



SITE DE LA PROVIDENCE VERT BUISSON

FICHER DE CONTINUITE PEDAGOGIQUE NIVEAU GS **pour la semaine du 27 au 30 avril**

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	Enseignantes	Identifiants Adresse mail
Classe de TPS PS	Servane	laprovbdandois@gmail.com
Classe de PS MS	Christelle	laprovbthomasjarny@gmail.com
Classe de MS GS	Pauline	laprovbboutin@gmail.com
Classe de CP	Stéphanie et Katell	laprovbboisivon@gmail.com
Classe de CE1	Karina	laprovbboussin@gmail.com
Classe de CE2	Aurélie	laprovbdelamarre@gmail.com
Classe de CM1	Astrid	laprovbmenard@gmail.com
Classe de CM2	Gwenola	laprovbconvenant@gmail.com

Enfin, une communication vous sera envoyée sur vos boites mails cette semaine pour vous transmettre les nouvelles de ce début mai.

Bonne reprise !

L'équipe enseignante




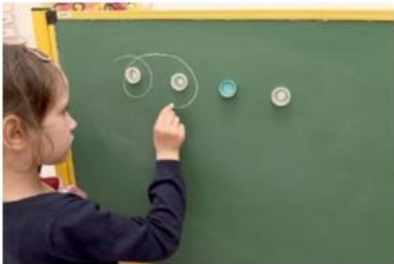
Bonjour à tous,

Après cette pause, voici une nouvelle proposition d'activités pour cette semaine.

Vivement que l'on reprenne le chemin de l'école! A bientôt !

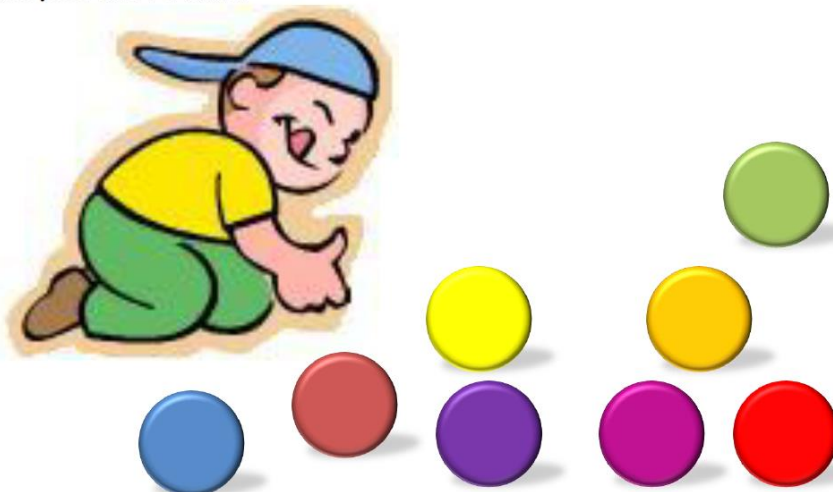
Pauline

Lundi 27 avril 2020

Domaine	Description	Matériel
Rituels (tous les jours)	<ul style="list-style-type: none">- Donner la date du jour (+ hier nous étions..., demain nous serons...)- Réciter la comptine des jours de la semaine.- Lire le prénom de 5 enfants de la classe.- Expliquer le programme de la journée.- S'entraîner à écrire son prénom et la date en écriture cursive.	<ul style="list-style-type: none">- Calendrier- Prénoms de la classe
Numération	<p style="text-align: center;">La décomposition du 8</p> <ul style="list-style-type: none">- Trouver toutes les manières de faire 8. (1 et 7 / 2 et 6 / 3 et 5)- Répondre aux devinettes avec les billes. (pas besoin d'imprimer, vous pouvez juste montrer l'image sur l'écran ou reproduire la situation avec des billes et un petit sac.	
Graphisme	<p style="text-align: center;">Boucles</p> <p>S'entraîner à tracer des boucles ascendantes et descendantes et les enchaîner.</p> <p>Demander à votre enfant de réaliser une boucle qui monte et une boucle qui descend avec un colombin en pâte à modeler ou avec un ruban, un morceau de laine...</p>   <p>Tracer ensuite des boucles sur un tableau, une ardoise, une feuille...</p>  <p>S'entraîner en s'aidant d'un bouchon ou une gomme ronde.</p>  <p>S'entraîner à enchaîner les boucles.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Pâte à modeler- Ardoise, feuille...- Feutres...

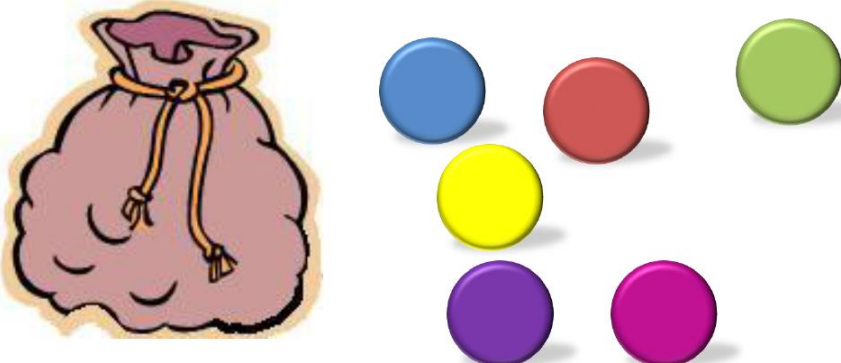
	+ fiche pour ceux qui le souhaitent.	
Phonologie	<p style="text-align: center;">Petit parcours de phonologie</p> <p>Lance le dé , avance du nombre de points et répond à la question ! Si vous ne pouvez pas imprimer le plateau de jeu, vous pouvez jouer en posant les petites questions à l'oral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pions - Dé - Plateau de jeu
Langage	<p style="text-align: center;">La grenouille à grande bouche</p> <p>Ecouter l'histoire : https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc</p> <p>Posez ensuite quelques questions simples: Combien y a-t-il de mots dans le titre ? Que mange la grenouille ? Où vit la grenouille ? Quel animal rencontre-t-elle en premier ?</p>	
Chanson	<p style="text-align: center;">Printemps est arrivé, Anny et Jean-Marc Versini</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=G3xaf_jbqb4</p>	

Théo joue avec 8 billes.



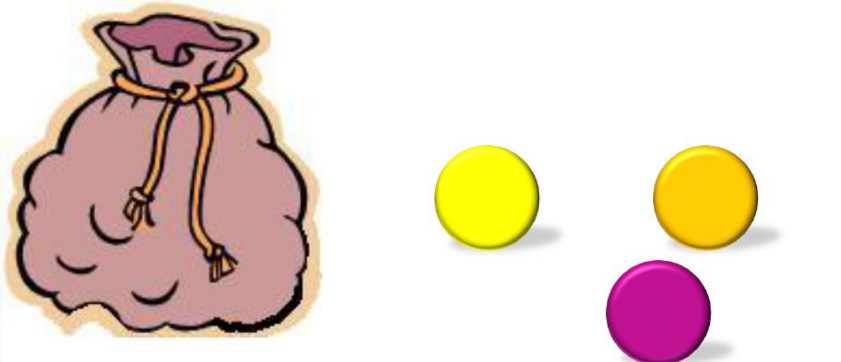
Maison du 8

Combien de billes a-t-il rangées ?



Maison du 8

Combien de billes a-t-il rangées ?



Maison du 8

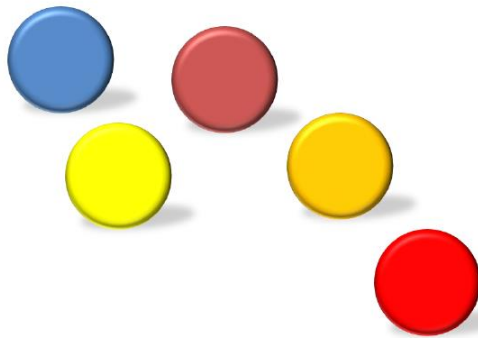
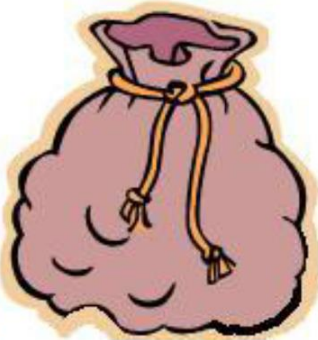
Combien de billes a-t-il rangées ?

Maison du 8



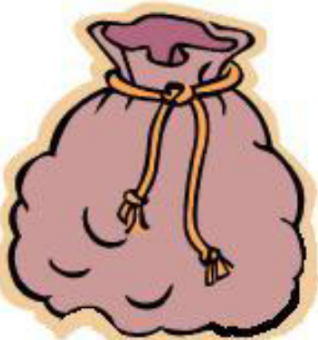
Combien de billes a-t-il rangées ?

Maison du 8



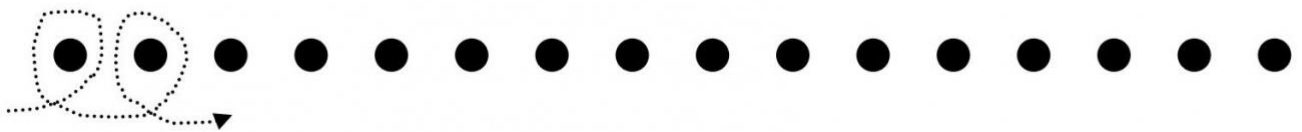
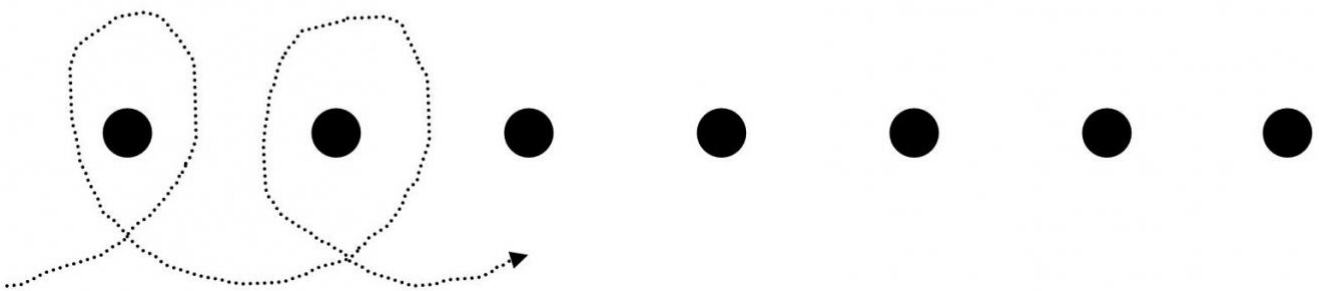
Combien de billes a-t-il rangées ?

Maison du 8



BOUCLES

Trace des boucles autour de chaque point. Essaie de faire une ligne entière, sans lever le crayon.



PETIT PARCOURS DE PHONOLOGIE

Trouve un mot de 2 syllabes



Trouve un mot finissant comme




Trouve un mot commençant comme



Trouve un mot de 3 syllabes



Recule de 3 cases




Rejoue



Trouve un mot finissant comme



Recule de 5 cases



Trouve un mot commençant comme



Trouve un mot d'une syllabe



Avance de 4 cases



Recule de 3 cases



Trouve un mot de 2 syllabes



Trouve un mot commençant comme



Trouve un mot finissant comme



Passes ton tour



Trouve un mot de 3 syllabes




ARRIVEE



Trouve un mot finissant comme



Trouve un mot de 4 syllabes



Retourne à la case départ




Trouve un mot commençant comme



Trouve un mot commençant par la même lettre que ton prénom



Mardi 28 avril 2020

Domaine	Description	Matériel
Rituels (tous les jours)	<ul style="list-style-type: none"> - Donner la date du jour (+ hier nous étions..., demain nous serons...) - Réciter la comptine des jours de la semaine. - Lire le prénom de 5 enfants de la classe. - Expliquer le programme de la journée. - S'entraîner à écrire son prénom et la date en écriture cursive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Calendrier - Prénoms de la classe
Écriture	<p style="text-align: center;">La famille des lettres à boucle ascendante</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Montrer un alphabet en lettres cursives. Demander d'identifier les lettres contenant des boucles vers le haut. Dire leur nom et leur son. - Expliquer que le f sera vu plus tard car il possède 2 boucles. - Former les cinq lettres en pâte à modeler. 	<ul style="list-style-type: none"> - pâte à modeler - alphabet en lettres cursives - modèles des lettres l, e, b, h et k en lettres cursives
Numération	<p style="text-align: center;">Le jeu des maillots</p> <p>BUT DU JEU Le gagnant est celui qui réussit à accrocher ses 5 pinces à linge sur la bande de maillots.</p> <p>RÈGLE DU JEU POUR 2 À 4 JOUEURS Chaque joueur reçoit une bande en carton sur laquelle est représenté un fil à linge et 10 maillots (matériel page 165). - Lancer les 3 dés. Choisir 2 dés à additionner et mettre une pince à linge sur le maillot correspondant à la somme obtenue. Si une pince est déjà accrochée à ce maillot, le joueur passe son tour.</p> <p>Exemple : - Le joueur lance les dés et il obtient 4, 3 et 2. Il peut placer une pince à linge sur le maillot n° 5, 6 ou 7. La partie se termine quand un joueur réussit à placer les 5 pinces à linge.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 dés - 5 pinces à linge par joueur - Une bande sur laquelle est représenté un fil à linge et 10 maillots par joueur




5 et 3 pour faire 8.



5 et 5 pour faire 10.



5 et 5 n'est plus possible.
L'élève a pris 5 et 4 pour faire 9.

<p>Phonologie</p>	<p style="text-align: center;">La chasse au son S</p> <p>Chercher des objets qui contiennent le son SSSSS . Réaliser une collection puis prendre une photo. Vous pouvez me l'envoyer par mail si vous le souhaitez ! Labyphonème du son S : Le point de départ est le serpent. Le but est d'arriver à la maison. Pour y arriver, il faut passer par les mots images contenant le son SSSSSS.</p>	
<p>Langage</p>	<p style="text-align: center;">Drôles de bobines !</p> <p>Le lapin Comprendre des consignes orales. Lire la première consigne 2 fois avant exécution par votre enfant puis passer à la 2nde consigne que vous lirez également 2 fois avant que votre enfant dessine, et ainsi de suite. Ecrire le nom du personnage en lettres capitales, ici PIMPIN LE LAPIN. Ne pas montrer le dessin avant ce travail, seulement après avoir réalisé ce travail.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fiche consignes - Feuille - Crayons de couleur ou feutres

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

e

l

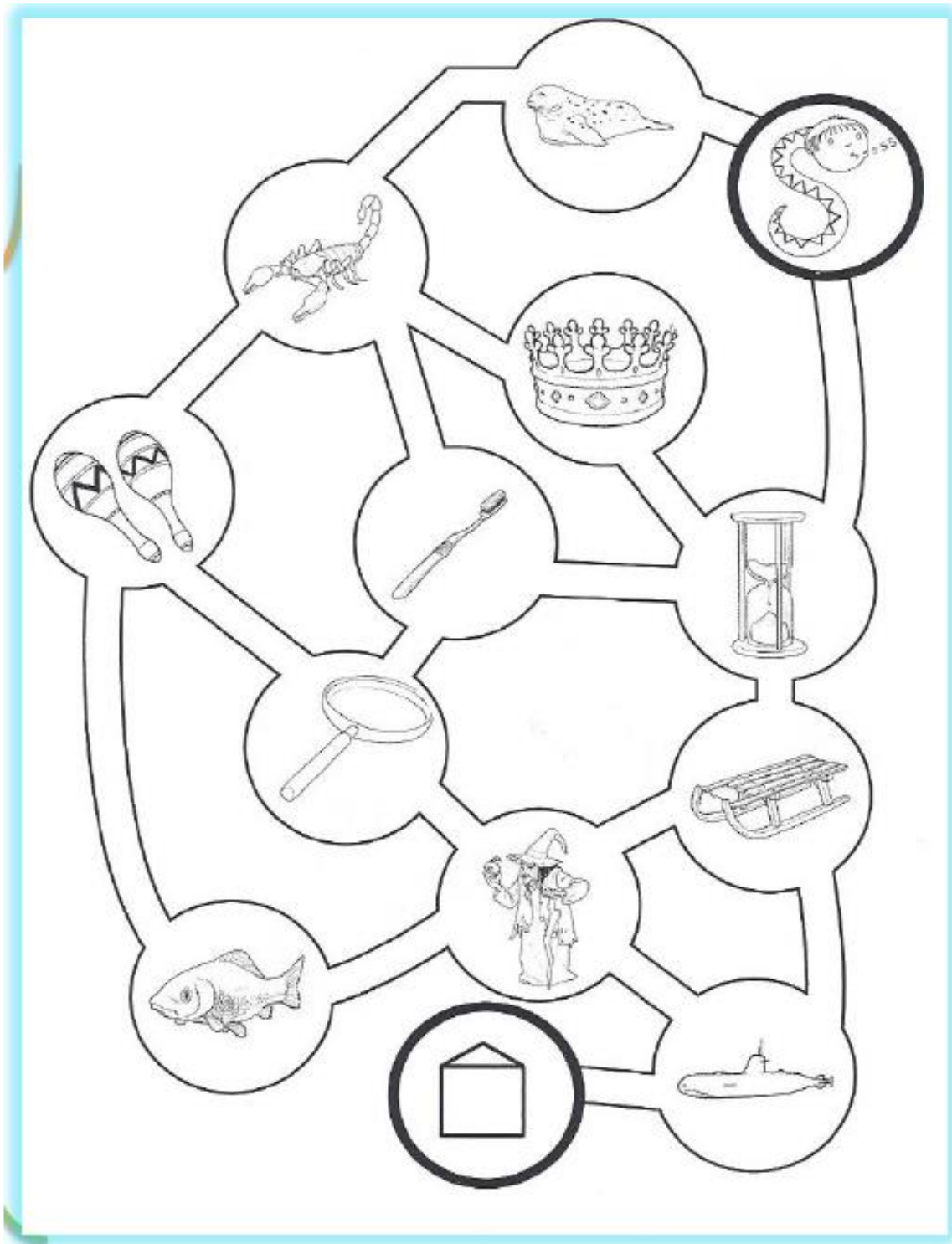
h

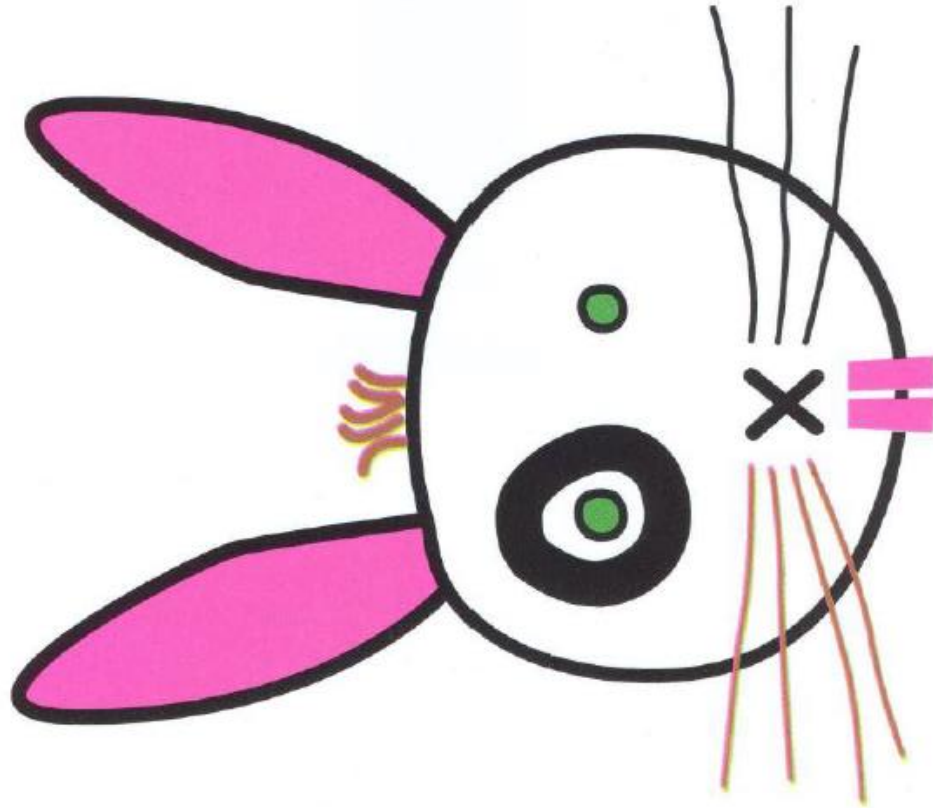
h

k



LABYPHONEME DU SON S





Pimpin

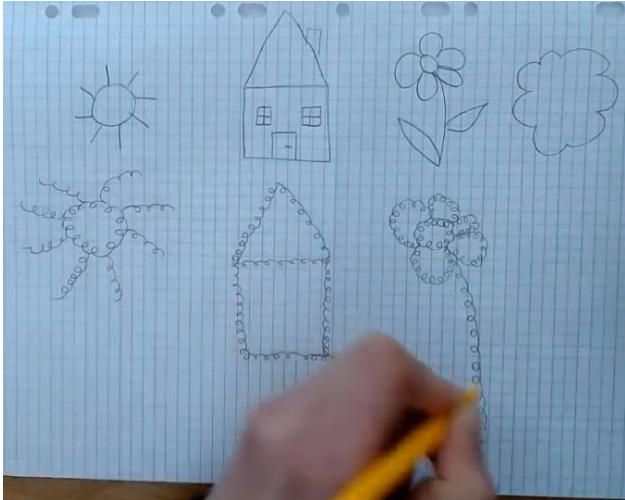
Pimpin

- 1 Pour faire le portrait de Pimpin, commence par tracer un grand rond noir dans le bas de la feuille.
- 2 Les yeux de Pimpin sont deux ronds noirs coloriés en vert.
- 3 Pour faire le nez de Pimpin, dessine une croix noire en forme de X dans le bas de sa tête.
- 4 A droite du nez, Pimpin a trois moustaches noires.
- 5 A gauche, il en a quatre, mais elles sont marron.
- 6 Sur la tête, Pimpin a deux grandes oreilles noires. Colorie-les en rose.
- 7 Pimpin a un gros rond noir autour de l'œil gauche.
- 8 Et il a aussi quelques poils marron sur la tête.
- 9 Pour faire les dents de Pimpin, dessine deux rectangles tout roses.

Voilà ! Tu as terminé le portrait de Pimpin le lapin !

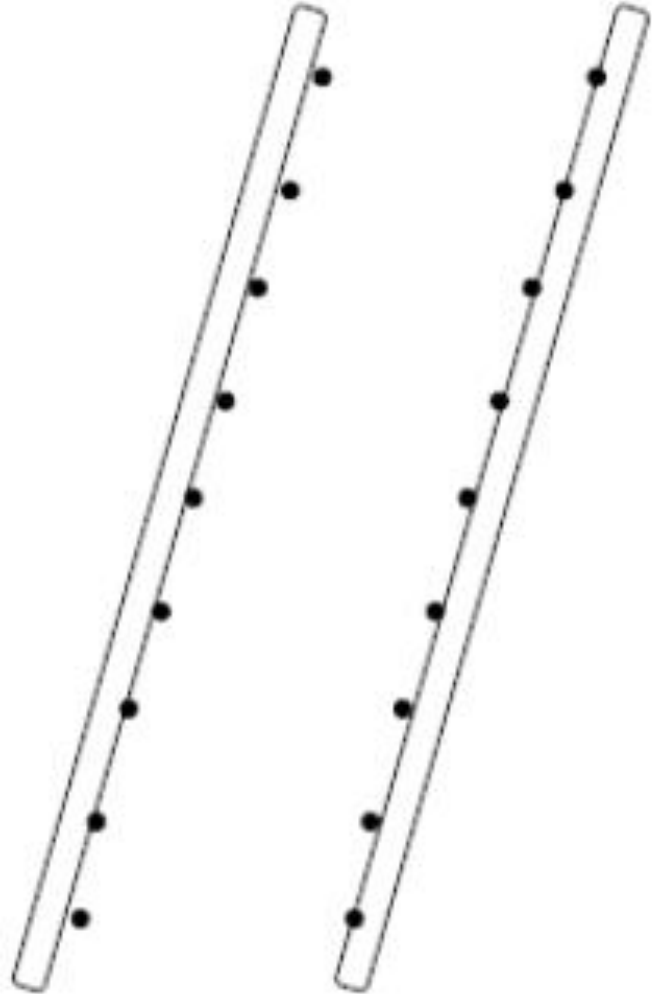
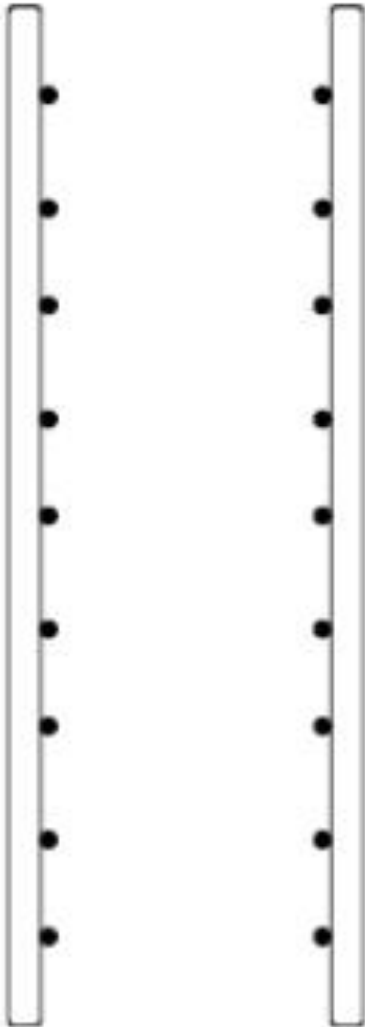


Jeudi 30 avril 2020

Domaine	Description	Matériel
Rituels (tous les jours)	<ul style="list-style-type: none"> - Donner la date du jour (+ hier nous étions..., demain nous serons...) - Réciter la comptine des jours de la semaine. - Lire le prénom de 5 enfants de la classe. - Expliquer le programme de la journée. - S'entraîner à écrire son prénom et la date en écriture cursive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Calendrier - Prénoms de la classe
Formes et grandeurs	<p style="text-align: center;">Tracés à la règle</p> <p>Dessiner dix points sur une feuille, demander à votre enfant de tracer des traits droits avec la règle passant par deux points de son choix. (Vous pouvez montrer un exemple).</p> <p>+ 2 fiches :</p> <p>S'entraîner à relier deux points à l'aide de la règle : trace les barreaux des échelles.</p> <p>Reproduire les formes en reliant les points avec la règle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Règle - Crayon à papier - Feutres
Numération	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 1 en 1 en partant de 0, en partant de n'importe quel chiffre. - Compter de 2 en 2 en partant de 0. - Décompter en faisant la fusée en partant de 10. - Dictée de nombres de 1 à 10 sur ardoise ou feuille. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ardoise, feuille - Bande numérique
Ecriture	<p style="text-align: center;">La famille des lettres à boucle ascendante</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer les 5 lettres. - Expliquer que le point vert constitue le point de départ du crayon et qu'il faut ensuite suivre la flèche. https://www.youtube.com/watch?v=0Eay5zvXONE - Montrer comment tracer les lettres et demander à votre enfant de reproduire le tracé sur une ardoise, un tableau, une feuille.... - S'entraîner plusieurs fois ! <p>Si votre enfant rencontre des difficultés, vous pouvez lui tenir la main afin qu'il ressente le sens, la trajectoire et le geste nécessaire pour tracer la lettre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pâte à modeler - Alphabet en lettres cursives - Modèles des lettres n, m, v et w en lettres cursives
Activités artistiques	<p style="text-align: center;">Je dessine avec des boucles</p> <p>Réalise un paysage de printemps en dessinant avec des boucles !</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille blanche - Feutres

Alphas		- Fiches
Phonologie	<p>Cosmopolux a créé les formules magiques mais celles-ci ne fonctionnent pas !!!! Un intrus s'est glissé dans la formule... Trouve l'intrus, celui qui ne commence pas par le même son.</p>	
Anglais	<p>Réécouter la chanson sur les membres de la famille : Rain, rain, go away</p> <p>https://supersimple.com/song/rain-rain-go-away/</p> <p>Jeu de Kim :</p> <p>Imprimer les cartes avec les membres de la famille pour ceux qui le peuvent. Dire le nom des membres de la famille en anglais. Votre enfant ferme les yeux (Close your eyes please) , vous enlevez une des cartes et votre enfant doit donner le nom en anglais de celle qui manque. (Open your eyes. What's missing ?)</p>	

Trace les barreaux des échelles avec une règle.



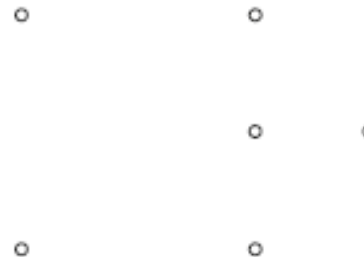
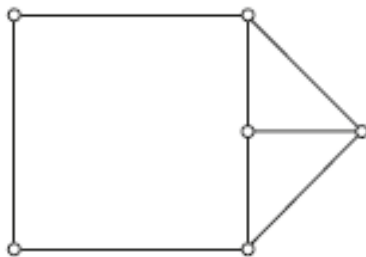
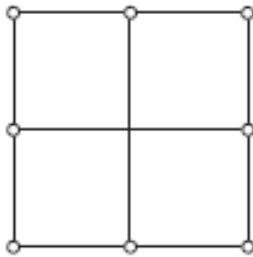
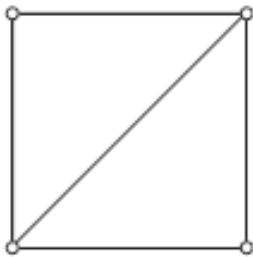
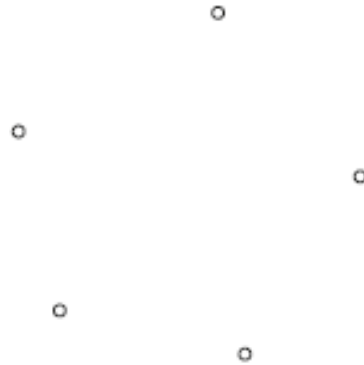
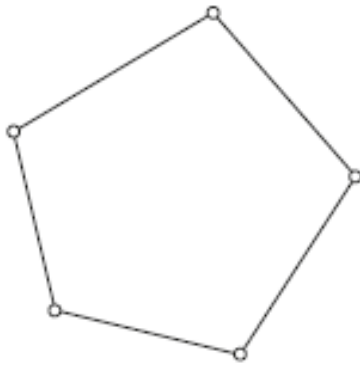
Tracés à la règle

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

COMPÉTENCE
Utiliser un instrument : la règle.

DATE

Reproduis les formes en reliant les points avec ta règle.



Les Alphas

Je barre l'intrus dans chaque formule magique.













Row 1: Castle, **F**, Christmas tree, Witch on broom, Bucket

Row 2: Hammer, Chicken leg, Cauldron, Wizard, Hammer

Row 3: Book, Dog, Bed, Rabbit, Doghouse

Row 4: Cheese, Salad, Armchair, Rocket, Ice cream cone

Je barre l'intrus dans chaque formule magique et je dessine l'alpha qui a été sauvé.

RAIN, RAIN, GO AWAY



daddy



mommy



brother



sister



baby



family



rain