

Classe de PS/MS 1
Plan de travail du jeudi 03 et du vendredi 04 avril 2020

	PS	MS
<p><u>Domaine :</u> Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) <u>Objectif :</u> Acquérir le principe alphabétique</p>	<p>Faire l'initiale de son prénom en pâte à modeler ou en pâte à sel <u>Fichiers joints :</u> modèle de lettres capitales + recettes pâte à modeler et pâte à sel maison</p>	<p>Écrire son prénom en pâte à modeler ou en pâte à sel Utiliser ou non un modèle</p>
<p><u>Domaine :</u> Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'oral) <u>Objectif :</u> Acquérir le principe alphabétique</p>	<p><u>Comptine :</u> A l'école de la forêt, on récite l'alphabet <u>Fichier joint :</u> Comptine <u>Pour ne pas imprimer :</u> Vous pouvez faire défiler les pages de la comptine via votre ordinateur en chantant</p>	
<p><u>Domaine :</u> Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée logique <u>Objectif :</u> Représentation du nombre par les constellations du dé</p>	<p>La chenille et les constellations du dé Si vous ne pouvez pas imprimer faites comme moi, dessinez une chenille sur une feuille. Pour les pions, vous pouvez utiliser des bouchons de bouteilles. Jouer avec 1 seul dé. Cachez le 4, 5, 6 avec des petites gommettes puis ajouter les nombres de 1 à 3.</p>	<p>La chenille et les constellations du dé Si vous ne pouvez pas imprimer faites comme moi, dessinez une chenille sur une feuille. Pour les pions, vous pouvez utiliser des bouchons de bouteilles. Jouer avec 2 dés.</p>
<p><u>Domaine :</u> Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée logique (motricité fine) Explorer le monde (la matière, les objets) <u>Objectif :</u> Apprendre à découper <u>Compétence s:</u> L'activité de découpage permet à l'enfant de travailler la motricité fine. C'est une activité qui fait appel à plusieurs compétences comme tenir correctement les ciseaux, tenir correctement la feuille de papier ou encore organiser l'espace d'une feuille lors du collage.</p>	<p>La première séance est dédiée à la bonne tenue des ciseaux Atelier à faire avec un adulte et avec des ciseaux adaptés à l'âge de l'enfant <u>Objectif :</u> faire prendre conscience qu'il existe deux manières de tenir les ciseaux: le pouce et l'index dans les trous ou le pouce et le majeur dans les trous avec l'index qui aide à maintenir et à diriger les ciseaux. A l'enfant de la technique dans laquelle il se sent le plus à l'aise. <u>Consigne :</u> Découpe en morceaux des colombins de pâte à modeler Ne pas passer à la deuxième séance tant que l'enfant n'a pas trouvé sa technique. Refaire la séance 1 autant que nécessaire. Deuxième séance : <u>Consigne :</u> Découpe libre de morceaux de papiers dans un magazine ou un journal</p>	<p>Atelier à faire avec un adulte et avec des ciseaux adaptés à l'âge de l'enfant <u>Objectif :</u> faire prendre conscience qu'il existe deux manières de tenir les ciseaux: le pouce et l'index dans les trous ou le pouce et le majeur dans les trous avec l'index qui aide à maintenir et à diriger les ciseaux. A l'enfant de la technique dans laquelle il se sent le plus à l'aise. <u>Consigne :</u> Découpe libre de morceaux de papiers dans un magazine ou un journal Deuxième séance : <u>Objectif :</u> découper sur une ligne droite, découper le long de lignes brisées, découper autour d'éléments sans les toucher Fichier joint</p>
<p><u>Domaine :</u> Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée logique <u>Objectif :</u> Représentation chiffrée du nombre</p>	<p>Les nombres de 1 à 3 <u>Jeu des cartes pour compter :</u> Je vous joins le fichier pour vous en inspirer, si vous ne pouvez pas imprimer, créer des cartes chiffrées de 1 à 3, des cartes avec la représentation des mains de 1 à 3 et les 3 autres avec les constellations du dé.</p>	<p>Les nombres de 1 à 9 <u>Jeu des cartes pour compter :</u> Je vous joins le fichier pour vous en inspirer, si vous ne pouvez pas imprimer, créer des cartes chiffrées de 1 à 9, des cartes avec la représentation des mains de 1 à 9 et les autres avec les constellations des dés.</p>

<p><u>Domaine :</u> Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée logique Explorer le monde (formes et grandeurs)</p>	<p><u>Jeu de la bataille des chenilles (les grandeurs)</u></p> <p>Une autre version du jeu de bataille : la bataille des chenilles. La règle du jeu est simple : l'ensemble des cartes est distribué aux joueurs qui les disposent face cachée en tas devant eux. Chaque joueur retourne la première carte de son tas. Le joueur dont la chenille est la plus longue remporte toutes les cartes. Si deux chenilles sont de taille identique, alors il y a « Bataille de chenilles ». Les joueurs disposent alors une carte face cachée puis une seconde face visible et détermine à nouveau quel joueur possède la chenille la plus longue. Le joueur qui remporte toutes les cartes remporte la partie.</p>	
<p><u>Domaine :</u> Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit)</p>	<p><u>Graphisme</u></p> <p><u>Activités préparatoires :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1- faire un geste large avec le bras et le doigt 2- Écrire avec le doigt dans du sable, de la farine, de la terre... 3- Imprimer la feuille, la placer dans une pochette transparente et faire écrire avec un feutre véléda pour effacer et recommencer autant de fois que possible 	<p><u>Graphisme</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <u>1-</u> Imprimer la feuille, la placer dans une pochette transparente et faire écrire avec un feutre véléda pour effacer et recommencer autant de fois que possible <u>2-</u> Écrire son prénom plusieurs fois en lettres capitales (avec ou sans modèle)

Pendant les vacances : Activités préparatoire au projet « jardin » qui sera détaillé et mis en place à la rentrée

Domaine : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Objectif :

- Découvrir les différents stades de la germination d'une graine
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal.

Pour commencer :

- 1- Faire le jeu de doigt de la comptine et insister sur le vocabulaire du jardin et des plantations

Ensuite :

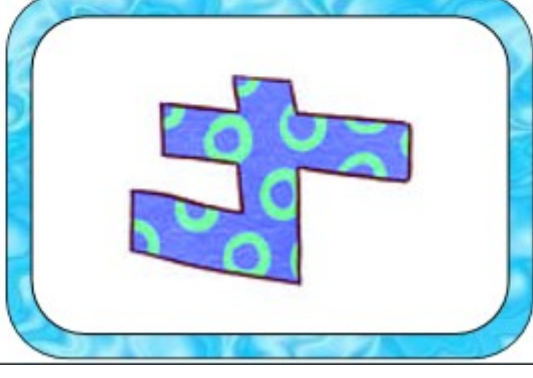
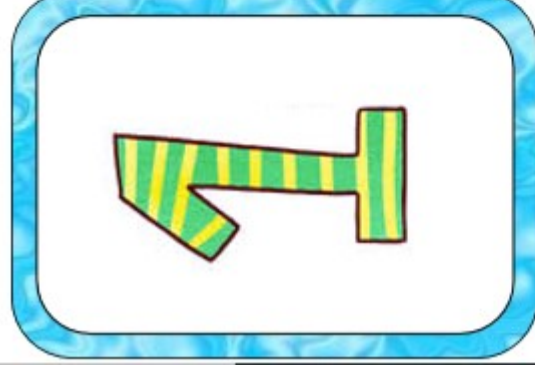
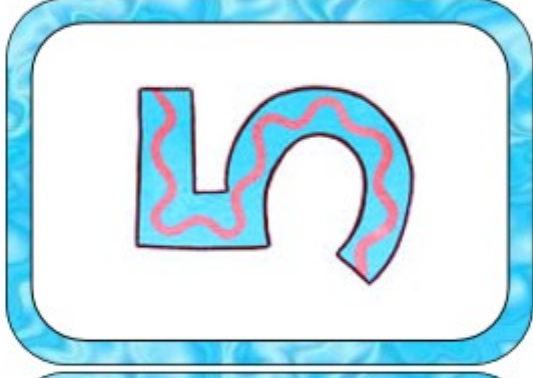
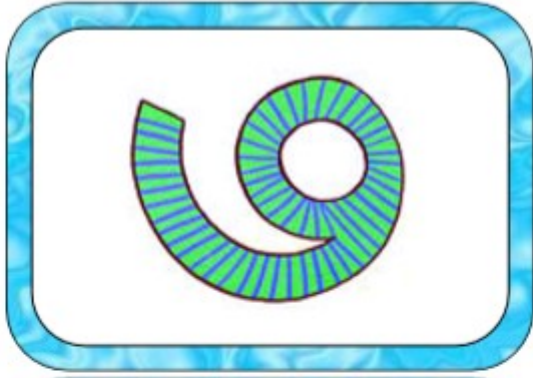
- 2- Faire des plantations en intérieur ou dans le jardin en reprenant le vocabulaire
- 3- Faire des photos, des dessins à chaque étape avec votre enfant en lui demandant de vous expliquer ce qu'il voit, ce qu'il a compris. Reprenez les précédentes étapes pour qu'il fasse le lien entre le temps qui passe et le développement de la plante ainsi que sur les besoins vitaux et essentiels pour que la plante vive (soleil, eau, terre, environnement...)
- 4- Faire une frise chronologique avec les photos ou dessins de chaque étape.

Jardinez-bien,

Le petit jardinier

Voici mon petit jardin !
(montrer la paume de la main)
J'y ai semé des graines,
(tapoter avec le bout des doigts)
Je les recouvre de terre noire.
(caresser puis refermer la main)
Voici la bonne et douce pluie
(tapoter le dos de la main fermée avec les doigts
de l'autre main)
Le soleil brille dans le ciel
(mimer les rayons du soleil avec les doigts)
Et voici 1, 2, 3, 4 et 5 petites fleurs.
(déplier les doigts de la main.)





Dessine-moi une histoire

