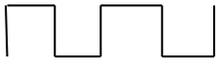


La continuité pédagogique

Activités pour les classes MSA et MSB, école Maternelle Gervais BARRET

POUR LA SEMAINE N°5 : du mardi 21 au Lundi 27 avril 2020

J16 : Mardi 21/04	J17 : Jeudi 23/04	J18 : Vendredi 24/04	J19 : Lundi 27/04
Poursuivre les rituels, quotidiennement comme précédemment			
<p>*Le calendrier *Réciter la comptine numérique *Les comptines : chanter ou réciter 1 ou 2 comptines *Rituels mathématiques (1 à 5 objets) : « Va prendre ... objets » ; « Combien de ... il y a sur la table ? »</p>		<p>*La date + écrire la date sur le travail du jour *Nommer les lettres de l'alphabet *Phonologie : dénombrer les syllabes de 4 à 5 mots</p>	
<p>Apprentissage de la comptine : Chevette sur la semaine (Cf. les paroles ci-dessous)</p>			
Découvrir les nombres et leurs utilisations / Le principe alphabétique / Notion d'espace et de temps			
<p>1/ Jeu : Le bingo Refaire le jeu du bingo si nécessaire (déjà effectué avec votre enfant le 14/04) : Ce jeu est intéressant pour ceux qui ne lisent pas les chiffres de 1 à 5. Il serait intéressant de le refaire de temps en temps. <u>Rappel des règles du jeu :</u> L'animateur tire au sort une étiquette. C'est l'enfant qui doit lire le chiffre et le chercher sur sa planche de jeu. Il place alors l'étiquette sur la bonne case. Lorsqu'il a complété une ligne horizontale ou verticale, il crie « BINGO ! ». Matériel : planche de jeu et étiquettes ci-dessous</p>	<p>2/ Jeu : Le memory des jours de la semaine Matériel pour 2 joueurs : Écrire les noms des jours de la semaine sur des étiquettes, soit 2 étiquettes par jour et par écriture (Exemple : 2 LUNDI en capitales et 2 lundi en minuscules), et de même pour les autres jours de la semaine. Il doit y avoir 28 étiquettes au total. (Planche ci-dessous à imprimer ou reproduire) Règles du jeu : Je retourne 2 cartes. Si elles sont identiques, je peux les prendre et continuer à jouer (Exemple : LUNDI/LUNDI ou LUNDI/lundi pour les plus avancés dans la connaissance des lettres de l'alphabet). Si elles ne sont pas identiques, je les repose, faces cachées, au même endroit. Je pense à mémoriser leur emplacement. On passe alors au joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à avoir trouvé les paires d'étiquettes identiques. Celui qui a le plus de paires a gagné.</p>	<p>3/ Jeu : Le memory des jours de la semaine (Idem)</p>	<p>4/ Fiche d'activité : remettre les 6 images de l'histoire dans l'ordre Consigne : Remets les images dans l'ordre. Matériel : imprimer les 6 images séquentielles de l'histoire (6 cartes représentant le moment où la maman s'en va) (Voir ci-dessous), colle, feuille. Démarche : Après avoir écouté l'histoire, plusieurs fois, l'enfant remet les images dans l'ordre en indiquant les détails qui lui permettent de dire quelle image doit succéder à l'autre (Numéroter les images avec lui). Faire le travail à l'oral si vous ne pouvez pas imprimer.</p>

J16 : Mardi 21/04	J17 : Jeudi 23/04	J18 : Vendredi 24/04	J19 : Lundi 27/04
Fabrication d'un abécédaire : (Poursuivre le travail entamé)			
<p>Matériel : une feuille pour chaque lettre de l'alphabet (feuille A4 ou cahier), journaux ou publicités, colle, règle, un feutre ou un stylo ou un crayon à papier, ciseaux. Démarche : *Rechercher la lettre étudiée <u>dans les 2 écritures</u> (capitale et script) dans les journaux et magazines publicitaires, *Rechercher puis découper 2 illustrations correspondant à la lettre étudiée, *Coller, puis légender les images.</p>			
Lettre H	Lettre I	Lettre J	Lettre K
Graphisme / Commencer à écrire tout seul / Le principe alphabétique / Production plastique et visuelle			
<p>Écrit : Écrire la date sur le travail du jour (Écrire au moins le nom de la journée) et le prénom en majuscules. Pensez à prendre vos travaux en photo et à les envoyer à la maitresse !</p>			
<p>Reproduire des créneaux avec des bâtons et tracer le contour.</p> <p>Consignes :</p> 1 – Dispose des piques apéritifs sur une feuille blanche pour faire des créneaux comme le modèle. 2 – Avec un feutre, trace le contour des créneaux. <p>Matériel : modèle des créneaux fourni par le parent (Cf. photos du travail attendu), piques apéritifs (ou autres bâtons), feuille blanche et feutres.</p> 	<p>Écrire LA CHEVRE ET LES SEPT CHEVREAUX en majuscules.</p> <p>Consigne : Recopie, en majuscules, sous le modèle.</p> <p>Matériel : Feuille blanche et feutre, le modèle écrit en capitales par le parent.</p> <p>NB : réservez la feuille pour l'activité du lundi 27/04.</p> <p>Écouter l'histoire : « Le loup et les sept chevreaux », version « dessin animé », sur You tube (Lien ci-dessous).</p>	<p>Dessiner une chèvre.</p> <p>Consigne : Dessine une chèvre.</p> <p>Matériel : Fiche « Comment dessiner une chèvre »</p> <p>Démarche : Dessiner la chèvre, en respectant les étapes, faire nommer les parties dessinées.</p> <p>Écouter l'histoire : « Le loup et les sept chevreaux », version album feuilleté (Lien ci-dessous).</p>	<p>Dessiner la chèvre et les 7 chevreaux.</p> <p>Consigne : Dessine la chèvre et les sept chevreaux.</p> <p>Matériel : Feuille de jeudi où l'enfant a écrit le titre en majuscules.</p> <p>Démarche : L'enfant dessine une chèvre et ses sept chevreaux, afin d'illustrer la phrase écrite jeudi. Laissez l'enfant réinvestir seul le dessin vu vendredi, puis voir avec lui ce qu'il peut améliorer dans sa représentation de la chèvre.</p>

J16 : Mardi 21/04	J17 : Jeudi 23/04	J18 : Vendredi 24/04	J19 : Lundi 27/04
Graphisme / Oral / Explorer le monde du vivant			
<p>Décrire la chèvre et son mode de vie</p> <p>Consigne : Décris la chèvre.</p> <p>Matériel : Fiche science</p> <p>Démarche : Étape 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire la chèvre, - Nommer les différentes parties du corps (tête, oreilles, cornes, queue, pis, pattes), - Amener l'enfant à voir que la chèvre est recouverte de poils (au contraire de la poule qui a des plumes). 	<p>Tracer des créneaux</p> <p>Consigne :</p> <p>1- Colle des bandes de papier pour faire des créneaux. (L'enfant colle le matériel dont il dispose sur une feuille blanche. Attention, lors du collage, il ne doit pas avoir d'espace, les bandes doivent être collées avec des angles droits.)</p> <p>Lorsque la colle aura bien séché :</p> <p>2- Trace des créneaux sur les bandes de papier collées.</p> <p>Matériel : bandes fines de papier, feuille blanche, colle (Cf. photos du travail attendu).</p>	<p>Décrire la chèvre et son mode de vie (suite)</p> <p>Matériel : Fiche science</p> <p>Étape 2</p> <p>Utiliser la même procédure que lors de l'étude de la poule :</p> <p>1/ Questions :</p> <p>Où vit la chèvre ? Que mange-t-elle ? Comment s'appellent ses petits ? D'où viennent-ils ?</p> <p>2/ Observer, puis lire la fiche avec l'enfant et rectifier les réponses erronées et / ou incomplètes.</p> <p>Apporter le vocabulaire : herbivore et mammifère, expliquer si nécessaire.</p>	<p>Recette de cuisine : Faire des sablés</p> <p>Démarche :</p> <p>Lecture de la recette en images</p> <p>1 - Faire nommer le matériel nécessaire pour la fabrication des sablés</p> <p>2 – Faire nommer les ingrédients et rechercher leur provenance (quel animal ?)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Œufs (la poule) - Beurre (la vache mais aussi la chèvre) - Farine : Blé - Sucre : canne à sucre <p>Introduire la notion de produit animal (qui provient d'un animal) et produit végétal (qui provient d'une plante)</p> <p>3 - Fabrication des sablés</p> <p>Matériel : Recette (suivre le lien ci-dessous)</p>

Tous les supports nécessaires aux activités de cette semaine sont soit ci-dessous, soit en téléchargement en suivant les liens.

LECTURE / Oral : Visualisation et écoute du conte : « Le loup et les sept chevreaux »

1/ Version « dessin animé », sur You tube :

<https://www.youtube.com/watch?v=TUemkRoYzDo>

2/ Version album feuilleté :

<https://read.bookcreator.com/RztMCQfV1bUdINETanDXgQmLA1s1/pvml3HfyRJ-2TgHdGky0Fw>

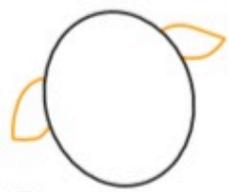
Oral : Recette de cuisine : Faire des sablés

https://drive.google.com/file/d/1buRC810Q-qXuzwPZvt_EsZF7wv9uzbCn/view

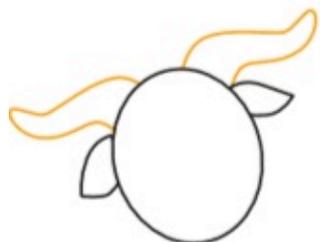
Comment dessiner une chèvre



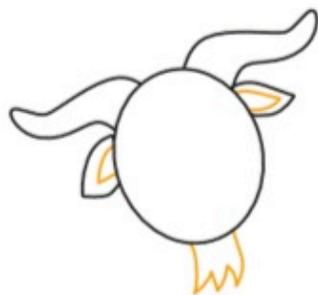
1



2



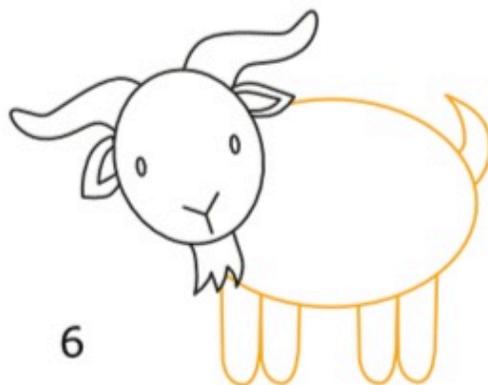
3



4



5



6



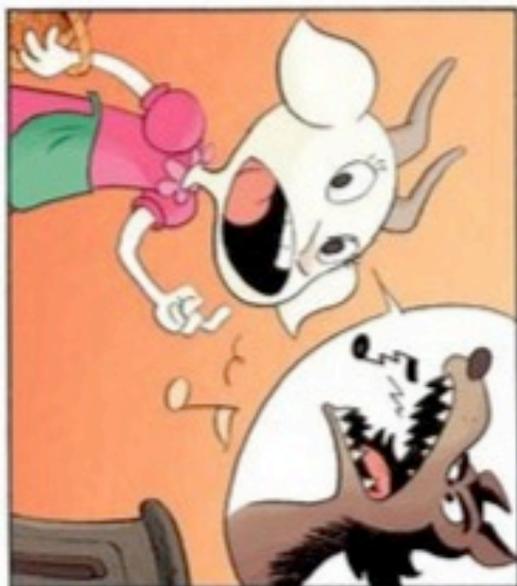
Chevrette, chevrette,
veux-tu te montrer
Biquette, biquette,
pourquoi te cacher ?
Coquine, coquette,
je veux regarder
Tes deux petites cornes
et ta queue gigoter



Consigne : Recopie en majuscules, sous le modèle.

LA CHEVRE ET LES SEPT CHEVREAUX.

Images séquentielles : à remettre dans l'ordre

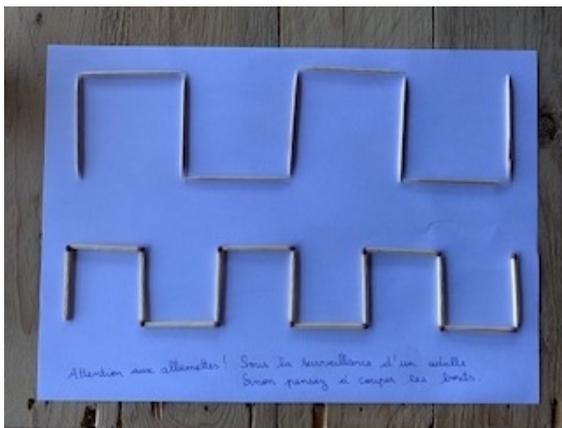


Étiquettes à imprimer ou reproduire pour le jeu du Memory des jours de la semaine :

LUNDI	LUNDI	lundi	lundi
MARDI	MARDI	mardi	mardi
MERCREDI	MERCREDI	mercredi	mercredi
JEUDI	JEUDI	jeudi	jeudi
VENDREDI	VENDREDI	vendredi	vendredi
SAMEDI	SAMEDI	samedi	samedi
DIMANCHE	DIMANCHE	dimanche	dimanche

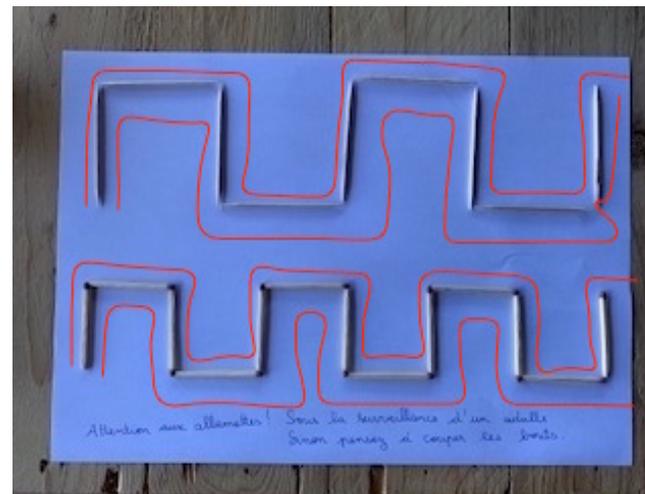
Activité : Reproduire des créneaux avec des bâtons et tracer le contour. Un aperçu du travail attendu :

1 – Dispose des piques apéritifs sur une feuille blanche pour faire des créneaux comme le modèle.



Attention, si vous utilisez des allumettes : à manipuler sous la surveillance d'un adulte. Sinon, pensez à couper les bouts.

2 – Avec un feutre, trace le contour des créneaux.

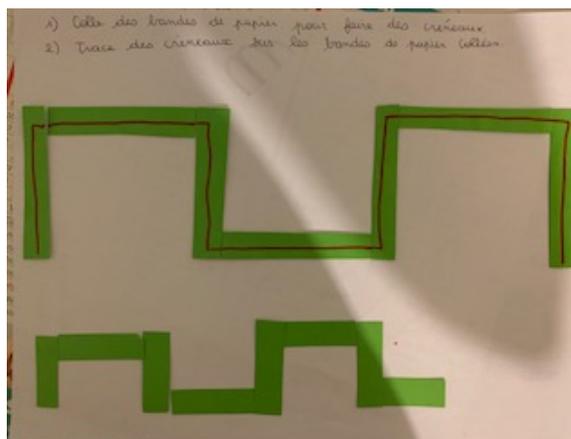


Exemple de tracé ici en rouge : les lignes doivent être bien droites et les angles bien droits.

Activité : Tracer des créneaux. Un aperçu du travail attendu :

1- Colle des bandes de papier pour faire des créneaux.

2- Trace des créneaux sur les bandes de papier collées.



La chèvre

Elle vit dans
la chèvrerie



Le bouc



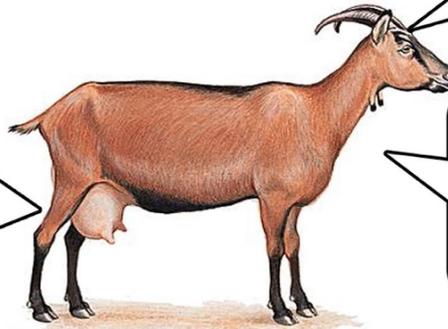
La chèvre



Le chevreau



La chèvre
est
herbivore

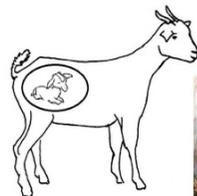


Elle se déplace



Elle marche,
court, saute

Le chèvre est un
mammifère. Elle allaite son
petit.



Elle nous donne



La viande



Le lait



Le fromage

Planche de jeu LE BINGO : à imprimer ou reproduire

B	I	N	G	O
1	0	5	2	3
2	3	4	5	2
5	2	3	0	4
4	5	2	1	1
0	4	1	3	0

Étiquettes chiffres (LE BINGO)

à imprimer (si possible sur une feuille de couleur de préférence) ou à reproduire :

2	2	2	2	2	4	4
2	2	2	2	2	4	4
0	0	0	0	0	4	4
0	0	0	1	1	4	5
1	1	1	1	1	5	5
1	3	3	3	3	5	5
3	3	3	3	4	5	5