

Cahier journal Semaine 1 Période 5

Horaire			Domaines Contenus et formes de travail		Atsem																									
8h30 9h00	30'		Devenir élève- Vivre ensemble Temps accueil : dire bonjour, reconnaître son étiquette prénom sans sa photo et la mettre dans le panneau « école », jeux libres et en parallèle	Libre	Préparation de la feuille cantine Rangement																									
9h00 9h35	35'	C L A S S E	Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer Ouverture progressive des ateliers hebdomadaires	Ateliers	Prise en charge de l'atelier Arts visuels Aide aux lavages des mains																									
			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 20%;">Vocabulaire Maitresse</th> <th style="width: 20%;">Boite à compter Maitresse</th> <th style="width: 20%;">Découpage ATSEM</th> <th style="width: 20%;">Fond peinture ATSEM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Objectif</td> <td>- <i>Connaître les instruments de musique</i></td> <td>- <i>Associer à une écriture (points) une collection d'objets</i></td> <td>- <i>Apprentissage de l'utilisation d'une paire de ciseaux.</i></td> <td><i>Utiliser divers outils avec précision.</i></td> </tr> <tr> <td>Matériel</td> <td>- Jeu plastifié « J'ai » « Qui a ? »</td> <td>- Fiche Dénombrer - Animaux bois - boîte à compter</td> <td>- feuilles photocopiées</td> <td>Feuille Canson A4 Peinture verte et bleue brosse à dent, éponge.</td> </tr> <tr> <td>Consigne</td> <td>Nous allons jouer à un jeu sur les instruments de musique. Devinez quel instrument on voit sur chaque carte ? (cacher l'instrument du bas). Distribuer 4 cartes à chaque enfant. Aider le 1er élève à commencer. Qui a un tambour ? J'ai « un tambour », qui a un</td> <td>Je te mets un modèle. Tu dois me mettre le nombre d'animaux qui est demandé sur le modèle. Quand tu as fini tu m'appelles afin qu'on vérifie ensemble.</td> <td>Tu vas couper les cheveux de Miss Mini-Vague en petits morceaux et les coller dans la boîte.</td> <td>Tu vas faire de l'herbe avec de la brosse à dent et la couleur verte en bas de la feuille. Tu vas faire le ciel avec une éponge et de la peinture bleue. Tu n'oublies pas de mettre ta signature sur ta feuille pour qu'on la reconnaisse.</td> </tr> <tr> <td>Déroulement</td> <td>Maximum 6 enfants Accompagner les enfants non francophones pour qu'ils comprennent.</td> <td>Maximum 6 enfants.</td> <td>Maximum 4 enfants.</td> <td>Maximum 4 enfants</td> </tr> </tbody> </table>		Vocabulaire Maitresse	Boite à compter Maitresse	Découpage ATSEM	Fond peinture ATSEM	Objectif	- <i>Connaître les instruments de musique</i>	- <i>Associer à une écriture (points) une collection d'objets</i>	- <i>Apprentissage de l'utilisation d'une paire de ciseaux.</i>	<i>Utiliser divers outils avec précision.</i>	Matériel	- Jeu plastifié « J'ai » « Qui a ? »	- Fiche Dénombrer - Animaux bois - boîte à compter	- feuilles photocopiées	Feuille Canson A4 Peinture verte et bleue brosse à dent, éponge.	Consigne	Nous allons jouer à un jeu sur les instruments de musique. Devinez quel instrument on voit sur chaque carte ? (cacher l'instrument du bas). Distribuer 4 cartes à chaque enfant. Aider le 1er élève à commencer. Qui a un tambour ? J'ai « un tambour », qui a un	Je te mets un modèle. Tu dois me mettre le nombre d'animaux qui est demandé sur le modèle. Quand tu as fini tu m'appelles afin qu'on vérifie ensemble.	Tu vas couper les cheveux de Miss Mini-Vague en petits morceaux et les coller dans la boîte.	Tu vas faire de l'herbe avec de la brosse à dent et la couleur verte en bas de la feuille. Tu vas faire le ciel avec une éponge et de la peinture bleue. Tu n'oublies pas de mettre ta signature sur ta feuille pour qu'on la reconnaisse.	Déroulement	Maximum 6 enfants Accompagner les enfants non francophones pour qu'ils comprennent.	Maximum 6 enfants.	Maximum 4 enfants.	Maximum 4 enfants		
	Vocabulaire Maitresse	Boite à compter Maitresse	Découpage ATSEM	Fond peinture ATSEM																										
Objectif	- <i>Connaître les instruments de musique</i>	- <i>Associer à une écriture (points) une collection d'objets</i>	- <i>Apprentissage de l'utilisation d'une paire de ciseaux.</i>	<i>Utiliser divers outils avec précision.</i>																										
Matériel	- Jeu plastifié « J'ai » « Qui a ? »	- Fiche Dénombrer - Animaux bois - boîte à compter	- feuilles photocopiées	Feuille Canson A4 Peinture verte et bleue brosse à dent, éponge.																										
Consigne	Nous allons jouer à un jeu sur les instruments de musique. Devinez quel instrument on voit sur chaque carte ? (cacher l'instrument du bas). Distribuer 4 cartes à chaque enfant. Aider le 1er élève à commencer. Qui a un tambour ? J'ai « un tambour », qui a un	Je te mets un modèle. Tu dois me mettre le nombre d'animaux qui est demandé sur le modèle. Quand tu as fini tu m'appelles afin qu'on vérifie ensemble.	Tu vas couper les cheveux de Miss Mini-Vague en petits morceaux et les coller dans la boîte.	Tu vas faire de l'herbe avec de la brosse à dent et la couleur verte en bas de la feuille. Tu vas faire le ciel avec une éponge et de la peinture bleue. Tu n'oublies pas de mettre ta signature sur ta feuille pour qu'on la reconnaisse.																										
Déroulement	Maximum 6 enfants Accompagner les enfants non francophones pour qu'ils comprennent.	Maximum 6 enfants.	Maximum 4 enfants.	Maximum 4 enfants																										

9h35 10h05	30'	M O T R I C I T É	<i>Agir et s'exprimer avec son corps</i>					Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers si besoin.	
				Lundi	Mardi	Jeudi			Vendredi
			Objectif	se déplacer de façons variées	Réaliser une action que l'on peut mesurer – le lancer	Agir et s'exprimer avec son corps			Férieré
			Matériel	parcours en salle de motricité	sac de graines, anneaux, balles ...	parachutes - musique			
			Consigne	On va faire ensemble le parcours. Il ne faut pas se pousser, ni crier. Un élève montre le parcours aux autres enfants.	séance 5 voir fiche 5	Séance 5 – parachute et musique (voir séquence)			
	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		
10h35 10h55	20'		<i>S'approprier le langage</i>				Collective		
			Langage 1 : lecture album 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 ? + Lecture de «Dix petites graines» Mardi : de quoi parle l'histoire ? + lecture, Jeudi : lecture + discussion sur ce qu'ils pensent de l'album? Vendredi : lecture + rappel sur les animaux présents dans l'album. Qui sont-ils ? Que font-ils ? → Appel progressif vers les ateliers de manipulation.						
10h55 11h30	35'		<i>Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer</i>				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 → un élève vient expliquer un atelier qu'il a fait.						
11h30 11h45	20'		<i>S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</i>				Collective	Rangement Nettoyage des tables si besoin	
			Langage 2 : Chanter une chanson connue Lundi : Chansons animaux Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi : Chansons animaux Départ pour la cantine et pour les parents (prendre les manteaux pour ceux-là).						
14h00 14h30	30'		<i>Décloisonnement - Numération - MS- GS</i>				Atelier		
			Par groupe de 3 à 6 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - Apprendre les lettres de l'alphabet → MS						
14h30 15h	30'		<i>Décloisonnement - Numération - MS- GS</i>				Atelier		
			Par groupe de 2 à 6 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - numération jusqu'à 6 → MS						

<p>15h</p> <p>15h40</p>		<p style="text-align: center;">Devenir élève- Vivre ensemble</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. + pâte à modeler et puzzle (brevet d'autonomie) + pions couleurs (brevet d'autonomie) Départ entre 15h30 et 15h40 des PS de Carine avec l'Atsem dès que les levés sont finis.</p>	<p>Libre</p>	<p>départ pour la classe de Carine</p>
<p>15h40</p> <p>16h</p>		<p style="text-align: center;">S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</p> <p>Langage 3 : Bilan de la journée + vocabulaire Qu'avez-vous fait aujourd'hui Comptines et chansons Jeux de vocabulaire</p>	<p>Collective</p>	