

MOYENNE SECTION – ST GUENOLE – GOVEN

Afin de vous aider, une frise journalière est jointe à ce document. Elle donne un exemple d'organisation de la journée. Vous pouvez utiliser cette frise avec votre enfant afin de lui permettre de se situer dans le temps.

Un planning indicatif des activités principales que vous pouvez faire avec votre enfant a été complété dans la suite de ce document. N'hésitez pas à l'agrémenter avec les activités proposées ci-dessous.

Pendant la fermeture de l'école, n'hésitez pas à :

- Cuisiner avec votre enfant, verbalisez les actions, décrivez ce que vous faites.
- Jouer à des jeux de société, des jeux de construction, des jeux de cartes ;
- Faire des puzzles et des jeux de logique.
- Travailler chaque jour avec les fiches de ce dossier.
- Jouer en extérieur.
- Faire des plantations ;
- Réaliser des colliers de perles (motricité fine).
- Jouer avec de la pâte à modeler.
- Découper.
- Lire des histoires.
- Colorier, dessiner.
- Faire du yoga (dossier en PJ) ;
- Jouer à faire-semblant : dinette, poupée, déguisement ...

Pour toutes les activités, il vous faudra lire et expliquer les consignes à votre enfant. Vous pouvez également l'aider lorsqu'il en a besoin.

Il est important que votre enfant continue de s'entraîner pour maintenir ses acquis et poursuivre les apprentissages.

Nous restons à votre disposition par mail si vous avez besoin de renseignements.

PLAN DE TRAVAIL POUR LA SEMAINE DU 16 AU 20 MARS 2020

| DATE | Activités principales |
|------------------|--|
| LUNDI 16 MARS | <p>Arts : coloriage d'un mandala (fiche en PJ).</p> <p>Grandeurs : ranger des objets du plus petit au plus grand (bouteilles, bâtons, ...).</p> <p>Langage : nommer l'intrus (voir ci-dessous).</p> <p>Numération et dénombrement : choisir une ou deux activités proposées ci-dessous.</p> |
| MARDI 17 MARS | <p>Ecriture : écrire des mots en capitales (l'adulte écrit le modèle et l'enfant recopie) + l'enfant nomme les lettres. Ecrire son prénom et nommer les lettres.</p> <p>Découpage : nommer et découper les formes (fiche en PJ).</p> <p>Reconnaissance et lecture des nombres : choisir une ou deux activités proposées ci-dessous.</p> <p>Langage : lire une histoire et poser des questions à votre enfant sur les personnages, les lieux. Votre enfant peut raconter l'histoire à l'aide des illustrations.</p> |
| JEUDI 19 MARS | <p>Explorer le monde : jeu du lynx : retrouver les objets du modèle, les nommer et les entourer (fiche en PJ).</p> <p>Classement : mettre du matériel à disposition (vêtements, briques de construction, figurines, ...). Votre enfant doit trier les objets en choisissant un critère de classement (type d'objets, forme, couleur, ...).</p> <p>Langage : quelle est l'image ? (voir ci-dessous).</p> <p>Numération et dénombrement : choisir une ou deux activités proposées ci-dessous.</p> |
| VENDREDI 20 MARS | <p>Ecriture : écrire des mots en capitales (l'adulte écrit le modèle et l'enfant recopie) + l'enfant nomme les lettres. Ecrire son prénom et nommer les lettres.</p> <p>Reconnaissance et lecture des nombres : choisir une ou deux activités proposées ci-dessous.</p> <p>Explorer le monde : situer et nommer les différentes parties du corps et du visage en utilisant un miroir.</p> <p>Reconnaissance et lecture des nombres : choisir une ou deux activités proposées ci-dessous.</p> |

LUNDI 16 MARS

Trouve l'intrus. Votre enfant observe la série d'images, nomme l'intrus et explique son choix.

a)



N'hésitez pas à faire nommer chaque image et vous pouvez aider votre enfant à les nommer.

Réponse : le champignon (toutes les autres images représentent des fruits).

B)



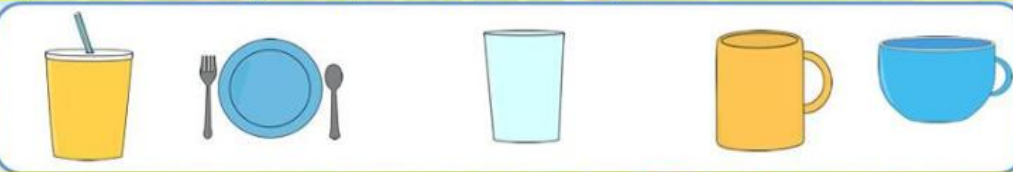
Réponse : la luge (les autres moyens de transport sont à roues).

C)



Réponse : la casserole (elle ne permet pas de se laver).

d)



Réponse : l'assiette (elle ne permet pas de boire).

JEUDI 19 MARS

Quelle est l'image ?

Vous lisez la description et votre enfant doit retrouver la bonne image



Il y a un moulin, un âne et des fleurs. Quelle est l'image qui correspond ?

b) Réponse : c'est la dernière avec le chat botté.



Il y a un arbre dans un champs plein de fleurs. C'est le printemps. Montre l'image qui correspond ?

c) Réponse : c'est la 1^{ère} avec l'arbre en fleurs.



La petite fille se trouve à la maison, il y a un chien et des vêtements sur le lit. Quelle est cette image ?

Réponse : c'est la 3^e, la petite fille s'habille.

Activités de numération et dénombrement :

- Poser une carte chiffre ou nombre : l'enfant pose un nombre équivalent d'éléments
- Mettre une collection de référence devant l'enfant (par ex 5). Demander une collection où il y en a moins (réponses acceptées : 1,2,3 et 4), une collection où il y en a autant, et une collection où il y en a plus (toutes les réponses au-dessus de 5 sont bonnes. Même exercice, mais en demandant juste 1 de moins ou 1 de plus.
- Faire 2 collections différentes d'éléments. Demander où il y en a le plus, où il y en a le moins (faire varier la disposition : resserrer les pions dans la collection qui en compte le plus)
- Faire une collection. Demander à l'enfant combien il y aura d'éléments si on en ajoute 1.
- Jouer avec 2 dés dès que possible, cela oblige les enfants à additionner.

On peut très bien jouer à la bataille : un tas de 15 haricots au centre. Le joueur A lance un dé et mémorise son score. Le joueur B joue à son tour. Celui qui gagne empoche un haricot. Celui qui a le plus de haricots a gagné.

- Poser une carte (par ex 7). Poser 3 éléments à côté. Combien faut-il encore d'éléments pour arriver à 7 ?
- Trouver les compléments à 10. Soit en se servant de ses mains, soit des pions. Poser x éléments. Trouver combien d'éléments sont encore nécessaires pour arriver à 10. Noter les résultats sous forme additive (4 + 6, 5 + 5...)

Reconnaissance et lecture des nombres :

- Remettre les chiffres/nombres dans l'ordre
- Jouer à la bataille
- Les imprimer 2 fois et faire un memory (pas avec tous les nombres, cela fait trop) : de 5 à 10 en augmentant si cela est trop facile)
- Poser une carte : trouver la carte qui vient juste avant et celle juste après
- Faire une suite de 7 cartes avec un trou : l'enfant doit trouver la carte qui manque (ex : 7 8 10 11 12 13). Toujours faire nommer les chiffres par l'enfant.