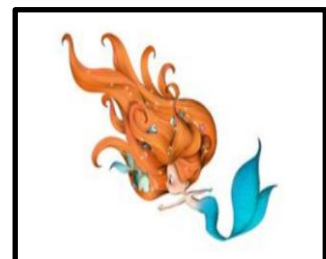


CONTINUITE PEDAGOGIQUE



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

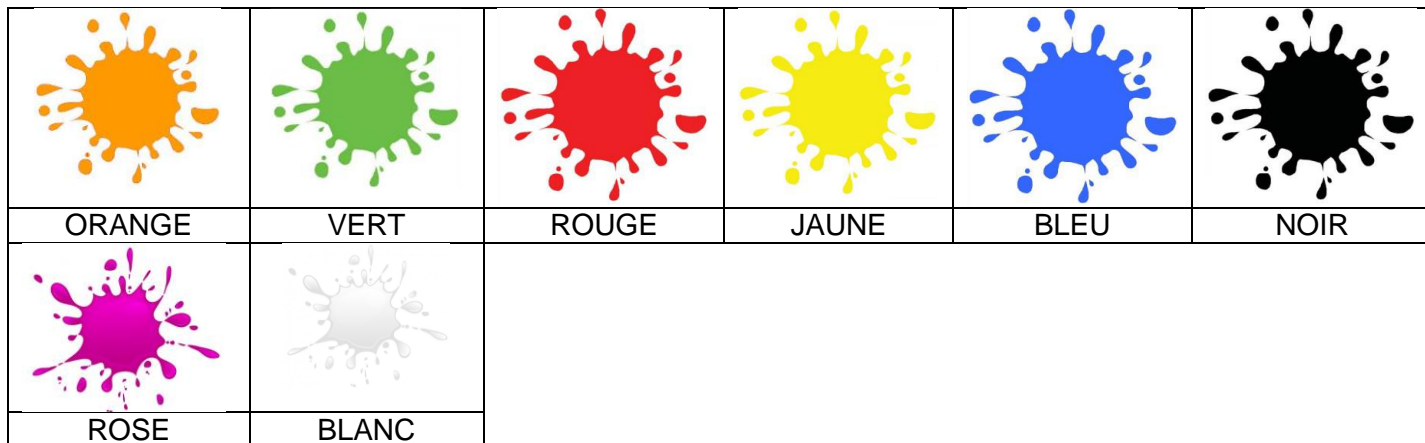
2. Réciter la suite des nombres jusqu'à 20.

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

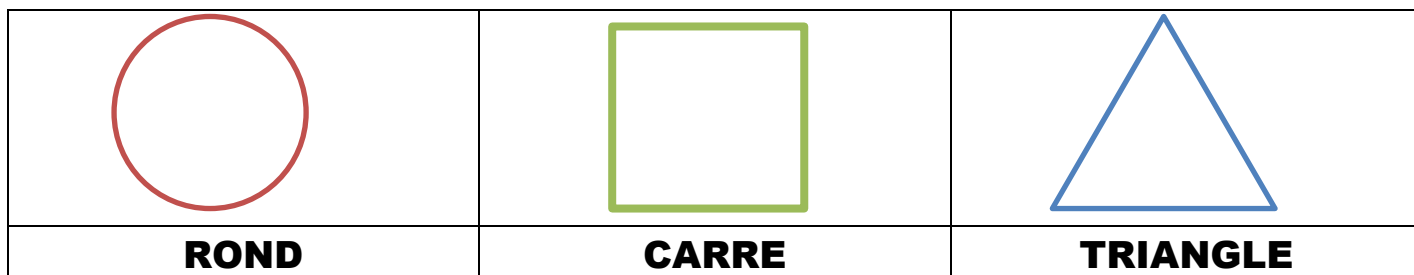
29

30

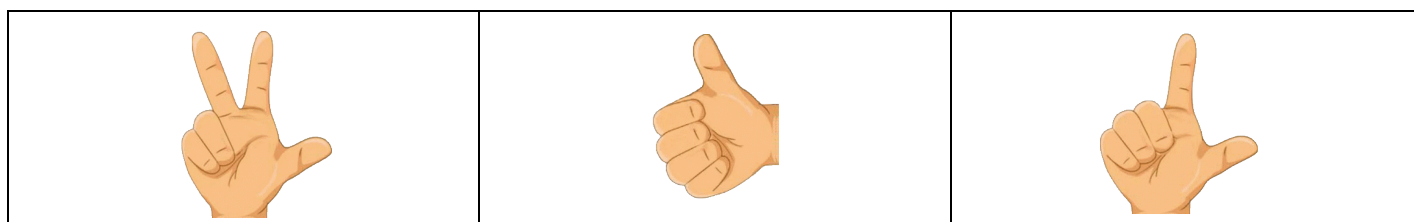
3. Dire le nom des couleurs



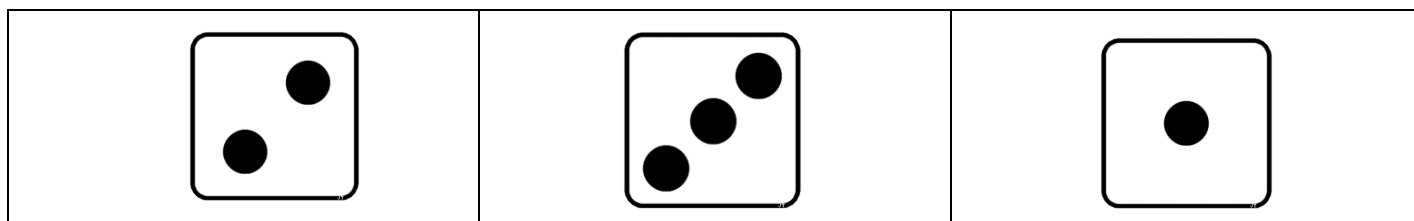
4. Nommer et reconnaître les formes.



5. Reconnaître la constellation de la main.



6. Reconnaître la constellation du dé.



7. Reconnaître les chiffres.

1













2


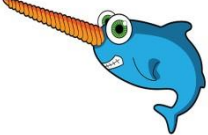




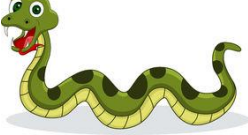







3

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>		

EXPLORER LE MONDE / ESPACE
REPERAGE SPATIAL

9. Comprendre et utiliser un vocabulaire précis : sur / sous/haut/bas/devant/derrière /dans/dehors

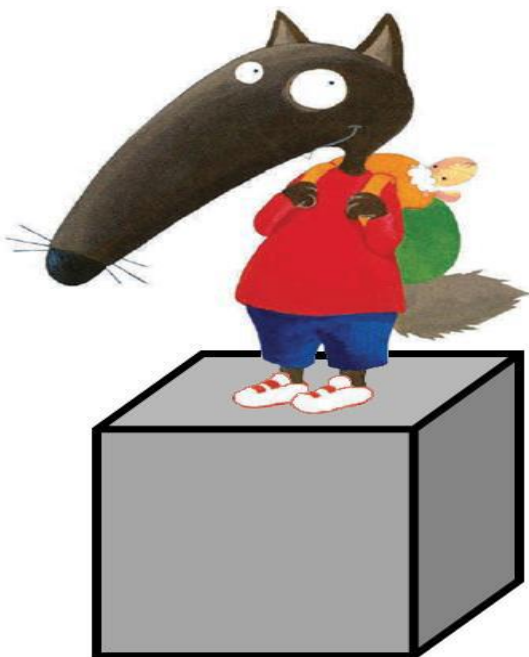
EN HAUT



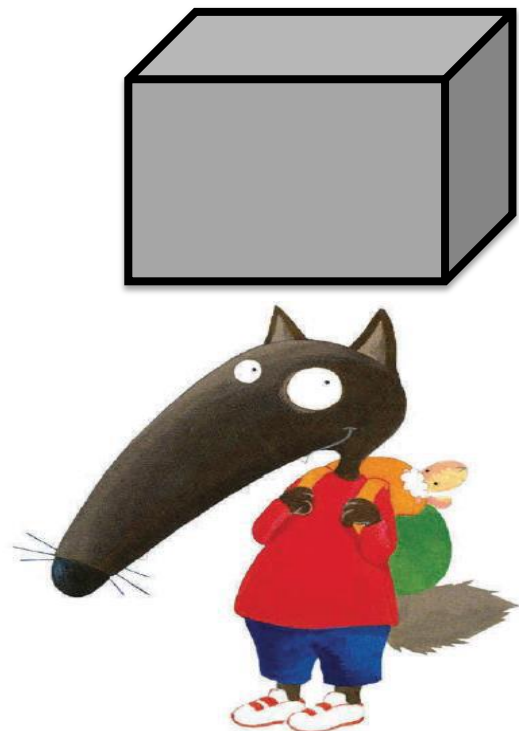
EN BAS



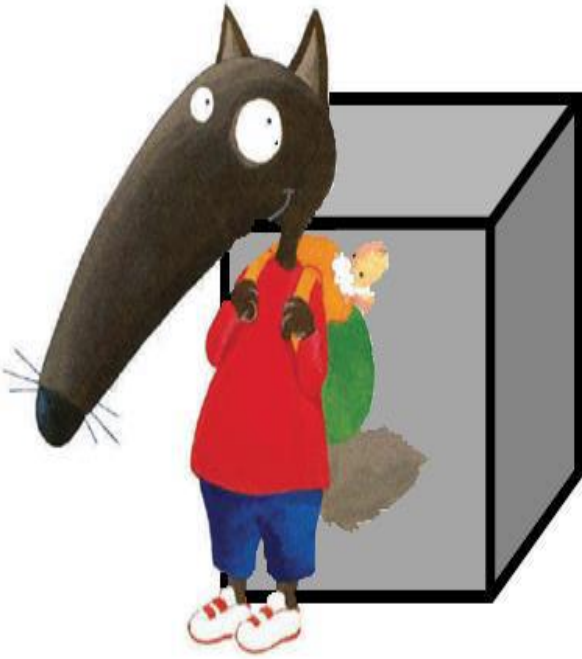
SUR



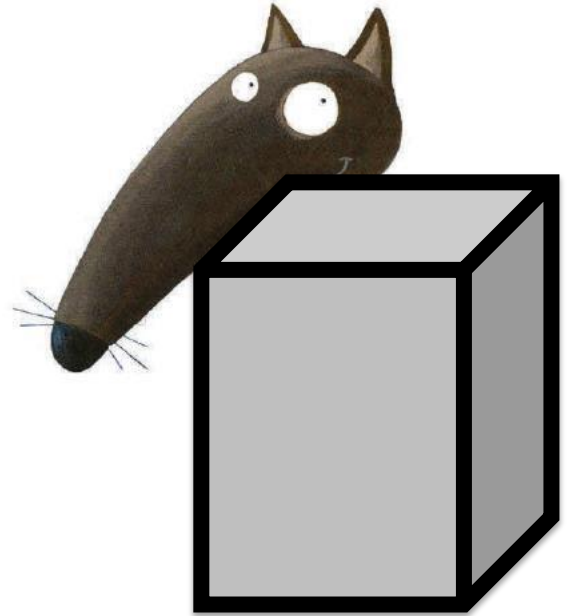
SOUS



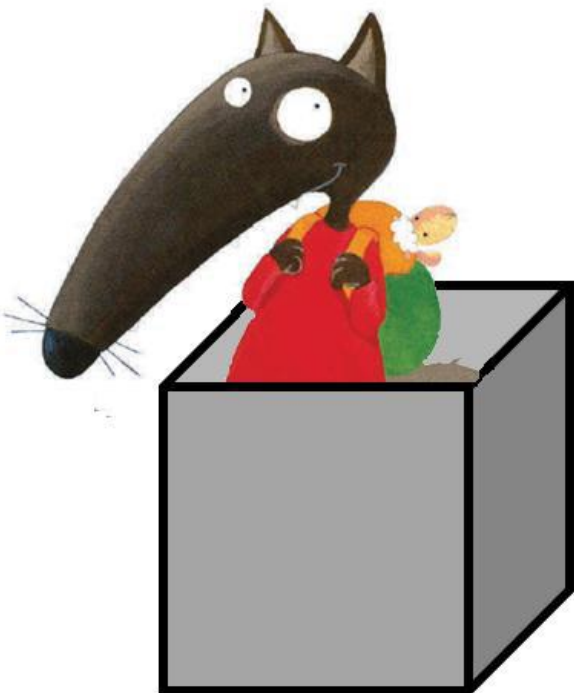
DEVANT



DERRIERE



DANS



DEHORS



ACTIVITES DU 11 AU 15 MAI

Lundi 11 Mai

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

ECOUTER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE

1. Ecouter et comprendre un récit sous forme de poème.

Votre enfant peut écouter le poème plusieurs fois.

Mon coquillage.

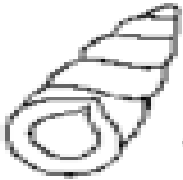
Mon coquillage



**Dans mon coquillage
J'entends
J'entends le souffle du vent**



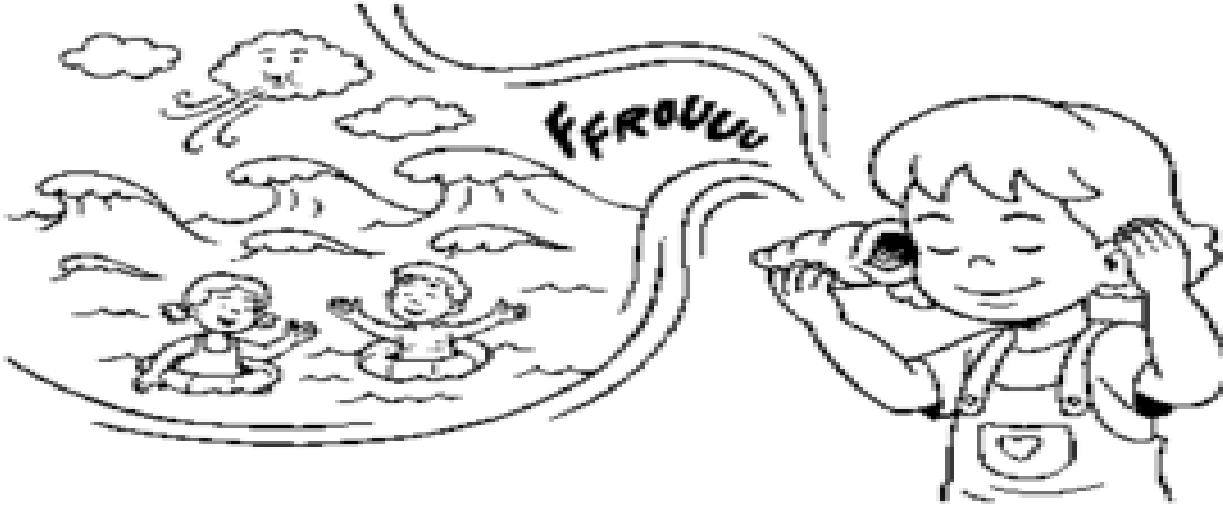
**Dans mon coquillage
J'entends
J'entends grogner l'océan**



**Dans mon coquillage
J'entends
J'entends même des rires d'enfants**



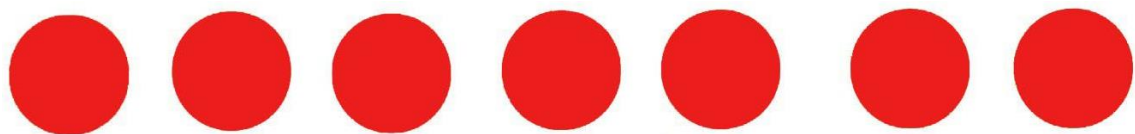
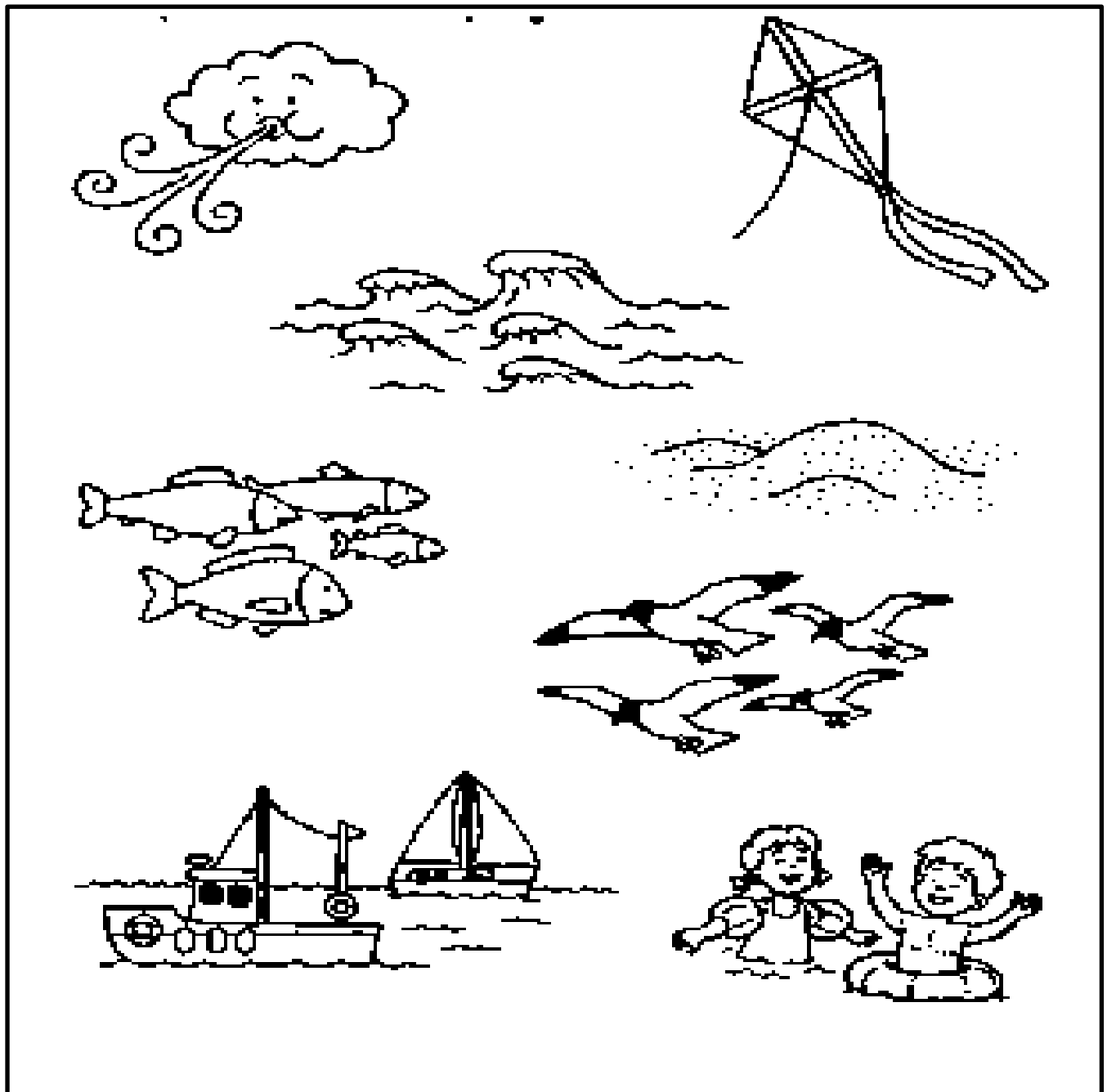
**Demain
J'rai sur la plage
Ramasser d'autres coquillages**



2. Manifester sa compréhension du texte : en sélectionnant des images.

Consigne : Ecoute le poème. Colle une gommette sur les éléments correspondant à ce qu'on entend dans le coquillage. Voir annexe 1

ANNEXE 1



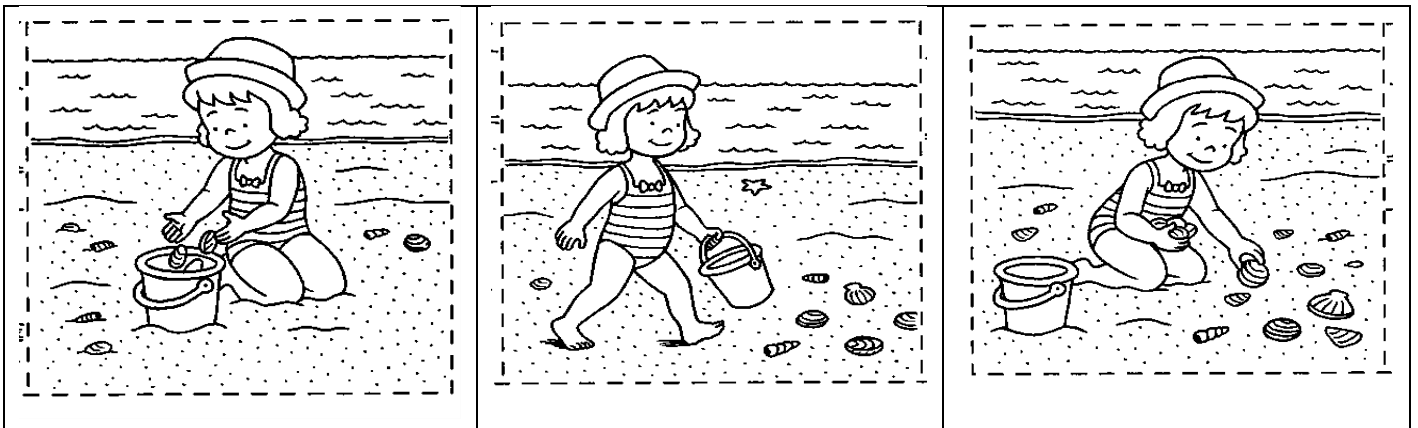
A LA PÊCHE AUX COQUILLAGES.

3. Reconstituer chronologiquement une histoire à partir d'images

Consigne : Découpe les images et colle-les dans l'ordre de l'histoire.

LA PETITE FILLE ARRIVE À LA PLAGE AVEC UN SEAU.	ELLE RAMASSE DES COQUILLAGES.	ELLE LES MET DANS LE SEAU.

✂.....



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

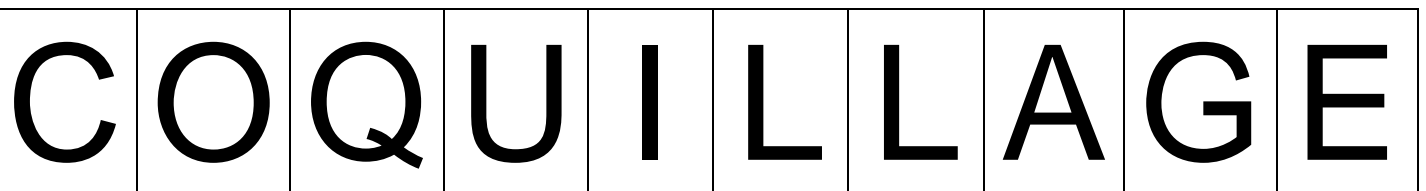
Écrit / Découvrir le principe alphabétique

4. Reconstituer une occurrence partiellement tronquée.

Jouer avec votre enfant avec des lettres mobiles, librement ou en lui donnant un mot écrit à reconstituer.

Lire les lettres et les nommer. Analyse du mot coquillage. Mot à trou à compléter d'après ce modèle.

Consigne : Complète le mot avec les lettres manquantes.



✂.....

C		Q	U		L	L		G	
---	--	---	---	--	---	---	--	---	--

A	I	E	O
---	---	---	---

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

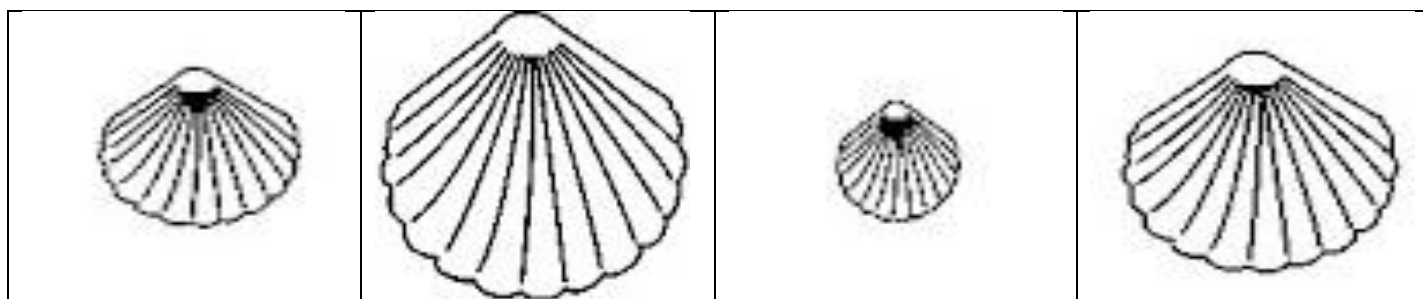
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

5. Classer selon une longueur.

Consigne : Classe les coquillages du plus petit au plus grand et colle-les dans cet ordre.

--	--	--	--

✂.....



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

Ecrit / Découvrir le principe alphabétique

1. Apprendre l'alphabet.

Reconnaissance de lettres avec les grenouilles.

Consigne : clique sur la lettre nommée par l'enfant.

https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

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

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

Consigne : Compte le nombre d'objets (ou d'animaux) et clique sur le nombre qui correspond.

Cliquez sur la petite maison à droite et choisir limité à 3.

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/compter-jusqu-a-5.php>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

3. Classer selon une longueur.

Consigne : Range les objets du plus petit au plus grand en les positionnant sur les planches en bois.

Sélectionne l'onglet moyen rangement (3 objets à classer).

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/maternelle-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand.php>

EXPLORER LE MONDE / ESPACE

REPERAGE SPATIAL

4. Comprendre et utiliser un vocabulaire précis : sur / sous/devant/derrière /

Sélectionner petit parcours avant de commencer le jeu.

Consigne : Saisis l'ourson et place-le à l'endroit demandé, puis valide.

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/oursetidon.php>

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES CES DIMENSIONS.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

1. Ecouter une histoire.

Votre enfant peut écouter la même histoire plusieurs fois.

Tout mélangé.

<https://laclef.tv/lheure-conte-tout-melange/>

UNIVERS SONORE

2. Réciter et lui faire réciter des comptines.

Trois éléphants qui se balançaient.

<https://safeshare.tv/watch?v=f2uHP2oDcCI>

ECOUTER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE

3. Reconstituer chronologiquement une histoire à partir d'images.

IMAGES SÉQUENTIELLES

Consigne : Replace les images sur le panneau dans le bon ordre.

https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/images-sequentielles.php

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

LES COULEURS.

Consigne : Choisis l'onglet couleurs et range les figures dans les bonnes boîtes. Sélectionne une figure et clique sur la boîte où on veut la ranger. Déplace la figure dans la bonne boîte.

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/tri-formes-tailles-couleurs.php>

LES TAILLES

Consigne : Choisis l'onglet taille et range les figures dans les bonnes boîtes.

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/tri-formes-tailles-couleurs.php>

LES FORMES

Consigne : Choisis l'onglet forme et range les figures dans les bonnes boîtes.

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/tri-formes-tailles-couleurs.php>

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 fait la paix.

https://www.youtube.com/watch?v=Bzod_rV9yLw

COMMENCER À RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

2. Apprendre les couleurs, apprendre à les reconnaître.

Consigne : Un nom de couleur s'affiche, il faut cliquer sur la couleur qui lui correspond. Attention, les couleurs peuvent apparaître plusieurs fois de suite.

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/apprendre-les-couleurs-70/>

3. Apprendre les animaux. Mémoriser les différents animaux de la ferme, de la savane et de la mer.

Consigne : Cliquez sur l'image qui correspond à l'animal énoncé et apprenez le nom des animaux.

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/le-nom-des-animaux>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Utiliser les nombres, étudier les nombres.

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

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

Jeux pour apprendre les chiffres et les nombres.

Consigne : Comptez les pastilles et cliquez sur le chiffre qui correspond.

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/apprendre-a-compter-jusqu-a-3-116/>