

Semaine 7 et 8

Continuité Pédagogique MATERNELLE

Pour les PS : en noir

Pour les MS : en noir et en vert

Pour les GS : en noir, en vert et en bleu

1. **Les rituels**

- Le calendrier :
 - Dire la date, nommer le jour d'avant et celui d'après, apprendre cette nouvelle comptine « Lundi matin l' empereur, sa femme, et le petit prince »
<https://www.youtube.com/watch?v=iWOhymSRw08>
Répéter cette comptine tous les jours, la chanter tout bas ou très fort, la chanter de plus en plus fort ou de moins en moins fort. Varier d'un jour à l'autre.annexe comptine
 - Employer un vocabulaire temporel (aujourd'hui nous sommes, hier nous étions, demain nous serons)
 - Déplacer chaque jour le personnage choisi sur le train de la semaine.
- La météo : Quel temps fait-il ? Faire une phrase à l'oral : il pleut, c'est nuageux, il y a du soleil... it's sunny, it's cloudy, it's rainy
- La météo intérieure : Comment te sens - tu aujourd'hui ? Nommer ses sentiments, décrire le ressenti. (Je suis en forme, je suis triste, je suis heureux, etc.), expliquer pourquoi en formulant une phrase.
- Anglais : What's your name ? L'enfant donne son prénom How are you ? Happy / Sad

2. **Activités physiques / motricité fine**

- PS/MS/GS Le jeu de l'oie sportif, fichier joint

- PS/MS/GS : les postures « Mon p'tit yoga », pour se concentrer, se calmer, être actif, se relaxer... fichier joint
- L'UGSEL 44 propose un deuxième diaporama pour des activités sportives à la maison, cliquer sur le lien ci-dessous puis cliquez sur « activités physiques individuelles 1D #2 » https://www.ugsel44.fr/?page_id=51.

3. **Langage oral**

- « Pas sage ? » Alex Sanders, <https://www.youtube.com/watch?v=pckpFGIpQHs>. Une histoire lue par son auteur, pour discuter avec son enfant et répondre à la question « C'est quoi être sage pour toi? ».
- ABC Dino : Séries de courtes vidéos sur les lettres de l'alphabet en capitales. Chaque jour, vous pouvez regarder un des épisodes avec votre enfant. Il apprendra à reconnaître les lettres. Chaque fois que la lettre apparaît seule ou dans un mot, mettez sur pause pour lui permettre de bien voir la lettre choisie. Amusez-vous ensuite ensemble à retrouver cette lettre dans des catalogues, sur des étiquettes d'aliments...Tracez la devant lui et faites-lui tracer. Sur une feuille, vous pouvez reproduire au fur et à mesure les lettres qu'il sait reconnaître. Il verra ainsi ses progrès. <https://www.lumni.fr/programme/abc-dino>
- Continuer à lire un album tous les jours et poser des questions à l'enfant afin de savoir s'il a compris l'histoire. Quels sont les personnages, où se passe l'histoire, quand...), voir la liste proposée en annexe de la semaine 4 si vous commencez à manquer d'albums
- Faire parler/raconter à partir des histoires ou des moments vécus. *L'objectif est toujours que l'enfant fasse une phrase, même petite mais bien construite.*
- Ecoute attentive « La maison de l'escargot ». Ecouter l'histoire du petit escargot une première fois puis répondre aux questions :
 - Petit Escargot est-il rapide ?
 - Où dort Petit Escargot, pourquoi ?
 - Que trouve-t-il ?
 - Que fait-il avec ?

-Que se passe-t-il alors avec ses amis ?

Ecouter une seconde fois puis vérifier si les réponses sont justes. Les corriger si-besoin en expliquant.

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/albums-et-histoires/lire/biblidhis_027#ecouter

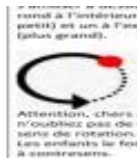
- Les bateaux :devinettes. Vous donnez à l'enfant la planche comprenant les 6 bateaux et vous posez une devinette (ne les faites pas dans l'ordre) de manière à ce que l'enfant trouve. Cela va lui permettre d'acquérir du vocabulaire à partir d'une catégorie et de réfléchir avant de répondre. 2 Fichiers joints

4. **Graphisme**

- Exercice pour muscler ses doigts et son corps « la routine du bricoleur »
https://www.youtube.com/watch?v=8QIO-Z8N_V4&feature=youtu.be

• Les cercles :

1 .Empreintes avec une bouteille de lait : Prendre une bouteille de lait vide, trempe - la dans la peinture et amuse – toi à faire des cercles. Ne les colle pas les uns aux autres. Attendre que cela sèche et s'amuser à dessiner un cercle à l'intérieur (plus petit) et un à l'extérieur (plus grand). Attention, chers parents, n'oubliez pas de vérifier le sens de rotation.



2 .Réaliser des cercles fermés en pâte à modeler : Faire des colombins avec la pâte à modeler. Relier l'extrémité des colombins pour former un cercle.



3 . Graphisme décoratif : Grands, petits ronds et feutres. **Annexe jointe PS graphisme**

- Les ponts, proposition pour réaliser un dessin graphique « ponts sur ponts ». Le matériel et les consignes sont précisés dans la pièce-jointe **ms graphisme les ponts 2**

- Les boucles, proposition pour réaliser un dessin graphique « spirales en rond ». Le matériel et les consignes sont précisés dans la pièce-jointe **gs graphisme les spirales**

- **GS poursuivre l'écriture en cursive, choisir les lettres à boucle**
<http://www.graphisme-ecriture.com/fiches-decriture-cursive-a-imprimer-gs/>

5. **Ecriture de son prénom, des lettres, des chiffres**

- **PS** : Ecrire le chiffre 1 avec de la pâte à modeler. Modeler deux colombins (1 grand et 1 petit) puis les poser sur le modèle pour former le chiffre 1. Ensuite, modeler 1 boule et la placer à côté du chiffre 1. **Annexe PS chiffre 1+ annexe PS MS GS écriture lettres capitales chiffres**
Refaire la même chose avec le chiffre 2. **Annexe PS chiffre 2**
Défi : Ecrire beaucoup de 1 (puis de 2) avec de la pâte à modeler.
- **MS** : apprendre à écrire le chiffre 1 puis le chiffre 2, visionner la capsule vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=LQuXUdX1Ez0> (**chiffre 1**) et s'entraîner à écrire le chiffre 1 en respectant le sens dans de la semoule, du sable, de la farine, sur l'ardoise, sur une feuille, pendant plusieurs jours en variant les supports, puis passer au chiffre 2.
<https://www.youtube.com/watch?v=vZ6vGj472uI> (**chiffre 2**)
- **GS** : écrire son prénom en attaché (et celui des copains). (**Référentiel en annexe de la semaine 4 : priorité à son prénom**).
- **GS** : chaque jour, l'enfant choisit 3 mots qu'il souhaite écrire en attaché. Si besoin, lui préparer un modèle pour chaque mot en utilisant le référentiel des lettres cursives. **Fichier joint GS écriture lettres cursives**

6. **Etude des sons**

- **MS** « le jeu du pouce ». Choisir un prénom bien connu de l'enfant et proposer des mots. Si le mot commence par la même syllabe, l'enfant lève le pouce sinon il baisse le pouce.

- Le son [o], consigne « Dans un prospectus, cherche des images où tu entends le son [o] et colle-les dans la maison du o, par exemple tu peux coller l'image d'un arrosoir car tu entends O dans la 2^{ème} syllabe. » cf. annexe
GS son [o] Accès GS

- Apprendre à reconnaître le son [o], exercices 1, 2, 3 et 4 (aide de l'adulte nécessaire pour le jeu 4)

<https://www.logicieleducatif.fr/francais/lecture/lecture-son-o.php>

- Ecouter et reconnaître le son [o], 1 exercice

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/le-son-o-171/>

7. **Découpage / collage**

- Découper, déchirer et coller librement. (exemple : créer une arbre, un nid, un oiseau...)

8. **Mathématiques**

- Prendre le temps de jouer avec des jeux nécessitant l'usage du dé ou des nombres, de faire participer les enfants aux activités quotidiennes pour compter (mettre le couvert, cuisiner...).
- Jeux mathématiques sur les nombres : "Les cadeaux du doudou" / De 1 à 5 : dire une quantité à l'enfant (1, 2...5) et montrer le même nombre de doigts. Demander à l'enfant de montrer le même nombre de doigts et lui demander d'aller chercher le bon nombre d'objets différents (livres, jouets, objets de maison, vêtements...) et les donner à son doudou, son nounours ou sa poupée. Vérifier avec l'enfant la quantité apportée. Recommencer plusieurs fois avec des nombres différents (de 1 à 5). MS même jeu de 1 à 8, GS de 1 à 10
- Poursuivre l'activité sur la bande numérique commencée en semaine 5, 2 fois au cours de la semaine.
Pour rappel : « Compter le plus loin possible (PS : minimum 5, MS : minimum 10, GS : minimum 30), colorier sur la bande numérique le

dernier nombre compté. Après avoir laissé votre enfant compter et colorier le dernier nombre, redire la comptine avec lui, l'aider si besoin et l'encourager pour aller le plus loin possible. Refaire cet exercice régulièrement pour permettre à l'enfant de mesurer ses progrès. Choisir l'un des 2 modèles de bandes numériques en annexe semaine 5. »

- Jouer et compter avec des clips et des kaplas. (annexe jointe)
- Manipuler les nombres à partir de la comptine : « Ils étaient 5 dans le nid »
Objectifs visés : numération jusqu'à 5 – associer les mots-nombres à une quantité – prendre conscience de la diminution d'une collection par retraits successifs d'un élément. (On peut adapter le nombre d'oisillons dans le nid au départ, et n'en mettre que trois) (annexe jointe)
- SUDOKU Compléter un sudoku : Découper les éléments du *jeu disponible en bas du tableau* ou réaliser votre propre sudoku.
Expliquer à votre enfant ce qu'est une ligne (horizontal) et une colonne (vertical). Le principe du jeu : Chaque animal ne doit être présent **qu'une seule fois** dans chaque ligne ou chaque colonne. (annexe jointe)
- PS : 2 exercices en lignes : jeu de mémoire, les chiffres de 1 à 3.
<https://lululataupe.com/2-4-ans/jeux-educatifs/385-jeu-de-memoire-1-a-3>
Compter de 1 à 3
<https://lululataupe.com/2-4-ans/jeux-educatifs/383-compter-de-1-a-3>
- MS : 2 exercices en lignes :
Exercices pour compter:
<https://lululataupe.com/4-6-ans/jeux-educatifs/805-combien-d-animaux>
- Jeu du furet à l'envers : l'élève dit un nombre, l'adulte le précédent et ainsi de suite jusqu'à 1. Partir au maximum de 30.
- GS : jeu « les dés chiffrés », matériel : 2 dés à constellations (points de 1 à 6), une ardoise ou une feuille et un feutre ou feutre effaçable par joueur, déroulement : un joueur lance les 2 dés ensemble, puis tous les joueurs écrivent en même temps la réponse sur leur support (ardoise, feuilles, ...) On vérifie ensuite le résultat. But du jeu : 1 bonne réponse vaut un point si le chiffre

est correctement écrit, on compte les points de tous les joueurs à chaque lancé de dés, l'objectif est d'obtenir le plus grand nombre de points ensemble. (Jeu adaptable aux PS et MS avec 1 seul dé)

- GS : compter jusqu'à 10, cliquer sur les liens :
<https://turbulus.com/ludoeducatifs/chiffres/57-compter-1-10>
<https://turbulus.com/ludoeducatifs/chiffres/93-compter2>

9. **Dessin / activités artistiques**

- Dessiner, décorer, peindre librement
- Dessiner le bonhomme du mois de mai (fichier, attention 1 feuille par niveau)
- **Transforme ta main :**

1. Imagine en quel animal pourrait se transformer ta main.
2. Ensuite, choisis les bonnes couleurs, recouvre ta main avec de la peinture et fais ton empreinte sur la feuille.
3. Transforme l'empreinte de ta main pour en faire un animal. Dessine les parties manquantes avec des feutres.



Exemple :

- Une vidéo destinée aux adultes pour apprendre à votre enfant à bien tenir son crayon :
<https://www.youtube.com/watch?v=uYpuB2lL3ww&feature=youtu.be>

- **Dessin « pas à pas », pour apprendre à dessiner en suivant des étapes (feuille jointe)**
- Dessin « pas à pas » pour apprendre à dessiner en suivant des étapes (feuille jointe)
- Ecouter et apprendre la comptine des oiseaux : « Ils étaient 5 dans le nid » <https://youtu.be/IteCb1uhZTA> **annexe comptine**
- Ecouter et apprendre une chanson pour bien se laver les mains : « Si le loup se lave les mains » <https://youtu.be/mL-geIgybPs>

10. **Explorer le monde**

- PS /MS/ GS : Observer et étudier les oiseaux. (annexe jointe)
- PS / MS/ GS Qui mange quoi ? Film d'animation de la série Dis-moi Dimitri.

C'est l'occasion d'attirer l'attention de votre enfant sur la racine des mots de régime alimentaire : herbivore : qui mange de l'herbe, insectivore : qui mange des insectes.

Si votre enfant à des animaux parmi ses jouets vous pouvez en jouant avec lui demander ou lui indiquer ce qu'ils mangent.

Si vous avez des livres documentaires sur les animaux, vous pouvez en lire un avec lui en attirant son attention sur son régime alimentaire si ce document indique ce que mangent les animaux.

<https://www.lumni.fr/video/qui-mange-quoi-dis-moi-dimitri#containerType=program&containerSlug=dis-moi-dimitri>

11. **Anglais**

- <https://kokorolingua.com/> lien pour découvrir l'anglais.