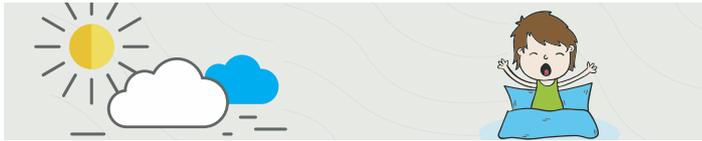
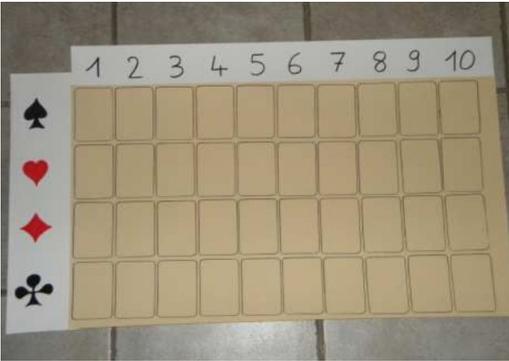


Ateliers GS du 17/04

Les horaires sont données à titre indicatif, chacun est bien évidemment libre de les adapter en fonction de son emploi du temps et de ses contraintes familiales ou professionnelles. Vous faites au mieux, tout ce que vous ferez sera toujours profitable à votre enfant.

Vendredi 17 avril (le matin)		
Avant 9h		En famille
9 h 15 9 h 30	Capsule vidéo rituels (lien sur pronote ou par mail, personnalisé pour chaque classe)	Avec l'enseignant
9 h 30 10 h 15	<p style="text-align: center;">Atelier 1 : Langage oral</p> <p>A partir des animaux réalisés lors des séances d'arts visuels des 2 dernières semaines, les enfants doivent rejouer l'histoire de la grenouille à grande bouche (la grenouille quitte sa mare pour aller voir ce que mange les autres animaux, elle demande t'es qui toi ? Tu manges quoi toi ?). Les autres animaux répondent, si les animaux fabriqués ne sont pas dans l'histoire, il est intéressant que les enfants imaginent les réponses. Vous pouvez ensuite enregistrer votre enfant racontant l'histoire ou même pour les plus férus d'informatique enregistrer chaque personnage avec l'application photospeak.</p>	Explication de la consigne par les parents puis activité à faire seul.
10 h 15 10 h 45	<p>Écoute de la chanson « la grenouille à grande bouche » https://soundcloud.com/lahaye-laurent/la-grenouille-a-grande-bouche?in=lahaye-laurent/sets/revs-en-bleu</p>	Seul en autonomie
10 h 45 11 h 15	<p style="text-align: center;">Atelier 2 : Alimentation</p> <p>Suite à la réalisation du pantin de la forme, aujourd'hui votre enfant doit essayer de concevoir un repas complet équilibré (comprenant au moins un aliment de chacune des 6 familles). Il participera à l'élaboration et à la confection du repas (midi ou soir). Le menu ainsi élaboré pourra nous être renvoyé accompagné de photos des différentes étapes de sa réalisation.</p>	Explication de la consigne par les parents puis activité à faire seul.
11 h 15 12 h 00	<p style="text-align: center;">Activité physique (voir fichier sur le blog) http://maternellemerssultan.eklablog.com/motricite-bouger-c31486160</p>	

	Gym à la maison : https://www.facebook.com/pg/matthieugandolfi/videos/	
12 h 00 14 h 00	Déjeuner 	En famille
Vendredi 17 avril (après-midi)		
14 h 00 14 h 15	Revoir les chansons de la chorale http://maternellemerssultan.eklablog.com/chansons-de-la-chorale-a183583770	Seul
14 h 15 14 h 30	Écoute d'histoires http://ekldata.com/lecjAZ6lxPTD-UDjM9VcFgfImoY//des-histoires-a-ecouter.pdf	Seul
14 h 30 15 h 00	<p>Atelier 3 :</p> <p>GSA : Travail sur le tableau à double entrée et sur les nombres :</p> <p>Jeu de la réussite : prendre un jeu de cartes, enlever les figures (valet, dame et roi). Préparer un plateau comme sur la photo :</p>  <p>Poser les cartes face directement sur le plateau, choisir d'en retourner une, trouver sa place sur le plateau et la poser à la place de la carte face cachée, renouveler l'opération avec la nouvelle carte en main. Au cours de la partie, une carte en main peut trouver sa place dans la case se trouvant vide, dans ce cas, poser la carte à sa place et en choisir une autre au hasard.</p> <p>GSB : Anglais : rencontre Zoom avec M. Danso</p>	Classe virtuelle
15 h 00 15 h 30	Jeux libres : Manipulation (puzzle, kapla, légo, jeux de construction, etc.)	Seul

Atelier 4 : Langage écrit

Jeu du menteur :

Matériel :

- les étiquettes des personnages alphas (une étiquette par personnage).

- les étiquettes des lettres correspondant aux personnages alphas ci-dessus dans les 3 écritures (majuscule d'imprimerie, script et cursives).

N.B : nous vous fournissons des modèles en pièces jointes mais vous pouvez très bien les réaliser à la main.

Toutes les étiquettes doivent être à peu près de la même taille. Elles deviennent maintenant les cartes du jeu. Suivant le nombre de joueurs, ne pas utiliser toutes les cartes, 10 cartes par type d'écriture seront sûrement suffisantes.

Déroulement :

Distribuer 8 cartes à chaque joueur.

Le **but du jeu du menteur** est de se débarrasser le plus vite possible de toutes les cartes que l'on a en main.

15 h 30
16 h 00

Le premier joueur pose une carte sur le tapis, **face visible**, et annonce la « couleur » de sa carte (ici alpha, majuscule, script ou cursive). Le joueur suivant pose à son tour une carte par dessus la précédente, mais cette fois-ci **face cachée**, en annonçant la même couleur. Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

Lorsque l'un des joueurs a un soupçon sur la couleur annoncée par le joueur venant de poser la carte, il doit dire à voix haute « **Menteur** ». Le joueur venant de jouer doit alors retourner sa carte en la montrant à la vue de tous.

- Si le joueur ayant posé la carte a menti, il doit ramasser tout le tas de cartes accumulées.
- Si le joueur n'a pas menti, celui qui a annoncé « **Menteur** » ramasse toutes les cartes du tas.

Le joueur qui a ramassé le tas recommence en ne devant pas rejouer la couleur dernièrement sortie.

A savoir : Vous ne pouvez plus être accusé dès lors que votre carte posée a été recouverte.

Avec la présence
d'un parent

	Le premier joueur qui arrive à se débarrasser de toutes ces cartes a gagné.	
16 h 00 16 h 30	<p style="text-align: center;">Bilan de la journée :</p> Reprendre avec votre enfant les principales activités réalisées dans la journée, lui demander ce qu'il a retenu, ce qu'il a trouvé difficile, ce qui lui a particulièrement plu, etc.	Avec la présence d'un parent