



SITE DE LA PROVIDENCE CENTRE

FICHER DE CONTINUITE PEDAGOGIQUE NIVEAU **DE PS** pour la semaine du 15 au 19 juin

Madame, monsieur,

Veillez trouver ci-joint les éléments à réaliser avec vos enfants pour la semaine prochaine. Les documents sont toujours transmis **pour la semaine** tous les vendredis précédents sur le site www.ecbruz-sterblon.org dans la partie actualités :
<https://www.ecbruz-sterblon.org/etablissements-privés-commune-de-bruz/ecole-la-providence/actualites>

Vous pouvez toujours contacter le professeur de votre classe pour toute aide pédagogique aux adresses ci-dessous. N'hésitez pas à le faire, pour toute question !

Niveau	Enseignants	Adresse mail
Classe de TPS PS MS	Catherine & Sylvie	laprocgeraud@gmail.com
Classe de TPS PS MS	Viviane & Marie Christine	laproclededel@gmail.com
Classe de MS GS	Ghislaine & Béatrice	laprocfourmond@gmail.com
Classe de GS	Karine & Marie Andrée	karine.louazel.ecolebruz@gmail.com

Pour l'équipe enseignante cycle 1,
K. LOUAZEL

Bonjour à tous,

Merci à tous pour vos messages de réconfort.

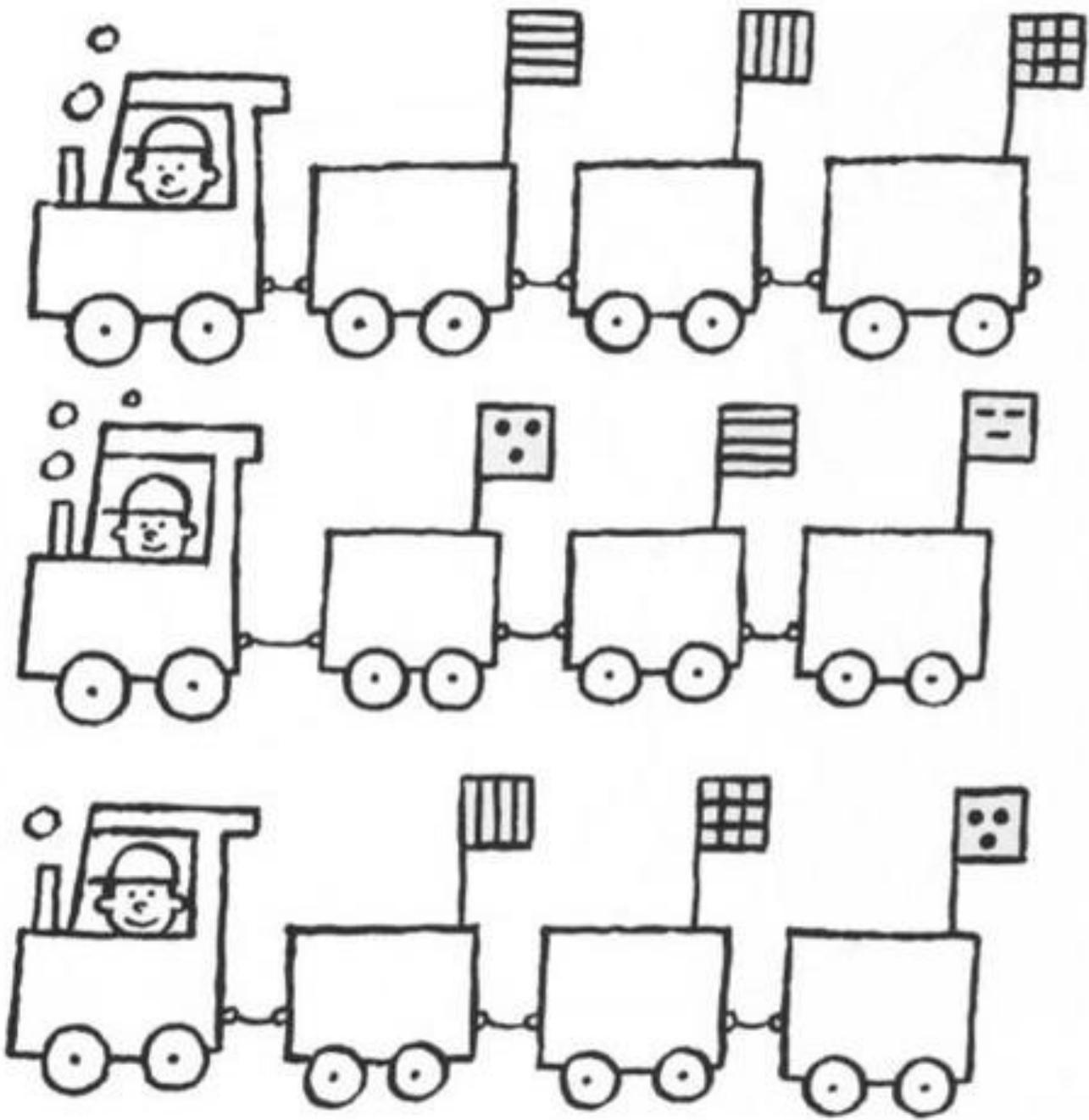
Je voudrais remercier Viviane pour avoir pris en charge le dossier des PS de la semaine dernière en plus du dossier des MS qu'elle gère depuis des semaines.

Grâce à elle, les enfants ont pu avoir leurs activités.

Bonne semaine à tous

	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>L'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquérir un geste graphique de plus en plus précis - Réviser les graphismes acquis - Se concentrer et s'appliquer
--	---

Consigne : tu décores chaque wagon avec le graphisme proposé dans le drapeau. Attention de bien respecter le contour du wagon, tu colories ensuite la locomotive, les roues.



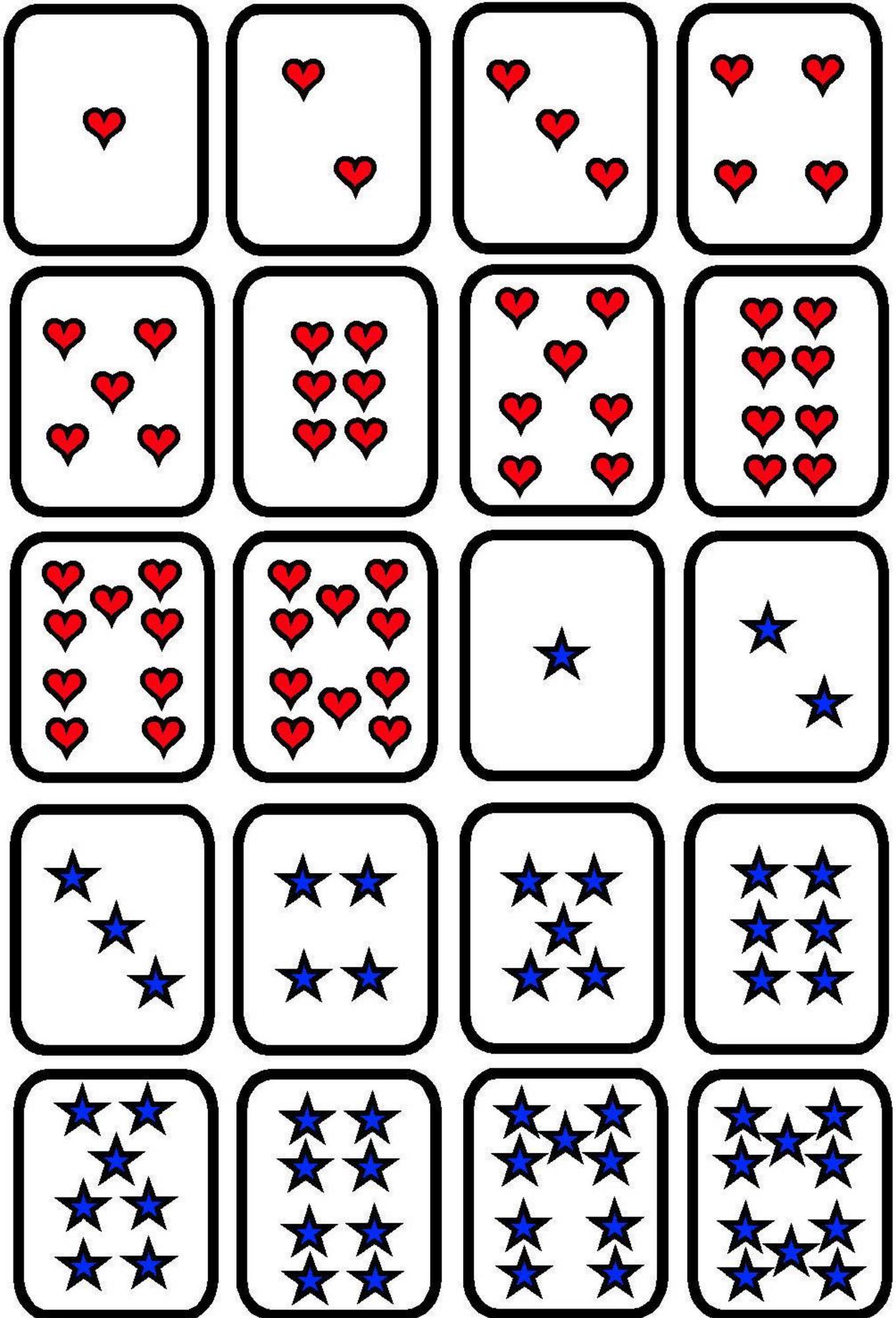
Jeu de cartes : la bataille

Voici un jeu de cartes pour jouer à la bataille avec votre enfant. Cet exercice lui permet d'apprendre en jouant. Il apprend à décompter et à acquérir la notion : plus ou moins

2 joueurs : un a les cartes rouges, l'autre les cartes bleues

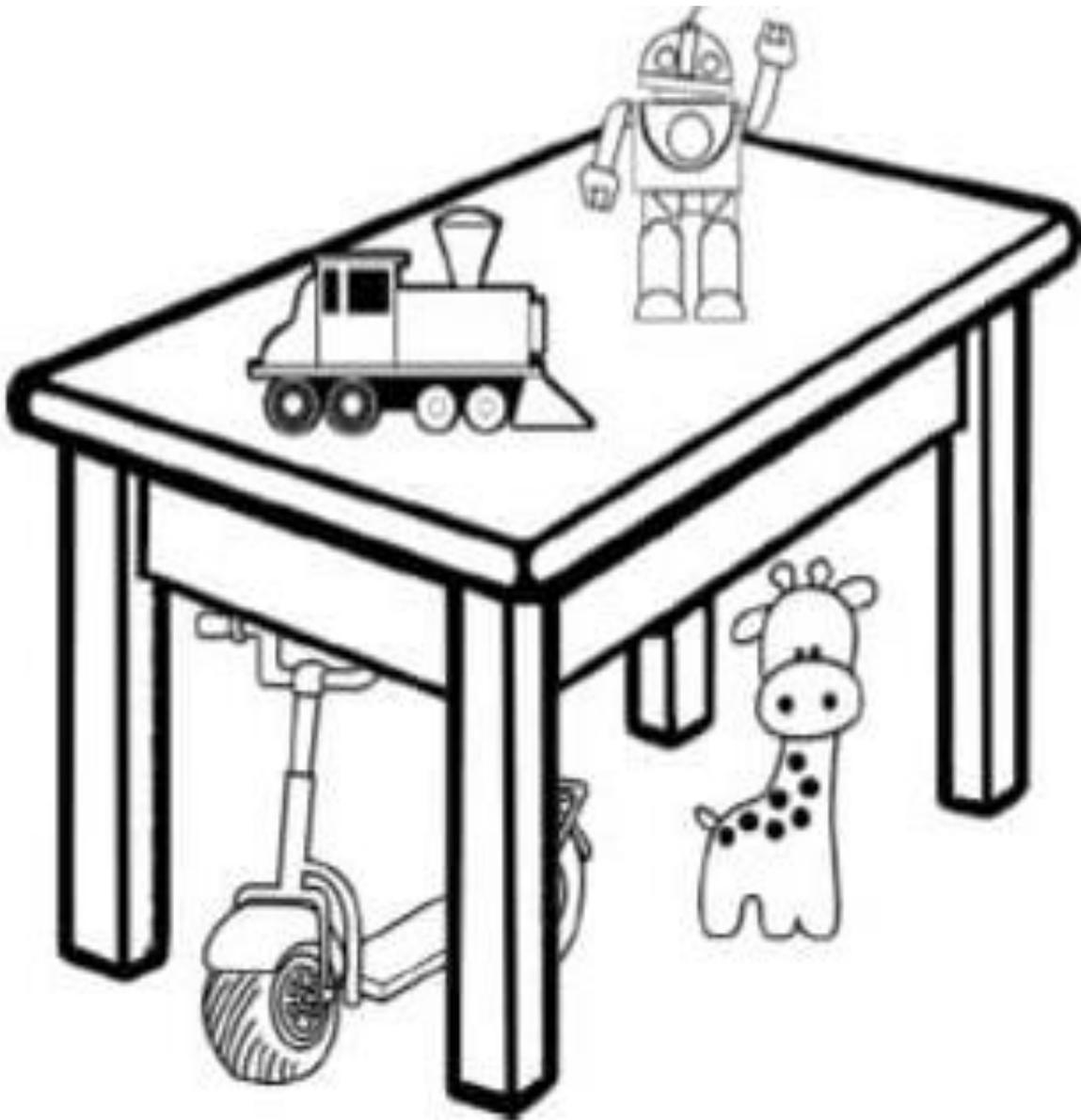
Jeu : chaque joueur dépose sur la table une carte. Celui qui a le plus grand nombre remporte les deux cartes, et on recommence. C'est donc celui qui a toutes les cartes qui gagne la partie.

Découper les cartes, les coller sur un support cartonné (style carton boîte de céréales) ou les plastifier.



	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Se repérer dans l'espace Comprendre les notions : sur et sous
--	--

Consigne : tu colories les objets sous la table.

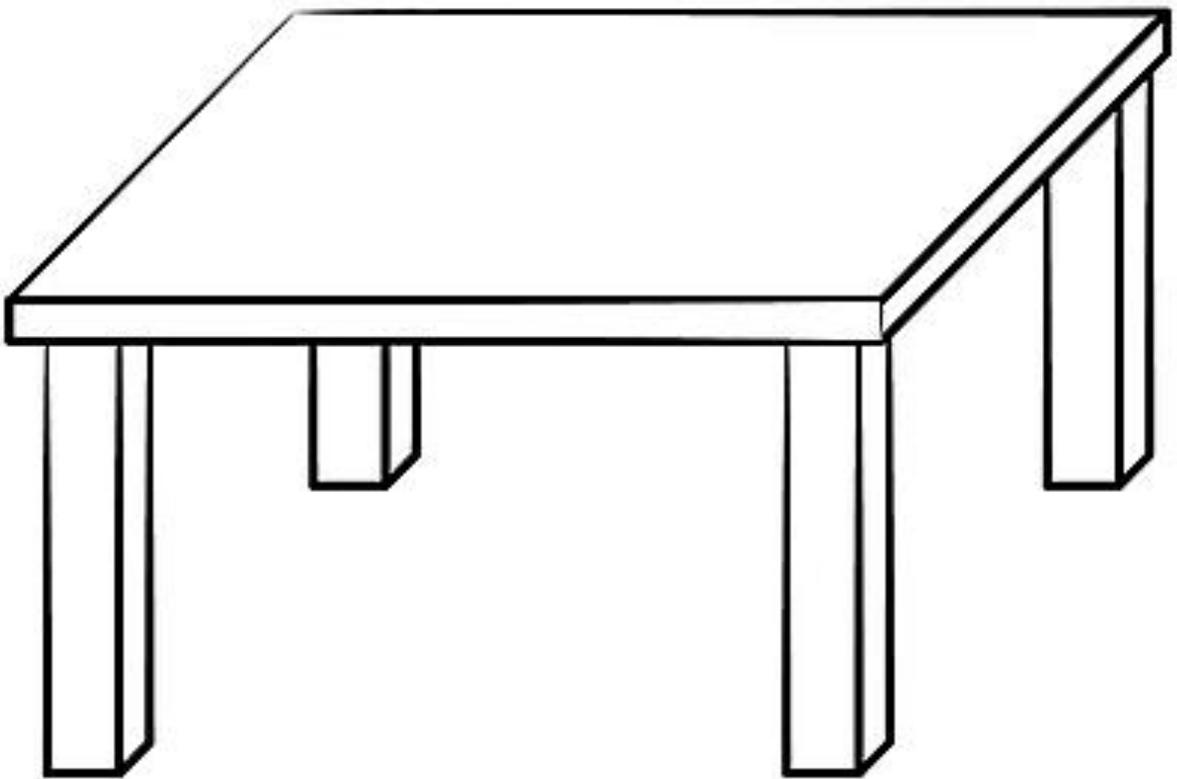


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Se repérer dans l'espace
Comprendre les notions : sur et sous

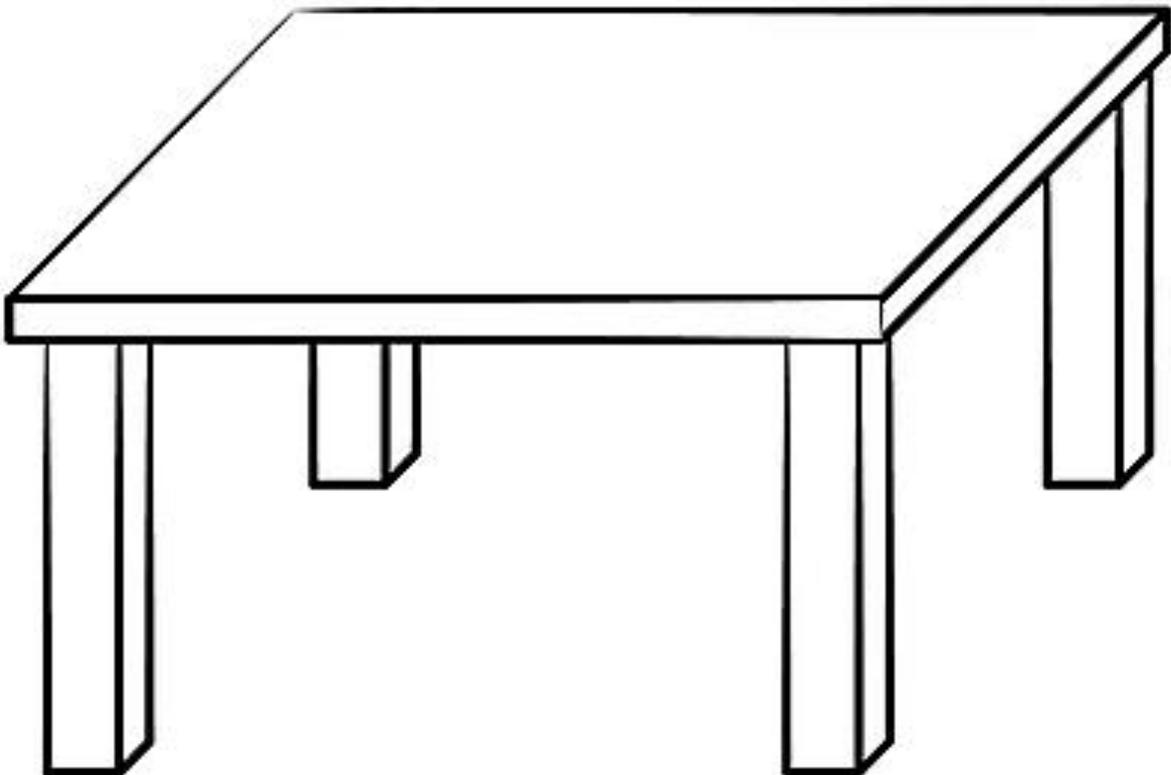
Consigne : tu colories les objets sur la table.



Consigne : tu dessines 3 oranges sur la table et 2 sous la table.



Consigne : tu dessines 1 orange sous la table et 2 sur la table.

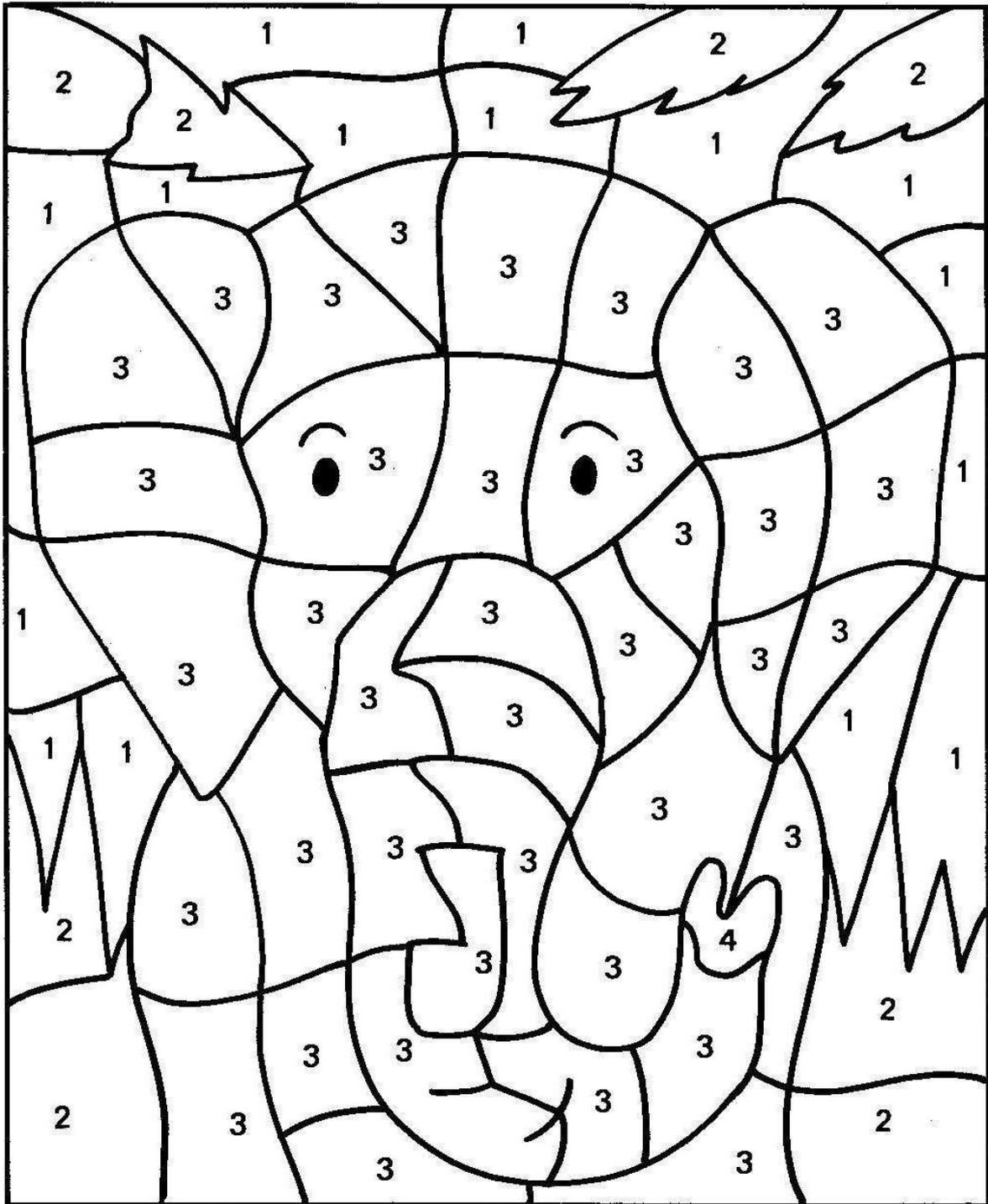


Attention visuelle

- Se concentrer pour repérer le chiffre et le colorier selon le code couleur indiqué.
- Respecter une consigne précise

L'écrit

- Développer un geste graphique de plus en plus précis : respecter les contours de chaque case



1 – bleu

2 – vert

3 – gris

4 - rose

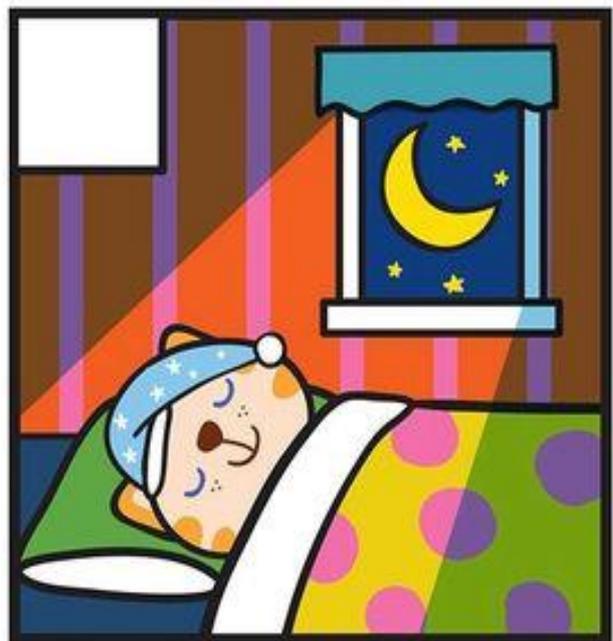
Explorer le monde

Se repérer dans le temps et dans l'espace

Consolider la notion de chronologie

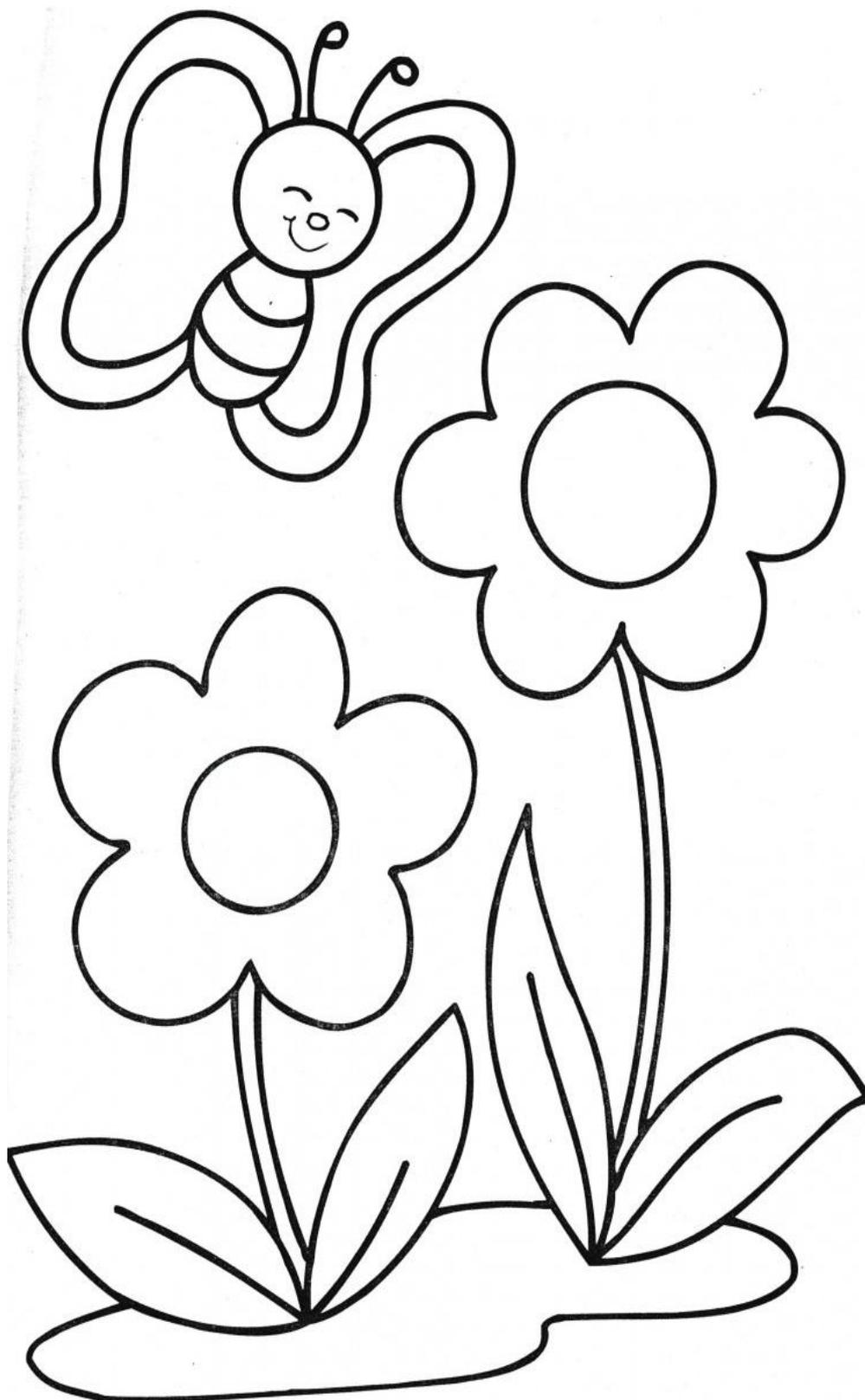
- Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'une situation
- Utiliser du vocabulaire adapté : puis, pendant, avant, après...

Consigne : tu découpes les images et tu les remets dans l'ordre. Tu peux les coller sur un support cartonné.



Coloriage libre

- Développer le geste graphique afin qu'il devienne de plus en plus souple, précis, harmonieux
- Respecter les contours.

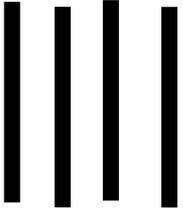
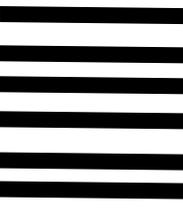
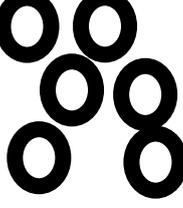
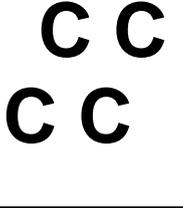
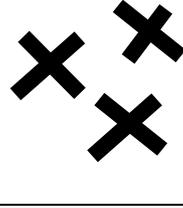
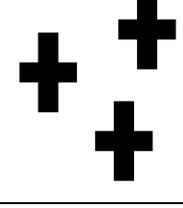


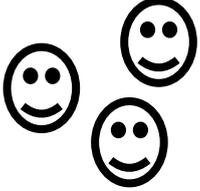
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'écrit

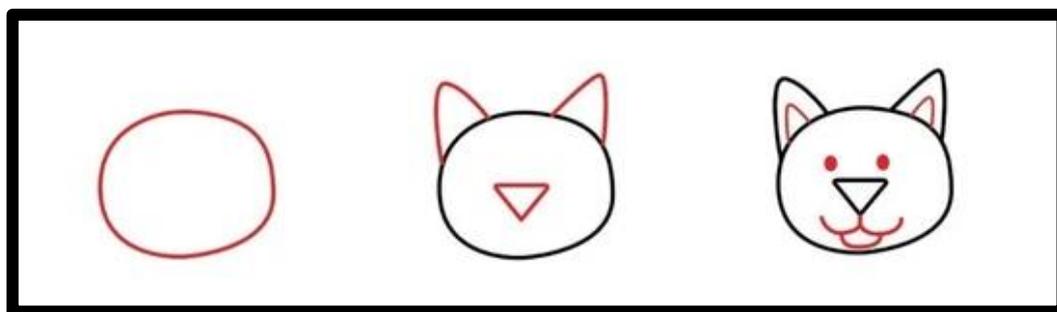
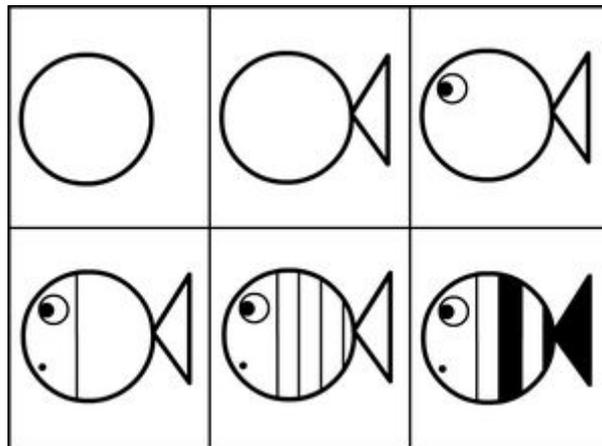
- Développer un geste graphique de plus en plus précis afin d'arriver vers un graphisme d'écriture
- Se mettre en projet d'écriture pour la MS afin d'écrire son prénom en lettres capitales en respectant bien le sens des lettres.

Consigne : je trace les graphismes en faisant attention : commencer toujours par le haut, de gauche à droite.

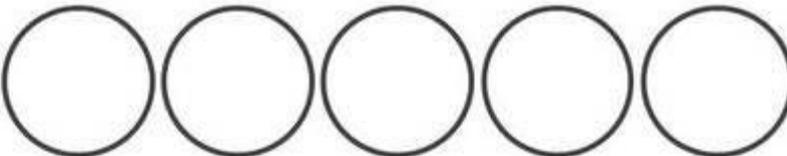
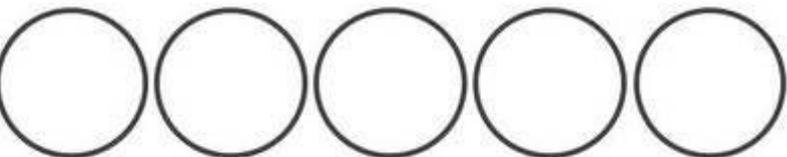
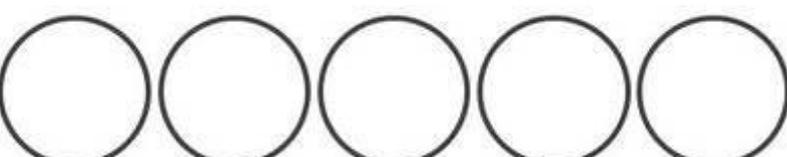
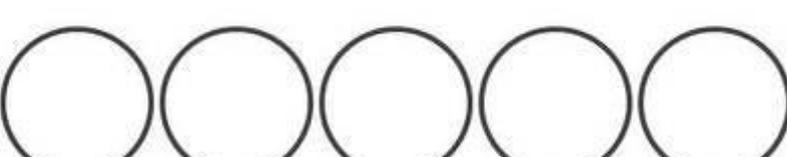
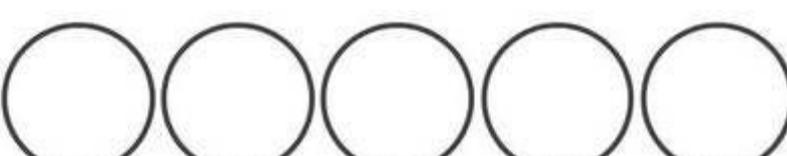
	
	
	
	
	
	
	

<p>P P P P P P</p>	
<p>U U U U U U</p>	
	

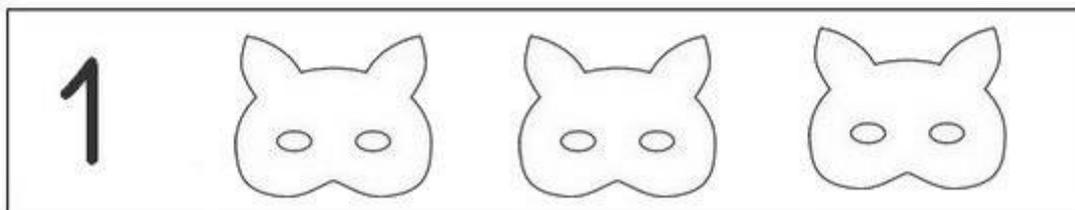
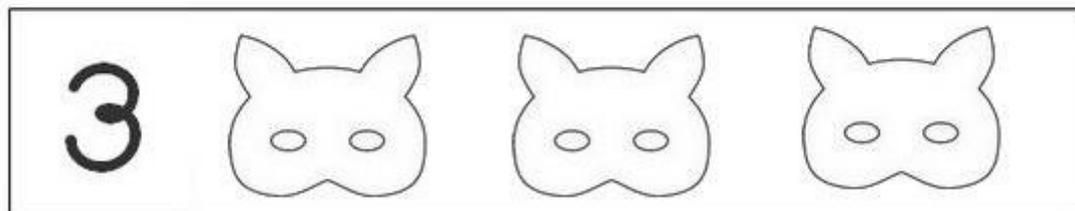
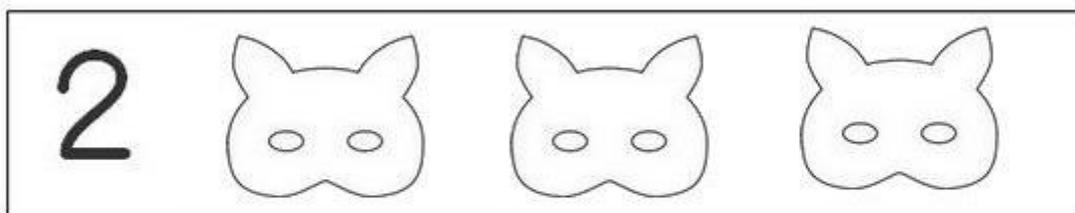
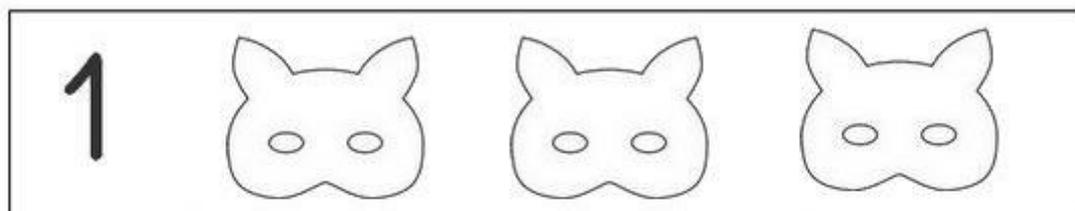
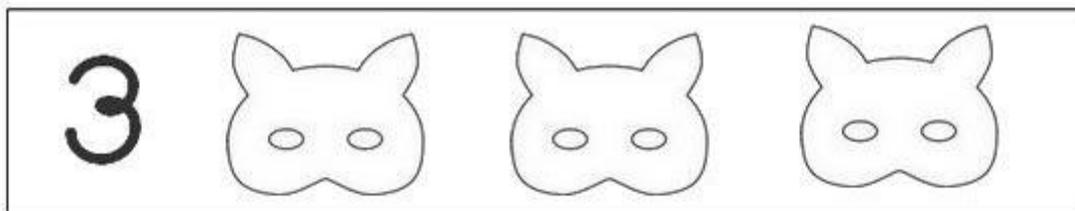
Quelques idées pour apprendre à dessiner en réinvestissant les graphismes acquis.



Consigne : tu observes les doigts de la main, tu dénombre et tu colories le nombre de rond correspondant.

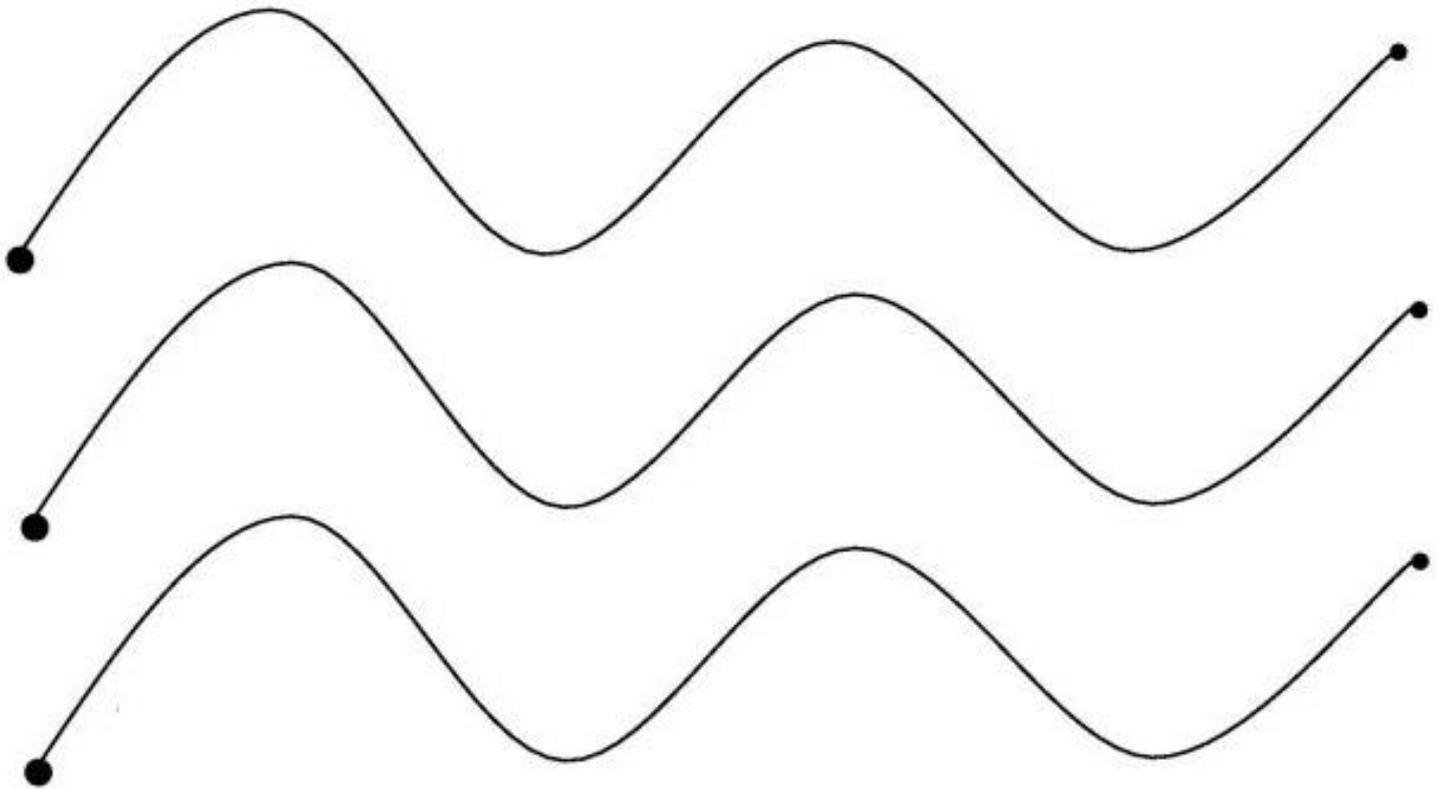
Consigne : tu colories le nombre de masque correspondant au chiffre indiqué.



	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
--	--

- Utiliser correctement une paire de ciseaux

Consigne : tu repasses sur les lignes courbes avec un feutre puis tu les découpes.



Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Utiliser correctement une paire de ciseaux

Consigne : tu repasses sur les pointillés avec un feutre puis tu découpes les formes géométriques.

