

Semaine du 20 au 24 avril 2020

Bonjour mes chers élèves et parents.

Lors de cette semaine, votre enfant s'exercera sur les points suivants :

*mobiliser le langage :

- claquer les syllabes, les dénombrer
- écouter une histoire
- raconter des situations
- écouter des bruits
- lire une recette
- dicter à l'adulte
- copier des mots
- écrire sur la ligne, entre deux lignes

*structurer sa pensée :

- classer
- dénombrer
- compter
- compter jusqu'à 10/15/20/30 et plus
- ajouter/retirer des petits nombres
- résoudre un petit problème
- repérer les intrus

*explorer le monde

- la matière : les couleurs
- le vivant : les animaux « le caméléon »
- l'astronomie : les étoiles, la nuit et le jour

*arts plastiques :

- réaliser « la baguette magique »
- dessiner : « les baleines »
- produire un rythme « jouons à la batterie »

*activités sportives :

- pédaler
- sauter
- lancer
- exploiter le petit matériel : l'oreiller, le coussin

Et pour conclure la semaine, votre enfant retrouva quelques camarades lors de la classe virtuelle pour échanger sur..... aux dates et horaires ci-dessous :

JEUDI 23 AVRIL * **TAMARIN**

- 09 H 30 : Titouan /Djohaly/Jayden/kenny

- 10 H 00 :Théo/Maysoun/Candice Mylan

* **MANGUE**

-10 H 30 : Anaïs/Gwénaëlle/Ezékiel/Issan

-11 H 00 :/Miley//Noah/Auranne/Ryan

VENDREDI 24 AVRIL * **ANANAS**

-9 H 30 : Solenne/Adéline/Zarianti

-10 H 00 : Jaël/Ethan/Lila-Rose

* **GOYAVIER**

-10 H 30 : Kenza/Naëllys//Kataleya

-11 H 00 : Lucas/Nourdany /Tessy

LUNDI 20 AVRIL

Matin

1. Ce **LUNDI**, tu vas ranger ta chambre.

En **premier**, tu feras ton lit.

En **deuxième**, tu passeras le balai.

En **troisième**, tu iras prendre ta douche.

Et enfin, en **dernier**, tu prendras un bon **petit déjeuner** qui sera suivi du **brossage des quenottes**.



2. **Langage** : écouter des **bruits**

Consignes : *chut... Ne parle pas... Ecoute les bruits de la maison.
(Laissez s'écouler quelques secondes)

*maintenant, raconte-moi ce que tu as entendu ?

Pour prolonger cette activité, Change de lieux : le balcon, le jardin, le quartier.

Et donner les mêmes consignes ci-dessus. Ex : chut... Ne parle pas... Ecoute les bruits du jardin.

3. **Activités physiques** : « **le pédalo** »

(Rappel : avant toute activité physique, penser à demander à votre enfant de s'échauffer)

Echauffement : marcher en faisant des grands pas de géant, sauter en écartant les jambes, sautiller

On va jouer au « **pédalo** » comme si tu pédalais ton vélo ou le tricycle à l'école.

Consignes : a) *allonge-toi sur le dos en face de moi.

*place des pieds contre les miens.

*pousse mes pieds et moi, je pousserai les tiens. C'est comme si tu pédalais ton vélo ou le tricycle à l'école.

Maintenant, on va travailler son imaginaire. Dans ta tête, tu vas essayer de te rappeler comment se déplace les **animaux** que je vais te **nommer** et puis de les **imiter** (faire pareil).

Consignes : déplace-toi comme * un chien

* un chat

* un escargot

* un oiseau

* un crabe

* un poisson

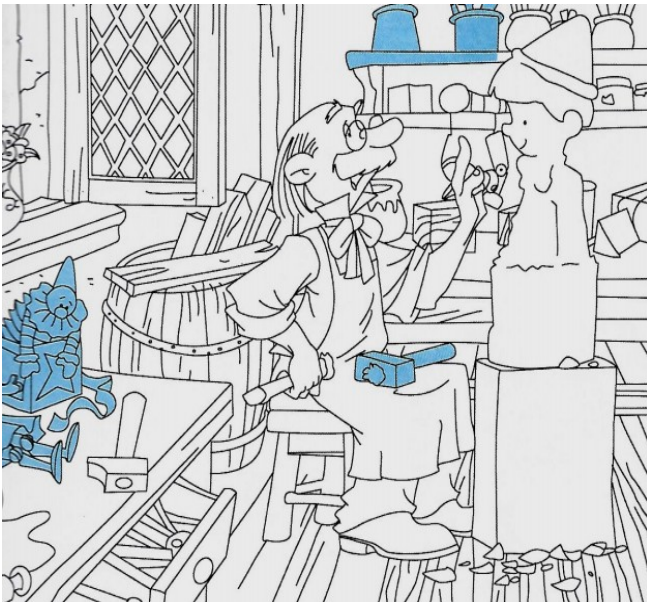
* un gorille

Lavage des mains/rafraîchissement/collation



3. Lecture : lire une image

Consignes : a) regarde bien ces images et dis-moi ce que tu vois.



Il était une fois, **Geppetto**, un gentil menuisier qui vivait seul. Il passa toute sa vie à sculpter des marionnettes.
Un jour, il décida d'en sculpter une qui ressemblera à un vrai petit garçon.
« Je t'appellerai **Pinocchio** » dit-il.

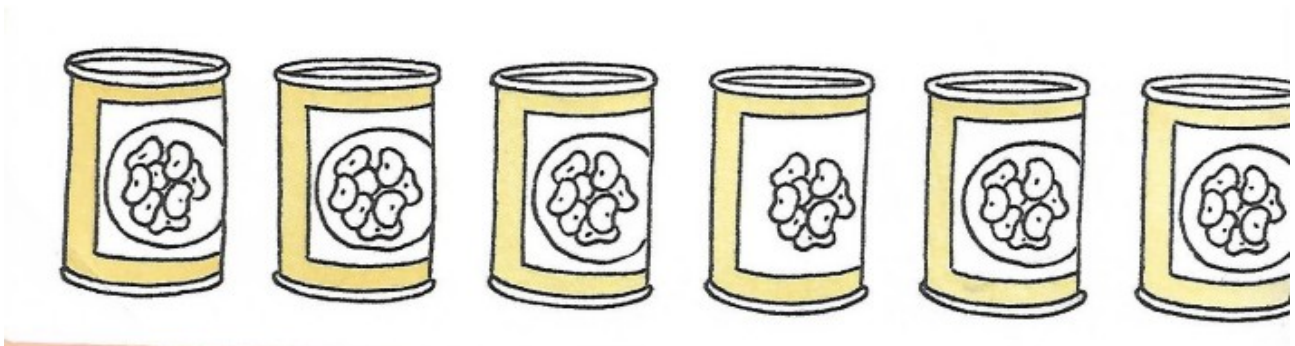
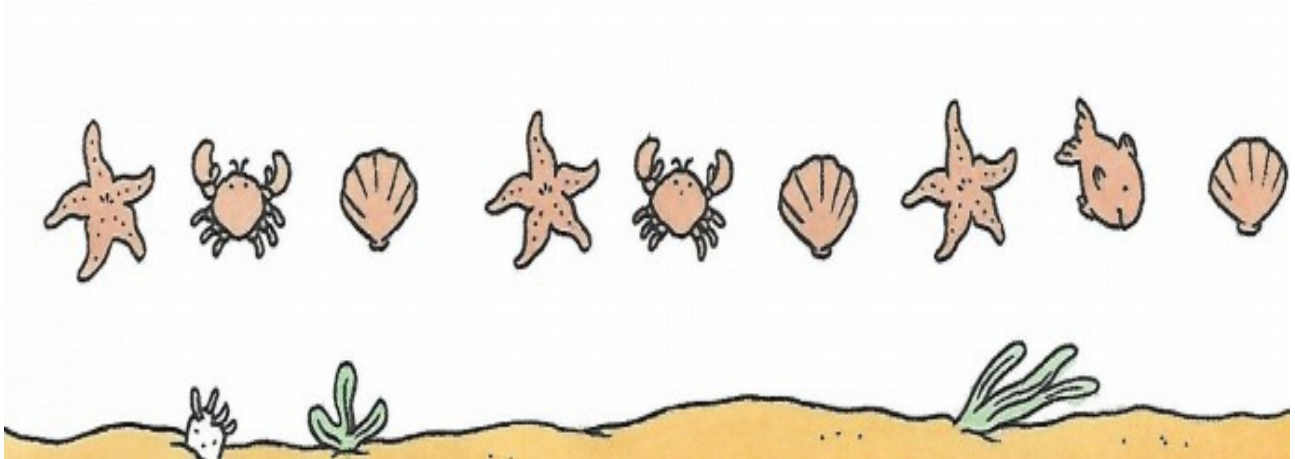


Pinocchio apprit à parler et à marcher. Et il promit à Geppetto d'aller à l'école.
Le lendemain, livre en main
Pinocchio partit à l'école.

b)Après tout ce que tu as pu dire, je vais te lire ce que racontent ces deux images.

4. Math : les intrus

Consignes : *avec ton index, entoure l'intrus



*compte jusqu'à 10..... 15..... 20 (MS)

*compte jusqu'à 15..... 20..... 30 (GS)

Lavage des mains/déjeuner/Brossage des dents



Après-midi

Jeux au calme ou sieste

a. langage : dire des Comptines

Consignes : *tu vas apprendre une nouvelle comptine en imitant tous les bruits. La voici :

« Gniiiii...aïiii », grince la porte du grenier.
« Tac ! tic ! tac ! tic ! » dit le réveil de grand-mère.
« Floc ! floc ! » goutte le robinet.
« Rrrrr ! rrr... », ronfle mon petit frère.
« Craaac ! crac ! » craque le plancher.
« Houhou ! hou ! » chante un hibou caché.
Bien à l'abri, dans mon lit,
J'écoute les bruits de la nuit.



(A répéter 3 à 4 fois)

*Juste avant de redire la comptine des jours de la semaine,

-questionne le monde avec *Dimitri* (Dis-moi..) « **le caméléon** »
<https://www.lumni.fr/jeux> (maternelle)

-dis la comptine des jours de la semaine tout comme « **P'tit Léon le caméléon** »

Le lundi, je suis tout gris
me voilà tout jaune le mardi
tout de rose mercredi je reste à la maison, chut je me repose ;
le jeudi, je deviens tout bleu,
vendredi tout vert,
samedi rouge
et le dimanche je suis gris, jaune, rose, bleu, vert, rouge
je suis arc-en-ciel.

-Explorer le monde : les **couleurs** avec le petit scientifique *Sid*:

<https://www.lumni.fr/jeux> (maternelle)

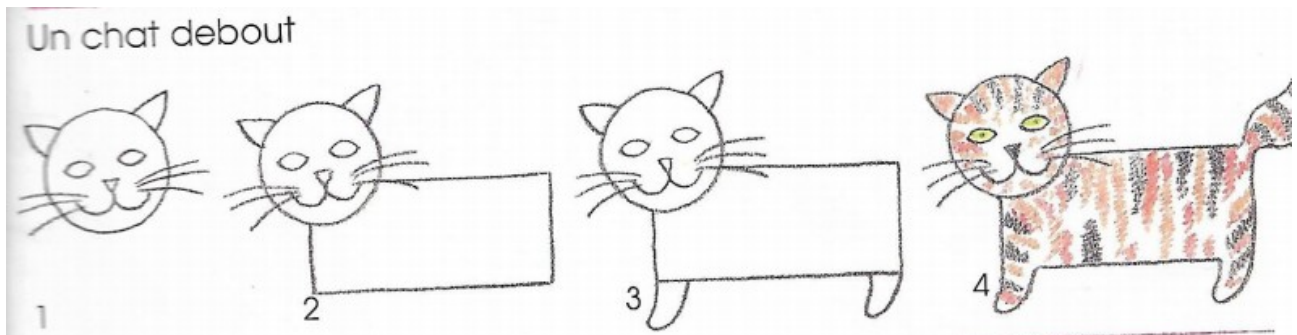
b.Arts plastique : **dessiner** : **tracer, raconter, dicter**

Matériel : -papier A4 ou feuille cartonnée mince.

-crayon à papier

-feutres

Consignes : -**dessine** un « chat debout » en suivant les différentes étapes.



(MS) 7

(GS) 10

-**colorie** tes chats.

Terminons cette journée en chantant « *les chapeaux* » d'**Hubert HESS**.

MARDI 21 AVRIL

Matin

1. Débutons ce **MARDI** par ranger le balcon, la terrasse ou le jardin.

En **premier**, tu passeras le balai.

En **deuxième**, tu arroseras les plantes, les arbres .

En **troisième**, tu iras prendre ta douche.

Et enfin, en **dernier**, tu prendras un bon **petit déjeuner** qui sera suivi du **brossage des quenottes**.



2. Arts artistiques : rythmer « **fais du bruit** »

Matériel : - 2 cuillères
- poignées de porte
- trousseau de clés

Consignes : *frappe ensemble plusieurs fois les 2 cuillères

*tape d'un seul coup la poignée d'une porte avec une cuillère

*tape de plusieurs coups la poignée d'une porte avec deux cuillères

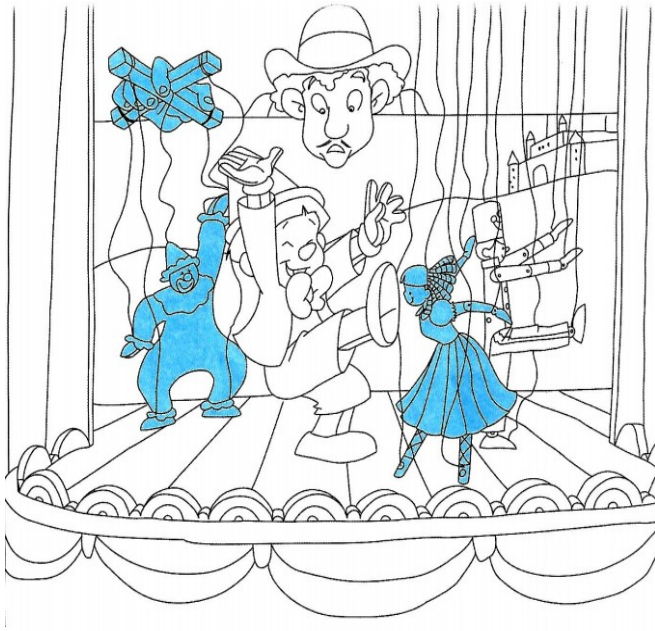
*secoue d'abord lentement puis rapidement le trousseau de clés.

(Questionner votre enfant : « est-ce que ça t'a plu ? Quelle est l'action que tu préfères ? Pourquoi ?..)

Rafrâichissement

3. Lecture : lire une image

Consignes : **a)** regarde bien ces images et dis-moi ce que tu vois.



Pinocchio passa près d'un théâtre de marionnettes et il en oublia l'école.
 Il vendit son livre pour payer l'entrée et regarda le spectacle de marionnettes.
 Pinocchio participa au spectacle et le gâcha.
 Le marionnettiste était furieux. Pinocchio se mit alors à pleurer si fort que le marionnettiste lui donna cinq pièces d'or.



Sur le chemin du retour, Pinocchio croisa un renard et un chat très rusés.
 Ils lui promirent un miracle s'il leur donnait son or.
 Mais, le renard et le chat l'attrapèrent et l'accrochèrent à un arbre.

b)Après tout ce que tu as pu dire, je vais te lire ce que racontent ces deux images.

Lavage des mains/Collation



4. Ecriture : copie

Matériel : -crayon à papier
 - règle

Consigne : écris les phrases suivantes sur la ligne (MS) et entre deux lignes (GS)

(MS) *avec le crayon à papier, trace une grande ligne sur ta feuille



*copie cette phrase

JE M'APPELLE

*écris ces deux autres phrases.

GEPETTO SCULPTE UNE MARIONNETTE

PINOCCHIO VA L'ECOLE.

IL VEND SON LIVRE POUR REGARDER LE SPECTACLE

(GS) *avec le crayon à papier, trace deux grandes lignes rapprochées



*copie cette phrase complétée de ton prénom « Je m'appelle Noah ».

Je m'appelle

*écris ces phrases

Geppetto sculpte une marionnette.

Pinocchio va à l'école.

Il vend son livre pour regarder le spectacle.

Lavage des mains/Déjeuner /Brossage des dents
Bon appétit



Après-midi

Jeux au calme ou sieste

a.Math : ajouter

« jouons avec nos doigts »

(MS)

Consigne : j'ai 7 doigts. J'en ajoute 1. Combien ai-je de doigts en tout.

2	3
4	4
5	5
6	2
1	4
3	3

(GS)

Consigne : -j'ai 5 doigts. J'en ajoute 4. Combien ai-je de doigts en tout.

7	2
1	4
9	1
3	7
9	1
6	3

-J'ai 7 doigts. J'en ajoute 2 et encore 1.

4	3	2
1	5	4
9	1	2
10	1	1
6	4	5

b.lecture : lire la recette

La salade de fraises



Pour 4 personnes

500 g de fraises

4 oranges

1/2 citron

2 cuillères à café de sucre

20 feuilles de menthe



1 Épluche deux oranges. Sépare les quartiers et retire la peau blanche. Coupe les quartiers d'orange en morceaux.



2 Lave les fraises. Coupe-les en quatre. Mélange les fraises aux quartiers d'orange dans un saladier.



3 Presse les deux autres oranges ainsi que le demi-citron. Hache la menthe avec un couteau.



4 Ajoute le jus des oranges, le jus de citron, le sucre et la menthe aux fraises. Mélange et mets trois heures au réfrigérateur.



Récréation/Goûter/Bonne dégustation

Nous terminons cette journée du **MARDI** comme on l'a commencée en faisant du bruit.

«Jouons de la batterie »

Matériel : -une boîte de conserve vide
-un seau renversé
-une bouteille en plastique vide
-deux cuillères ou un bâton

Consigne : avec tes cuillères, tape sur la boîte de conserve puis sur le seau renversé.

Amuse-toi à jouer de la batterie.

JEUDI 23 AVRIL

1.Ce **JEUDI** matin , tu vas faire ta petite lessive.

Attention, cet atelier demande une vigilance accrue.

Matériel : *vêtements
*sous – vêtements
*cuvette, petite bassine, ou seau... à moitié remplie

(Pour que l'activité se passe bien, penser à lui remettre des vêtements faciles à laver, 5 (MS) et 7 (GS))

En **premier**, tu compte tes vêtements. (Combien en as-tu ? J'ai ... vêtements)

En **deuxième**, tu les trempes dans la cuvette.

En **troisième**, un part un, tu les savonnes et les frotte pour les débarrasser des saletés.

En **quatrième**, tu rinces tes vêtements dans une eau claire.

En **cinquième**, tu les étends sur la corde à linge ou le sèche-linge à l'aide de pinces.

Et enfin, en **dernier**, tu te doucheras.



Après tant d'efforts, tu mérites de prendre un bon **petit déjeuner** suivi du **brossage des dents**.

2. Math : compter

Consignes: * lorsque tu entendras cette phrase

« *Petit oiseau venu de la mer, combien as-tu de plumes ?* »

Alors, tu compteras jusqu'au nombre que tu peux.

(MS) *les fruits : dénombre puis avec ton index, écris le résultat dans les airs.



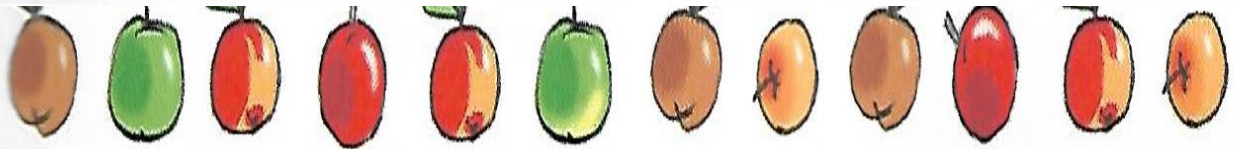
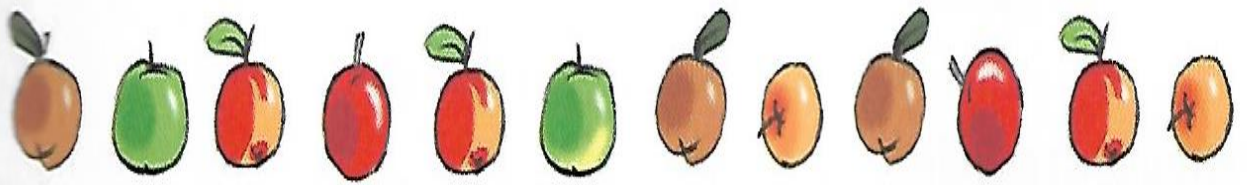
*les voitures : dénombre et avec ton index, écris le résultat dans les airs.



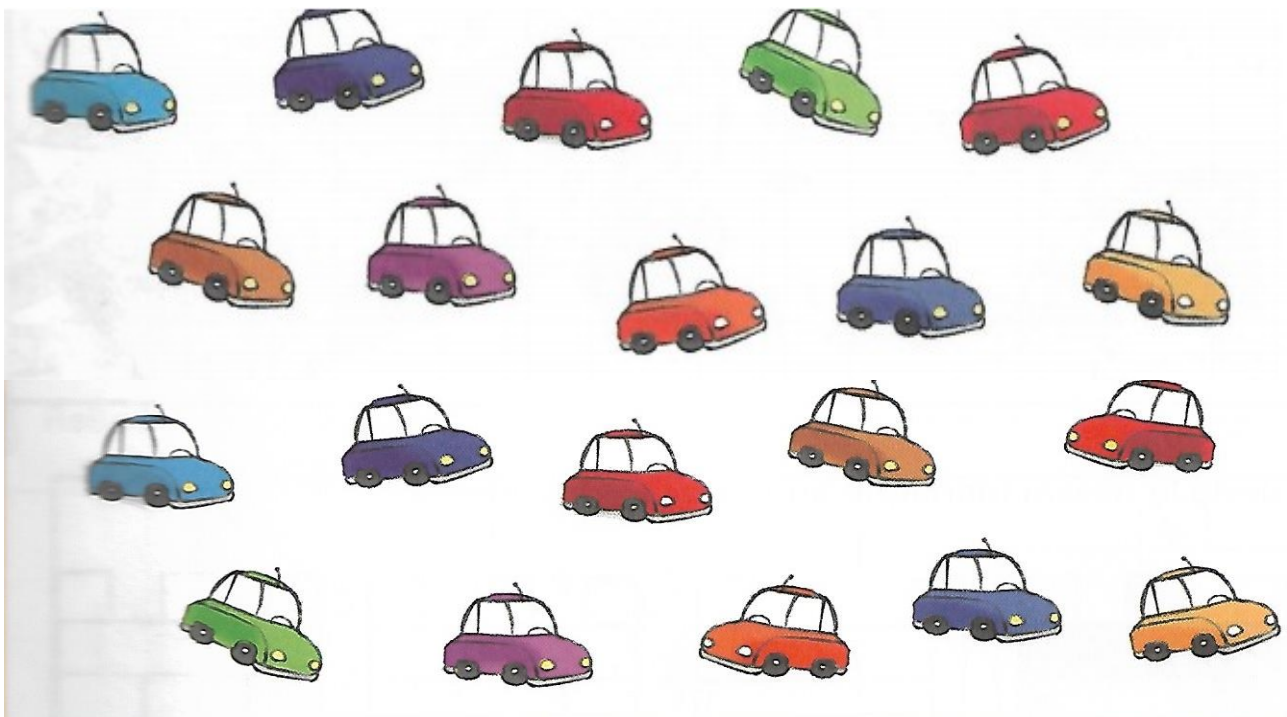
*écris avec ton doigt dans les airs, les chiffres de 1 à 10. Et recommence 3 fois

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

(GS) *les fruits : dénombre et avec ton index, écris le résultat dans les airs.



***les voitures : dénombre et avec ton index, écris le résultat dans les airs.**



***écris avec ton doigt dans les airs, les chiffres de 1 à 20. Et recommence 3 fois.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

3. Activités physiques : **les bâtons**

Echauffement : *marcher lentement puis rapidement partout dans la maison.

*tourner les bras d'abord lentement puis de plus en plus vite.

Lieu : le jardin, la chambre

Matériel : un bâton en bois (un moyen bout de branche bien droit ou un vieux manche de balai)

Attention, en présence de matériaux susceptibles de blesser, cet atelier requiert davantage de vigilance.

Consignes : ***lance** le bâton -vers le **haut**

-**loin**

-au **sol**

***lance** et **rattrape** le bâton à -**une main**

-**deux mains**

***marche en tenant** le bâton

* **court en tenant** le bâton

***marche en tapant le sol** avec le bâton

***donne de coups de pieds** dans le bâton

Lavage des mains/Rafrâichissement/Collation



4. Lecture : lire une image

Consignes : **a)** regarde bien ces images et dis-moi ce que tu vois.

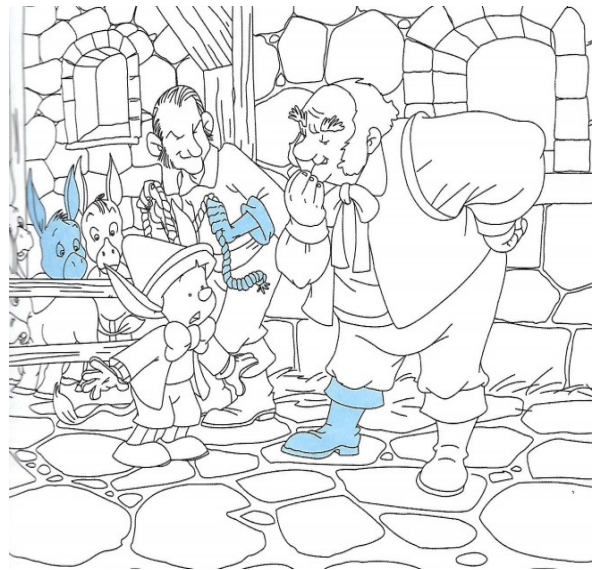


La fée bleue arriva et lui demanda ce qui s'était passé. Pinocchio ne voulait pas dire la vérité.

Plus il mentait, plus son nez s'allongeait.

La fée lui promit

« si tu es sage, tu deviendras un vrai garçon. »



Pinocchio retourna à l'école. Avec un garçon de la classe, ils décidèrent de partir pour le « pays des jouets ».

Un matin, Pinocchio se réveilla avec des oreilles d'âne. Il fut vendu à un homme qui voulait revendre sa peau d'âne mais aussi le noyer.

Mais Pinocchio parvint à s'enfuir à la nage

b)Après tout ce que tu as pu dire, je vais te lire ce que racontent ces deux images.

Lavage des mains/Déjeuner /brossage des dents

Bon appétit.



Après-midi

Jeux au calme ou sieste

a.Lecture : l'alphabet

Consigne : lis les lettres ici dans le tableau

E	K	V	Q	B	H	M	D	J
Y	A	G	T	X	R	Z	S	O
L	U	P	I	N	C	W	F	

(GS) Consigne : lis les **syllabes** suivantes

fa	fe	fi	fo	fu	fou	fé comme la fée
Ma comme marionnette, magique	me	mi	mo	mu	mou	mé
bu	bo	bi	be	ba comme baguette	bou	bé

b. Arts plastiques

« la baguette magique »

(Votre enfant va créer. Donner lui le temps nécessaire pour qu'il s'essaie.)

Matériel : -crayon à papier
-crayons de couleurs
- papier bristol ou carton assez rigide
-ciseaux
-agrafeuse ou scotch

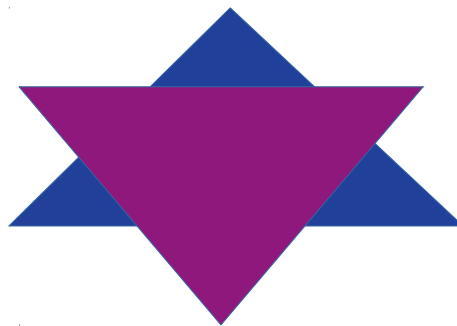
Consignes :-trace deux grands triangles sur ton papier.

-colorie les deux triangles de couleurs différentes.

-découpe les.



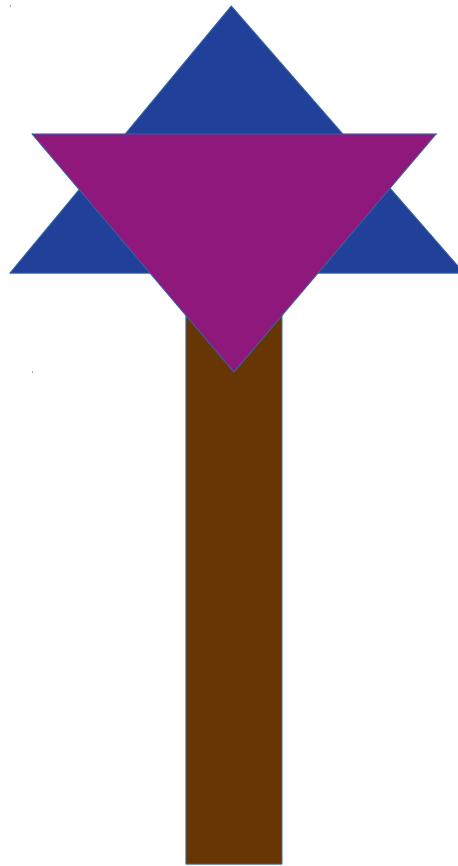
-place les de façon à obtenir une étoile. Colle ou scotch.



-découpe une grande bande rectangulaire de cartonné



-assemble l'étoile et la bande de carton pour former la baguette

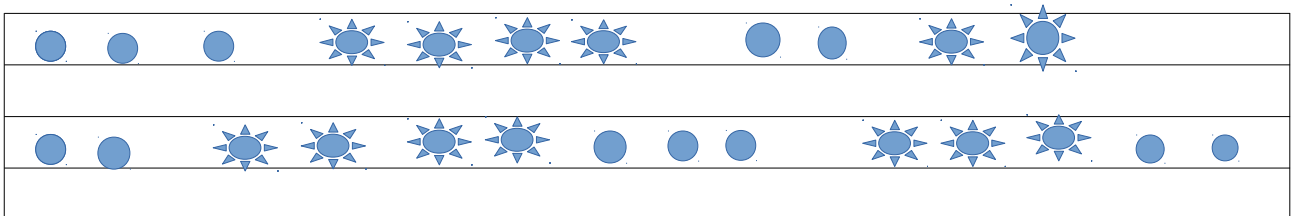


c. **Raconte** ce que tu viens de faire.

VENDREDI 24 AVRIL


1. Ce **VENDREDI**, tu vas apprendre à lire le code des rythmes

Matériel :- les mains, les pieds
-des cuillères en bois
- le code ci-dessous




Consignes :

LES MAINS

 Taper normalement


 taper lentement

LES PIEDS

 Taper normalement

 taper lentement

LES CUILLERES

 Taper normalement

 taper lentement

Rafraîchissement

2. Activités physiques : « A la fête foraine »

Ces « stands » se trouveront dans 3 pièces différentes si possible.

Matériel :-bouteilles en plastiques

-2 balles faites avec du papier froissé mis dans des chaussettes

-1 porte

-2 balais

-2 à 6 coussins ou oreillers

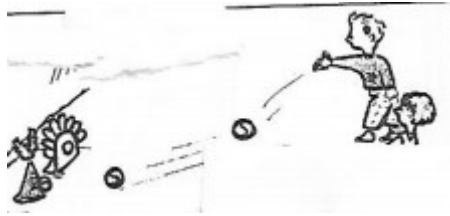
1^{er} stand : « la cible »

(Penser à marquer l'endroit où il va se mettre pour lancer, tirer, sauter)

Consigne : lance la **balle** en chaussette contre **la porte**. A chaque réussite, tu traces un trait sur une feuille. Tu dois marquer 10 fois (MS) / 15 fois (GS)

2ème stand : « le chamboule tout »

Consigne : lance ta balle et abats une bouteille ou plusieurs bouteilles



3ème stand : « les haies »

Matériel: - 4 coussins
- 2 balais

Mise en place du matériel : sur le sol, disposer à distance deux coussins. Puis, placer le balai à l'horizontale sur les deux coussins. Même procédé pour 2 paires de coussins superposés.

Consigne : cours et saute par-dessus la haie

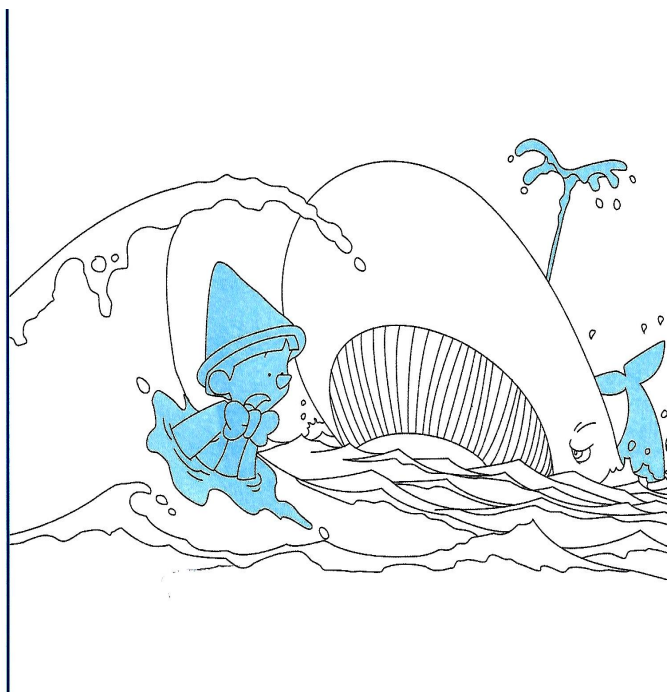


Lavage des mains/Rafrâichissement/Collation

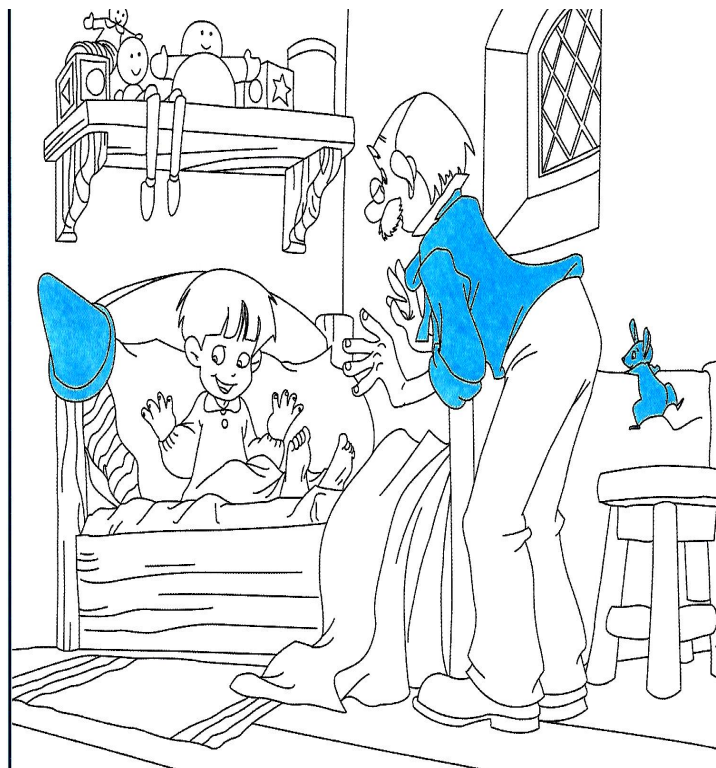


3.Lecture : lire une image

Consignes : a) regarde bien ces images et dis-moi ce que tu vois.



Une **baleine** avala Pinocchio. Il s'enfonçait dans l'estomac de l'animal, quand soudain, il entendit une voix familière. C'était Geppetto dans son bateau. Il était parti en mer pour chercher Pinocchio et avait lui aussi été avalé par la baleine. La fée Bleue apparut et les aida à sortir du ventre du **Cétacé**.



De retour à la maison, Pinocchio promit au vieil homme de ne plus jamais le quitter et d'aller chaque jour à l'école.

La Fée Bleue avait entendu les paroles De Pinocchio et cette nuit-là, elle réalisa **son vœu**.

Il devint un vrai **petit garçon**.

Geppetto et Pinocchio vécurent longtemps très heureux.

b)Après tout ce que tu as pu dire, je vais te lire ce que racontent ces deux images.

4 .Explorer le monde avec *Dimitri*

***« Les étoiles »**

***« La nuit et le jour »**

<https://www.lumni.fr/jeux>

Maternelle

Lavage des mains/Déjeuner /Brossage des dents



Après le lavage des mains, vous demandez de mettre le couvert.

5.Math : retirer

Consigne : **débarrasse la table** de ses couverts. Selon les quantités de couverts utilisées, demandez à votre enfant de retirer le nombre que vous souhaitez.

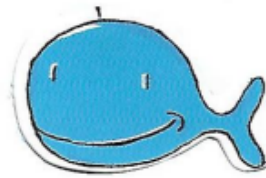
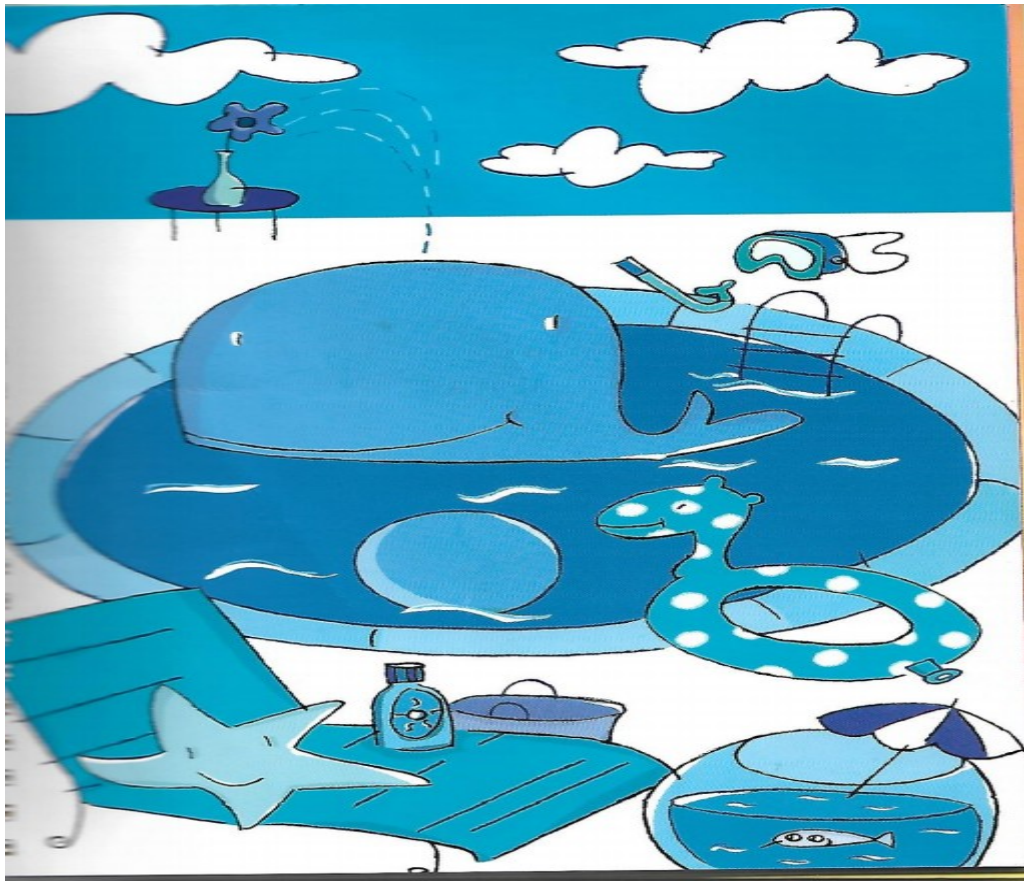
ex : enlève 4 des 5 assiettes posées sur la table. Combien d'assiettes reste-t-il ? Il en reste 1.

Même façon de procéder pour les fourchettes, cuillères et verres.

Après-midi

Jeux au calme ou sieste

a Arts plastiques : dessiner



Consigne : inspire toi du modèle et dessine des **baleines**

(MS) 8

(GS) 11

b. Écriture : copie

«*un chemin de table* »

Lieu : la salle à manger

Matériel : -des feuilles d'arbres

-stylos bleu/noir/rouge

Consigne : -écris un chiffre sur chacune des feuilles.

(MS) 1 à 8

(GS) 1 à 15

-place en ligne toutes tes feuilles numérotées pour former un joli **chemin de table**.

c.langage : les langues étrangères

Consigne : **apprends l'anglais** en t'amusant avec *Kiwi* «**tarte aux fraises** »

<https://www.lumni.fr/jeux>

Maternelle