

# SEMAINE 2 PÉRIODE 5

<p><b>Lundi</b></p> <p><u>Rituel : date du jour.</u> PS : essayer de retrouver la bonne étiquette. MS : écrire la date en capital avec un modèle.</p> <p>Écouter les comptines et les chansons</p>	<p><b>Atelier n°1 : LANGAGE ECRIT</b></p> <p>Graphisme : les boucles. <i>Afin de passer au geste graphique, il est important que votre enfant vive le graphisme avec son corps puis en manipulant avec différents objets. Par conséquent, il est primordial de suivre les étapes que je vous donne.</i></p> <p>ETAPE 1 : rappel des boucles. ETAPE 2 : reproduire des boucles avec un torchon ou foulard. ETAPE 3 : effectuer des boucles avec de la pâte à modeler et des bouts de ficelle ou cordelette. Passer le doigt sur les objets afin de s'imprégner du geste. (ETAPE 4 : tracer des boucles dans de la farine, ou semoule.)</p> <p><b>Atelier n°2 : CONSTUIRE SES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b></p> <p>Proposer le début d'un algorithme, l'enfant doit le continuer. Puis proposer un algorithme entier puis enlever des objets, l'enfant doit pouvoir positionner les objets de la bonne couleur. Aidez vous des consignes données la semaine dernière. J'ai mis un exemple en page 3 afin que vous compreniez mieux l'idée.</p> <p style="text-align: center;"><u>Ateliers autonomes</u></p>
<p><b>Mardi</b></p> <p><u>Rituel : date du jour.</u> PS : essayer de retrouver la bonne étiquette. MS : écrire la date en capital avec un modèle.</p> <p>Écouter les comptines et les chansons</p>	<p><b>Atelier n°1 CONSTUIRE SES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b></p> <p><b>Le quadrillage</b></p> <p><u>Matériel :</u> Utiliser une boite de 6 (PS) ou 12(MS) œufs ou un quadrillage que vous aurez dessiné sur une feuille. Vous avez besoin également de 6 ou 12 objets (exemple lego, duplo) ou morceau de papier de 6 couleurs différentes.</p> <p><u>Déroulement :</u> Reproduire les modèles proposés (pièce-jointe dans le mail). Si vous n'avez pas d'imprimante vous pouvez les dessiner sur une feuille sans problème.</p> <p>Attention tout le monde commence avec un quadrillage de 6 puis pour les MS vous pouvez évoluer à 12, voir 20.</p> <p><b>Atelier n°2 CLASSE VIRTUELLE</b></p> <p><i>Cf le mail avec le tableau horaire qui sera envoyé lundi matin.</i></p> <p style="text-align: center;"><u>Ateliers autonomes</u></p>
<p><b>Jeudi</b></p> <p><u>Rituel : date du jour.</u> PS : essayer de retrouver la bonne étiquette. MS : écrire la date en capital avec un modèle.</p> <p>Écouter les comptines et les chansons</p>	<p><b>Atelier n°1 LANGAGE ECRIT</b></p> <p><b>PS :</b> Ecrire son prénom, utiliser la fiche page 4 que vous insérez dans un pochette plastique. Avec un crayon ardoise, il ne reste plus qu'à suivre le chemin de chaque lettre. Vous pouvez par la suite nommer les lettres du prénom de votre enfant.</p> <p><b>MS :</b> nommer les lettres de son prénom. Les élèves doivent s'entraîner à écrire leur prénom et/ou d'autres mots notamment INSECTE en respectant un lignage. Tirez deux traits à 2 cm d'intervalle. Votre enfant doit écrire son prénom en ne dépassant pas les deux traits. Il est possible d'augmenter le lignage si vous sentez que cela est trop difficile.</p> <p><b>Atelier n°2 EXPLORER LE MONDE A la découverte des insectes</b></p> <p>1) demander à votre enfant, comment pouvons-nous reconnaître un insecte ? Réponse attendue : il a 6 pattes. 2) Utiliser les étiquettes des insectes de la semaine dernière, les nommer avec eux. 3) Disposez avec votre enfant les insectes partout dans la pièce, ensuite dites à votre enfant d'aller chercher tel insecte. Variante : votre enfant ferme les yeux lorsque vous cachez les insectes, puis il va chercher l'insecte nommé.</p> <p style="text-align: center;"><u>Ateliers autonomes</u></p>
<p><b>Vendredi</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Férialé</b></p>

### Ateliers autonomes :

#### **MS :**

Sudoku des couleurs : faire les premiers avec eux afin qu'ils comprennent le fonctionnement. Le fichier est en pièce-jointe du mail. Utiliser des morceaux de papier ou des lego/duplo pour remplir les cases vides.

Trouver la suite de l'algorithme (exercice assez difficile, votre enfant doit être vraiment à l'aise avec la notion)

<https://learningapps.org/3761622>

Disposer les lettres scriptes sur les lettres capitales correspondantes.

#### **PS :**

Réaliser des puzzles, des coloriages sans dépasser. Trier par couleur des objets. Transvaser de l'eau d'un récipient à un autre.

### Défi de la semaine :

La semaine s'annonçant meilleur je compte sur vous pour m'envoyer d'avantage de photos d'insectes.

Pou lancer notre projet sur les insectes, je vous lance le défi de prendre en photo tous les insectes que vous pouvez voir dans vos jardins.

***N'hésitez pas à m'envoyer leurs photos car elles nous serviront pour des petits jeux de tris ou autre par la suite. De plus, elles seront mises sur le drive et le site de l'école.***

### Motricité :

Voici quelques idées d'activités sportives qui permettent de bouger tout en s'amusant :

1)Réaliser des parcours de motricité puis réalise le parcours en gardant des objets en équilibre sur un plateau.

2) réaliser un parcours à effectuer en vélo : slalomer, tourner, s'arrêter...

3) emmener 20 objets d'un point à un autre le plus vite possible. le défi peut s'améliorer de jour en jour.

### Idées créatives sur les insectes :

Le papillon page 5 a perdu ses couleurs, aide le afin qu'il devienne le plus beau des papillons.

Tu peux utiliser le collage, la peinture...

Mets de la peinture d'un côté, plie puis déplie.

### Chansons et comptines :

**Si votre enfant connaît bien la comptine vous pouvez le prendre en vidéo et me l'envoyer.**

Chanson des enfantillages sur les insectes à écouter :

<https://www.youtube.com/watch?v=JANuY6btB18>

#### **COMPTINE**

Hop ! J'attrape le papillon

Hop ! J'attrape le papillon

(Joindre les mains)

J'ouvre une petite porte

(Desserrer les index)

Une autre petite porte

(Desserrer les majeurs)

Encore une porte

(Desserrer les annulaires)

Et une toute petite porte

(Desserrer les auriculaires)

Oh ! Le papillon s'est envolé !

( Accrocher les pouces et remuer les autres doigts)

1

LCDL

algorithme : 1 taille - 2 couleurs

2

LCDL

algorithme : 1 taille - 2 couleurs

3

LCDL

algorithme : 1 taille - 2 couleurs

4

LCDL

algorithme : 1 taille - 2 couleurs

5

LCDL

algorithme : 1 taille - 2 couleurs

6

LCDL

algorithme : 1 taille - 2 couleurs



