

# Cahier journal Semaine 4 Période 2 – Lundi, 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'	C L A S S E	<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	35'			<b>feuille d'automne ATSEM</b>	<b>Fond Noël</b>	<b>Reconstruire le monstre Maitresse</b>			<b>dessin du bonhomme Maitresse / autonomie</b>
			<b>Objec tif</b>	<i>- Faire des empreintes des feuilles d'arbre</i>	<i>- faire un fond à l'encre</i>	<i>- Suivant un modèle, reconstruire le monstre avec les bonnes couleurs.</i>			<i>- Savoir dessiner un bonhomme avec une tête, un corps, des bras et des jambes.</i>
			<b>Maté riel</b>	Canson blanc, pinceau mousse, couleur rouge, jaune, orange feuille d'arbre brosse à dent	Canson blanc, pinceau mousse encre bleu nuit, produit irisé	- Monstres aimantés. - tableaux			- feuilles du mois de novembre - feutres
			<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 mettre de l'encre partout sur ta feuille avec le pinceau en mousse. Tu n'oublies pas de mettre ta signature.	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.			Tu colles ta photo sur ton travail pour qu'on le reconnaisse. Tu vas dessiner un bonhomme  Tu n'oublies pas sa tête, avec une bouche, des yeux, un nez, son corps et ses 2 bras et ses 2 jambes.
		<b>Dérou lement</b>	Maximum 2 enfants.	Maximum 4 enfants	Maximum 6 enfants. (à finir 14 enfants encore)	Maximum 6 enfants Accompagner les enfants à l'aide du livre « qui es-tu ? »			



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	savoir adapter son déplacement se situer dans un espace connu	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	cerceaux (1 par enfant)	Briques de couleurs pour faire une maison du chat	
			<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.	Je vous donne un cerceau, vous le mettez là où vous voulez dans la salle. Mettez-vous dans le cerceau. (Mettre la chanson Il court il court ...) Lorsque le chant s'arrête, regagner son cerceau.	<u>Courir pour poursuivre, pour échapper</u> Rappel 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. Puis mettre des chaises dans la salle et un tapis bleu. Pour échapper au chat, on peut se perche sur les chaises ou sur le tapis bleu.	
			<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.	Variantes : A l'arrêt du chant, occuper le cerceau le plus proche A l'arrêt du chant, occuper le cerceau mais il n'y a pas assez de cerceau pour chaque enfant (retirer 2 cerceaux à chaque chant). Les enfants sans cerceaux vont avec l'ATSEM.	Nommer toutes les actions vues avec les enfants.	
<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> Lundi : 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 ? + A trois on a moins froid 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	Prise en charge d'un atelier selon les consignes données
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	Rangement
<b>Langage 2 : Chanter une chanson connue</b> Chanson pour la chorale 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/numération - 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</p>	Collective	

