

PROGRAMMATION ECOLE A LA MAISON- Semaine du 30 mars au 3 avril 2020.

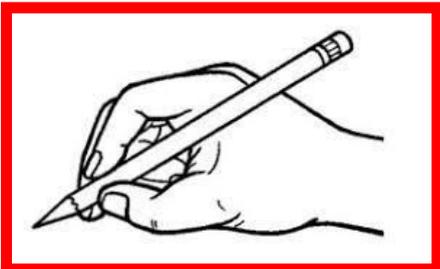
Thème : Les animaux de la ferme.

	Diverses activités orales
Tous les jours	<ul style="list-style-type: none">- Comptines : Un éléphant qui se balançait, les petits poissons, une souris verte, Petit escargot, dans sa maison un grand cerf, Nouvelle comptine : Une poule sur un mur consulter le lien. (https://www.youtube.com/watch?v=QAoR_BgtHTY)- Repérage temporel : Sur une journée, prendre des photos des temps fort vécus avec les enfants. Faire verbaliser sur les actions (Le matin on se lève et on prend son petit déjeuner etc..), bien insister sur les marqueurs temporels (matin, à midi, l'après-midi, le soir, la nuit).- La météo du jour : Quel temps fait-il ? Votre enfant peut mettre le curseur sur le temps qui correspond.- La météo des émotions : Demandez à vos enfants de vous parler de leurs émotions. Comment te sens-tu aujourd'hui ? Ah tu es "joyeux" comme le monstre jaune ! (Montrez-lui le monstre jaune et si possible faire visualiser son choix en mettant un petit aimant dessus). Montre-moi comment est ton visage quand tu es joyeux ! Mimer avec votre enfant. <p><u>Lecture d'une histoire</u> : Lire la même histoire sur la semaine et s'assurer que les enfants l'aient compris en leur posant quelques questions en fonction de l'intrigue. Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none">- Qui est le personnage le plus important de l'histoire ?- Comment s'appelle-t-il le petit garçon de l'histoire ? Et ses amis ?- Que fait-il ? Pourquoi le fait-il ?- Si vous manquez de livres à la maison http://ebookids.com/fr/livres-enfants/fr-Francais/livres-audio/

	Temps de motricité
<p>JOUR 1 et 2</p> <p>Matériel : Cerceaux + support musical.</p> <p>Si vous n'avez pas de cerceaux, vous pouvez utiliser d'autres objets par exemple : Couvre volant Grandes assiettes en carton ou plastique Grandes bassines en plastique (assez légère pour être soulevé par l'enfant).</p>	<p>Jeux musicaux avec des objets :</p> <p>Un jeu d'imitation sur la chanson de Pierre Chêne, Donne-moi un cerceau.</p> <p>On écoute alors ce que nous devons faire avec le cerceau.</p> <p>Nous travaillons avec l'objet, tout en écoutant et se déplaçant sur la musique.</p> <p>Prévoir un temps à la fin de la séance pour danser librement, sur les musiques de votre choix !</p> <p>Chanson à retrouver ici. https://www.youtube.com/watch?v=xyh_3apK7Wg</p>
<p>JOUR 3 et 4</p> <p>Matériel :</p> <p>Bancs / Chaises / table basse / balles / ballons</p> <p>(Si vous n'avez pas de ballons, faites des boules à partir de paires de chaussettes)</p>	<p>Jeux de lancers :</p> <p>But du jeu : Lancer les objets de l'autre d'un obstacle.</p> <p>Consignes : - Au signal, prendre un objet et le lancer. - Lorsqu'il n'y a plus d'objets à lancer, aller les chercher et les déposer dans les caisses.</p> <p>Critères de réussite : Pour l'élève : se séparer de son objet.</p> <p>Recommandation Vérifier que les élèves ne sortent pas de la zone de lancer avant que tous les objets soient lancés.</p> <p>Variables - Espace : Éloignement entre la zone de lancement et la zone de réception.</p> <p>Laissez les enfants jouer autant de temps qu'ils le souhaitent.</p> <p>Prévoir un temps de jeu libre avant ou après la séance.</p>

Pendant la période 4, nous allons travailler sur le thème des animaux de la ferme. Il vous sera donc proposé des situations d'apprentissage mettant en avant ce thème.

	Jeux d'apprentissages
<p>JOUR 1 et 2</p> <p>Matériel :</p> <p>Fiche de photos envoyées par courriel par la maîtresse.</p> <p>Matériel :</p> <p>Animaux de la ferme en plastique.</p> <p>Si vous n'avez pas de petits animaux en plastique vous pouvez les remplacer par ce que vous possédez (petites peluches; dessins plastifiés; images sur tablettes)</p> <p>Le but est de découvrir les animaux en manipulant (avec les mains..)</p>	<p>Mobiliser le langage Visionnage des albums photos de la classe. Les documents partagés ici sont les pages du cahier de vie de classe que je n'ai pas pu vous faire parvenir auparavant.</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laisser l'enfant observer les images, accueillir sa parole. • Reformuler (si possible) sa phrase en cas d'erreur de structure de phrase; ou de manque de vocabulaire. • L'amener à décrire les images (qu'est-ce-que tu vois ? Qui vois-tu ? Que font-ils ? Pourquoi) • Lire le descriptif rédigé par la maîtresse (si l'enfant ne souhaite pas poursuivre la séance de langage, a du mal à tenir pendant la lecture, il est possible de la reprendre à un moment ultérieur). <p>Explorer le monde Jouer avec les animaux : Découverte des animaux de la ferme.</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser sur la table les différents animaux de la ferme en plastique (Si possible proposer plusieurs animaux de la même famille). • Laisser les enfants jouer librement s'approprier les différents animaux de la ferme. • Faire nommer les différents animaux. (Cette étape peut être effectuée à plusieurs reprises, 3 par 3 par exemple selon la capacité de concentration de l'élève); <p>Quel vocabulaire pouvez-vous travailler ? (De quels animaux disposez-vous ?)</p> <p>Vocabulaire : cochon, poule, vache, chien, chat, âne, canard, coq, mouton, cheval.</p>
<p>JOUR 3 et 4</p> <p>Matériel : les assiettes, les gobelets, les couverts de votre cuisine.</p> <p>-les fruits, yaourts (ce que consomme la famille et qui peut-être distribué par les enfants en toute sécurité).</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.</p> <p>Jeu de distribution : Découverte de la quantité 1.</p> <p>Déroulement : Les enfants vont devoir réaliser une distribution en mettant la table, 1 objet par personne. Ex : 1 gobelet pour papa, 1 gobelet pour maman, 1 gobelet pour dada. Puis, 1 assiette etc.</p>

<p>Matériel :</p> <p>Feuilles</p> <p>feutres- crayons (ce que vous avez de disponible à la maison).</p>	<p>Il faudra répéter l'activité plusieurs fois pour que l'enfant comprenne que le mot "1 / un" signifie 1 seul objet peut importe l'objet.</p> <p>Graphismes : Les lignes verticales</p> <p>S'entraîner à faire des lignes verticales sur papier libre.</p> <p>Geste : du haut vers le bas</p> <p>Veillez à la bonne tenue du crayon.</p> 
---	---

Ateliers Autonomie / Manipulation	
<p>JOUR 1 et 2</p> <p>Matériel : Tout est indiqué sur le site !</p> <p>Si vous n'avez pas de colorant alimentaire ce n'est pas grave ! Vous pourrez tout de même utiliser votre pâte à modeler.</p>	<p>Fabrication de pâte à modeler :</p> <p>Afin d'anticiper les activités de modelage, nous allons ici tenter de fabriquer de la pâte à modeler.</p> <p>Vous trouverez ci-joint un lien vous amenant à un site ludique qui vous permettra de fabriquer de la pâte à modeler.</p> <p>https://www.hugolescargot.com/activites-enfants/bricolages/34486-fabrique-ta-pate-a-modeler/</p>
<p>JOUR 3 et 4</p> <p>Matériel :</p> <p>Divers vêtements pour adultes et pour enfants</p> <p>Chaussettes</p> <p>Shorts</p>	<p>Atelier habillage :</p> <p>Nous avons déjà eu l'occasion de vous parler des ateliers habillage en classe.</p> <p>C'est le moment idéal pour transformer ce temps d'autonomie en jeu à effectuer en famille.</p> <p>Faire un petit concours d'habillage, en commençant par les chaussettes !</p>

Pour ne pas décourager les enfants, il faut se prêter au jeu, pour leur laisser de l'avance.

Donnez-leurs des petites techniques, par exemple, retrousser sa chaussette avant de la présenter devant les orteils.

Il faut aller progressivement, en donnant le maximum d'autonomie à l'enfant. ***N'oublions pas que plus la situation sera ludique plus l'enfant aura envie de s'entraîner.***