

TIMOUN'S NEWS

Le journal de la continuité pédagogique en maternelle

Le mot du jour

C'est la reprise!

Reprenons en douceur... Pas de panique, chacun apprend à son rythme et l'enseignant de votre enfant saura, au moment venu, reprendre les apprentissages et guider votre enfant sur son chemin. Pour le moment, gardez votre plus beau sourire, encouragez le et amusez-vous avec les activités que nous vous proposons. Si vous sentez une réticence, arrêtez un peu, détendez-vous et reprenez plus tard. Pour les détendre, voici une excellente ressource : « Calme et attentif comme une grenouille » (Méditation pour les enfants de 4 à 12 ans).



Extrait du livre "Calme et attentif comme une grenouille" d'Eline Snel (éditions Les Arènes). Un livre, une méthode simple. Des enfants sereins, heureux, à la maison et à l'école 🐸

1

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

La gymnastique des doigts

une série d'exercices pour apprendre à muscler les doigts



L'éléphant, pour bien bouger l'index...

Continue ensuite en traçant des lettres dans la semoule:



PS

MS

2

AGIR S'EXPRIMER COMPRENDRE AU TRAVERS DES ACTIVITES PHYSIQUES

Le tir au panier



ACTIVITÉ PHYSIQUE



Défi n°1 : le tir au panier

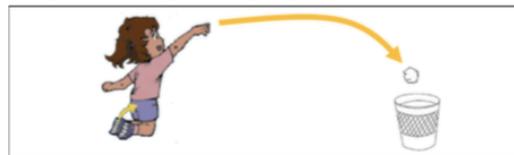
Performance

Ce qu'il faut faire

Je lance 1 boule de papier dans une poubelle. Je vais la chercher et je reviens à ma place.

Je le fais 10 fois.

Quand je réussis 10 lancers, je recule d'un pas et je recommence.



Rôles à tenir : 1 lanceur + 1 juge

Matériel : 1 boules de papier + 1 poubelle

Variantes

- Je lance 5 fois, 6 fois, etc.
- Je lance dans un temps contraint.
- Je lance en changeant de main.
- Je lance debout, sur un pied.
- Je lance sur une cible plus petite ou plus grande.
- Je lance des objets différents : balle, paire de chaussettes enroulées, etc.
- Je lance par-dessus un obstacle (fil tendu, chaise, etc.)

PS

MS

GS

4

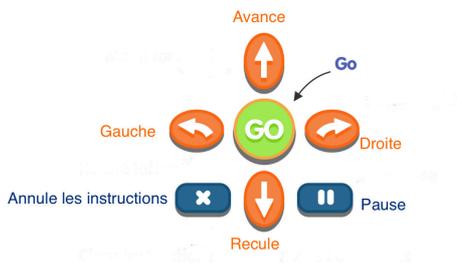
construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Beebot : introduction à la programmation



Beebot est le célèbre robot qui accompagne les premiers pas des élèves vers la programmation. S'il est difficile pour vous d'être équipé avec ce robot, vous pouvez par contre jouer avec en ligne ou sur une tablette.

[A télécharger ici sur l'Apple Store](#)
[A télécharger là sur le Google Play](#)



PS MS GS

3

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

POT DE FLEURS

Un pot découpé, le contour d'une main, de la peinture ou des crayons de couleur et voici un joli pot de fleurs bien de saison !



PS MS GS

5

EXPLORER LE MONDE

ÇA FLOTTE OU ÇA COULE?

Au cours de ce défi, **votre enfant va faire des essais** et pourra se tromper. Ce n'est pas grave. Laissez-lui **du temps pour qu'il trouve par lui-même**. Vous pouvez **l'aider en lui posant des questions** !



Faisons DES SCIENCES chaque semaine

DEFI MATERNELLE

Tu es prêt à te transformer en petit chercheur ?

Alors c'est parti !

Pour cela, tu vas avoir besoin d'une bassine d'eau et de petits objets.

PS MS GS

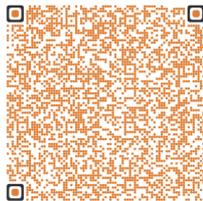


« Le coin lecture »

La grande histoire de Pomme d'Api à écouter

Chaque mois, les enfants découvrent une nouvelle grande histoire dans le magazine Pomme d'Api. Ils aiment la regarder, se la faire raconter ou la lire seuls... Ils peuvent désormais aussi l'écouter,

[La grande histoire de Pomme d'Api](#)



RECETTE DU JOUR

Rochers à la noix de coco

ROCHERS À LA NOIX DE COCO 

Ingrédients :

			
200 g de noix de coco râpée	20 g de farine	150 g de sucre	2 oeufs

Utensiles :

				
1 saladier	1 culière en bois	1 balance	1 plaque	1 four

Préparation :

1		Dans un saladier, mélange la noix de coco, la farine et le sucre.
2		Casse les oeufs et ajoute-les au mélange.
3		Avec les mains, forme des boules de la taille d'une noix.
4		Race toutes les boules sur une plaque qui va au four.
5		Fais cuire 10 minutes à 200°C, jusqu'à ce que les rochers colorent légèrement.

la grande histoire de Pomme d'Api



« Le coin jeu »

PUZZLE BATTLE

Prenez deux puzzles que votre enfant réussit parfaitement à faire. Mélangez les pièces au centre de la table. Au top départ, il faut être le premier à finir son puzzle. Celui qui gagne peut défier un autre membre de la maison!



Le puzzle tout simplement reste un excellent jeu ;-). Prenez une image d'un magazine et découpez le en plusieurs pièces. Votre enfant devra reformer l'image.