

TIMOUN'S NEWS

Le journal de la continuité pédagogique en maternelle

Le conseil du jour

Ecouter des histoires

En découvrant des histoires, l'enfant développe son **imagination**. Les images et les illustrations présentes dans les livres éveillent son plaisir pour la lecture et lui permettent d'éveiller sa curiosité mais aussi sa capacité à inventer lui-même des récits.



1

MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS



L'atelier des mots

Nous vous proposons de découvrir et de recomposer des mots pour familiariser vos enfants avec les lettres (capitales et scriptes) et le sens de l'écriture, mais aussi encourager la lecture et la reproduction de mots simples. Un exemple ici avec les mots du printemps. Vous pouvez aussi découper des lettres mobiles dans les journaux ou magazines et composer le prénom de votre enfant. Voici des ateliers pour jouer avec les lettres de l'alphabet dont le monstre mange lettres...



MS

GS

2

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Jacques a dit : "Reste à la maison!"

Agir, s'exprimer comprendre
à travers l'activité physique

Prendre conscience de l'image de son corps.
Mobiliser son imaginaire au service d'un projet
expressif.



Jacques
a dit...
reste à la maison

Jacques a dit...

But : Réagir à un signal. Maîtriser son équilibre.

Consignes : Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples ou être des actions précises telles que « Jacques a dit de lever vos bras ! » ou « Jacques a dit de s'asseoir ! ». Les commandes peuvent être annulées de la même manière : « Jacques a dit de se lever ! ». Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit », il est à un gage amical décidé au préalable par le meneur de jeu ou le groupe.

Variantes : Adapter les consignes à l'âge de l'enfant. Remplacer « Jacques a dit » par un signal sonore. Exprimer des sentiments.

PS

MS

GS

4

construire les premiers outils pour structurer sa pensée

La résolution de problèmes

Retrouvez une sélection de problèmes sur le site problemater.com

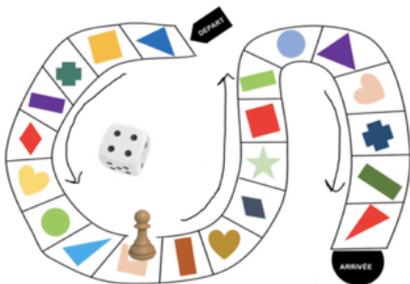


Problemater

Niveau PS/MS

Problèmes Série n° 6 : Les jeux

1. Observe ce plateau de jeu, le pion et le dé.
Ce joueur a lancé le dé. Sur quelle case va-t-il arriver ?



Réponse : _____

2. Regarde bien ce nouveau plateau de jeu.
Sur ce plateau, y a-t-il plus de canards ou plus de grenouilles ?



Réponse : _____

Combien vois-tu d'animaux en tout ? Réponse : _____

3

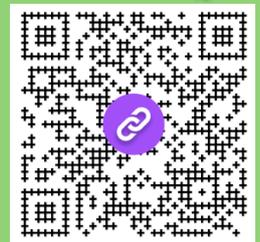
agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Un bonhomme en objets... récup' créative en t'inspirant de Christian Voltz !

Construis un bonhomme avec ce que tu trouves dans la maison! À toi de jouer! Sois créatif et n'hésite pas à partager en envoyant ta création à ton maître ou ta maîtresse. une fois ton bonhomme réalisé tu peux danser sur cette chanson. Lorsque que tu la connaîtras bien tu pourras aussi la chanter.



Retrouvez l'exposition de Christian Voltz ici :



PS

MS

GS

5

EXPLORER LE MONDE

Comment semer une graine?

Il ne suffit pas de planter la graine, sois également attentif aux étapes suivantes, à savoir la germination et la croissance de la plante. Arrose régulièrement le pot (tous les 2 ou 3 jours) de façon à maintenir la terre humide, sans la détrempier.

- Prends en photos les différentes étapes!

COMMENT SEMER UNE GRAINE



① Mettre de la terre dans un pot.



② Enfoncer la graine avec le doigt.



③ Arroser tous les jours.

LUNDI
MARDI
MERCREDI
JEUDI
VENDREDI
SAMEDI
DIMANCHE

PS

MS

GS

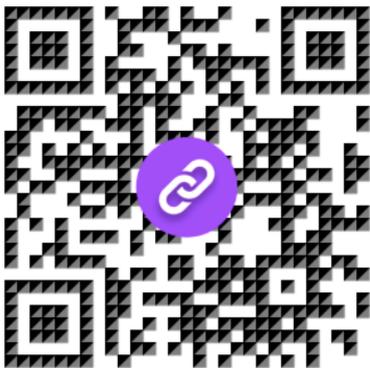


« Le coin lecture »

Toujours rien

Un livre de Christian Voltz :

En lecture offerte ici :



LA LANGUE DES SIGNES

Une activité proposée par le Dauphiné

LE DAUPHINÉ DES ENFANTS
J'APPRENDS AVEC DES DESSINS

La langue des signes

Il pleut, il mouille
C'est la fête à la grenouille !
Il mouille, il pleut,
C'est la fête au poisson bleu !
Il pleut, il fait beau temps,
C'est la fête au paysan !

© Mispages, « Mes comptines en langue des signes française » - Olivier Marchal, Thomas Tessier

Retrouvez-vous sur www.ledauphine.com pour découvrir la vidéo de la comptine en langue des signes.

« Le coin jeu »

Monster's roulette

Règles

Matériel

- Cette fiche
- Des crayons de couleur
- Une feuille de papier et un crayon par joueur
- Un dé (ou un smartphone avec un assistant vocal auquel on peut dire "Lance un dé").

But du jeu
Dessiner le monstre le plus horrible.

Déroulement
Le plus jeune joueur commence.

- Il lance le dé et dessine sur sa feuille le corps (BODY) correspondant au nombre obtenu sur la première ligne du tableau. Il inscrit dans un coin de sa feuille le SCORE DE MONSTROSITE (le petit chiffre en bas à droite de la case) correspondant.
- C'est ensuite au joueur situé à sa gauche d'en faire autant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait joué.
- Les joueurs poursuivent de la même manière avec la deuxième ligne et dessinent les oreilles (EARS) de leur monstre en notant leur score. Ils continuent avec les yeux, la bouche, les bras, les jambes puis colorient leur monstre et calculent sa valeur totale.



Un jeu créé par Invasion Creativa (www.invasione creativa.it)
Traduit et adapté avec leur aimable autorisation par Bruce Demaugé-Bost (<http://bdemaug.free.fr>)