

Semaine 5 (jeudi 09/04 - vendredi 10/04)

L'OCEANIE : LES ILES D'OCEANIE (regarder l'article qui sera mis en ligne à cette date sur le site avant). **Ms** : regarder le tableau de Henri Matisse sur le site internet (repérer les éléments, les nommer, repérer les couleurs dominantes) // **Gs** : avant de commencer la séance de découverte des lettres regarder la vidéo en ligne et s'entraîner à suivre le tracé des lettres avec son doigt. Bien être attentif au sens d'écriture).

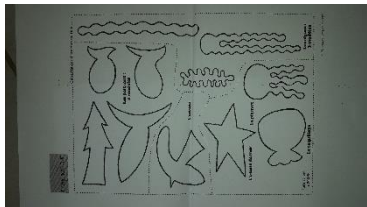
MS

-Activités artistiques « L'Océanie »

OBSERVE le tableau de MATISSE. (voir article sur le site internet jeudi 09/04)

J'avais prévu de réaliser une production personnelle « bleue » en utilisant différents outils, ce qui paraît difficilement faisable... ! Nous allons « mettre de côté » cette étape et juste découper dans un premier temps les animaux marins. Merci de vouloir conserver les éléments découpés dans une pochette.

Matériel :



-Dessin (crayons de couleurs sans dépasser) :

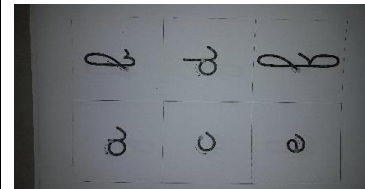
Colorie le palmier / la fleur des îles de manière réaliste. Tu peux envoyer ta production en photo.

GS

La famille des lettres à boucle descendante en cursif

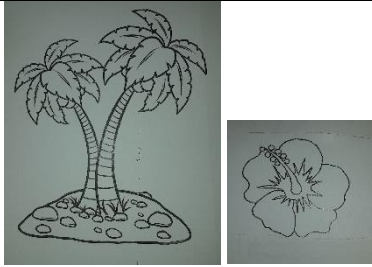
j g y f (particularité pour cette lettre qui a une boucle ascendante et une descendante) / Réponds aux questions :

1. Est-ce que ton prénom contient une de ces lettres ? Tu peux faire le bruit de ces lettres (le son des Alphas : « j j j j j j » ; « gu... », « i i i i i i... » « f f f f f »). Tu peux aussi faire le geste associé que nous avons vu en classe.)
- 2. Avec de la pâte à modeler, reproduis comme nous faisons en classe les lettres à ponts en t'aidant de la fiche des lettres à ponts
- 3. Tu dois savoir nommer ces lettres par leur nom.



(voici le paquet agrafé qui contient les 26 lettres en cursif dont les lettres à boucles descendantes !)

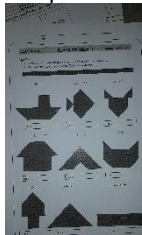
- 4. Entraîne-toi à écrire les lettres sur une feuille, une ardoise... (regarde bien le sens d'écriture : dans le paquet qui contient toutes les lettres en cursif j'ai reproduit le sens avec une flèche)
- 5. Quand tu te sens prêt (e), écris les lettres en petit au crayon papier / écris la date et ton prénom comme tu as l'habitude de faire.
- 6. Colorie au crayon entre les lettres pour terminer. **Il préférable d'ajourner cette étape (plutôt le vendredi)**



Garde tes dessins, nous réaliserons un panneau collectif sur les îles dès notre retour en classe.

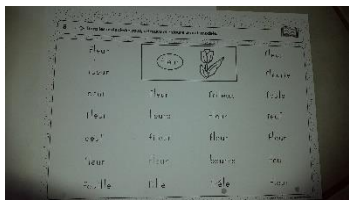
-Formes et grandeurs :

-Tu peux continuer à faire quelques tangrams niveau 1 ou 2...



-Discrimination visuelle :

-Entoure le mot « fleur » comme sur le modèle :



-Un petit bricolage (délestage sur le thème des îles...)

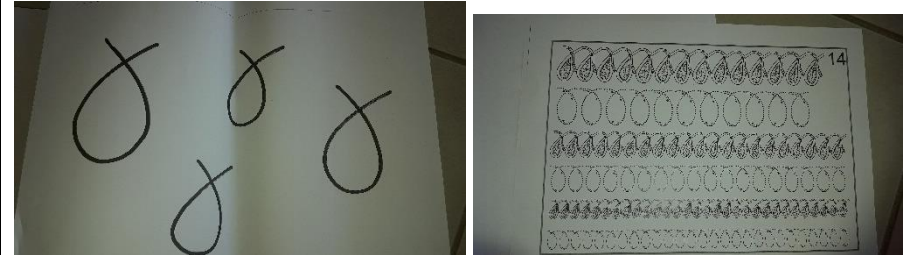
Matériel : une assiette en carton

Réalisation d'une tortue avec une assiette en carton.

<https://www.youtube.com/watch?v=9QdePmYt2-k>

Matériel à utiliser :

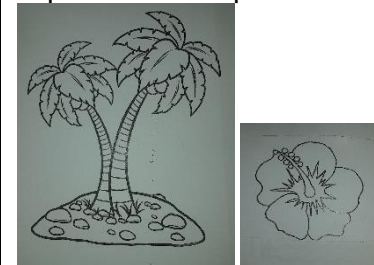
1/4



7. -Prolongement : **fiche n.14 les ponts à l'endroit.** (entraînement) plutôt le lendemain (vendredi)

Dessin (crayon couleurs sans dépasser) :

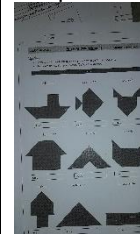
Colorie le palmier / la fleur des îles de manière réaliste. Tu peux envoyer ta production en photo.



Garde tes dessins, nous réaliserons un panneau collectif sur les îles dès notre retour en classe.

-Formes et grandeurs :

-Tu peux continuer à faire quelques tangrams niveau 1 ou 2...



Numération :

-Construire des premiers outils pour structurer sa pensée :

Jeu de société (type petits chevaux... où il faut avancer sur une piste)
+ dé traditionnel.

-Repérage spatial :

LE MORPION

Nombre de joueurs : 2.

Age : à partir de 4 ans.

Matériel : le plateau de jeu et 5 jetons (ou légos...) par joueur. Chacun sa couleur. Tu peux reproduire ce quadrillage sur une feuille ou dehors dans la terre...



Déroulement : les joueurs jouent chacun à leur tour.. Le premier dépose un pion puis c'est au tour de son adversaire.

But du jeu : réussir à aligner 3 pions à la suite. (à la verticale, à l'horizontale, ou en diagonale. Il faut donc être attentif pour bloquer son adversaire avant qu'il n'aligne ses 3 pions. Il peut y avoir un gagnant ou match nul.

Variante : jeu de la pierre qui roule.

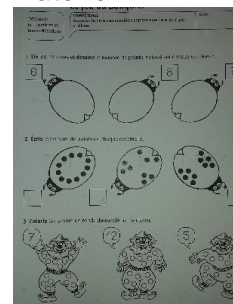
Chacun des deux joueurs pose à tour de rôle un pion jusqu'à ce qu'ils soient tous posés. Le but du jeu est d'aligner 3 pions, il faut donc être attentif pour bloquer son adversaire avant qu'il n'aligne ses 3 pions. Quand tous les pions sont posés, il reste une place vide. Chaque joueur peut déplacer un pion à chaque tour en le déplaçant à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale, mais le pion ne peut pas passer par-dessus un autre. Procéder de cette

Entraîne-toi à nouveau au **Jeu du banquier :**

Va chercher autant de jetons (ou tout autre objet du même type : bouton... haricots secs...) qu'il y a de ronds dessinés à côté de l'objet à dessiner (photo ou objets de dinette). Tu dois aller chercher les pions en une seule fois. La vérification se fait en posant les jetons rapportés sur les ronds dessinés (collections jusqu'à 12 au moins). Ecris en t'aidant des outils à disposition (calendrier, frise numérique etc...) le nombre d'éléments rapporté.

-Réalise ensuite la fiche de vérification des compétences (**ajourner par rapport au jeu : faire la fiche plutôt le vendredi**)

Matériel :



-Phonologie : « La fée des syllabes » Séance 2 (ajout d'une syllabe avant). Merci de bien vouloir dicter les syllabes à votre enfant.N

-Ajoute **PI** aux syllabes suivantes, lorsque je lève ma baguette : RATE – ZZA – LOTE – QURE – QUER – JAMA – ROUETTE – MENT – THON – SCINE – GEON

-De la même façon ajoute **BOU** aux syllabes GIE – TEILLE – TON – LETTE – LON – GER – CHON – TIQUE – LANGER – QUET

-Un petit bricolage (délestage)

Réalisation d'une tortue avec une assiette en carton.

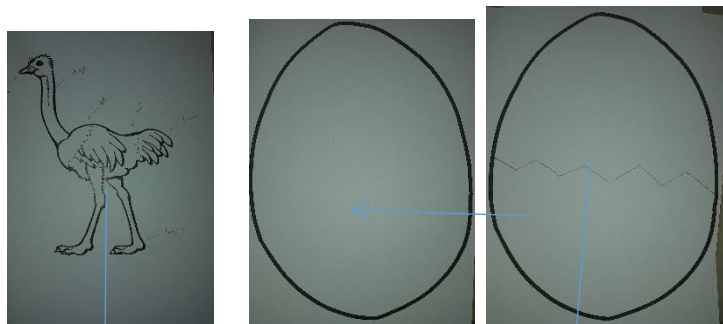
<https://www.youtube.com/watch?v=9QdePmYt2-k>

façon à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur ait aligné 3 pions.

Et pour le week-end :

Un petit bricolage (délestage)

Réalise ton autruche : colorie l'autruche ainsi que les deux oeufs proposés (en beige). Pour l'oeuf cassé il te faudra le découper au milieu sur les traits obliques pour ne garder qu'une partie sur les deux (la partie cassée se placera sur l'oeuf entier.. demande à un adulte d'agrafer la coquille sur l'oeuf entier. L'autruche doit pouvoir glisser à l'intérieur de l'oeuf comme un kangourou dans sa poche... Tu peux enfin si tu le souhaites ajouter un bâtonnet (style brochette) que tu feras tenir à l'autruche et qui se glissera entre l'oeuf entier et la coquille... de sorte qu'en actionnant le bâtonnet vers le haut, tu pourras faire sortir l'autruche (à la manière des glaces qu'on pousse, ou de Lian!). Si tu peux, ajoute des plumes (autruches ... mais c'est plutôt rare à Siaugues!!! , perdrix ou poule sur l'autruche... pour garnir...)



Bâtonnet à
Faire tenir sur
L'autruche

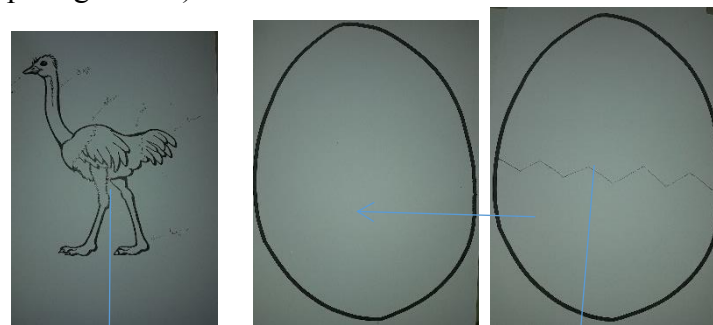
enlever

Tu peux photographier et envoyer ta production. Des petits oeufs en chocolat peuvent ainsi être glissés dans la poche....

Et pour le week-end :

Un petit bricolage (délestage)

Réalise ton autruche : colorie l'autruche ainsi que les deux oeufs proposés (en beige). Pour l'oeuf cassé il te faudra le découper au milieu sur les traits obliques pour ne garder qu'une partie sur les deux (la partie cassée se placera sur l'oeuf entier.. demande à un adulte d'agrafer la coquille sur l'oeuf entier. L'autruche doit pouvoir glisser à l'intérieur de l'oeuf comme un kangourou dans sa poche... Tu peux enfin si tu le souhaites ajouter un bâtonnet (style brochette) que tu feras tenir à l'autruche et qui se glissera entre l'oeuf entier et la coquille... de sorte qu'en actionnant le bâtonnet vers le haut, tu pourras faire sortir l'autruche (à la manière des glaces qu'on pousse, ou de Lian!). Si tu peux, ajoute des plumes (autruches ... mais c'est plutôt rare à Siaugues!!! , perdrix ou poule sur l'autruche... pour garnir...)



Bâtonnet à
Faire tenir sur
L'autruche

enlever

Tu peux photographier et envoyer ta production. Des petits oeufs en chocolat peuvent ainsi être glissés dans la poche.... 4/4