



Programme d'apprentissage – Lundi 23 mars

Moyenne section




unemaitresse.fr

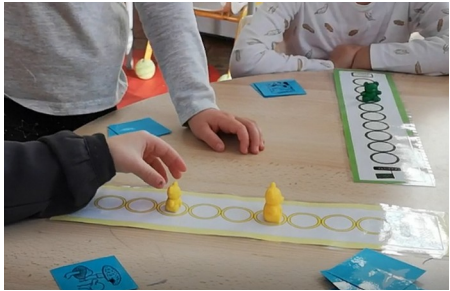
Rappel : préparer le matériel avant de commencer les séances.

Vous pouvez m'envoyer des photos du travail de vos enfants, je serai ravie de les voir en activité !

Bon courage à tous !

Durée approx.	Domaine	Description	Matériel
5'	Rituels	<p>- Donner la date du jour (<i>les MS peuvent essayer de lire le jour de la semaine, à l'aide de la première lettre : « ça commence par un L, et le L fait « lll » (faire le son du L), donc on est l.. undi! »</i>) Vous pouvez l'écrire sur une bande de papier et l'afficher dans l'espace école que vous avez installé (votre enfant peut aussi l'écrire s'il le souhaite)</p> <p>- Chanter la nouvelle comptine à gestes Le petit martien : paroles et chant ici : https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1220 et vidéo pour donner une idée des gestes là : https://www.youtube.com/watch?v=ScRb00HhbBA</p> <p>- Explication du programme de la journée : déroulement des apprentissages, heure de la « récréation ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - bande de papier pour écrire la date (+ bluetack ou autre pour afficher) - feutre ou stylo - chanson Le petit martien - déroulé des apprentissages de la matinée
10'-15'	Numération	<p style="text-align: center;">Décomposition du nombre 5</p> <p>1- Reprendre l'affichette des décompositions du nombre 5. Former de nouvelles paires avec les cartes pour se remettre les décompositions en tête.</p> <p>2- Jeu : Le parent trie les cartes de façon à ne prendre que les cartes de 2 types de fruits. Il pose 2 tas de cartes devant lui. Il retourne 2 cartes : si 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées alors le joueur sonne la sonnette/attrape le totem/la maracas/etc</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes des fruits de jeudi et vendredi - Affichette de la semaine dernière - Sonnette/totem/maracas (tout objet faisant du bruit)
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Les lignes obliques</p> <p>Sur une feuille A4, placer des points « repère » (d'une seule couleur, cette fois-ci) afin que l'enfant trace des lignes obliques à la peinture sur toute la feuille.</p> <p>(Une photo pour vous donner un aperçu de la manière dont nous travaillons les lignes obliques lorsque nous étions encore en classe.)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - une feuille A4 préparée - de la peinture

unemaitresse.fr

20'	Motricité fine	Pâte à modeler - Modeler les nouvelles lettres obliques K W X Y Z, en réalisant des colombins. Vous pouvez écrire les lettres sur une bande de papier afin que votre enfant ait leur tracé en tête. N'hésitez pas à nommer ces lettres de nombreuses fois : la <u>répétition</u> favorise la mémorisation. (Rappel : bien expliquer à l'enfant que dans cette situation, la pâte à modeler est un outil de travail et non de jeu)	- pâte à modeler - modèle des lettres à former
30'	Récréation	Temps de détente en extérieur (si jardin)	
10'	R. au calme	Activité de « retour au calme » : lecture, puzzle, dessin, etc	
15'	Écriture	Les nouvelles lettres obliques (K W X Y Z) Dans un bac de farine/sable/semoule (une fine couche suffit), s'entraîner à tracer les 5 nouvelles lettres obliques. Un seul tracé ne suffit pas, il faut recommencer plusieurs fois, en essayant de réduire la taille de sa lettre si on maîtrise déjà bien son tracé. Comme lors de l'activité de pâte à modeler, pensez à nommer les lettres le plus souvent possible afin que votre enfant les mémorise.	- bac de farine/semoule/sable - modèle des 5 lettres à tracer
10'	Phonologie	Reprise de l'activité de vendredi : Reprendre les plateaux de jeu selon le nombre de joueurs, reprendre les cartes « fruits et légumes ». Prévoir un pion par joueur. Avancer le pion selon le nombre de syllabe de la carte piochée. <i>Si vous ne pouvez pas imprimer, vous pouvez placer des objets dans un grand sac afin de pouvoir piocher l'objet et compter le nombre de syllabe de la même façon (par exemple les fruits et légumes de la dinette).</i>	 - cartes « fruits et légumes » (ou un grand sac et des objets) - un ou plusieurs plateaux de jeu - un ou plusieurs pions unemaitresse.fr
20'	Motricité	Lancer (précis) En extérieur de préférence, installer une caisse vide ainsi que plusieurs plots (ou autres objets) placés à différentes distances de cette caisse. L'enfant doit lancer une balle dans la caisse. Commencer d'abord par le plot le plus proche, et s'éloigner à chaque réussite. La manière de lancer n'est pas imposée, l'enfant fait ses propres expériences pour savoir quel lancer est, selon lui, le plus efficace. <i>Possibilité de tenir un tableau de « scores » et essayer d'améliorer son résultat, par exemple : l'enfant tire 3 fois à chaque plot, noter sa réussite au plot jaune, bleu, rouge, vert de la même manière que précédemment : 2 « point jaune », 1 « point bleu », 2 « point rouge », 3 « point vert ».</i>	- plots (ou autres objets) - une balle - une caisse - une fiche de score (+ stylo et feutres)
15'	Projet	Jour 4 - Sur des demi-feuilles blanches, l'enfant trace des soleils sur 4 feuilles à la peinture de différentes couleurs.	- 4 demi-feuilles blanches - Peinture, pinceau
10'	Dictée à l'adulte	En dictée à l'adulte (vous écrivez ce que votre enfant vous dicte), l'enfant raconte un moment de sa journée. <i>Vous pouvez créer un petit cahier, en souvenir de cette période inédite !</i>	- stylo - cahier