité		Briques de couleurs pour faire une maison	
			<b>Consigne</b>	On va faire ensemble le parcours. Il ne faut pas se pousser, ni crier. Un élève montre le parcours aux autres enfants.		<u>Courir pour poursuivre, pour échapper</u> Jeu de chat : Au signal « chat dehors », le chat qui était dans sa maison, poursuit les élèves qui courent pour lui échapper. Celui qui est attrapé devient le chat.	
			<b>Déroulement</b>	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 : L'enfant attrapé devient chat avec le chat, Pour échapper au chat, on peut se percher (mettre des briques dans la salle au sol), donner la main à un autre enfant.	
<b>Récréation</b>						Passage aux toilettes Aide à l'habillage Aide au déshabillage	
10h35 10h55	20'		<b>S'approprier le langage</b>				Collective
<b>Langage 1 : lecture album</b> 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 ? + Les couleurs 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'		<b>Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer</b>				Ateliers
découverte d'un atelier de libre choix ➔ sortir les ateliers progressivement une fois qu'ils ont été expliqués. Bilan des ateliers							
11h30 11h45	20'		<b>S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</b>				Collective
<b>Langage 2 : Chanter une chanson connue</b> 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).							



13h20 13h50	30'	<p style="text-align: center;"><b>APC</b></p> <p>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.</p>		
14h10 14h30	20'	<p style="text-align: center;"><b>Décloisonnement - TICE + langage - GS</b></p> <p>Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Séverine</p>	Atelier	
14h30 14h55	25'	<p style="text-align: center;"><b>Décloisonnement - TICE + langage - GS</b></p> <p>Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Virginie</p>	Atelier	
15h 15h40		<p style="text-align: center;"><b>Devenir élève- Vivre ensemble</b></p> <p>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.</p>	Libre	départ pour la classe de Carine
15h40 16h		<p style="text-align: center;"><b>S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</b></p> <p><b>Langage 3 : Bilan de la journée + vocabulaire</b>            Qu'avez-vous fait aujourd'hui            Comptines et chansons            Jeux de vocabulaire – classe, automne, corps, escargot, monstres</p>	Collective	

