

Cahier journal semaine du 11 au 15 mai 2009

Horaires	DOMAINE D'ACTIVITE <u>Compétences</u>	<u>Objectifs</u>	<u>Matériel</u>	<u>Activités</u>	<u>Remarques, bilan</u>
↓ 8h20 8h45	<u>Devenir élève</u> -Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune. <u>S'approprier le langage</u> -Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. -Reconnaître son prénom écrit en majuscules d'imprimerie.		Coins jeux Jeux de construction Dessin libre Jeux	Accueil, l'élève place son étiquette dans le tableau de présence. ⇨ Jeux libres	
↓ 8h45 9h 35	<u>Devenir élève</u> -Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires. <u>S'approprier le langage</u> <u>Découvrir l'écrit</u> -Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë.	Ateliers : 3 ateliers sont ouverts les uns après les autres : un atelier autonome, un atelier avec l'ATSEM, un atelier échelonné avec l'enseignant. L'enfant doit faire au moins un de ces trois ateliers dans le créneau horaire. Il peut continuer à jouer avant de travailler. <p style="text-align: center;">Cf. Fiche ateliers</p>			
↓ 9h35 9h 45	<u>Devenir élève</u> -Ecouter, aider, coopérer ; demander de l'aide. <u>S'approprier le langage</u> <u>Découvrir l'écrit</u> -Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. -Utiliser le pronom "je" pour parler de soi. -Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. -S'exprimer, dire des comptines très simples, chanter devant les autres. -Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs. -Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire. <u>Découvrir le monde</u> -Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année. -Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace.		Etiquettes jours, Etiquettes météo...	<u>Regroupement</u> ⇨ Bilan des activités , un enfant vient présenter ce qu'il a fait en atelier (ce peut-être une construction, un dessin...) ⇨ Date : La lecture du nom du jour est l'occasion de mettre en place des stratégies de lecteur. ⇨ Comptine, jeux de doigts	

<p>↓ 9h45 10h00</p>	<p><u>Devenir élève</u> -Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune <u>S'approprier le langage</u> -Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne <u>Découvrir le monde</u> -Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation</p>	COLLATION			
<p>↓ 10h00 10h15</p>	<p><u>S'approprier le langage</u> -Écouter des histoires racontées ou lues par le maître. <u>Découvrir le monde</u> : Structuration de l'espace.</p>	<p>Comparer des histoires qui ont des points communs (même univers). Coller des gommettes selon la consigne.</p>	<p>« Loup », « Je m'habille et je te croque » Fiche, gommettes.</p>	<p>LU, VEN⇒Lecture d'un album. MAR, JEU⇒½ classe en BCD. Activité autre ½ classe : fichier gommettes, suite.</p>	
<p>↓ 10h15 10h45</p>	RECREATION				
<p>↓ 10h45 11h15 <u>Agir et s'exprime r avec son corps</u></p>	LUNDI	<p><u>Séquence Chariot, tricycle</u> : <u>Compétence spécifique</u> : Adapter ses déplacements à différents environnements <u>Compétence</u> Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu à un répertoire d'action élémentaire aussi large que possible. <u>Compétence transversale</u> : L'enfant doit pouvoir participer à un projet dont il connaît l'objet.</p>	<p><u>Situation n°2</u> <u>Se déplacer avec l'engin</u> s'engager dans l'action en décidant d'un point de départ et d'un point d'arrivée; se fixer un point de départ et un point d'arrivée à l'aide de points de repères.</p>	<p>8 tricycles, 8 chariots, 8 paires d'échasses 8 foulards de chaque couleur (bleu, rouge, jaune) Cônes, caisses, cerceaux de différentes couleurs pour délimiter les zones</p>	<p>Cf Fiche de prep Si le temps le permet. Sinon, échange avec un autre jour de la semaine.</p>
	MARDI	<p><u>Séquence Initiation aux jeux collectifs</u> <u>Compétences</u> Participer avec les autres, à des activités corporelles d'expression, avec ou sans support musical, et à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité. <u>S'approprier le langage</u> : prendre la parole dans des situations de classe et s'exprimer de manière compréhensible. <u>Compétence spécifique</u> : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.</p>	<p><u>Situation n°2</u> Découverte du lancer <u>Manipuler et lancer le ballon.</u></p>	<p>- 26 ballons de taille moyenne en mousse. - Un tambourin.</p>	<p>Cf Fiche de prep</p>

	JEUDI	<u>Séquence Rondes et jeux dansés</u> Compétence spécifique : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive Compétence Participer, avec les autres, à des activités corporelles d'expression, avec support musical. Compétence (s'appropriier le langage) : Prendre la parole et s'exprimer de manière compréhensible (notamment quant à la prononciation et à l'articulation) dans des situations diverses : explications, justifications.	- Se déplacer dans l'espace en suivant le rythme de la musique. - Former une ronde statique.	- Tambourin (signal qui marque le début et l'arrêt de la ronde) - Lecteur + cd	Ronde Promenons-nous dans les bois Cf fiche de prep	
	 VENDREDI	<u>Séquence Parcours</u> Compétence spécifique : Réaliser une action que l'on peut mesurer Compétence -Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu un répertoire d'actions élémentaires : courir, sauter, grimper, ramper. - Comprendre et exécuter une consigne (orale, dessinée).	Découvrir des actions élémentaires dans un milieu aménagé. Elaborer une consigne orale selon l'action possible	Parcours installé pour toute l'école.		
↓ 11h15 11h30		<u>Imaginer, sentir, percevoir, créer :</u> -Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines ; -Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.		Comptine : Sur le fil à sécher le linge.	⇒ Reprise de la comptine. ⇒ Ecoute de bruits, de sons. ⇒ Ecoute musicale, chants.	

Horaires	Sieste				
↓ 13h20 14h30	Activité de l'enseignante : Activités langagières avec un groupe de la classe de MS de Mme Alcover.				
↓ 14h30 15h00 Réveil échelonné	<u>Devenir élève</u> -Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires. <u>S'appropriier le langage</u> <u>Découvrir l'écrit</u> -Comprendre une consigne simple dans une	Produire des phrases. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant les actes du quotidien (habillage).	Jetons, 5 planches de jeux, Cartes.	⇒ Atelier Dirigé : Jouer à l'œil de lynx des vêtements (ATSEM) Fiche « Je suis le LOUP-garou »(Maîtresse) ⇒ Ateliers autonomes :	CF fiche de prep atelier Cf Fiche. Activités préalables : Travail avec lettres et copie de mots en atelier.

		situation non ambiguë. Nommer avec exactitude un objet ressortissant à la vie quotidienne.			Ateliers de type « Montessori » déjà connus + nouvel atelier : les cartes de couleur.	
↓ 15h00 15h15		Devenir élève -Ecouter, aider, coopérer ; demander de l'aide. S'approprier le langage Découvrir l'écrit -Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. -Utiliser le pronom "je" pour parler de soi. -Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. -S'exprimer, dire des comptines très simples, chanter devant les autres. -Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs. -Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire.			Regroupement ⇒ Bilan des activités : ⇒ Comptine, jeux de doigts	
↓ 15h15 15h45	RECREATION					
↓ 15h30 16h00	MARDI	Langage oral Langage écrit Découvrir le monde			En BCD : ⇒ Découverte de l'objet livre, lecture d'histoires, mise en réseaux d'albums. ⇒ Coin écoute. ⇒ Initiation à l'outil informatique.	
	Autres jours	Devenir élève -Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires. S'approprier le langage Découvrir l'écrit -Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë. Nommer avec exactitude un objet ressortissant à la vie quotidienne.	Produire des phrases correctes, même très courtes. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant les actes du quotidien (habillement).	Jetons, 5 planches de jeux, Cartes.	⇒ Atelier Dirigé : Jouer à l'œil de lynx des vêtements(ATSEM) Fiche « Je suis le LOUP-garou »(Maîtresse) ⇒ Ateliers autonomes : Ateliers de type « Montessori » déjà	CF fiche de prep atelier REPRISE DES ACTIVITES D'AVANT LA RECRE⇒ Changement d'atelier pour certains élèves. L'atelier dirigé peut-être mené par l'ATSEM pour une prise en charge individuelle ou en petits groupes pour la maîtresse ex : albums échos...
↓ 16h00 16h30		Imaginer, sentir, percevoir, créer :			Ecoute de bruits, de sons/ Manipulation des instruments	

	<p>-Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines ; -Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.</p>			<p>de musique. Ecoute musicale, chants. Puis habillage, sortie.</p>	
--	---	--	--	---	--