



Programme d'apprentissage – Lundi 4 mai

Moyenne section



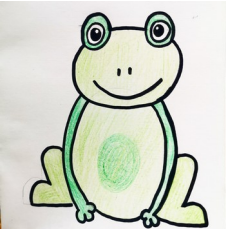
unemaitresse.fr

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">- 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)- Chanter et danser sur « Baloum Baloum », vidéo envoyée via Classroom.- Nommer des lettres de l'alphabet (au moins 3 ou 4, au choix) : l'enfant peut piocher des cartes sur lesquelles sont écrites des lettres. Le parent peut aussi écrire une lettre sur une ardoise et demander à l'enfant de la nommer.- 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- chanson « Baloum Baloum »- déroulé des apprentissages de la matinée- cartes lettres de l'alphabet ou ardoise
15-20'	Numération	<p style="text-align: center;">La bataille</p> <p>Au préalable, trier les cartes de façon à ne garder que les cartes de 1 à 10. Présenter à l'enfant les cartes de jeu. Le laisser se familiariser avec celles-ci.</p> <p>Ensuite, chaque joueur reçoit des cartes (distribuer la totalité des cartes de 1 à 10) afin de jouer au jeu de la bataille.</p> <p>Chaque joueur retourne une carte simultanément : le joueur qui a la plus grande carte gagne les cartes retournées. L'enfant passe alors par plusieurs procédures :</p> <ul style="list-style-type: none">- estimation visuelle : je vois que la carte 8 est plus grande que la carte 2.- reconnaissance des deux quantités : je sais que cette carte représente 4, et celle-ci 5.- dénombrement des deux quantités : je compte les symboles des deux cartes pour connaître la plus grande.	<ul style="list-style-type: none">- Un jeu de cartes traditionnelles

		Il n'y a pas de procédure meilleure qu'une autre. Le plus important est que l'enfant comprenne le fonctionnement du jeu et le processus de comparaison de quantités.	
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Dessin dirigé</p> <p><i>Cette semaine, les enfants vont réaliser un dessin dirigé, à l'aide des instructions que j'ai enregistrées en vidéo.</i></p> <p>En suivant les instructions de la vidéo, l'enfant va dessiner une grenouille. Vous pouvez lui passer la vidéo 1, de présentation, puis la vidéo 2. N'hésitez pas à faire « pause » pour que l'enfant prenne le temps de réaliser chaque tracé. Vous pouvez passer la vidéo 3, mais elle servira plutôt pour conclure le travail. Aujourd'hui, l'enfant va simplement tracer la grenouille. Demain il la coloriera, et jeudi il repassera les contours au noir.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - une feuille A5 (demi-feuille) - un crayon de papier - une gomme - les vidéos
10'	Motricité fine	<p style="text-align: center;">Découpage</p> <p>Au préalable, sur une feuille de couleur (ou peinte par l'enfant), tracer de petits triangles à main levée (environ 2cm de haut). L'enfant va les découper et les collera en haut et en bas de la feuille de son dessin dirigé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - feuille de couleur avec petits triangles tracés - ciseaux et colle
30'	Récréation	Temps de détente en extérieur (si jardin)	
10'	R. au calme	Activité de « retour au calme » : lecture, puzzle, dessin, etc	unemaitresse.fr
15'	Écriture	<p style="text-align: center;">Les lettres combinées</p> <p>Dans de la semoule/farine/sable, l'enfant trace les lettres à ponts (P, B, R, D, U, J). Il travaille surtout les lettres qui lui posent problème et s'entraîne à tracer de mieux en mieux les lettres qu'il maîtrise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - un bac de farine/semoule/sable - un modèle des 6 lettres
10'	Phonologie	<p style="text-align: center;">Les familles de syllabe d'attaque</p> <p>Objectif : retrouver l'objet qui s'est « trompé de famille »</p> <p>1- Dans une boîte, placer les objets suivants : couteau, coussin, couverture et maquillage. L'enfant, en scandant les syllabes, en répétant les mots, en insistant sur les syllabes, doit retrouver l'objet « intrus », celui qui s'est « trompé de famille ». Lorsqu'il l'a retrouvé, il le retire de la boîte et essaie de dire qu'il s'agit de la famille des « cou ».</p> <p>2- Même démarche avec les objets suivants : panier, papa (photo), parapluie et bougie</p> <p>3- Même démarche avec les objets suivants : café, carré, carotte (ou calendrier, catalogue) et éponge</p> <p><i>Si vous sentez que votre enfant a besoin d'accompagnement, alors prononcez avec lui les mots en distinguant bien chaque syllabe. Rappelez-lui qu'on ne se concentre que sur la première (tapez dans vos mains à chaque syllabe quand vous nommez les mots). Accentuez bien la première syllabe.</i></p> <p><i>Si malgré tout, des difficultés persistent et que vous sentez que votre enfant est en train de se</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - un couteau - un coussin - une couverture - du maquillage - un panier - une photo de papa - un parapluie - une bougie - du café - un carré - une carotte (ou calendrier, catalogue) - une éponge

		<i>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>	
20'	Motricité	<p style="text-align: center;">Lancer (précis)</p> <p>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 un ballon 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.</i> <i>Le but, en utilisant le ballon plutôt qu'une balle, est d'obliger l'enfant à changer de geste de lancer (le lancé d'une balle n'est pas le même que le lancer d'un ballon).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - plots (ou autres objets) - un ballon - une caisse - une fiche de score (+ stylo et feutres)
?	Expérience <i>unemaitresse.fr</i>	<p style="text-align: center;">Des poudres blanches</p> <p>« Observe ces poudres blanches, elles se ressemblent mais ne sont pas exactement pareil. Et si tu les goûtes, tu verras qu'elles sont même bien différentes ! » L'enfant observe d'abord les poudres (les emballages ne sont pas en vue), émet des hypothèses, il peut aussi les sentir. Puis, encouragez-le à goûter les poudres en trempant son doigt mouillé dedans. S'il ne trouve pas, vous pouvez sortir les emballages, et lui demander d'associer un emballage à une poudre blanche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - un peu de levure, de farine, de sucre, de coco (si possible), de sel, de sucre-glace.
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>	<ul style="list-style-type: none"> - stylo - cahier