

LUNDI 11 MAI
MARDI 12 MAI
JEUDI 14 MAI
VENDREDI 15 MAI

Activités pour les élèves de
petite section (PS)
moyenne section (MS)
grande section (GS)

PROJET COLLECTIF

« ça n'existe pas » à l'école Triolet !

Cette semaine, nous avons envie que les enfants participent à un projet collectif : un livre numérique inspiré de l'album « ça n'existe pas ! » de Mathieu Maudet.

Les enfants vont se transformer en auteur / illustrateur ! Et grâce aux travaux des enfants, nous réaliserons un petit livre numérique commun aux classes de Mmes MASSERON et CIELAT.

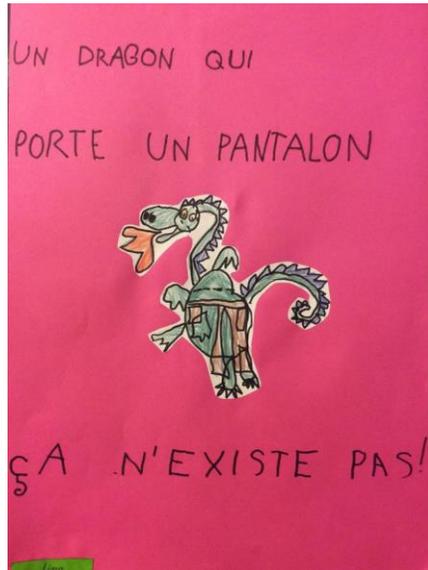
Ce travail est essentiellement destiné au élèves de GS puisqu'il s'agit de travailler sur les rimes.

Les moyens et les petits sont également invités à participer, avec l'aide de papa ou maman !!

Le détail du projet se trouve sur la page suivante et les activités de la semaine, articulées autour de l'album sont en page 4

Chaque enfant devra choisir un nom d'animal et y associer un objet, une action.... Mais attention, il faut que ça rime!!

Pour vous montrer à quoi cela va ressembler, voici quelques exemples :



Un kangourou qui
change une roue, ça
n'existe pas!



Nous nous sommes inspirés du travail effectué par des collègues, si vous avez envie de voir leur site :

<https://www.ecolemassignieu.fr/livre-gs-ca-n-existe-pas/>

Et aussi :

<http://lutinsdematernelle.over-blog.com/2017/04/creer-un-livre-numerique.html>

Les étapes du projet d'écriture

Les images, les modèles d'écriture et les étiquettes sont en document joint....

Précisions importantes sur les différentes écritures :

- **L'écriture CAPITALE** (= en BÂTONS = MAJUSCULES),
A, B, C, D, E, F.... Celle que l'on apprend en PS.

- **L'écriture scripte** (=minuscule),
a, b, c, d, e, f, g,

Les MS et les GS continuent à écrire en capitales. On apprend la correspondance entre les lettres capitales et les lettres scriptes à la fin de la moyenne section. On n'apprend pas à écrire en scripte. C'est seulement l'écriture de la lecture.

- **L'écriture cursive** (=en attaché) est seulement apprise en GRANDE SECTION :
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j....

- **Lundi 11 mai :**

- 1) Avant de lancer les GS dans ce projet, faire des petites activités sur les rimes et l'identification des syllabes à la fin des mots. Pour cela, il y a les activités pages 9, 10, 11. Et si besoin, reprendre les activités proposées la semaine dernière.
- 2) Réécouter l'histoire « ça n'existe pas » <https://www.youtube.com/watch?v=N8keRBfkuLA>
Écouter la comptine « la fourmi » de Robert Desnos. <https://www.youtube.com/watch?v=e92AII1fWAI>
- 3) Un jeu de cartes « chasse aux rimes » pour s'entraîner (fichier pdf joint)

- **Mardi 12 mai :**

- 1) Demander à l'enfant de choisir un animal et un mot ou une action qui rime. Si votre enfant a besoin d'aide, lui proposer de choisir parmi les images jointes (pages 11 et 12)
- 2) colorier (pour les plus petits et si vous avez une imprimante), dessiner, peindre, modeler (tout est permis) l'animal et l'objet choisis.
- 3) Écriture : écrire sur son dessin le nom de l'animal et de l'objet.
 - les petits peuvent essayer d'écrire en CAPITALES le nom de l'animal choisi
 - les moyens doivent écrire le nom de l'animal et le nom de l'objet en CAPITALES également
 - Les grands peuvent écrire le nom de l'animal et l'objet en cursive. Si besoin, nous pouvons vous fournir des modèles d'écriture en cursive. Ne pas hésiter à envoyer un message pour demander. Des Polices d'écriture cursives sont également disponibles sur le net pour les ordinateurs : police « belle allure » par exemple sur le site DAFONT.
 - Ne pas oublier de mettre son prénom sur le dessin.

- **Jeudi 14 mai / vendredi 15 mai : écriture de la phrase d'illustration (à faire sur une autre feuille, si possible)**

Exemple : "UN PANDA QUI MANGE DU CHOCOLAT, ÇA N'EXISTE PAS."

- Pour les petits, c'est papa ou maman qui écrit le début de la phrase et l'enfant colle les étiquettes-mots "ÇA N'EXISTE PAS".
- Les moyens écrivent le début de la phrase (avec un modèle en capitales).

Ensuite, l'enfant peut découper et coller les lettres pour reconstituer la petite phrase CA N'EXISTE PAS.

- les Grands peuvent essayer d'écrire en cursive. Si cela est trop difficile, ils écrivent le début de la phrase en capitales et la phrase "ça n'existe pas" en cursive.
- Travail pour papa et/ou maman : prendre une photo du dessin et de la phrase et les envoyer par mail ou classroom à la maîtresse. **Dernier délai : lundi 18 mai**

- **Rituels**

PS / MS / GS

Les jours de la semaine, la date....

page 5

- **Lecture / écriture / langage : Le livre**

> La 1^{ère} de couverture (page 6)

➤ Les auteurs / illustrateurs / éditeurs (page 7)

➤ Projet « ça n'existe pas » à l'école Triolet (pages 2 et 3)

- **Phonologie**

PS / MS / GS : D'où vient le bruit ? page 8

MS / GS : travailler sur les syllabes finales pour l'écriture de

l'album de la classe pages 9, 10 et 11

MS / GS : jeu de cartes « chasse à la rime (en fichier joint) :

imprimer ou regarder les images sur écran et chercher ce qui

rime.

- **Motricité**

Les défis sportifs du lundi et du jeudi vous seront envoyés

(mail ou classroom)

- **Jouer à un jeu mathématique**

PS / MS / GS : suites répétitives et algorithmes (page 13)

PS : le jeu du train (page 14)

MS : dénombrer et reconnaître les nombres (page 15)

GS : jeu de la bataille de cartes (page 16)

MS / GS : Plouf dans l'eau et bande numérique (pages 17 et 18)

- **Écouter des histoires PS / MS / GS**

La chevrette qui savait compter jusqu'à 10:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z23CEc1p9Gc>

Album réalisé par une classe de GS sur les prénoms et les rimes :

<https://www.youtube.com/watch?v=NLVJxXH2ySY>

À quoi ça rime?, Junko Shibuya

<https://www.youtube.com/watch?v=VpDaXUaar2k>

Escargot et fourmi, Armando Quinter, André Letria

<https://www.youtube.com/watch?v=tH9Ue6JyYsQ>

- **Chants / comptines :**

- « la Fourmi » de Robert Desnos

- <https://www.youtube.com/watch?v=e92AII1fWAI>

- La famille tortue

<https://youtu.be/pLIFLHElf1c> (avec langue des signes)

<https://www.youtube.com/watch?v=szWs-a-Pxb0> (avec bruits de

bouche / instruments...) à vous de trouver des idées à la maison pour faire les petits bruitages

- Am Stram Gram

<https://www.youtube.com/watch?v=D3jZmWdcebs>

RITUELS

1) Les jours de la semaine

- **PS** : chanter la chanson des jours de la semaine <https://www.youtube.com/watch?v=BiHYehkOtYo>
 - **MS / GS** : réciter les jours de la semaine <https://www.youtube.com/watch?v=FswiVDy2KK4>
 - **GS** : quel jour étions-nous hier? Quel sera le jour demain?

2) Écriture

➤ PS : écrire son prénom

En capitales d'imprimerie (BÂTONS)
Et pour les + à l'aise, essayer d'écrire
un jour de la semaine (papa ou maman
écrit le modèle)

➤ MS : écrire la date du jour en CAPITALES

D'IMPRIMERIE

(écriture "batons") :

- LUNDI 11 MAI
- MARDI 12 MAI
- MERCREDI 13 MAI
- JEUDI 14 MAI
- VENDREDI 15 MAI

➤ GS : écrire la date du jour en écriture cursive (attaché):

lundi 11 mai mardi 12 mai
mercredi 13 mai jeudi 14 mai
vendredi 15 mai

3) virelangues

- **PS / MS / GS** : choisir une ou 2 virelangues et s'entraîner à articuler



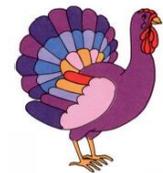
La nounou de Ninon ne dit
ni oui ni non.



Ici vos laitues naissent-elles ?
Non, mais là mes navets naissent.



Ma mamie mange mon malabar.

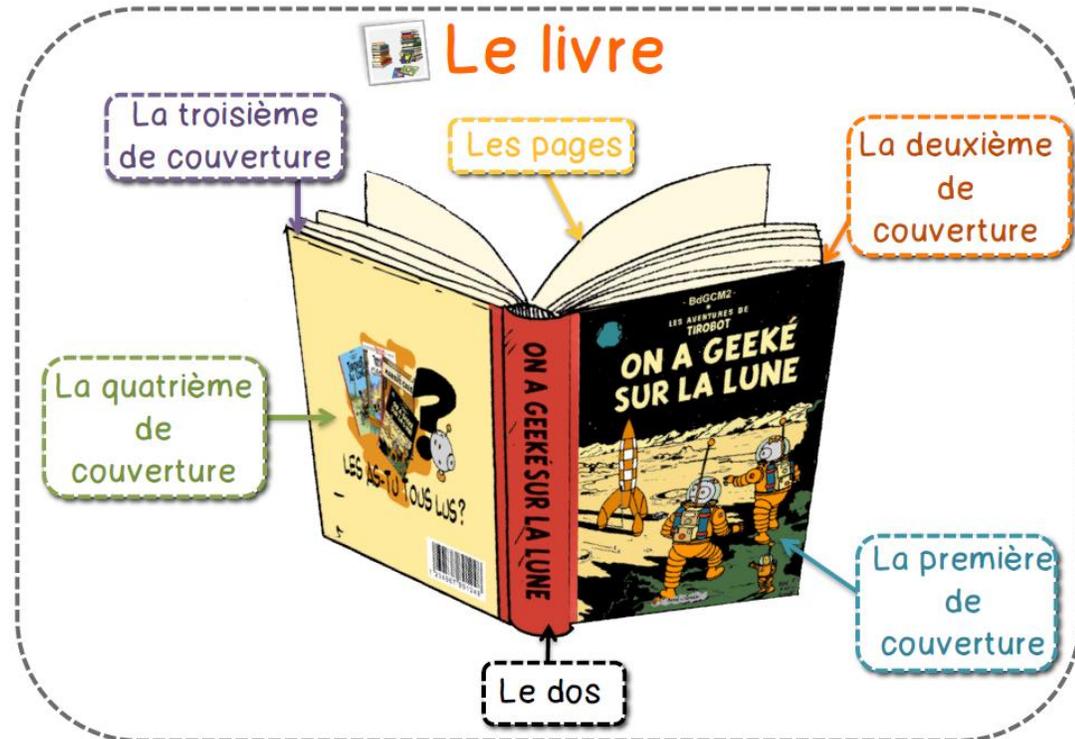


Dix dodus dindons...

LE LIVRE

À la maison, prends tes livres préférés et cherche, sur la première de couverture :

- Le titre
- L'auteur (celui ou celle qui écrit l'histoire)
- L'illustrateur (celui ou celle qui dessine, illustre)
- L'éditeur (celui qui fabrique le livre)



L'auteur

L'auteur écrit son manuscrit ou son histoire.



Une fois l'histoire terminée, l'auteur peut aller rencontrer l'illustrateur.

L'illustrateur

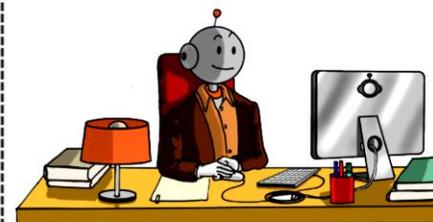
L'illustrateur dessine les personnages et les décors de l'histoire.



Une fois le dessin terminé, l'illustrateur utilise souvent un ordinateur pour colorier.

L'éditeur

L'éditeur surveille toutes les étapes qui transformeront le manuscrit en livre jusqu'à la librairie.



C'est un vrai chef d'orchestre ! C'est lui qui dirige toutes les personnes qui réalisent le livre ...



Orianne Lallemand
Le loup qui voulait faire le tour du monde.



Éléonore Thuillier
Le loup qui voulait faire le tour du monde.

Les maisons d'édition

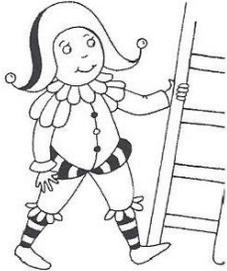


PHONOLOGIE

PS / MS / GS

Polichinelle

Polichinelle
Monte à l'échelle
Un peu plus haut
Se casse le dos
Un peu plus bas
Se casse le bras
Casse un barreau
Et plouf dans l'eau!



Le clown Culbuto

Christina Dörner

Le clown Culbuto
Est très rigolo
Il fait une pirouette
Puis une galipette
Il met ses bretelles
Et monte à l'échelle
Mais PATATRAS
Le voilà en bas!



D'où vient le bruit ?

- MATERIEL :

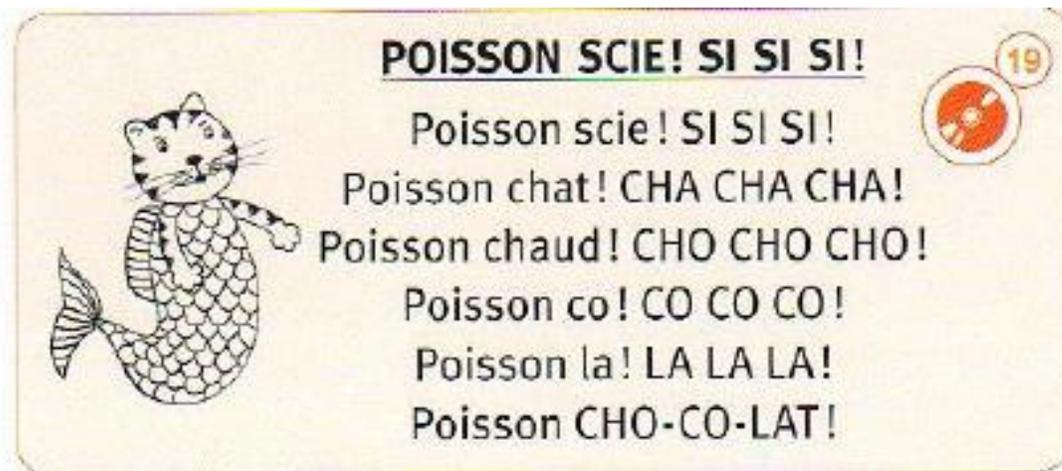
Des instruments de musique ou des objets permettant de faire du bruit (boîtes, bâtons....)

1 bandeau

L'enfant est assis, les yeux bandés et l'adulte se déplace autour de lui dans la pièce. A chaque arrêt, l'adulte joue d'un instrument ou fait du bruit. L'enfant doit pointer le doigt en direction du lieu du son (sans regarder!!).

Les rimes MS / GS

Redire ensemble cette petite comptine :



Le jeu de l'écho :

Dire un mot, l'enfant doit répéter 3 fois la dernière syllabe afin de produire un écho.

Commencer par des mots monosyllabiques : chat, rat, toit, pou, chou....

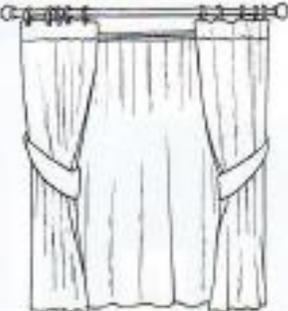
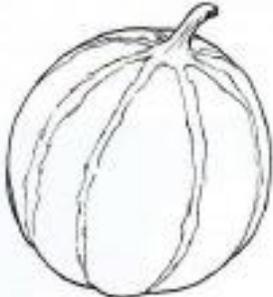
Proposer ensuite de mots bisyllabiques : bouchon (chon-chon-chon), melon (lon- lon- lon), dindon, mamie, souris, guitare, maison, gazon....

Différentes familles de rimes pour les MS / GS.

Les rimes, c'est un exercice très difficile, les enfants ont besoin de l'entendre, le travailler plusieurs fois pour comprendre le mécanisme. Certains ne seront prêts qu'en GS voir en CP. Ce n'est pas grave, nous préparons ensemble les enfants.

La phonologie, c'est un entraînement régulier.

Donner un mot à l'enfant parmi ces images et lui demander de trouver un autre mot qui rime (parmi les images ou d'autres...)

OO	LOO	TO
		
		
		
		
<small>voies / voies / voies / jets</small>	<small>balles - valves - valves / talon</small>	<small>voitures - chauffeurs - routes - routes</small>

PHONOLOGIE POUR LES GS

Jeu sur les rimes (syllabes finales)

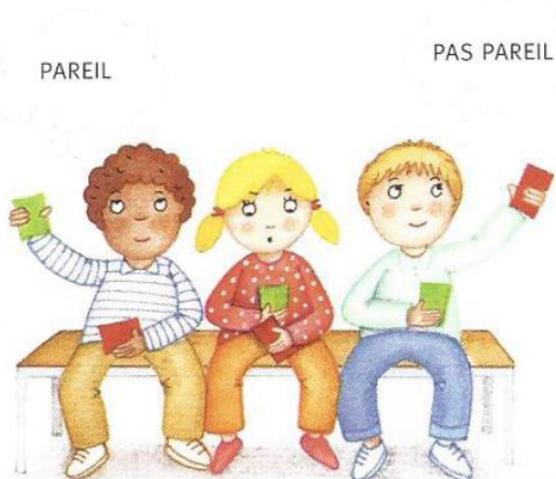
Paroles de la comptine :

Un petit chat gris
qui mangeait du riz
sur un tapis gris
sa maman lui dit
ce n'est pas poli
de manger du riz
sur un tapis gris

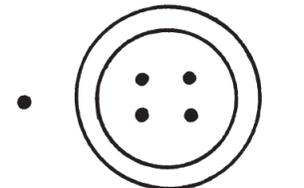
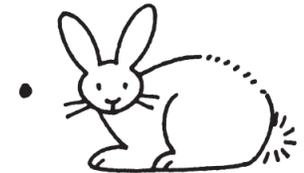
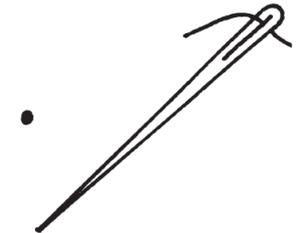
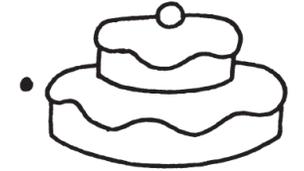
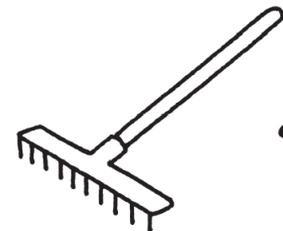
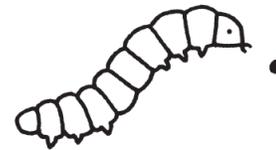
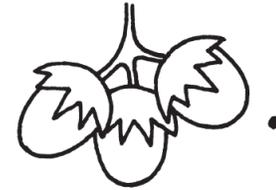
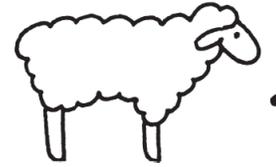
Carton rouge, carton vert

Repérer des mots qui riment.

Donner 2 mots.
Si ces mots
riment,
les élèves lèvent
le carton vert.
Dans le cas
contraire,
c'est le rouge.



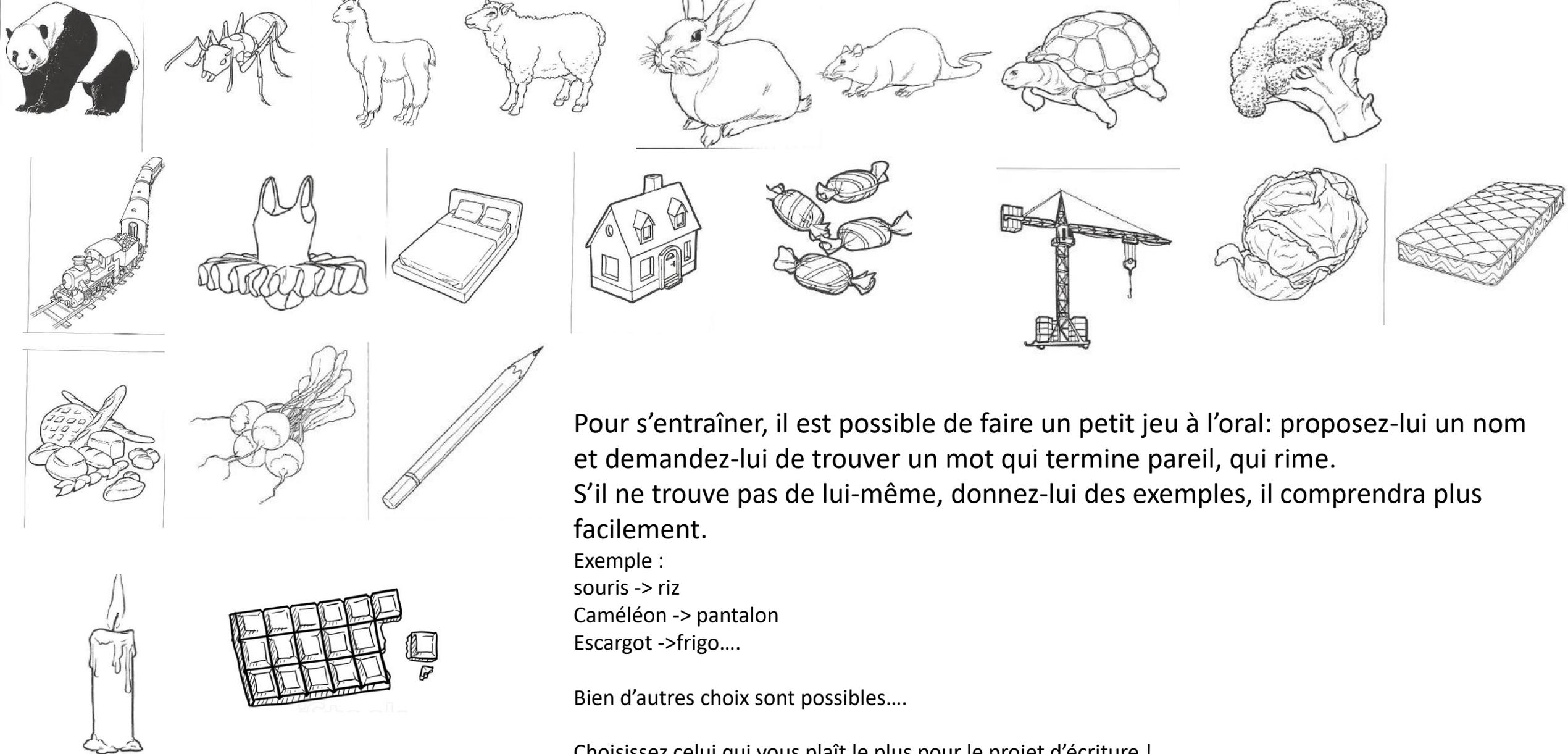
Trouver les images qui vont ensemble parce qu'elles riment :



Mouton
Noisettes
Sapin
Chenille
râteau

Gateau
Aiguille
Lapin
Bouton
chaussettes

Aide au projet d'écriture : associer un animal à un objets



Pour s'entraîner, il est possible de faire un petit jeu à l'oral: proposez-lui un nom et demandez-lui de trouver un mot qui termine pareil, qui rime. S'il ne trouve pas de lui-même, donnez-lui des exemples, il comprendra plus facilement.

Exemple :

souris -> riz

Caméléon -> pantalon

Escargot -> frigo....

Bien d'autres choix sont possibles....

Choisissez celui qui vous plaît le plus pour le projet d'écriture !

MATHÉMATIQUES

PS/ MS / GS : Les suites répétitives.

L'enfant va reproduire les gestes de l'adulte sur le corps.

Par exemple : on frappe 2 fois dans ses mains, puis une fois sur la tête. L'enfant doit bien attendre que l'adulte lui dise quand la suite de gestes est terminée pour les refaire dans l'ordre, sans se tromper.

Quelques idées : On peut frapper sur ses cuisses, taper du pied, dans le dos, sur le torse, les épaules, claquer la langue.....

Pour les PS : ne proposer que 3 ou 4 gestes. Pour les MS et les GS, on peut en ajouter un peu plus...



PS/ MS / GS : les algorithmes.

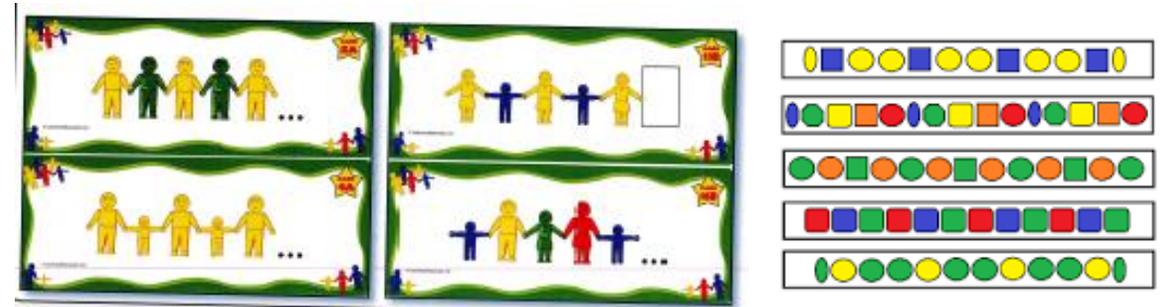
Matériel :

Vous pouvez utiliser des pinces à linges, des légos, des bouchons, des perles, des petits objets de couleur.

Les PS: alternance 1-1, exemple une bleu 1 vert, 1 bleu, 1 vert..

Les MS: 1-1-1 (bleu, vert, rouge), 2-1 (2 bleu, 1 vert), 2-1-2

Les GS : 3-2-1, à vous de créer....



Envoyez-nous vos photos !

PS Jouer à un jeu mathématique : le jeu du train



À la maison, toute la famille joue !!

ÉTAPE 1

On installe des chaises les unes derrière les autres, pour faire un petit train

On prend place dans les wagons et dans la locomotive. Tchou tchou !!

On dit : - « qui est le conducteur (le premier)? » c'est Maman !

- Qui se trouve derrière Maman? C'est Léa !
- Qui se trouve derrière Léa? C'est....

Ensuite, on sort tous du train, Maman ou Papa peut chanter la chanson « petit train du matin », et arrêter la musique quand il a envie.

À ce moment-là, il faut vite retourner à **SA** place. Ne pas prendre la place d'un autre
<https://www.youtube.com/watch?v=Ks7qr5bgFZQ>

Si c'est difficile de retrouver sa place, on peut mettre une étiquette avec son prénom avant de sortir du train !

ÉTAPE 2

On refait le jeu en changeant de place.

Bien repérer sa place à l'oral (reposer les petites questions; on peut aussi demander qui est en premier, en deuxième, en dernier...)

Étape 2 Mémoriser sa position dans le train

- Choisir une place dans le train et y laisser son étiquette
- Aller se placer à la même place dans un autre train qui est éloigné du modèle. Le même jeu est possible avec un train représenté en modèle réduit (boîtes à chaussures, boîtes à œufs

ÉTAPE 3

4 poupées/doudous sont placés dans un train formé par des chaises. Papa et maman prennent une photo.

On retire les poupées et doudous. L'enfant doit retrouver la place des personnages dans le train en les replaçant. On vérifie grâce à la photo.



Placer chaque personnage sur une chaise. Revenir s'asseoir sur le banc pour observer le train et mémoriser la position des personnages.

Mathématiques MS : Connaitre la comptine numérique et dénombrer

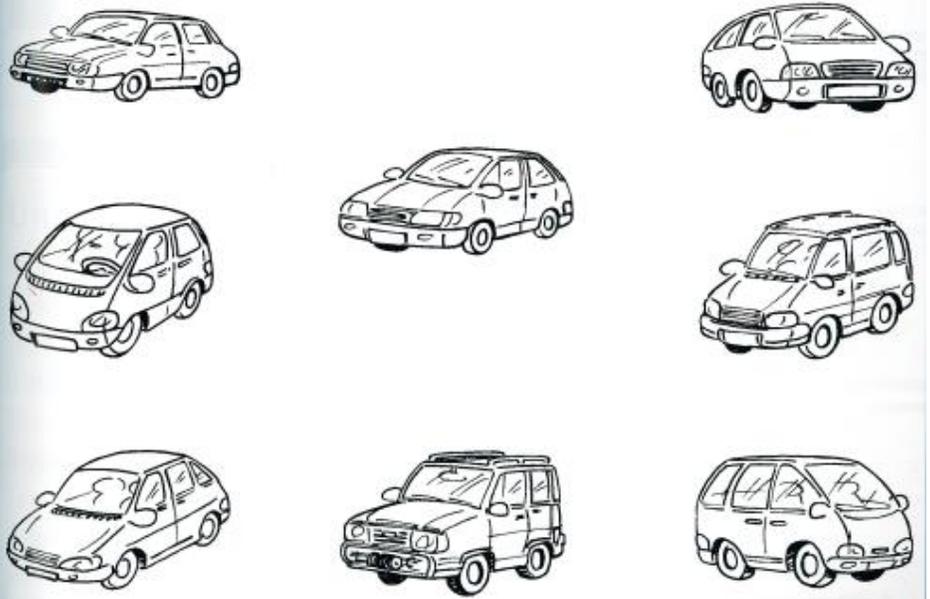
Demander à votre enfant de montrer les nombres que vous lui dites, puis lui demander de dire la comptine numérique le plus loin possible jusqu'à 15 (ou +).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Compte le plus loin possible jusqu'à 15.
Colorie la case du nombre jusqu'où tu sais compter sans te tromper.

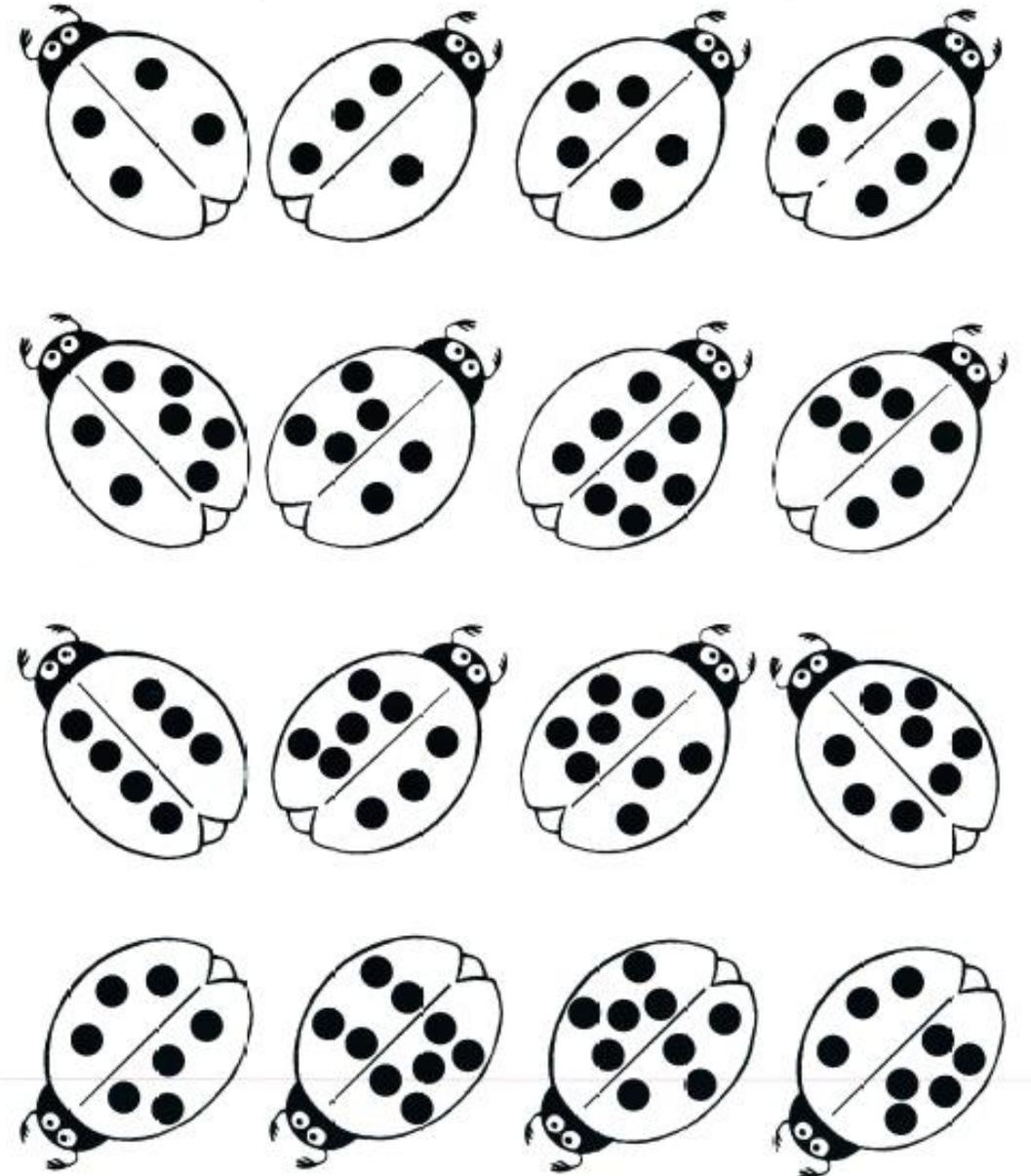
ÉPREUVE 3 Dénombrer une quantité d'objets dessinés

Compte les voitures et demande à l'enseignant d'écrire en dessous le nombre que tu as trouvé.



Il y a voitures.

Compter le nombre de points sur chaque coccinelle :



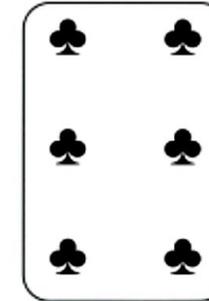
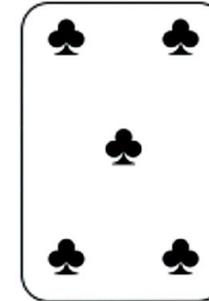
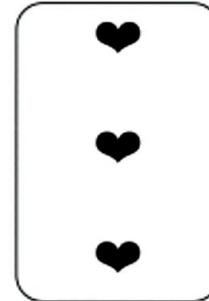
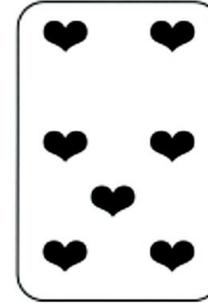
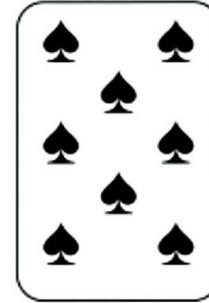
Mathématiques GS : Jouer à la bataille

Jouer à la bataille avec les cartes 1 à 10 du jeu de cartes traditionnel.



Ne pas utiliser les cartes « figures » : (rois, valet, dame).
Et « 1 » est le plus faible.

Des enfants jouent à la bataille. **Entoure** pour chaque ligne la carte qui gagne.



9

7

5

3

6

MATHÉMATIQUES MS et GS « Plouf dans l'eau » et bande numérique

- Reprendre le jeu « Plouf dans l'eau » (page suivante).

Pour les enfants qui se sont déjà bien entraînés et qui maîtrisent bien la bande numérique, je vous propose un nouveau jeu sur la bande numérique :

- Matériel :

- 3 dés

- La bande numérique « plouf dans l'eau, les nombres sont mis dans l'ordre mais cachés.

- Le jeu :

Lancer les 3 dés et choisir 2 dés que l'on souhaite additionner.

Exemple : un joueur lance les 3 dés et obtient   et 

Il peut alors choisir 1+4 ou 1+5 ou 4+5

(les GS peuvent choisir d'additionner les 3 dés s'ils le souhaitent; on travaillera donc sur les nombres de 2 à 18 sur la bande numérique).

On additionne donc le nombre de points et on doit retourner sur la bande numérique le nombre qui correspond.

Si jamais, le nombre est déjà retourné, on passe son tour.

On gagne 1 point à chaque fois qu'on réussit à retourner le bon nombre.

Si on a bien additionné mais qu'on ne retourne pas le bon nombre, on ne gagne pas de point.

Le 1^{er} joueur qui a 5 points gagne la partie !

*Si vous ne l'avez pas encore fait, regardez et écoutez
l'histoire de
la chevrette qui savait compter jusqu'à 10*
<https://www.youtube.com/watch?v=Z23CEc1p9Gc>

MS / GS : PLOUF, DANS L'EAU



Ce sont les enfants qui vont préparer le jeu : sur des bouchons de bouteilles ou des ronds en carton, écrire les chiffres (au feutre indélébile) de 1 à 10 pour les MS et de 1 à 20 pour les GS. (cela leur permet de réviser l'écriture des chiffres et de se remémorer la comptine numérique.

Ensuite, leur demander de disposer ces nombres, dans l'ordre pour constituer un chemin avec un départ et une arrivée.

En classe, c'est une grenouille qui ne doit sauter que sur les pierres (en gris) et éviter les nénuphars (verts), sinon, elle coule !



Prendre un petit personnage (playmobil....) qui va se déplacer de case en case. En déplaçant le personnage, l'enfant doit dire le nombre à voix haute.(version du jeu niveau 1). Si l'enfant se trompe ou s'il met trop de temps pour trouver la suite numérique, on crie « plouf dans l'eau » ! Et on recommence

Jeu niveau 2 : on va retourner certains bouchons ou cartons et là, le personnage n'a plus le droit d'aller sur les cases qui n'ont pas de nombre. (cela oblige l'enfant à dire le nombre caché dans sa tête pour continuer la comptine numérique). Si l'enfant se trompe ou s'il met trop de temps pour trouver la suite numérique, on crie « plouf dans l'eau » ! Et on recommence.

Faites simple au début. Il faut que l'enfant gagne régulièrement pour pouvoir le motiver à continuer. Varier le nombre de bouchons retournés selon le niveau de l'enfant.



Pour les enfants qui maîtrisent la comptine numérique jusqu'à 20, fabriquez des bouchons / cartons jusqu'à 30.

Niveau difficulté 3 : des cases consécutives sur lesquelles le personnage ne peut pas aller.

