

MS - Continuité pédagogique Semaine 11

Du 8 au 12 juin

Bonjour,

Pour cette semaine, vous aurez besoin :

- Du jeu du gâteau et du jeu du chocolat
- Des images de ponts
- D'un plateau avec de la farine, du sable ou encore de la semoule fine.
- De peinture, pinceau, cotons tiges, feutres fins.
- De feuilles blanches.
- De bouchons de bouteille en plastique, de verres transparents identiques et d'un petit objet pouvant être caché sous un bouchon.
- Du jeu des immeubles (imprimer seulement le nombre de planches de jeu correspondant au nombre de joueurs.)

Bonne semaine à tous,

Magali Danto

		Lundi 8	Mardi 9	Jeudi 11	Vendredi 12
		Rituel de la date			
		Apprentissage de la poésie juin. (cf ci-dessous)			
MOBILI SER LE LANGAG E DANS	Littérature de jeunesse	Elodie la reine des fourmis : https://www.youtube.com/watch?v=j7E7tD6JS_g	Une fourmi pas comme les autres : https://www.youtube.com/watch?v=q-61IHLWoPU	Le cinquième : https://www.youtube.com/watch?v=qx0_f7CxqGA	Marie la fourmi : https://www.youtube.com/watch?v=8oYb-2iMOIM

Phonologie et principe alphabétique

Les rimes

Le jeu du gâteau

- 1) Donner à chaque joueur une planche de jeu et 4 parts du gâteau.
- 2) S'assurer que tous les mots images sont connus par l'enfant.
- 3) Chaque joueur pioche une carte à tour de rôle. Si le mot représenté rime avec le mot gâteau, il prend un morceau de gâteau. Sinon, il passe son tour.
- 4) Le premier à avoir reconstitué son gâteau a gagné.

Les rimes

Le jeu du chocolat

- 1) Donner à chaque joueur une planche de jeu et 4 morceaux de chocolat.
 - 2) S'assurer que tous les mots images sont connus par l'enfant.
 - 3) Chaque joueur pioche une carte à tour de rôle. Si le mot représenté rime avec le mot chocolat, il prend un morceau de chocolat. Sinon, il passe son tour.
- Le premier à avoir reconstitué sa tablette de chocolat a gagné.

Les ponts

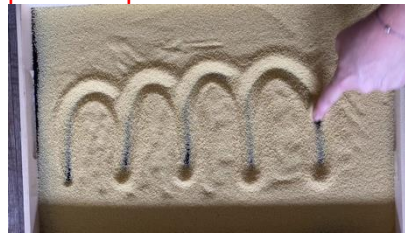
Graphisme et écriture

- 1) Découverte d'un nouveau graphisme : les ponts

Observer une série d'images représentant des ponts. Les repérer, passer le doigt sur les ponts.

- 2) Se remémorer le travail de la veille puis tracer des ponts avec le doigt dans le sable ou la farine.

Important : on apprend directement à enchaîner plusieurs ponts à la suite.




- 3) Tracer des ponts à la gouache sur une feuille blanche

- 4) Au dessus des ponts tracés à la gouache jeudi, tracer des petits ponts à l'aide de feutres.



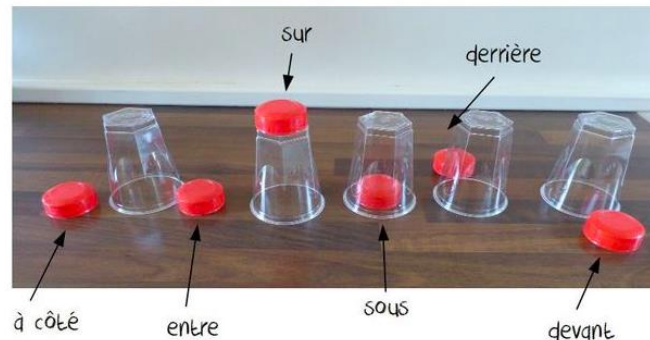
Ensuite, tourner la feuille et tracer des petits ponts en dessous des ponts à la gouache.

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Activités artistiques</p>		<p>Les champs fleuris</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Prendre une feuille de papier A4 blanche. 2) Tracer un trait au crayon à papier gris aux deux tiers de la feuille. 3) A partir du milieu de ce trait, tracer des lignes droites dans toutes les directions en dessous du trait. 4) Avec des cotons tiges, peindre chaque espace en tapotant avec la peinture de façon à ce que l'on voit bien les empreintes de points. Changer de couleur pour chaque espace. Une fois tous les espaces colorés, prendre un autre coton tige avec de la peinture verte. Tapoter sur les limites entre les différentes couleurs puis parsemer les champs de petits points verts. 	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CONSTR UIRE LES PROBLÈMES</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Numération / géométrie</p>	<p style="text-align: center;">Problèmes semaine 11</p> <p style="text-align: center;">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 :

6 verres transparents

6 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 dans le bouchon derrière le verre", ou "le trésor est caché dans le bouchon sur le verre", ou encore "le trésor est caché dans le bouchon entre deux verres" etc..

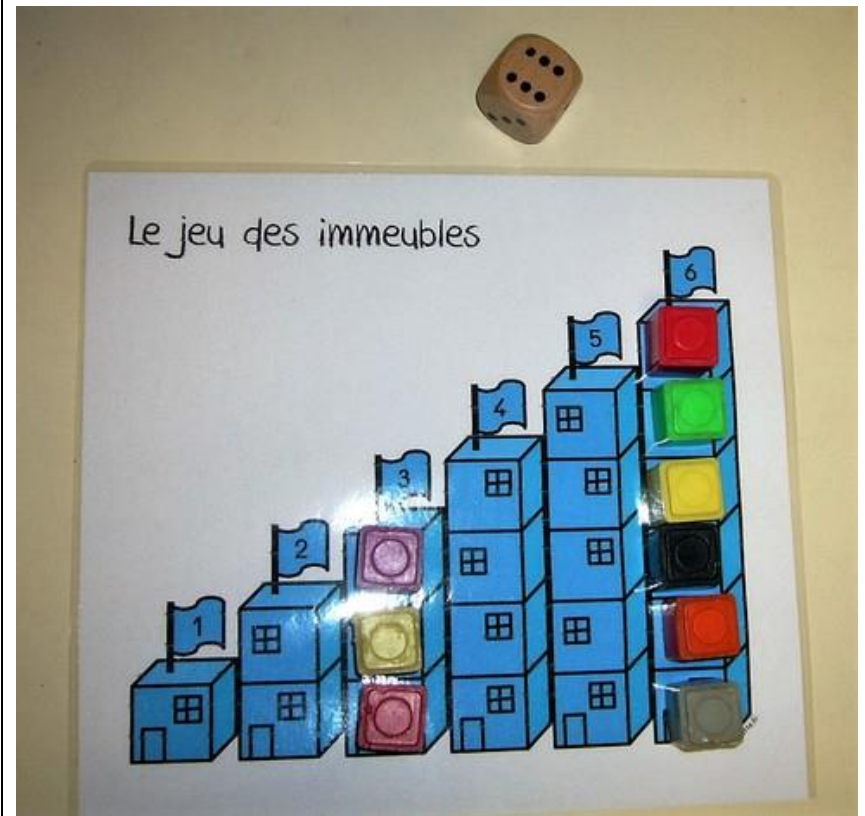
L'enfant doit alors comprendre ces indications et se les approprier pour retrouver le bon bouchon, qui cache le trésor.

Vous pouvez ensuite échanger les rôles.

Le jeu des immeubles

(imprimer seulement le nombre de pages correspondant au nombre de joueurs. Garder les chenilles de côté pour la semaine prochaine.)

Objectif: Associer une quantité de cubes à chaque constellation du dé. Dénombrer. Comparer terme à terme si besoin.



But du jeu : être le premier à avoir complété tous ses immeubles.

Règle du jeu : Chaque joueur place sa fiche devant lui, puis il lance le dé. Il doit piocher dans la réserve la quantité de cubes indiquée par le dé, puis trouver

				l'immeuble correspondant à cette quantité. S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.
AGIR S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES		<p><u>Jeu 1 : Quelles parties touchent le sol ?</u></p> <p>L'enfant se déplace librement en marchant. Au signal donné, l'enfant s'arrête et adopte une position au sol. Le parent nomme les parties du corps qui doivent être en contact avec le sol.</p> <p>Seules les parties nommées doivent toucher le sol.</p>	<p><u>Jeu 2 : Le corps en musique</u></p> <p>Au son de la musique, l'enfant se déplace en marchant dans la salle. Lorsque la musique cesse, il exécute les directives de l'intervenant : coude droit sur le ballon ; pied gauche sur le ballon ; etc.</p> <p>Cet exercice travaille également la latéralité</p>	Parcours avec différentes actions : Courir, sauter, marcher, passer dessus, dessous...

JUIN

JUIN bourdonne de mille abeilles
Entre les rayons du soleil
C'est la danse des papillons
De marguerite en liseron

JUIN éclot de mille fleurs
Dans les jardins de bonne heure
C'est la ronde des pâquerettes
Qui vont gaiement à la fête

