

# Cahier journal semaine du 7 mars 2022

## Album de la semaine



## Ateliers proposés par l'enseignante

Nom de l'atelier	Compétence	Modalité
Rituel : Yoga	D3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : danse D1 : exercer son écoute pour effectuer la chorégraphie du yoga	Classe entière
Appel - Reconnaissance de son prénom - Dénombrement des absents		Demie classe
Date	D5 : se repérer dans le temps, la semaine de classe D1 PS : Reconnaître et nommer les lettres MS : reconnaître et tracer les lettres	Classe entière
Présentation du projet	D1 : Échanger et réfléchir avec les autres	Classe entière
Album de la semaine	D 1 : écouter de l'écrit	Classe entière
Référentiel des sorcières	D1 : développer son vocabulaire	Classe entière
Comptine pour articuler : « au jardin de ma grand-mère »	D1 : développer sa conscience phonologique : apprendre à articuler	Classe entière
Atelier « titre de l'album »	D1 : découvrir le principe alphabétique PS en Majuscule : reconnaissance globale des mots MS en correspondance majuscule minuscule : reconnaissance globale des mots	En atelier
Associer toutes les représentations d'un même nombre	D4 : fabriquer une collection dont le cardinal est donné : tous les objets de la collection ne sont pas forcément les mêmes	Atelier de 6 à 8 élèves PS ou MS (adapter les nombres)
Comptine en rimes « abracadra »	D1 Repérer et produire des rimes, des assonances.	MS
Jeu des rimes	D1 Repérer et produire des rimes, des assonances.	MS
<b><u>Présentation du projet (lundi)</u></b> <a href="http://mon-ecole-corbillon.eklablog.com/si-j-etais-une-sorciere-a188041928">http://mon-ecole-corbillon.eklablog.com/si-j-etais-une-sorciere-a188041928</a>		

Afin d'introduire le thème, nous visionnons un diaporama en lien avec l'album « si j'étais une sorcière », laissant les élèves décrire le personnage au fur et à mesure de sa transformation dans l'histoire.

Ce diaporama nous permettra d'identifier leurs connaissances et leurs représentations concernant les sorcières :

**Noter les dire des élèves !**

Source idées pour aller plus loin : <http://mon-ecole-corbillon.eklablog.com/lundi-8-juin-a188442584>



### Album de la semaine



**Lundi :** Pour découvrir l'album, la couverture de l'album sera cachée (La classe maternelle hors série un deux trois, sorcière hors série page 60

Sur la première de couverture (reproduite en couleurs au format A3) est posé un cache présentant 7 fenêtres (feuille blanche évidée au cutter conformément au modèle ci-dessous en A3 également) dont les volets (pièces prélevées du cache) masquent autant d'indices. Ces volets sont numérotés de 1 à 7, du moins au plus important ( 1 = les roues de la bicyclette ; 2 = le panier ; 3 = le chaudron ; 4 = la cape ; 5 = le nez crochu ; 6 = le chapeau pointu ; 7 = le titre et les auteurs). Les élèves décrivent l'indice révélé et émettent des hypothèses sur l'album (histoire et personnages). Le lexique spécifique de la première de couverture est alors abordé : couverture, titre, auteur(s).

**Mardi :** lecture de l'album Le PE lit l'album sans montrer ni la couverture ni les pages intérieures : chacun peut ainsi construire ses propres images mentales, sans que les illustrations de Gwen Keraval n'interfèrent avec sa compréhension du texte oralisé. Puis les planches de l'album sont étudiées une par une. En fonction du niveau et de l'âge des élèves, le PE sélectionne les illustrations sur lesquelles il souhaite porter leur attention.

Objectifs :

- Se remémorer ce qui a été lu, puis formuler, avec leurs mots, les événements de l'histoire.
- Se focaliser sur le personnage principal de l'histoire, à savoir la sorcière, et sur ses attributs (le chaudron, le balai, le chapeau, la cape...) : Où se trouvent-ils sur l'image ? (Le chat est à côté du vélo, la cape est au-dessus de la tête de la sorcière...) Dans quelle position se trouve la sorcière ? (Elle se tient debout à côté de la maison ; elle est tombée par terre ; elle s'est envolée...)

**Jeudi :** Jeu des décors

PE va demander aux élèves de raconter l'histoire il peut s'appuyer sur les décors de l'album où sont effacés personnages et objets, qui restent disponibles à part. *Tout ce matériel est à photocopier en grand format, découper et plastifier.*

Aux élèves de :

- Nommer et décrire les lieux.
- Identifier les éléments manquants et verbaliser leur placement (par exemple, sur le décor tiré des pages 14-15 de l'album, le chat est sur le toit...).
- Éventuellement, placer ces éléments sur les décors, conformément au livre, à l'aide de pâte à fixer (ou de scratch).

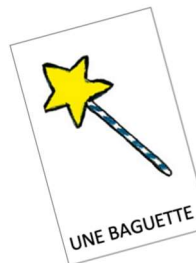
**Vendredi :** bilan de la semaine, cahier d'explorateur

**Référentiel sur les sorcières**

Objectif : enrichir le vocabulaire

Les différents projets permettent d'enrichir le vocabulaire spécifique des élèves. Nous allons découvrir un imagier, pour définir et mémoriser le vocabulaire en lien avec les sorcières. Ce vocabulaire sera ensuite réinvesti dans les différents supports de travail proposés.

Les cartes seront insérées dans le tableau bavard afin de permettre une utilisation livre des élèves notamment pour les ateliers d'écriture



Sources pour imprimer le référentiel :

- <https://dessinemoiunehistoire.net/imagier-halloween/>
- Cornebidouille : <http://www.enmaternelle.fr/2018/11/03/cornebidouille-imagier-3-ecritures/>

### Formulette au jardin de ma grand-mère

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_jgFWAb6GY0](https://www.youtube.com/watch?v=_jgFWAb6GY0)

pour aider à mémoriser on pourra montrer des vignettes qui donne les mots qui riment

### Comptine abracadra

On pourra utiliser la comptine du hors série la classe ou alors le projet suivant <http://sitescoles.ac-poitiers.fr/rom/spip.php?article984> ou encore la proportion de Hugo l'escargot :

<https://www.hugolescargot.com/comptines-enfants/comptines-animaux/37823-abracadabra/>

### Construire une collection dont le cardinal est donné

Objectif : savoir composer une collection même si les objets qui la composent sont différents

Matériel :

- Des petits chaudrons sur papier (ou mieux des vrais chaudrons)
- Des cartes avec des objets différents :
- Des objets sur le thème des sorcières
- Des objets de dinette

Consigne : regarde les cartes sur la table, je te demande de mettre dans ton chaudron 2 cartes (quantité à adapter). On compare les propositions des élèves. Insister sur le fait qu'une collection n'est pas forcément composée d'objets identiques



**Note** : on pourra aussi dessiner des chaudrons avec les woodies sur la table

### Jeu des rimes

Source : hors série 1, 2, 3, sorcière page 58






Objectif : associer des mots qui riment












Matériel : jetons et dé

Déroulement : sur le dé les élèves identifient les dessous, leurs rimes (a de chat, o de chapeau) et les voyelles (écrites en script a o i u)

A tour de rôle, ils lancent le dé et énoncent un mot qui rime avec leur tirage. Ce mot peut provenir de l'album ou de leur propre champ lexical. A chaque bonne réponse ils reçoivent un jeton. Gagne celui qui comptabilise le plus de jetons à la fin de la partie

## Référentiel pour le mur parlant

 VENT	 NOEUD	 BRINDILLES	 PANIER	 PORTE
---	--	---	--	--

 OISEAU	 CHAPEAU	 CHIEN	 BALAI	 CHAT
 VELO	 CHAUDRON	 CAPE	 SORCIERE	 DRAGON
 BAGUETTE				

### Ateliers encadrés par l'ATSEM

Nom de l'atelier	Compétence	Modalité
Jeu rythmés	D2 : Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	En demie classe
Couverture de Mars	D4 : nommer les formes D3 : utiliser des matériaux et des outils adaptés	En atelier de 6 à 8 élèves
Valider des ateliers autonomes	Devenir élève : apprendre à s'évaluer D5 : utiliser un appareil photo	Les après-midis
Bonhomme de mars	D3 : affiner son geste graphique	Atelier de 6 à 8 élèves

#### Jeux rythmés

Objectifs :

- Apprendre à se situer par rapport à un référentiel
- Reproduire une suite de mouvement en relation avec les autres élèves
- Apprendre à écouter le rythme de la musique

Matériel

- Enceinte (ou un instrument de musique pour les premières séances)
- Cerceaux

Source : <https://www.tablettesetpirouettes.com/jeux-de-rythmes/>

Document pdf avec une séquence, à adapter pour les plus jeunes :

<http://www.tablettesetpirouettes.com/wp-content/uploads/2021/03/jeuxDeRythmes-TablettesEtPirouettes.pdf>

#### Couverture de mars

Matériel

- Des formes géométriques (à tracer et découper pour les GS, à découper pour les MS, pré découpées pour les PS)
- De la colle

Consigne : Comme tu l'as découvert dans la présentation « si j'étais une sorcière » tu vas pouvoir fabriquer ta sorcière avec des formes géométriques

Nomme les formes  
 Assemble les formes  
 Colle les formes

Source image du modèle :

- <https://humeurdemoutard.com/2016/10/09/diy-la-sorciere-dhalloween-pour-decorer-sa-porte-dentree/>
- <https://www.10doigts.fr/idees-crea/marionnette-sorciere-ic12427.aspx>
- 



Pour les PS : ils colleront dans l'ordre les lettres pour composer le mot MARS

Pour les MS : ils écriront les lettres en majuscule pour composer le mot MARS

**Valider les ateliers autonomes**

Matériel

- Fiches de validation (une par élève)
- Appareil photo

**Bonhomme de mars**

Objectif : dessiner pour représenter, se représenter le schéma corporel

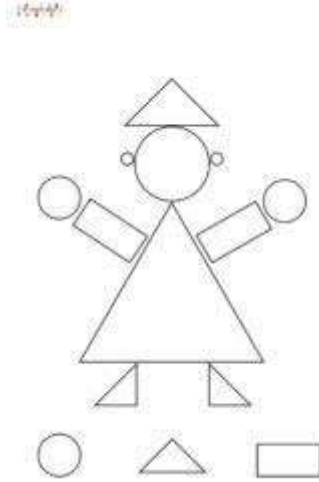
Source du document support : <http://laclassedeLUCCIA.eklablog.com/dessin-du-bonhomme-fevrier-et-mars-a158470504>

**Ateliers autonomes de la semaine**

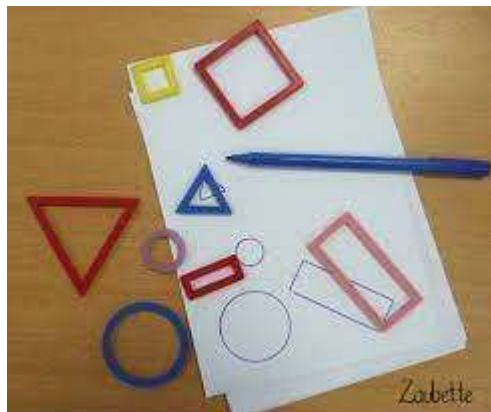
Nom de l'atelier	Compétence	Modalité
Puzzle de couverture	D4 : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	PS MS En autonomie (valider les puzzles sur le document de suivi des puzzles)
Jeu des rimes Nathan	D1 : développer sa conscience phonologique : rimes	MS En autonomie
Sorcière en blocs logiques	D4 : Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.	
Ecrire les mots sur les sorcières en lettres mobiles	Découvrir le principe alphabétique	PS MS En autonomie (valider les mots sur le document de suivi des mots)

Trier par taille les ingrédients de la sorcière	D4 : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur	
Tracer des formes avec un gabarit	D4 Reproduire, dessiner des formes planes.	
Comptines dans la boîte à histoire	D1 : les rimes + apprendre des formulettes	

Sorcières en blocs logiques : construire une sorcière en blocs logiques (la semaine prochaine on pourra faire dessiner à partir de la photo de leur travail)



Tracer des formes avec un gabarits (photo : <http://www.zaubette.fr/atelier-autonome-le-contour-des-formes-ms-gs-a113037000>)



**Ecrire les mots sur les sorcières en lettres mobiles**

Liens pour des supports :

- <https://dessinemoiunehistoire.net/ecriture-mots-halloween/>
-

Mots pour l'atelier de lettres mobiles MS et à plastifier

baguette



balai



brindilles



cape



chat



chaudron



chapeau



chien



dragon



nœud



oiseau



panier



porte



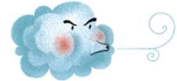
sorcière



vélo



vent



Mots pour l'atelier de lettres mobiles PS (à imprimer sur un papier d'une autre couleur éventuellement) et à plastifier

BAGUETTE



BALAI



BRINDILLES



CAPE



CHAT



CHAUDRON



CHAPEAU



CHIEN



DRAGON



NŒUD



OISEAU



PANIER



PORTE



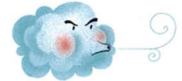
SORCIERE



VELO



VENT





<b>PRÉNOM :</b>	Date	MS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (la langue écrite)</b> <b>Compétence(s) :</b> Identifier des mots connus et les remettre dans le même ordre que le modèle <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album « un, deux, trois, sorcière »		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Reconstitue le titre de l'album en remplaçant les mots en capitales puis en script dans l'ordre à l'aide du référentiel		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>

<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (la langue écrite)</b> <b>Compétence(s) :</b> Identifier des mots connus et les remettre dans le même ordre que le modèle <b>Activités préalables :</b> Lecture de l'album « un, deux, trois, sorcière »		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
<b>Consigne (s) :</b> Reconstitue le titre de l'album en remplaçant les mots en capitales dans l'ordre à l'aide du référentiel		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>

A imprimer sur une page de couleur

<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>
<b>UN,</b>	<b>DEUX,</b>	<b>TROIS,</b>	<b>SORCIÈRE !</b>

A imprimer sur une page d'une autre couleur

<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>
<b>Un,</b>	<b>deux,</b>	<b>trois,</b>	<b>sorcière !</b>

MARS

