



# Programme d'apprentissage – Jeudi 30 avril

Moyenne section

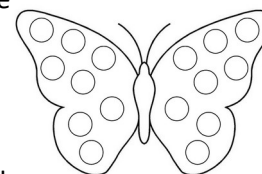
unemaitresse.fr


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
5-10'	Rituels	<ul style="list-style-type: none"><li>- 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 J, et le J fait « jiii » (faire le son du J), donc on est j.. eudi! »</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)</li><li>- Reprendre le jeu de doigt « toc toc toc tortue » <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WAZ1J9fy4Cg">https://www.youtube.com/watch?v=WAZ1J9fy4Cg</a></li><li>- Chanter et danser sur « Baloum Baloum », vidéo envoyée via Classroom.</li><li>- Prendre une poignée de perles/billes/coquillettes et les compter en les déplaçant (<i>adapter la poignée au niveau de l'enfant</i>).</li><li>- Explication du programme de la journée : déroulement des apprentissages, heure de la « récréation ».</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- bande de papier pour écrire la date (+ bluetack ou autre pour afficher)</li><li>- feutre ou stylo</li><li>- jeu de doigt « toc toc toc tortue »</li><li>- chanson « Baloum Baloum »</li><li>- déroulé des apprentissages de la matinée</li><li>- perles/billes/coquillettes</li></ul>
15-20'	Numération	<p><b>Comparer des quantités inférieures à 10</b></p> <p>Reprise de l'activité de mardi, le déroulement est exactement le même. <i>Si votre enfant maîtrisait déjà très bien l'activité, vous pouvez augmenter la difficulté en dessinant un nouveau papillon sur lequel sont dessinés davantage de cercles.</i></p> <p>Les joueurs lancent tour à tour le dé, et prennent autant de jetons qu'indiqué par le dé. Lorsque le papillon est recouvert de tous les jetons, l'enfant cherche qui a posé le plus de jetons.</p> <p>Il peut alors passer par plusieurs méthodes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- il lui suffit de regarder le papillon pour savoir (estimation visuelle)</li><li>- il compte les deux type de jetons et compare les résultats</li><li>- il prend les jetons, les met en ligne (deux lignes, l'une au-dessus de l'autre) et</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Un papillon</li><li>- deux types de jetons (couleurs différentes, ou deux types différents, ex : coquillettes et haricots)</li><li>- un dé traditionnel</li></ul>



		<p>voit quelle ligne est plus longue.</p> <p>- il groupe les jetons : il assemble les jetons par 2 (2 jetons différents) et voit quels jetons restent « seuls », cela indiquera quels jetons sont en plus.</p> <p>Toutes ces procédures sont correctes, il n'y en a pas une meilleure que l'autre, le but est simplement que l'enfant parvienne à s'en approprier une. La première fois, vous pouvez le laisser tâtonner, et si la tâche est trop complexe, orientez-le sur une procédure, la 3<sup>e</sup> ou la 4<sup>e</sup> pour commencer, par exemple.</p>	
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;"><b>Les ponts</b></p>  <p>Même à distance, nous allons essayer de créer une œuvre collective ! Pour cela, vous allez avoir besoin d'une feuille carrée, de 21x21cm (<i>attention à bien respecter la dimension</i>). Sur cette feuille, l'enfant va peindre un arc-en-ciel comme sur la photo ci-contre. Une fois de retour à l'école (si tout se passe bien...), vous m'apporterez ce travail, et je les assemblerai pour créer un bel ensemble d'arc-en-ciels ! (<i>et nous travaillons toujours les ponts!</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- feuille de 21x21cm</li> <li>- peinture et pinceaux</li> </ul>
10'	Motricité fine	<p style="text-align: center;"><b>Pincer précis</b></p> <p>Préparer un bac de coquillettes (haricots, etc), une pince à épiler et une succession de grands ponts tracés sur la largeur d'une feuille de brouillon (maximum 3 ponts).</p> <p>A l'aide de la pince à épiler, l'enfant doit attraper une coquille, la poser sur le tracé. Il devra donc former des ponts à l'aide des coquillettes disponibles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- une feuille de brouillon sur laquelle est tracé une succession de ponts</li> <li>- une pince à épiler et des coquillettes (ou haricots, etc)</li> </ul>
30'	Récréation	<b>Temps de détente en extérieur (si jardin)</b>	
10'	R. au calme	<b>Activité de « retour au calme »</b> : lecture, puzzle, dessin, etc	<a href="http://unemaitresse.fr">unemaitresse.fr</a>
15'	Écriture	<p style="text-align: center;"><b>Les lettres combinées (P, B, R, D, U, J)</b></p> <p>1- Sur la fiche de l'alphabet, encourager l'enfant à pointer du doigt les lettres contenant les ponts (P, B, R, D, U, J), il repasse sur ces lettres au feutre rouge.</p> <p>(<i>Coup de pouce : vous pouvez dessiner un pont sur le coté pour montrer à l'enfant qu'on recherche principalement ce type de pont</i>)</p> <p>2- Avec de la pâte à modeler, l'enfant réalise des colombins, puis forme les lettres combinées retrouvées juste avant dans l'alphabet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la fiche de l'alphabet</li> <li>- un feutre rouge</li> <li>- de la pâte à modeler</li> </ul>
10'	Phonologie	<p style="text-align: center;"><b>Les familles de syllabes d'attaque</b></p> <p>Reprendre exactement le même déroulement que lundi et mardi (avec de nouveaux objets, ou cartes illustrées):</p> <p>1- Rappeler les séances menées avant les vacances avec deux objets, exemple : couteau et coussin. « Te rappelles-tu de ce qui est pareil dans ces mots? » → C'est la famille des COU. Si le rappel vous semble nécessaire, vous pouvez poursuivre avec d'autres paires de mots : parapluie/panier, bouchon/bouteille.</p> <p>2- Installer des boîte, ou des « zones délimitées » sur la table ou par terre. Chaque boîte contient un objet d'une famille différente (<i>les familles qui ont pu imprimer les cartes, avant les vacances, peuvent tout à fait</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- panier / papa (photo)</li> <li>- couverture / couronne</li> <li>- chenille / chemise</li> <li>- bouton / bouchon</li> <li>- balai / barrette</li> <li>- salade / salopette (ou sapin illustration)</li> </ul>

		<p><i>repandre ces cartes, sans suivre les objets que j'indique ici) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 boîte avec un « panier »</li> <li>- 1 boîte « couverture »</li> <li>- 1 boîte « chenille » (illustration simple)</li> <li>- 1 boîte « bouton »</li> <li>- 1 boîte « balai »</li> <li>- 1 boîte « salade »</li> </ul> <p>Donner à l'enfant les 6 objets suivants : papa (photo), couronne (en papier ou en plastique), chemise, bouchon, barrette, salopette (ou illustration de sapin)</p> <p>L'enfant doit placer les 6 objets dans la famille correspondante. Le laisser réfléchir seul au début, le temps de placer les 6 objets.</p> <p>Ensuite, corriger en prononçant correctement le mot placé et le mot « modèle » (insister sur la première syllabe). Lorsque les objets ne sont pas correctement placés, vous les enlevez des boîtes. Si vous sentez que votre enfant a besoin d'accompagnement, alors prononcez avec lui les mots « modèles » et son mot à placer. Accentuez bien la première syllabe.</p> <p><i>Si malgré tout, des difficultés persistent et que vous sentez que votre enfant est en train de se décourager, alors n'insistez pas. Vous pourrez reprendre les séances sur les syllabes d'attaque menées avant les vacances. Il s'agit d'une nouvelle notion difficile à travailler et à intégrer pour les enfants, donc ne vous inquiétez pas. Nous reprendrons cet apprentissage en classe.</i></p>	- option : des boîtes
20'	Motricité	<p style="text-align: center;"><b>Courir - Le jeu des déménageurs</b></p> <p><u>Terrain de jeu</u> : une caisse d'objets par joueur située à un bout du jardin, une caisse vide située à l'autre bout, un obstacle à grimper au entre les deux.</p> <p>L'obstacle peut être un toboggan, une malle sur laquelle grimper, un trampoline à traverser, etc.</p> <p>Le but du jeu est de vider sa caisse d'objets le plus vite possible. Attention, un seul objet doit être transporté à la fois !</p> <p>Si l'enfant joue seul : le chronométrer pour l'encourager à faire mieux.</p> <p><i>Si deux enfants (ou plus) : le premier qui a terminé a gagné (mettre plus d'objets pour un frère ou une sœur plus âgée par exemple)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cerceaux (ou cordes/ficelle)</li> <li>- téléphone ou chronomètre</li> <li>- deux caisses par joueur</li> <li>- divers objets</li> <li>- un chronomètre si un seul joueur</li> <li>- un obstacle</li> </ul>
?	Expérience <a href="http://unemaitresse.fr">unemaitresse.fr</a>	<p style="text-align: center;"><b>A vos marques, prêts, soufflez !</b></p> <p>Préparer le « terrain » : installer les boules de cotillon sur le sol, et la ficelle à environ 1m50 des boules à la manière d'une ligne d'arrivée. L'enfant devra souffler dans la paille pour faire avancer les boules jusqu'à la ligne d'arrivée.</p> <p>« Aujourd'hui, ton défi est d'emmener les boules de cotillon de l'autre côté de la ficelle. Attention, tu n'as pas le droit de les toucher ! Ni avec tes mains, ni avec aucun membre de ton corps, ni avec la paille... A toi de trouver une astuce ! »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- boules de cotillons ou boulettes de papier</li> <li>- une paille</li> <li>- une ficelle</li> </ul>
10'	Dictée à l'adulte	<p>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></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stylo</li> <li>- cahier</li> </ul>

