

Cahier journal du LUNDI 9 JANVIER
MATIN

Maternelle Marzy – GS Cédric Legendre
--

Horaires	Domaines - Lieux	ACTIVITÉS - Objectifs / déroulement	Matériel
8h20	VE+ tous domaines Classe	ACCUEIL individualisé par la PE à l'entrée de la classe. Les E placent leur ÉTIQUETTE PRÉNOM sous leur photo. Ils choisissent une ACTIVITÉ libre :	
8h35	ML-E CPO-N EM-T <i>Regroupement</i>	APPEL : <ul style="list-style-type: none"> - Lire les étiquettes prénoms des absents – repérer les oublis - Lever le doigt et répondre présent/je suis là à l'appel de son prénom pour me permettre de mémoriser les prénoms des élèves. Ne pas répondre à la place d'un autre élève. - Comptage des absents. En déduire le nombre de présents grâce à la bande numérique (reculer l'aimant). Vérifier par un comptage des présents. Écrire le nombre de présents au tableau (lecture d'un nombre à deux chiffres). DATE : <ul style="list-style-type: none"> - Lire la date présente au tableau (celle de vendredi). - Dire la date d'hier (dimanche) grâce au calendrier. - Dire la date d'aujourd'hui grâce au calendrier. Construire la date au tableau avec les étiquettes. Présentation des ATELIERS	Étiquettes prénoms Registre d'appel
8h50	CPO-N EM-M AA-PPV ML-E <i>Tables</i>	ATELIERS : cf. fiche de présentation des ateliers <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu des jouets (encadré – PE) : étapes 1 et 3 - Les nombres de 5 à 10 (encadré - stagiaire) : étape 2 = le jeu de Memory - La couronne des rois (encadré – ATSEM) : agraffer la structure de la couronne + décorer avec des gommettes - La galette en pâte à modeler (autonomie) 	Cartes du jeu des jouets Memory des nombres + boîte maths Bandes découpées des couronnes + gommettes Boîte de la galette en PàM
9h30	ML-O ML-E <i>Regroupement</i>	BILAN DES ATELIERS LECTURE D'ALBUM : ROULE GALETTE Écouter et comprendre un texte écrit lu par l'adulte. Ordonner les étapes du récit. Repérer les personnages et dégager leurs attributs principaux. <ul style="list-style-type: none"> - Écoute de l'enregistrement audio de l'album. - Ordonner les étapes du récit, en s'aidant des images séquentielles. Faire raconter les étapes. - Échanger sur les attributs principaux des personnages. 	

10h00	VE <i>Cour</i>	Passage aux toilettes – Habillage (par 1/3 groupe) RÉCRÉATION	
10h35	CPO-N ML-O <i>Regroupement</i>	JEU MATHÉMATIQUE : Les cartons éclair Reconnaitre rapidement des quantités de 5 à 10 objets. Le PE montre pendant 3 secondes une carte présentant une collection de 5 à 10 objets. Les E forment le nombre avec leurs doigts posés sur les genoux. JEU PHONOLOGIQUE : Compter les syllabes d'un mot. Trier les mots dans les cerceaux, en fonction de leur nombre de syllabes. Présentation des jeux phonologiques pour compter les syllabes.	
11h05	AP-Adapter <i>Salle de motricité</i>	ACTIVITÉS GYMNIQUES : Préparation de la sortie USEP du mercredi 19/01. Voir fiche séquence séance 6.	
11h35	AA-US <i>Regroupement</i>	CHANTS ET COMPTINES :	Smartphone Enceinte BT

APRÈS-MIDI

13h20	VE - Cour	ACCUEIL des E dans la cour.	
13h30	ML-O <i>Tables</i>	CONSCIENCE PHONOLOGIQUE : Compter les syllabes d'un mot. Jeux phonologiques : - Le loto des syllabes (78) : 4 groupes de 2 élèves - La bataille des animaux (80) : 4 groupes de 2 élèves - Les boîtes à compter les syllabes : 4 élèves -	
14h15		DÉCLOISONNEMENT – groupe Jeux de société :	

14h55	VE <i>Cour</i>	RÉCRÉATION	
11h35	AA-US	ÉCOUTE DE L'IMAGIER SONORE Affiner son écoute – Développer la discrimination et la mémoire auditive, poser les bases d'une première référence culturelle (les cris des animaux).	Smartphone Enceinte BT

EMPORTER !

- l'appareil photo
- les photos des E et le film Roule galette sur une clé
- la pâte à modeler + les sous-mains plastifiés
- l'imagier sonore des animaux
- la boîte de matériel mathématique

À FAIRE :

- Charger le diaporama des élèves en activité sur l'ordi de la classe
- Charger le film Roule galette
- Préparer les barquettes des jeux phono
- Préparer les bandes pour la couronne des rois
- Préparer l'atelier pâte à modeler
-

Cahier journal du MARDI 10 JANVIER
MATIN

Maternelle Marzy – GS Cédric Legendre
--

Horaires	Domaines - Lieux	ACTIVITÉS - Objectifs / déroulement	Matériel
8h20	VE+ tous domaines Classe	ACCUEIL individualisé par la PE à l'entrée de la classe. Les E placent leur ÉTIQUETTE PRÉNOM sous leur photo. Ils choisissent une ACTIVITÉ libre .	
8h40	ML-E CPO-N EM-T <i>Regroupement</i>	APPEL : <ul style="list-style-type: none"> - Lire les étiquettes prénoms des absents – repérer les oublis - Lever le doigt et répondre présent/je suis là à l'appel de son prénom pour me permettre de mémoriser les prénoms des élèves. Ne pas répondre à la place d'un autre élève. - Comptage des absents. En déduire le nombre de présents grâce à la bande numérique (reculer l'aimant). Vérifier par un comptage des présents. Écrire le nombre de présents au tableau (lecture d'un nombre à deux chiffres). DATE : <ul style="list-style-type: none"> - Lire la date présente au tableau (celle de lundi) = date d'hier. - Dire la date d'aujourd'hui grâce à l'éphéméride. Construire la date au tableau avec les étiquettes. Présentation des ATELIERS	Étiquettes prénoms Registre d'appel
9h00	CPO-N EM-M AA-PPV ML-E <i>Tables</i>	ATELIERS : cf. fiche de présentation des ateliers - Activités autonomes une fois le travail terminé.	Cartes du jeu des jouets Mémoire des nombres + boîte maths Bandes découpées des couronnes + gommettes Boîte de la galette en PàM
9h30	ML-O ML-E <i>Regroupement</i>	BILAN DES ATELIERS LECTURE D'ALBUM : ROULE GALETTE Écouter et comprendre un texte écrit lu par l'adulte. Ordonner les étapes du récit. Repérer les personnages et dégager leurs attributs principaux. <ul style="list-style-type: none"> - Écoute de l'enregistrement audio de l'album. - Ordonner les étapes du récit, en s'aidant des images séquentielles. Faire raconter les étapes. - Échanger sur les attributs principaux des personnages. 	

10h00	VE <i>Cour</i>	Passage aux toilettes – Habillage (par 1/3 groupe) RÉCRÉATION	
10h35	CPO-N ML-O <i>Regroupement</i>	JEU MATHÉMATIQUE : Les cartons éclairs Reconnaitre rapidement des quantités de 5 à 10 objets. Le PE montre pendant 3 secondes une carte présentant une collection de 5 à 10 objets. Les E forment le nombre avec leurs doigts posés sur les genoux. JEU PHONOLOGIQUE : Coder les syllabes d'un mot. Montrer au tableau le codage des syllabes, avec un rond tracé pour une syllabe prononcée. Faire venir au tableau quelques élèves pour vérifier le traçage.	Cartes représentations des nombres Boîte d'images-mots
11h05	AP-Adapter <i>Salle de motricité</i>	ACTIVITÉS GYMNiques : Préparation de la sortie USEP du mercredi 19/01. Voir fiche séquence séance 7.	
11h35	AA-US <i>Regroupement</i>	CHANTS ET COMPTINES :	Smartphone Enceinte BT

APRÈS-MIDI

13h20	VE - Cour	ACCUEIL des E dans la cour.	
13h30	ML-O <i>Tables</i>	CONSCIENCE PHONOLOGIQUE : Compter les syllabes d'un mot. Jeux phonologiques : - Le loto à dé (78) (autonomie) - La bataille des animaux (80) (encadré enseignant) - Les boîtes à compter les syllabes (encadré stagiaire) - Les cerceaux à syllabes : trier des images-mots selon leur nombre de syllabes, en les plaçant dans les cerceaux – vérification par l'enseignant	
14h15		DÉCLOISONNEMENT – groupe Jeux de société : - le lynx (encadré stagiaire)	

		- le jeu de l'oie version safari (encadré enseignant) (pour ce jeu, demander aux élèves de rappeler les règles particulières : saut de cases pour aller directement de queue au corps ou à la tête, rejouer si on tombe sur une case occupée, saut de cases pour aller d'une case à sa jumelle – par exemple le baobab ou les icebergs)	
14h55	VE <i>Cour</i>	RÉCRÉATION	
15h10	AA-US <i>Regroupement</i>	ÉCOUTE DE L'IMAGIER SONORE Affiner son écoute – Développer la discrimination et la mémoire auditive, poser les bases d'une première référence culturelle (les cris des animaux).	Smartphone Enceinte BT