

Planning des activités d'entraînement et d'apprentissage du 25 mai au 5 juin (GS Jean Moulin 2)

Ce planning est donné à titre indicatif, il propose une trame de travail qui sera probablement complétée ultérieurement par d'autres propositions d'activités. Les supports, outils, documents ou vidéos seront mis en ligne progressivement. Nous restons à votre disposition pour toute aide ou question (via blog, netboard ou E-mail).

	Construire les outils pour structurer sa pensée (maths)/Explorer le monde	Maîtriser le langage dans toutes ses dimensions
Semaines 5	<p>Numération Résoudre un problème de partage équitable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette compétence peut être travaillée dans la vie quotidienne : Vous disposez d'une « collection » d'objets que l'enfant doit partager de manière équitable Ex : Des cerises, des bonbons, des biscuits → à partager équitablement entre tous les membres de la famille • Créer des situations un peu plus complexes et abstraites : Partager 12 légos dans 3 récipients, 4 récipients, partager 15 légos dans 3, puis 5 récipients, etc... • Entraînement avec le diaporama « Les soupes de la sorcière » qui reprend un atelier AIM de la classe https://view.genial.ly/5ebe5cca8e243b0d5a32c34f/learning-experience-challenges-partage-equitable-les-chaudrons <p>Espace & formes Poursuivre avec les modèles de tangram de plus en plus complexes. Une fois celui avec les couleurs bien maîtrisé, passer à celui en noir et blanc (moins de repères), plus difficile, modèles en noir et blanc puis modèles noirs sans les limites des formes pour les champions</p> <p>Le vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les animaux de la ferme et leurs petits : Revoir les vidéos et documentaires sur les animaux de la ferme. Revoir le vocabulaire (puzzle, images, diaporama interactif à télécharger : https://drive.google.com/open?id=1KSuNg8KAXhd_g1zv9LHwfp3MNOWlh6ll • Ovipare / vivipare Regarder plusieurs fois https://youtu.be/Vrxcky-uGWU Classer animaux ovipares et vivipares (imprimer des images d'animaux et les classer, utiliser des figurines d'animaux et les classer, classer des images d'animaux en ligne https://learningapps.org/watch?v=pu4ewnvjn19) <p>Art Visuel Colorier la vache, le mouton ou le coq, à la manière de l'artiste Karla Gerard</p>	<p>Langage écrit : Connaître les 3 graphies des lettres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poursuivre les révisions et entraînements (puzzle des lettres, fiches (1 à 2 par semaine) disponibles sur le netboard <p>Principe alphabétique : Les cartes-son : Révisions régulières pour une bonne mémorisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voir semaines précédentes pour activités associées <p>Ecriture cursive : fiche lettre <i>u, v</i> ainsi que des petits mots avec lettres étudiées (vidéos et fiches à venir)</p> <p>Graphisme (+ maths !) : Les « anti-fiches ». Principe : Choisir (à l'écran ou sur papier) une carte-nombre, une carte-forme, une carte-ligne, une carte-motif, une carte-couleurs et une carte-transformation et suivre les consignes. (Consignes dans document)</p> <p>Langage oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suppression d'une syllabe dans un mot: jouer avec les syllabes pour se détacher du sens des mots et jouer avec les sonorités de la langue Le voleur de syllabe partie 3 : 1 - Regarder l'image et prononcer le mot. Ex : « pirate » 2 - Dire la syllabe « volée » (jaune). ex : le voleur a pris la syllabe « pi » 3 – Essayer de prononcer le pseudo-mot obtenu. Ex : il reste « rate » • Comprendre une histoire de manière approfondie et raconter (inspiré de la méthode Narramus) : Il s'agit, épisode par épisode, de comprendre et de mémoriser le vocabulaire utilisé dans l'album, de comprendre ce qui est écrit mais également ce qui est implicite, puis de raconter l'histoire avec le vocabulaire et la syntaxe appropriés, en respectant la cohérence et la chronologie du texte (détail dans document à venir). ⇒ Diaporama « Les musiciens de Brême » Module 1 (ne pas découvrir l'album en entier !) https://view.genial.ly/5eba46978a39780d0f677aa0/presentation-les-musiciens-de-breme-maniere-narramus Les enfants peuvent s'entraîner en autonomie à mémoriser le vocabulaire, écouter l'histoire et même la raconter mais il est essentiel ensuite que l'adulte soit là pour aider à la formulation des phrases et vérifier la cohérence du récit. Encore mieux, utiliser les marottes ou des figurines pour lui faire raconter l'histoire.

Planning des activités d'entraînement et d'apprentissage du 25 mai au 5 juin (GS Jean Moulin 2)

p 2

Ce planning est donné à titre indicatif, il propose une trame de travail qui sera probablement complétée ultérieurement par d'autres propositions d'activités. Les supports, outils, documents ou vidéos seront mis en ligne progressivement. Nous restons à votre disposition pour toute aide ou question (via blog, netboard ou E-mail).

Semaines 6	<p><u>Numération</u></p> <p>Les compléments à 10</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combien faut-il ajouter d'objets pour faire 10 ? • Passer par la boîte à nombre : Remplir avec le nombre de jetons correspondant à la collection proposée – Dire combien il manque de jetons pour faire 10 (pour remplir la remplir la boite) • Vérifier en complétant la boite avec des jetons d'une autre couleur si possible et en regardant la carte correction série bleue (à l'écran) • Dire la décomposition de 10 obtenue. Ex : $7 + 3 = 10$. <p><u>Espace</u></p> <p>Trax</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colorier les pièces du circuit avec 2 couleurs (voir modèle), découper les pièces • S'entraîner à assembler les pièces en faisant en sorte de former une ligne continue avec les 2 couleurs. • Jouer à deux au Trax (voir règle) <p><u>Le vivant & art visuel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les animaux de la ferme en pâte à modeler Pour aider les enfants, les faire verbaliser ce qu'ils voient sur le modèle et ce qu'ils vont devoir réaliser (ex : le mouton a 4 pattes, un corps, une tête, etc...) 	<p><u>Langage écrit :</u></p> <p>Connaître les 3 graphies des lettres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poursuivre les révisions et entraînements (puzzle des lettres, fiches (1 à 2 par semaine) disponibles sur le netboard • Fiche « Reconstitue la phrase en script et cursive » sur les « Musiciens de Brême » <p>Principe alphabétique :</p> <p>Les cartes-son : Révision de toutes les cartes-son déjà vues et activités associées</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voir semaines précédentes pour activités associées <p>Ecriture cursive : fiche lettre ∞ η ainsi que des petits mots avec lettres étudiées (vidéos et fiches à venir)</p> <p><u>Langage oral :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer un son au début du mot. Regrouper dans une boîte ou un petit sac une série de petits objets (petits jouets, figurines, accessoires, etc... veiller à ce qu'il y ait chaque fois au moins 2 objets dont le nom commence par le même son (ex : camion, cuillère, crayon, clef – voiture, vélo, vis - laine, lapin, lion - moto, Mickey etc...). Gardez et enrichissez cette boîte pour différentes activités dans les semaines suivantes. <p><u>Consignes</u> (voir détails dans publication ultérieure)</p> <p>1 : Choisir un objet et faire prononcer le son d'attaque. Faire trouver le/les objets qui commencent avec ce son</p> <p>2 : Classer les objets en fonction du son d'attaque.</p> <p>3 : Proposer quelques lettres dont on a déjà vu les cartes-son (écrites sur un morceau de papier) et demander d'y associer les objets qui commencent par cette lettre (ou le son qui y correspond)</p> <p>4 : S'entraîner en ligne à trouver le son d'attaque d'un mot et y associer la lettre correspondante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre une histoire de manière approfondie et raconter (inspiré de la méthode Narramus) : Suite ⇒ Diaporama « Les musiciens de Brême » Module 2 (à venir) <p>Rappel : Les enfants peuvent s'entraîner en autonomie à mémoriser le vocabulaire, écouter l'histoire et même la raconter mais il est essentiel ensuite que l'adulte soit là pour aider à la formulation des phrases et vérifier la cohérence du récit. Encore mieux, utiliser les marottes ou des figurines pour lui faire raconter l'histoire.</p>
------------	--	---