

CONTINUITE PEDAGOGIQUE



RAPPEL A FAIRE CHAQUE JOUR AVANT DE FAIRE LES ACTIVITES.

EXPLORER LE MONDE / LE TEMPS

1. Repérage dans le temps : dire la comptine des jours de la semaine

La semaine des canards

<https://www.youtube.com/watch?v=6NeHagEoqjc>

LUNDI,
les canards vont à la mare, mare, mare...
MARDI,
ils s'en vont jusqu'à la mer, mer, mer...
MERCREDI,
ils organisent un grand jeu, jeu, jeu...
JEUDI,
ils se promènent dans le vent, vent, vent...
VENDREDI,
ils se dandinent comme ça, ça, ça...
SAMEDI,
ils se lavent à ce qu'on dit, dit, dit...
DIMANCHE,
ils se reposent et voient la vie en rose...
La semaine recommencera demain, coin, coin

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres

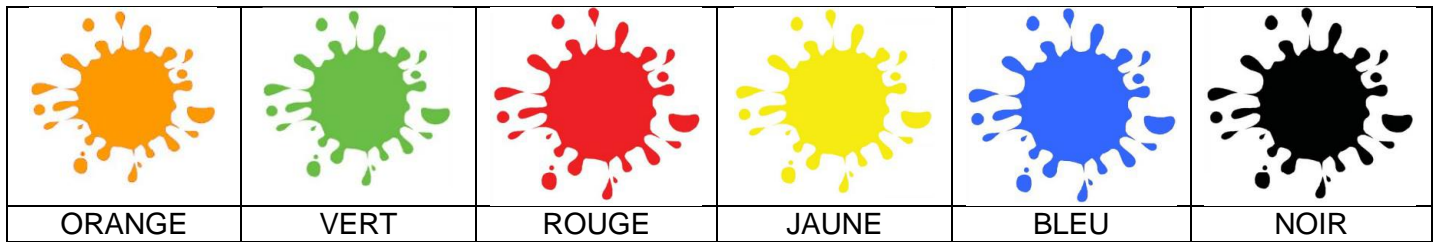
2. Réciter la suite des nombres jusqu'à 20.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

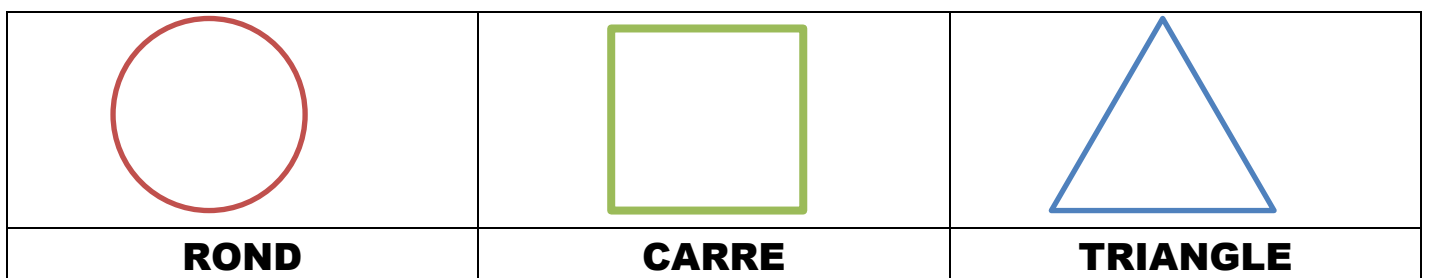
29

30

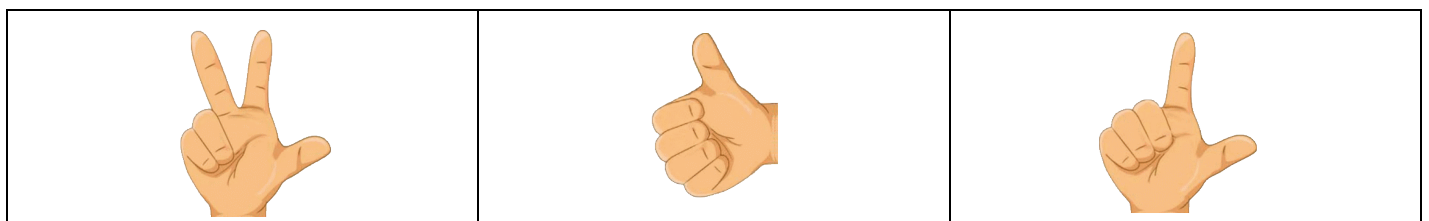
3. Dire le nom des couleurs



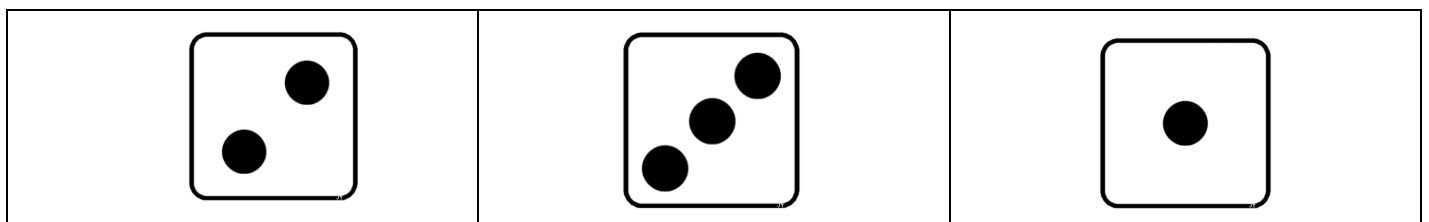
4. Nommer et reconnaître les formes.



5. Reconnaître la constellation de la main.



6. Reconnaître la constellation du dé.



7. Reconnaître les chiffres.
















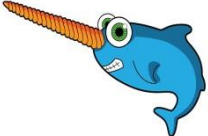


ACTIVITES DU 27 AU 30 AVRIL



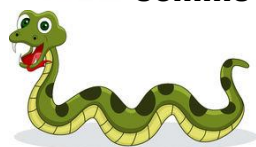







Lundi 27 Avril

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

ECRIT / ABECEDAIRE

8. Reconnaître et nommer quelques lettres de l'alphabet.

<p>A comme</p>  <p>ABEILLE</p>	<p>B comme</p>  <p>BALEINE</p>	<p>C comme</p>  <p>CHENILLE</p>	<p>D comme</p>  <p>DAUPHIN</p>
<p>E comme</p>  <p>ELEPHANT</p>	<p>F comme</p>  <p>FOURMI</p>	<p>G comme</p>  <p>GIRAFE</p>	<p>H comme</p>  <p>HIBOU</p>
<p>I comme</p>  <p>IGUANE</p>	<p>J comme</p>  <p>JAGUAR</p>	<p>K comme</p>  <p>KANGOUROU</p>	<p>L comme</p>  <p>LION</p>
<p>M comme</p>  <p>MOUTON</p>	<p>N comme</p>  <p>NARVAL</p>	<p>O comme</p>  <p>OURS</p>	<p>P comme</p>  <p>PAPILLON</p>

<p>Q comme</p>  <p>QUETZAL</p>	<p>R comme</p>  <p>RENARD</p>	<p>S comme</p>  <p>SERPENT</p>	<p>T comme</p>  <p>TORTUE</p>
<p>U comme</p>  <p>UNAU</p>	<p>V comme</p>  <p>VACHE</p>	<p>W comme</p>  <p>WAPITI</p>	<p>X comme</p>  <p>XERUS</p>
<p>Y comme</p>  <p>YACK</p>	<p>Z comme</p>  <p>ZEBRE</p>		

9. Enrichir son vocabulaire à travers un imagier coloré interactif.

Consigne : Clique sur la bonne étiquette.

<https://www.lestibidous.fr/l-ecole-des-tibidous/la-petite-section/jeux-en-ligne/francais-ps/abecedaire.html>

UNIVERS SONORE

10. Réciter et lui faire réciter des comptines.

Quand trois poules vont aux champs

<https://www.youtube.com/watch?v=9EiZyoTVpH4>

Ah ! Les crocodiles.

<https://www.youtube.com/watch?v=1T9b0cax6s4>

Il était un petit homme.

<https://www.youtube.com/watch?v=MJHefVD9wfY>

COMPRENDRE ET APPRENDRE

11. Ecouter une histoire.

Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

Petit poisson blanc compte jusqu'à 11.

<https://www.youtube.com/watch?v=AX1Hj1BHFKE>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations. Construire le nombre pour exprimer les quantités.


12. Réaliser des collections en respectant l'emplacement des éléments.

Consigne : Place dans chaque alvéole de la plaque à œufs la quantité de graines correspondant au chiffre, à la constellation du dé et de la main.

Matériel : boîte d'œuf, des graines, perles, bouchons ou jetons.

Modèle à créer



Quand je vois 2, je mets 2 graines, quand je vois  je mets 3 graines...

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

13. Reconnaître et nommer les trois couleurs primaires, bleue, jaune et rouge.

Consigne : Sélectionne l'objet de la couleur demandé.

<https://www.tizofun-education.com/maths/mathematiques-3-ans/math-en-ligne-maternelle-reconnaitre-et-nommer-les-trois-couleurs-primaires/>

14. Comparer des grandeurs, le plus petit des animaux.

Consigne : Clique sur le plus petit des animaux.

<https://lululataupe.com/2-4-ans/jeux-educatifs/388-le-plus-petit>

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

1. Ecouter une histoire.

Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

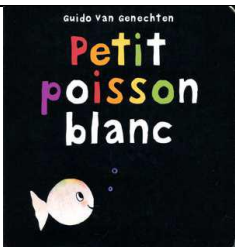
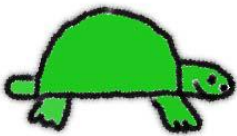
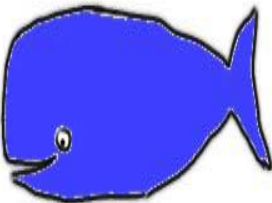


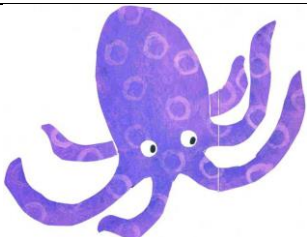
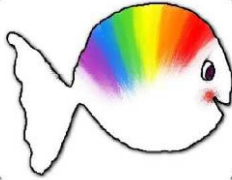
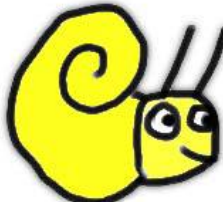
Petit poisson blanc compte jusqu'à 11.

<https://www.youtube.com/watch?v=AX1Hj1BHFKE>

Imagier petit poisson blanc compte jusqu'à 11.

2. Acquérir et enrichir son vocabulaire

Consigne : Nomme le vocabulaire du petit poisson blanc entendu dans l'histoire.

 <p>PETIT POISSON BLANC</p>	 <p>LA TORTUE</p>	 <p>LA BALEINE</p>	 <p>LE CRABE</p>
 <p>L'ETOILE DE MER</p>	 <p>LA PIEUVRE</p>	 <p>PETIT POISSON BLANC</p>	 <p>L'ESCARGOT</p>

3. Apprendre le nom des couleurs.

Consigne : Nomme les couleurs entendus. Ecoute et appui sur l'image correspondante à la couleur nommée.

<https://tidou.fr/2-4-ans/imagiers-sonores/137-les-couleurs>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

4. Apprendre à compter. Découvrir les chiffres 1, 2, 3...

Consigne : Compte le nombre d'éléments : nombre de fleurs, de doigts, de points. Clique et relie le chiffre et l'image correspondante. Clique sur un point de la colonne de gauche et trouve son correspondant dans la colonne de droite.

<https://www.lestibidous.fr/l-ecole-des-tibidous/la-petite-section/jeux-en-ligne/mathematiques-ps/chiffre.html>

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

5. Classer selon la taille.

Consigne : A l'aide de la souris, déplace les animaux et range-les dans les cases du plus petit au plus grand.

<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/29-plus-petit-au-plus-grand>

Explorer des formes

6. Apprendre à comparer et à associer des formes. Lorsqu'il pose les fruits au bon endroit, l'enfant entend leur nom et apprend à les reconnaître.

Consigne : fais glisser chacun des fruits sur son ombre puis appuies sur le bouton avec la flèche pour accéder à la page suivante.

<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/151-jeu-des-ombres-fruits>

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps

7. Ordonner les étapes d'un récit (les 3 petits cochons).

Consigne : Remet les images dans l'ordre de l'histoire.

LE LOUP SOUFFLE SUR LA MAISON DE BOIS...	LE LOUP SOUFFLE SUR LA MAISON DE BRIQUE.	LE LOUP TOMBE DANS LA MARMITE.

✂.....



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

1. Ecouter une histoire.

Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

Petit poisson blanc compte jusqu'à 11.

<https://www.youtube.com/watch?v=AX1Hj1BHFKE>

Les moyens de transport, jeu des ombres.

2. Acquérir et enrichir son vocabulaire, apprendre le vocabulaire des moyens de transport.

Consigne : Observe bien les images et fais glisser chaque véhicule sur son ombre.

Lorsque tu auras terminé un niveau, clique sur le bouton avec la flèche pour continuer.

<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/210-les-transports>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

3. Dénombrer : jusqu' 3 : les quantités de 1 à 3. Représenter les quantités jusqu'à 3.

Consigne : sélectionne ce qui représente le chiffre demandé.

<http://exercicematernelle.com/jeux-en-ligne-maternelle-maths/denombrer-jusqua-3-ps-ms-gs/>

Découvrir les nombres et leurs utilisations. Construire le nombre pour exprimer les quantités.







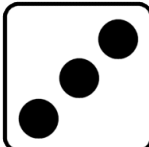
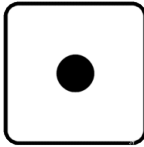

Pince-moi !

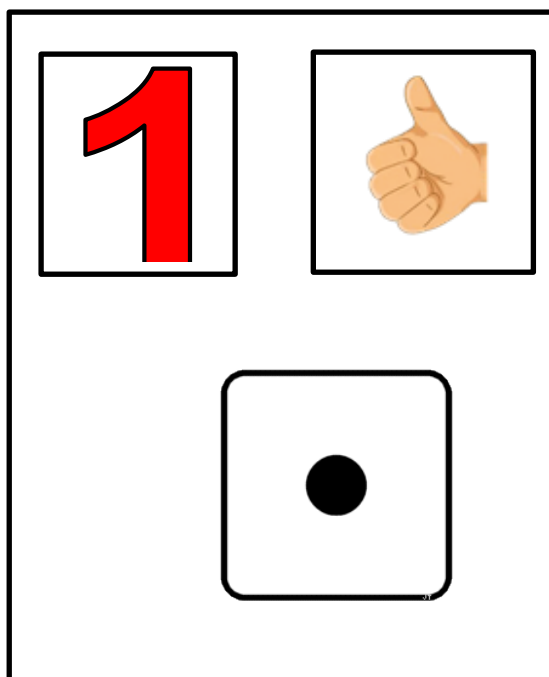
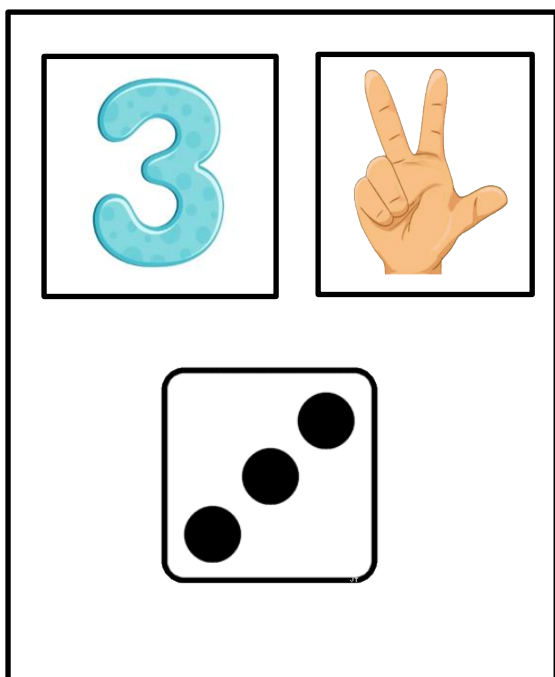
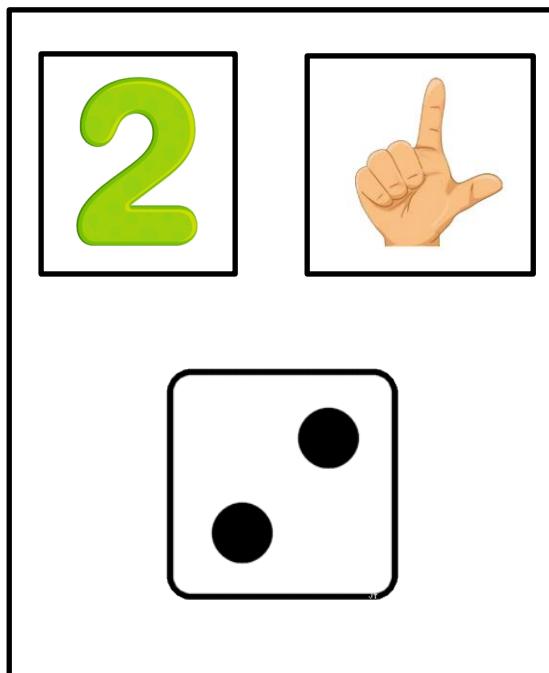
4. Réaliser des collections. Développer sa motricité fine.

Consigne : Place sur la carte choisie autant de pinces à linge que demandé (bien observer et identifier le nombre représenté).

Matériel : (3 feuilles blanches A4, des pinces, les constellations du dé, de la main, les chiffres 1 à 3 et de la colle.

Annexe à découper pour fabriquer la fiche.



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

EXPLORER LES FORMES : PUZZLE

5. Reproduire un assemblage d'après un modèle.

1. Consigne : Appuie sur les pièces du puzzle et déplace-les sur l'image en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé ou le doigt appuyé.

<https://tidou.fr/2-4-ans/puzzles/15-puzzle1>

2. Consigne : Choisis une image parmi les 6 qui sont proposées puis déplace les pièces sur la grande image.

<https://tidou.fr/2-4-ans/puzzles/206-puzzles-6-pieces>