

Cahier journal Semaine 3 Période 2

Horaire		Domaines Contenus et formes de travail					Atsem		
8h30	30'	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	
9h00	35'	Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer Ouverture progressive des ateliers hebdomadaires (Maximum 2 ateliers en même temps)					Ateliers	Prise en charge de l'atelier Arts visuels Aide aux lavage des mains	
9h35	C L A S S E		Loup et les couleurs ATSEM	dessin du bonhomme Maitresse / autonomie	Fond en collage de bandes de papier ATSEM	1 et 2 Maitresse			Collier Perles Maitresse / autonomie
Objectif		- Découvrir le sens de vertical (de haut en bas) - Se situer sur une feuille : le haut et le bas	- Savoir dessiner un bonhomme avec une tête, un corps, des bras et des jambes.	- Initier le collage vertical -	- Savoir dénombrer des petites quantités 1 et 2	- savoir retrouver des perles d'une couleur et en faire un collier			
Matériel		Feuilles photocopiées avec le loup et son parapluie. Encres 4 couleurs Pipette Chevalet à mettre dans le couloir un pot arrondi	- feuilles du mois de novembre - feutres	Carré blanc de 21 cm de côté avec au dos les milieux tracés Carré blanc de 24 cm de côté Bandes de papier de toutes les couleurs de 21 cm de long et de 2 cm de large. colle, pinceaux	- Jeux des têtes. + pinces à linge - Comptine « ma tête »	- Perles + fil			
Consigne		Tu colles ta photo sur ton travail pour qu'on le reconnaisse. Tu vas mettre des gouttes d'encre en haut de ta feuille et regarder comment elles coulent (du haut vers le bas) ATSEM tient le pot au niveau du parapluie pour que les gouttes contournent le parapluie.	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.	1. Tu choisis des bandes de couleur. Isabelle colle la 1ere bande pour te montrer. Tu dois coller les autres bandes à côté en les touchant pour que ne voit pas le blanc de la feuille. 2. Tu colles les 4 morceaux de ton travail de manière à ce que tes bandes ne soient plus dans le même sens. Tu mets ta photo	Rappel de la comptine avec les gestes. Aller chercher les éléments demandés par la maîtresse sur la table à côté pour réaliser la tête. Faire une photographie de la tête obtenue.	Tu dois faire un collier de perles avec une seule couleur. Tu m'appelles que je fasse une photo de toi avec ton collier.			
Déroulement		1 enfant à la fois sur le chevalet. L'enseignante ouvre l'atelier puis l'atsem vient accompagner. Protéger le sol et le bas du chevalet. Accrocher la feuille à la pâte à fixe	Maximum 6 enfants Accompagner les enfants non francophones pour qu'ils comprennent.	Maximum 2 enfants. L'enseignante ouvre l'atelier puis l'atsem vient accompagner.	Maximum 6 enfants. L'enseignante ouvre l'atelier puis l'explique. Elle intervient pour faire nommer les différentes parties du visage à remettre en place.	Maximum 6 enfants. Vérifier avant le départ de l'enfant. Accompagner les enfants non francophones pour qu'ils comprennent.			

9h35 10h05	30'	M O T R I C I T E	<i>Agir et s'exprimer avec son corps</i>					Passage aux toilettes présence en sport pour accompagner les ateliers.	
				Lundi	Mardi	Jeudi			Vendredi
			Objectif	se déplacer de façons variées	se situer dans l'espace connu par rapport aux objets	la course – Engager le corps tout entier dans le déplacement, démarrer et stopper Repérer les variables de temps, d'espace et de distance			Jeux collectifs
			Matériel	parcours en salle de motricité	-	Briques de couleurs pour faire une maison			
			Consigne	On va faire ensemble le parcours. Il ne faut pas se pousser, ni crier. Un élève montre le parcours aux autres enfants.	L'enseignante chante « promenons nous dans les bois ». Les enfants dansent dans la salle. Lorsque la mélodie s'arrête, je donne une consigne « Tout le monde devant la maitresse ». ou « tout le monde devant Isabelle ou derrière Isabelle, s'asseoir contre le mur, la fenêtre sur un banc» Guider oralement les enfants si besoin.	<u>Courir pour poursuivre, pour échapper</u> 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.			
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.	variantes : en se donnant la main par deux ou par trois.	Nommer toutes les actions vues avec les enfants. Variantes du jeu : L'enfant attrapé devient chat avec le chat, Pour échapper au chat, on peut se percher (mettre des briques dans la salle au sol), donner la main à un autre enfant.						
Récréation							Passage aux toilettes Aide à l'habillage Aide au déshabillage		
10h35 10h55	20'		S'approprier le langage				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 Da Daaa Mardi : De quoi parle l'histoire ? + lecture Jeudi : lecture + discussion sur ce qu'ils pensent de l'album? C'est quoi d'avoir peur ? Vendredi : lecture + rappel sur les personnages de l'histoire. Qui sont-ils ? Que font-ils ? ➔ Appel progressif vers les ateliers de manipulation.									
10h55 11h30	35'		Découvrir le monde- S'approprier le langage - Percevoir, sentir, imaginer, créer				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	20'	<p align="center">S'approprier le langage - Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</p> <p>Langage 2 : Chanter une chanson connue Lundi : Chansons des couleurs. Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi : Chanson des couleurs + Cornebidouille + hibou Départ pour la cantine et pour les parents (prendre les manteaux pour ceux-là).</p>	Collective	Rangement
11h45				
13h20 13h50	30'	<p align="center">APC</p> <p>Lundi, Mardi : Langage – reconnaître un animal et savoir le décrire pour le faire deviner, Connaître le vocabulaire animalier (voir fiche) Jeudi : o savoir dénombrer jusqu'à 4, reconnaître une quantité ...ou o Savoir reconnaître des objets de la vie courante, les décrire pour se faire comprendre.</p>		
14h00 14h30	30'	<p align="center">Décloisonnement - Numération - MS</p> <p>Par groupe de 3 à 6 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - jeux numération</p>	Atelier	
14h30 15h	30'	<p align="center">Décloisonnement - Numération - MS</p> <p>Par groupe de 3 à 6 élèves. Selon le niveau de l'enfant : - jeux numération / langage selon les besoins des élèves</p>	Atelier	
15h 15h40		<p 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. 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 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>	Collective	