

## Cahier journal Semaine 6 Période 4 – Lundi, Jeudi, Vendredi

Horaire			Domaines Contenus et formes de travail		Atsem															
8h30 9h10	40'		<b>Devenir élève- Vivre ensemble</b> <b>Temps accueil :</b> dire bonjour, reconnaître son étiquette prénom avec sa photo et la mettre dans le panneau « école », jeux libres <b>et en parallèle</b>	Libre	Préparation de la feuille cantine Rangement															
9h10 9h45	35'	C L A S S E	<b>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</b>	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: 30%;">Graphisme (maitresse)</th> <th style="width: 30%;">fresque Chaperon rouge 3 (ATSEM)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Objectif</b></td> <td>- Savoir tracer des lignes horizontales et verticales</td> <td>- Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface</td> </tr> <tr> <td><b>Matériel</b></td> <td>- feuilles plastifiées - crayons de couleurs - éponges humidifiées</td> <td>- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre, sel - pastel</td> </tr> <tr> <td><b>Consigne</b></td> <td>Vous allez aider le petit chaperon rouge à retrouver le chemin de chez sa grand-mère en suivant le chemin avec le crayon. Attention à bien rester dans le chemin, car le loup n'est pas bien loin. Quand vous avez fini, vous pouvez effacer et recommencer, ou me dire que je fasse la photo de la réussite.</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> </tr> <tr> <td><b>Déroulement</b></td> <td>Maximum 6 enfants</td> <td>Maximum 4 enfants. faire en plusieurs séances pour le séchage.</td> </tr> </tbody> </table>		Graphisme (maitresse)	fresque Chaperon rouge 3 (ATSEM)	<b>Objectif</b>	- Savoir tracer des lignes horizontales et verticales	- Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface	<b>Matériel</b>	- feuilles plastifiées - crayons de couleurs - éponges humidifiées	- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre, sel - pastel	<b>Consigne</b>	Vous allez aider le petit chaperon rouge à retrouver le chemin de chez sa grand-mère en suivant le chemin avec le crayon. Attention à bien rester dans le chemin, car le loup n'est pas bien loin. Quand vous avez fini, vous pouvez effacer et recommencer, ou me dire que je fasse la photo de la réussite.	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	<b>Déroulement</b>	Maximum 6 enfants	Maximum 4 enfants. faire en plusieurs séances pour le séchage.		
	Graphisme (maitresse)	fresque Chaperon rouge 3 (ATSEM)																		
<b>Objectif</b>	- Savoir tracer des lignes horizontales et verticales	- Savoir utiliser diverses méthodes pour remplir une surface																		
<b>Matériel</b>	- feuilles plastifiées - crayons de couleurs - éponges humidifiées	- Personnages du livre découpés - papier craft, papier tapisserie ... - gouache, encre, sel - pastel																		
<b>Consigne</b>	Vous allez aider le petit chaperon rouge à retrouver le chemin de chez sa grand-mère en suivant le chemin avec le crayon. Attention à bien rester dans le chemin, car le loup n'est pas bien loin. Quand vous avez fini, vous pouvez effacer et recommencer, ou me dire que je fasse la photo de la réussite.	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																		
<b>Déroulement</b>	Maximum 6 enfants	Maximum 4 enfants. faire en plusieurs séances pour le séchage.																		



9h45 10h15	30'	M O T R I C I T E	<i>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</i>				Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.	
				<b>Lundi</b>	<b>Jeudi</b>			<b>Vendredi</b>
			<b>Objectif</b>	→ Saxophone : intervention de l'orchestre de Massy	Réaliser une action que l'on peut mesurer – le lancer			Anniversaires d'avril
			<b>Matériel</b>		sac de graines, anneaux, balles ...			
			<b>Consigne</b>		séance 5 – jeu du zoo voir fiche 5			
			<b>Déroulement</b>					
Récréation						Passage aux toilettes Aide à l'habillage Aide au déshabillage		
10h45 11h00	15'		<i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i>			Collective		
			<b>Langage 1 : lecture album : le petit chaperon rouge (3<sup>ème</sup> album)</b> Lundi : découverte de la couverture et prise d'indice sur le contenu de l'album - Lecture mercredi : Mémorisation des personnages, est ce qu'on retrouve les mêmes que dans boucle d'or 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.					
11h00 11h30	30'		<i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer le monde</i>			Ateliers	Prise en charge d'un atelier selon les consignes données	
			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'		<i>S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</i>			Collective	Rangement	
			<b>Langage 2 : Chanter une chanson</b> Les trois ours Boucle d'Or Départ pour la cantine et pour les parents (prendre les manteaux pour ceux-là).					



14h10 14h30	20'	<b>Décloisonnement - TICE + Langage/numération - MS ou GS</b> Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Séverine	Ateli	
14h30 14h55	25'	<b>Décloisonnement - TICE + Langage/numération - GS</b> Par groupe de 6 à 8 élèves. Groupe donné par Virginie	Atelier	
15h 15h40		<b>Devenir élève- Vivre ensemble</b> 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	départ pour la classe de Carine
15h40 16h		<b>S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</b> <b>Langage 3 : Bilan de la journée + vocabulaire</b> Qu'avez-vous fait aujourd'hui Comptines et chansons Jeux de vocabulaire – Boucle d'or	Collective	

