

Fiche avec les consignes pour les élèves de MS

Madame, Monsieur,

Je vous envoie beaucoup de courage pour cette nouvelle journée de travail !

Voici le travail pour la journée du **jeudi 26 mars**. En **rouge**, ce sont les documents mis en PDF en pièces jointes du mail.

Pour rappel : l'ensemble des fiches (même celles qui seront ajustées par vos soins) seront à remettre dès la rentrée à l'enseignante. Un grand merci à vous pour votre investissement pour que vos enfants continuent de progresser.

Merci de mettre au fur et à mesure les fiches dans la pochette rouge de votre enfant afin que ça soit plus facile à pointer lorsque l'on rentrera en classe. Les plus anciennes seront donc au fond de la pochette et les plus récentes au début.

Bon courage à mes élèves et aux parents !!

Jeudi 26 mars :

- Motricité :

- **Objectif** : Déménager dans le temps imparti les objets.
- **Matériel** : Environ 10 objets par élève (mettre des plus gros objets : un panier à linge, des chaises, des coussins, etc. et des plus petits objets : des boîtes à chaussures, des boîtes de puzzle, des livres, etc.) - une ligne - un sablier.

Ajustement possible : Si vous n'avez pas de sablier, vous pouvez aussi utiliser un chronomètre, une minuterie, un morceau de musique.

- **Consigne** : Le jeu des déménageurs

Étapes à suivre :

1. Echauffement sur la musique « Relaxing Music Mix Beautiful Piano » en commençant par le haut du corps jusqu'en bas. Le cou, les épaules, les hanches, les poignets, les genoux, les chevilles.

2. Mettre les objets à une distance de 5 à 10 mètres de l'élève selon l'espace que vous avez. Vous mettez une ligne devant les pieds de l'élève (distance de 5 à 10 mètres avec les objets).

3. Expliquer les règles à l'élève :

Tu dois déménager l'ensemble des objets avant que le sablier soit terminé en les ramenant dans ta maison c'est-à-dire derrière la ligne. Attention ! Tu peux uniquement en prendre un à la fois.

Critère de réussite : Avoir déménagé l'ensemble des objets avant la fin du temps donné.

Ajustement possible : Selon l'espace que vous disposez : vous pouvez agrandir ou réduire la distance mais aussi diminuer ou augmenter le temps donné.

4. Vous pouvez refaire l'exercice une deuxième fois.

5. Puis, si votre enfant a un frère ou une sœur (ou bien vous !!) vous enlevez le sablier et vous mettez 10 objets pour chaque personne à une distance égale. Le premier qui a terminé de ramener ses objets gagne.

6. Terminer en douceur la séance de motricité en remettant la musique du départ et en faisant l'étoile sur le sol.

- **Musique (écoute) :**

• **Musique :**

○ **Objectif** : Découvrir un instrument à vent de la famille des bois. Reproduire corporellement une formule rythmique simple (sautiller).

○ **Matériel** : Internet - Youtube

○ **Consigne** :

Etapes à suivre :

1. Lancer l'écoute « J'ai des carottes dans mon panier »



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

Merci de prendre cette version

2. Vous demandez à l'élève de danser librement sur cette chanson : il pourra être amené à sautiller pour marquer le rythme : ♪♪♪.

3. Puis, vous lui demandez de danser quand il entend uniquement le piccolo (c'est une petite flûte) et de s'arrêter quand la dame chante.

4. Pour que l'élève puisse voir le piccolo ou la « petite flûte », vous pouvez mettre la vidéo « Figures de notes, le piccolo mode d'emploi » et l'écouter jusqu'à 55 secondes. https://www.youtube.com/watch?v=V7FVmq_YWuA

Vous expliquez ensuite à l'élève que le piccolo est **un instrument à vent** où l'on souffle dedans, il fait partie de **la famille des bois**.

5. Pour terminer, vous pouvez remettre la musique « J'ai des carottes dans mon panier » en lui demandant de sautiller quand il entend le piccolo.

- **Français :**

• **Ecrit :**

○ **Objectif** : Associer les lettres en capitales d'imprimerie et les lettres scriptes

○ **Matériel** : Les lettres en capitales d'imprimerie + Les lettres scriptes

Lettres scriptes capitales MS

Ajustement possible : Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez les écrire sur une feuille et les découper et surtout les garder précieusement pour plus tard.

○ **Consigne** :

1. Faire lire les lettres dans l'ordre à l'élève en posant son doigt dessus. Vous pouvez lui faire réciter la comptine de l'alphabet apprise en classe comme cela il identifiera au fur et à mesure les lettres.

2. Découper les lettres.

2. Prendre les lettres du A au M dans les deux écritures.

3. Les retourner et jouer au memory. Il faudra alors associer les lettres dans les deux écritures et les nommer.

-> Nous avons commencé il y a quelques semaines en classe à travailler avec les lettres scriptes. Votre enfant est en train d'apprendre cette nouvelle écriture. Il faudra sûrement l'aider et c'est normal s'il ne les connaît pas encore correctement.

Attention ! Nous n'écrivons pas dans cette écriture. Il ne faut pas demander à l'élève d'écrire les lettres en scriptes.

- Lecture compréhension :

- **Objectif** : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- **Matériel** : Un livre de la maison au choix.
- **Consigne** : Lecture d'une histoire + vous posez des questions de compréhension à votre enfant en fonction du livre : Quels sont les personnages du livre ? Que font-ils ? Que se passe-t-il dans l'histoire ? etc.

- **Mathématiques** :

- Nombres et quantités :

- **Objectif** : Comparer des quantités
- **Matériel** : 1 jeu de cartes de 1 à 10.

Si vous n'avez pas un jeu de cartes voici un lien où vous pouvez les imprimer.

<http://cdn2.momes.net/var/momes/storage/original/application/711ee28095365c78ae6fb92156621364.pdf> « Jeu de 54 cartes à imprimer - Momes.net »

- **Consigne** :

Le jeu de la bataille se joue à deux joueurs.

1. Trier les cartes et utiliser les cartes de 1 à 10.

2. Distribuer l'ensemble des cartes. Chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les regarder et sans les ordonner.

3. Retourner en même temps la carte du dessus.

4. Celui qui a la plus forte carte le plus grand chiffre le plus grand gagne les deux cartes et il les met en dessous de son paquet.

-> **A chaque fois vous laissez l'élève dire qui a la plus grande quantité.**

Utiliser le vocabulaire : Plus que, moins que, autant que.

5. On dit « bataille » quand 2 cartes sont de même valeur. Dans ce cas, on rejoue chacun une autre carte. La carte la plus forte emporte alors toute la levée additionnée.

6. Le gagnant est celui qui aura l'ensemble des cartes en sa possession ou le plus grand nombre de cartes.

Voici quelques idées d'activités supplémentaires pour aujourd'hui sous forme de défi :

Les 3 défis du jour (Ce sont les mêmes que la classe de GS/CP).

- Je prépare la table du petit-déjeuner.
- Je construis une tour avec des objets plus grande que moi.
- J'écoute une musique et je la partage avec ma famille.

Les fiches à me remettre au retour en classe :

- Aucune fiche pour ce jour.

Un grand merci pour votre investissement pour vos enfants afin d'assurer la continuité pédagogique.
Cela compte beaucoup pour nous !!

Je reste disponible et joignable à l'adresse mail suivante :

blandine.meurisse.pro@gmail.com

Merci à vous pour votre suivi !

Je vous envoie plein de courage pour le travail de ce jour !

Préservez-vous en restant chez vous avec votre famille.

Madame Blandine Meurisse