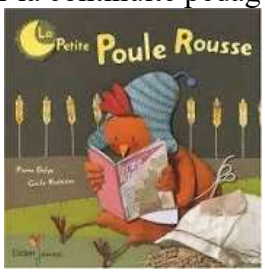
Cahier journal semaine 31 janvier 2022

Albums de la semaine

- « Jules et le renard » (pour le projet renard)
- « Petite poule rousse » pour la continuité pédagogique



Rituels

Appel : apprendre à reconnaitre son prénom : tous les prénoms sont maintenant en majuscule sans couleur pour les initiales, les prénoms des MS et PS sont mélangés pour permettre notamment aux PS de se questionner à propos de l'ensemble des lettres de leur prénom ; les enfants font glisser leur étiquette du côté école.

Compter : dénombrer les absents : regarder le nombre d'étiquettes qui sont restées du coté maison et associer les différentes écritures pour la petite collection d'absent

Formulette : pour développer la conscience phonologique et s'entrainer à retenir : http://www4.ac-nancy-metz.fr/eac57/ressource/un-petit-bonhomme-de-pain-depice/

Ateliers enseignante

Nom de l'atelier	BO	Modalités
Abécédaire renard	Connaitre les différentes graphies	
Bilan projet renard : réalisation d'un poster sur le stérétotype du renard	D1 : Donner son avis Communiquer et échanger dans un langage précis. D1 : Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée	PS-MS-GS en classe entiere
Enigmes mathématiques boites à oeufs	D4 : résoudre des problèmes	MS GS
Décomposer le 4 (PS) et le 6 (MS) en jouant au poulailler et au renard avec des boites d'oeufs	D4 : parler des nombres à partir de leur décomposition	PS MS GS en petit groupes
Album de la semaine : pour commencer à discuter des différents personnages de renard dans les albums .		PS-MS-GS
Les proies et les ennemis des renards	D5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Trier selon un critère : proie ou enneni

Confection son ABECEDAIRE

Atelier avec l'enseignante,
Associer les différentes graphies
+ apprendre l'alphabet dans l'ordre

Enigmes
Support : https://lamaternelledetot.blogspot.com/2018/03/poule-rousse-les-complements-6.html
Avec des boites à compter : retrouver combien il doit y avoir d'œufs dans la boite en fonction des œufs utilisés par la poule (et inversement) de 1 à 6
Sur learning apps :

- https://learningapps.org/view4759801
- https://learningapps.org/view4759409
-

Décomposer les nombres avec des boites d'œufs

PS : de 1 à4
MS de 1 à 6
GS de 1 à 10
Dans une boite d'œuf (de la taille adéquate) on a ramassé des œufs au poulailler, le reanrd vient en voler, combien en reste t-il ? combien en maque t-il ? Quel décomposition pouvons nous faire ? on peut vérifier avec la calculatrice manuelle

Affiche sur les albums du projet

IM : visuelle
Support : les albums du projet
Bilan des albums lu et des différents stéréotypes-archétypes de renards rencontrés
Réalisation d'une affiche

Album de la semaine

D1 : Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.
Comprendre les mots :

Ateliers ATSEM

Nom de l'atelier	BO	Modalité
Décorer la couverture du référentiel du renard MS : ponts PS : cercles	Utiliser les graphismes pour décorer	Groupe de 6
Page de février : RENARD		Groupe de 6
Bonhomme de février (@la classe de luccia)		Groupe de 6
Jeu du flocon (@sandramaternelle)	Apprendre à jouer en respectant des règles	EPS demi classe

Ateliers stagiaire ATSEM

Nom de l'atelier	BO	Modalité

Jouer au jeu de parcours des lettres	Découvrir le principe alphabétique	6 élèves
Jouer à la bataille PS : cartes de 1 à 4 MS cartes de 1à 6 GS cartes de 1 à 10	Comparer des collections	
Fiche bataille (vendredi)		

Jeu des lettres

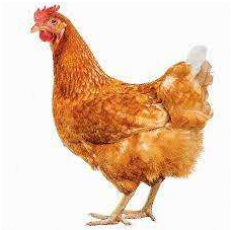
Support : http://laclassedemarybop.eklablog.com/jeu-de-la-licorne-alphabet-a147677290

Jeu de plateau pour jouer avec les lettres et manipuler les constellations

Ateliers autonomes

Nom de l'atelier	BO	Modalité
Retrouver les lettres des mots du référentiel	Découvrir le principe alphabétique	En autonomie
Fiche sur les lettres qui composent les mots du référentiel		
Atelier autonome de correspondance des lettres - Glaces - Œufs - Puzzle - Roues des lettres		
Atelier autonome de comparaison de collections : cartes à pinces http://maitresseautableau.eklablog.com/maths-en-ps-ms-gs-c29219044	Comaprer des collections	
Compélement à 6 http://chantalporte.free.fr/La%20petite%20poule%20rousse/complement%20a%206/Complement%20%C3%A0%206.pdf	Parler des nombres à partir de leur décomposition	

Images pour le mur et pour l’abécédaire

DORMIR	**EMPREINTE**	**FOURRURE**
GLAPIR	**HIBOU**	**KITSUNE**
LAPIN	**MANGER**	 **POULE**
TERRIER	**MULOTER**	**RENARDEAUX**

 ROUX	 **RUSÉ**	 **MALIN**
 TANIERE	 **INSECTE**	 **POURCHASSER**
 RENARD	 **GOUPIL**	 **QUEUE**
 ZORRO	 **LAPER**	 **OMNIVORE**

MUSEAU	**MOUSTACHE**	**PROIE**
LICA	**CANIDÉ**	**NAISSANCE**
ABOYER	**BABINE**	**TANIÈRE**

Ateliers autonomes de manipulation des lettres pour référentiel renard majuscules

R	RENARD		U
J			M
C	E	L	A
V	T	N	O
D	H	G	I

R	ROUX		X
Z			H
S	E	L	A
K	O	N	J
D	G	U	V

R	HIBOU		U
J			M
C	E	B	A
V	T	N	O
D	H	G	I

M	MULOTER		V
U			R
J	E	W	A
S	L	N	O
D	T	K	X

LTDK

R	KITSUNE		K
W			P
S	E	H	A
A	T	N	O
D	M	U	I

R	DORMIR		B
O			C
T	E	M	A
S	Y	N	Y
D	U	L	I

R	TERRIER		B
X			C
T	E	M	A
B	F	N	K
D	S	Z	I

R	LAPER		B
K			C
T	E	S	A
H	L	N	J
D	F	P	I

LTDK

U			X
U	RENARDEAUX		R
F	E	K	A
S	L	N	O
D	T	B	V

M			Y
U	GLAPIR		R
F	G	K	A
S	L	N	O
D	T	B	V

M			
U	FOURRURE		R
F	E	K	A
S	L	N	O
D	T	B	V

R			K
W	EMPREINTE		O
S	E	H	A
A	T	N	P
D	M	U	I

LTDK

Ateliers autonomes de manipulation des lettres pour référentiel renard correspondance majuscules -script

r	RENARD		u
j			m
c	e	w	a
v	t	n	o
d	h	g	i

m	MULOTER		j
u			r
b	e	s	a
h	l	n	o
d	t	v	z

r	HIBOU		u
j			m
c	e	b	a
v	t	n	o
d	h	g	i

r	ROUX		u
j			m
c	e	b	a
v	t	n	o
x	h	g	i

LGDK

r	kitsune		k
w			y
s	e	h	a
a	t	n	o
d	m	u	i

r	DORMIR		b
o			c
t	e	m	a
s	y	n	y
d	u	l	i

r	TERRIER		b
m			c
t	e	j	a
s	b	n	p
d	g	f	i

r	LAPER		b
k			c
t	e	s	a
h	l	n	j
d	f	p	i

LCDK

m	FOURRURE		y
u			r
f	e	k	a
s	l	n	o
d	t	b	v

m	GLAPIR		y
u			r
f	g	k	a
s	l	n	o
d	t	b	v

r	RENARDEAUX		u
w			o
s	e	h	a
a	t	n	x
d	m	u	i

r	EMPREINTE		k
w			o
s	e	h	a
a	t	n	p
d	m	u	i

LTDK

PRÉNOM :	Date	★
Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. (Langage écrit) **Compétence(s)** : Reconnaître les lettres qui composent un mot **Activités préalables** : travail avec le référentiel des renards, travail avec les lettres mobiles		Travail réalisé : ☐ Sans aide ☐ Avec aide ☐ Absent
Consigne (s) : Colorie les lettres présentes dans le mot		☐ Juste ☐ À renforcer

	GLAPIR	G O L A T P S I U R J E
	ROUX	R O E N L U H B G K D X
	MULOTER	B M K U L A O T G E D R
	HIBOU	T H E N R I B Y O K U P

LTDK

PRÉNOM :	Date	★ ★
Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. (Langage écrit) **Compétence(s)** : Reconnaître les lettres qui composent un mot **Activités préalables** : travail avec le référentiel des renards, travail avec les lettres mobiles		Travail réalisé : ☐ Sans aide ☐ Avec aide ☐ Absent
Consigne (s) : Colorie les lettres présentes dans le mot		☐ Juste ☐ À renforcer

	RENARD	R O E N L A H V G U D P
	ROUX	R O E N L U H R G K D X
	MULOTER	B M K U L A O T G E D R
	TERRIER	T O E N R I H Y G K D P

LTDK

PRÉNOM :	Date	★ ★ ★
Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. (Langage écrit) **Compétence(s)** : Reconnaître les lettres dans leurs différentes écritures (majuscules et minuscules script) **Activités préalables** : travail avec le référentiel des renards, travail avec les lettres mobiles		Travail réalisé : ☐ Sans aide ☐ Avec aide ☐ Absent
Consigne (s) : Colorie les lettres présentes dans le mot		☐ Juste ☐ À renforcer

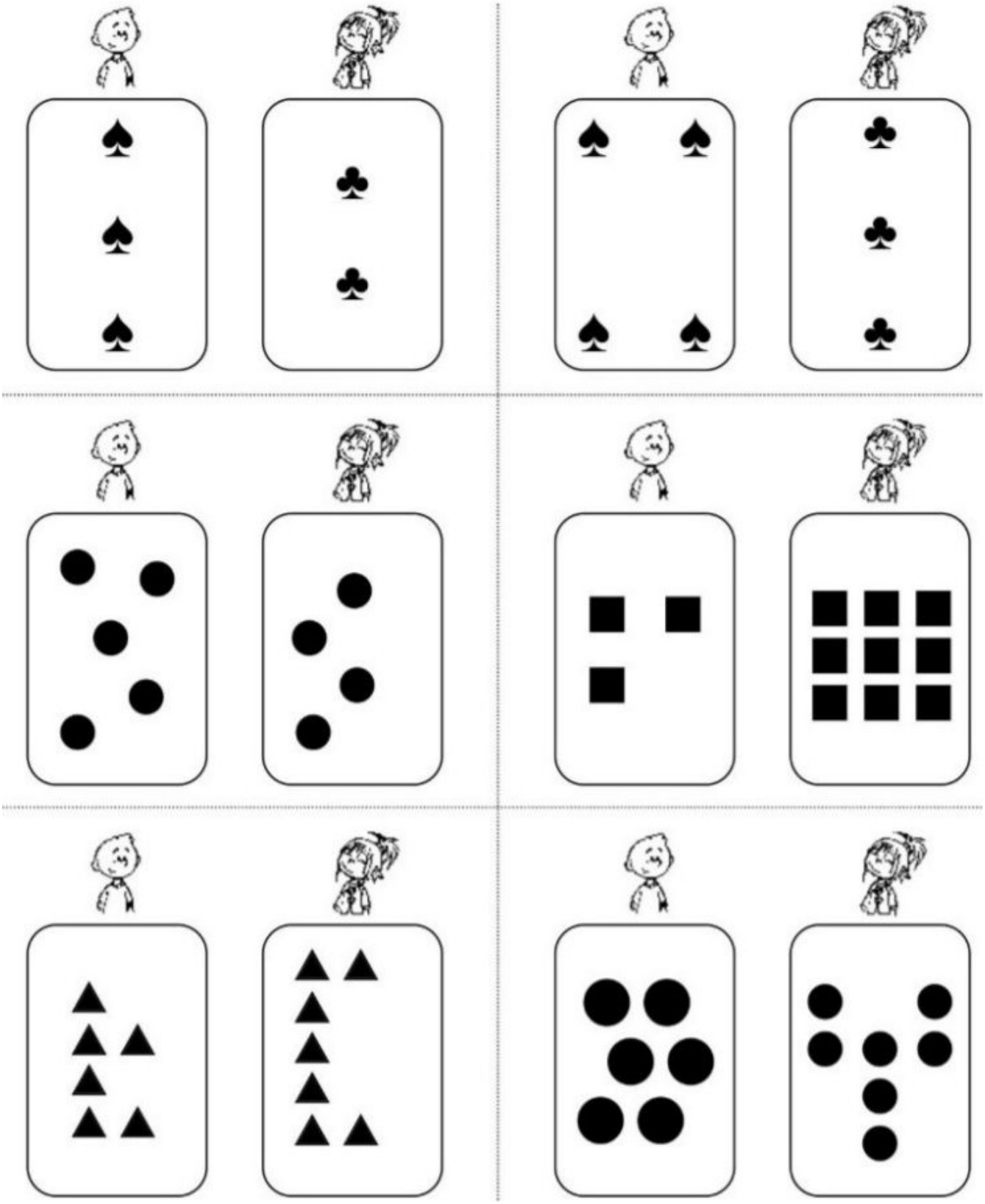
	RENARD	r o e n l a h v g u d p
	ROUX	r o e n l u h b g k d x
	MULOTER	b m k u l a o t g e d r
	TERRIER	t o e n r i h y g k d p

LTDK

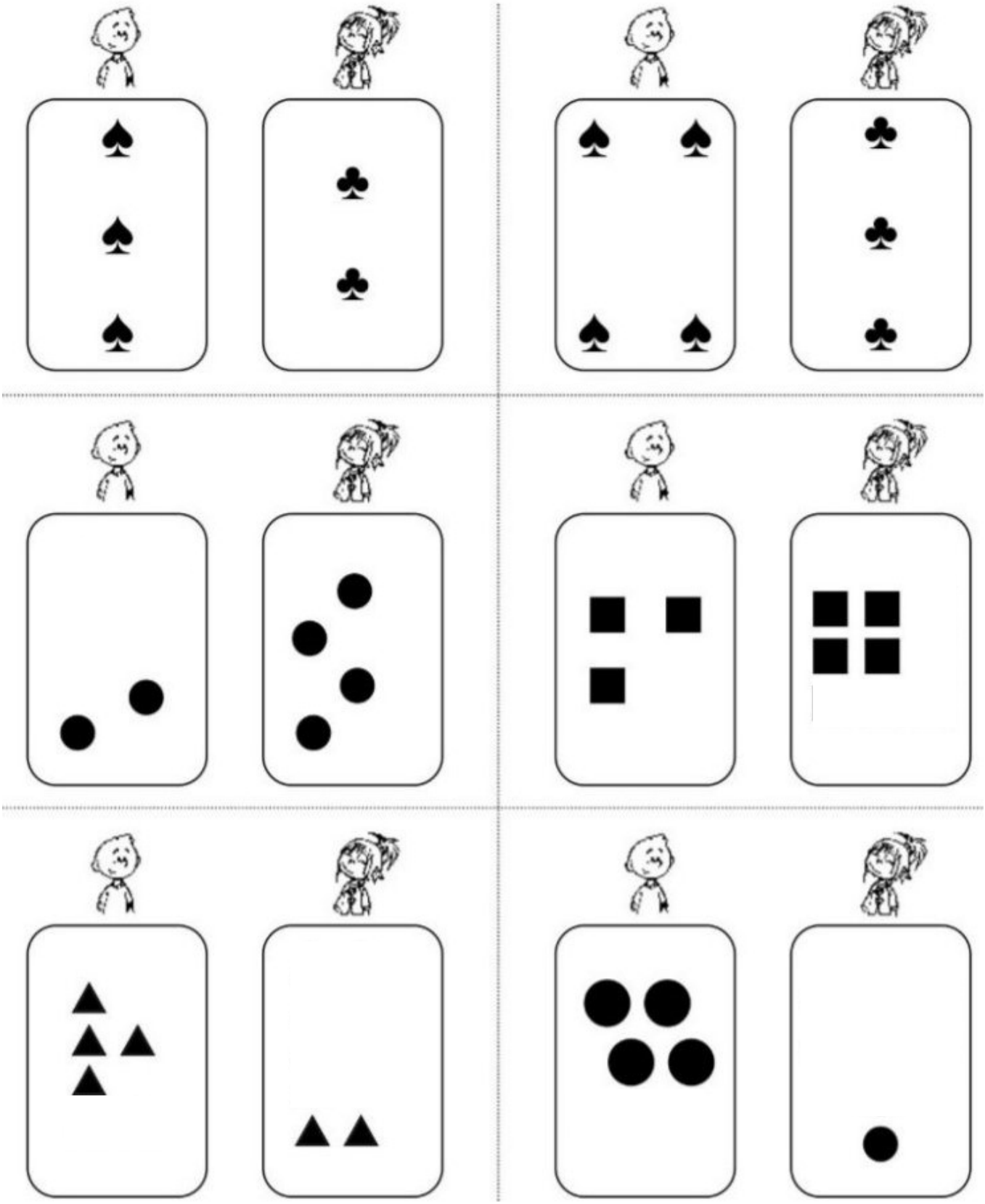
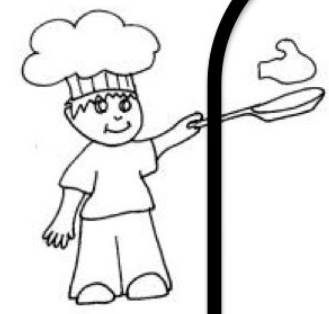
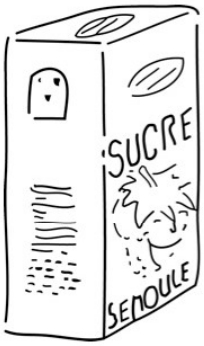
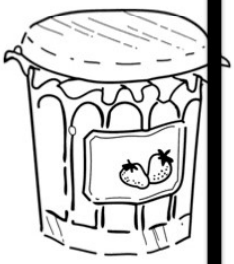
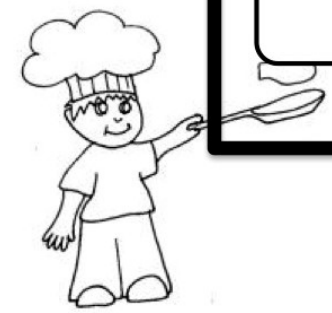
Imagier pour l’abécédaire des ps

RENARD	EMPREINTE	NAISSANCE	ABOYER	RENARDEAUX	DORMIR
RENARD	EMPREINTE	NAISSANCE	ABOYER	RUSÉ	DORMIR
RENARD	EMPREINTE	NAISSANCE	ABOYER	ROUX	DORMIR
RENARD	EMPREINTE	NAISSANCE	ABOYER	ROUX	DORMIR

PRÉNOM :	Date	MS
Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques **Compétence(s)** : Comparer des quantités **Activités préalables** Manipuler avec le jeu de la bataille et des jeux de manipulation d'objets		Travail réalisé : ☐ Sans aide ☐ Avec aide ☐ Absent
Consigne (s) : Deux enfants jouent au jeu de la bataille. **Colle** une gommette sur la carte de l'enfant qui gagne à chaque fois.		☐ Juste ☐ À renforcer



PRÉNOM :	Date	PS
Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques **Compétence(s)** : Comparer des quantités **Activités préalables** Manipuler avec le jeu de la bataille et des jeux de manipulation d'objets		Travail réalisé : ☐ Sans aide ☐ Avec aide ☐ Absent
Consigne (s) : Deux enfants jouent au jeu de la bataille. **Colle** une gommette sur la carte de l'enfant qui gagne à chaque fois.		☐ Juste ☐ À renforcer



FÉVRIER