

# TIMOUN'S NEWS

Le journal de la continuité pédagogique en maternelle



## Le conseil du jour

Prenez le temps...



Les enfants ressentent l'anxiété ambiante, aussi devons-nous les rassurer. Ce dont ils ont besoin en ce moment, c'est de partager un moment avec vous, de se sentir entourés, aimés. Aussi prenez le temps, et revenez à l'essentiel : cuisinez, chantez, patouillez, jouez à des jeux... lisez ensemble en famille ou visitez virtuellement un pays à l'autre bout du monde... Prenez soin d'eux. Prenez soin de vous.

1

### MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

#### Les devinettes

Les devinettes sont un excellent jeu pour travailler le vocabulaire avec vos enfants. Retrouvez ici, une [série de devinettes sur les animaux](#) (Merci la Classe de Laurène)

MS



GS

2

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

#### Jeu pour garder la forme

Une idée de @SeveHdbrg ancienne élève des Tuileries ;-)

Jeu de l'oie pour garder la forme.

PS

MS

GS

### Le jeu pour garder la forme !

\* niveau

Le jeu pour garder la forme !

1. TIENS 5 SECONDES SUR UN PIED

2. ESSAIE DE FAIRE LA BASCULE

3. SAUTE 10 FOIS SUR PLACE

4. FAIS LE PONT PENDANT 10 SECONDES

5. RECLE DE DEUX CASES

6. TIENS LA PLANCHE LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

7. ESSAIE DE FAIRE LA BASCULE

8. RETOURNE À LA CASE DÉPART

9. TIENS JAMBES FLECHIES ET BRAS TENDUS LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

10. SAUTE 10 FOIS SUR PLACE

11. RECLE D'UNE CASE

12. TIENS 5 SECONDES SUR UN PIED

13. TIENS 5 SECONDES CETTE POSITION

14. REJOUÉ

15. FAIS LE PONT PENDANT 10 SECONDES

16. TIENS 10 SECONDES CETTE POSITION

17. TIENS JAMBES FLECHIES ET BRAS TENDUS LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

18. TIENS LA PLANCHE LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

19. TIENS 5 SECONDES CETTE POSITION

20. TIENS 10 SECONDES CETTE POSITION

21. REJOUÉ

22. TOUCHE DEVANT TOI LE PLUS LOIN POSSIBLE

23. RECLE D'UNE CASE

24. RESTE 15 SECONDES AINSI SANS BOUGER

Rejoins @gasselin\_karine

4

**construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

**Le Tangram**

**Objectif** : S'organiser dans un espace en positionnant des figures géométriques les unes par rapport aux autres.

**Consigne** : Je découpe puis je colle les pièces du Tangram afin de réaliser le modèle proposé. Je juxtapose les sept formes géométriques, je ne peux pas les superposer. Attention je dois obligatoirement utiliser toutes les formes.

les 7 pièces du Tangram en couleur



Des modèles



3

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

**Jouer de la musique à partir d'objets du quotidien**

« Avant d'avoir un instrument de musique dans les mains, il est déjà possible de produire des sons, de faire de la musique, avec tout ce qui nous entoure. Cependant, pour la majorité, cela restera de l'ordre des percussions. » Un excellent article de rue des écoles pour vous inviter à découvrir la musique au travers des objets qui vous entourent.

A découvrir [ici](#)



5

**EXPLORER LE MONDE**

**Découper.**

Le découpage est un geste difficile à maîtriser. Il est indispensable d'entraîner les élèves de maternelle à cette technique le plus tôt possible, dès la ps (petite section). En premier lieu, il convient d'abord de savoir découper sur une ligne droite, puis, petit à petit, passer aux formes simples.

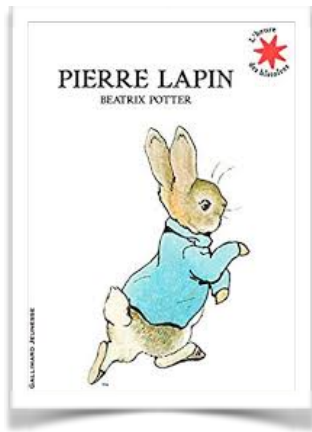
découper le long d'une ligne

découper des formes simples

des formes complexes



Merci Nanoug et Zaubette



## « Le coin lecture »

### Pierre Lapin.

Vous trouverez ici une lecture du célèbre livre Pierre Lapin de Béatrix Potter :



Le dessin animé qui suit permettra à vos enfants de plonger dans l'univers de Beatrix Potter mais... en anglais... parce qu'il est important de familiariser les oreilles des enfants aux sonorités étrangères avec plaisir !

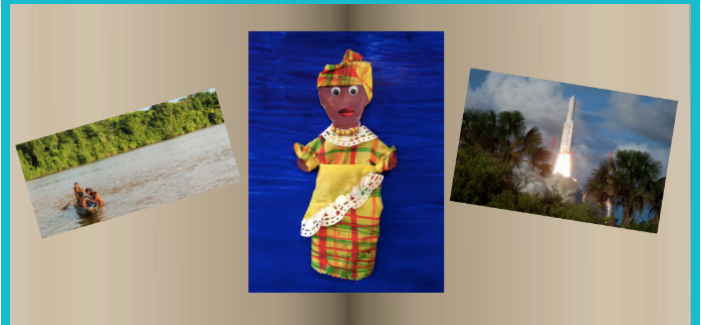


## DEFI DU JOUR

### Devinette pour retrouver un pays ou une région.

Aujourd'hui une devinette de l'école maternelle de Cour Cheverny de la classe de madame Christelle Robert Bocquet.

Un indice : le nom du journal est inspiré de cette région



Réponse : La Guyane

## « Le coin jeu »

### jeu de cartes

**La bataille** : 1 jeu de cartes (Pour les PS : de 1 à 3 / Pour les MS : de 1 à 6 / Pour les GS : de 1 à 10)

Pour commencer, chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les ordonner et sans les regarder. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet, le second fait la même chose. La carte la plus forte gagne la levée que ramasse le joueur ayant mis la carte forte. 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. Le gagnant d'une partie de bataille est celui aura dans ses mains toutes les cartes du jeu.

**La réussite** : Les 5 premières cartes de chaque couleur d'un jeu de 52 cartes

Le jeu est progressivement élargi, suivant les compétences des enfants auxquels il est proposé : de 1 au 8, du 1 au 10.

