



Programme d'apprentissage – Lundi 4 mai

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'-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)- Chanter et danser sur « Baloum Baloum », vidéo envoyée via Classroom.- 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- chanson « Baloum Baloum »- déroulé des apprentissages de la matinée- perles/billes/coquillettes
20'	Repérage spatial	<p style="text-align: center;">Le train des animaux</p> <p>Reprise de l'activité de jeudi dernier.</p> <p>1- Rappel de la séance en organisant un train à 5 wagons et 5 animaux, les wagons sont visibles, le temps du rappel. L'enfant le reproduit.</p> <p>2- Comme jeudi, le train n'est plus visible de l'enfant (trouver une manière de le cacher) Organiser 4 ou 5 wagons. 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 locomotives, les wagons et les animaux de la semaine dernière- 3 jetons
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Les cercles</p> <p><i>Au préalable, préparez des cercles de couleur (ou découpés dans une production de peinture de l'enfant) d'environ 5cm de diamètre (plus ou moins!) et découpez les (environ 6 cercles).</i></p> <p>L'enfant les colle sur une feuille A4 à différents endroits de la feuille. Ensuite, au feutre, il trace des cercles tout autour des cercles qu'il vient de coller.</p>	<ul style="list-style-type: none">- une feuille A4- 6 cercles de papier coloré (environ 5cm de diamètre)- colle et feutres

15'	Motricité fine	<p align="center">Coloriage précis</p> <p>Colorier les wagons du train en essayant de ne pas dépasser. <i>De préférence, l'enfant coloriera 2 wagons d'une même couleur, puis 2 autres d'une autre couleur, etc.</i> <i>Cela simplifiera la séance de jeudi.</i></p>	- les wagons des séances de mathématiques
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 align="center">Prénoms et initiales</p>  <p>Pour cette activité, vous allez avoir besoin des cartes du memory des initiales utilisé jeudi. Donnez à votre enfant les cartes prénoms des enfants de la classe (une dizaine de cartes différentes pour le moment), n'hésitez pas à nommer les prénoms au fur et à mesure pour l'encourager à mémoriser les étiquettes de chacun. L'enfant dispose les prénoms devant lui. Ensuite, disposez les initiales correspondantes face à l'enfant : il doit placer chaque initiale sous le prénom correspondant. Pensez à nommer chaque initiale afin de stimuler la mémorisation de l'enfant.</p>	- cartes du memory des prénoms
20'	Motricité	<p 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>	- plots (ou autres objets) - un ballon - une caisse - une fiche de score (+ stylo et feutres)
?	Expérience	<p 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>	- un peu de levure, de farine, de sucre, de coco (si possible), de sel, de sucre-glace.
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