

TIMOUN'S NEWS

Le journal de la continuité pédagogique en maternelle

Le mot du jour

Le temps des vacances



C'est le dernier « Timoun's » avant les vacances ! Pendant 2 semaines, vous ne recevrez plus le travail scolaire pour vos enfants car le moment est venu de se reposer. Cependant ce ne seront pas des vacances comme les autres car nous ne bougerons pas, et ne changerons pas de décor. Aussi, nous vous proposons une série d'activités artistiques, au travers d'un numéro spécial Timoun's arts et quelques lectures... Profitez du plaisir d'être ensemble et prenez soin de vous !



1

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Compter les syllabes

Un petit jeu en ligne pour compter les syllabes.



DU GRATIN À MOUDRE POUR LES FAMILLES... FAMILLE D'ACTIVITÉ - S'ENTRAÎNER À LASSER DES TRACES... PLUTÔT 3 & 4 ANS OU PLUTÔT 4 & 5 ANS

8. Jouer avec les syllabes (2) .8

- ☑ Pour repérer le nombre de syllabes dans un mot et pour les assembler.
- ☑ Pour repérer la place d'une syllabe et la nommer.

Préparé par Olivier ROUSSEL
Concevoir pédagogique Saintes
@ORousselCPC19 #DuGratinAMoudre

Cliquer pour écouter...

MS

GS

2

Où est doudou?

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

GRUPPE MATERNELLE 41



Savoir s'orienter dans l'espace.



Où est doudou ?

But : se repérer dans un espace plus ou moins proche.
Consignes : Prendre des photos de Doudou à différents endroits de la maison.
 Donner une photo à l'enfant et lui demander de retrouver l'endroit où a été prise la photo.
Variantes :
 L'espace : une pièce, la maison, le jardin...
 Orienter le doudou comme sur la photo.
 Donner une contrainte de temps pour trouver l'endroit.
 Placer un objet sur la photo qui sera enlevé par la suite (ici, la pierre) et demander à l'enfant ce qui change.



PS

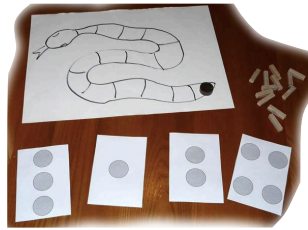
MS

GS

4

construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Le jeu du serpent



Primaths, nous propose ici trois variantes du jeu du serpent. Pour jouer, il faut une feuille sur laquelle vous tracez un serpent recouvert de ronds, des bouchons (rondelles ou cailloux), des cartes avec 1, 2, 3 ou 4 ronds. Cela pourrait s'apparenter à un jeu de piste, mais on contourne la difficulté liée au comptage des déplacements. Il s'agit ici d'anticiper ses déplacements.



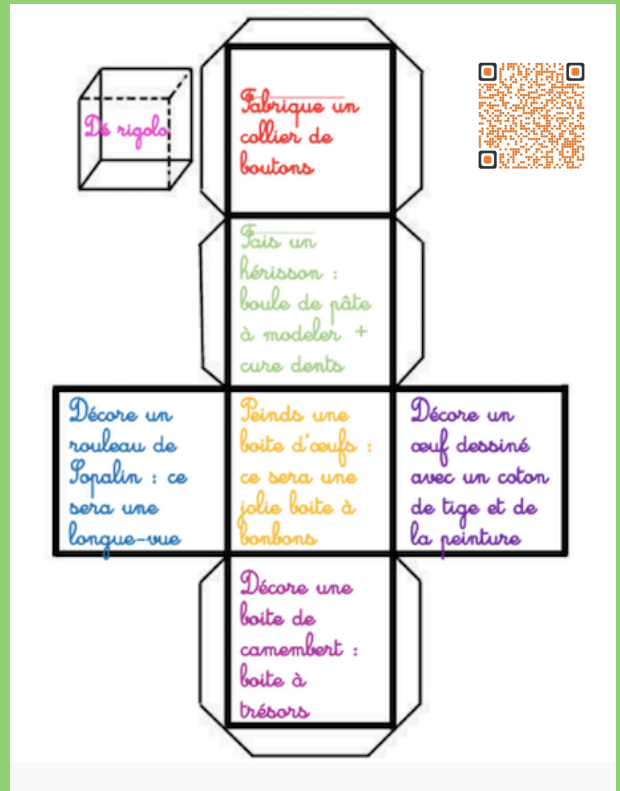
PS MS

3

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

Le dé rigolo

Atelier décoration et réalisation : Lance le dé chaque



PS MS GS

5

EXPLORER LE MONDE

COMMENT DEPLACER UN

OBJET LEGER SANS LE TOUCHER ?



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 ! (un projet la main à la pâte)



FAIRE DES SCIENCES À LA MAISON

DÉFI : COMMENT DEPLACER UN OBJET LEGER SANS LE TOUCHER ?

ÂGE : 3-6 ANS
DURÉE DU DÉFI : 30'

RÉSUMÉ :
Votre enfant participe à un défi et tente de résoudre les problèmes posés autour des thématiques de l'air et des objets.

MATÉRIEL :

- 1 objet léger à déplacer (ac. plastique, mouchoir en papier, ballon de baudouche gonflé, plume, ruban, boule de coton...)
- Livre, palette éventail, pompe à vélo... des objets proposés par vous ou votre enfant.

LES MOTS À RETENIR :

NOTE A L'ATTENTION DES PARENTS

Faire des sciences, c'est tout autant apprendre des connaissances que s'approprier une manière de travailler : la démarche scientifique. Afin de vous accompagner, nous vous invitons à suivre les étapes suivantes (étapes 1 à 7). Elles vous permettront de mener pas à pas la séance en laissant votre enfant se poser des questions et tenter d'y répondre à partir de ses observations et des manipulations proposées.

Faire des sciences, c'est aussi l'occasion d'écrire et de dessiner dans un cahier. Votre enfant pourra noter ses découvertes et ses connaissances au fil des activités.

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 !

Et bien sûr, une fois le défi réalisé, envoyez vos photos et les commentaires de votre enfant !

PS MS GS



« Le coin lecture »

Les histoires du Père Castor à écouter

En lecture offerte ici :



RECETTE DU JOUR

Réaliser la recette des œufs au chocolat

LA MAXI RECETTE

L'œuf à la coque au chocolat

MIAMI!

POUR 2 PERSONNES, IL TE FAUT :

- 2 œufs
- 2 tranches de brioche
- 50 g de chocolat
- 25 g de crème liquide
- 1 cuillère à soupe de lait
- 2 cuillères à soupe de sucre
- un petit morceau de beurre

- 1 Ouvre chaque œuf en cassant délicatement le haut. Puis, vide-les tout doucement dans une assiette creuse. Tu en auras besoin plus tard!
- 2 À l'aide d'une fourchette, bats les œufs. Puis ajoute le sucre, la moitié du lait et mélange.
- 3 Coupe les tranches de brioche en bâtonnets pour faire des mouillettes. Puis trempe-les dans ton mélange.
- 4 Dans une poêle, fais fondre un peu de beurre. Dépose-y les mouillettes et fais-les dorer de chaque côté.
- 5 Pendant ce temps, lave les coquilles et laisse-les sécher. Puis fais fondre à feu doux le chocolat avec la crème. Ajoute le reste de lait et mélange bien!
- 6 Avec une petite cuillère, garnis les coquilles d'œufs de la ganache au chocolat. Pour t'aider, demande à un adulte une pipette à sirop. Miam!

Extrait du magazine J'aime lire Max, n°256, avril 2020



« Le coin jeu »

Raconter une histoire

Petit jeu familial, à l'aide d'un dé et d'un tableau, que nos amis italiens de @InvasioneCrea offrent à la France : 🎲 Histoires de papier 🖋️ (#StorieDiCarta).

Bruce Demaugé-Bost sur Twitter

Un jeu **PIC**

Il était une fois							Règles Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Ce tableau imprimé ou redessiné. • Des crayons de couleur. • Une feuille plié en huit cases. • Un dé. Déroulement <p>Le plus jeune joueur commence.</p> <p>1 Il lance le dé et dessine sur sa feuille le personnage correspondant issu de la première ligne du tableau. C'est le premier chapitre de son histoire.</p> <p>2 Puis c'est au joueur situé à sa gauche d'en faire autant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait joué. On recommence avec la deuxième ligne, etc.</p> <p>3 Chacun raconte ensuite aux autres son histoire en ajoutant les détails de son choix pour la rendre fascinante.</p> <p>4 L'auteur de la meilleure histoire remporte la partie!</p>
qui habitait							
et qui rencontra un jour							
Ils partirent en quête							
mais ils trouvèrent							
gardé-e par							
Ensemble, ils allèrent							

Histoires de papier

N'hésitez pas à partager vos créations sur Twitter, avec le mot-clé #StorieDiCarta!
 Créé par PIC - Play Invasione Crea (@playinvasione) et adapté par Bruce Demaugé-Bost (@brucedemauge) et adapté avec leur amicale autorisation par Bruce Demaugé-Bost (@brucedemauge) et adapté avec leur amicale autorisation par Bruce Demaugé-Bost (@brucedemauge)