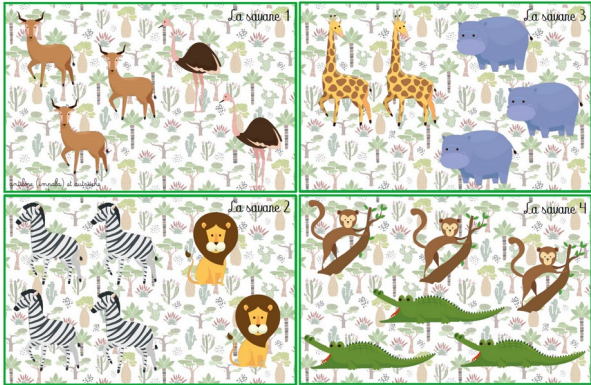
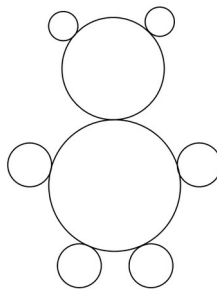
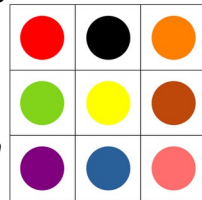
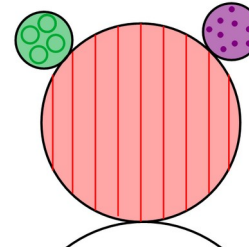


Semaine du 8 au 11 juin – Petite section

unemaitresse.fr	Lundi 8 juin	Mardi 9 juin	Jeudi 11 juin
Rituels	Reprise des rituels dont vous avez l'habitude. En +, vous pouvez préparer des étiquettes « jours de la semaine », « numéro », « mois » et à partir du modèle de la date que vous aurez écrit, votre enfant doit retrouver les étiquettes correspondantes.		
Mathématiques	Manipuler les nombres inférieurs à 6		
	Objectif : Réaliser une collection de même quantité qu'un modèle proche. Donnez à votre enfant une carte représentant des animaux (cartes de la semaine précédente). Expliquez : « <i>Il va falloir nourrir les animaux de la savane, pour cela tu devras leur donner à chacun un jeton représentant la nourriture. S'il y a 5 animaux, il faudra donc 5 jetons.</i> » A ce stade de l'année, sans avoir revu les enfants depuis de nombreuses semaines, il m'est compliqué de savoir où ils en sont du point de vue de la numération, ainsi, vous allez devoir ajuster l'exercice selon l'avancé de votre enfant : les cartes comportent généralement 5 ou 6 animaux au total. Si votre enfant est capable de « nourrir » les 5-6 animaux sans trop de difficulté (il maîtrise presque le 5, mais moins le 6 par exemple), alors proposez lui la carte entière. S'il est encore difficile de constituer des collections de 3 ou 4, alors proposez lui de nourrir un seul type d'animaux pour le moment (4 lions, puis 3 crocodiles, etc). L'enfant compte donc les animaux désignés, et il prend le nombre de jetons correspondant PUIS pose chaque jeton sur les animaux de la carte. (Il serait moins productif de prendre un jeton, de le poser sur un animal, puis un autre etc. Le processus de réflexion ne serait pas le même.)	Objectif : Réaliser une collection de même quantité qu'un modèle éloigné. Reprendre les cartes des animaux. Le déroulé est le même que lundi, sauf que cette fois, la boîte de jetons sera placée sur une table éloignée de la table de travail. L'enfant essaiera de ne pas avoir besoin de retourner à la boîte de jetons plusieurs fois. S'il constate qu'il a fait une erreur, n'hésitez pas à le faire verbaliser, ou à verbaliser pour lui « J'ai pris trop de jetons / Je n'ai pas pris assez de jetons, il y a des animaux qui n'ont pas à manger. »	Même séance que mardi, en essayant d'accentuer la difficulté.
			

Graphisme unemaitresse.fr	Les cercles et précédents graphismes		
	Objectifs : Tracer des cercles. Suivre des consignes pour réaliser un dessin. A la manière d'un « dessin dirigé » (l'enfant suit les consignes de l'adulte pour réaliser un dessin, étape par étape), vous allez amener votre enfant à réaliser un ours tout-en-cercle ! Prévoyez une feuille A4, placée en format portrait (verticalement)  Vous allez commencer en lui disant « Trace un grand cercle au milieu de ta feuille (le corps). Trace un cercle un petit peu plus petit juste au dessus, pour former la tête de l'ours. Ensuite, trace deux petits cercles sur le haut de la tête, etc. » Il est important de commencer par le « corps » pour que l'enfant se repère aisément ensuite.	Objectifs : Tracer des lignes verticales et horizontales, tracer un quadrillage, tracer de petits traits, tracer des points, tracer des cercles. Au préalable, découpez les cartes de couleur et les cartes graphismes. Placez les cartes « couleur » dans un sachet, et les cartes « graphismes » dans un autre. L'enfant choisi un cercle de l'ours, le pointe du doigt. Il pioche alors une carte « couleur » puis une carte « graphisme » : dans la zone désignée, il doit réaliser le graphisme pioché dans la couleur piochée (au feutre). Et ainsi de suite dans tous les cercles formant l'ours. (Si l'activité est trop longue, vous pouvez reporter la fin sur la journée de jeudi) 	Objectif : Colorier précisément en respectant un code-couleur. Enfin, au crayon de couleur, l'enfant va colorier chaque cercle du corps de l'ours dans la couleur utilisée pour le graphisme, exemple : si dans la tête de l'ours ont été tracées des lignes verticales rouges, alors la tête va être coloriée en rouge, etc. 
Écriture unemaitresse.fr	Les lettres du prénom		
	S'entraîner à écrire son prénom (ou d'autres mots) sur une ardoise		Écrire son prénom sur une bande de papier au feutre, et le coller sur sa production de l'ours.
	 Reprendre le jeu de l'oisillon créé à l'occasion des vacances d'avril. Ce jeu permet (entre autre) de travailler de façon ludique sur les lettres de l'alphabet, et le tracé des lettres du prénom. Avant de commencer, pensez à tracer les lettres du prénom de votre enfant sur les cartes violettes et vertes (en capitale). Prévoyez un bac à tracer (farine, semoule ou sable), ainsi que des jetons. <i>Pour les familles m'ayant demandé l'impression de ce jeu, les cartes et le plateau sont malheureusement en noir et blanc, il vous faudra donc repasser les contours en couleur, selon les couleurs du fichier PDF envoyé sur Classroom.</i>		Préparez de petites étiquettes colorées sur lesquelles sont tracées les lettres du prénom de votre enfant (une étiquette = une lettre). Prévoyez suffisamment d'étiquettes pour que le prénom soit écrit au moins 5-6 fois. Donnez à votre enfant une barquette contenant ces lettres mélangées. Il doit les coller sur une feuille blanche, en mettant les lettres dans le bon ordre. L'idéal serait que l'enfant ait de moins en moins besoin de modèle, au fur et à mesure de l'avancée de l'exercice.

Défis unemaitresse.fr	Deux petits défis à proposer à votre enfant : - Prenez en photo des détails de votre maison (intérieur ou extérieur) : par exemple, un coin de bibliothèque, un bout d'un placard de cuisine, un morceau d'une fleur du jardin, une partie d'un objet etc. Proposez la photo à votre enfant (directement sur smartphone, ou en les imprimant si vous souhaitez organiser une vraie « course d'orientation »!), il doit reconnaître cet endroit et s'y rendre pour vérifier. - Raconter la journée de ma peluche : l'enfant met en scène une peluche/poupée/doudou et le prend en photo, de cette façon, il va raconter le « quotidien » de sa peluche : mettre la peluche au lit, installer la table (dînette) pour le petit-déjeuner, lui mettre une brosse à dent dans les mains, construire une tour, travailler devant un cahier, etc.
-------------------------------------	---

