



Programme d'apprentissage – Jeudi 30 avril

Petite section




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"> - Donner la date du jour. 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) - Reprendre le jeu de doigt « toc toc toc tortue » https://www.youtube.com/watch?v=WAZ1J9fy4Cg - Chanter et danser sur « Baloum Baloum », vidéo envoyée via Klassroom. - Prendre une poignée de perles/billes/coquillettes et les compter en les déplaçant (<i>adapter la poignée au niveau de l'enfant</i>). - Explication du programme de la journée : déroulement des apprentissages, heure de la « récréation ». 	<ul style="list-style-type: none"> - bande de papier pour écrire la date (+ bluetack ou autre pour afficher) - feutre ou stylo - jeu de doigt « toc toc toc tortue » - chanson « Baloum Baloum » - déroulé des apprentissages de la matinée - perles/billes/coquillettes
20'	Repérage dans l'espace	<p style="text-align: center;">Le train des animaux</p> <p>1- Rappel de la séance en organisant un train 4 wagons. L'enfant le reproduit.</p> <p>2- La difficulté augmente : Le train-modèle n'est plus visible de l'enfant (trouver une manière de le cacher) Organiser 3 ou 4 wagons dans lesquels sont installés des animaux. L'enfant a le droit d'aller voir le train autant de fois qu'il le souhaite et tente de le reproduire avec son matériel. Encourager l'enfant à garder en mémoire l'ordre de 2 personnages au lieu d'un.</p> <p>3- Si l'enfant est à l'aise : instaurer une nouvelle règle, l'enfant ne peut se déplacer que 3 fois (lui donner 3 jetons, à chaque passage devant le modèle, il doit en donner un). Il doit donc essayer de garder en mémoire plusieurs personnages à la fois.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les animaux coloriés lundi - les wagons et les locomotives (tout le matériel doit être en double)
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Les cercles</p> <p>Préparer trois cercles (d'environ 7-8cm de diamètre) de papier (coloré ou non). L'enfant dessine plusieurs petits cercles à l'intérieur de ces cercles en papier.</p> <p>Les cercles seront ensuite collés sur la production du début de semaine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 cercles en papier - feutres - colle et production de la semaine

15'	Motricité fine	<p align="center">Pincer précis</p> <p>Préparer un bac de coquillettes (haricots, etc), une pince à épiler et un cercle d'environ 10-12cm de diamètre tracé sur une feuille de brouillon. A l'aide de la pince à épiler, l'enfant doit attraper une coquillette, la poser sur le tracé du cercle. Il devra donc former un cercle à l'aide des coquillettes disponibles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - coquillettes - pince à épiler - feuille de brouillon avec un cercle tracé
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 align="center">Les initiales</p> <p>Faire une (ou plusieurs) parties de memory des prénoms proposé pendant les vacances :</p>  <p>Imprimer le fichier, ou créer des cartes avec quelques prénoms d'enfant de petite section ainsi que des cartes avec les initiales de ces prénoms : 1 carte « Inaya » et 1 carte « I », 1 carte « Louïss » et 1 carte « L », etc. Essayer de varier les initiales pour ne pas avoir plusieurs fois la même dans le jeu. Commencer avec 4 ou 5 paires de prénom/initiale retournés face non visible, à la manière d'un memory. A chaque tour, l'enfant pioche 2 cartes : s'il s'agit d'une paire, il garde les cartes et rejoue, sinon il les repose au même endroit. N'hésitez pas à nommer les prénoms et les initiales piochées pour mémorisation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les cartes memory
20'	Motricité	<p align="center">Courir - Le jeu des déménageurs</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. L'obstacle peut être un toboggan, une malle sur laquelle grimper, un trampoline à traverser, etc. 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 ! Si l'enfant joue seul : le chronométrer pour l'encourager à faire mieux. <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"> - cerceaux (ou cordes/ficelle) - téléphone ou chronomètre - deux caisses par joueur - divers objets - un chronomètre si un seul joueur - un obstacle
?	Expérience	<p align="center">A vos marques, prêts, soufflez !</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. « 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"> - boules de cotillons ou boulettes de papier - une paille - une ficelle
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>	<ul style="list-style-type: none"> - stylo - cahier

