

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

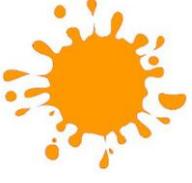
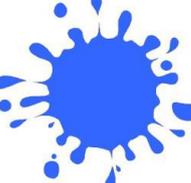
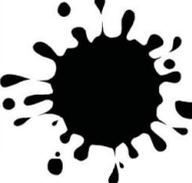
Utiliser les nombres

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

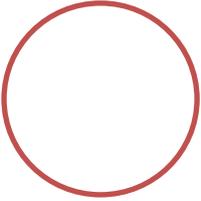
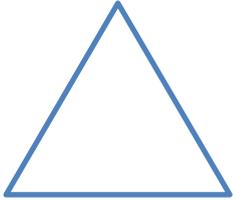
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

29	30
----	----

3. Dire le nom des couleurs

					
ORANGE	VERT	ROUGE	JAUNE	BLEU	NOIR
					
ROSE	BLANC				

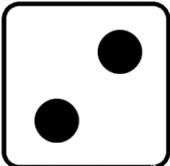
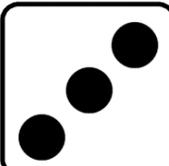
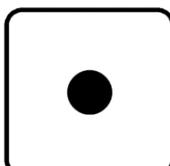
4. Nommer et reconnaître les formes.

		
ROND	CARRE	TRIANGLE

5. Reconnaître la constellation de la main.

		
---	---	---

6. Reconnaître la constellation du dé.

		
---	---	---

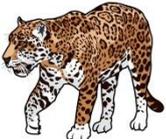
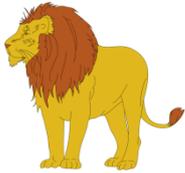
7. Reconnaître les chiffres.

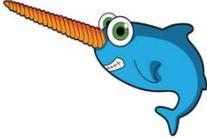
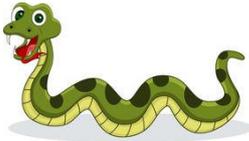


MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

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>		

ACTIVITES DU 04 AU 07 MAI

Lundi 04 Mai

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS. COMPRENDRE ET APPRENDRE

1. Ecouter une histoire.

Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans.

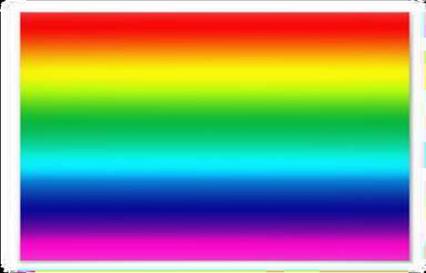
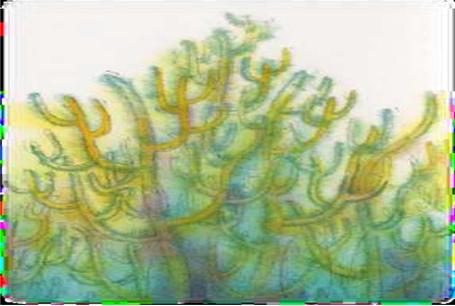
<https://www.youtube.com/watch?v=a7z8p3ZR98>

Imagier Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans.

2. Acquérir et enrichir son vocabulaire

Consigne : Nomme le vocabulaire d'**Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans** entendu dans l'histoire.

		
ARC-EN-CIEL	LA MER	L'OCÉAN
		
LES POISSONS	UN COQUILLAGE	LES ECAILLES

		
<p>LES COULEURS</p>	<p>LA NAGEOIRE</p>	<p>L'ETOILE DE MER</p>
		
<p>LA PIEUVRE</p>	<p>LES VAGUES</p>	<p>LES ALGUES</p>

3. Apprendre les animaux de la mer.

Consigne : Ecoute et répète le nom des animaux de la mer.

<https://www.youtube.com/watch?v=FqgdSOWiG-Q>

EXPLORER LE MONDE

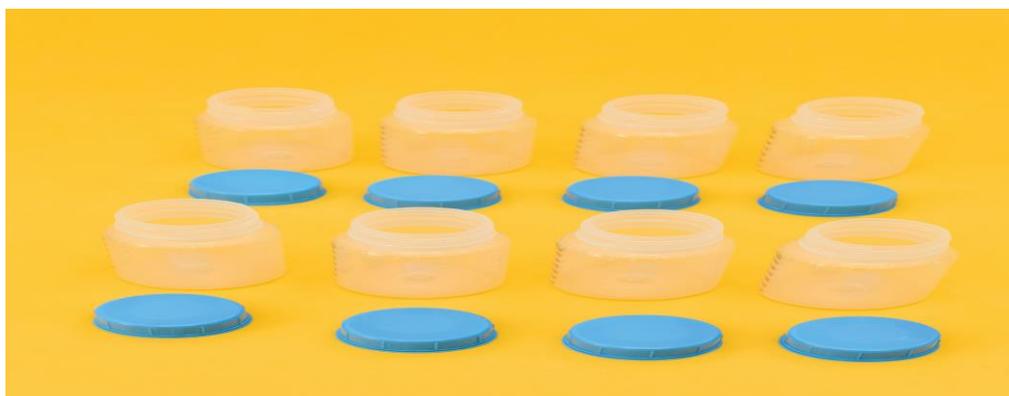
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.

4. Développer sa motricité fine.

Consigne : Visse et dévisse un bouchon.

Matériel : des bouteilles en plastique (bouteille de lait, d'eau ou de jus vide) en fonction de ce que vous avez chez vous.

Exemple



5. Réciter et lui faire réciter des comptines.

Les petits poissons dans l'eau nage, nage

<https://www.youtube.com/watch?v=LSd67wl22Lw>

Un poisson rouge

<https://www.youtube.com/watch?v=zqldoNV8ozE>

Un crabe souviens-toi

<https://www.youtube.com/watch?v=uu717bxPXsM>

Bestiaire du coquillage

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

Bestiaire du coquillage

Si tu trouves sur la plage
Un joli coquillage
Compose le numéro
Océan zéro zéro
Et l'oreille à l'appareil
La mer te racontera
Dans sa langue des merveilles
Que papa te traduira



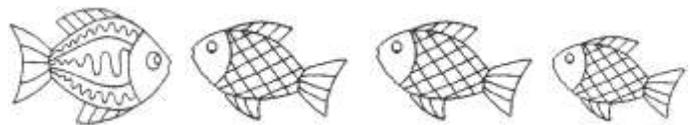
Un crabe

Un crabe souviens-toi
Ça marche, ça marche
Un crabe souviens-toi
Ça marche de guingois
Un crabe méfie toi
Ça pince, ça pince
Un crabe méfie toi
Attention à tes doigts



Les petits poissons dans l'eau

Les petits poissons dans l'eau, nagent, nagent, nagent,
nagent,
Les petits poissons dans l'eau nagent aussi bien que
les grands.
Les grands, les petits nagent comme il faut
Les petits, les grands nagent bien aussi.
Les petits poissons dans l'eau, nagent, nagent, nagent,
nagent.
Les petits poissons dans l'eau nagent aussi bien que
les grands.



Un poisson rouge

- Un poisson rouge ayant appris
Que les oiseaux partent en voyage
Se dit un jour - tiens moi aussi,
Je voudrais voir du paysage

Refrain

**Mon bocal est trop petit
L'eau est sale, l'herbe y pousse
Je veux voir du beau pays
Et m'étendre... sur la mousse...**

Il enfila son beau complet
Mit son faux col dans sa valise
Au paillason confia la clef
à moi donc la terre promise

Refrain

**Mon bocal est trop petit
L'eau est sale, l'herbe y pousse
Je veux voir du beau pays
Et m'étendre... sur la mousse...**

- Il n'est jamais rentré chez lui
Il est peut-être allé à Rome
Si tu le vois ami dis-lui
Que j'ai changé son aquarium

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

6. Réaliser des collections de 1, 2, ou 3 éléments.

Consigne : Mets le nombre d'objets demandés (graines, des perles ou des bouchons) ce que vous avez chez vous dans les pots.

Pour chaque boîte à compter, prenez un couvercle de boîte en carton, sur lequel vous collez cinq pots de yaourt en plastique transparent fixés avec de la colle forte. Faites deux encoches dans la boîte pour fixer les planches cartonnées. Vous pouvez les faire à la main.

Exemple

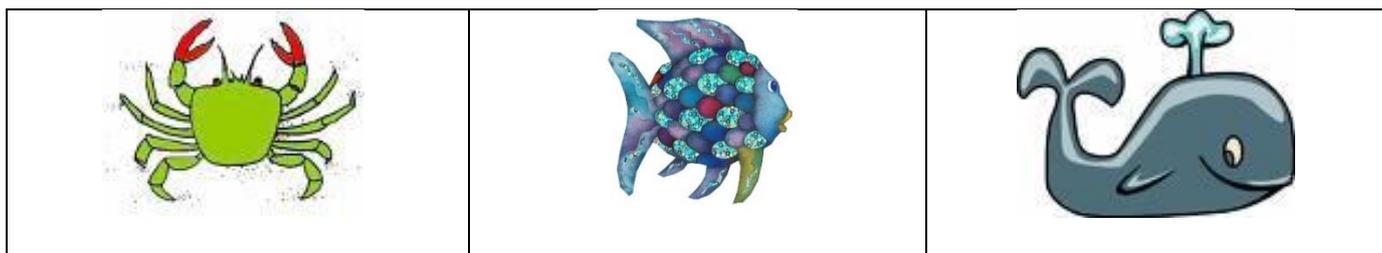


EXPLORER LE MONDE / ESPACE

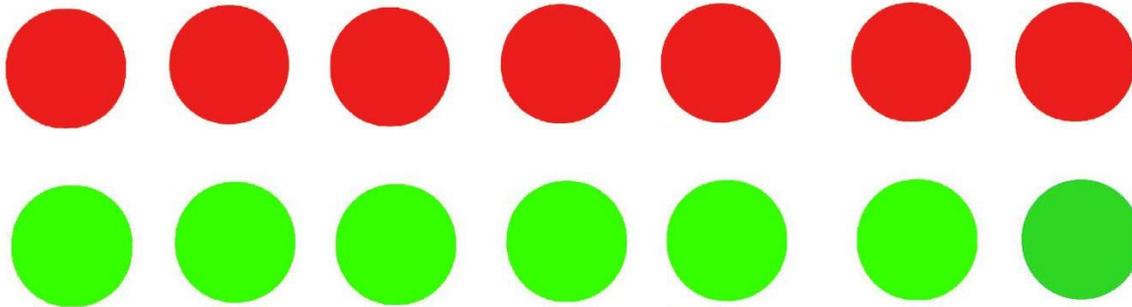
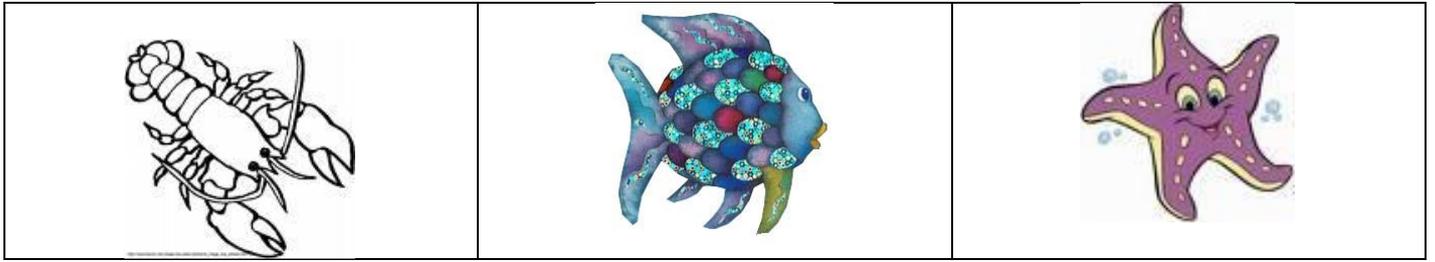
REPERAGE SPATIAL

7. Comprendre et utiliser un vocabulaire précis devant / derrière. Distinguer ce qui est devant / derrière.

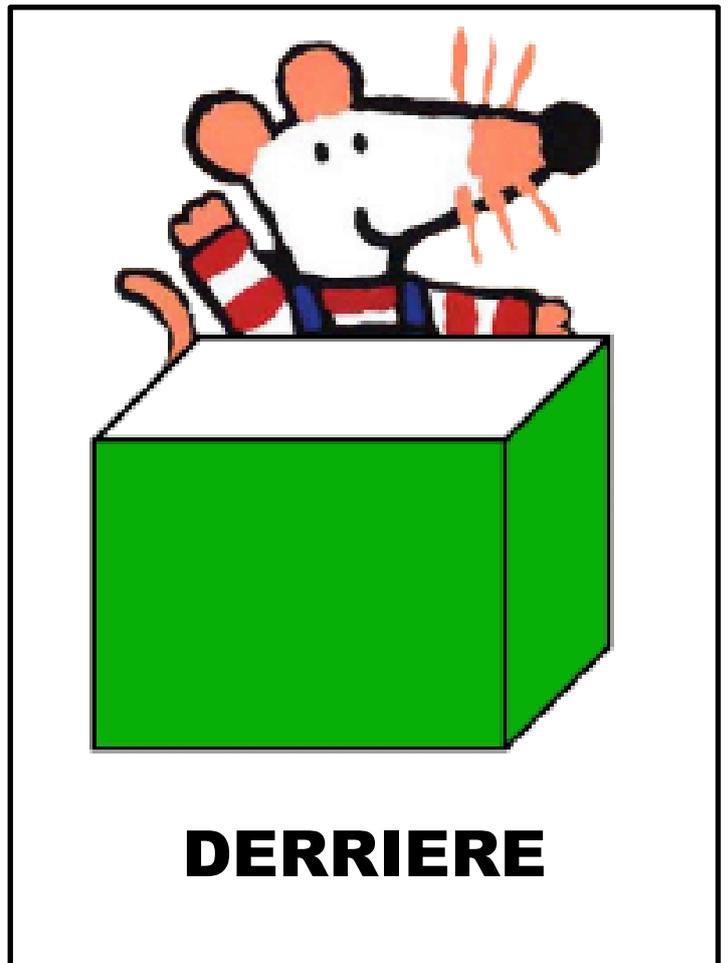
Consigne : Colle une gommette rouge sur l'ami qui est devant **Arc-en-ciel**.



Consigne : Colle une gommette verte sur l'ami qui est derrière **Arc-en-ciel**.



Aide-mémoire



MARDI 5 Mai

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

8. Ecouter une histoire.

Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans.

<https://www.youtube.com/watch?v=a7z8p3ZR98>

Jeu pour apprendre à trier et associer

9. Associer deux images identiques. Apprendre à trier, classer des objets

But : associer des éléments entre eux selon leurs points communs (taille, couleur, famille, ...)

Consigne : Aide Cloé à ranger et trier ses images. Associe les bonnes images entre elles.

Clique sur un point de la colonne de gauche et relie-le à un point de la colonne de droite.

Les 2 points cliqués doivent être de la même couleur. Si c'est le cas, alors félicitations ! Tu as fait la bonne association. Sinon, recommence.

Observe bien les images et retrouve à chaque fois les éléments qui vont ensemble : Sont-ils de la même famille ? Ont-ils la même fonction ? Sont-ils complémentaires ?

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

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

10. Apprendre à compter. Découvrir les chiffres 1 2 3.

Dénombrer jusqu'à 3 : 1 objet, 2 objets, 3 objets

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.

Si les 2 points cliqués sont de la même couleur, alors, vous avez fait la bonne association.

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

EXPLORER LE MONDE / ESPACE

REPERAGE SPATIAL

11. Comprendre et utiliser un vocabulaire précis sur / sous, devant / derrière.

Distinguer ce qui est sur / sous, devant / derrière.

Apprendre les notions sur, sous, devant, derrière.

Consigne : Clique sur la vignette et dépose-la au bon endroit !

<https://www.lestibidous.fr/html5/ps%20observation%20reperage/ps%20observation%20reperage.html>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

12. Classer selon la taille.

Consigne : Prends 3 boîtes (un petit, un moyen et un grand) range les objets dans les boîtes selon sa taille.
Matériel : 3 boîtes de différentes tailles, des objets petits, moyens, grands. Exemples : des voitures, des bouchons, des bouteilles...

Exemple



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

Écrit / Découvrir le principe alphabétique

13. Reconstituer un mot.

Jouer avec votre enfant avec des lettres mobiles, librement ou en lui donnant un mot écrit à reconstituer. Lire les lettres et les nommer. Ecrivez les lettres en capitales sur une feuille, puis découpez-les.
Consigne : Je remets les lettres dans l'ordre :



E	C	A	I	L	L	E



E	C	A	I	L	L	E
---	---	---	---	---	---	---

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

14. Ecouter une histoire.

Consigne : Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans.

<https://www.youtube.com/watch?v=a7z8p3ZR98>

DISCRIMINATION VISUELLE

15. Associer une ombre à son objet.

Consigne : Relie la bonne ombre à son objet ! Il suffit pour chaque objet de lui associer son ombre (sa silhouette).

Alors, observe bien les images et amuse-toi à retrouver les ombres de chaque objet, animal ou personnage.

Clique sur un point de la colonne de gauche et retrouve son point correspondant dans la colonne de droite. Si les points sont de la même couleur, l'association est bonne.

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

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

UNIVERS SONORE

16. Écouter ce qui nous entoure.

Loto sonore des bruits familiers

Consigne : Ecoute et dis qui fais ce bruit.

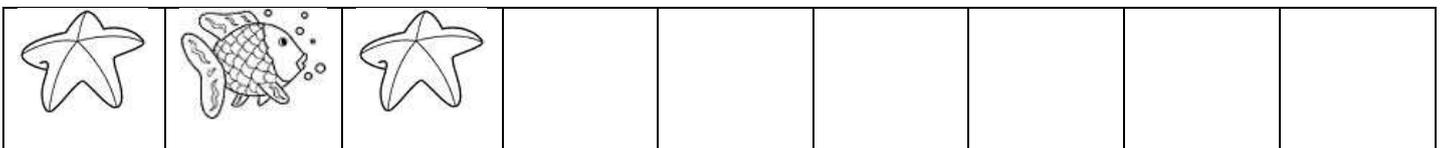
<https://www.youtube.com/watch?v=XsP1ujBjwRM>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

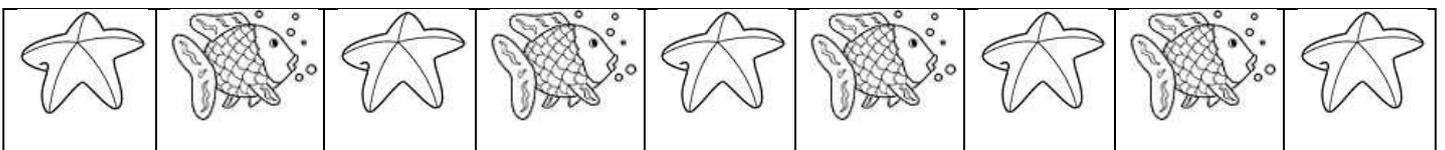
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

17. Réaliser des alignements d'objets respectant un algorithme simple.

Consigne : Observe le modèle et continue.



✂.....



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

18. Réaliser des collections de 1, 2, ou 3 éléments.

Consigne : Mets dans chaque assiette, le nombre d'objets indiqué.

Matériel : assiette, gommettes pour représenter la constellation du dé, des petites voitures, des perles, des pinces à linges, des petits personnages, des graines...

Exemple



EXPLORER LE MONDE

Découvrir le vivant

19. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.

Consigne : Sous la gommette bleue, colle les animaux qui vivent dans la mer et sous la gommette marron, ceux qui vivent sur terre.

Matériel : Annexe 1 voir images à découper, colle.

<p style="text-align: center;">TERRE</p> 	<p style="text-align: center;">MER</p> 
---	---

ANNEXE 1 A DECOUPER

