

Planning des activités d'entraînement et d'apprentissage du 11 au 20 mai (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 3 & 4	<p>Numération Revoir les boîtes à nombre (jusqu'à 20)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revoir les manipulations • Quand l'enfant commence à être à l'aise vous pouvez lui proposer les entraînements en ligne suivants ou les fiches disponibles sur le netboard. https://learningapps.org/watch?v=p8qqkq6f520 <p>Espace & formes Tangram (sorte de puzzle chinois)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imprimer (éventuellement plastifier avec du ruban adhésif) et découper les pièces d'un tangram. • Prise en main : Rappel sur les propriétés des formes. • Analyser et reconstituer une figure complexe avec aide (couleur et/ou adulte) puis paver une silhouette avec des formes sans indication sur l'agencement des pièces à partir d'un modèle réduit. • Jeux en ligne : https://jacquote.com/logique-et-reflexion/puzzles/24-tangram https://lululataupe.com/4-6-ans/jeux-d-observation/669-tangram-objets <p>Le vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si votre enfant n'a pas pu faire la fiche papier sur les images séquentielles « du blé à la farine », en voici une version numérique ! https://view.genial.ly/5eb02acf7792df0d45fec52c/learning-experience-challenges-images-sequentielles-ble-farine • Les animaux de la ferme et leurs petits <ul style="list-style-type: none"> ○ https://youtu.be/nGYUGj8UkUA Film animation très court avec vocabulaire « basique » ○ https://youtu.be/v1TVsNw7c4U documentaire assez complet mais assez long (à visionner en plusieurs fois) ○ Colorier, découper et jouer avec le puzzle femelle/petit des animaux de la ferme (vous pouvez le « plastifier » avec du scotch avant de découper). Il ne s'agit pas seulement d'assembler les pièces, il est important de nommer les animaux. Utilisez les pièces pour poser des devinettes (c'est un animal qui fait des œufs, c'est la femelle du coq → la poule etc...), faire des jeux de kim (disposer 5 ou 6 cartes, en cacher 1 ou 2, demander lesquelles ont disparu, ...) ○ Trouver les animaux demandés avec le diaporama interactif (à venir) • Chanter https://youtu.be/4elx1ZQ2RWY 	<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 • Poursuivre les fiches de lecture autour de l'album « La grosse faim de P'tit Bonhomme » avec en particulier l'association des mots dans les 3 graphies. <p>Principe alphabétique : Les cartes-son : Idem semaine 1 ☞ Révisions régulières pour une bonne mémorisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il s'agit d'associer lettre, son et geste (Borel-Maisonny). Lorsque l'on présente une carte à l'enfant il doit énoncer la phrase suivante : <i>M (NOM de la lettre) chante Mmmmm (son) comme Montre (mot clef illustré qui commence par cette lettre)</i> et effectuer le geste correspondant. • Trouver des mots qui commencent par ... • Proposer un son à l'enfant, il doit effectuer le geste et trouver la lettre qui correspond. • Essais de fusion : écrire une consonne et demander le son qu'elle produit (avec le geste), écrire une voyelle et demander le son qu'elle produit puis juxtaposer consonne et voyelle et demander de les faire « chanter » rapidement l'une après l'autre → lecture d'une syllabe. (ex : R – A → RA) <p>Ecriture cursive : fiche L3-9 le <i>y r j</i> ainsi que des petits mots avec lettres étudiées (vidéos et fiches à venir)</p> <p>Ecriture des chiffres : S'entraîner à nouveau si nécessaire à écrire sur le support effaçable ou au crayon sur la fiche nouvelle fournie</p> <p>Langage oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suppression de la syllabe finale (à la fin des mots) : jouer avec les syllabes pour se détacher du sens des mots et jouer avec les sonorités de la langue Le voleur de syllabe partie 2 : Proposer des mots de 2 puis 3 syllabes et demander de dire le « mot » obtenu. (voir détail dans le document) Visionner l'album « Le Monstre mangeur de prénoms » https://youtu.be/Tgq4u_6hPg0. Il s'agit d'un monstre qui mange le prénom des enfants en commençant par la dernière syllabe. Jouer ainsi avec son enfant, celui-ci devant dire ce qui reste des mots grignotés syllabe par syllabe par le monstre.