

Semaine 11

Continuité Pédagogique MATERNELLE

Pour les PS : en noir

Pour les MS : en noir et en vert

1. Les rituels

- Le calendrier :
 - Dire la date, **nommer le jour d'avant et celui d'après.**
 - Comptine à gestes de la semaine : Vous pouvez dire la comptine en entier puis la répéter morceau par morceau pour que votre enfant la mémorise petit à petit tout au long de la semaine.

Les instruments de musique de Corinne Albaut

*Le matin pour dire bonjour, Je joue du tambour
Pour parler avec les oiseaux, Je joue du pipeau
Pour demander comment ça va, Je joue de l'harmonica
Quand j'ai envie de dire « zut », Je joue de la flûte !*

- 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...
Peux-tu comparer avec le temps qu'il faisait hier ?
- 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.

2. Activités physiques / motricité fine

- PS /MS : Le p'tit carré du corps (USEP44) – cycle 1 Une proposition de jeu sportif à partir des lettres de l'alphabet pour jouer tout seul, avec des frères et sœurs ou avec des adultes. (Document en annexe)



- PS/MS : Motricité et dé (document en annexe)

3. **Langage oral**

- **PS / MS** : La Marchande de perroquets : Film d'animation de la série Manimo, cliquer sur le lien pour écouter l'histoire <https://www.lumni.fr/video/la-marchande-de-perroquets#containerType=program&containerSlug=manimo>
Quel est le métier de la Girafe ? Combien coûte le perroquet qui chante bien ? Combien coûte l'autre ? Qu'est-ce que veulent acheter Corbeau, Eléphant et Tigre ? Pourquoi finalement ils n'achètent aucun des perroquets ? Pourquoi ne veulent-ils pas du perroquet gris ? Pourquoi Girafe ne peut-elle pas les séparer ? Explique ce que veut dire « vous avez perdu la tête ? » et « laid » . Si votre enfant ne réussit pas, expliquez-lui.
- **PS / MS** : 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
- **PS / MS** : 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.
- **PS : Le jeu du robot** : Proposer à l'élève de parler la langue des robots. Pour cela, il va falloir parler lentement, en séparant bien les syllabes.
 1. Chercher un objet dans la maison, le nommer en langage robot. Répéter cette activité avec d'autres objets.
 2. Scander les syllabes de son prénom en tapant dans ses mains. A chaque frappé de main, il y a une syllabe VA LE RIE (3 fois , 3 syllabes).
Demander à l'enfant de choisir d'autres prénoms, de les dire avec la voix du robot et en tapant dans ses mains.
- **PS : La course aux syllabes** : dénombrer les syllabes
Votre enfant va entendre un mot et devra indiquer le nombre des syllabes orales en frappant dans ses mains. Attention à l'oral le mot BALLE ne comporte qu'une seule syllabe (balle) alors qu'il en comporte 2 à l'écrit (ba -lle).
<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/phonologie/course-aux-syllabes-niveau-1.php>
Vous pouvez lui proposer d'autres mots. Combien de syllabes dans trompette, dans piano... ?
Votre enfant rencontrera peut-être des difficultés pour réaliser cette activité car il s'agit d'un exercice très difficile. Vous pouvez l'aider en faisant avec lui.
- **MS : Syllabes phoniques, dénombrer les syllabes. (2 ou 3 exercices par jour)** <http://www.pepit.be/exercices/maternelles/francais/syllabesphonique/page.html>

9 exercices pour apprendre à compter les syllabes dans un mot. Dans « jouer en ligne », cliquer sur [1](#)

4. Graphisme

- PS : Tracer des contours.

Matériel : différents objets de la maison, feutres ou crayons de couleurs, feuille.

L'enfant pose un objet sur la feuille (le fixer avec de la pâte à modeler (ou du patafix) et trace le contour de celui-ci en collant bien le crayon contre l'objet. L'enfant peut ensuite essayer de retrouver à quel objet appartient chaque contour et colorier les formes ainsi obtenues.



- PS : Empreintes de bobines de fil et feutres. (document en annexe)

- MS (1) : les boucles. Dans de la semoule ou de la farine, poser son index et tracer des boucles librement : petites, grandes, petites puis grandes, grandes puis petites. Répéter ce geste tous les jours. Faire de même sur un tableau ou une ardoise inclinée.

- MS (2) : les boucles. Scotcher deux feuilles A4 ensemble. Peindre de larges bandes de couleurs dans le sens de la longueur, changer de couleur à chaque bande et laisser sécher. Avec un gros feutre noir, tracer des boucles montantes en démarrant à gauche, la boucle doit être de la même hauteur que la bande de couleur.



la

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

- PS : Poursuivre l'apprentissage de l'écriture des lettres de son prénom.
- MS : les lettres combinées : B D J P R U.
Jour 1 : Nommer ces lettres puis à l'aide d'un modèle écrit par l'adulte, former les lettres en pâte à modeler. (Auparavant, réaliser des jeux de doigts afin d'échauffer les muscles)
Jour 2 : dans un plateau de farine ou de semoule, tracer avec l'index les 6 lettres une à une puis à l'aide d'un coton-tige (ou un autre objet) , tracer de nouveau les 6 lettres une à une
Jour 3 : sur une ardoise, tracer plusieurs fois chacune des lettres (l'exercice du jour 2 peut être refait si besoin)
Jour 4 : sur une feuille, l'enfant trace au feutre fin les 6 lettres plusieurs fois.

6. Activités artistiques

- PS / MS : Dessiner, colorier, découper, déchirer et coller librement.
- PS : Dessin « pas à pas » pour apprendre à dessiner en suivant des étapes (document en annexe)



- MS : dessin « pas à pas » suite des semaines 7 et 8. Documents en annexe
- PS / MS : Comptine pour mimer les musiciens : <https://www.lumni.fr/video/petit-ours-brun-comptine-pour-mimer-les-musiciens#containerType=serie&containerSlug=petit-ours-brun> série comptine et devinette de Petit ours brun Votre enfant va apprendre à mimer mais surtout à reconnaître des instruments de musique en fonction de leur son.
- PS / MS : Le Perroquet : <https://stocad.ac-nantes.fr/index.php/s/DRXqwoZzTrye9BM> Ecoutez une première fois et demandez-lui de raconter ce qu'il a entendu. Votre enfant repère que deux instruments jouent en se répondant. Il s'agit du oud, instrument à cordes des pays du Maghreb et l'harmonium qui est un instrument à vent qui vient d'Inde. Ecoutez une deuxième fois « Le Perroquet » en vous mettant face à face. Chacun choisit son instrument. Celui qui choisit « le oud » est le meneur. Il propose des gestes sur la partie jouée par le oud qui seront repris à l'identique sur la partie jouée par l'harmonium. Attention les deux instruments finissent ensemble !

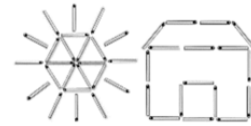
7. Mathématiques

- PS / MS : Poursuivre l'activité sur la bande numérique commencée en semaine 5, 2 fois au cours de la semaine.
- PS/MS : Demandez régulièrement à votre enfant de dire la comptine des nombres. Il peut commencer au début mais également la dire par intervalle. Par exemple, commencer à 3 et aller jusqu'à 8 ou à 4 et aller jusqu'à 10. C'est un bon moyen pour lui faire apprendre les morceaux qu'il ne connaît pas bien. **Entraînez-le également à la dire à rebours : 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0...**
- PS / MS : 1. Les allumettes

Matériel : -les fiches à imprimer ou à reproduire
-des allumettes

Niveau 1 : L'enfant positionne les allumettes sur le modèle pour reproduire la composition qu'il voit sur la fiche modèle.

Niveau 2 : L'enfant positionne les allumettes à côté de la fiche modèle pour reproduire la composition. (document en annexe)



1. Je construis une demeure en allumettes (document en annexe)

Objectif : Réaliser une demeure en allumettes.

Consigne : Tu vas pouvoir te transformer en architecte royal ! Le roi et la reine ont décidé de déménager. Ils cherchent un jeune architecte doué pour imaginer leur future maison. Afin de les convaincre de te choisir, propose-leur un plan du plus beau château ou de la plus belle demeure que tu puisses imaginer.

Matériel : Des allumettes, des cure-dents, des baguettes chinoises, des cotons tiges... et ton imagination ! Remarque : essayer de se placer sur une surface dont la couleur contrastera avec celle des allumettes / cure-dents... pour que l'on puisse bien voir la composition.



Propositions de démarche pour une activité familiale :

- 1- Choisis ton matériel et la surface plate sur laquelle tu auras la place de réaliser ton château ou ta maison. Tu peux regarder sur Internet pour trouver des dessins de châteaux ou de maisons qui te plaisent (château fort avec des créneaux, château de princesse avec une grande tour, manoir, maison en bord de mer...).
- 2- Construis ta demeure royale
- 3- Place une étiquette avec ton prénom et ta classe à côté de ton château, prends une photo et dépose-la sur le mur de l'école en cliquant sur ce lien <https://padlet.com/ecchlaunaystetherese/m6k9nlikt9lxu6ob>

- **PS/MS** : Greli, Grelo - Vous avez besoin de trois petits pions, ou de petits objets (bouchons, perles...) et d'un gobelet ou récipient opaque. 1 - Montrez les 3 jetons sur la table à votre enfant, puis placez-les dans le gobelet, un par un et refermez le gobelet avec la main, Secouez le gobelet en chantant, « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ». Laissez votre enfant répondre et vérifiez ensemble en vidant un à un les pions du gobelet ! 2 – Placez 1 des jetons dans le gobelet puis rajoutez-en 1 ! Chantez « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ». Laissez votre enfant répondre. S'il a des difficultés, proposez-lui de dessiner la situation. Poursuivez le jeu en variant le nombre de jetons dans le gobelet et le nombre d'ajouts. Vous pouvez aussi enlever des jetons du gobelet.

8. Explorer le monde

- **PS / MS : Le hochet**

En musique, un hochet est un instrument sonore composé d'un contenant dans lequel sont enfermés des grains. Votre enfant va pouvoir réaliser cet instrument de musique, puis il pourra en jouer.

Matériel : - 3 bouteilles opaques (type lait - à défaut, boîtes avec couvercle)
- 3 bols contenant au choix : du riz, des lentilles, du café, des petits cailloux, de la farine, du sable ...

- Dans la première bouteille, mettre 3 cuillerées de riz (bien revisser la bouteille).
- Dans la deuxième bouteille, mettre 3 cuillerées de lentilles.
- Dans la troisième bouteille, mettre 3 cuillerées de farine.

Secouer chaque bouteille, et comparer les sonorités produites. Essayer de retrouver quel ingrédient se trouve à l'intérieur. Ensuite, ouvrir la bouteille pour vérifier.



Créer d'autres hochets contenant d'autres ingrédients et réussir à les distinguer.