

MS - Continuité pédagogique Semaine 12

Du 15 au 19 juin

Bonjour,

Pour cette semaine, vous aurez besoin :

- Du jeu de la grue
- Du jeu des animaux
- De cinq figurines, de dix bouchons, d'un trésor
- Des chenilles imprimées la semaine dernière avec le jeu des immeubles. D'un dé.
- Deux feuilles blanches
- De peinture, pinceaux et d'un feutre noir.
- 1 feuille de papier coloré (si possible Canson)
- Paire de ciseaux, colle
- Deux boutons

Bonne semaine à tous,

Magali Danto

		Lundi 15	Mardi 16	Jeudi 18	Vendredi 19
		Rituel de la date			
		Apprentissage de la poésie pour la fête des pères (cf ci-dessous)			
MOBILISE R LE LANGAGE DANS	Littérature de jeunesse	La grosse faim de petit bonhomme : https://www.youtube.com/watch?v=upj4rpVZ_u	Une soupe au caillou : https://www.youtube.com/watch?v=oiCmI3--SU8	La petite poule rousse : https://www.youtube.com/watch?v=pEGAEDm8O54	La couleur des émotions : https://www.youtube.com/watch?v=ZPnPO48_UIY

Phonologie et principe alphabétique

Les rimes
Le jeu de la grue.
Au préalable, fabriquer le dé à l'aide du patron

- 1) Nommer les mots images sur le dé avec l'enfant.
- 2) Donner à chaque joueur une planche de jeu (grue) et les 4 pièces découpées.
- 3) Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Si le joueur tombe sur un mot qui rime avec grue, il prend une pièce pour compléter sa grue. Sinon, il passe son tour.
- 4) Le premier à avoir complété sa grue a gagné.


Les rimes
Le jeu des animaux

- 1) Nommer les mots images avec l'enfant.
- 2) Chaque joueur choisit un animal et nomme sa rime :
 - A pour Panda
 - OU pour Kangourou
 - IN pour Lapin
 - O pour Chameau.
- 3) Chaque joueur tire un mot image. Si le mot représenté rime avec son animal, il le place dans le panier de cet animal. Sinon, il passe son tour et repose la carte au centre du plateau.
- 4) Le premier à avoir 4 mots images dans le panier de son animal a gagné.
- 5) Rejouer en changeant d'animal pour chaque joueur.

Graphisme et écriture

Les ponts
« cercles en peinture et feutre noir »
Objectifs : Organiser les tracés autour d'éléments établis.



		<p>1) L'adulte répartit 4 points de peinture sur la feuille puis l'enfant trace trois cercles concentriques accolés</p>	<p>Travail à répartir sur les trois jours afin que l'enfant reste concentré et appliqué.</p> <p>2) Au feutre noir, tracer des lignes de ponts tout autour des cercles concentriques. Penser à tourner la feuille au fur et à mesure pour pouvoir bien orienter son tracer.</p>
<p>Activités artistiques</p>		<p>La carte de fête des pères :</p>	 <p>Prendre une feuille de couleur (si possible du papier Canson) de 21x21 cm. Plier la feuille en 4 en veillant bien à placer les différentes couches bord à bord. (à priori les Moyens sont capables de le faire avec un peu d'aide) puis dessiner le haut d'un cœur (la pointe correspond au centre de la feuille pliée) Découper le haut du cœur (laisser les enfants faire au maximum). Découper deux cœurs dans du papier blanc ou écrire directement sur le papier couleur BONNE FÊTE PAPA. Décorer les autres cœurs avec des gommettes ou des petits dessins. Pour l'avant de la carte, découper un nœud (gabarit ci-dessous) puis le décorer à l'aide de graphismes puis coller 2 boutons.</p>
<p>CONSTRUIRE LES PREMIERS Numération / géométrie</p>		<p>Problèmes semaine 12</p> <p>1 problème par jour.</p>	

Jeu d'orientation dans l'espace : Où est le trésor ?
Pour continuer à s'appropriier le vocabulaire spatial.

Où est le trésor ?



Matériel :

5 figurines

10 bouchons opaques

1 trésor (qui puisse se cacher sous un bouchon)

Règle du jeu : Pendant que l'enfant se cache les yeux, cacher en silence le trésor sous un bouchon.

Puis, l'enfant ouvre les yeux et vous lui indiquez où est caché le trésor. Par exemple : "Le trésor est caché à droite du panda ou "le trésor est caché dans le bouchon à gauche de la girafe" etc..

L'enfant doit alors comprendre ces indications et se les approprier pour retrouver le bon bouchon, qui cache le trésor.

Vous pouvez ensuite inverser les rôles.

Le jeu de la chenille.

Objectif : Associer la représentation chiffrée à chaque constellation du dé.



But du jeu : être le premier à avoir complété tous les anneaux de sa chenille.

Règle du jeu : Chaque joueur place sa fiche devant lui, puis lance le dé. Il doit lire la constellation du dé, puis retrouver l'écriture chiffrée. S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.

AGIR
S'EXPRIMER
COMPRENDRE
À TRAVERS
LES ACTIVITÉS
PHYSIQUES

Les statues

But du jeu :

- ♦ pour le directeur du musée : faire une commande de statue ;
- ♦ Pour le sculpteur : sculpter la statue de manière à ce qu'elle ressemble le plus possible à la commande ;
- ♦ Pour la statue : se laisser faire et garder la position.

Déroulement : Les enfants se mettent par 3 : un directeur, un sculpteur, une statue.

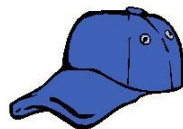
Le directeur indique au sculpteur quel animal, personnage, métier, plante.... il souhaite. Le sculpteur réalise sa statue en bougeant délicatement le 3ème enfant.

Quand c'est terminé, le directeur valide ou pas la qualité de la statue.

Evolution : C'est le sculpteur qui réalise la statue qu'il souhaite. Les visiteurs doivent deviner ce que ça représente.

On peut imaginer une visite du musée par tous les sculpteurs...

Parcours avec différentes actions : Courir, sauter, marcher,
passer dessus, dessous...
Jeux collectifs : 1, 2, 3 soleil, Jacques à dit, jeux de mimes
Relaxation



J'inventerais bien quelqu'un
Qui saurait tout de moi,
Qui serait plus fort que moi
Et me prendrait dans ses bras...

J'inventerais bien quelqu'un
Qui jouerait avec moi,
Me chanterait l'opéra
Et rirait aux éclats...

J'inventerais bien quelqu'un...
Mais il existe déjà!
C'est mon Papa!



Bonne fête des pères papa!

