PLAN DE TRAVAIL : Semaine 4 du MARDI 14 au vendredi 17 avril 2020 classe : moyenne section

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| LES ACTIVITES |  MARDI |  JEUDI |  VENDREDI  |  |  |  |  |  |  |
| Rituels : 15mn |  Date : Dire la comptine des jours de la semaine avec l’adulte, chercher le jour et le marquer avec une pince à linge, le nombre et le mois sur le calendrier et faire une phrase :Introduire « hier, nous étions………………………………. et barrer sur le calendrier le jour terminé. « Aujourd’hui, nous sommes………………………………» .Signaler par une boule de patafix ou pâte à modeler ou autre.  Lire tous les jours de la semaine dans l’ordre. Météo : faire une phrase pour dire le temps qu’il fait.Rappel des couleurs lors de l’habillage, des repas, du bain, l’histoire (nommer la couleur de ses habits, des aliments ou objets dans la pièce, dans les livres). |  |  |  |  |  |  |
| Oral/écrit 25mn  |  Oral : Poulerousse Père Castor.1-Ecouter l’histoire sur le lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=vVetz_B_iX8>pour se rappeler des personnages et de l’histoire .2-Raconter l’histoire de Poulerousse en respectant la chronologie des évènements et en utilisant les connecteurs temporels (d’abord, ensuite, puis, enfin).  | Oral : scander un mot de 1 / 2 / 3 syllabes La lettre « e » finale ne se prononce pas et veiller à la bonne prononciation des syllabes (exemple : PAU/LINE (2 syllabes orales)1- Taper dans les mains son prénom puis taper sur les mots des cartes :lapin / poule/ coq /caneton /cheval /cochon /oie /canard /vache / mouton2-jeu des syllabesMatériel : 2 pions / 1 feuille pour 2 joueurs avec des cases (7 cases : l’adulte écrit dans la 1ère case départ et dans la dernière arrivée) / 1jeu de cartes animaux de la ferme(à découper)-Règle du jeu : faire avancer son pion sur son plateau en tenant compte du nombre de syllabes de chaque carte tiréeLes cartes sont mélangées, les 2 pions sont sur la case départ -Le jeu commence Le 1er joueur prends la 1ère carte nomme sa carte exemple co/chon 2 syllabes et avance son pion de 2 cases.Le deuxième fait de même. Le premier qui termine a gagné. | Ecrit : reconnaître et apprendre les lettres de l’alphabet(15mn maximum)1-Clique sur la lettre qui convient parmi celles proposées en dessous.2-Tu peux regarder la fiche alphabet de la semaine dernière.<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/les-lettres-de-l-alphabet-niveau-facile-83/> |  | LUNDI | MARDI | JEUDI | VENDREDI |  |
| Activités physiques30mn | -Jeu : les balles brûlantes Matériel : 2 joueurs- 6 balles par joueur ou si vous n’en avez pas confectionnez- les avec des chaussettes en boules, un sifflet,-Règle : envoyer le plus rapidement ses balles dans le camp adverse-une ficelle ou une bande de tissu pour séparer le terrain en 2 zones 1-Mettre la ficelle au sol et disperser les balles sur chaque terrain. Au signal chaque joueur envoie les balles sur le terrain adverse ;2-Quand l’arbitre siffle ou crie stop, les joueurs s’arrêtent et on compte le nombre de balles sur chaque terrainCelui qui a le moins de balles gagne la partie. Chacun à son tour joue le rôle d’arbitre. Recommencer | Reprendre : tête, épaules genoux et pieds1-Ecouter et regarder la vidéo une fois et n’utiliser que la partie sonore (ne pas exposer les enfants aux écrans).2-Bouger et chanter en exécutant les mouvements de la partie du corps demandée<https://www.youtube.com/watch?v=wS1uofMBNoA> | Parcours :se déplacer dans des environnements variés, naturels ou aménagésMatériel : bande de tissu / 3 ceintures (cercles)/ 3 balais/ table / 3 chaisesL’adulte aménage le parcours, veille à la sécurité et reste près de l’élève pendant son déplacement.L’élève doit :-Sauter dans les cerceaux -passer sous la table,-marcher sur une bande sans que les pieds dépassent (comme si on marchait sur une poutre) -sauter les bâtons des balais -Passer sous les chaisesRecommencer2/3 fois. |  |  |  |  |  |  |
| Graphisme / écriture25mnBien veiller à la bonne tenue des feutres et au sens du tracé. | Graphisme : les lignes courbesTracer des lignes courbes sans ligne et entre 2 lignes1-Trace les vagues. Continue comme le modèle2-trace des vagues entre les 2 lignes. (Bien toucher la ligne du haut et celle du bas).- Ecris ton prénom Commence à tracer et à écrire de la gauche vers la droite. | Ecriture : la lettre SL’adulte montre des mots écrits en capitales d’imprimerie POISSON /SAC /SOLEIL et demande à l’élève de nommer la lettre qui ressemble à des vagues (la lettre S). Le montrer dans les mots. 1-Dans un plateau mettre une fine couche de farine et demander à l’élève de tracer le S en plusieurs fois. Le laisser faire et mettre 2 bouchons pour l’aider si besoin (on tourne derrière celui d’en haut et on tourne devant celui d’en bas). Bien veiller à la bonne tenue des feutres et au sens du tracé.2-Sur une feuille sens horizontal, tracer un modèle S et l’élève continue la ligne.En dessous, sur la même feuille l’adulte écrit le mot SAC, l’élève nomme et reproduit les lettresTu peux dessiner et colorier le sac du renard. - N’oublie pas d’écrire ton prénom sur la feuille.Commence à écrire de la gauche vers la droite. | Graphisme : décore les œufs. Tracer des graphismes connus : des vagues, des ponts, des soleils et des spirales1-Choisir et tracer un graphisme dans chaque œuf.2-Colorie le panier et la pailleBien veiller à la bonne tenue des feutres et au sens du tracé. |  |  |  |  |  |  |
| Chansons-comptinesVous trouvez facilement si vous taper le titre dans le moteur de recherche de YouTube 15mn | Chanter les comptines connues (celles de la semaine précédente ou autres)Le renard tout roux.<https://www.youtube.com/watch?v=Dgnvc7Rm7io> |  |  |  |  |  |  |
| Activités mathématiques25mn | Les œufs de paulette<https://www.youtube.com/watch?v=zXP6T7sF3oA>Réécouter l’histoire : les œufs de Paulette1-nommer et décrire les animaux rencontrés (nom/description physique plus détaillée à faire avec l’élève) / alimentation) -La poule a des plumes, 2 pattes et mange des graines, des herbes, des légumes et des vers de terre.-La cane : a des plumes, 2 pattes et mange des graines, des herbes, des légumes, des petits insectes.-La truie : a des poils,4 pattes et mange des céréales (blé, maïs) et aussi des petits animaux : vers de terre, des escargots…-La brebis a des poils bouclés appelés laine 4 pattes et mange de l’herbe.-La chienne a des poils, 4 pattes et mange de la viande, des légumes.-La vache : a des poils, 4 pattes et mange de l’herbe.2-Jeu du petit et de la maman : -Comment s’appelle le petit de la poule ? le poussin (même exercice avec les autres animaux).-Comment s’appelle la maman du veau ? la vache (même exercice avec les autres animaux).Tu peux jouer avec d’autres animaux de la ferme.La lapine, le lapereau/ l’ânesse, l’ânon /la jument, le poulain/ la chèvre, le chevreau/ la dinde, le dindonneau. | Compter et dénombrer jusqu’à 5Réaliser des collections de 1 à 5 éléments1-Réciter la comptine des nombres jusqu’à 12. 2-Lire les nombres de1 à 5 dans l’ordre et dans le désordre.3-l’adulte dessine 5 paniers sur une feuille et y inscrit les nombres de 1 à 5.L’élève découpe des œufs sur les publicités et colle la quantité demandée dans chaque panier. | Se repérer dans l’espace.Notions : devant/derrièreJeu : jacques a ditRègle : l’adulte donne les consignes et tu les suis que s’ils commencent par « Jacques a dit »JEU : Jacques a dit : place l’objet devant la chaise. / Jacques a dit : place l’objet derrière la chaise. /place l’objet devant la table. ( l’élève ne doit pas placer l’objet car ce n’est pas Jacques qui a dit)./ Jacques a dit : place l’objet derrière la table/ place l’objet devant le fauteuil…2-Sur une publicité, l’élève découpe une poule en chocolat et la colle au milieu de la feuille blanche.Ensuite il/elle découpe et colle un lapin devant la poule et un œuf derrière la poule. L’élève doit bien regarder la tête de la poule avant de poser chaque image : où situer « devant » et « derrière » ? |  |  |  |  |  |  |
| Les arts plastiques25mn |  Peinture : l’œufMatériel : 1 œuf évidé, peintures, pinceau1-L’adulte vide l’œuf en faisant un petit trou sur le sommet, le nettoie au savon. Laisser sécher. 2-L’élève peins l’œuf d’une couleur, le laisse sécher et décore en faisant des pois de plusieurs couleurs avec un coton tige. Laisser sécher.  | Modelage : Agir sur la pâte à modeler/la pâte à sel ou la pâte auto durcissantePrendre une des pâtes et utiliser des emporte- pièces pour obtenir des petits éléments.Tu peux les peindre.   | Découpage/collage : Réaliser un poussinMatériel : une forme ovale sur une demi-feuille de papier cartonnée si possible, les ciseaux, du coton, de la peinture jaune, 2 formes de ta main découpées.1-L’adulte dessine la forme ovale et l’élève découpe en suivant les traits.2-L’élève colle le coton sur toute la surface de l’œuf et le peins en jaune.3-Avec un stylo, l’adulte dessine le contour de ta main en 2 fois.-t’aide pour le découpage et le collage des mains derrière la feuille (les ailes : les pouces vers le haut -rajoute les yeux 2 ronds noirs, le bec (un triangle), et les pattes.Surveiller l’utilisation et veiller à la bonne tenue des feutres et crayons. |  |  |  |  |  |  |
| Histoire à raconterPropositionsOu consulter une histoire et Oli (PODCAST de France inter).20mn | L’élève écoute l’histoire, ne regarde pas l’écran et raconte ce qu’il a retenu.T’choupi cherche les œufs de Pâques. <https://www.youtube.com/watch?v=Oq9LJdlbgZA> | LA PETITE POULE noire<https://www.youtube.com/watch?v=MDqbPnXxv-s> | Réécouter une histoire que tu as aimé parmi les histoires proposées. |  |  |  |  |  |  |