

## La continuité pédagogique

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

**POUR LA SEMAINE N°6 : du mardi 28 au Jeudi 30 avril 2020**

Poursuivre les rituels quotidiens (comme précédemment)	
<p>*Le calendrier</p> <p>*Réciter la comptine numérique</p> <p>*Les comptines : chanter ou réciter 1 ou 2 comptines</p> <p>*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</p> <p>*Nommer les lettres de l'alphabet</p> <p>*Phonologie : dénombrer les syllabes de 4 à 5 mots</p>
J20 : Mardi 28/04	J21 : Jeudi 30/04
Explorer le monde : Se repérer dans le temps et l'espace (Se repérer par rapport à un objet)	
<p><b>1/ Jeu de cache-cache :</b></p> <p><b>Matériel :</b> Espace de la maison</p> <p><b>Les règles du jeu :</b></p> <p>De même que les chevreaux se sont cachés du loup, l'enfant se cache avant que l'adulte ait fini de compter jusqu'à 10.</p> <p>Quand l'adulte a trouvé l'enfant, l'enfant doit annoncer où il s'était caché.</p> <p><u>Exemple</u> : « Je me suis caché sous le lit. »</p> <p>Puis ce sera à l'adulte de se cacher.</p> <p>De même, l'enfant dira où s'est caché l'adulte.</p> <p><u>Exemple</u> : « Tu t'es caché derrière la porte. »</p>	<p><b>2/ Qui cherche-trouve :</b></p> <p><b>Matériel :</b> Espace de la maison</p> <p><b>Les règles du jeu :</b></p> <p>L'adulte choisit un objet de la maison, puis donne des informations sur son emplacement et ses caractéristiques. L'enfant doit deviner où se trouve cet objet et de quel objet il s'agit.</p> <p><u>Exemple</u> : L'adulte annonce : « Je suis dans le ..... (nom d'une pièce de la maison). »</p> <p>L'enfant s'y rend aussitôt, puis doit annoncer où il se trouve.</p> <p><u>Exemple</u> : « Je suis dans le .....»</p> <p>L'adulte donne un autre indice sur l'objet (sa couleur, son utilité, etc.)</p> <p>Lorsque l'enfant a trouvé de quel objet il s'agit, il doit le prendre, le nommer et dire à quel endroit de la pièce il était rangé.</p> <p><u>Exemple</u> : « C'est un saladier. Il est rangé dans le placard. »</p> <p>Puis, c'est l'enfant qui devient meneur de jeu. S'il a du mal, il peut se faire seconder par une autre personne, mais c'est lui qui énonce les détails concernant l'objet.</p>

J20 : Mardi 28/04

J21 : Jeudi 30/04

**Graphisme : Commencer à écrire tout seul + Le principe alphabétique**

Pensez à prendre vos productions en photo et à les envoyer à la maitresse !

**Écrit :** Écrire la date sur le travail du jour (Écrire au moins le nom de la journée) et le prénom en majuscules.

**Activité 1 : Tracer des créneaux sur des bandes de papier.**

**Consignes :**

- 1- Découpe des bandes de papier.
- 2- Trace des créneaux sur les bandes de papier sans dépasser.

**Matériel :** feuille avec des traits épais tous les 3cm environ, feutre, ciseaux

**Démarche :** (Voir photos ci-dessous pour exemple)

Le parent trace des traits sur une feuille. L'enfant découpe des bandes en essayant de rester sur les traits. Puis, il trace les créneaux, sur les bandes de papier, en commençant par le trait vertical qui monte.



**Activité 2 : Écrire le nom des jours de la semaine où on ne va pas à l'école.**

**Consigne :** Écris les jours de la semaine où l'on ne va pas à l'école.

**Matériel :** le jeu de memory des jours de la semaine (cartes en écriture majuscule uniquement)

**Démarche :**

L'enfant, avec l'aide de son parent, recherche parmi les cartes, les jours concernés, puis les recopie en majuscules.

**Oral / Explorer le monde du vivant**

**La chèvre et les sept chevreaux**

**Cf. Fiche langage « la chèvre et les sept chevreaux »**

**Étape 1 : Retrouver des indices et ranger par ordre chronologique**

**Matériel :** reprendre les 6 cartes représentant le moment où la maman chèvre s'en va. (Images ci-dessous)

**Démarche :** Les cartes sont mélangées puis posées en un tas sur la table. L'enfant tire une carte et la décrit, puis il dit à quel moment de l'histoire elle correspond.

Les cartes sont mises sur la table, dans l'ordre de l'histoire, au fur et à mesure qu'elles sont tirées. Elles sont alors numérotées dans l'ordre de l'histoire.

Faire le travail à l'oral pour ceux qui ne peuvent pas imprimer.

**La chèvre et les sept chevreaux (suite)**

**Cf. Fiche langage « la chèvre et les sept chevreaux »**

**Étape 2 : Jeu de rôle**

**Matériel :** reprendre les 6 cartes représentant le moment où la maman chèvre s'en va.

**Démarche :** L'enfant prend les cartes une à une, dans l'ordre et refait l'histoire mais en s'exprimant comme le ferait la maman chèvre.

### Fabrication d'un abécédaire :

Pas de lettres programmées cette semaine, pour permettre aux retardataires de finir leurs activités reportées et permettre également à d'autres de refaire à nouveau certaines activités qu'ils ont particulièrement appréciées.

### Oral / Explorer le monde du vivant

#### Recette de cuisine : Faire un gâteau yaourt

Lecture de la recette en images

1 - Faire nommer le matériel nécessaire pour la fabrication du gâteau yaourt

2 – Faire nommer les ingrédients et rechercher leur provenance (quel animal ?)

- Yaourt (vache)
- Œufs (la poule)
- Beurre (la vache mais aussi la chèvre)
- Farine : Blé
- Sucre : canne à sucre

Rappeler la notion de produit animal (qui provient d'un animal) et produit végétal (qui provient d'une plante)

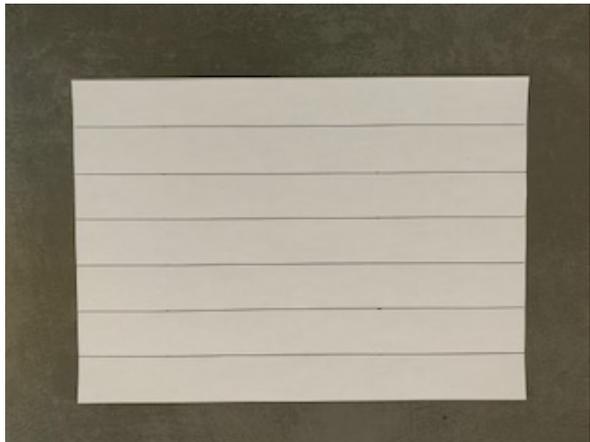
3 - Fabrication du gâteau yaourt

**Matériel** : Recette (suivre le lien ci-dessous)

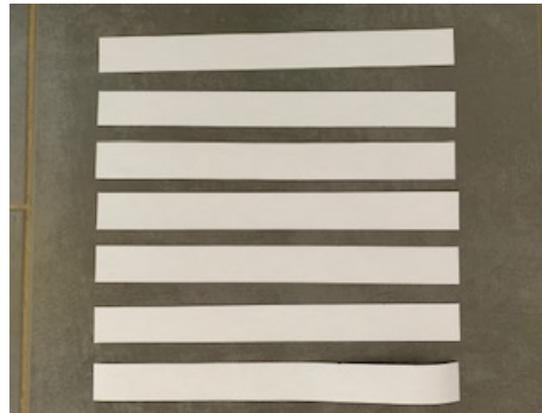
<http://ekldata.com/-PZev3I8XaekqO9FNzFZnHYROLY/Gateau-yaourt.pdf>

## Activité de graphisme : Tracer des créneaux sur des bandes de papier.

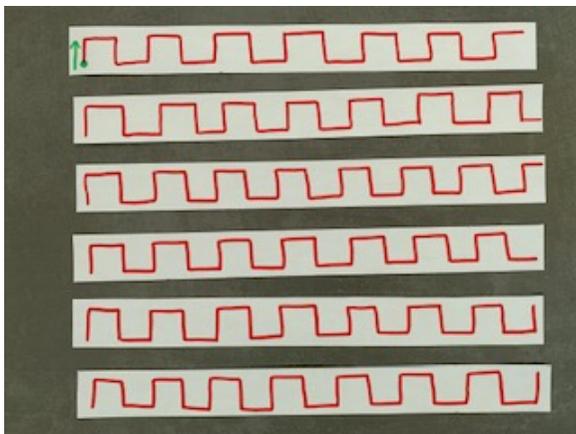
1/ Le parent trace des traits épais sur une feuille (tous les 3cm environ).



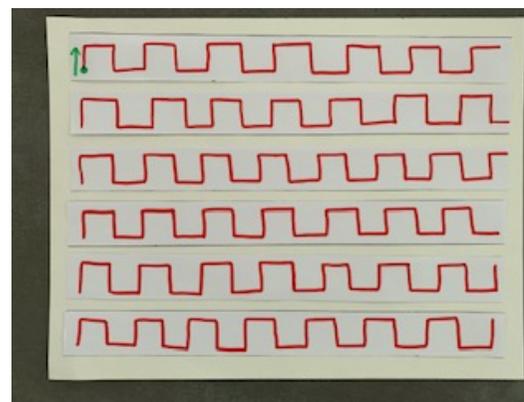
2/ L'enfant découpe des bandes en essayant de rester sur les traits.



3/ Puis, il trace les créneaux en commençant par le trait vertical qui monte.



4/ Coller les bandes de papier sur une feuille, pour conserver le travail. Pensez à dater et à écrire la consigne.



**La chèvre et les sept chevreaux** Cf. Fiche langage « la chèvre et les sept chevreaux »

**Matériel** : les 6 cartes représentant le moment où la maman chèvre s'en va.

