

Continuité pédagogique Semaines 7 et 8

Bonjour,

Comme vous en avez été informés, certains enfants de GS reviendront à l'école à partir de jeudi. Néanmoins, ce retour se fera pour l'instant à mi-temps. Le lundi et le mardi pour un groupe, le jeudi et le vendredi pour l'autre groupe. Nous continuerons donc à vous donner des activités pour assurer la continuité pédagogique le reste de la semaine.

Pour les enfants qui ne reviennent pas du tout à l'école, nous vous donnerons également le programme que nous ferons à l'école pour que votre enfant puisse continuer à apprendre au même rythme. Cela se trouve dans les colonnes bleues. Si votre enfant vient à l'école, merci de ne pas lui montrer les activités de la colonne bleue en avance à la maison.

Ces premières journées à l'école seront surtout l'occasion pour nous de faire un état des lieux des apprentissages des élèves.

		Lundi 11	Mardi 12	Travail à la maison Jeudi 14 et Vendredi 15 pour le groupe 1 Lundi 18 et mardi 19 pour le groupe 2		Travail à l'école Lundi 18 et Mardi 19 pour le groupe 1 Jeudi 14 et Vendredi 15 pour le groupe 2	
		Rituel de la date. Redire la poésie de la sorcière, la poésie Mai Apprentissage d'une nouvelle poésie : Le train du printemps de Christina Dorner (En dessous du tableau)					
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	Littérature de jeunesse	Lecture plaisir Lave-toi les mains de Tony Ross : https://www.youtube.com/watch?v=-NBj-LsmUJg				Découverte de l'histoire : La coccinelle mal lunée d'Eric Carle https://www.youtube.com/watch?v=7ouQKRdNCtI	
	Phonologie	Le son L Prendre les étiquettes j'entends/je n'entends pas L. Placer d'un côté l'étiquette l et de l'autre le l barré. Dire tous les mots images avec l'enfant pour s'assurer qu'il a le	Fiche coccinelles j'entends/ je n'entends pas l	Le son m Prendre les étiquettes j'entends/ je n'entends pas puis Même travail qu'avec le son l On peut ensuite demander à l'enfant de faire une petite collection d'objets dans	Fiche coccinelles j'entends/ je n'entends pas m	Révision des sons en lien avec les gestes Borel Maisonny travaillés à la maison	

bon vocabulaire puis demandez -lui de trier les images. Il doit placer sous le l les images dans lesquelles il entend l et sous le l barré les images dans lesquelles il n'entend pas ce son.



lesquels il entend m parmi les objets de la maison.

Écriture



Le jeu de l'oie de l'écriture (à réaliser plusieurs fois dans la semaine)
 Règle du jeu :
 « Les branches permettent de monter à la case du dessus tandis que les lianes glissantes font descendre le pion de l'enfant (si jeu individuel ou en groupe) ...

Lance le dé, avance du nombre de cases indiquées par le dé, et écris autant de fois le mot de la case sur laquelle tombe le pion. Si tu fais une erreur, tu recommences le mot, mais ne recule pas ! »

Écrire son prénom en écriture cursive (avec ou sans modèle)

Écriture dans le cahier d'écriture.
 +
 Graphisme : le cercle.

Principe alphabétique

Correspondance Capitale/cursive
 Placer les lettres cursives dans le tableau sous la lettre capitale correspondante (les enfants connaissent cet atelier, il était dans nos 2 classes avant le confinement)

Le double des lettres cursives
Règles du jeu du Double de l'alphabet (à deux joueurs) : - version "tour infernale" : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible. Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la **lettre** (ou le chiffre) en commun entre sa carte et la première carte visible de la pioche.
Celui qui a le plus de carte a la fin a gagné.

Dictée de lettres en capitales sur l'ardoise.
 Transcription : Montrer une lettre scripte au tableau, demander aux enfants de l'écrire en cursive sur l'ardoise.

Activités artistiques	Univers sonores	<p>Apprendre la chanson sur les gestes barrière : https://www.youtube.com/watch?v=KsJ8FPXcaxA&feature=youtu.be</p>	<p>Chanson pour le lavage des mains et Chanson : Coucou coccinelle de Pierre Lozère https://www.youtube.com/watch?v=naTvUYRFjqk</p>		
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE	Numération	<p>Photo-problèmes - A répartir sur les 4 jours. On insiste pour que les enfants justifient leurs réponses.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1646 263 1915 574"> Petits problèmes mathématiques sur le principe du jeu de la tirelire (cf. semaine </td> <td data-bbox="1915 263 2177 574"> La bande numérique. Prendre une bande numérique de 1 à 20(pour les enfants qui sont à la maison vous pouvez réutiliser les bouchons), retirer un nombre. Les enfants doivent deviner ce nombre et l'écrire sur leur ardoise. </td> </tr> </table>	Petits problèmes mathématiques sur le principe du jeu de la tirelire (cf. semaine	La bande numérique. Prendre une bande numérique de 1 à 20(pour les enfants qui sont à la maison vous pouvez réutiliser les bouchons), retirer un nombre. Les enfants doivent deviner ce nombre et l'écrire sur leur ardoise.
Petits problèmes mathématiques sur le principe du jeu de la tirelire (cf. semaine	La bande numérique. Prendre une bande numérique de 1 à 20(pour les enfants qui sont à la maison vous pouvez réutiliser les bouchons), retirer un nombre. Les enfants doivent deviner ce nombre et l'écrire sur leur ardoise.				
EXPLORE LE MONDE			<p>Les coccinelles. https://www.youtube.com/watch?v=K9HH8Bj2sK4</p>		

Pour cette semaine, voilà 4 petits jeux à faire à la maison proposés par l'ugsel du Mobihan.
Ils ne seront pas faits en classe car ne permettent pas de respecter le protocole sanitaire mais vous pouvez les réaliser à la maison.

Trouvé !

Le jeu se joue en plusieurs manches avec des variables.
Il peut se jouer dans l'appartement, dans la maison, dans le jardin...

Déroulement

Un meneur et X joueurs (de 1 à ...)

Le meneur se place dans la pièce désignée comme espace de jeu.

Les autres joueurs attendent dans une autre pièce de la maison ou chacun dans une autre pièce (voir en fonction de son espace).

Le meneur cache un objet.

Au signal, les joueurs viennent dans la pièce où se trouve le meneur et cherchent quel objet a disparu.



AGIR
S'EXPRIMER
COMPRENDRE A
TRAVERS
LES
ACTIVITES
PHYSIQUES

Variable 1

Tous les joueurs sont en attente au même endroit (attention ça risque de se bousculer à la porte, et là il y aura certes du mouvement mais aussi des cris, des pleurs ...)

A chaque joueur appartient un signal : il se déplace quand il entend son signal. Le meneur peut proposer un ou plusieurs signaux à la fois s'il veut mettre les joueurs en concurrence.



Variable 2

Si dans un premier temps le meneur cache un objet, il peut aussi :

- Déplacer 1 objet, puis 2 objets, ...
- Ajouter un accessoire à un objet : un foulard sur le dossier d'une chaise, une casquette à une statue, un saucisson accroché à la poignée, ...
- Cacher des mots dans la pièce et tous ensemble, écrire une phrase.
- Cacher des morceaux d'un puzzle à reconstituer.
- Retrouver tous les ingrédients d'une recette cachés dans la pièce, deviner la recette et ensuite la réaliser.
- Ajouter un objet dans la pièce.
- C'est encore l'époque des carnivals ! : trouver des vêtements et des accessoires dans la pièce et se vêtir le plus vite possible, gagne celui qui en un temps donné porte le plus de vêtements possibles.

Variable 3

Changer de lieu, inviter un enfant à ranger sa chambre, ou pas !!! et y jouer.
Jouer dans deux pièces communicantes pour agrandir l'espace de recherche.

Volcan

Mise en place

Ecarter un peu les meubles du salon.

Poser au sol des objets sur lesquels il est possible de marcher : coussin, caisse, petite chaise, tabouret, couverture pliée, banc, marche pied, ...

But du jeu

Traverser l'espace uniquement en marchant sur les objets.

Un pied dans la lave (= là où il n'y a pas d'objet) implique un retour au départ.



Variable

Il est possible, lorsque le joueur est en équilibre sur un objet, de déplacer un autre objet pour faciliter le déplacement.

Pinces à linge

Mise en place

Chaque joueur porte un grand tee-shirt, sur lequel sont accrochées 10 pinces à linge.
Le jeu se joue à 2, 3, 4, 5, ...

But du jeu

Récupérer le plus de pinces à linge possible (les accrocher sur le tee-shirt).

Déroulement

Au top départ, chacun essaie d'attraper les pinces de l'autre tout en évitant de se faire prendre les siennes.

Toutes les pinces sont visibles.

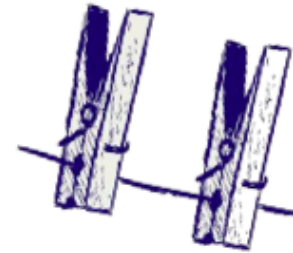
Par 2 : face à face

Par 3 : en triangle

Plus de joueurs : en cercle au départ.

Délimiter un espace de jeu.

Temps de jeu : 1mn30.



Mime

Mise en place

En face à face, pas d'accessoire.

But du jeu

Réaliser l'action qui vient d'être mimée.

Attention : bouche cousue !



Filmez-vous !

Exemple

Montrer l'un des joueurs avec son doigt, lui désigner l'endroit où il doit se mettre pour démarrer et expliquer par geste ce que l'autre doit faire.

Attention, il faut expliquer avec des gestes et non faire pour montrer.

LE TRAIN DU PRINTEMPS

Christina Dorner

Voilà le train du printemps
On l'a attendu longtemps!

Il arrive plein de fleurs
Pour mettre du baume au cœur.

Avec lui tous les oiseaux
Partis dans les pays chauds

Reviennent pour faire leur nid
Dans les arbres bien garnis.

De l'hirondelle à l'alouette
Tous chantent à tue-tête!

Qu'il est beau le printemps
Chantons tous gaiement!

