



Programme d'apprentissage - Jeudi 26 mars

Moyenne section

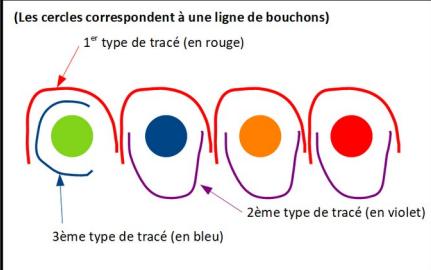
unemaitresse.fr

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'	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 « III » (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 nouvelle comptine à gestes Le petit martien : paroles et chant ici : https://ressources.cemea-pdll.org/spip.php?article1220 et vidéo pour donner une idée des gestes là : https://www.youtube.com/watch?v=ScRb00HhbBA - 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 Le petit martien - déroulé des apprentissages de la matinée
15-20'	Numération	<p style="text-align: center;">Décomposition du nombre 5</p> <p>1- Reprendre l'affichette des décompositions du nombre 5. Former de nouvelles paires avec les cartes pour se remettre les décompositions en tête.</p> <p>2- Jeu : - les cartes sont distribuées une à une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. - chaque joueur pose son tas de cartes à l'envers devant lui. - chaque joueur retourne à tour de rôle la 1ère carte de son tas et la place devant lui. - dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne les deux cartes qui additionnées font 5. Il met les cartes de côté (elles sont défaussées) et gagne un jeton. - Lorsque toutes les cartes sont retournées et qu'il n'y a plus de possibilité de faire 5, on compte le nombre de jetons gagnés par chaque joueur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes des fruits - Affichette des décompositions - Sonnette/totem/maracas (tout objet faisant du bruit) - Jetons <p style="text-align: right;">unemaitresse.fr</p>

15'	Graphisme unemaitresse.fr	Les ponts Dans un bac de farine/sable/semoule, placer une ligne de bouchons (ou tout autre objet). Avec son doigt, l'enfant trace des ponts par-dessus les bouchons. Ensuite, il recommence en passant par-dessous. Il peut aussi essayer de faire des ponts sur les côtés des bouchons. (<i>prémices de l'écriture cursive, « attachée »</i>) <i>Les bouchons sont là pour induire le geste du pont, ils permettent à l'enfant de se fixer des repères.</i>		- bac de farine/sable/semoule - quelques bouchons
10'	Motricité fine	Découpage Sur des feuilles de brouillon placées en format paysage, le parent trace des lignes verticales au feutre (et à la règle!). L'enfant doit essayer de découper sur la ligne, sur toute la longueur.		- feuille de brouillon sur laquelle des bandes verticales ont été tracées au feutre. - ciseaux
30'	Récréation	Temps de détente en extérieur (si jardin)		
10'	R. au calme	Activité de « retour au calme » : lecture, puzzle, dessin, etc		
15'	Écriture	Les nouvelles lettres obliques (K W X Y Z) A l'aide de bandelettes de papier, l'enfant forme les lettres obliques. Il les colle ensuite sur une petite affiche de couleur.		- bandelettes de papier - feuille de couleur (ou blanche) - ciseaux et colle - modèle des lettres
10'	Phonologie	Repérage de mots identiques <u>Jeu du pouce</u> : même jeu mais avec des syllabes. Dans un premier temps, les syllabes seront très différentes (ma/tu, lo/pi, di/mo, etc), puis elles seront de plus en plus semblables (ti/mi, lu/mu, po/ro, mo/ma, lu/la, pi/po etc) (2ème étape seulement si votre enfant a réussi la première étape, ce n'est pas la peine de le mettre en échec. Si la première partie était difficile, continuer à la travailler un peu et reprendre cette activité à différents moments de la journée, par exemple).		- rien !
20'	Motricité	Courir - Le jeu des déménageurs Terrain de jeu : une caisse d'objets par joueur située à un bout du jardin, et une caisse vide située à l'autre bout. Des obstacles sont installés entre les deux caisses : slalom (entre des objets placés au sol), barres horizontales à sauter, 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 chronométrier pour l'encourager à faire mieux.		- deux caisses par joueur - divers objets - des obstacles (slalom, barres horizontales, etc) - chronomètre si jeu solo unemaitresse.fr

		<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>	
15'	Projet unemaitresse.fr	<p>Jour 6 - Écrire les prénoms de trois camarades de moyenne section : MALO, LIAM, LOUANE. Préparer trois bandes de papier sur lesquelles l'enfant va écrire les prénoms (un prénom par bande). Une fois le prénom écrit, l'enfant choisit sur quelle demi-feuille (préparées depuis lundi dernier) il souhaite coller les prénoms. 1 prénom = 1 demi-feuille. Les prénoms sont collés en haut ou en bas de la feuille placée en format portrait.</p> <p><i>Pour les familles ayant une imprimante, vous pouvez déjà imprimer les photos, et les donner à votre enfant pour qu'il les colle au milieu de la page. Pour les autres, ça se complique... Vous pouvez attendre la reprise de l'école pour que je vous imprime et vous donne les photos. Vous pouvez aussi passer à l'école (en me prévenant à l'avance) pendant cette période de confinement, si vous n'habitez pas trop loin, afin que l'enseignant de permanence vous les remette en prenant évidemment toutes les précautions nécessaires.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 demi-feuilles préparées jusqu'à maintenant - 3 bandes de papier - les modèles des 3 prénoms - des feutres - de la colle - les photos des camarades
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