



SITE DE LA PROVIDENCE CENTRE

FICHER DE CONTINUITÉ PEDAGOGIQUE NIVEAU **DE MS** pour la semaine du 25 au 29 mai

Madame, monsieur,

Veillez trouver ci-joint les éléments à réaliser avec vos enfants pour la semaine prochaine. Les documents sont toujours transmis **pour la semaine** tous les vendredis précédents sur le site www.ecbruz-sterblon.org dans la partie actualités :
<https://www.ecbruz-sterblon.org/etablissements-privés-commune-de-bruz/ecole-la-providence/actualites>

Vous pouvez toujours contacter le professeur de votre classe pour toute aide pédagogique aux adresses ci-dessous. N'hésitez pas à le faire, pour toute question !

Niveau	Enseignants	Adresse mail
Classe de TPS PS MS	Catherine & Sylvie	laprocgeraud@gmail.com
Classe de TPS PS MS	Viviane & Marie Christine	laproclebedel@gmail.com
Classe de MS GS	Ghislaine & Béatrice	laprocfourmond@gmail.com
Classe de GS	Karine & Marie Andrée	karine.louazel.ecolebruz@gmail.com

Enfin, étant donné que nous serons toujours présentes pour aider à l'organisation des élémentaires, il se peut que nous ayons un décalage dans les réponses à vos questions. Nous envisageons une reprise des élèves de GS pour le lundi 25 mai, des informations complémentaires vous seront transmises dès que possible. Merci de votre confiance, merci de votre investissement.

Pour l'équipe enseignante cycle 1,
K. LOUAZEL

Bonjour à tous,

Voici les activités pour la semaine du 25 au 29 Mai.

(Je suis consciente que les activités proposées engendrent une consommation d'encre et de papier, j'ai essayé au mieux de limiter
(Ceci dit des activités en couleurs sont plus attractives pour l'enfant).

Pour les MS, je vous propose de travailler :

- Jeux de lynx.
- Idées de jeux de kim.
- Images séquentielles.
- Repérages sur quadrillage.
- Coloriages de mandalas.
- Compter avec de la pâte à modeler.
- Référentiel pour le tracé des lettres (capitales).
 - Différenciation « un » ou « une ».
 - Discrimination visuelle.
 - Exercices graphiques.
 - Idées motricité et peinture.

Je vous rappelle que Catherine et moi travaillons ensemble et je vous invite à consulter le dossier des PS.

Vous pouvez toujours nous donner des nouvelles.

Bonne semaine à tous.

Viviane.





<https://www.logicieleducatif.fr>

Collez les images sur du carton puis découpez et plastifiez.



Colley les images sur du carton puis découpez et plastifiez.

<https://www.logicieleducatif.fr>

Le lynx

Explications, préparation du matériel :

Inspiré du jeu de Lynx, ce jeu se compose d'un plateau à découper en quatre parties (permettant ainsi de changer les emplacements des objets d'une partie à l'autre) et de 36 objets différents à découper et (si possible) à plastifier pour une meilleure résistance au temps et une meilleure préhension pour l'enfant.

Déroulement du jeu :

On distribue 3 ou 4 cartes à jouer à tous les joueurs et au top, tout le monde doit réussir à placer ses cartes sur le plateau. Celui qui a fini le premier, a gagné et marque 1 point. Le premier qui obtient 5 points (ou 10) a gagné le jeu.

Jeux de Kim

Exploitations pédagogiques

Le jeu de Kim est un jeu de mémorisation et de concentration.

Il y a plusieurs moyens de mémoriser les différentes images. La plus naturelle est de photographier mentalement l'image et ensuite de la retrouver dans une liste par analogie avec la photographie mémorisée. Cette technique est efficace s'il y a peu d'image. Au-delà d'un certain nombre (à partir de 3 ou 4), cela devient souvent moins efficace. Une autre technique s'avère souvent plus appropriée : celle de la mémorisation auditive. La mémorisation orale sature généralement moins vite que la mémorisation d'images.

Jeu de Kim et variantes - Le meneur de jeu (adulte ou enfant) propose plusieurs cartes à observer. (Variantes : nombre de cartes de plus en plus important) Puis il les cache. Il demande aux joueurs de les retrouver parmi plusieurs autres. Le temps d'observation peut varier également plus long plus court. On peut aussi demander de nommer les cartes et/ou de les montrer.

Les différentes règles du jeu de kim :

JEUX DE KIM VUE

Kim caché : déposer 5 des objets sur une table, le ou les enfants doivent bien observer tous les objets pendant environ 2min. Le meneur de jeu recouvre ensuite les objets avec un tissu : les joueurs doivent écrire sur une feuille (de mémoire) tous les objets, sans en oublier. On ajoute un objet au tour suivant et ainsi de suite...

Kim ajouté : 5 objets sont déjà posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux et le meneur en profite pour ajouter un objet. Quel est cet objet ?

Kim retiré : tous les objets sont posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 objet. Quel objet est manquant ?

Kim échangé : tous les objets sont placés sur la table. Les joueurs observent puis ferment les yeux, le meneur en profite pour échanger la place de 2 objets. Lesquels ont été échangés ?

Kim déplacé : tous les objets sont posés sur la table. Toujours après une période d'observation, les joueurs ferment les yeux et le meneur déplace 1 objet. Quel objet est-ce ? Quelle était sa place avant l'échange ?

Kim ordonné : placer les objets en ligne dans un ordre quelconque, les joueurs observent et ferment les yeux. Le meneur change l'ordre des objets et un joueur devra alors les repositionner tels qu'ils étaient initialement.

JEU DE KIM ODORAT

Bandier les yeux de tous les joueurs... Le meneur de jeu va leur faire sentir différentes odeurs qu'ils devront identifier. Pour les odeurs vous pouvez utiliser par exemple : une fleur, du miel, des fruits...etc. Il existe aussi un jeu qui se prête très bien au kim odorat : [Le loto des odeurs](#) ([A titre indicatif](#)).

JEUX DE KIM OUÏE

Kim sons : soit les joueurs se bandent les yeux, soit le meneur de jeu se cache sous un drap. Le meneur va leur faire entendre des bruits qu'ils vont devoir identifier : déchirer du papier, faire couler de l'eau, tousser, claquer des doigts, froisser du papier, taper des mains, faire bruisser un trousseau de clefs...etc.

Kim musique : à l'aide d'un poste CD passer différents morceaux musicaux aux enfants, ils doivent découvrir le titre de la chanson ou le nom de l'artiste (au choix).

JEU DE KIM GOÛT

Ce jeu de kim est toujours très drôle à faire, en effet après avoir bandé les yeux des enfants, le meneur leur fait goûter différents aliments aux goûts bien prononcés (amer, sucré, salé...). Les joueurs doivent ensuite noter sur leur papier le nom de chaque aliment. [Le loto des saveurs](#) peut aussi être utilisé pour ce jeu de kim !!

JEU DE KIM TOUCHER

Après avoir caché différents objets dans un sac pas trop épais (mais tout de même bien opaque) le meneur laisse les enfants tâter les objets afin qu'ils les devinent !!!



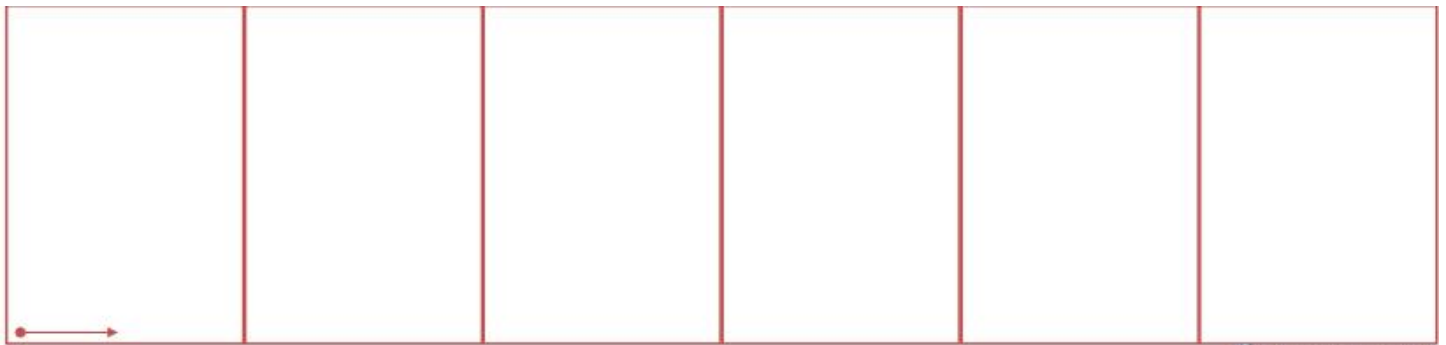
Objectifs :

- Ordonner des images (6) dans l'ordre (chronologie du lavage des mains).
- Notions avant/après

Explorer le monde

Stabiliser les premiers repères temporels

Consigne : « Découpe les 6 vignettes et colle les dans l'ordre de l'histoire. »



<http://www.logicieleducatif.fr>



Explorer le monde

Stabiliser les premiers repères temporels

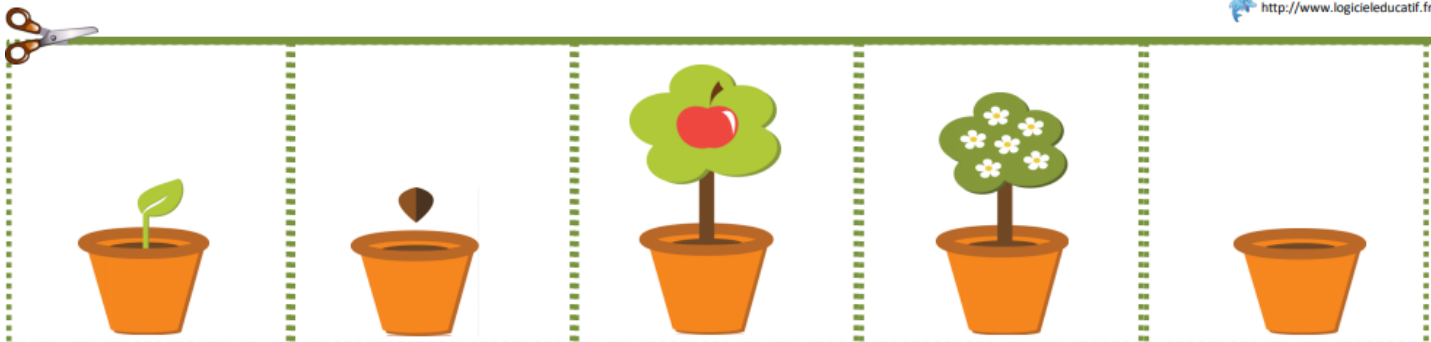
Objectifs :

- Ordonner des images (5) dans l'ordre (chronologie de la croissance du pommier).
- Notions avant/après

Consigne : « Découpe les 5 vignettes et colle les dans l'ordre de l'histoire. »

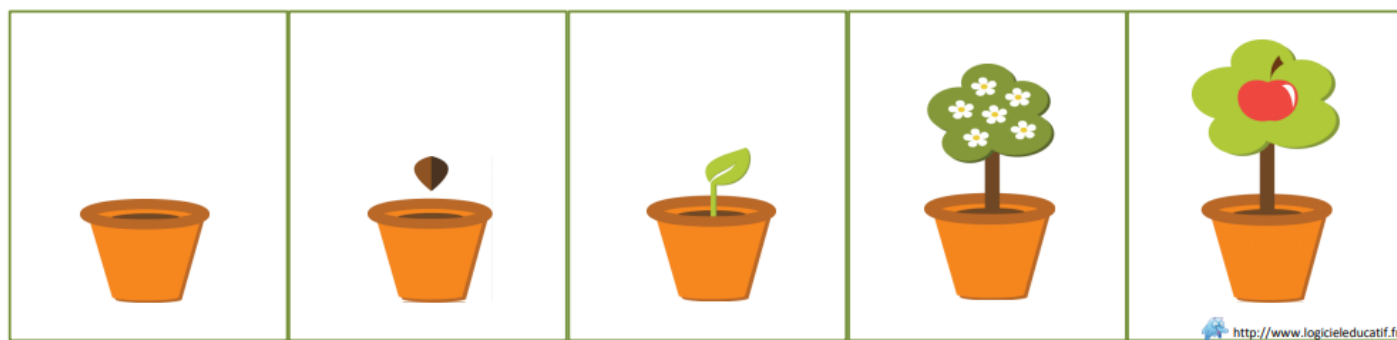
--	--	--	--	--

<http://www.logicieleducatif.fr>



Correction

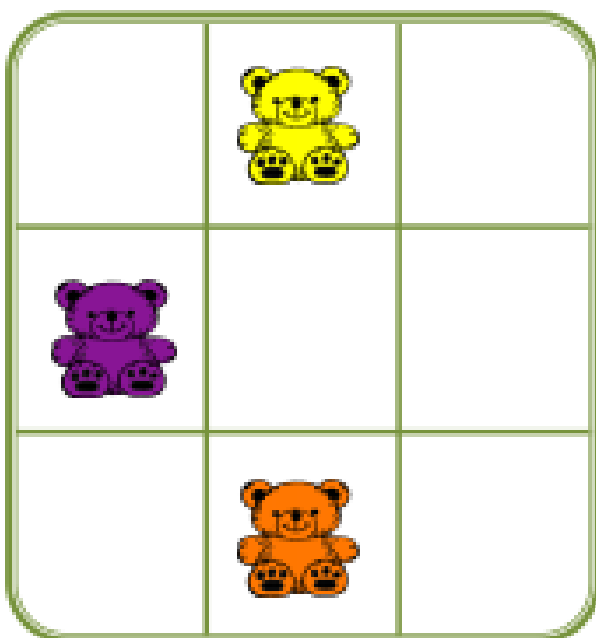
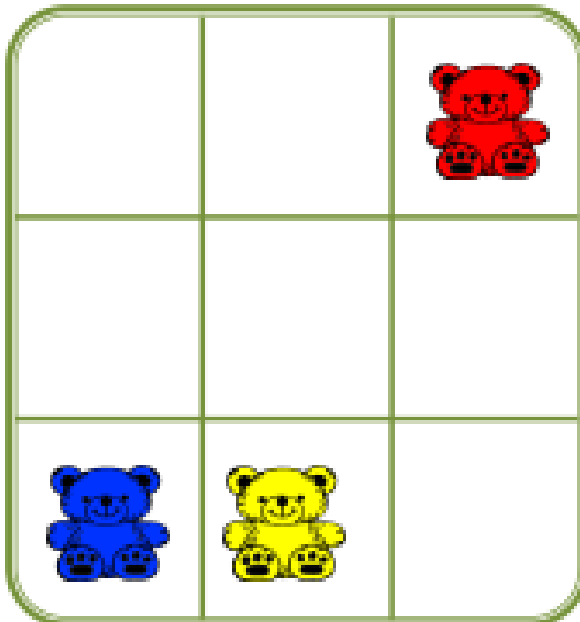
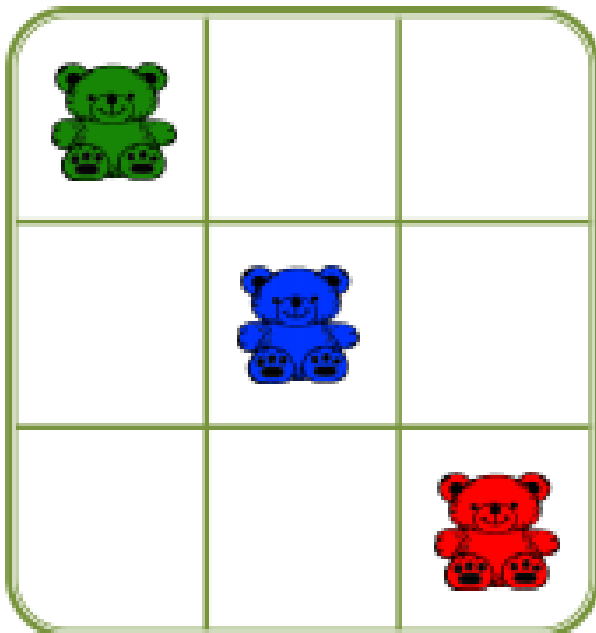
Expliquez comment il faut se laver les mains.



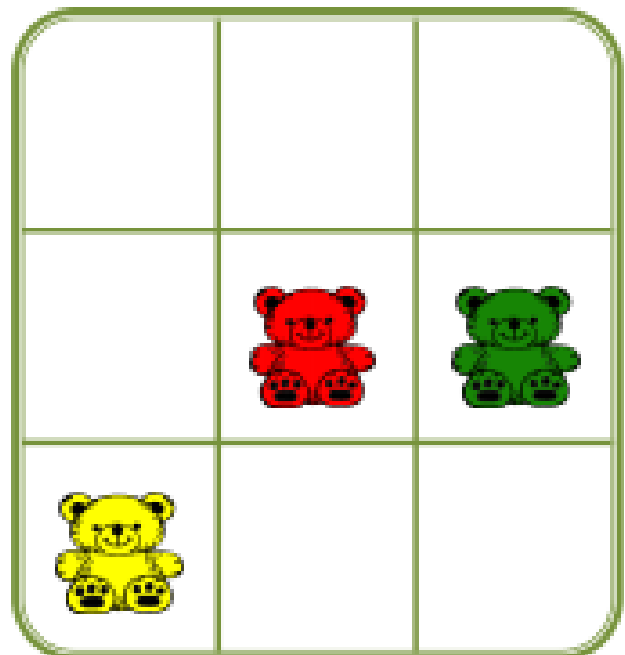
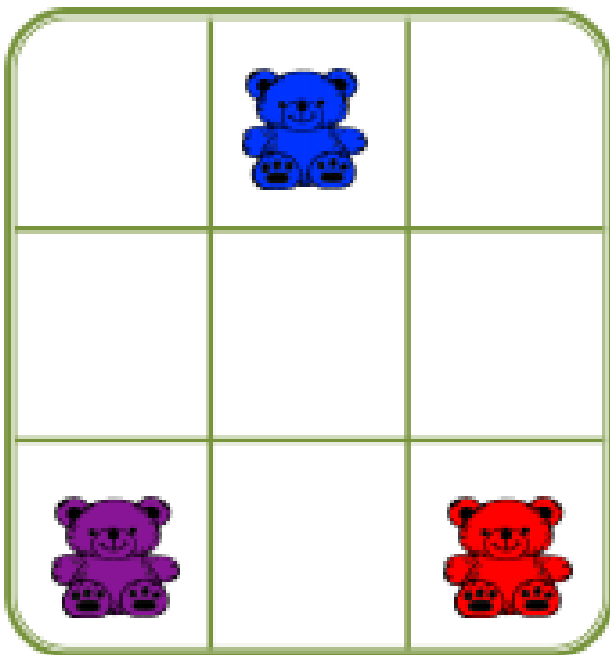
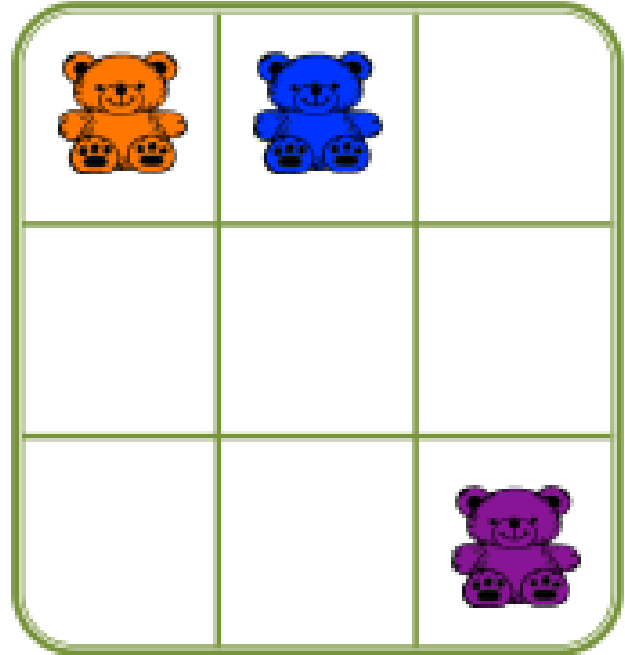
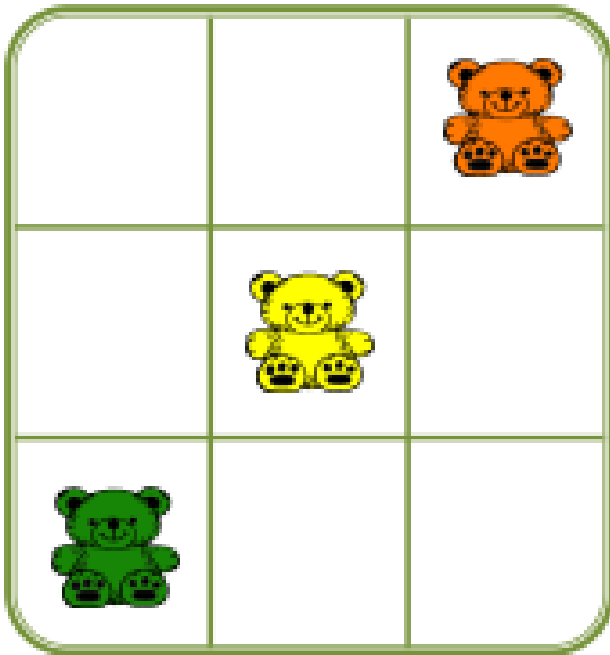
Objectifs :

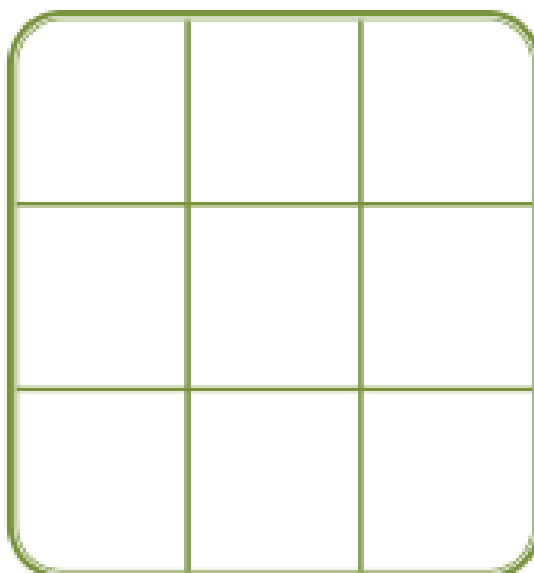
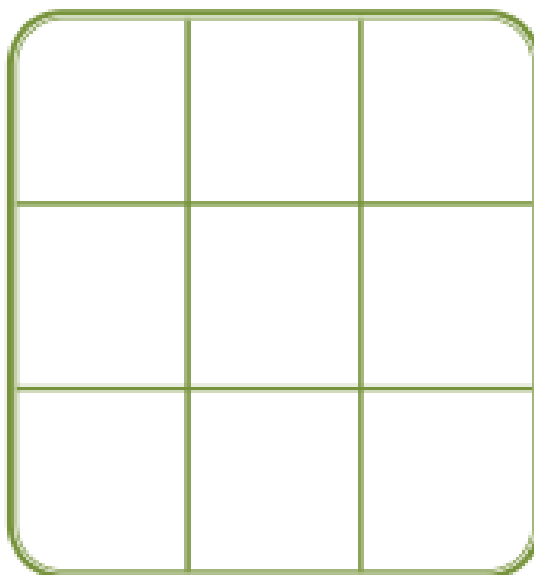
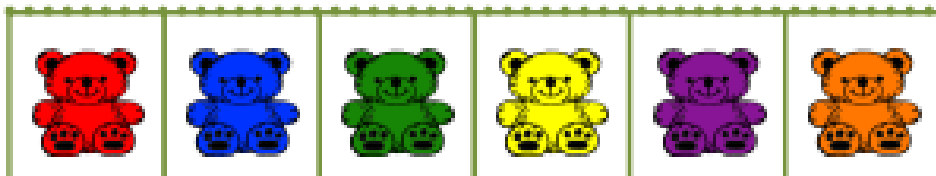
- Se repérer dans un quadrillage
- Comprendre et utiliser les termes du repérage spatial pour trouver la position d'un objet (lignes, colonnes, en-haut, en bas, au-dessus, à côté, au milieu ...)

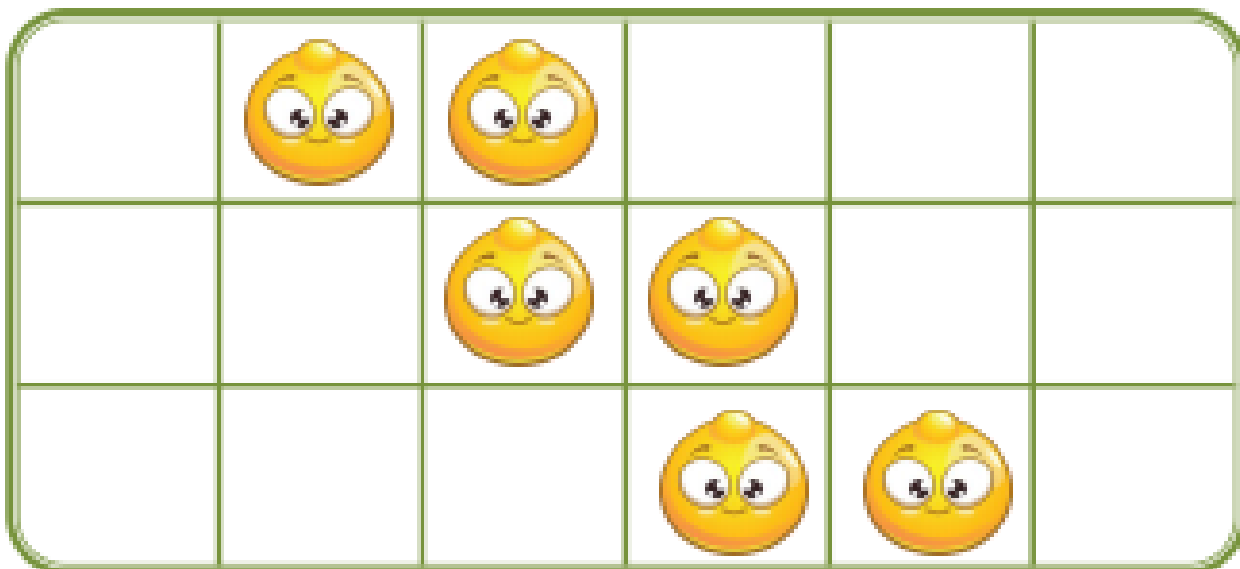
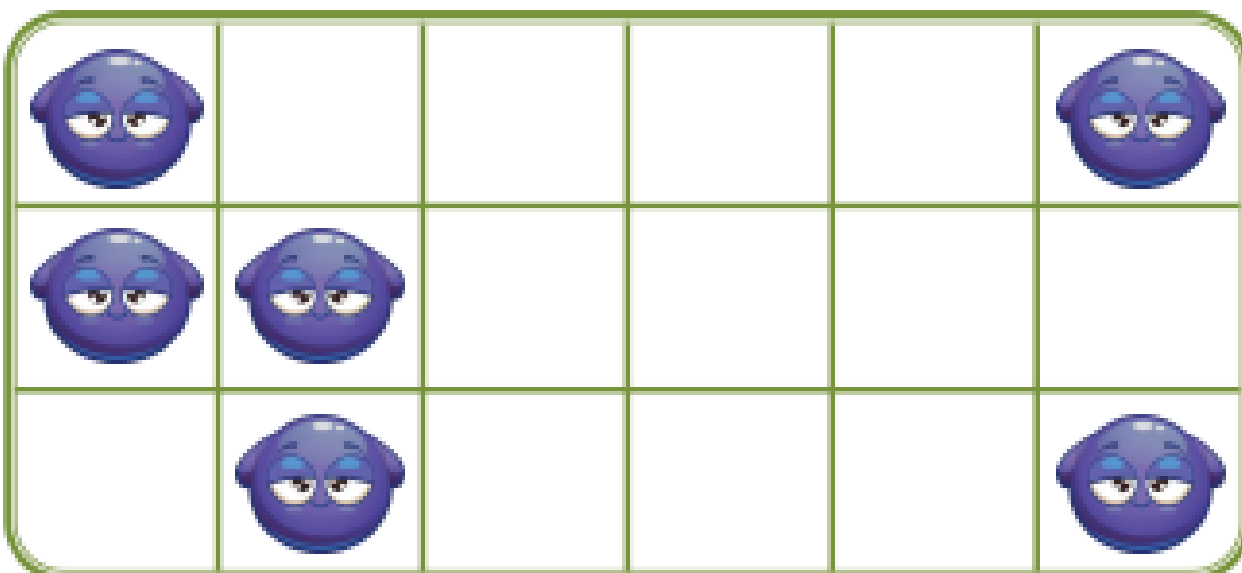
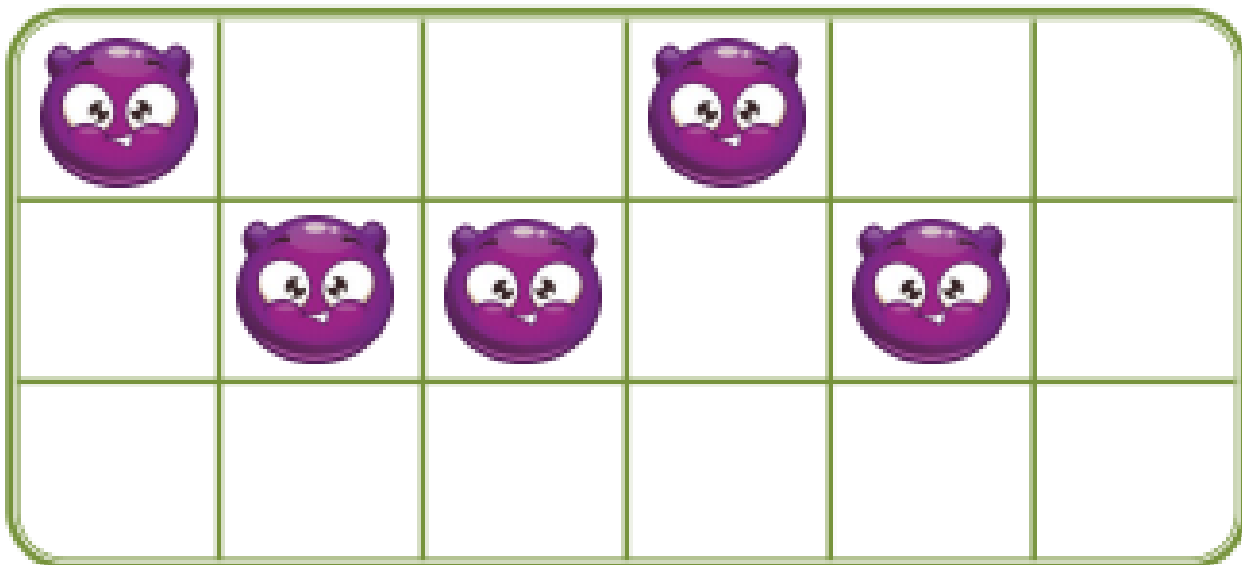
Consigne : « Observer le quadrillage modèle et reproduire sur le quadrillage vierge en posant les étiquettes ou en coloriant (quadrillages pages ci-dessous) dans les bonnes cases. »

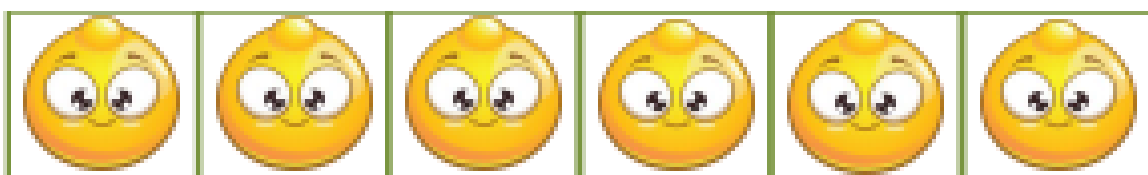
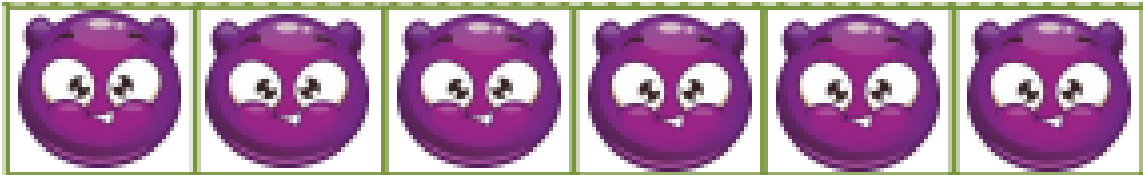
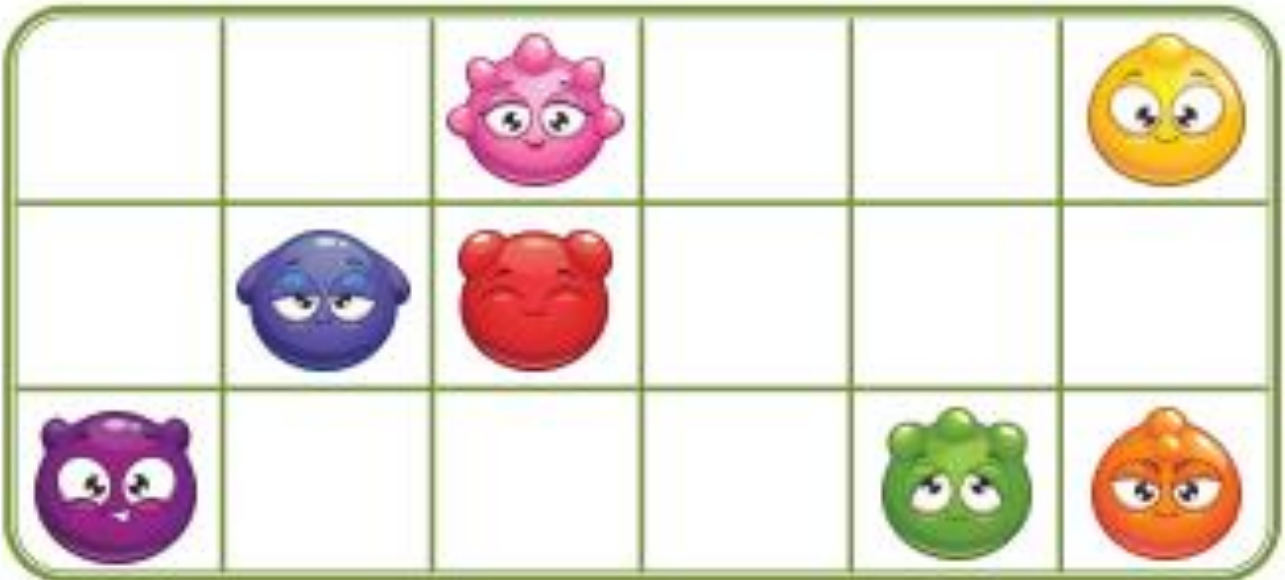
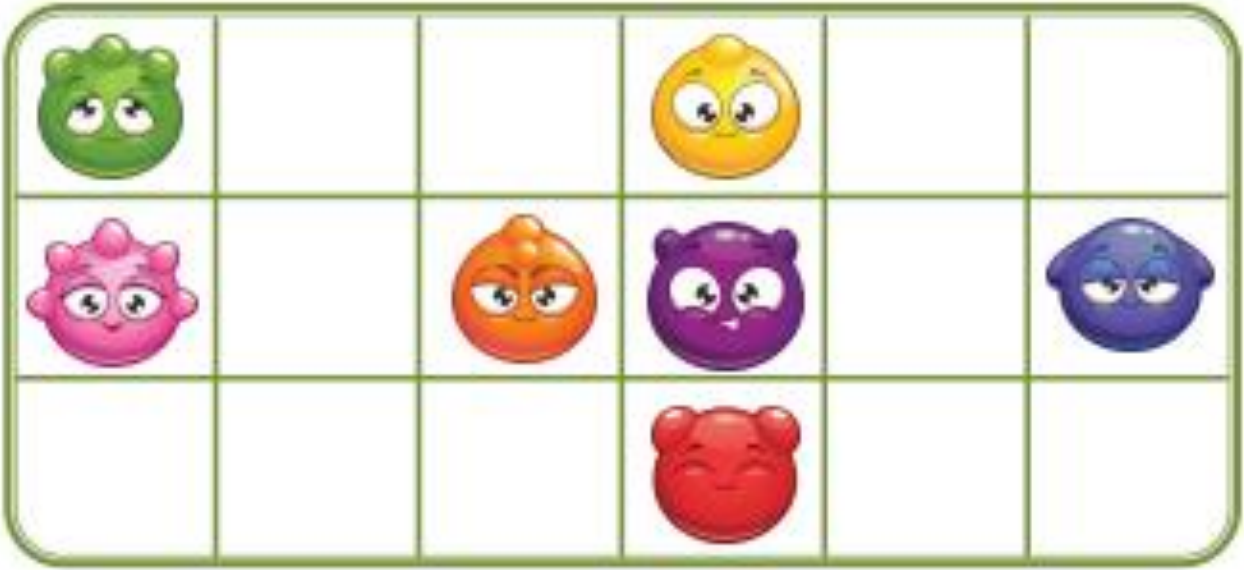


Voici des modèles de quadrillage, 2 quadrillages vierges et des étiquettes, ainsi votre enfant peut réaliser les différentes grilles les unes après les autres, il ne colle pas les étiquettes il les pose au bon endroit et après vérification il passe à une nouvelle grille. J'essaie de minimiser au maximum les impressions...



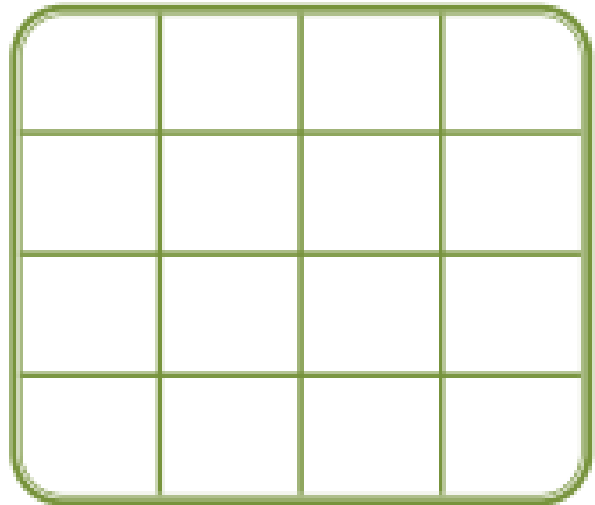
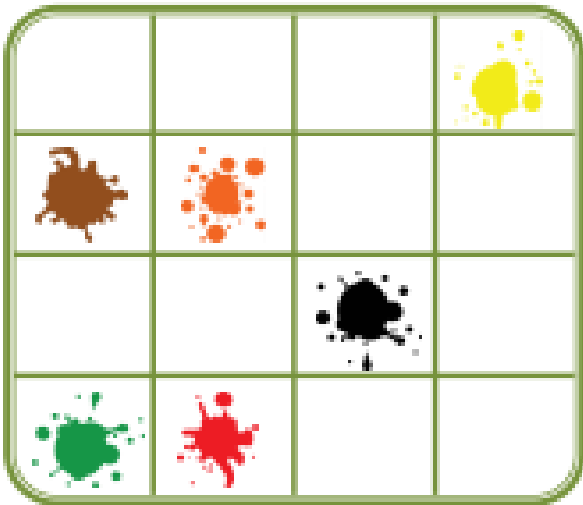
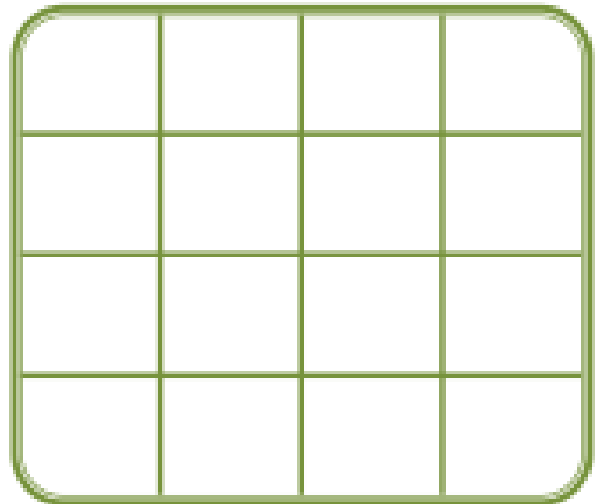
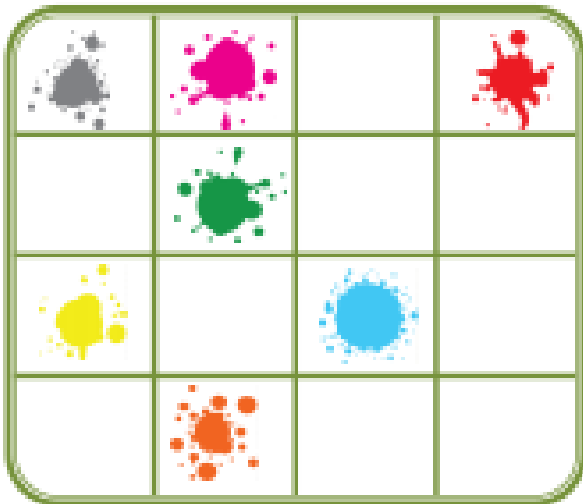
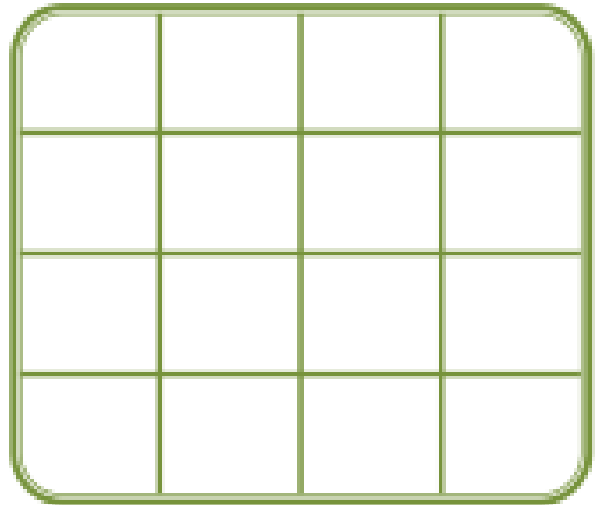
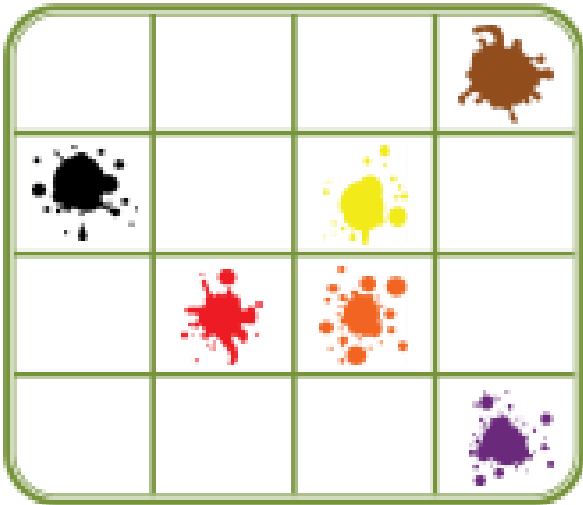


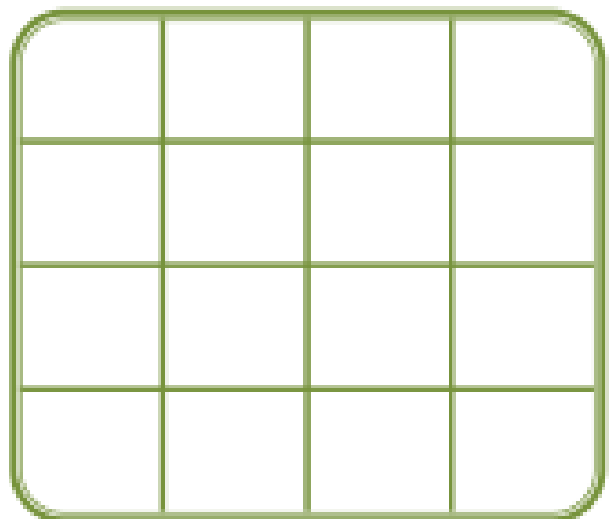
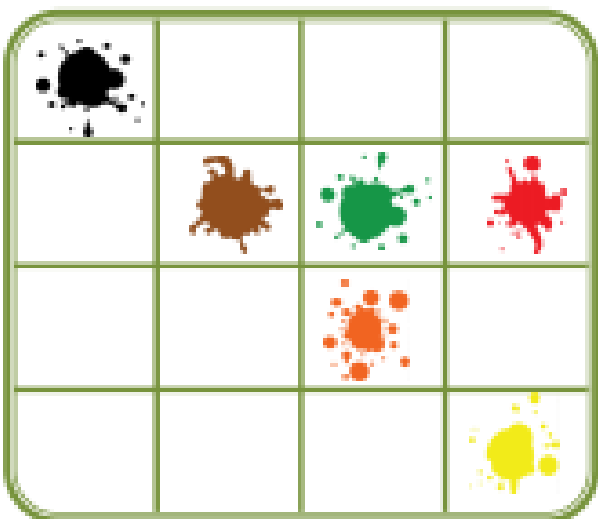
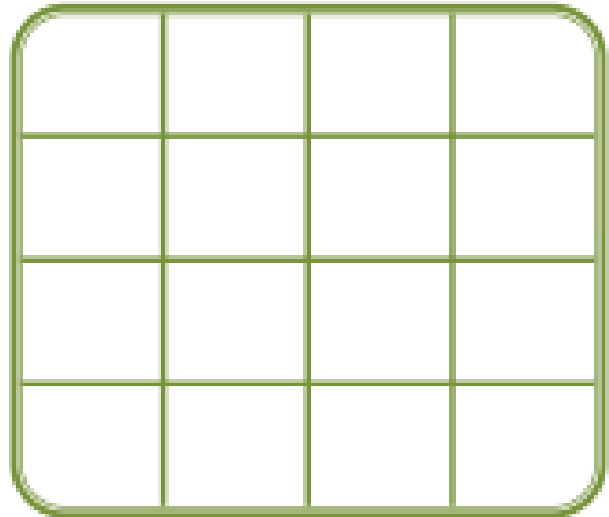
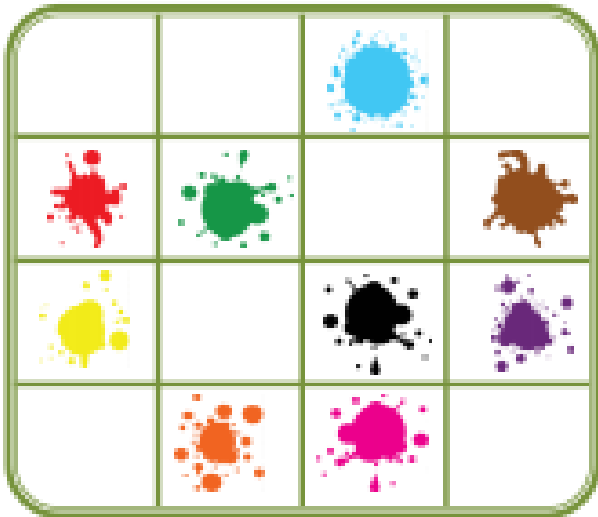
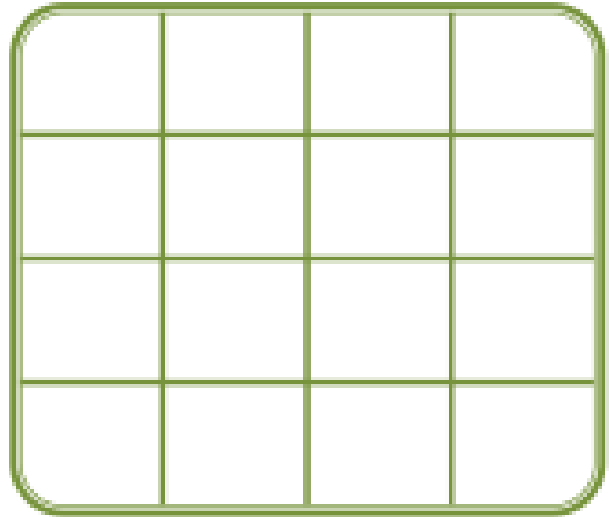
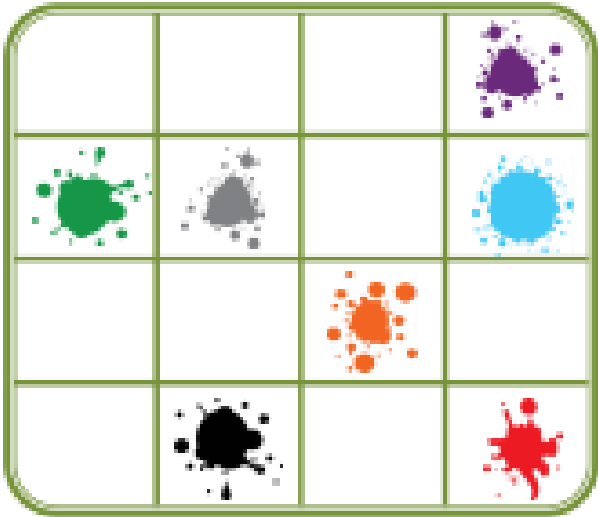






Sur ces grilles votre enfant colorie les cases identiques au modèle.





Les mandalas

Sur les pages qui suivent, vous allez retrouver des mandalas.

Le principe est simple, il faut colorier selon ses goûts les différentes formes qui peuvent représenter quelque chose...
ou pas.

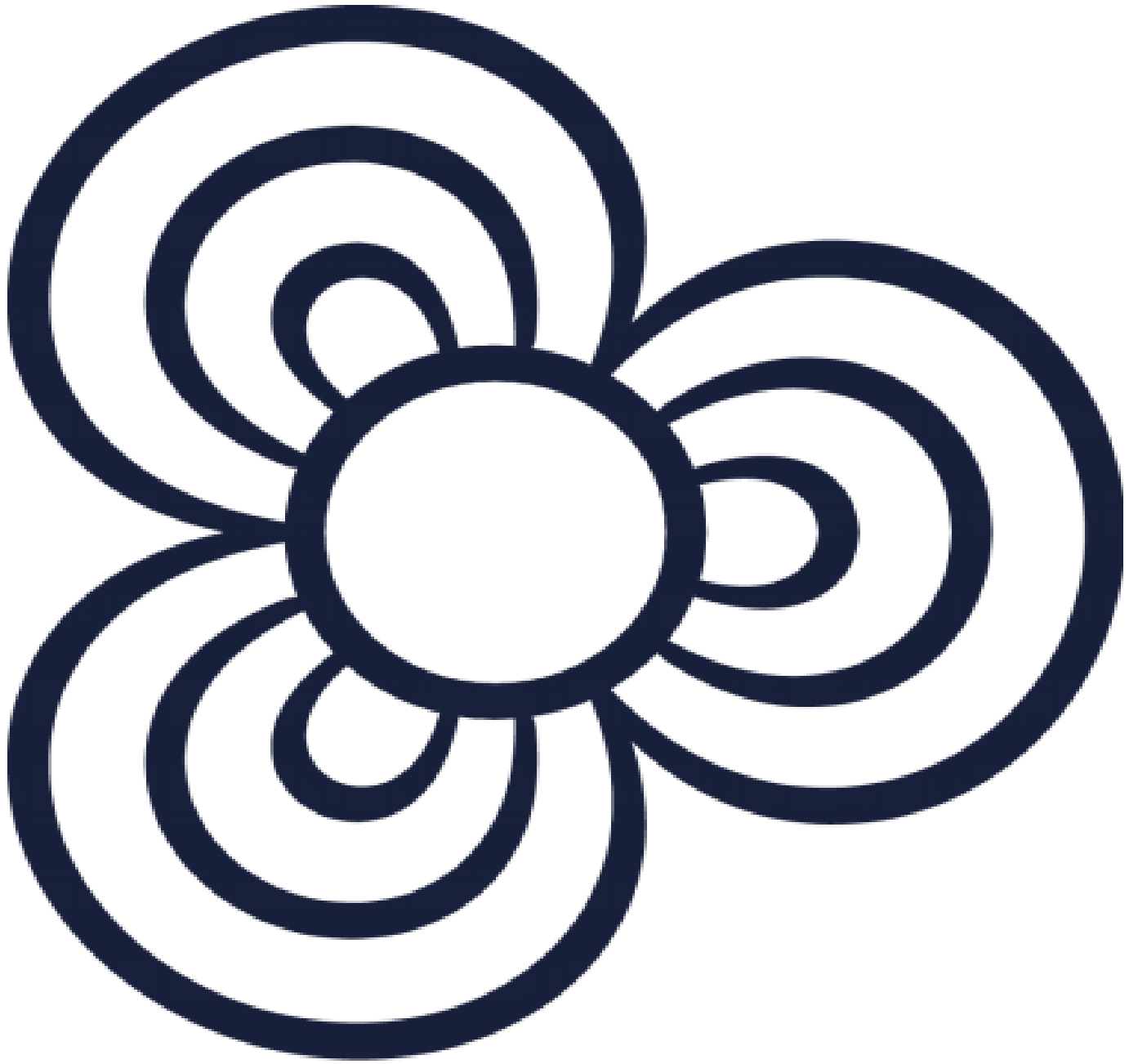
Le mandala est un mot qui vient du sanskrit et qui signifie cercle, sphère et, par extension, environnement et communauté.

Dans les traditions indiennes, il représente le rapport de l'être humain au cosmos et à son environnement.

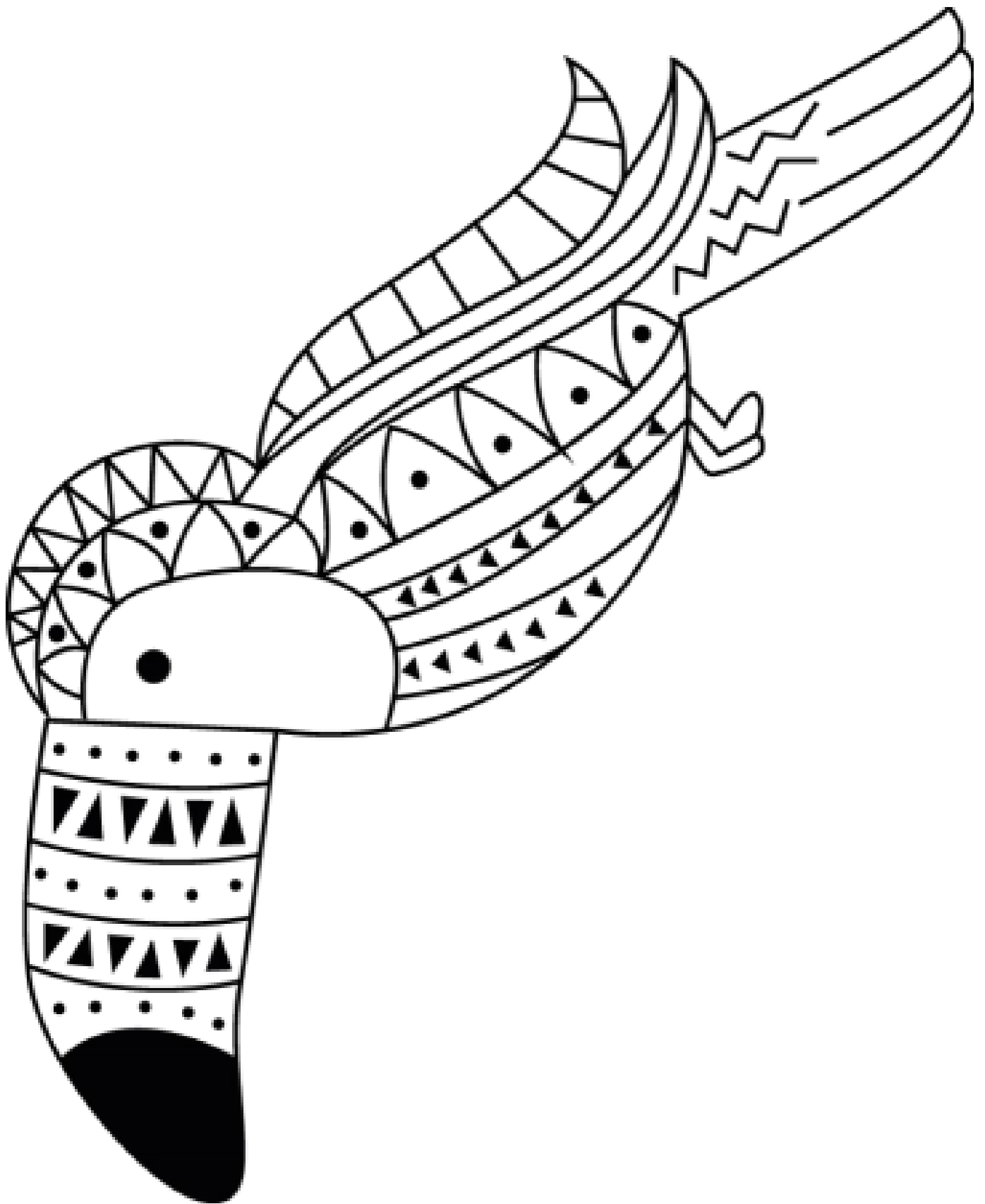
Il est utilisé dans la méditation par les bouddhistes. Il est même utilisé dans certains cadres thérapeutiques !

C'est dire si le mandala va bien au-delà du simple coloriage. Il est un catalyseur d'énergie et permet de se recentrer, voire de se ressourcer.

Ils ont bien souvent un effet apaisant.







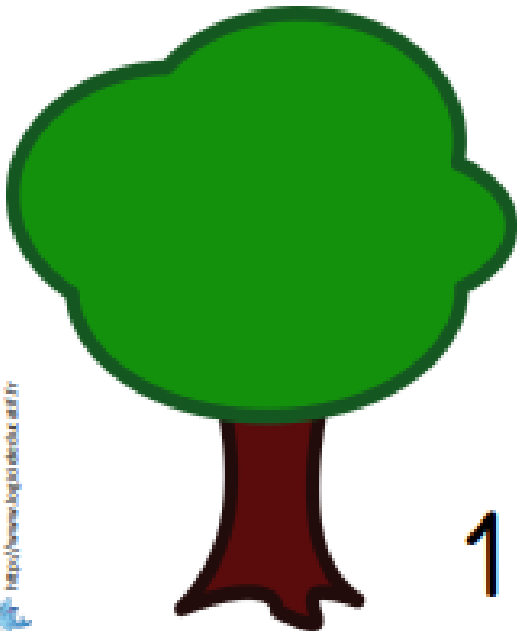
Objectifs :

- Reconnaître des quantités
- Notion « autant que »
- Soin du travail
- Respect de la consigne

Consigne : « *Réaliser des petites pommes (boules) avec de la pâte à modeler et les poser sur l'arbre ou le panier en respectant le nombre demandé.* »

Si vous ne voulez pas imprimer les arbres et paniers, vous pouvez les dessiner.

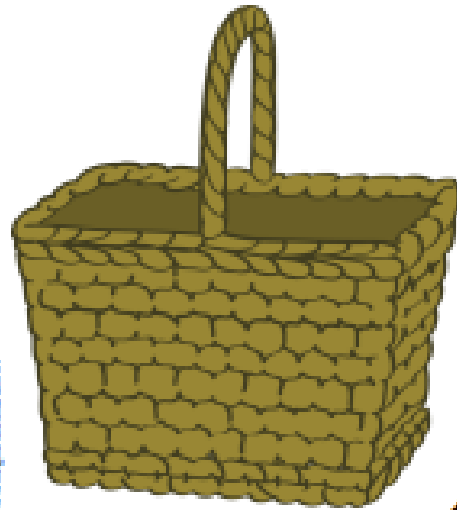
Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



1

<http://www.logis-education.fr>

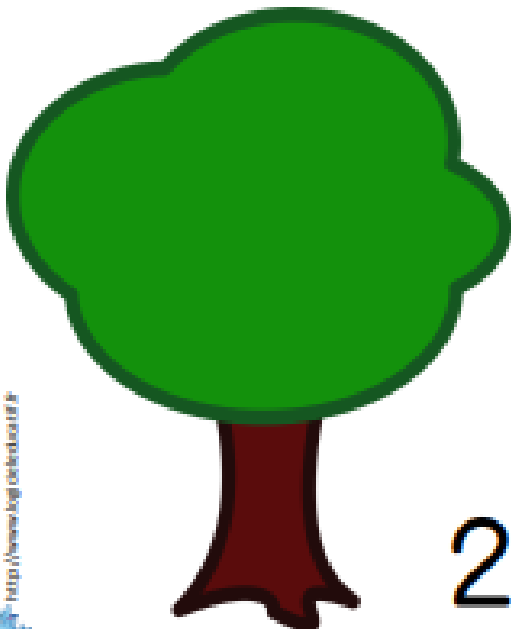
Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



1

<http://www.logis-education.fr>

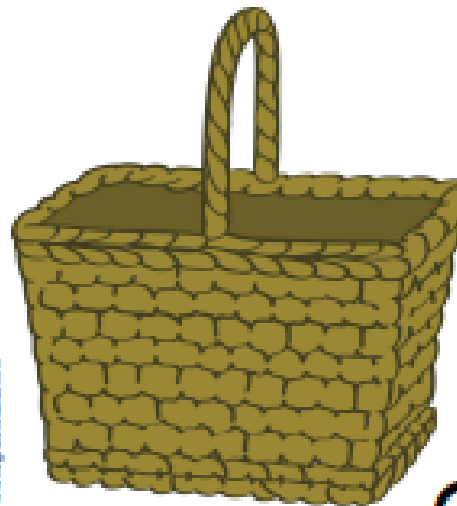
Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



2

<http://www.logis-education.fr>

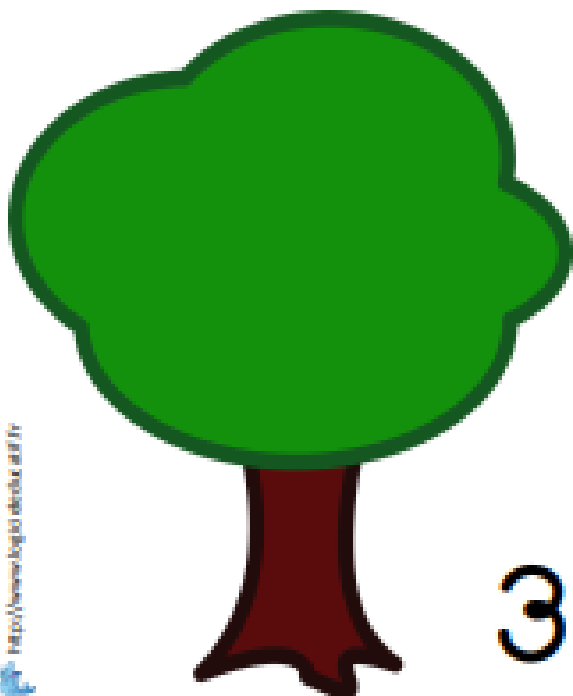
Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



2

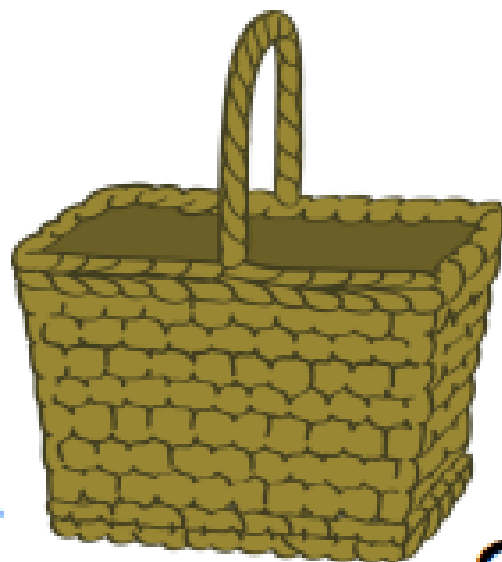
<http://www.logis-education.fr>

Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



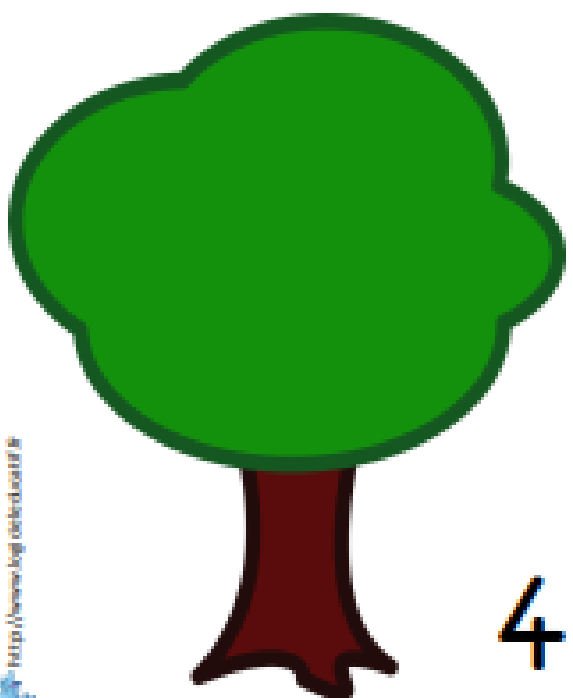
3

Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



3

Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



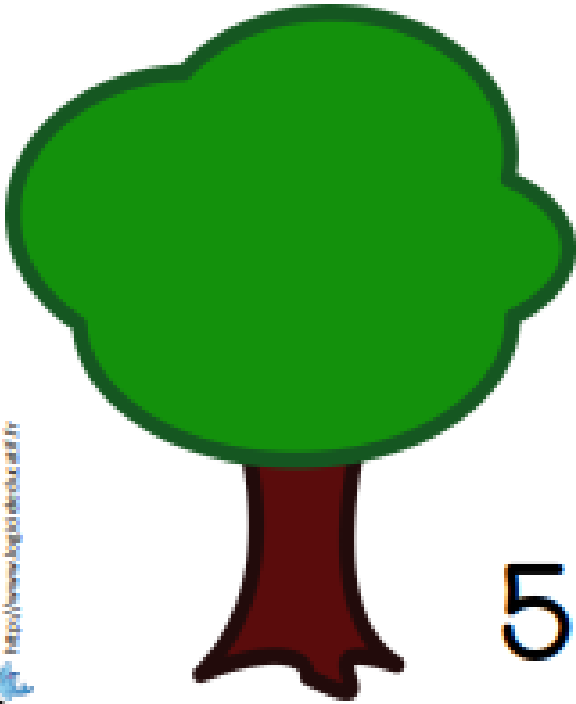
4

Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



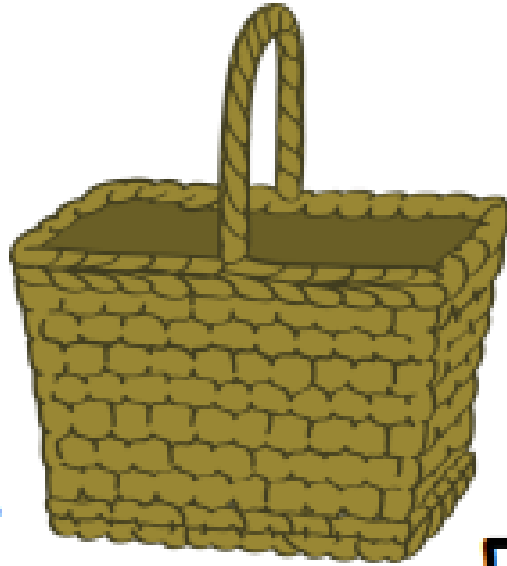
4

Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



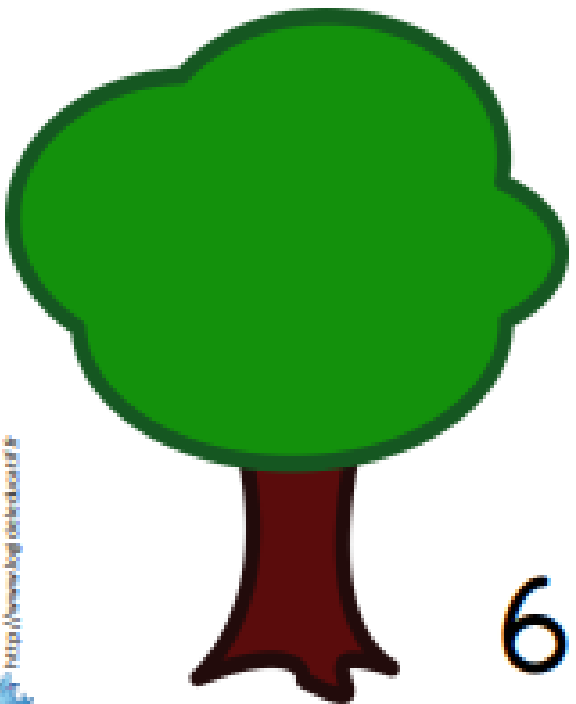
5

Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



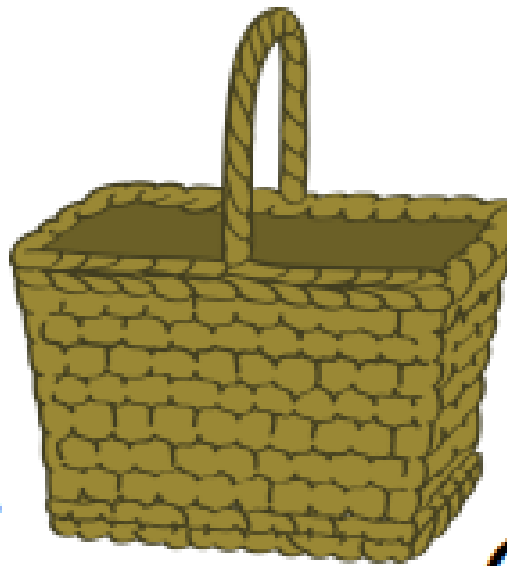
5

Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



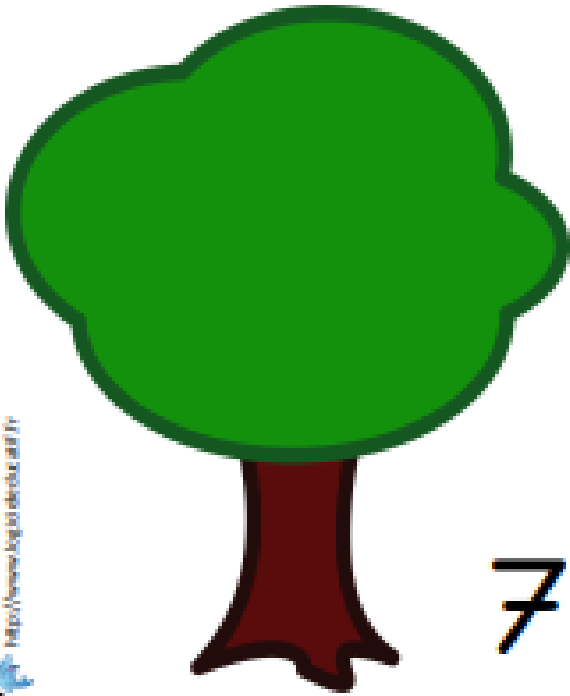
6

Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



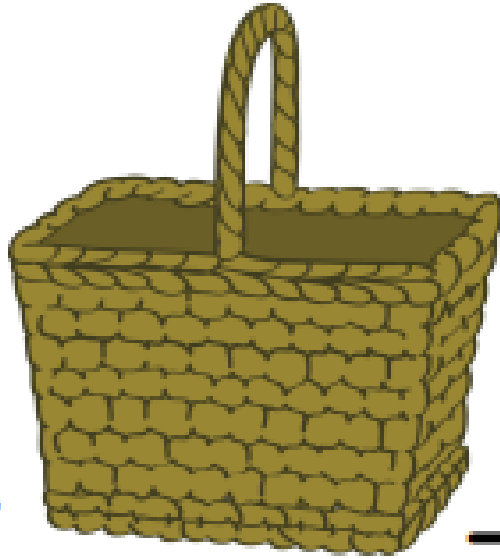
6

Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



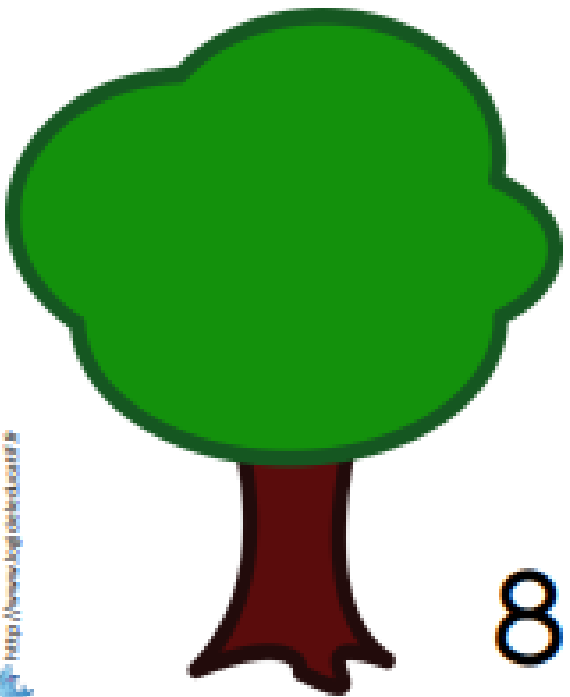
7

Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



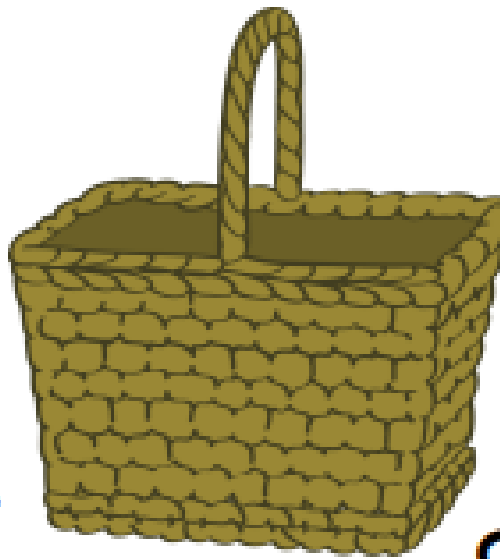
7

Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



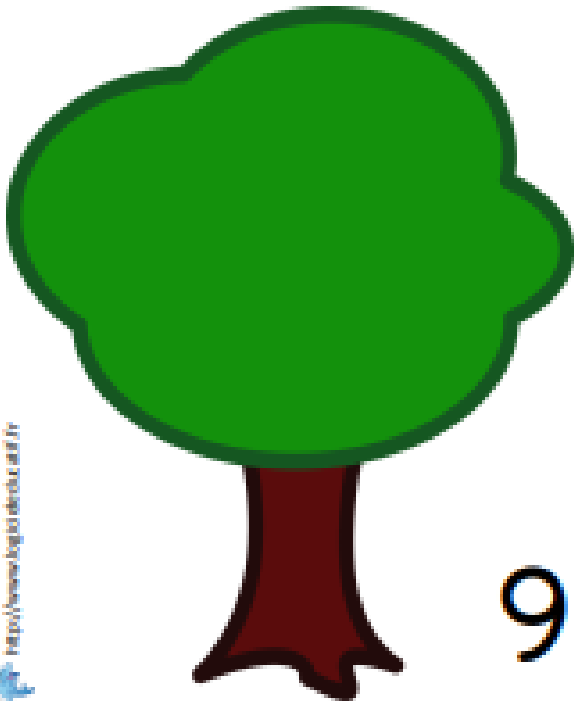
8

Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.

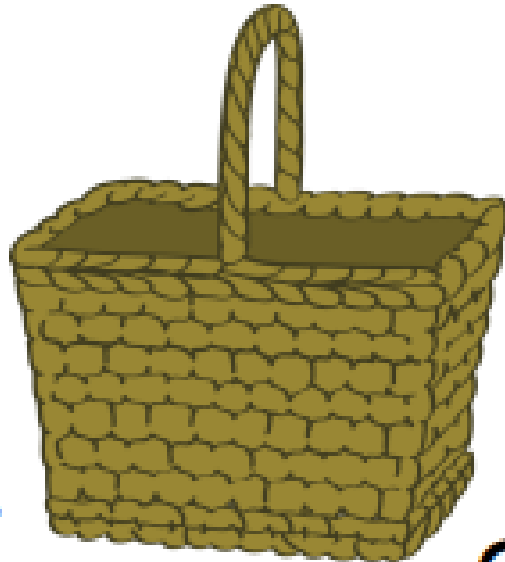


8

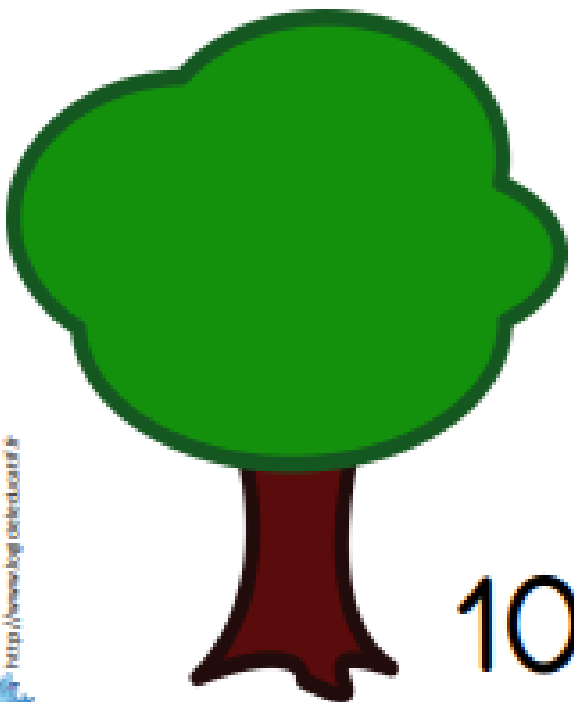
Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.



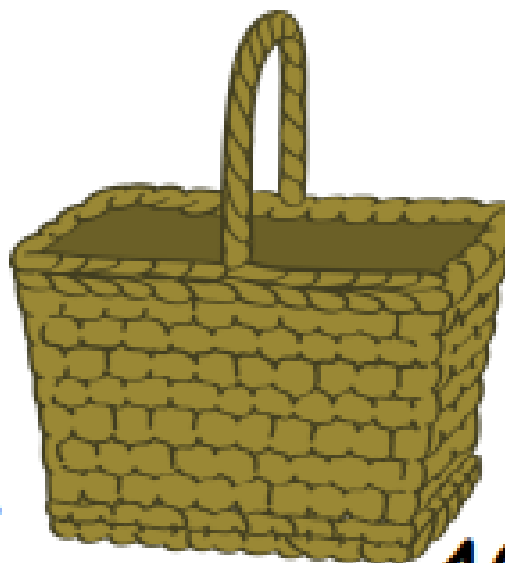
Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



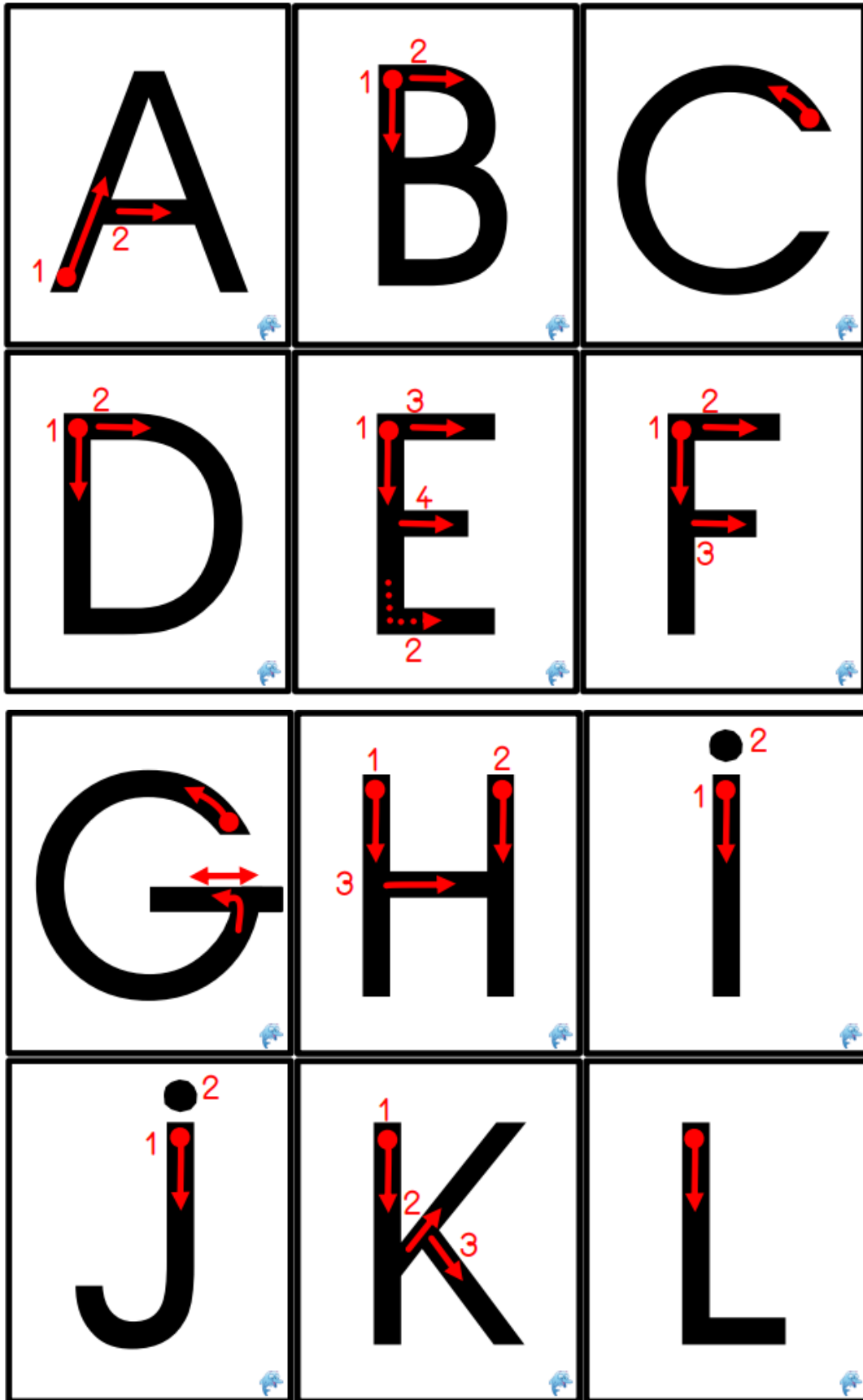
Place le bon nombre de fruit(s) dans
cet arbre.

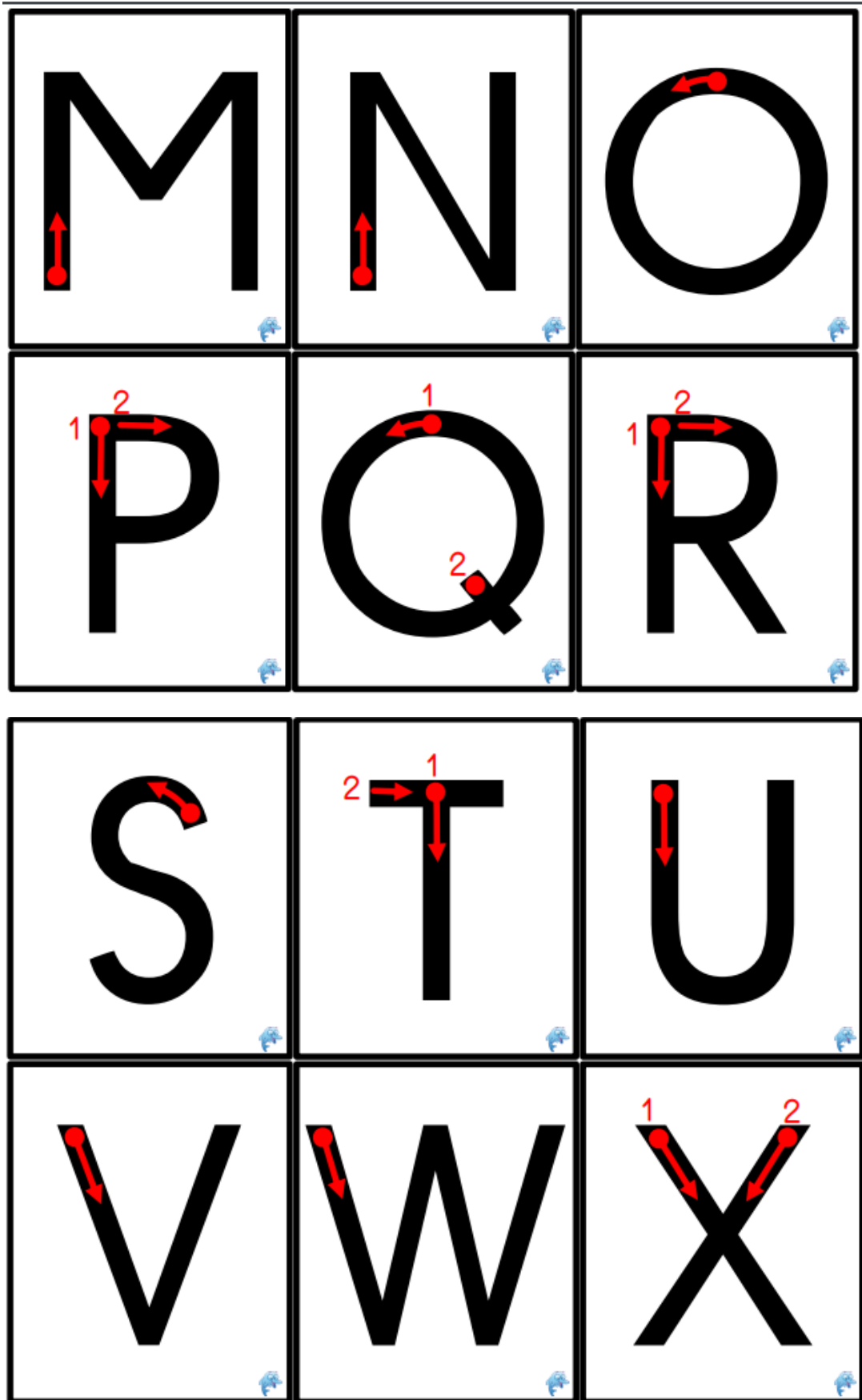


Place le bon nombre de fruit(s) dans
ce panier.



Voici un référentiel pour le sens d'écriture des lettres en capitales.





un ou une

L'enfant colorie le bon article et barre celui qui ne convient pas.

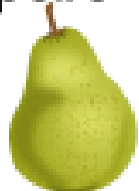
 un	chien	 un	chat
 une		 une	
 un	cheval	 un	tigre
 une		 une	
 un	éléphant	 un	souris
 une		 une	
 un	poisson	 un	kangourou
 une		 une	
 un	mouche	 un	vache
 une		 une	

un pomme



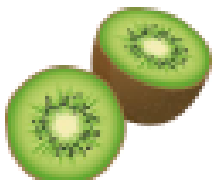
une

un poire



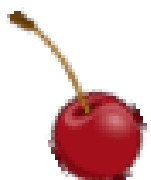
une

un kiwi



une

un cerise



une

un tomate



une

un banane



une

un ananas



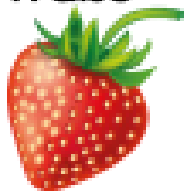
une

un orange



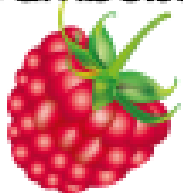
une

un fraise



une

un framboise




une

un lit



une

un couteau



une

un fourchette



une

un cuillère



une

un assiette



une

un brosse à dents



une

un ordinateur



une

un table



une

un chaise



une

un livre



une

Voici des exercices d'attention visuelle : page 34, 35

Objectifs :

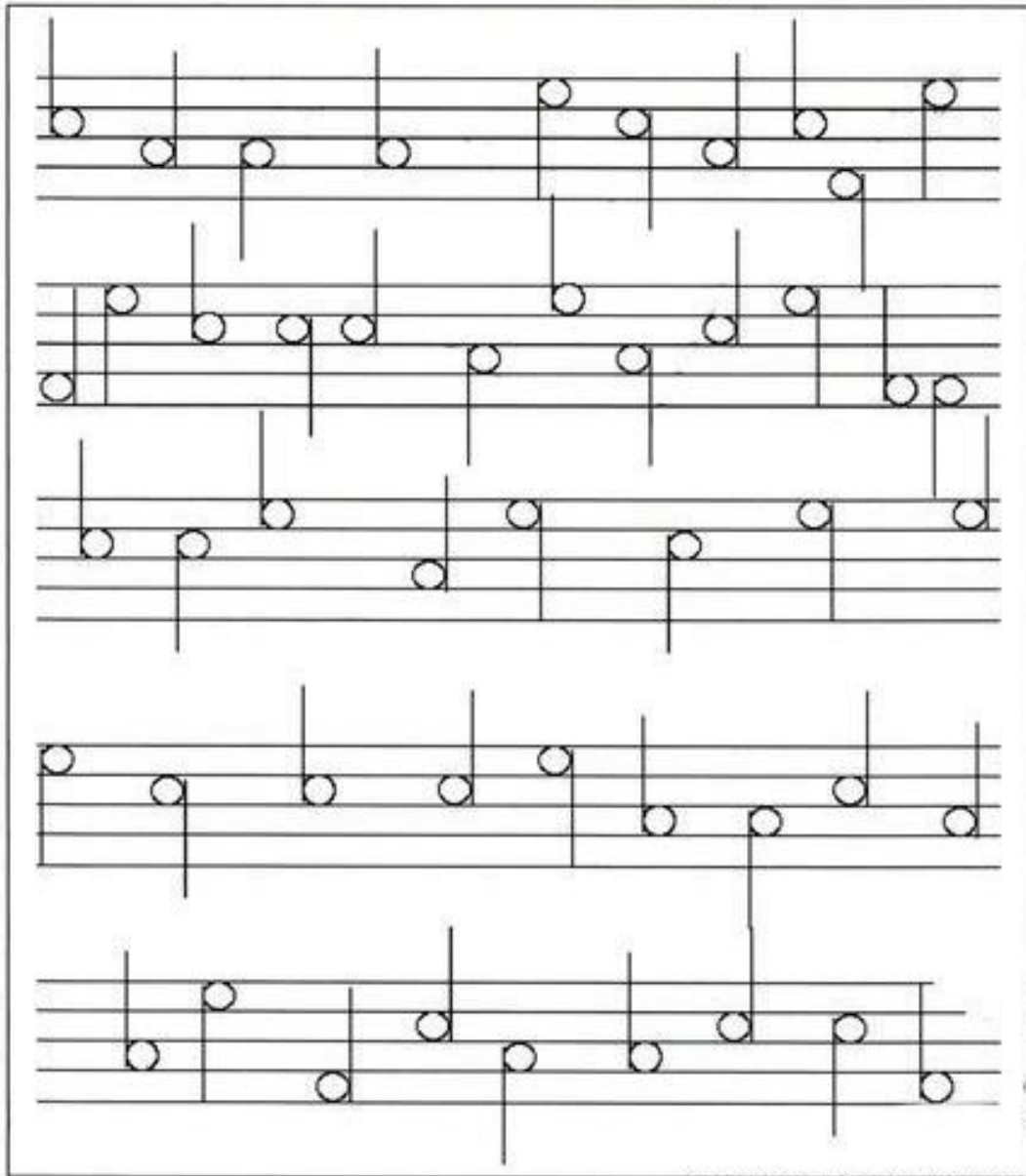
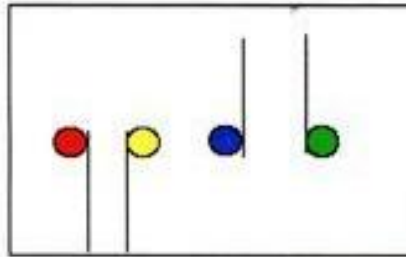
Observation. Concentration

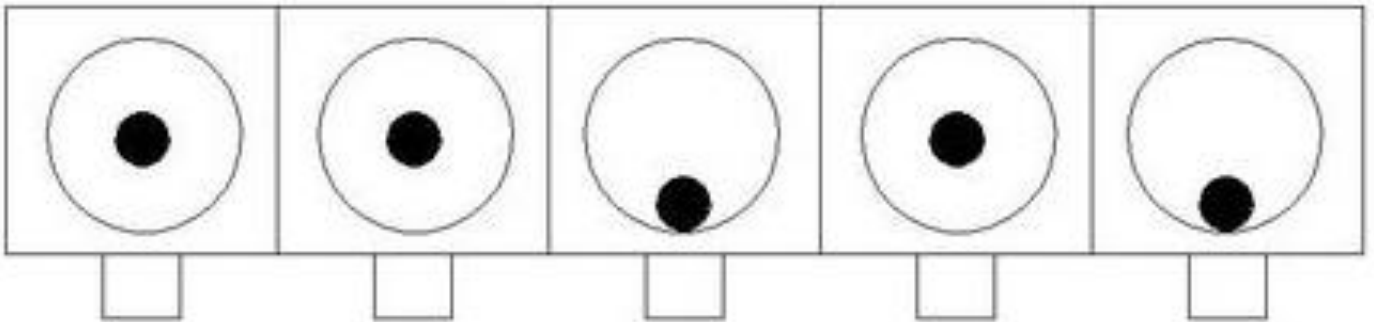
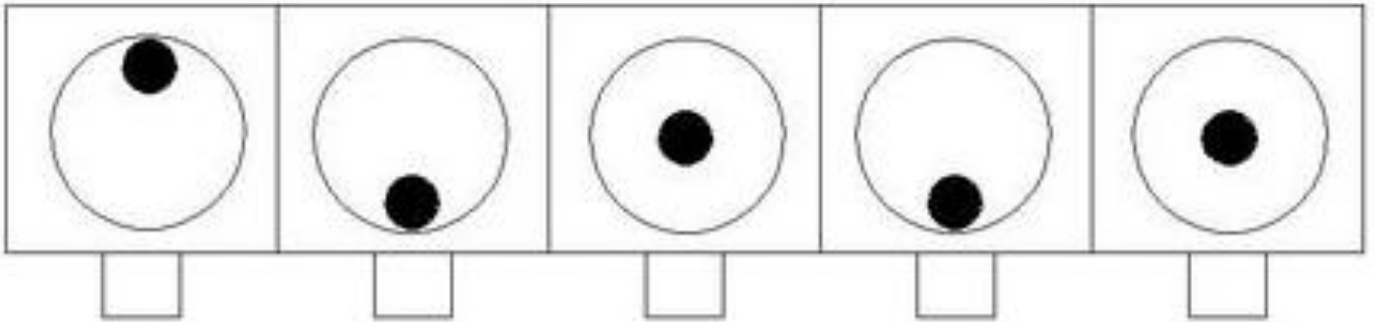
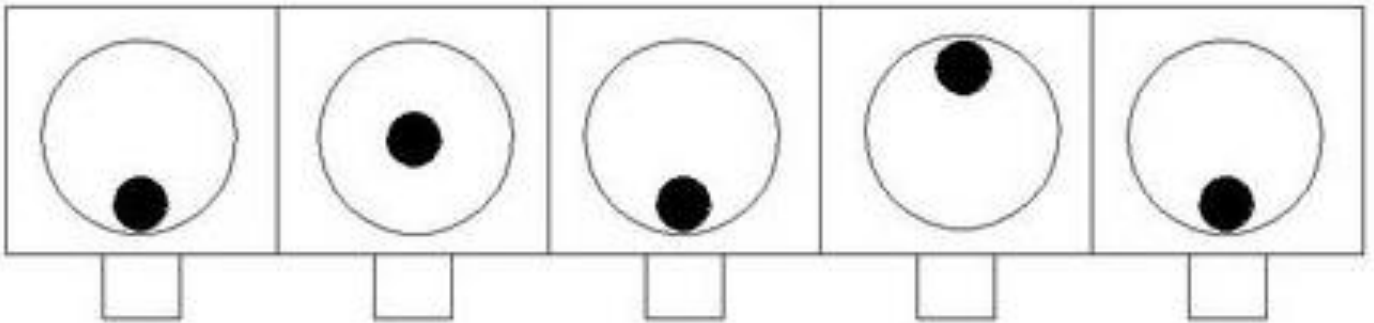
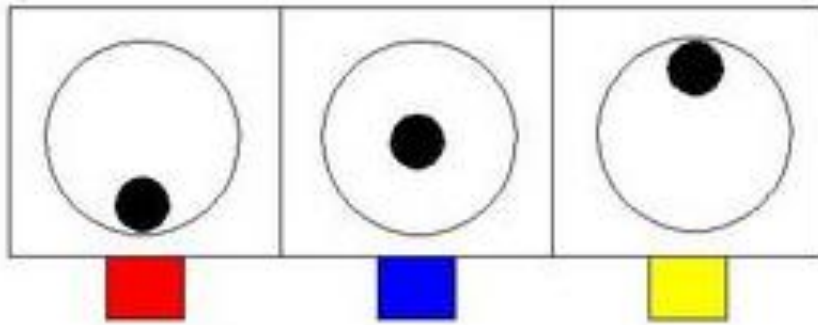
Identifier différences et similitudes

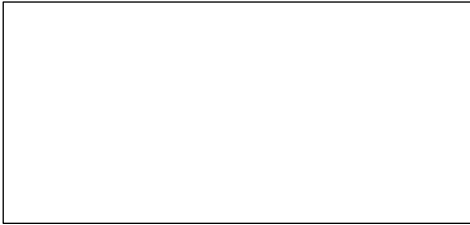
Notion de « identique », « même », « pareil ».

Consigne : « Colorie en respectant le code couleur. »

Mon prénom :



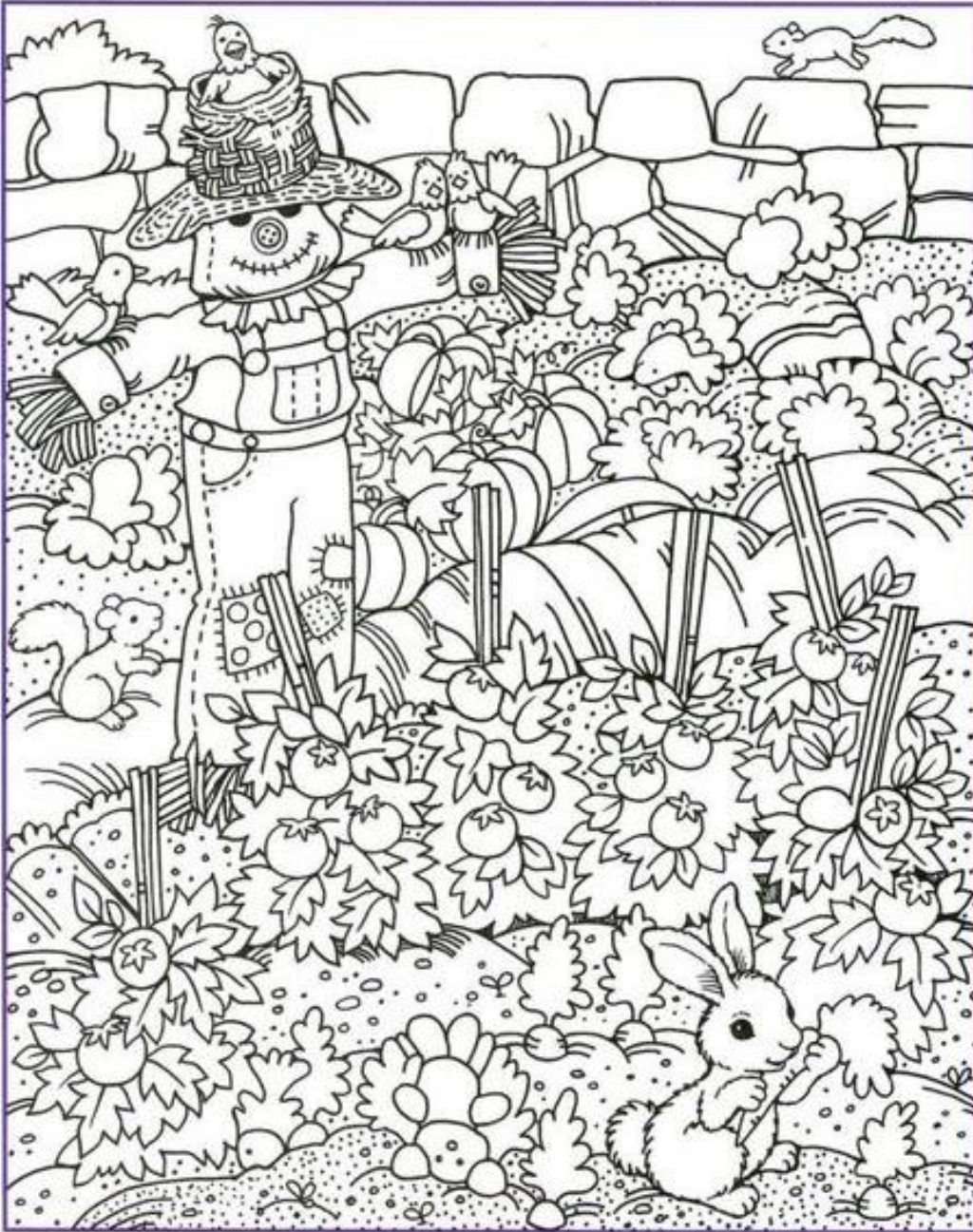
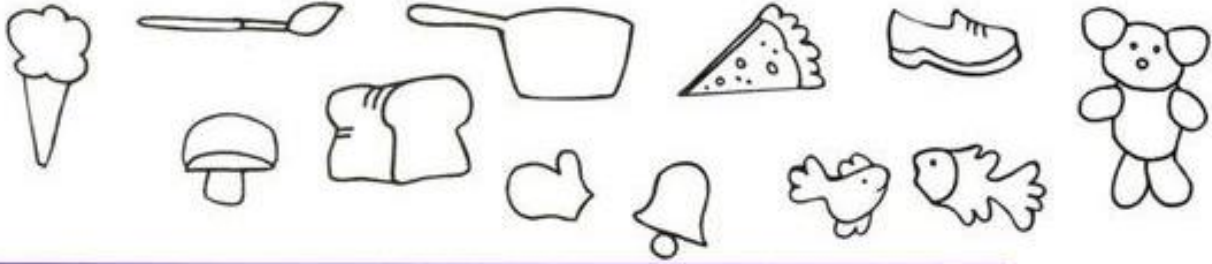




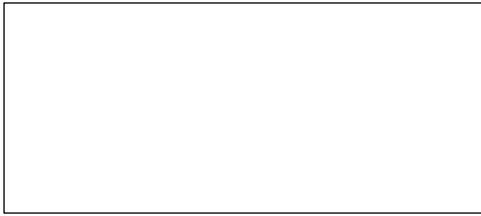
Objectifs :
Observation. Concentration
Identifier différences et similitudes
Notion de « identique », « même », « pareil »

Discrimination visuelle

Consigne : « Retrouve les objets dans l'image et colorie-les. »



Illustrated by Maggie Swetschick

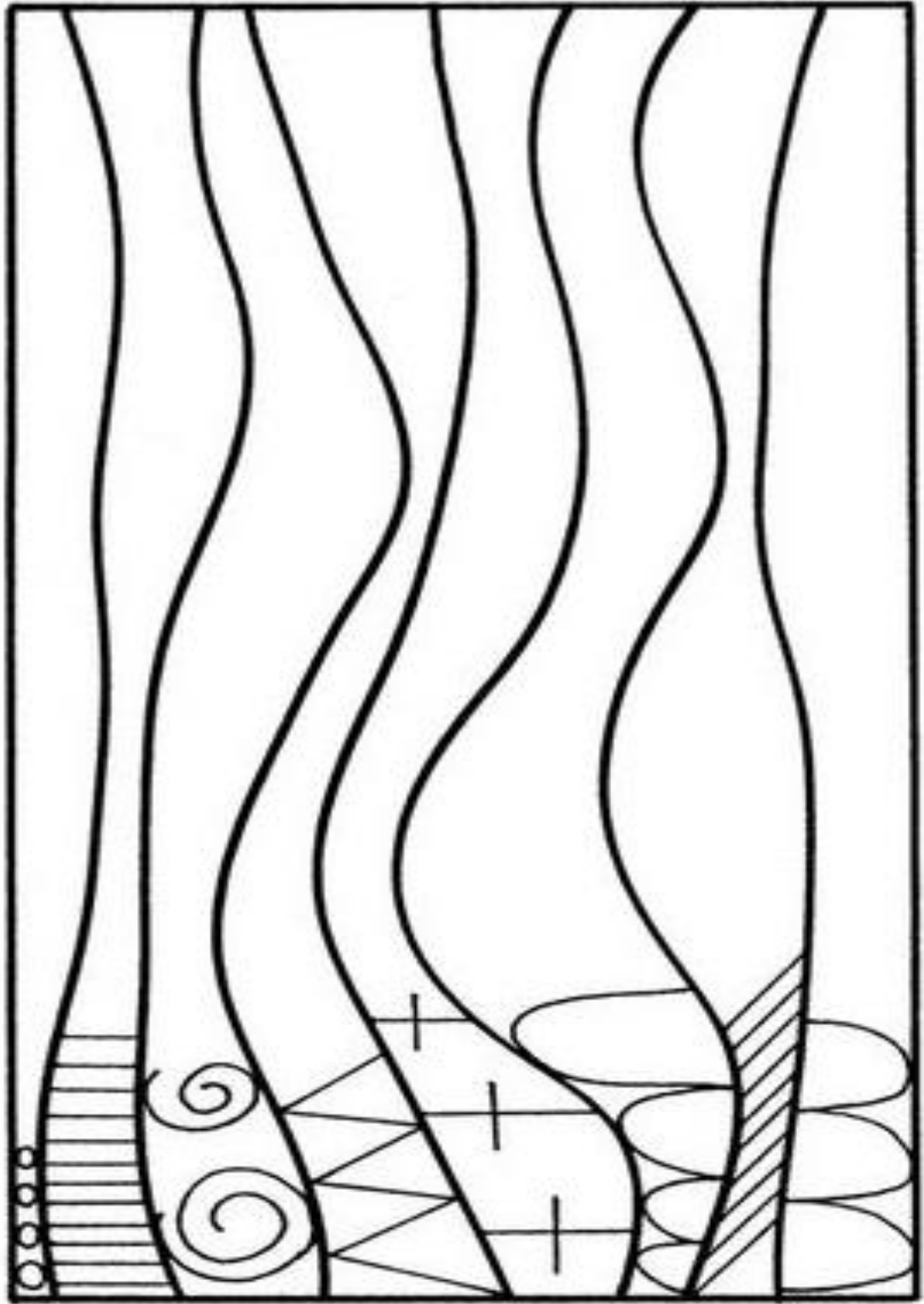


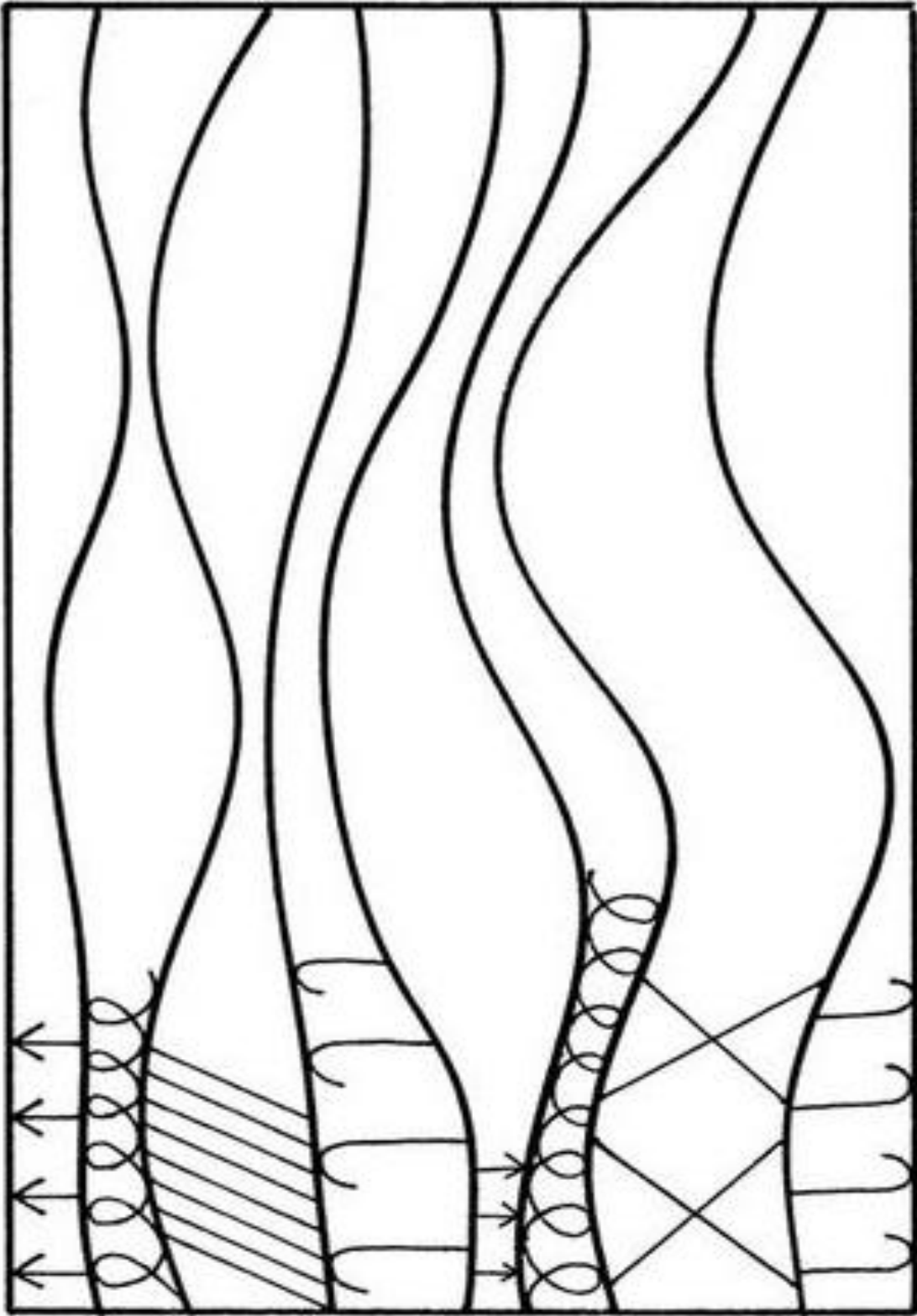
Objectifs :

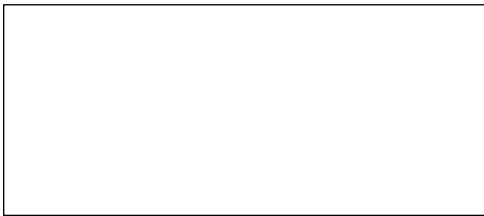
Tenue du crayon.
Maîtrise du geste.
Tracer des modèles graphiques dans
des interlignes variables.

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

Consigne : « Continue à tracer les graphismes proposés avec un crayon graphite (crayon de bois que l'on peut effacer si on se trompe). »





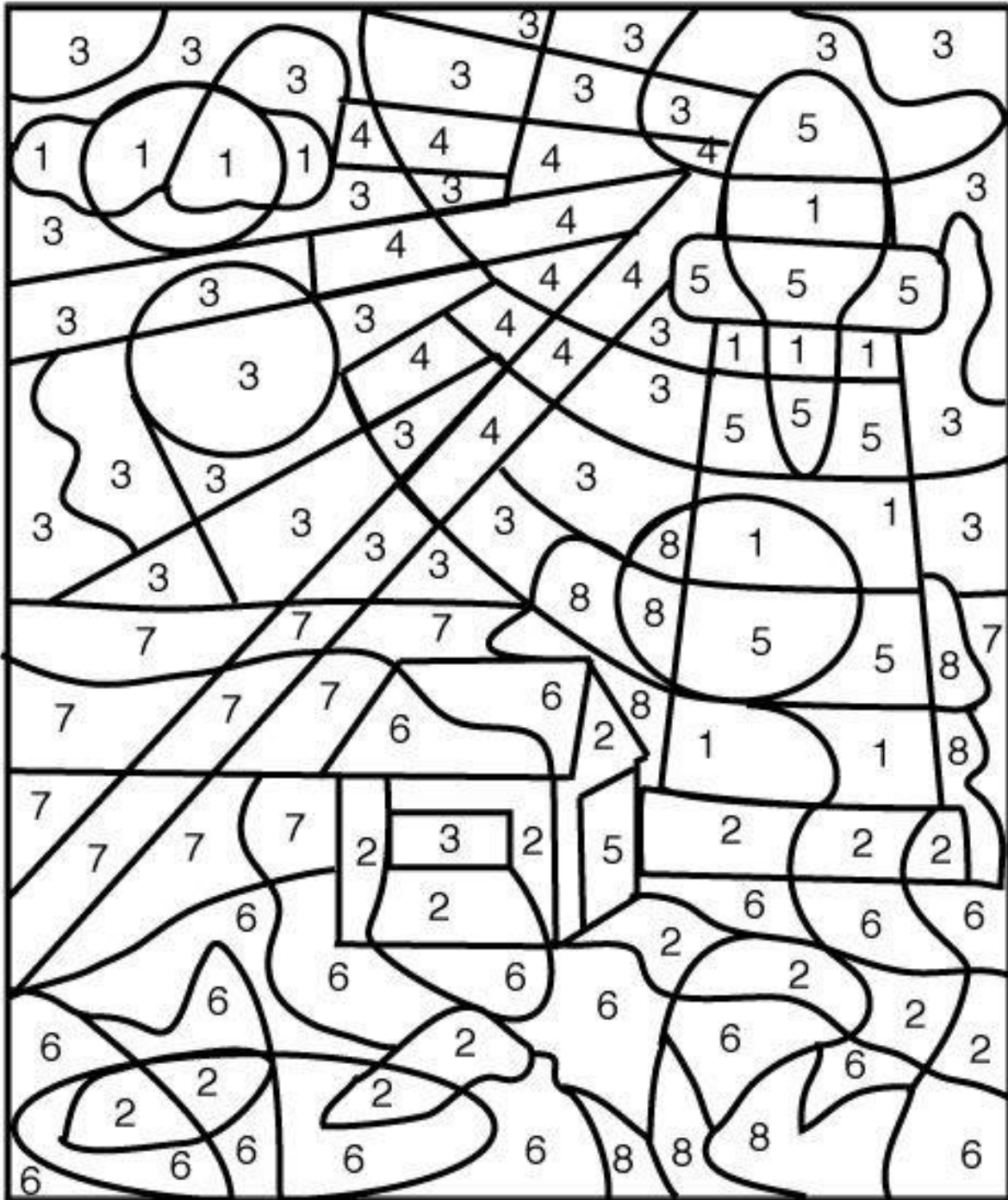
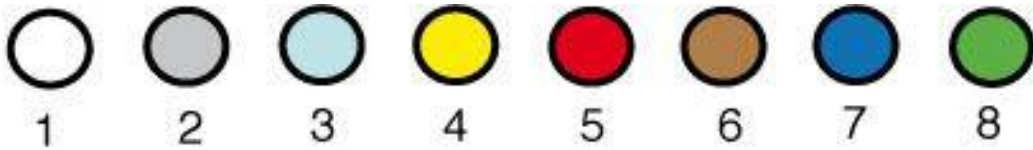


Objectifs :

- Maîtrise du geste.
- Endurance au coloriage.
- Respect de la consigne.
- Reconnaissance les nombres de 1 à 8.

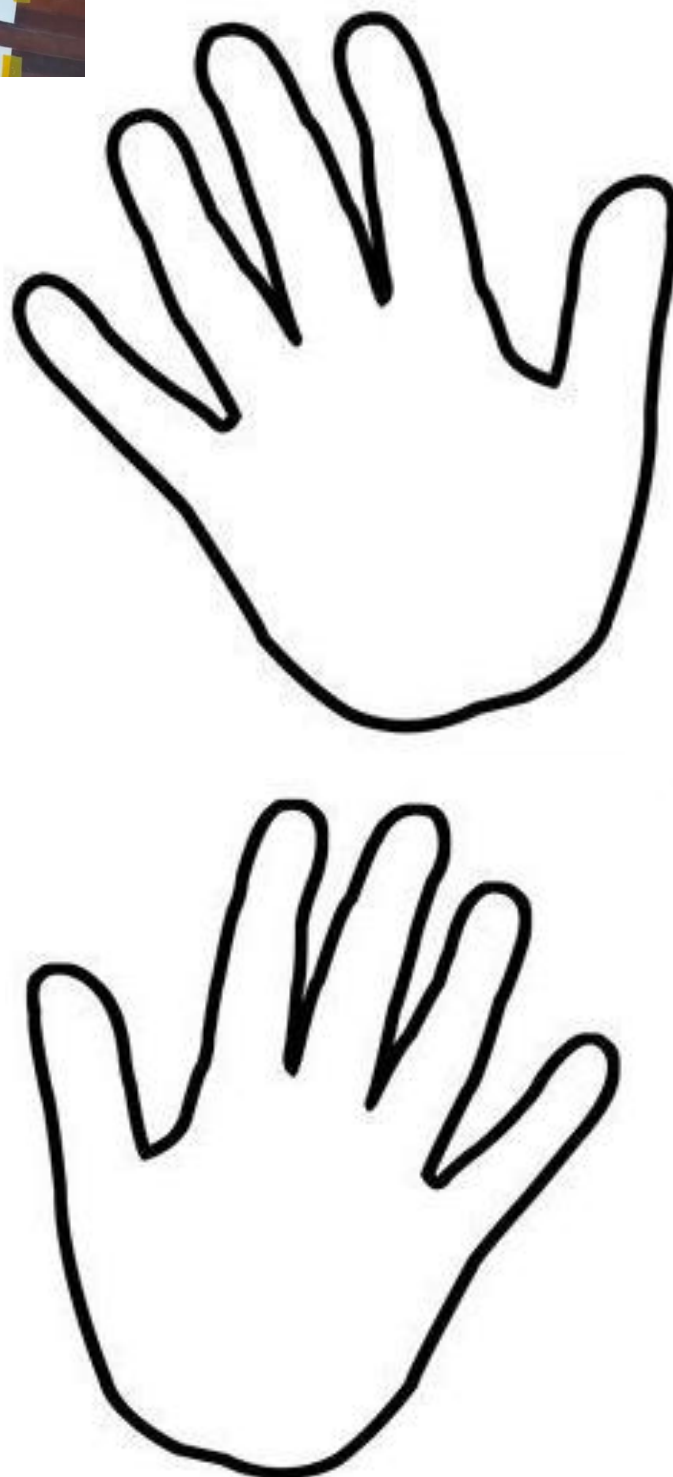
**Construire
les premiers
outils pour
structurer sa
pensée**

Consigne : « Colorie en respectant le code couleur »



Voici des empreintes pour réaliser des parcours de motricité.





Des idées en arts plastiques :



Des idées pour jouer améliorer son habileté, sa coordination :

