

Cahier journal Semaine 6 Période 3 – Lundi, Mercredi, Jeudi, Vendredi

Horaire			Domaines Contenus et formes de travail		Atsem																									
8h30 9h10	40'		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																									
9h10 9h45	35'	C L A S S E	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer le monde	Ateliers	Prise en charge de l'atelier Arts visuels Aide aux lavage des mains																									
			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 25%;">Couleur (maitresse)</th> <th style="width: 25%;">Composer le titre de l'histoire (maitresse)</th> <th style="width: 20%;">Fresque P'tit biscuit (ATSEM)</th> <th style="width: 20%;">Numération Maitresse / autonomie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Objectif</td> <td>- <i>savoir reconnaître et dire différentes couleurs</i></td> <td>- <i>Savoir mettre chaque mot à la bonne position</i></td> <td>- <i>Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface</i></td> <td>- <i>Savoir mettre « autant que ».</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Matériel</td> <td>carte des couleurs</td> <td>Feuilles photocopiées – mots découpés</td> <td>- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre - pastel</td> <td>- fiche numération « autant que » - jetons de couleur</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Consigne</td> <td>On va jouer aux cartes ensemble. 1 - Je pose les cartes sur la table. Quand je te dis une couleur, tu me donnes la carte de la bonne couleur. 2 - Je te donne une carte et tu me dis sa couleur. → Faire photo des réussites des enfants 1) reconnaître la couleur 2) dire la couleur</td> <td>Vous collez votre photo/signature sur votre travail pour qu'on le reconnaisse. Vous savez maintenant reconnaître sur une couverture le titre de l'histoire. J'ai découpé chaque mot, à vous de les remettre comme sur le modèle. Donner le 2^{ème} album, si facilité sur le 1^{er}.</td> <td>Compléter chaque personnage en suivant les consignes : - P'tit biscuit : déchirer papier craft et coller - Serpent : coller des morceaux de tapisserie verts - Hibou : gouache marron + colle au peigne - Loup : collage marron déchiré - Maison : Collage papier tapisserie - Grand-mère : encre - arbre : feuille d'arbre + trait d'encre noir (atsem)</td> <td>Je te donne une fiche. Tu vas mettre autant de jetons que de personnage du livre. Tu attends que je fasse la photo pour valider ton atelier. <i>Accompagner les enfants n'ayant pas compris la notion « autant que ». Poser les jetons sur les personnages.</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Déroulement</td> <td>Maximum 3 enfants – réussite</td> <td>Maximum 6 enfants</td> <td>Maximum 4 enfants. faire en 2 séances pour le séchage du fond.</td> <td>Maximum 6 enfants</td> </tr> </tbody> </table>		Couleur (maitresse)	Composer le titre de l'histoire (maitresse)	Fresque P'tit biscuit (ATSEM)	Numération Maitresse / autonomie	Objectif	- <i>savoir reconnaître et dire différentes couleurs</i>	- <i>Savoir mettre chaque mot à la bonne position</i>	- <i>Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface</i>	- <i>Savoir mettre « autant que ».</i>	Matériel	carte des couleurs	Feuilles photocopiées – mots découpés	- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre - pastel	- fiche numération « autant que » - jetons de couleur	Consigne	On va jouer aux cartes ensemble. 1 - Je pose les cartes sur la table. Quand je te dis une couleur, tu me donnes la carte de la bonne couleur. 2 - Je te donne une carte et tu me dis sa couleur. → Faire photo des réussites des enfants 1) reconnaître la couleur 2) dire la couleur	Vous collez votre photo/signature sur votre travail pour qu'on le reconnaisse. Vous savez maintenant reconnaître sur une couverture le titre de l'histoire. J'ai découpé chaque mot, à vous de les remettre comme sur le modèle. Donner le 2 ^{ème} album, si facilité sur le 1 ^{er} .	Compléter chaque personnage en suivant les consignes : - P'tit biscuit : déchirer papier craft et coller - Serpent : coller des morceaux de tapisserie verts - Hibou : gouache marron + colle au peigne - Loup : collage marron déchiré - Maison : Collage papier tapisserie - Grand-mère : encre - arbre : feuille d'arbre + trait d'encre noir (atsem)	Je te donne une fiche. Tu vas mettre autant de jetons que de personnage du livre. Tu attends que je fasse la photo pour valider ton atelier. <i>Accompagner les enfants n'ayant pas compris la notion « autant que ». Poser les jetons sur les personnages.</i>	Déroulement	Maximum 3 enfants – réussite	Maximum 6 enfants	Maximum 4 enfants. faire en 2 séances pour le séchage du fond.	Maximum 6 enfants		Ouverture progressive des ateliers hebdomadaires (Maximum 2 ateliers en même temps)
	Couleur (maitresse)	Composer le titre de l'histoire (maitresse)	Fresque P'tit biscuit (ATSEM)	Numération Maitresse / autonomie																										
Objectif	- <i>savoir reconnaître et dire différentes couleurs</i>	- <i>Savoir mettre chaque mot à la bonne position</i>	- <i>Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface</i>	- <i>Savoir mettre « autant que ».</i>																										
Matériel	carte des couleurs	Feuilles photocopiées – mots découpés	- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre - pastel	- fiche numération « autant que » - jetons de couleur																										
Consigne	On va jouer aux cartes ensemble. 1 - Je pose les cartes sur la table. Quand je te dis une couleur, tu me donnes la carte de la bonne couleur. 2 - Je te donne une carte et tu me dis sa couleur. → Faire photo des réussites des enfants 1) reconnaître la couleur 2) dire la couleur	Vous collez votre photo/signature sur votre travail pour qu'on le reconnaisse. Vous savez maintenant reconnaître sur une couverture le titre de l'histoire. J'ai découpé chaque mot, à vous de les remettre comme sur le modèle. Donner le 2 ^{ème} album, si facilité sur le 1 ^{er} .	Compléter chaque personnage en suivant les consignes : - P'tit biscuit : déchirer papier craft et coller - Serpent : coller des morceaux de tapisserie verts - Hibou : gouache marron + colle au peigne - Loup : collage marron déchiré - Maison : Collage papier tapisserie - Grand-mère : encre - arbre : feuille d'arbre + trait d'encre noir (atsem)	Je te donne une fiche. Tu vas mettre autant de jetons que de personnage du livre. Tu attends que je fasse la photo pour valider ton atelier. <i>Accompagner les enfants n'ayant pas compris la notion « autant que ». Poser les jetons sur les personnages.</i>																										
Déroulement	Maximum 3 enfants – réussite	Maximum 6 enfants	Maximum 4 enfants. faire en 2 séances pour le séchage du fond.	Maximum 6 enfants																										



9h45 10h15	30'	M O T R I C I T É	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique			Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.	
				Lundi	Jeudi		Vendredi
			Objectif	se déplacer de façons variées	Participer avec les autres à des activités corporelles d'expression		Sauter en contrebas de différentes hauteurs
			Matériel	parcours en salle de motricité	musique parachute		Tapis (fins, épais), bancs, chaises (petites, grandes), tables
			Consigne	On va faire ensemble le parcours. Il ne faut pas se pousser, ni crier. Un élève montre le parcours aux autres enfants.	Poser le parachute au centre de la pièce pour délimiter le cercle. Je danse en ronde : Meunier tu dors Mon petit lapin Dansons la capucine Jean petit qui danse La bonne galette Dansons le loup branle (ronde + faire ce que dit la chanson) J'ai vu le loup, le renard et la belette (avancer vers le centre, reculer, taper du pied, taper des mains)		Faire 3 ateliers avec 3 hauteurs différentes (banc, chaises, tables) et tapis. Essayer les différents ateliers pour grimper puis sauter. Oser sauter seul. Attention, dire qu'il ne faut pas le faire à la maison. Ne pas courir, ne pas pousser, ne pas passer sur les tapis de réceptions Ne pas sauter si un élève est sur le tapis
			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.			
Récréation					Passage aux toilettes Aide à l'habillage Aide au déshabillage		
10h45 11h00	15'		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions		Collective		
			Langage 1 : lecture album : petit bonhomme de pain d'épice Lundi : découverte de la couverture et prise d'indice sur le contenu de l'album - Lecture mercredi : mémorisation des différentes actions du livre Jeudi : Se souvenir des animaux présents dans le livre – qui sont-ils ? - lecture Vendredi : Qui peut raconter l'histoire avec les images ? ➔ Appel progressif vers les ateliers de manipulation.				
11h00 11h30	30'		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer le monde		Ateliers		
			Choisir un atelier autonome, le prendre sans le renverser, s'installer puis le faire, le ranger dans le meuble Bilan des ateliers				
11h30 11h45	15'		S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer		Collective		
			Langage 2 : Chanter une chanson chansons en cours Départ pour la cantine et pour les parents (prendre les manteaux pour ceux-là).				



14h10 14h30	20'	Décloisonnement - TICE + langage - GS Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Séverine	Ateli	
14h30 14h55	25'	Décloisonnement - TICE + langage/numération - GS Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Virginie	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, Jeux dominos, J'ai qui a 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 – petit bonhomme de pain d'épice	Collective	

