










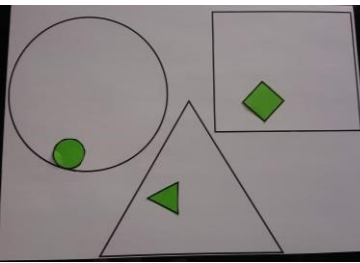



SEMAINE du 25 mai au 29 mai 2020 Très petite section/ Petite Section


Domaines	Lundi 25 mai 2020	Mardi 26 mai 2020	Jeudi 28 mai 2020	Vendredi 29 mai 2020
<p><u>Manipulation</u> <u>Motricité fine</u></p>	<p><u>S'entraîner à fermer sa fermeture éclair SEUL :</u></p> 	<p>les <u>re des paires de chaussettes :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. à ton parent à refaire les paires de chaussettes après la lessive et à ranger. 2. Trouve les paires qui vont ensemble. Ton parent te montre comment les associer et tu fais pareil. 	<p><u>Apprendre à ranger : Associer les feutres et leurs bouchons</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Séparer les feutres de leur bouchon et les éparpiller sur la table. 2. L'enfant remet le bouchon sur chaque feutre, et doit entendre un « clic » lorsque le bouchon est correctement enclenché. 	<p><u>Apprendre à bien se laver les mains :</u></p> <p><i>Lien en bas de page</i></p> 
<p><u>Laisser des traces</u></p>	<p><u>Réaliser un tracé circulaire sans freiner son geste :</u> <u>Matériel :</u> essoreuse à salade, objets ronds : assiettes, bouchons, ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliser l'essoreuse à salade pour comprendre le geste circulaire. 2. Tourner autour des assiettes, des bouchons...avec ton doigt. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Réaliser un geste circulaire continu avec une craie :</u> Coller des gommettes sur une feuille en les espaçant. 2. Tourner autour de la gommette avec la craie ou des feutres. 	<p><u>Réaliser des cercles fermés en pâte à modeler :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faire des colombins avec la pâte à modeler. 2. Relier l'extrémité des colombins pour former un cercle. 	<p><u>Tracer des cercles fermés autour d'un élément inducteur :</u></p> <p>Dans de la faine, du sable ou de la semoule, poser un petit objet rond. L'enfant trace un cercle fermé autour de l'objet.</p> 

<u>Défis</u>	<p><u>Chercher et créer une collection avec des objets de forme ronde :</u></p> 		<p><u>Ecrire son prénom en capitales :</u></p> <p>Le matériel : Imprimer ou écrire les lettres du prénom de votre enfant en majuscules et découper les (ce sont les lettres mobiles) Ecrire le prénom de votre enfant en lettres capitales qui servira de modèle.</p>	
--------------	--	--	--	--

			<p>1. Demander ensuite à votre enfant de reconstituer son prénom en utilisant les lettres mobiles en s'aidant du modèle (en commençant par l'initiale, ...) 2. sans l'aide du modèle.</p> 	
--	--	--	---	--

<u>Mathématiques</u>	<p><u>Compléter un sudoku :</u></p> <p>Découper les éléments du jeu disponible en bas du tableau ou réaliser votre propre sudoku. Expliquer à votre enfant ce qu'est une ligne (horizontal) et une colonne (vertical). Le principe du jeu : Chaque animal ne doit être présent qu'une seule fois dans chaque ligne ou chaque colonne.</p> 	<p><u>Topologie / Situer des objets les uns par rapport aux autres :</u> Le lien est en bas du tableau, mais vous pouvez aussi créer vous-même vos cartes modèles.</p> 	<p><u>Trier des formes géométriques :</u></p> <p>Document en bas du tableau <u>Parent</u> : Découper des formes: carré, rond/disque, triangle. <u>Enfant</u> : Nomme puis trie et range les formes dans la forme correspondante sur la planche modèle.</p> 	<p><u>Associer une quantité à son écriture chiffrée :</u> Sur des cartes où sont écrits les chiffres 1, 2 et 3 (UNO, cartes classiques, ou à faire vous-même), l'enfant doit placer le nombre correspondant de pinces à linges (ou autres objets dont vous disposez) sur la carte.</p> 
----------------------	---	--	---	---

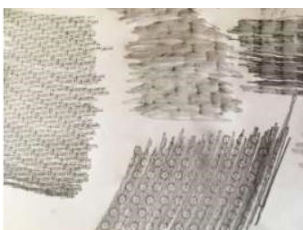
<p><u>Langage oral</u></p>	<p>1. . Lecture de l'album Boucle d'or et les 3 ours : https://www.youtube.com/watch Lecture de l'album Boucle d'or et les trois ours du Père castor : https://www.youtube.com/watch</p>	<p><u>Raconter l'histoire avec les marottes.</u> Le parent raconte l'histoire Bien insister sur les structures répétitives. Cela permet à votre enfant de mémoriser l'histoire. Raconter l'histoire plusieurs fois.</p>	<p><u>L'enfant raconte l'histoire 1.</u> Votre enfant s'entraîne à raconter l'histoire Le but n'est pas que votre enfant le fasse parfaitement mais qu'il arrive à réinvestir certains éléments : chronologie, vocabulaire, intonation...</p>	<p><u>L'enfant raconte l'histoire 2.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enregistrer votre enfant raconter l'histoire 2. de Boucle d'Or et des 3 ours 3. Réécouter l'enregistrement avec lui
----------------------------	--	---	--	--

<p><u>Motricité</u></p>	<p><u>Réaliser un parcours d'aventure (vocabulaire topologique) :</u> Sous votre vigilance, aidez votre enfant à réaliser un parcours où il devra passer : SUR, SOUS, DEVANT, DERRIERE, A COTE DE, en vous servant des objets de la maison (chaise, caisse, table) comme repères. Il devra suivre vos consignes orales. S'il ne comprend pas la consigne, aidez-le en lui montrant avec une peluche par exemple.</p>	<p><u>Motricité des animaux :</u> <i>Lien en bas du tableau</i> Se déplacer de différentes façons. Se déplacer comme l'ours, le lapin, le flamant rose, la grenouille, ... Lien de la vidéo en bas du tableau. Vous pouvez proposer à votre enfant de se déplacer comme d'autres animaux : l'araignée, le serpent, ... selon votre imagination et la sienne.</p>	<p><u>L'alphabet sportif :</u> <i>Lien en bas du tableau</i></p> <p>- Ecrivez les lettres du prénom de l'enfant sur des bouts de papier. - L'enfant pioche une lettre, la nomme et fait ensuite l'exercice correspondant à la lettre piochée.</p>	 <p>The image shows a worksheet titled 'L'alphabet sportif' with two rows of letters (A-Z and a-z) and corresponding illustrations of animals or objects for each letter. For example, 'A' is associated with an ant, 'B' with a bear, 'C' with a cat, etc.</p>
-------------------------	--	---	--	---

Arts visuels

Chasse aux textures dans la maison – partie 1 :

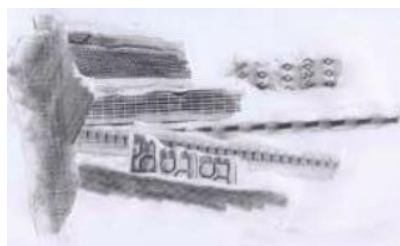
Muni d'une feuille de papier et d'un crayon à papier ou de couleur, l'enfant réalise une



collection de frottages.

Chasse aux textures dans la maison – partie 2 :

C'est la suite du travail de lundi.



Reprendre la feuille de lundi avec les différentes traces/textures trouvées par votre enfant.

Peinture gonflante :

RECETTE PEINTURE GONFLANTE (faite maison)	
- FARINE	3 cuillères à soupe de FARINE
- SEL	3 cuillères à soupe de SEL
- EAU	6 à 8 cuillères à soupe EAU
- COLORANTS ALIMENTAIRES ou PEINTURES ACRYLIQUES	1 dose plus ou moins grande selon la couleur désirée
- BICARBONATE DE SOUDE ou LEVURE CHIMIQUE	1 cuillère à café de LEVURE ou de BICARBONATE de soude
- FOUR MICRO ONDES	1 ça suffira.. ☺

La recette

Mode d'emploi :

- Mélangez la farine + la levure ou le bicarbonate de soude + le sel .
- ajoutez l'eau jusqu'à avoir une mixture

assez épaisse sans grumeau, comme la texture du yaourt.

- Répartissez dans des récipients et ajouter la couleur.

- Faites un dessin en utilisant la peinture.

Une fois vos dessins terminés, placez votre feuille au micro-ondes et laissez chauffer 15 secondes à 800W (faites des essais pour trouver le bon temps de cuisson). Surtout rester à proximité pour surveiller.



Transforme ta main :



1. Imagine en quel animal pourrait se transformer ta main.
2. Ensuite, choisis les bonnes couleurs, recouvre ta main avec de la peinture et fais ton empreinte sur la feuille.

Poser la feuille sur une surface puis frotter cette surface avec le crayon en faisant des allers-retours légers Surfaces possibles : carrelage, parquet, tapis, set de table, planche à découper, passoire, meuble, panier, grille, Jouet...

L'enfant découpe ou déchire plusieurs morceaux de différentes grandeurs dans les textures de son choix et réalise une composition.

assez épaisse sans grumeau, comme la texture du yaourt.

- Répartissez dans des récipients et ajouter la couleur.

- Faites un dessin en utilisant la peinture.

Une fois vos dessins terminés, placez votre feuille au micro-ondes et laissez chauffer 15 secondes à 800W (faites des essais pour trouver le bon temps de cuisson). Surtout rester à proximité pour surveiller.



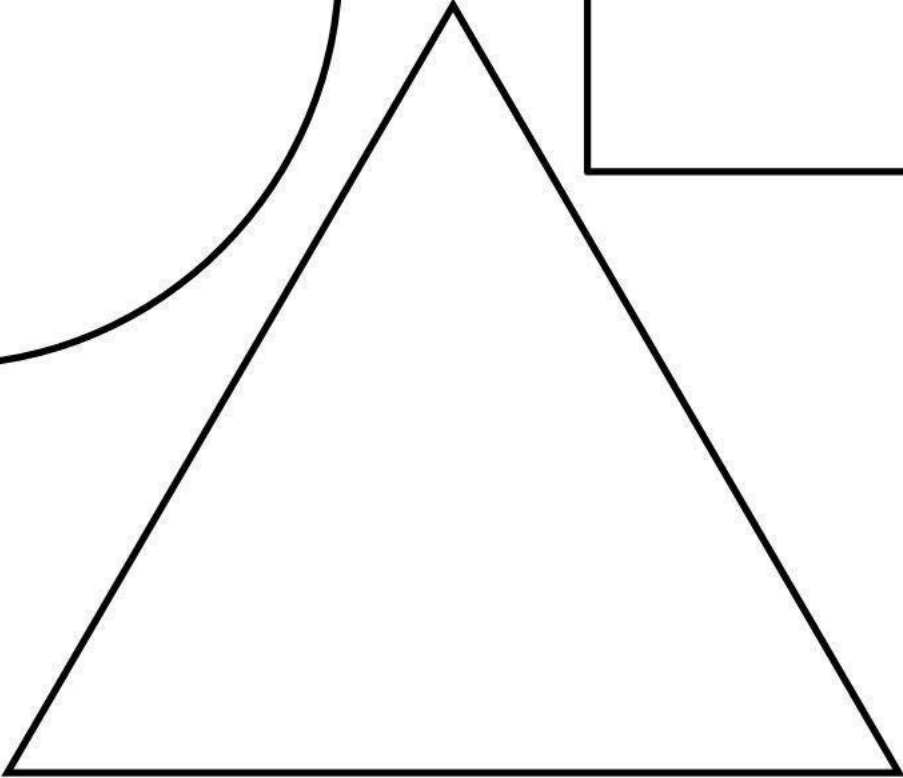
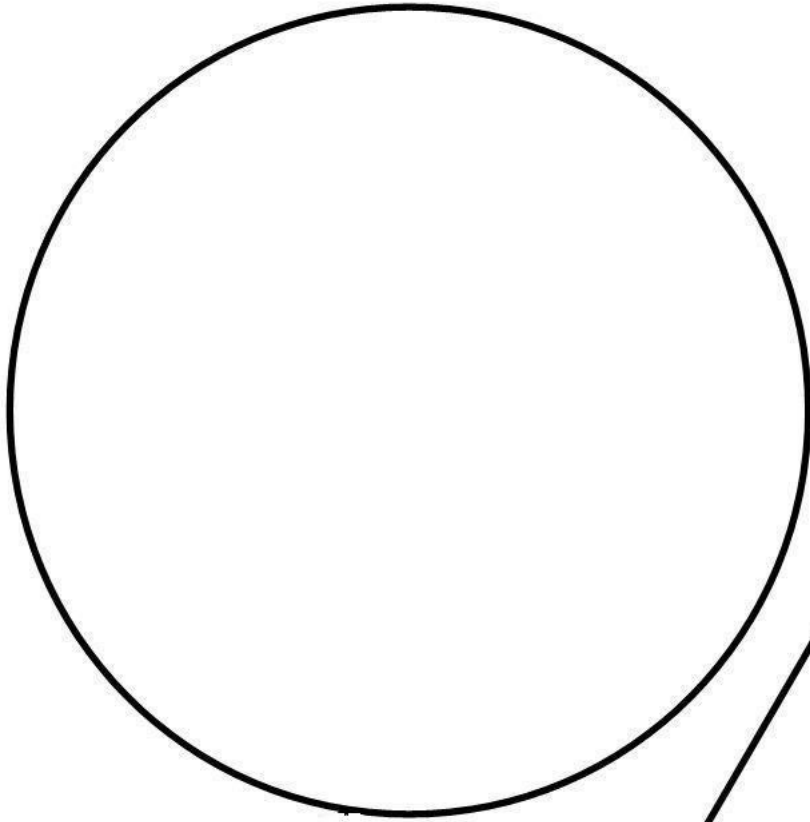
3. Transforme l'empreinte de ta main pour en faire un animal. Dessine les parties manquantes avec des feutres.

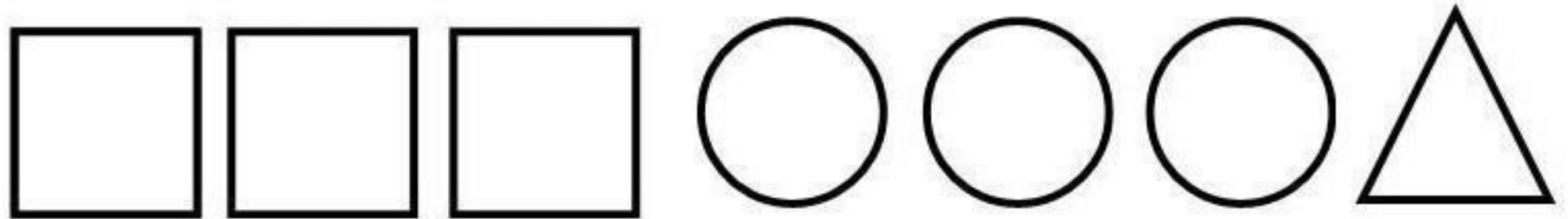
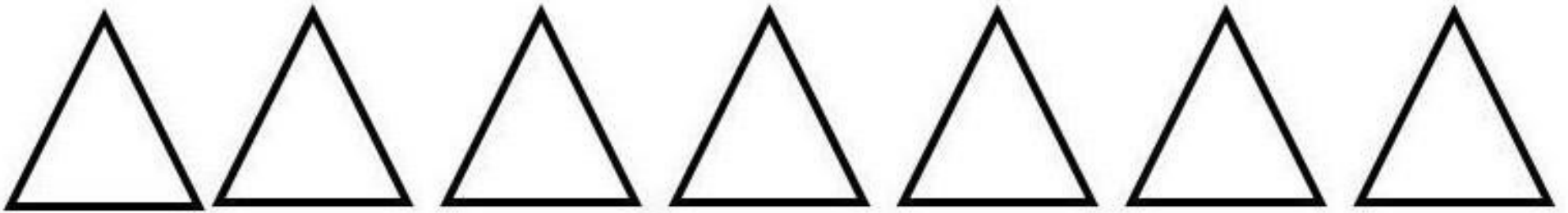
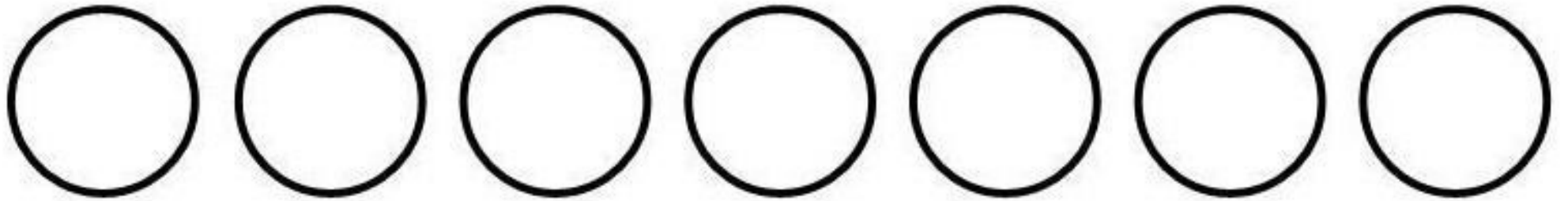
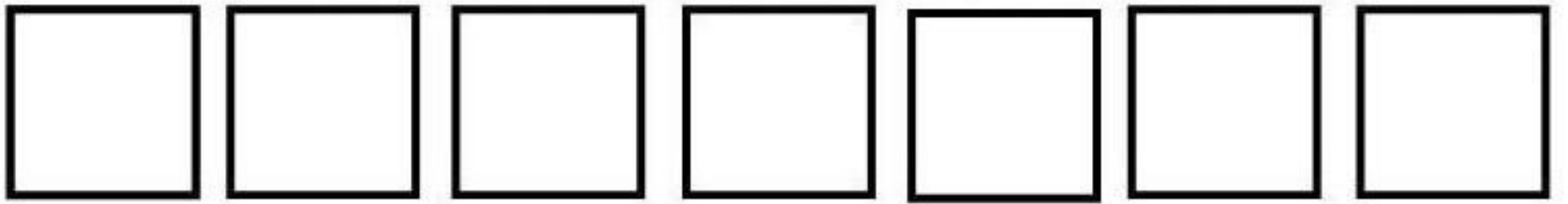


Le lavage de mains : <https://www.youtube.com/watch?v=vPTIa47veal>

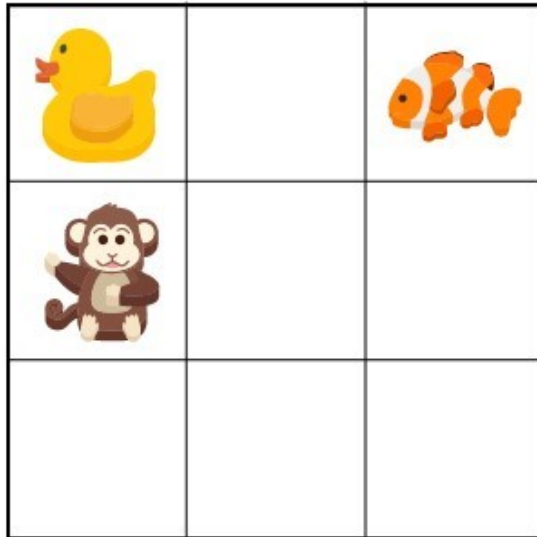
Motricité :

MARDI : la motricité des animaux : <https://www.youtube.com/watch?v=piUqc3W-FJI>

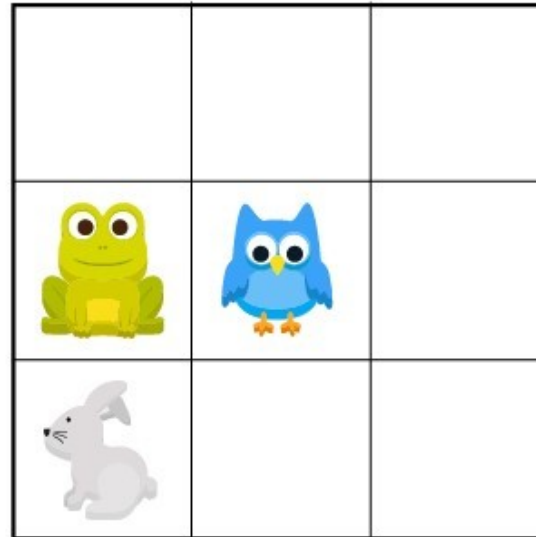




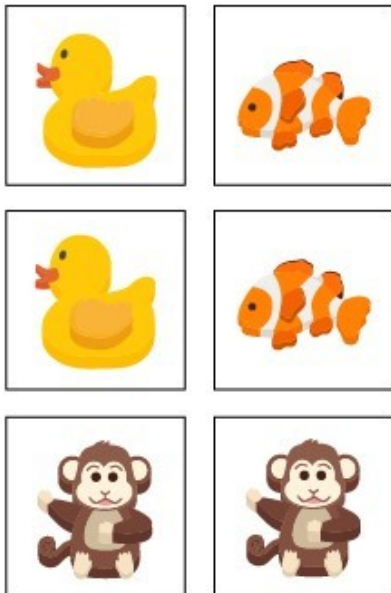
Jeu 1



Jeu 2



Cartes du jeu 1 à découper



Cartes du jeu 2 à découper

