

## Cahier journal du lundi 15 octobre 2018

Horaire	MS			
08h20 - 08h35	<p><b>ACCUEIL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier son étiquette prénom et la positionner dans le support</li> <li>- Jeux libres parmi ceux proposés</li> </ul> <p>Récupérer les cahiers de liaison, documents administratifs.</p>			
08h35 - 08h45	<p><b>RANGEMENT - HYGIENE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rangement des différents coins de la classe, du matériel utilisé pendant l'accueil.</li> <li>=&gt; Aide par PE et ATSEM</li> <li>- Passage aux toilettes / Se laver les mains</li> </ul>			
08h45 - 09h15	<p><b>EXERCICE PPMS</b></p> <p>Au signal du jeu de la tortue les élèves vont se cacher en tortue dans l'atelier avec l'ATSEM, je ferme la porte à clé et les rideaux.</p>			
09h15 - 09h30	<p><b>REGROUPEMENT</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. - Appel : dire qui est absent + compter les présents et mettre le nombre correspondant. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Date : chanson des jours, train de la semaine, date avec les étiquettes mobiles, frise du mois.</li> <li>- Météo : roue de la météo, calendrier de la météo.</li> <li>- Tableau des responsabilités : mettre une gommette lorsque l'on a fait les rituels.</li> </ul> </li> <li>2. Présenter les flashcards "RENTREE", "COPAINS" et "LEON".</li> <li>=&gt; Relire les pages où apparaissent ces mots.</li> <li>3. Montrer les écritures chiffrées 1, 2, 3 et 4 et les faire nommer.</li> <li>4. Présenter les ateliers.</li> </ol>			
09h30 - 10h00	<p><b>TRAITS HORIZONTALS ET VERTICAUX</b></p> <p><u>Objectif :</u> Tracer des traits horizontaux et verticaux à l'aide d'inducteurs</p> <p><u>Matériel :</u> - blouses, tableau, craies, chevalets, carrés de carton, pâte à fixe, pinceaux brosses, gouache</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Séparer le tableau pour que chaque élève dispose d'une</li> </ol>	<p><b>CROIX</b></p> <p><u>Objectif :</u> Tracer des traits verticaux et horizontaux en croisant son geste</p> <p><u>Matériel :</u> - ardoises, feutres, bandes noires, craies grasses, poster DVD06</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observer les croix sur le poster.</li> <li>2. Tracer des croix sur l'ardoise.</li> <li>3. Donner 4 bandes à chaque élève et des craies grasses.</li> </ol>	<p><b>LA COURSE DES GRENOUILLES</b></p> <p><u>Objectif :</u> Reconnaitre des petites quantités</p> <p><u>Matériel :</u> - dé écriture chiffrée de 1 à 4, plan de jeu, grenouille verte, grenouille rouge</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expliquer que l'on joue en équipe, 2 ou 3 élèves par grenouille.</li> <li>2. Présenter le dé et les grenouilles : dire</li> </ol>	<p><b>PUZZLES</b></p> <p><u>Matériel :</u> - puzzles</p> <p>Consigne : Réaliser un puzzle de 25 pièces.</p> <p><b>AUTONOMIE : 5 élèves</b></p>

<p>partie.</p> <p>2. Ils collent 2 carrés sur leur surface avec la pâte à fixe.</p> <p>3. Ils tracent alors des traits verticaux sur le tableau avec une craie en freinant leur geste afin de ne pas toucher les carrés.</p> <p>4. Même opération en traçant des traits horizontaux.</p> <p>5. Tracer des rectangles sur le chevalet avec de la peinture de différentes couleurs.</p> <p>6. Les élèves remplissent chaque rectangle de peinture avec un pinceau brosse, puis ils tracent à l'intérieur des traits horizontaux dans certains et verticaux dans d'autres.</p> <p>=&gt; Lors des premiers tracés, tenir la main de ceux qui en ont besoin.</p> <p>AVEC PE : 5 élèves</p>	<p>Consigne : Tracer sur chaque bande des croix, changer de couleur lorsque l'on change de bande.</p> <p>AUTONOMIE : 5 élèves</p>	<p>que les deux veulent traverser la mare, elles font la course en sautant sur les cailloux. Si une grenouille s'arrête sur un nénuphar, elle retourne à la case départ. La première grenouille qui arrive sur l'autre berge a gagné.</p> <p>AVEC ATSEM : 5 élèves</p>
---	---	--

10h30 - 10h40	<b>HYGIENE</b> Passage aux toilettes / Se laver les mains			
10h40 - 11h10	<b>TRAITS HORIZONTALS ET VERTICAUX</b> <u>Objectif :</u> Tracer des traits horizontaux et verticaux à l'aide d'inducteurs <u>Matériel :</u> - blouses, tableau, craies, chevalets, carrés de carton, pâte à fixe, pinceaux brosses, gouache 1. Séparer le tableau pour que chaque élève dispose d'une partie. 2. Ils collent 2 carrés sur leur surface avec la pâte à fixe. 3. Ils tracent alors des traits verticaux sur le tableau avec une craie en freinant leur geste afin de ne pas toucher les carrés. 4. Même opération en traçant des traits horizontaux. 5. Tracer des rectangles sur le chevalet avec de la peinture de différentes couleurs. 6. Les élèves remplissent	<b>LA COURSE DES GRENOUILLES</b> <u>Objectif :</u> Reconnaître des petites quantités <u>Matériel :</u> - dé écriture chiffrée de 1 à 4, plan de jeu, grenouille verte, grenouille rouge 1. Expliquer que l'on joue en équipe, 2 ou 3 élèves par grenouille. 2. Présenter le dé et les grenouilles : dire que les deux veulent traverser la mare, elles font la course en sautant sur les cailloux. Si une grenouille s'arrête sur un nénuphar, elle retourne à la case départ. La première grenouille qui arrive sur l'autre berge a gagné.  AVEC ATSEM : 5 élèves	<b>CROIX</b> <u>Objectif :</u> Tracer des traits verticaux et horizontaux en croisant son geste <u>Matériel :</u> - ardoises, feutres, bandes noires, craies grasses, poster DVD06 1. Observer les croix sur le poster. 2. Tracer des croix sur l'ardoise. 3. Donner 4 bandes à chaque élève et des craies grasses. Consigne : Tracer sur chaque bande des croix, changer de couleur lorsque l'on change de bande.  AUTONOMIE : 5 élèves	<b>PUZZLES</b> <u>Matériel :</u> - puzzles Consigne : Réaliser un puzzle de 25 pièces.  AUTONOMIE : 5 élèves

	<p>chaque rectangle de peinture avec un pinceau brosse, puis ils tracent à l'intérieur des traits horizontaux dans certains et verticaux dans d'autres.</p> <p>=&gt; Lors des premiers tracés, tenir la main de ceux qui en ont besoin.</p> <p>AVEC PE : 5 élèves</p>			
11h10 - 11h25	<p><b>REGROUPEMENT</b></p> <p>1. Dictée à l'adulte : Qu'avez-vous fait ce matin ?</p> <p>2. Lecture des cahiers de vie.</p> <p>3. Reprendre toutes les chansons et comptines de la période.</p>			
11h25 - 11h30	<p><b>PREPARATION SORTIE</b></p> <p>- Vérifier les élèves qui mangent à la cantine / rentrent chez eux.</p> <p>- Les élèves du 1er service partent avec l'ATSEM</p>			
11h30 - 13h30	<p><b>PAUSE MERIDIENNE</b></p>			
13h30 - 14h00	<p><b>TEMPS CALME</b></p> <p>- Repos sur les tables</p> <p>- Ecoute d'une histoire (CD) ou de musique calme</p>			
14h00 - 15h00	<p><b>DESSIN DU BONHOMME</b></p> <p><u>Objectif :</u> Savoir représenter un bonhomme de plus en plus précisément</p> <p><u>Matériel :</u></p> <p>- cahiers du bonhomme, feutres</p> <p>1. Rappeler le nom des parties du corps : bras, jambes, tronc, mains, pieds, tête.</p> <p>2. Consigne : Dessine un bonhomme.</p>	<p><b>LE GOUT</b></p> <p><u>Objectif :</u> Associer les aliments à leur saveur</p> <p><u>Matériel :</u></p> <p>- 1 grille de loto par élève, cartes-images loto du goût</p> <p><b>PRENDRE DES GROUPES DE 4 ELEVES PENDANT DESSIN</b></p> <p>1. Les élèves rappellent le classement salé, sucré, acide et citent pour chaque saveur un aliment.</p> <p>2. Montrer et expliquer chaque grille : "Voici la grille pour placer les aliments sucrés, celle pour les aliments salés, celle pour les aliments acides. Je vais montrer des cartes avec un aliment, à vous de me la demander si</p>		

	<p>l'aliment a la saveur indiquée par votre planche."</p> <p>3. Les 4 élèves se répartissent les 4 grilles. Chacun la remplit avec les cartes des aliments. =&gt; PE présente une carte et nomme l'aliment.</p> <p>4. Conclusion : Il y a des aliments qui sont sucrés comme le chocolat blanc, le miel, la confiture, des aliments qui sont salés comme les chips, les bretzel, le fromage, des aliments qui sont acides comme le citron, le cornichon et le yaourt nature.</p>
15h00 - 15h15	<p><b>LES CROIX</b></p> <p><u>Matériel :</u> - poster DVD06</p> <p>1. Observer le poster des croix. 2. Rechercher des croix dans la classe</p>
15h15 - 15h45	<p><b>RECREATION</b></p>
15h45 - 15h50	<p><b>HYGIENE</b></p> <p>Passage aux toilettes / Se laver les mains</p>
15h50 - 16h05	<p><b>ECOUTE : LE GARDIEN DU TRESOR</b></p> <p><u>Objectif :</u> Localiser un son</p> <p><u>Matériel :</u> - instruments de musique, caisse, chaise, foulard</p> <p>1. Mise en place : Les élèves sont assis en cercle par terre. Ce sont les pirates. Des instruments de musique sont disposés à l'intérieur d'une caisse au centre du cercle. Un élève est placé sur une chaise à côté de la caisse avec les yeux bandés. Cette caisse représente un trésor, dont il est le gardien.</p> <p>2. Règle du jeu : L'enseignant désigne un pirate qui essaiera de prendre un instrument de la caisse sans faire de bruit. Si le gardien du trésor entend du bruit il montre avec son doigt la direction d'où il provient. S'il n'entend rien ou s'il montre une mauvaise direction, le pirate retourne à sa place avec l'instrument. L'enseignant désigne alors un autre pirate. Changer de gardien lorsque celui-ci indique la bonne direction.</p> <p>3. Amener les élèves à soulever les problèmes rencontrés : pour les pirates, difficulté de ne pas faire de bruit, pour le gardien, difficulté de localiser un son.</p> <p>=&gt; Essayer de trouver collectivement des solutions à ces problèmes : l'entraînement.</p>

16h05 - 16h25	<b>REGROUPEMENT</b> 1. Dictée à l'adulte : Qu'avez-vous fait cet après-midi ? 2. Lecture d'un livre par PE
16h25 - 16h30	<b>PREPARATION SORTIE</b> - Vérifier les élèves qui vont à la garderie / rentrent chez eux. - Les enfants de la garderie partent avec l'animatrice.