

Cahier journal Semaine 5 Période 4 – Lundi, Mercredi, Jeudi, Vendredi

Horaire			Domaines Contenus et formes de travail		Atsem																				
8h30	40'	C L A S S E	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			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																					
9h10	35'	C L A S S E	Ouverture progressive des ateliers hebdomadaires		Prise en charge de l'atelier Arts visuels Aide aux lavage des mains																				
9h45			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 30%;">Devant - derrière (maitresse)</th> <th style="width: 30%;">Fresque du chaperon 2 (ATSEM)</th> <th style="width: 30%;">Graphisme autonomie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Objec tif</td> <td>- Trouver les loups devant</td> <td>- Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface</td> <td>- Savoir tenir l'outil scripteur correctement - Savoir travailler à plusieurs</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Matéri el</td> <td>- feuilles photocopieés - gommettes - arbre + animal en plastique</td> <td>- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre, sel - pastel</td> <td>- pupitre avec feuille blanche + ronds dessinés - crayons de couleur</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Consi gne</td> <td>Sur votre feuille, le loup s'est mis près des arbres. Vous allez aider le chasseur à capturer les loups que l'on arrive à voir en entier en mettant une gommettes/pierre dans leurs ventres. <i>Montrer aux enfants avec l'arbre en bois et l'animal qu'on le voit en entier quand il est devant, mais pas quand il est derrière l'arbre.</i> Si le loup est caché derrière l'arbre, on ne peut pas le capturer car il est caché.</td> <td>Faire le fond : peinture bleue et verte Compléter chaque personnage en suivant les consignes : - chaperon rouge : cheveux peinture collage de papier rouge vêtements, peinture chaussures - arbre : gouache sur rouleau papier - fleurs : peinture boites oeufs - loup : peinture + collage des habits - chasseur et mamie : peintures + collage</td> <td>Je vous laisse la feuille blanche avec des choses déjà dessinées, et vous pouvez la remplir comme vous le souhaitez ... Regardez bien ce que les copains on fait. Maximum 4 enfants ensembles, respectez la boîte d'inscription.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Déroul ement</td> <td>Maximum 6 enfants</td> <td>Maximum 4 enfants. faire en plusieurs séances pour le séchage.</td> <td>Maximum 4 enfants</td> </tr> </tbody> </table>		Devant - derrière (maitresse)	Fresque du chaperon 2 (ATSEM)	Graphisme autonomie	Objec tif	- Trouver les loups devant	- Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface	- Savoir tenir l'outil scripteur correctement - Savoir travailler à plusieurs	Matéri el	- feuilles photocopieés - gommettes - arbre + animal en plastique	- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre, sel - pastel	- pupitre avec feuille blanche + ronds dessinés - crayons de couleur	Consi gne	Sur votre feuille, le loup s'est mis près des arbres. Vous allez aider le chasseur à capturer les loups que l'on arrive à voir en entier en mettant une gommettes/pierre dans leurs ventres. <i>Montrer aux enfants avec l'arbre en bois et l'animal qu'on le voit en entier quand il est devant, mais pas quand il est derrière l'arbre.</i> Si le loup est caché derrière l'arbre, on ne peut pas le capturer car il est caché.	Faire le fond : peinture bleue et verte Compléter chaque personnage en suivant les consignes : - chaperon rouge : cheveux peinture collage de papier rouge vêtements, peinture chaussures - arbre : gouache sur rouleau papier - fleurs : peinture boites oeufs - loup : peinture + collage des habits - chasseur et mamie : peintures + collage	Je vous laisse la feuille blanche avec des choses déjà dessinées, et vous pouvez la remplir comme vous le souhaitez ... Regardez bien ce que les copains on fait. Maximum 4 enfants ensembles, respectez la boîte d'inscription.	Déroul ement	Maximum 6 enfants	Maximum 4 enfants. faire en plusieurs séances pour le séchage.	Maximum 4 enfants		
	Devant - derrière (maitresse)		Fresque du chaperon 2 (ATSEM)	Graphisme autonomie																					
Objec tif	- Trouver les loups devant		- Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface	- Savoir tenir l'outil scripteur correctement - Savoir travailler à plusieurs																					
Matéri el	- feuilles photocopieés - gommettes - arbre + animal en plastique	- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre, sel - pastel	- pupitre avec feuille blanche + ronds dessinés - crayons de couleur																						
Consi gne	Sur votre feuille, le loup s'est mis près des arbres. Vous allez aider le chasseur à capturer les loups que l'on arrive à voir en entier en mettant une gommettes/pierre dans leurs ventres. <i>Montrer aux enfants avec l'arbre en bois et l'animal qu'on le voit en entier quand il est devant, mais pas quand il est derrière l'arbre.</i> Si le loup est caché derrière l'arbre, on ne peut pas le capturer car il est caché.	Faire le fond : peinture bleue et verte Compléter chaque personnage en suivant les consignes : - chaperon rouge : cheveux peinture collage de papier rouge vêtements, peinture chaussures - arbre : gouache sur rouleau papier - fleurs : peinture boites oeufs - loup : peinture + collage des habits - chasseur et mamie : peintures + collage	Je vous laisse la feuille blanche avec des choses déjà dessinées, et vous pouvez la remplir comme vous le souhaitez ... Regardez bien ce que les copains on fait. Maximum 4 enfants ensembles, respectez la boîte d'inscription.																						
Déroul ement	Maximum 6 enfants	Maximum 4 enfants. faire en plusieurs séances pour le séchage.	Maximum 4 enfants																						



9h45 10h15	30'	M O T R I C I T E	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique			Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.	
				Lundi	Jeudi		Vendredi
			Objectif	→ Parcours	Spectacle de Pakita		Agir et s'exprimer avec son corps
			Matériel				parachutes - musique
			Consigne				Séance 4 – Découverte du parachute (voir séquence)
			Déroulement				
Récréation					Passage aux toilettes Aide à l'habillage Aide au déshabillage		
10h45 11h00	15'		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions lecture album : le petit chaperon rouge (2^{ème} album) Lundi : découverte de la couverture et prise d'indice sur le contenu de l'album - Lecture mercredi : Mémorisation des personnages Jeudi : Se souvenir des personnages présents dans le livre – qui sont-ils ? – lecture Vendredi : De quoi parle l'histoire ? Qui veut la raconter avec l'aide du livre ? → Appel progressif vers les ateliers de manipulation.			Collective	
11h00 11h30	30'		Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer le monde Choisir un atelier autonome, le prendre sans le renverser, s'installer puis le faire, le ranger dans le meuble Bilan des ateliers			Ateliers Prise en charge d'un atelier selon les consignes données	
11h30 11h45	15'		S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer Langage 2 : Chanter une chanson Le petit chaperon (Pakita) Départ pour la cantine et pour les parents (prendre les manteaux pour ceux-là).			Collective Rangement	



14h10	20'		Décloisonnement - TICE + Langage/numération - MS ou GS	
14h30			Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Séverine	Ateli
14h30	25'		Décloisonnement - TICE + Langage/numération - GS	
14h55			Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Virginie	Atelier
15h			Devenir élève- Vivre ensemble	
15h40			Réveil échelonné de toutes les petites sections de l'école dans la classe, jeux sur les tables et dans les coins jeux, Départ entre 15h30 et 15h40 des PS de Carine avec l'Atsem dès que les levés sont finis.	Libre
15h40			S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer	
16h			Langage 3 : Bilan de la journée + vocabulaire Qu'avez-vous fait aujourd'hui Comptines et chansons Jeux de vocabulaire – le chaperon rouge	Collective
				départ pour la classe de Carine