

# SEMAINE du 8 au 13 juin

GS

Continuité pédagogique

## **ACTIVITES RITUELLES** ( à faire tous les jours)

### 1- MISE EN ROUTE

Voici quelques mouvements qui permettent la stimulation et facilitent une meilleure « disponibilité pour apprendre », attention, organisation et une activité cérébrale afin d'optimiser le processus d'apprentissage, le traitement de l'information et de fonctionner à son plein potentiel.

Suivre les indications de la vidéo suivante : <https://safeyoutube.net/w/Z827>

### 2 - LA METEO

Quel temps fait-il aujourd'hui ? Entoure la bonne réponse. Connais-tu la signification de tous les dessins ?



### 3 - LES JOURS DE LA SEMAINE

Chaque jour, demander à votre enfant de dire les jours de la semaine dans l'ordre. Si il ne se souvient plus, pointer du doigts les jours en nommant le jour. Avec la répétition, votre enfant va mémoriser les jours de la semaine dans l'ordre. On peut s'appuyer de cette image pour écrire la date.



### 4 - ECRIRE LA DATE

Tous les matins nous avons l'habitude de faire la date avec l'aide d'un calendrier. Chercher la date du jour avec l'adulte et l'entourer.

Demander :

- *Quel jour sommes nous ?*
- *Quel jour étions-nous hier ?*
- *Quel jour serons nous demain ?*

Pour les enfants qui sont à l'aise **avant-hier, après demain.**

**Copier la date et écrire** en lettres capitales ou en « attaché » avec un modèle (selon le niveau des enfants).

### 5 - ECRIRE SON PRENOM

Afin de consolider cet apprentissage, écrire son prénom en « attaché » ou en capitale selon le niveau.

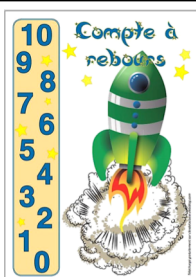
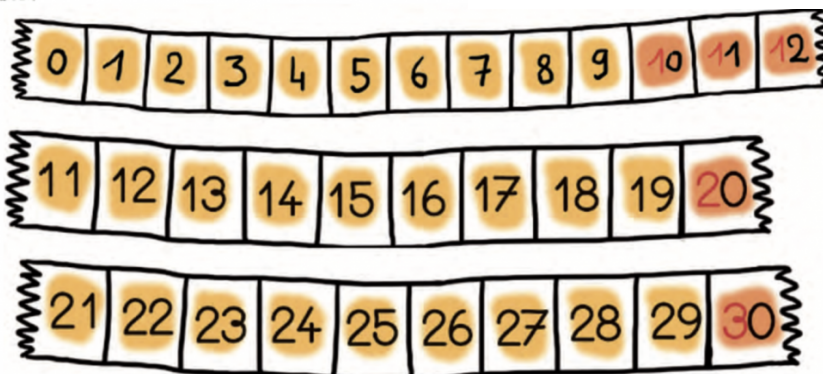
## 6 - DIRE LA SUITE DES NOMBRES

*Je dis la suite des nombres jusqu'à 30.*

Acquérir la suite orale des mots-nombres. Dire la suite des nombres jusqu'à 30.



Récite la comptine des nombres de 0 à 30 et plus pour ceux qui sont à l'aise.



## 7 – DEFI DE LA FUSEE

Tu vas t'entraîner à être le lanceur des fusées dans l'espace.

Pour qu'une fusée décolle, le lanceur de fusée compte à l'envers de 10 à 0.

Tu peux construire une fusée/avion en papier que tu feras décoller toi aussi quand tu diras le zéro.

## 8 – DEFI DES COUVERTS

Mets la table pour 3 personnes, ensuite pour 4 personnes, ensuite pour 6 personnes...

## 9 – DEFI ALGORITHME

Je continue l'algorithme : 2 couteaux – 1 fourchette – 2 cuillères – 2 couteaux – 1 fourchette -...

## 10 – DEFI DICTEE DES NOMBRES

Dictée de nombres de 0 à 10 dans le désordre sur une feuille, ardoise ou tableau. L'adulte dit un nombre compris en 0 et 10; l'enfant écrit ce nombre.

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

1. LE MOUVEMENT DES ANIMAUX -> voir la vidéo <https://safeyoutube.net/w/ocLA>

2. COURSE D'ENDURANCE -> je choisis un endroit pour des tours de terrain : dans mon jardin ou au stade. Je cours et j'essaie d'augmenter le nombre de tours. Je fais le tour d'un terrain le plus longtemps possible et à la fin je compte le nombre de tours que j'ai fait. Attention, pense à bien respirer sinon tu auras un point de côté.

## COMPTINES ET CHANSONS

1. Vole vole papillon ---> voir la vidéo <https://safeYouTube.net/w/SIZJ>
2. Petite chenille ---> voir la vidéo <https://safeyoutube.net/w/UIBB>

# MOTRICITE FINE / GRAPHISME / ECRITURE

Observer  
Manipuler  
Apprendre à écrire  
S'entraîner

## LA FAMILLE DES LETTRES À BOUCLE DESCENDANTE *g, j, y, f* Écrire les lettres à boucle descendante en cursive

### 1. J'observe.

Montrer le tableau de l'alphabet en cursive (recopier le si vous ne pouvez pas imprimer).

Demander à l'enfant de monter les lettres qu'il connaît ( il peut dire le nom de la lettre ou le son que fait la lettre).

Dire à l'enfant que l'on va chercher et entourer les lettres : « On va chercher les lettres qui ont une boucle qui descend. Il y en a une qui a une boucle qui monte et une boucle qui descend. ».

Dessiner une boucle qui descend sur une ardoise :

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z				

Réponses attendues : *g, j, y, f*

L'adulte nomme la lettre et fait le son de la lettre. L'enfant répète.

la lettre i fait le son « iii » ; la lettre o fait le son « uuu » ; la lettre t fait le son « t(e) » et non pas té ; la lettre p fait le son « p(e) » et non pas pé.

### 2. Je manipule.

Former les lettres avec de la pâte à modeler. S'amuser à nommer les lettres et à faire leurs sons.

Vous pouvez prendre des photos et me les envoyer. Je mettrai vos productions sur le blogue.

### 3. J'expérimente et j'apprends à écrire.

→ Préparer une assiette avec du sel (ou de la farine, ou de la semoule, ou du sable)

→ Demander à votre enfant de tracer les lettres i, u, t et p.

« Effacer », et reprendre l'exercice plusieurs fois.

### 4. Je m'entraîne : écrire les lettres sur une ardoise.

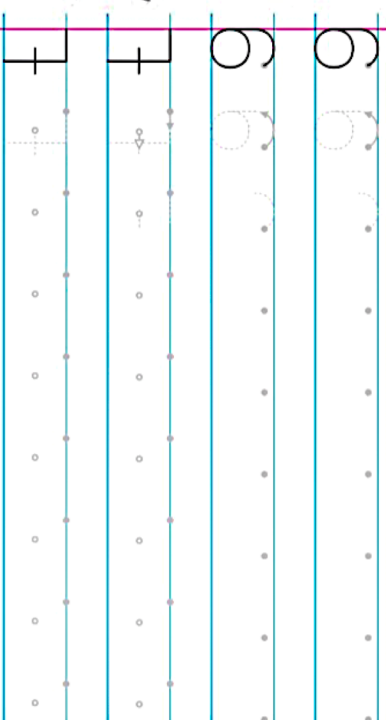
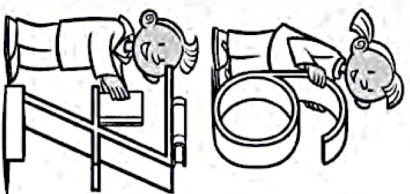
En complément, fiche de graphisme à imprimer pour un entraînement graphique.

# SEMAINE 10

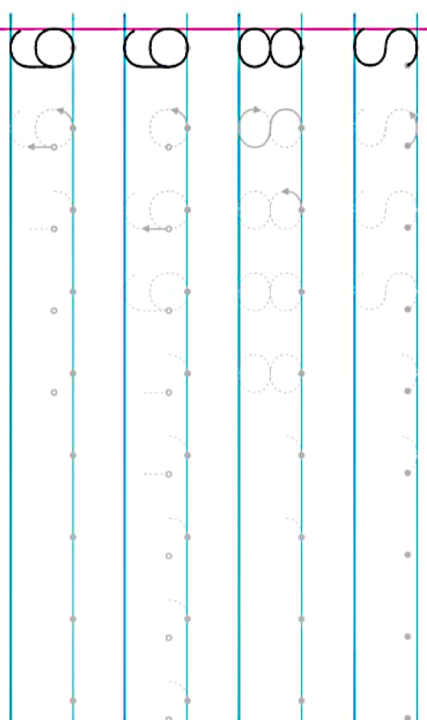
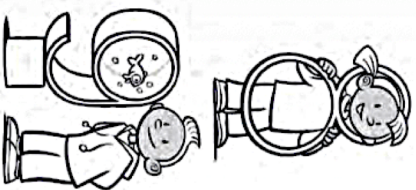


→ Jour 1 • Écrire le 6 et le 7.

Je m'entraîne à écrire les chiffres.

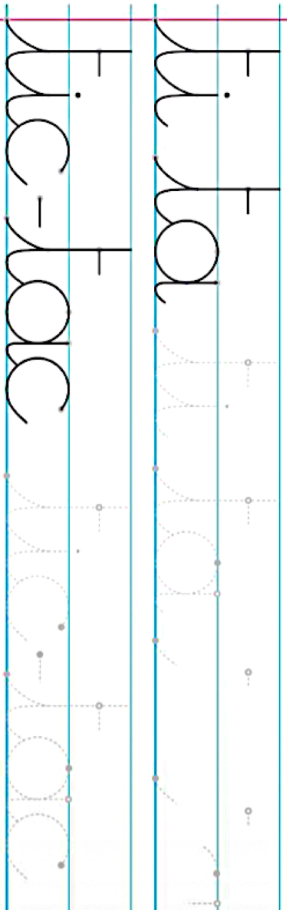


→ Jour 2 • Écrire le 8 et le 9.



→ Jour 3 • Écrire « tic-tac ».

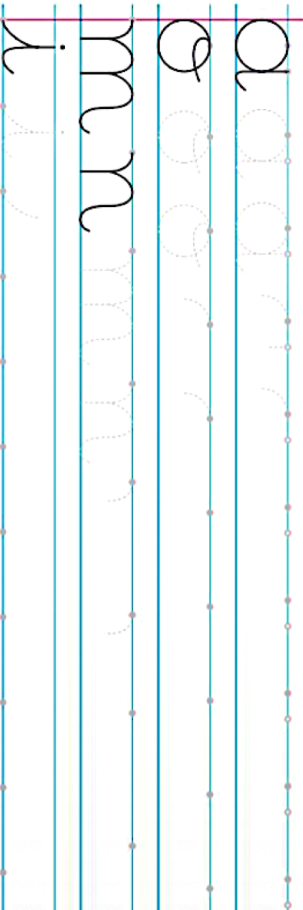
Je repasse sur les pointillés.



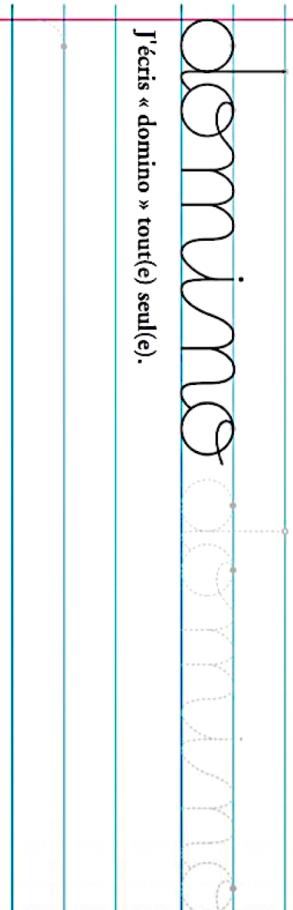
J'écris « tic-tac » tout(e) seul(e).



→ Jour 4 • Écrire « domino ».



J'écris « domino » tout(e) seul(e).





## ECOUTER ET COMPRENDRE UNE HISTOIRE

La chenille qui fait des trous  
Eric Carle

Cliquez sur le lien pour écouter l'histoire.



Son mp3 → <http://bloc-note.ac-reunion.fr/9740844z/files/2020/06/La-chenille-qui-fait-des-trous-Album-jeunesse-dEric-Carle-raconté-percuté-mp3>

Pour se nourrir, la petite chenille fait des trous dans les fruits qu'elle dévore. Jusqu'à ce qu'elle se transforme en un magnifique papillon. A priori banale, l'histoire est joliment racontée et surtout magnifiquement illustrée par un heureux mélange de collages et de peintures.

Bonne écoute.

Voici la version en anglais <https://safeyoutube.net/w/RVSJ>

Durant cette semaine, lire ou écouter l'histoire plusieurs fois.

Dans un premier temps, demander à votre enfant de raconter l'histoire.

Une fois qu'il l'a connaît bien, poser quelques questions pour être sûr que votre enfant a bien compris.

Proposer à votre enfant, l'activité sur la plateforme quizinière.com → voici le lien <https://www.quiziniere.com/#/Exercice/OE6G48>

## EXPLORER LE MONDE :

Sciences : comment les fleurs boivent-elles ?

Regarder la vidéo sur le blogue.

## ARTS VISUELS

Regarder la vidéo suivante : <https://safeYouTube.net/w/C7BB>

A toi maintenant de créer ton œuvre avec ce que tu trouves dans ton jardin ou autour de chez toi. Envoie ensuite une photo à ta maîtresse.

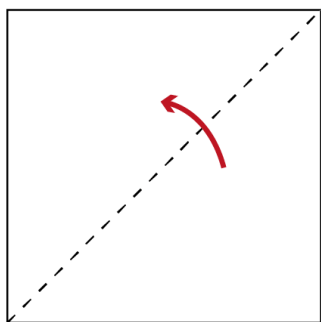
# Bricolage : ENGIN VOLANT



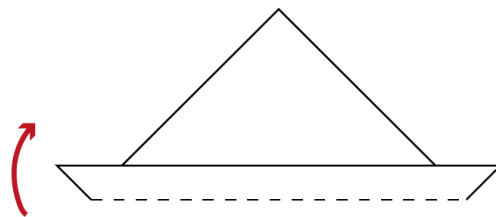
## MATÉRIEL :

- 1 carré de papier léger, d'environ 21 cm de côté
- colle

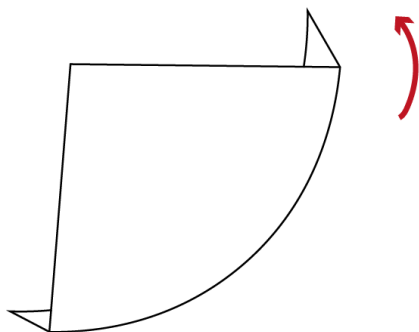
Referme en glissant une pointe dans l'autre. Colle.



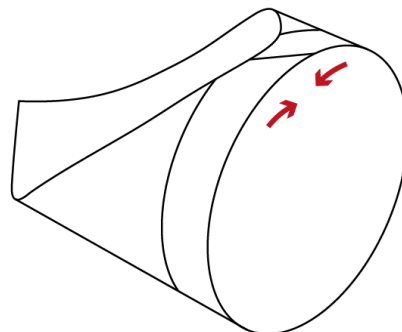
Plie ton carré en deux, dans la diagonale



Plie un rebord d'environ 1 cm



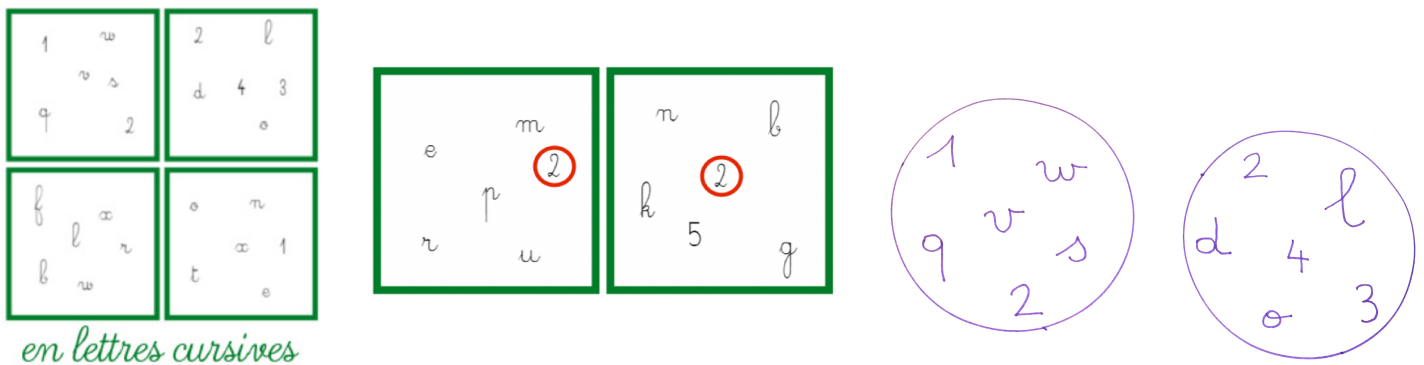
Retourner, et former le cercle en rapprochant les pointes



Referme en glissant une pointe dans l'autre. Colle. Tu peux maintenant lancer ton planneur en le tenant par la pointe, comme sur la photo.

# JEU: Dobble de l'alphabet

Le jeu du Dobble repose sur un concept génial ! Pour ceux qui ne connaissent pas : quelles que soient les deux cartes du jeu mises côte à côte, il y a toujours un unique symbole commun entre ces deux cartes, à trouver le plus rapidement possible.



Matériel : cartes à imprimer ou à fabriquer.

Règles du jeu du Dobble 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. Le premier joueur à trouver pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de cartes a gagné.
- ✓ Version "puits" : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

## PHONOLOGIE :

### 1. Le jeu de l'oie du son « s »

Voir les 3 fiches en annexe.

### 2. Le son « s » sur quizinière.com

Voici le lien pour aller sur l'exercice : <https://www.quiziniere.com/#/Exercice/4DWNQD>

En haut à droite, vous devez mettre juste le prénom de l'enfant (pas de nom).

Proposez à l'enfant de faire l'activité et ensuite cliquez sur « envoie la copie. »

Attention il faut tout compléter et envoyer car il n'est pas possible de sauvegarder et de continuer plus tard.

- Quand vous validez l'exercice, le logiciel vous donne un code de copie. Bien le noter car il vous faudra ce numéro pour accéder à la correction, plus le code de l'exercice. (code de l'exercice : 4DWNQD)

Je pourrais ensuite voir le travail de votre enfant, le corriger. Vous y avez accès jusqu'au 12 juin

## LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE :

### 1. Situation problèmes :

Votre enfant choisit 3 couleurs (exemple: rouge , bleue, jaune). Avec ses trois couleurs il doit trouver toutes les combinaisons possible de maisons que l'on peut construire. Les toits sont des triangles, ils peuvent être rouge, jaune ou bleu, les maisons peuvent aussi être jaune ,bleu ou rouge .

Par exemple: une maison bleue avec un toit rouge, une maison bleue avec un toit jaune, , une maison bleue avec un toit bleu, une maison rouge avec un toit jaune, une maison rouge avec un toit bleu .....

Voir la fiche en annexe et la vidéo sur le blogue.

Lien de la vidéo : <https://tube-outremer.beta.education.fr/videos/watch/57c77d8e-22e2-41c1-9c36-7cb77a89f4a5>

### 2. Le jeu de recto verso : (voir fiche)

3. Je relie les nombres : voir fiche ou je peux aller sur le lien ci-dessous pour les jeux en ligne -> <https://tidou.fr/4-6-ans/recreatifs/220-relier-les-points>

# JEU DU RECTO-VERSO

## Matériel :

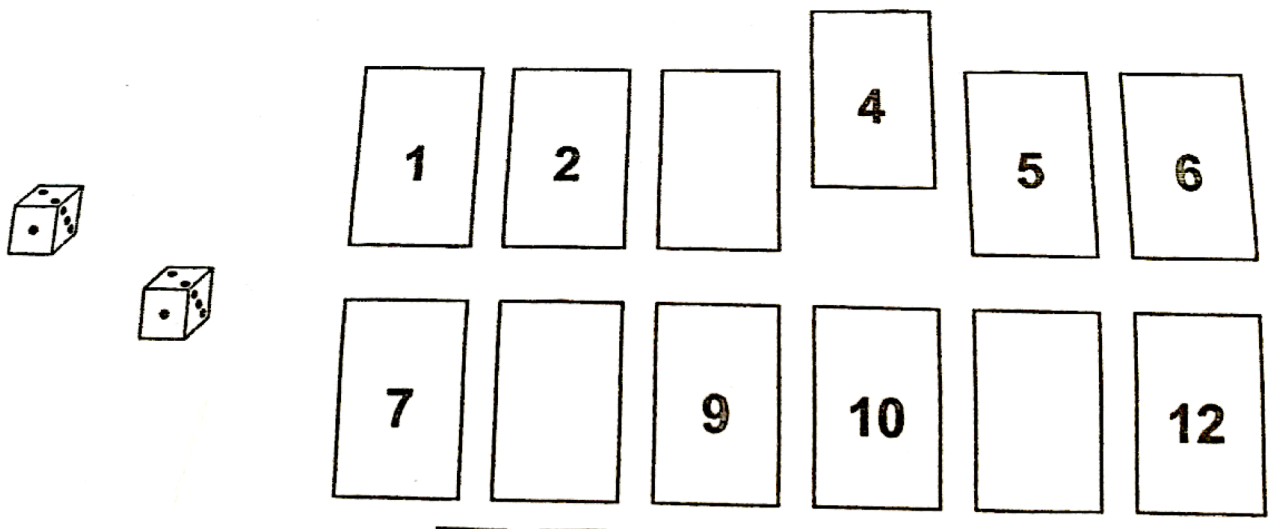
- Une série de cartes comportant les chiffres de 1 à 12 pour chaque joueur.
- 2 dés à constellations ou à chiffres

Nombre de joueurs : à partir de deux.

But du jeu : être le premier à retourner toutes ses cartes.

## Déroulement du jeu.

- ✓ Distribuer une série de cartes à chaque joueur. Ceux-ci les placent dans l'ordre ou non, faces visibles devant eux.
- ✓ Le premier joueur lance les dés et retourne la carte qui correspond soit à l'un des deux dés, soit à la somme des deux. Puis il passe les dés au joueur suivant qui fait de même.
- ✓ Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour. Le premier qui a retourné l'ensemble de ses cartes a gagné.



Exemple : si un joueur fait  avec ses dés, il peut retourner soit la carte 2, soit la carte 4.



Identifier un phonème-  
consonne dans un mot

1 séance

# LE JEU DE L'OIE DU SON **S** [s]

## 1 MATÉRIEL

- Un plateau de jeu pour 3 ou 4 élèves (matériel page 217).
- Un pion par élève.
- Des jetons.

## 2 DÉROULEMENT

**Etape 1: s'assurer que votre enfant connaisse bien les mots images avant de commencer la partie**

### JEU DE L'OIE DU SON **S** [s]

- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Si celui-ci contient le phonème **S** [s], ils reçoivent un jeton. Sinon, c'est au joueur suivant.
- À la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.

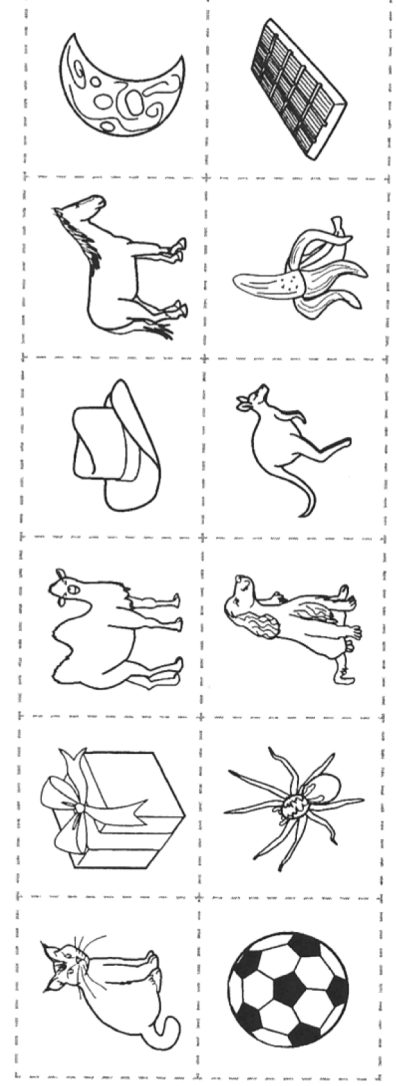
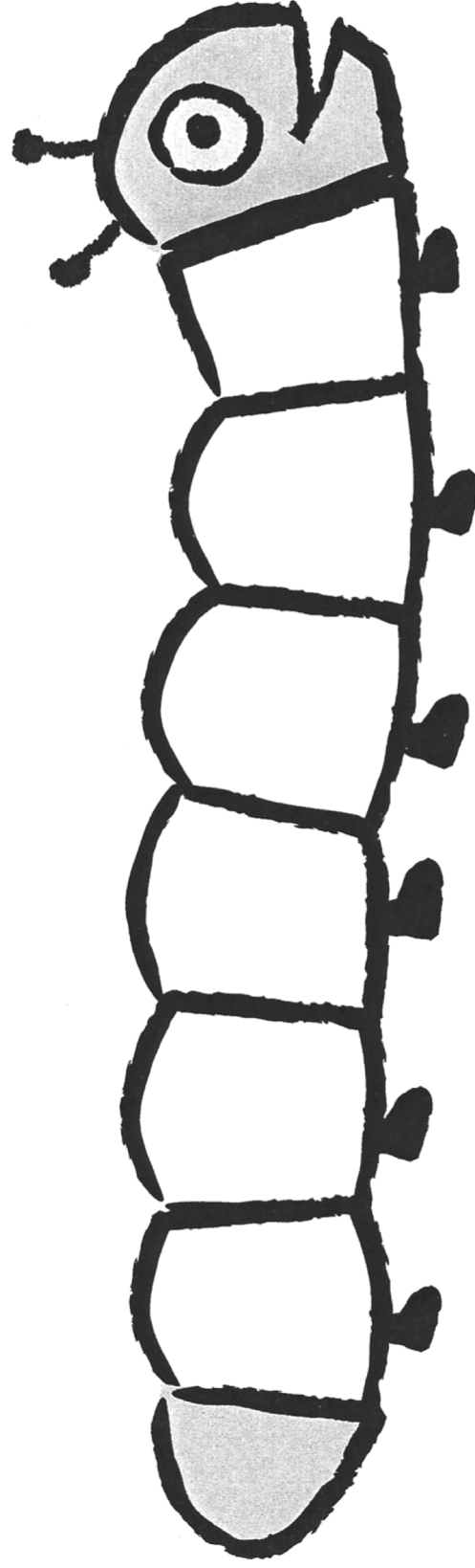


Nom : ..... Date : .....

## IDENTIFIER ET LOCALISER DES PHONÈMES DANS UN MOT

TRIER DES MOTS EN FONCTION DU PHONÈME D'ATTAQUE

- o Colle sur la chenille les images des mots lorsque tu entends le son « ch ».

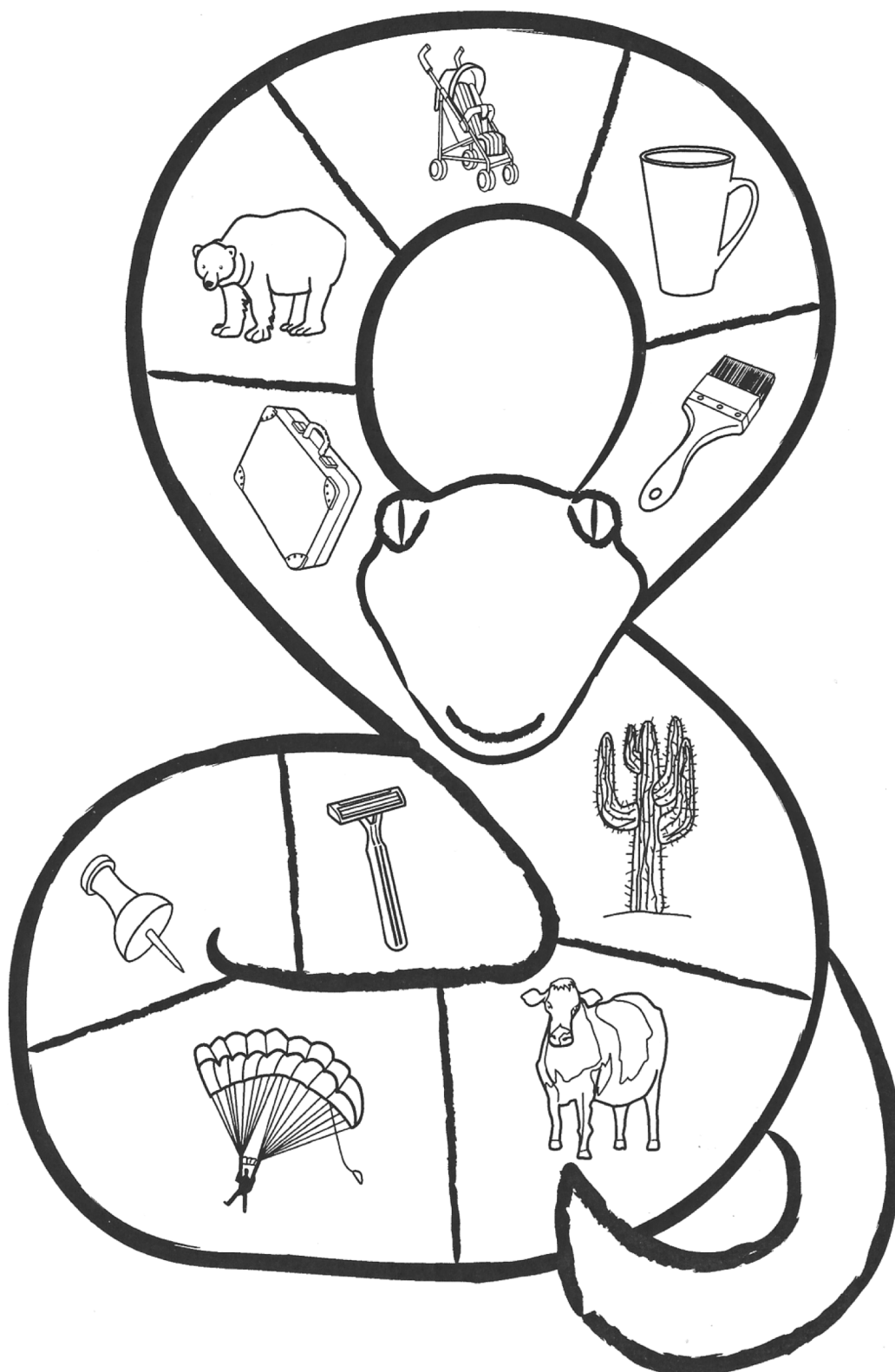


Nom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

## IDENTIFIER ET LOCALISER DES PHONÈMES DANS UN MOT

IDENTIFIER UN PHONÈME QUELLE QUE SOIT SA POSITION DANS LE MOT

- o Colorie les cases si tu entends le son « s » dans les mots.



## ESPACE : JE SUIS UN CODAGE

Cliquez sur lien pour accéder à l'activité : <https://www.tizofun-education.com/plus/cool-math/jeux-orientation-spatiale/parcours-codes/>

### DEMARCHE DU JEU

Le but du jeu est de trouver le bon chemin à emprunter pour permettre à bébé d'atteindre son jouet. Chacune des flèches disposées en bas de l'interface indique la prochaine case sur laquelle bébé doit se rendre (suivre l'ordre).

Pour sélectionner une case, il suffit de cliquer dessus pour l'allumer. Un deuxième clic sur la case annule le pas effectué.

Une fois le trajet décodé, l'enfant appui sur le bouton OK pour valider son chemin. Le bouton OK fiche tout les utilitaires de l'interface.

Pour reprendre la partie, cliquez sur Rejouer.

# METS DE LA VIE

## DANS LES OBJETS

Pour  
les élèves  
de maternelle

Cette semaine, tu vas t'amuser avec des objets de la maison.

Tu pourras utiliser des objets ou des images découpées dans des prospectus ou magazines ou dessiner le contour des objets...

1

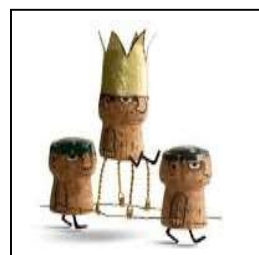
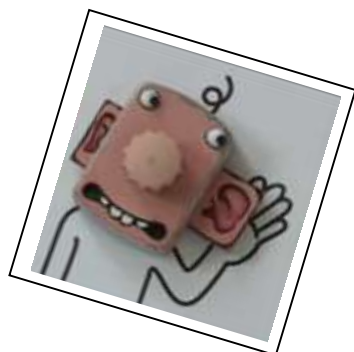
### Rencontre avec Gilbert Legrand ...



Gilbert Legrand est un sculpteur illustrateur qui vit à Toulouse. Il détourne les objets du quotidien : un balai, une brosse, un cintre, des pinceaux, des ustensiles de cuisine. Cela veut dire qu'il transforme les objets de sa maison pour en créer d'autres.

De son imagination naissent des sculptures de personnages et d'animaux très amusants.

Regarde comme ses personnages sont remplis de poésie !



Et

avec un auteur illustrateur Christian Voltz



Connais-tu l'album  
« Toujours rien ? »

Dans son atelier, il imagine et crée de petits personnages et des éléments du décor avec de multiples objets comme des boutons, des vis, des boulons, des perles, du fil de fer...



Tu peux découvrir ses albums, ses dessins et ses sculptures sur son site <http://christianvoltz.com/>



# A toi de jouer !



## ACTIVITE 1

Tu es invité à créer avec un objet du quotidien :  
**une pince à linge !**

Regarde-la dans tous les sens, imagine ce qu'elle peut devenir ....

un super héros ou un animal rigolo ? A toi d'imaginer !



2

+ Tu peux aussi la poser sur une feuille et dessiner autour...

+ Dessine maintenant un décor autour de ta création



## ACTIVITE 2

**Transforme les objets suivants en personnages en rajoutant les yeux, la bouche...**

+ Cherche les objets photographiés



Choisis celui qui te plaît le plus.

+ Contourne avec un feutre.

+ Demande à un adulte de t'aider.

Puis complète la forme en rajoutant des éléments visage ou du corps (jambes, bras...)

## ACTIVITE 3

Cherche d'autres objets,  
regarde- les dans tous les  
sens et imagine...

Raconte l'histoire !

Cherche encore un objet ....

A quoi te fait-il penser ?

Recouvre de papier  
aluminium tout l'objet ou  
seulement une partie.

Donne un nom à ta création.

