



Programme d'apprentissage - Vendredi 20 mars

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'	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 « I » (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 la chanson à gestes Pato Pelika Li : paroles et gestes à retrouver sur un document joint - 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 Pato Pelika Li - paroles de la chanson - déroulé des apprentissages de la matinée <p style="text-align: right;">unemaitresse.fr</p>
20'	Numération	<p style="text-align: center;">Collections de 4 (ou 5 si 4 est acquis)</p> <p>Même activité que jeudi, mais cette fois, l'enfant est au restaurant (le but est de travailler le langage en plus des mathématiques). Scénariser : « Bonjour, nous aimerais une table pour 4 s'il vous plaît. ». L'enfant peut prétendre qu'il est serveur et doit installer la table pour ses clients (installer les différents éléments de la même manière que jeudi : d'abord les assiettes, etc, en comptant bien 4 objets). Ne pas hésiter à le laisser « cuisiner » pour les 4 clients, mais toujours en comptant les objets. Vous pouvez inverser les rôles afin qu'il entende d'autres formules de phrases : « Je vous laisse vous installer. / Que désirez-vous manger ? / Voici le menu. / etc »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 peluches/poupées - de la dînette pour 4 (assiettes, fourchettes, couteaux, cuillères, verres, aliments)
10'	Graphisme	<p style="text-align: center;">Les quadrillages</p> <p>Cette fois, l'enfant va essayer de tracer un quadrillage au feutre sans point de repère. Vous pouvez le guider si besoin, notamment pour l'espacement des lignes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - une feuille A4 - des feutres
15'	Motricité fine	<p>Pincer (avec précision) - Dans un petit bol, verser des haricots secs ou des coquillettes. L'enfant doit déplacer un à un les haricots dans les alvéoles d'une grande boîte à œufs (ou bac à glaçons). Chaque alvéole doit contenir 4 haricots. Possibilité d'utiliser aussi une pince à épiler pour plus de difficulté !</p>	<ul style="list-style-type: none"> - bol - haricots ou coquillettes - boîte à œufs ou bac à glaçons

			- (pince à épiler)
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;">Lettres prénom</p> <p>Préparer une quinzaine de petites lettres capitales sous la forme d'étiquettes individuelles (une lettre par étiquette) : l'enfant doit retrouver les lettres de son prénom (<i>vous aurez aussi glissé d'autres lettres qui ne sont pas dans son prénom</i>) et les ordonner. Une fois toutes retrouvées, il peut les coller au milieu de son travail de quadrillage (peinture) réalisé jeudi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - étiquettes-lettres - quadrillage de jeudi (peinture) - colle
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, et une caisse vide située à l'autre bout.</p> <p><u>Le but du jeu</u> 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 chronométrier 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"> - deux caisses par joueur - divers objets - un chronomètre ou un téléphone si 1 seul joueur.
15'	Projet*	<p>Jour 3 - Sur des demi-feuilles blanches, l'enfant trace un quadrillage sur 4 feuilles à la peinture de différentes couleurs.</p> <p>unemaitresse.fr</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Feuilles A5 (A4 coupées en deux) - Peinture - Pinceau
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

* Réaliser un petit cahier des prénoms : sur chaque page (décorée par l'enfant à l'aide de graphismes) sera collée une photo d'un camarade de la classe et le prénom du camarade sera écrit par l'enfant. Cela permettra de travailler l'écriture de mots, la manipulation des lettres, et la reconnaissance des prénoms de la classe, tout en gardant un petit lien avec les camarades. Ce projet durera un certain temps, et un créneau de travail sera planifié chaque jour.