



SITE DE LA PROVIDENCE VERT BUISSON

FICHER DE CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE NIVEAU MS **pour la semaine du 27 au 30 avril**

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	Enseignantes	Identifiants Adresse mail
Classe de TPS PS	Servane	laprobdandois@gmail.com
Classe de PS MS	Christelle	laprovbthomasjarny@gmail.com
Classe de MS GS	Pauline	laprovbboutin@gmail.com
Classe de CP	Stéphanie et Katell	laprovbboisivon@gmail.com
Classe de CE1	Karina	laprovbboussin@gmail.com
Classe de CE2	Aurélie	laprovbdelamarre@gmail.com
Classe de CM1	Astrid	laprovbmenard@gmail.com
Classe de CM2	Gwenola	laprovbconvenant@gmail.com

Enfin, une communication vous sera envoyée sur vos boîtes mails cette semaine pour vous transmettre les nouvelles de ce début mai.

Bonne reprise !

L'équipe enseignante

Bonjour à tous,

Après cette pause,voici une nouvelle proposition d'activités pour cette semaine. Vivement que l'on reprenne le chemin de l'école!

Christelle et Pauline

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions L'oral et l'écrit

Albums : -Ecouter une histoire

10 petites graines de Ruth Brown

https://www.youtube.com/watch?v=LZU5oC_XS1g

La grenouille à grande bouche de Francine Vidal

<https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc>

Après plusieurs lectures, poser des questions simples sur l'histoire.

Abécédaire :

Boîte à outils de Rascal

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

Les lettres de l'alphabet dans tous leurs états!

-Reconnaître les lettres de l'alphabet sous des formes variées

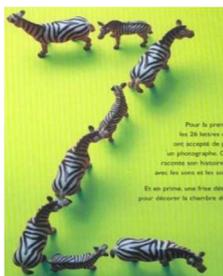
-Construire des lettres de l'alphabet avec des objets variés

Mission des enfants:

Il s'agit d'écrire son prénom en respectant les consignes suivantes:

«Tu vas écrire les lettres de ton prénom avec des objets variés (bouchons, billes, kaplas, figurines...). Attention, chaque lettre de ton prénom doit être représentée avec des objets différents!»

N'oublie pas de m'envoyer une photo !



Jeu des lettres à associer

-Associer les lettres de l'alphabet quel que soit le type d'écriture et de police

-Nommer les lettres

Matériel: des lettres mobiles classiques en capitales d'imprimerie + Alphabet ludique «chat» à découper par l'adulte (forme carte)

Consigne: Fais correspondre chaque «lettre-chats» avec des lettres mobiles.N'oublie pas de les nommer.

Le trésor de Loup

-Associer un mot écrit en capitales d'imprimerie / script.

Vous souvenez-vous des devinettes de Loup? Suite à cette recherche, proposition d'un exercice (OISILLON/ NID/ BOURGEON/PÂQUERETTE)

Comptine: Ils étaient 5 dans le nid (cf dernier dossier)

-Participer oralement à une comptine

<https://www.youtube.com/watch?v=2du-7rqF0tU>

Comptine: Le chameau dans l'eau (nouvelle comptine)

-Dire une comptine en articulant

Phonologie: Syllabes

1/La chasse aux mots

Associer un mot-image à un nombre de syllabes

Matériel nécessaire: Plusieurs séries de mots-images (cartes de memory par exemple). Une série sera composée de 3 images d'une, deux et trois syllabes.

Ce jeu consiste à présenter à l'enfant 3 mots-images d'une série définie précédemment. L'adulte choisit un mot (sans le nommer, ni le montrer) et en scande les syllabes avec des frappés (ou tambourin). L'enfant essaie de retrouver de quel mot-image il s'agit et justifie son choix.

Les rôles peuvent être inversés .

2/ Combien de syllabes?

- Scander et dénombrer les syllabes d'un mot

Dès que votre enfant est prêt, proposez-lui l'exercice joint sur les syllabes.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Les productions artistiques et visuelles

Le calendrier d'Avril

1/Tracer au feutre un pont à l'endroit dans chaque case (changer de couleur).

2/Colorier LOUP au crayon de couleur .

3/ Découper et coller les lettres A V R I L

Cette feuille sera collée dans le cahier dès le retour en classe.



Peinture et feutres de couleur

-Réinvestir des tracés connus (les ponts)

-Enchaîner son geste selon une orientation donnée

Matériel: 1 grande feuille blanche, peinture de différentes couleurs, pinceaux fins, feutres de couleur.

Etape 1: Tracer à la peinture sur la feuille blanche, trois lignes de ponts de couleurs différentes et espacées. **Laisser sécher**

Etape 2: Tracer aux feutres des enchaînements de ponts au-dessus et au-dessous des ponts tracés à la peinture. Choisir la même couleur.



Les ponts à l'envers

- Tracer des ponts à l'envers

Tracer des ponts à l'envers (support joint à mettre sous pochette plastifiée et utiliser un crayon effaçable pour s'entraîner).

Univers sonore

Chansons

-Chanter et danser pour le plaisir: Rappel de chansons apprises en classe
C'est le printemps

https://www.youtube.com/watch?v=03_0GEuhEjg

Une petite poule grise

<https://www.youtube.com/watch?v=0Y1qXX15yik>

Ils étaient 5 dans le nid

<https://www.youtube.com/watch?v=2du-7rqF0tU>

La chanson de l'alphabet (nouvelle chanson)

https://www.youtube.com/watch?v=YkFXGIHCn_o

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Découvrir les nombres et leurs utilisations

Jeu numérique: La course aux œufs

-Résoudre un problème portant sur les quantités.

Revoir les règles de ce jeu dans le dossier précédent.

Jeu de cartes et dé :

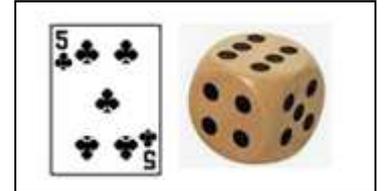
-Comparer les nombres

Matériel: Cartes traditionnelles (1 à 6) Dé: 1 à 6
(constellations ou chiffres)

Nombre de joueurs: 2

Règle du jeu: Un joueur lance le dé, l'autre joueur retourne une carte.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre.



Jeu de cartes: la bataille

-Comparer les nombres, les quantités

Matériel: Jeu de 52 cartes traditionnelles, y prélever les cartes 1, 2, 3, 4, 5 et 6. (Pour les enfants à l'aise avec les écritures chiffrées, cartes de 1 à 10).

Règle du jeu: Règles habituelles du jeu de bataille.

Nombre de joueurs: 2 Réglette numérique si besoin

Jeu de cartes et jetons

-Réaliser une collection équivalente à la carte-cible

Matériel: idem +jetons

Règle du jeu: Prendre autant de jetons que le nombre indiqué sur la carte.



Jeu:Pipo le clown

-Comparer des quantités

Matériel: 2 plateaux de jeux Pipo VB MS , des jetons, deux dés de 1 à 6 (chiffres ou constellations)

Nombre de joueurs: 2

Réglette numérique si besoin



DÉROULEMENT

- Chaque joueur possède 15 jetons dans sa boîte. Les 2 joueurs lancent leur dé en même temps. Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser des jetons sur son clown. Il place alors le nombre de jetons indiqué par le dé sur les cercles dessinés sur le costume de Pipo. En cas d'égalité, on relance les dés.
- Le premier qui réussit à habiller complètement Pipo gagne.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Relaxation

-Contrôler ses gestes et ses émotions

-Prendre conscience de son schéma corporel

Rappel

Les MS ont fait des séances de relaxation en début d'après-midi (Christelle). C'est à votre enfant de vous montrer ce qu'il sait faire, vous pouvez, vous aussi essayer! Demandez-lui (j'espère qu'il s'en souvient ...):

1/ Comment mettre de côté ses petits soucis? («poussières sur le corps à enlever, à piétiner.»)

2/ Je me sens mieux, je suis détendu(e) alors j'ouvre ma boîte à peinture et je vais choisir une couleur pour recouvrir mon corps.

3/ Statue colorée (1 minute).

4/ Je joins mes mains, j'inspire par le nez, je lève mes bras et j'expire, les bras redescendent.

5/ Quelques positions: le dragon, le lion, le chat, la tortue, l'étoile de mer...

6/ La salutation au soleil (revisitée)

Finir ce moment de détente par la «balle qui chante.»

Activités à ne pas oublier...

N'oubliez pas ces activités qui sont très importantes pour votre enfant, à découvrir et vivre en famille. C'est ainsi l'occasion de privilégier des moments de partage et de langage avec lui :

Lecture d'albums: Lire et relire des albums pour enfants. A la fin de l'histoire, après plusieurs lectures, lui poser des questions simples sur l'histoire (quels sont les personnages de l'histoire? Où se passe l'histoire?...)

Rituel numérique:

Greli-Grelo

Utiliser la comptine numérique dès que possible, au quotidien (Combien y a t'il d'assiettes sur la table? Peux-tu me donner 3 cuillères ?...)

Compter le plus loin possible à partir de 1 (quotidiennement).

Rituel de la date: Quel jour sommes-nous ?(quotidiennement).

Rituel syllabes: Scander et dénombrer les syllabes d'un mot.

Jeux de dés : dés à constellations, dés chiffrés, dés de couleur à utiliser dans différents jeux(jeu des petits chevaux, jeu de l'oie, le verger etc...)

Jeux de cartes: Cartes classiques (rappelez-vous des différents jeux appris) UNO...

Jeux divers: Lotos, puzzles, dominos, mémoire, ...

Jeux d'écriture : former des mots avec des lettres mobiles avec modèle (lettres capitales).Ecrire son prénom (pour ne pas oublier!).

Graphisme décoratif libre: réinvestir des motifs graphiques (point, rond, traits, quadrillage, créneaux, lignes brisées, spirales, ponts...)

Dessins, coloriages, découpage, peinture libres (veillez à la bonne tenue de l'outil),**bricolage** <https://www.teteamodeler.com/recette-de-la-pate-a-sel>

Motricité fine: colliers, pâte à modeler(boule, colombin etc)

Jeux de construction libre: kaplas, Légos, Clips ...

Jeux d'extérieur/Danses.

Le chameau dans l'eau

(Christina Dorner)

Un chat, Un château,

Un château dans le chapeau

Un chat, un chameau

Un chameau qui tombe dans l'eau

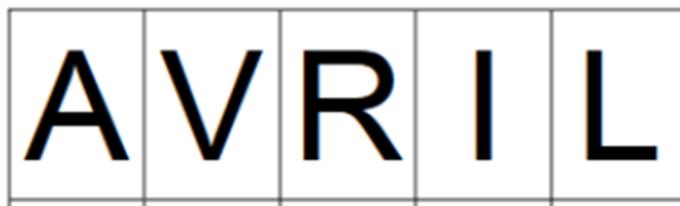
PLOUF !



(réglette numérique)



Lettres à découper pour le calendrier



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions L'oral

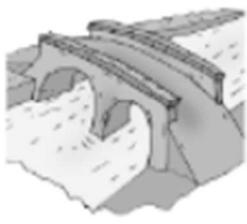
Objectif: Scander et dénombrer le nombre de syllabes d'un mot.



Colorie le bon nombre de syllabes.

			
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

			
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

			
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

A	V	R	I	L



Mots à découper (par l'adulte) et à coller (par l'enfant)

PÂQUERETTE

BOURGEON

OISILLON

NID

oisillon

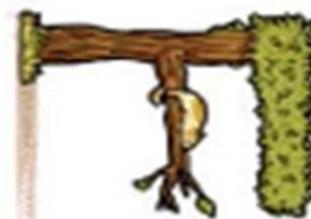
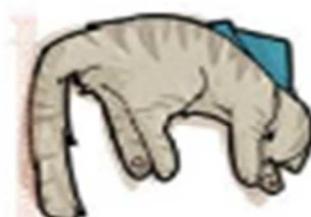
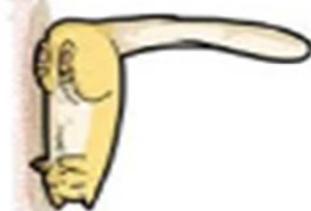
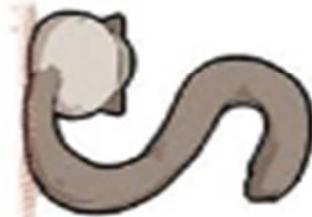
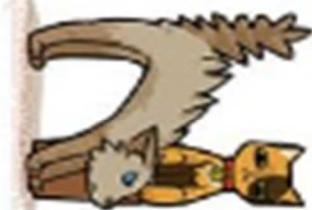
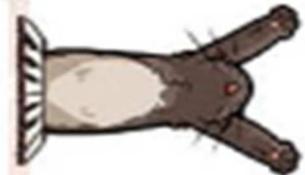
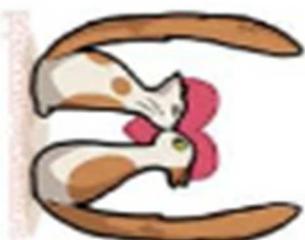
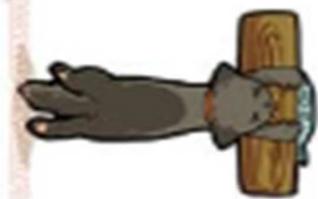
nid

bourgeon

pâquerette







Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions L'écrit

Objectif: Associer un mot écrit en capitales d'imprimerie et en script

Consigne: Découpe et colle les étiquettes au bon endroit



OISILLON

--	--



BOURGEON

--	--



PÂQUERETTE

--	--



NID

--	--

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z