

Chers parents,

Tout d'abord merci pour toutes les photos que nous avons reçues des travaux de vos enfants. Nous sommes très contentes de vos retours et de pouvoir les partager avec les autres enfants sur le site de l'école. C'est motivant et cela permet de garder du lien en ces temps particuliers. Pour ceux qui n'auraient pas encore été voir, nous vous encourageons vivement à aller le regarder avec vos enfants ! Nous espérons que ces deux semaines de pause ont été bénéfiques pour tous et nous repartons pour deux semaines d'école à la maison avant la rentrée progressive des élèves de grande section à partir du 11 mai.

Pour cette semaine, vous aurez besoin de :






- Papier, crayons
- Du plateau de jeu du serpent ainsi que des deux fiches (possibilité de venir les chercher à l'école si vous n'avez pas d'imprimante - > nous prévenir dans ce cas pour que nous préparions le matériel.)
- Des motos et voitures en jouets si vous en avez, sinon des dessins.
- Des kaplas ou jeux de construction permettant de réaliser des formes géométriques.
- Un cerceau/ une craie, un foulard et un bâton /tube solide pour les activités physiques.

Merci d'avance.

Bonne semaine,

Marie-Françoise Pilard et Magali Danto

Activités de la semaine 5 :

		Lundi 27 avril	Mardi 28 avril	Jeudi 30 avril
Rituels à réaliser chaque jour		<ul style="list-style-type: none"> - Dire la date, nommer les lettres du jour, dire le jour d'avant, le jour d'après : « Hier nous étions..., aujourd'hui nous sommes., demain nous serons... » - Chanter une chanson, comptine ou poésie apprise depuis le début de l'année au choix dans le cahier de vie - Apprendre la poésie de Maurice Carême « Mai » 		
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	Phonologie	<p>-Jeu de l'oie [s] Toutes ces étapes se font sur la semaine !</p> <p>1° -Faire le son avec le doigt en traçant un « s » « Suis la flèche et dis longtemps S... » 2°- chercher le plus de mots où l'on entend [s] 3°-Lire plusieurs fois la comptine du serpent et la mémoriser (<i>fichier PDF</i>)</p> <p>4° -Jouer au jeu du serpent régulièrement (au préalable toujours nommer les images qui figurent sur le serpent) (<i>fichier PDF</i>)</p> <p>-Réaliser les 2 fiches du serpent (lundi et jeudi par exemple) Attention à bien nommer chaque image à votre enfant pour qu'il puisse les répéter seul (<i>fichier PDF</i>)</p> <p>→ S'entraîner à refaire les gestes du [A] [I] [O] [U] [é] tous les jours et chercher des mots dans lesquels on entend ces sons .</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div> <p style="text-align: center;">[a] [i] [o] [u] [é]</p>		
	Écriture	<p><u>Écriture</u> : Entraînement sur les mots déjà écrits sur ardoise ou feuille blanche. Le travail sur le cahier avec les lignes sera repris lors du retour en classe.</p>		



	<p>Pour écrire : avoir les 2 pieds au sol, incliner l'ardoise vers la droite si l'élève est gaucher et vers la gauche s'il est droitier, pincer le crayon avec 3 doigts (pouce index majeur seulement) Sur l'ardoise s'entraîner à écrire (avec les arcades = Ponts m, les petites boucles e, grandes boucles l, petites et grandes piques i, u, t) sans lever le crayon !!!</p> <p>•Votre enfant peut dire à voix haute en même temps qu'il écrit le mot :</p> <p>Exemple : ⇒ « elle » petite boucle, grande boucle, grande boucle petite boucle ⇒ « tuile » grande pique, petite pique, petite pique, petite pique, grande boucle, petite boucle</p> <p>les accents et les points se font toujours à la fin !) ⇒ elle , lui , il , lit ,télé, utile, tuile , mimi ,mémé, miel, minute , mule, lune</p>
	<p>A réaliser un peu chaque jour :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Réciter la comptine numérique jusqu'à30 (au moins) •Essayer de réciter la comptine numérique en ordre décroissant : 30 29 28 avec un support si besoin <ul style="list-style-type: none"> • Les petits problèmes (monstres)

Mathématiques

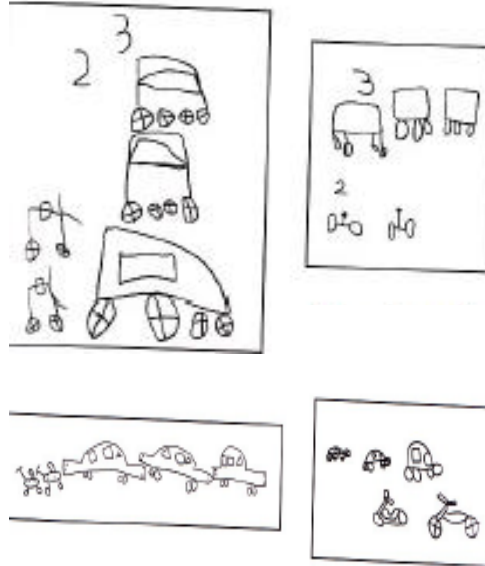
Résoudre un problème à l'aide d'un dessin.

Problème :

« Tom a trouvé 3 voitures et 2 motos mais elles n'ont pas de roues. Combien doit-il acheter de roues pour jouer avec ses nouveaux jouets ? »

→ L'objectif de cet exercice est de vérifier si l'élève a bien dessiné le nombre de roues.
Laisser -le tâtonner, s'il voit ses erreurs et se corrige c'est très bien.

Voilà quelques exemples de dessins d'élèves pour résoudre ce problème.



Autre problème :

Matériel : feuilles blanches, crayons à papier, boîte fermée contenant 3 voitures et 1 moto (en jouet ou dessinées) -> l'enfant ne doit surtout pas savoir ce que vous avez mis dans la boîte.

Problème :

« Voici une boîte, il y a 4 véhicules. Je sais qu'il y a 14 roues. Combien y a-t-il de motos et de voitures dans la boîte ? »

Bien rappeler le nombre de véhicules. Laisser -le dessiner (Ne pas donner la réponse de suite, l'élève doit trouver par le dessin).
Solution : une moto et trois voitures dans la boîte

Formes et Grandeurs :

• Avec toutes sortes de matériel (kapla, laine, ficelle, bout de bois...), réaliser toutes sortes de formes (carrés, cercle, triangle, rectangle) et les nommer. • Ranger des crayons du plus petit au plus grand



Pour cette semaine, nous vous proposons des petits jeux d'oppositions à réaliser en famille.

Tient debout

But : Etre capable en tirant, poussant, à gauche à droite de faire sortir l'adversaire.

Se tenir la main avec un pied dans le cerceau (même pied pour les 2 joueurs)

Matériel : un cerceau ou un traçage au sol...



Le Bazh-Yod (court-bâton)

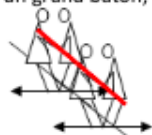
S'asseoir en face à face pied contre pied, tenir un bâton à 2 mains « en quinconce »

But du jeu : tirer le plus fort possible jusqu'à faire décoller les fesses du joueur en face, 1 point à chaque réussite, une partie gagnée 5 points, changer d'adversaire.



Matériel : un bout de bâton ou tube plastique, solide

Même chose en équipe avec un grand bâton, se placer de part et d'autre d'une ligne



La queue du Dragon

Equipe de 4 joueurs, 3 joueurs forment une queue (file indienne),

But : le 4ème se place devant la queue et doit attraper le foulard placé dans le pantalon du dernier joueur (la queue)

Matériel : Un foulard par équipe de quatre (ou trois)



Le combat de coq

Joueurs placés en face à face accroupis

But : d'équilibrer l'adversaire en position accroupie, possibilité de tracer un cercle au sol



<p style="text-align: center;">AGIR S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES</p>	<p><u>Participons au Getty challenge !</u></p> <p>Le Getty Museum de Los Angeles propose un défi pour familiariser les gens avec des œuvres d'arts tout en s'amusant pendant cette période de confinement.</p> <p>Nous vous proposons donc d'y participer avec votre enfant en reproduisant des œuvres d'art avec des objets de la maison.</p> <p>Vous trouverez quelques exemples sur ce site : https://www.arts-in-the-city.com/2020/04/21/recreez-des-tableaux-chez-vous-avec-le-getty-museum-challenge/</p> <p>Vous pouvez choisir une des œuvres présentées sur le site ou tout autre qui vous inspire !</p> <p>N'oubliez pas de prendre votre œuvre en photo et à nous l'envoyer pour que nous la mettions sur la page de la classe !</p>
<p style="text-align: center;">EXPLORER LE MONDE</p>	<p>L'espace :</p> <p>Un Diaporama PDF (<i>monstres</i>) <i>L'élève doit repérer la case indiquée (lecture du tableau à double entrée puis il fait la description du monstre à une autre personne afin de deviner de quel monstre il s'agit.</i></p>

MAI

Cloches naïves du muguet
Carillonnez car voici MAI !

Sous une averse de lumière,
Les arbres chantent au verger
Et les graines du potager
Sortent en riant de la terre

Cloches naïves du muguet,
Carillonnez car voici MAI !

Maurice Carême

