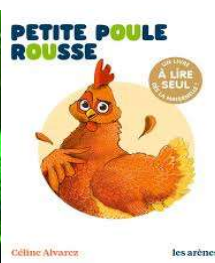
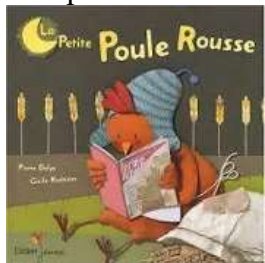


# Cahier journal semaine 31 janvier et du 7 février 2022

## Albums de la semaine

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



## Rituels

**Appel** : apprendre à reconnaître 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. Pour les GS, les prénoms sont en cursif.

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

GS : compter les présents, associer la carte nombres.

**Formulette** : pour développer la conscience phonologique et s'entraîner 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	D1 Connaître les différentes graphies	En atelier Bande individuelle de l'alphabet dans les 3 écritures.
Bilan projet renard : réalisation d'un poster sur le stéréotype 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 entière
Enigmes mathématiques boîtes à œufs	D4 : résoudre des problèmes	MS GS
Décomposer le 4 (PS) et le 6 (MS) en jouant au poulailler et au renard avec des boîtes d'œufs GS : 6 différenciation.	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	D1 : raconter, expliquer.	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 ennemi

### Confection son ABECEDAIRE

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



## *L'école de la forêt*

**A l'école de la forêt  
on récite l'alphabet.**



**La souris lance les dés  
ABCD**



**Le chat frise ses moustaches  
EFGH**

**La grenouille grimpe à l'échelle  
IJKL**



**Le pivert commence à taper  
MNOP**



**La cigale préfère chanter  
QRST**



**Le perroquet vient d'arriver  
UVW**



**Tous répètent sans qu'on les aide**

**XYZ**



source: folie-miamelle.com

### 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 boîte 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 boîtes d'œufs

PS : de 1 à 4

MS de 1 à 6

GS de 1 à 10

Dans une boîte d'œuf (de la taille adéquate) on a ramassé des œufs au poulailler, le renard vient en voler, combien en reste-t-il ? Combien en manque-t-il ? Quelle décomposition pouvons-nous faire ? On peut vérifier avec la calculatrice manuelle

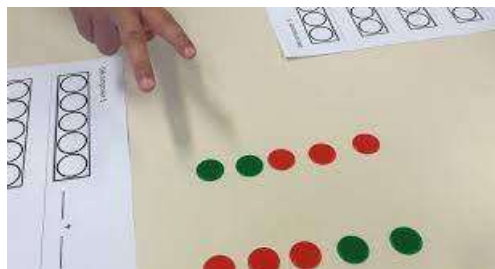


Pour les GS

<https://www.mathsenvie.fr/?p=4763>



## Complément et décomposition GS



<http://lejournaldechrys.blogspot.com/2019/01/complement-et-decomposition-en-gs.html>

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/GS : ponts PS : cercles	Utiliser les graphismes pour décorer	Groupe de 6
Page de février : RENARD		Groupe de 6
Bonhomme de février		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	D1 Découvrir le principe alphabétique	6 élèves
Jouer à la bataille PS : cartes de 1 à 4 MS cartes de 1 à 6 GS cartes de 1 à 10	D4 Comparer des collections	En petit groupe  GS : en binôme
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



Bataille MS



<http://vivimaternelle.canalblog.com/archives/2014/04/12/29652489.html>

Jeu de bataille GS



<http://objectifmaternelle.fr/2015/04/jeu-de-bataille/>

### 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 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Glaces</li> <li>- Œufs</li> <li>- Puzzle</li> <li>- Roues des lettres</li> </ul>		
Atelier autonome de comparaison de collections : cartes à pinces <a href="http://maitresseatableau.eklablog.com/maths-en-ps-ms-gs-c29219044">http://maitresseatableau.eklablog.com/maths-en-ps-ms-gs-c29219044</a>	Comaprer des collections	
Complément à 6 <a href="http://chantalporte.free.fr/La%20petite%20poule%20rousse/complement%20a%206/Complement%20%C3%A0%206.pdf">http://chantalporte.free.fr/La%20petite%20poule%20rousse/complement%20a%206/Complement%20%C3%A0%206.pdf</a>	Parler des nombres à partir de leur décomposition	



**DORMIR**



**EMPREINTE**



**FOURRURE**



**GLAPIR**



**HIBOU**



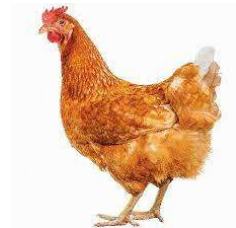
**KITSUNE**



**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			U
J	<b>RENARD</b>		M
C	E	L	A
V	T	N	O
D	H	G	I


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


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


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

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

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

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


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

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

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


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

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

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


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

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

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

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


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

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

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


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


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


r			u
w	<b>RENARDEAUX</b>		o
s	e	h	a
a	t	n	x
d	m	u	i


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

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


	<b>GLAPIR</b>	<input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> P <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> J <input type="checkbox"/> E
---	---------------	---


	<b>ROUX</b>	<input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> X
---	-------------	---


	<b>MULOTER</b>	<input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> R
--	----------------	---


	<b>HIBOU</b>	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> P
---	--------------	---

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

	<b>RENARD</b>	<input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> P
---	---------------	---


	<b>ROUX</b>	<input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> X
---	-------------	---


	<b>MULOTER</b>	<input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> R
--	----------------	---


	<b>TERRIER</b>	<input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> Y <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> P
---	----------------	---




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







	<b>RENARD</b>	r o e n l a h v g u d p
---	---------------	-------------------------







	<b>ROUX</b>	r o e n l u h b g k d x
---	-------------	-------------------------

	<b>MULOTER</b>	b m k u l a o t g e d r
--	----------------	-------------------------

	<b>TERRIER</b>	t o e n r i h y g k d p
---	----------------	-------------------------

Imagier pour l'abécédaire des ps


 <b>RENARD</b>	 <b>EMPREINTE</b>	 <b>NAISSANCE</b>	 <b>ABOYER</b>	 <b>RENARDEAUX</b>	 <b>DORMIR</b>
--	---	--	--	--	--


 <b>RENARD</b>	 <b>EMPREINTE</b>	 <b>NAISSANCE</b>	 <b>ABOYER</b>	 <b>RUSÉ</b>	 <b>DORMIR</b>
--	---	--	--	--	--


 <b>RENARD</b>	 <b>EMPREINTE</b>	 <b>NAISSANCE</b>	 <b>ABOYER</b>	 <b>ROUX</b>	 <b>DORMIR</b>
--	---	--	--	--	--


 <b>RENARD</b>	 <b>EMPREINTE</b>	 <b>NAISSANCE</b>	 <b>ABOYER</b>	 <b>ROUX</b>	 <b>DORMIR</b>
--	---	--	--	--	--


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













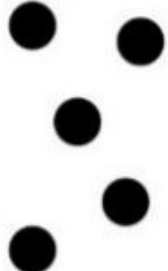





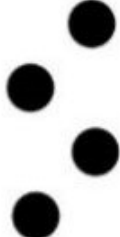





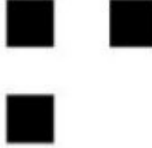





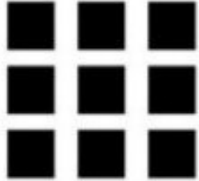





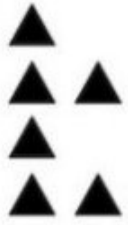











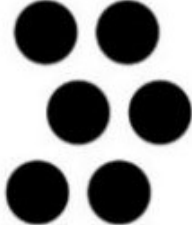





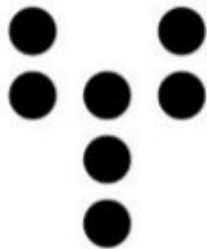





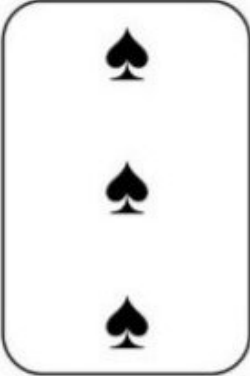



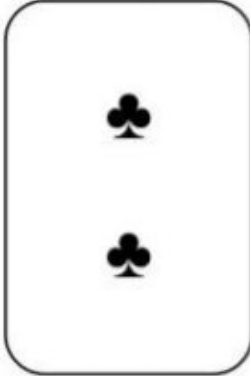



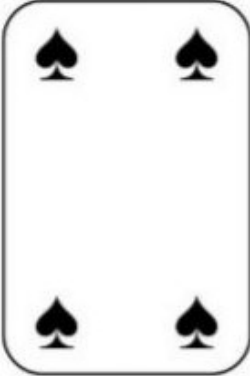



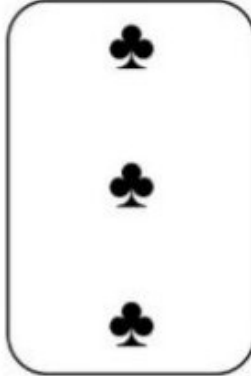



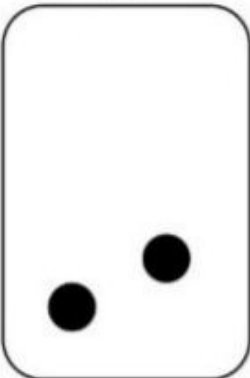
<b>PRÉNOM :</b>	Date	PS
<b>Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques</b> <b>Compétence(s) :</b> Comparer des quantités <b>Activités préalables</b> Manipuler avec le jeu de la bataille et des jeux de manipulation d'objets		Travail réalisé : <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/>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


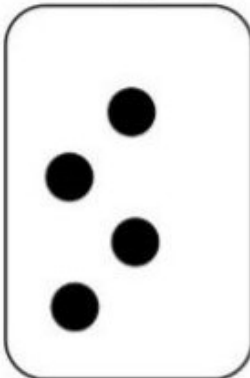
  



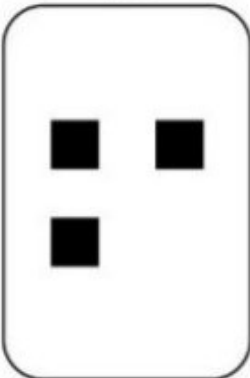
  



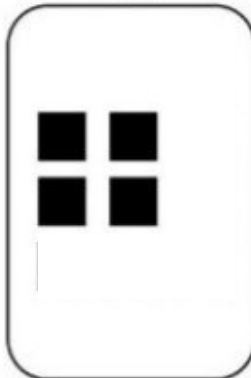
  



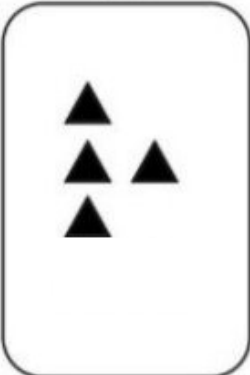
  



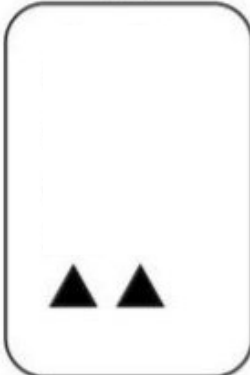
  



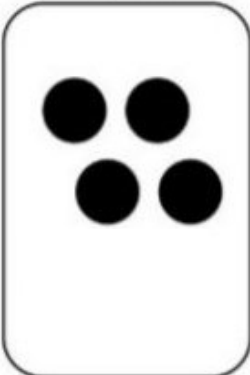
  



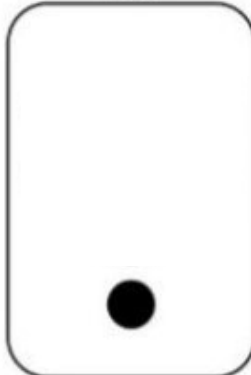
  


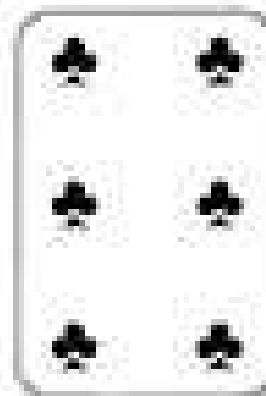
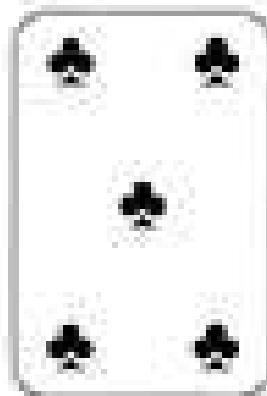
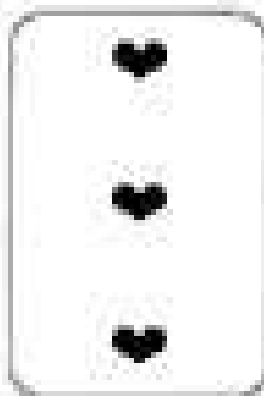
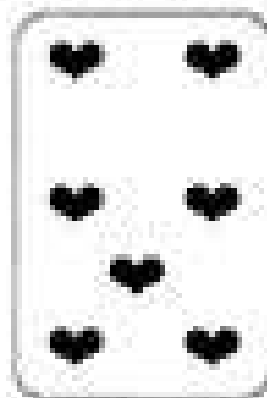
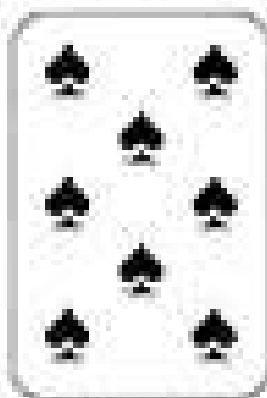
# La bataille

Associer  
les quantités  
et les nombres

Objectifs  
Compter des quantités.

Date

Des enfants jouent à la bataille. Entoure pour chaque ligne la carte qui gagne.



9

7

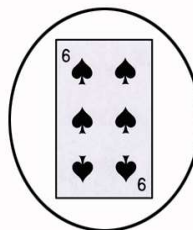
5

3

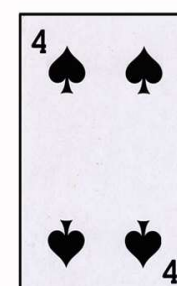
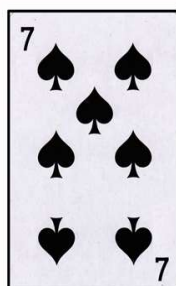
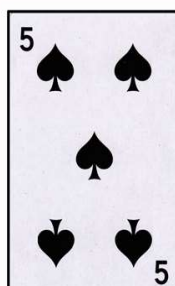
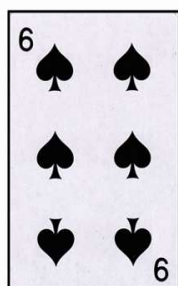
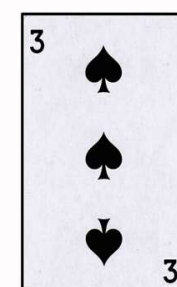
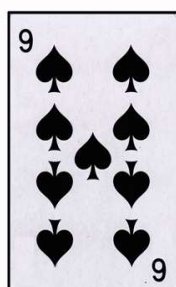
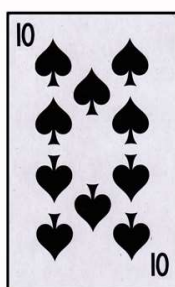
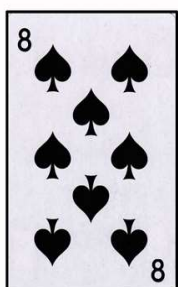
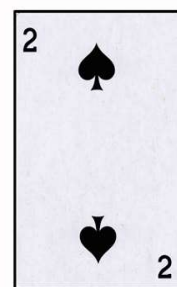
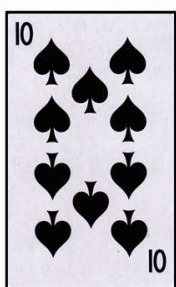
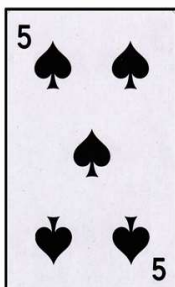
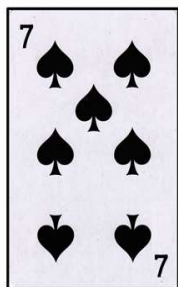
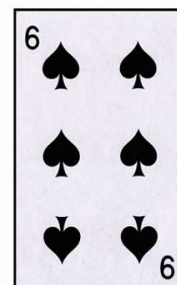
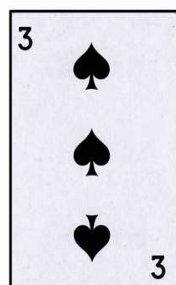
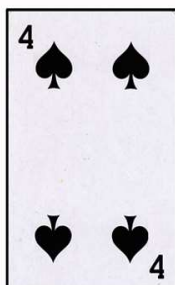
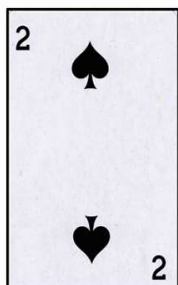
6



Prénom : \_\_\_\_\_



Entoure la carte la plus «forte».



# FEVRIER

