



Programme d'apprentissage – Jeudi 2 avril




Petite 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 M, et le M fait « mmm » (faire le son du M), donc on est m.. ardi! »</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 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>- Nouveau rituel : Prendre une poignée de perles/billes/coquillettes et les compter en les déplaçant (<i>adapter la poignée au niveau de l'enfant</i>).</p> <p>- Explication du programme de la journée : déroulement des apprentissages, heure de la « récréation ».</p>	<p>- bande de papier pour écrire la date (+ bluetack ou autre pour afficher)</p> <p>- feutre ou stylo</p> <p>- chanson Le petit martien</p> <p>- déroulé des apprentissages de la matinée</p> <p>- billes/perles/coquillettes</p>
20'	Numération	<p>Repérage dans l'espace – Le train des peluches</p> <p>6 chaises sont positionnées les unes derrière les autres pour former un train. Puis reprise des séances de lundi et de mardi :</p> <p>1 - L'enfant positionne 6 poupées/peluches. Il retourne s'asseoir. Verbaliser les placements : <i>l'ours est devant la poupée. La souris est la première. L'ours est derrière la souris. La lapin est le dernier.</i> Le parent prend en photo l'installation et enlève les peluches des chaises. L'enfant doit replacer les peluches seul. Vérification à l'aide de la photo. Laisser l'enfant se corriger s'il a fait une erreur.</p> <p>2- Cette fois-ci, c'est au parent de décider du placement des peluches à partir d'instructions simples : <i>« La souris est la première. / La poupée est derrière la souris. / L'ours est le dernier. / Le lapin est devant l'ours. »</i></p> <p>L'enfant exécute les consignes petit à petit. Prendre une photo à la fin de l'installation. Le parent enlève les peluches et l'enfant doit les réinstaller en verbalisant les positions. Vérifier les</p>	<p>- 6 chaises</p> <p>- 6 poupées/peluches</p> <p>- un smartphone ou appareil photo numérique</p>

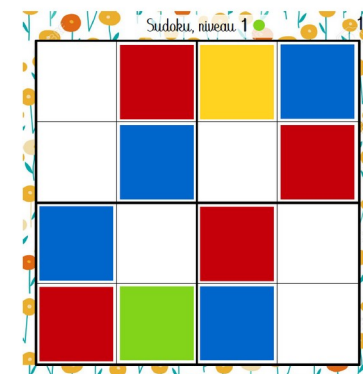
		positions à l'aide de la photo. Recommencer l'activité plusieurs fois. (Possibilité d'augmenter de nouveau le nombre de chaises et de peluches si nécessaire)																													
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Les traits</p> <p>Dans un cercle de papier de couleur (entre 10 et 15cm de diamètre environ), l'enfant trace de petits traits de couleur au feutre. Il essaie de réduire la taille des traits. Il peut les tracer dans tous les sens (verticaux, horizontaux, obliques). Coller ce travail sur la production de lundi et mardi (traits à la peinture et au feutre)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - la production du début de semaine - des feutres de différentes couleurs - un cercle (de couleur) d'environ 10-15cm de diamètre 																												
15'	Motricité fine	<p style="text-align: center;">Pâte à modeler</p> <p>L'enfant essaie de modeler des colombins. Ensuite il prend une paire de ciseaux et essaie de découper ces colombins en petits morceaux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pâte à modeler - paire de ciseaux 																												
30'	Récréation	Temps de détente en extérieur (si jardin)																													
10'	R. au calme	Activité de retour au calme : lecture, puzzle, dessin, etc																													
15'	Écriture	<p style="text-align: center;">La moufle – mots à reconstituer</p> <p><i>Même activité que lundi, avec de nouveaux mots.</i></p> <p>L'enfant doit reconstituer les mots de la fiche à l'aide des étiquettes-lettres que vous aurez préparées à l'avance. <i>Si vous n'avez pas d'imprimante, il vous suffit de réécrire les 3 mots sur une feuille blanche et de créer les étiquettes-lettres nécessaires.</i></p>	<p style="text-align: center;"><small>Consigne : Colle les lettres dans l'ordre afin de former les mots demandés.</small></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>L</td><td>I</td><td>E</td><td>V</td><td>R</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>S</td><td>A</td><td>N</td><td>G</td><td>L</td><td>I</td><td>E</td><td>R</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> - fiche « La moufle » - étiquettes-lettres - colle <p style="text-align: right;">unemaitresse.fr</p>	L	I	E	V	R	E							S	A	N	G	L	I	E	R								
L	I	E	V	R	E																										
S	A	N	G	L	I	E	R																								
20'	Motricité	<p style="text-align: center;">Courir - Le jeu des déménageurs</p> <p>Terrain de jeu : une caisse d'objets par joueur située à un bout du jardin, et une caisse vide située à l'autre bout. Des obstacles sont installés entre les deux caisses : slalom (entre des objets placés au sol), barres horizontales à sauter, etc.</p> <p>Attention, cette semaine, <u>les joueurs n'ont qu'une minute</u> pour rapporter le plus d'objets possible dans leur caisse (un objet à la fois). A la fin de la minute, compter les objets dans la caisse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - deux caisses par joueur - divers objets - des obstacles (slalom, barres horizontales, etc) - chronomètre 																												

		<i>(Faire partir le frère ou la sœur plus âgé 15 secondes après le plus jeune, par exemple)</i>	
15'	Projet*	Jour 9 - Écrire les prénoms de trois camarades de moyenne section : CALI, MALO, LIAM. Préparer les étiquettes-lettres de ces trois prénoms. L'enfant remettra les lettres dans l'ordre, ensuite il devra les coller sur les demi-feuilles qu'il a préparé depuis le début de semaine dernière. 1 prénom = 1 demi-feuille. Les prénoms sont collés en haut ou en bas de la feuille placée en format portrait. <i>Pour les familles ayant une imprimante, vous pouvez déjà imprimer les photos, et les donner à votre enfant pour qu'il les colle au milieu de la page.</i>	- Demi-feuilles préparées depuis lundi dernier - étiquettes-lettres des 3 prénoms de PS - colle, photos des camarades
5'	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

unemaitresse.fr

Activité supplémentaire : J'ai créé des sudokus pour enfant. Il s'agit de grilles de sudokus de couleur (vert, jaune, bleu, rouge). Les enfants doivent placer des pièces de couleur dans les cases vides pour compléter leur grille de sudoku. Attention, comme dans de vraies grilles de sudoku, il doit y avoir les 4 couleurs dans chaque ligne, et 4 couleurs dans chaque carré (1 carré = 4 cases). Les premières grilles (niveau vert) sont simples et permettent de s'appropriier l'activité et d'expliquer les règles et la logique. Ensuite, j'ai créé des grilles « orange », et enfin des grilles « rouges ». Même sans imprimante, il est tout à fait possible de créer les grilles : il s'agit simplement de quadrillages de couleur.

Si vous essayez l'activité avec votre enfant, n'hésitez pas à me faire un retour (positif ou négatif) : j'aimerais savoir ce que ça a donné !



Pour les parents d'enfant de PS : Attention, tous les enfants de PS ne seront pas capable de comprendre ce type d'activité, et c'est bien normal ! Je vous le propose simplement car les sudokus peuvent concerner aussi bien des enfants de PS que de GS puisque tout dépend du niveau de logique de l'enfant : certains GS auront du mal à réaliser une activité telle que celle-ci, alors que certains PS ne rencontreront presque aucun obstacle. Ne vous acharnez pas si vous sentez que votre enfant ne parvient pas à comprendre cette logique : la marche est certainement trop haute pour lui, et l'activité sera plus accessible dans quelques mois.