



Programme d'apprentissage – Jeudi 7 mai

Moyenne section

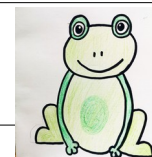
unemaitresse.fr

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 J, et le J fait « j j j j » (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)- 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;">Comparer des quantités inférieures à 10</p> <p>Reprendre le jeu de la bataille de la même manière que lundi et mardi, mais cette fois-ci avec des cartes non-traditionnelles.</p> <p><i>L'objectif de cette séance est de perturber les repères visuels de l'enfant (disposition spatiale des symboles des cartes) afin de les renforcer. De plus, ce processus permet de se détacher de la représentation spatiale des symboles pour aller petit à petit vers l'utilisation des nombres pour comparer des quantités.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Les 20 cartes non-traditionnelles créées mardi
15'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Dessin dirigé</p> <p>Reprendre le dessin de la grenouille : aujourd'hui l'enfant finalise son dessin en repassant les contours en noir. Attention à être bien précis au niveau des yeux (préférez</p>	<ul style="list-style-type: none">- dessin de la grenouille- feutre noir



		un feutre fin pour cette partie). Ensuite, au haut de la production, l'enfant écrit distinctement UNE GRENOUILLE en lettres capitales. En classe, je leur fais généralement copier les mots sur des bandes de papier que nous collons ensuite sur la production. Cela permet de dédramatiser l'erreur (vite arrivée), et de recommencer si une lettre n'est pas très bien tracée. Vous pouvez procéder de la même manière.	- feutres de couleur (pour le titre)
10'	Motricité fine	Pincer précis 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). 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.	- une feuille de brouillon sur laquelle est tracé une succession de ponts - une pince à épiler et des coquillettes (ou haricots, etc)
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	Le S, une lettre difficile ! 1- Sur l'affiche de l'alphabet, l'enfant pointe du doigt le S. Il peut dire qu'on le trouve dans le prénom de Sacha, mais aussi dans celui de Inès, Louise, Louïss, et Jason. 2- Avec de la pâte à modeler, l'enfant réalise des colombins, puis forme la lettre S plusieurs fois. Il suit du doigt la lettre en pâte à modeler pour intégrer le tracé.	- affiche de l'alphabet (téléchargée ou créée jeudi dernier) - pâte à modeler
10'	Phonologie	Les familles de syllabes d'attaque Objectif : retrouver l'objet qui s'est « trompé de famille » 1- Dans une boîte, placer les objets suivants : éponge, élastique, épingle (ou économiste, éventail [en papier], illustration échelle) et carotte (ou carré, café, calendrier). 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 « é ». 2- Même démarche avec les objets suivants : maquillage, maman (photo), marron (rond de couleur) et bouchon. 3- Même démarche avec les objets suivants : sapin (illustration facile), sac à dos, salade (ou salopette, sacoche, salami, etc) et coussin. <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>	- une éponge - un élastique - une épingle (ou économiste, éventail en papier) - une carotte (ou un carré, du café, un calendrier) - du maquillage - une photo de maman - du marron (rond de couleur) - un bouchon - un sapin (illustration) - un sac à dos - une salade (ou salopette, sacoche, salami) - un coussin

		<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>	
20'	Motricité	<p style="text-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, une succession de chaises qui servira de tunnel.</p> <p>Le but du jeu est de vider sa caisse d'objets le plus vite possible. Attention, cette fois-ci, l'enfant a le droit de prendre plusieurs objets, mais s'il perd un objet en chemin (en le faisant tomber par exemple) il n'a pas le droit de le ramasser. Cette fois-ci, l'obstacle est le tunnel de chaises sous lequel l'enfant devra ramper, avec ses objets dans les mains.</p> <p>Si l'enfant joue seul : le chronométrer pour l'encourager à faire mieux.</p> <p>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)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - des chaises - deux caisses par joueur - divers objets - un chronomètre si un seul joueur
?	Expérience unemaitresse.fr	<p style="text-align: center;">Les sacs mystérieux</p> <p><i>Au préalable, préparez les pochettes en double (minimum 5 paires de pochettes) : vous pouvez faire en sorte que les objets soient assez proches les uns des autres au toucher, ou au contraire essayer de prendre des objets bien différents si vous pensez que votre enfant pourrait être en difficulté.</i></p> <p>« Aujourd'hui, le défi est d'associer les sacs sans les regarder, seulement en les touchant. »</p> <p>L'enfant doit palper les sacs afin d'associer les paires : il vérifie à la fin, en ouvrant les sacs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - des gants de toilettes, ou des sacs plastiques opaques, ou des pochons en tissus etc, (ou des sacs congélation mais avec les yeux bandés) - des objets plus ou moins gros selon l'âge de l'enfant (légos, allumettes, coton, bouchons, perles, kaplas, pâtes, coton-tiges, etc)
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