






SEMAINE 5 du 18 mai au 24 mai 2020 Très petite/ Petite Section

Domaines	Lundi 18 mai	Mardi 19 mai	Jeudi 21 mai	Vendredi 22 mai
	Modeler les formes de base en pâte à modeler ou en pâte à sel			
<p><u>Manipulation</u> <u>Motricité fine</u></p>	<p><u>Modeler des colombins et fabriquer une échelle :</u> Il existe deux techniques. Soit l'enfant prend un morceau de pâte à modeler et le roule entre ses mains (ce qui développe le geste à partir du poignet) soit il le fait rouler d'avant en arrière entre sa main et la table (ce qui développe le geste à partir du coude). L'enfant réalise une échelle avec</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: right;">ou</p> <p>sans modèle.</p>	<p><u>Modeler les boules :</u> Comme pour les colombins ; prendre un morceau de pâte à modeler et le faire rouler avec un geste circulaire entre ses mains (développer le geste au niveau du poignet) ou sur la table avec une main (à partir du coude).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p><u>Modeler des galettes :</u> Modeler des boules puis les écraser/aplatir.</p> 	<p><u>Modelage boules, colombins et galettes :</u> L'enfant réalise une composition en modelant des colombins, des boules et des galettes et en laissant libre cours à son imagination.</p>

Défis

Construire une tour à sa taille :

Proposer à votre enfant de construire une tour aussi grande que lui avec des objets, des cubes, des KAPLA...



DEFI :

Réaliser une collection d'objets dans une couleur donnée



JEU DE KIM : Retrouver le dessin disparu

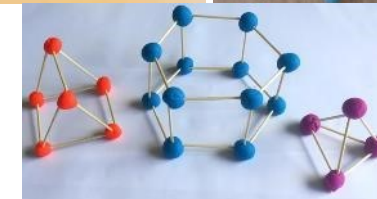
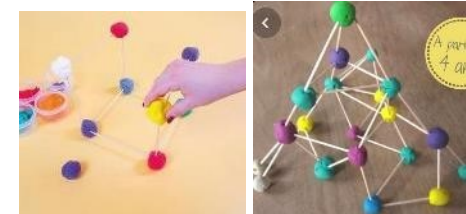
Matériel : 6 dessins/images. (nombre à adapter à votre enfant). - Nommer ce qui est représenté sur les dessins

- Les étaler sur la table.
- Demander à l'enfant de fermer les yeux. Pendant ce temps, prendre l'un des dessins et demander à l'enfant lequel a disparu !



Fabriquer une structure en volume :

Avec des boules de pâte à modeler / pâte à sel et des cure dents /



allumettes / bâtonnets :

Numération

Jeu du torchon 1 :

En petite section, les enfants doivent apprendre à reconnaître de petites quantités jusqu'à 3, globalement, c'est à dire en un seul coup d'œil sans compter. - Choisir de petits objets (3 bonbons ou 3 petites cuillères). - Demandez à votre enfant de fermer les yeux. Cachez par exemple 2 bonbons et recouvrez les avec le torchon. - Demandez-lui d'ouvrir les yeux et soulevez le torchon 3 secondes et reposez le torchon. Il doit vous dire combien de bonbons sont cachés. Il pourra également vous montrer le nombre sur ses doigts. - Recommencez avec 1, puis 3 objets.

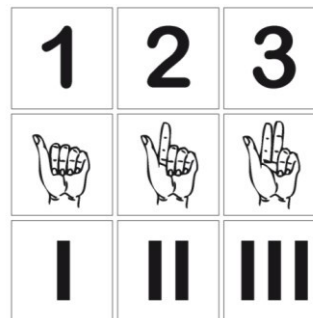
Je découvre le 2 ou le 3 :

Avec une feuille de papier partagée en plusieurs espaces, construis des collections de 2 ou 3 objets avec tout ce que tu trouves à la maison !

Compétences attendues en fin de petite section le 3.

Jeu du torchon 2 :

Même principe que lundi mais cette fois-ci avec des cartes avec les nombres, les constellations du dé et les doigts de 1 à 3. Cartes à imprimer ou reproduire en bas du tableau.



Jeu de Kim : retrouver la carte disparue

Matériel : les cartes utilisées jeudi.

Choisir et poser 3 cartes. L'enfant regarde les cartes et les mémorise pendant quelques secondes.

Cacher ensuite les cartes avec un torchon et en enlever une. Soulever le torchon.

L'enfant doit deviner quelle est la carte que vous avez enlevée.

Ecriture

Travail sur l'initiale (en lettres capitales)

Modeler son initiale :
En pâte à modeler ou en pâte à sel
Veillez à ce que l'enfant forme d'abord des colombins qu'il placera ensuite pour former son initiale.

- D'abord dessus modèle :



par-un

- Puis côté



à ou en

dessous :

- Sans modèle pour finir.

Former son initiale :

Avec des objets de la maison (jouets, légos, kaplas, pâtes, couverts, sucres...)



Tracer son initiale :

Dans de la semoule, du sable, de la farine...




Ecrire son initiale :

D'après le modèle fait par un adulte, en respectant le sens du tracé des lettres (voir tableau en bas de page) et en verbalisant le tracé.

Exemples :

Avec la **lettre T** : je trace un trait horizontal puis je trace un trait vertical.

Avec la **lettre R** : je trace un trait vertical, je me remets en haut du trait, je fais un pont sur le côté puis un trait oblique qui descend...

<p style="text-align: center;"><u>Motricité</u></p>	<p><u>Le jeu des couleurs :</u></p> <p>Pour lancer ce jeu en toute sécurité, il convient de contrôler l'environnement au préalable. Table basse, obstacles... Vérifiez que rien dans la pièce ne pourrait blesser votre enfant, car le jeu des couleurs est un exercice de vitesse.</p> <p>Les règles sont simples : pensez à une couleur et annoncez-la à voix haute. Votre enfant doit ensuite courir vers un objet de cette couleur présent dans la pièce. Il est fortement recommandé de préciser à enfant que les objets fragiles ne doivent pas être choisis, afin d'éviter la casse et les blessures.</p> <p><u>Retour au calme :</u> Après cette activité vous pouvez réaliser un retour au calme avec un yoga pour les enfants.</p>	<p><u>Danse : Jeu de la statue</u></p> <p>Une musique et c'est partie ! Lorsque la musique démarre, l'enfant danse et bouge à sa guise. Quand vous coupez le son, il doit s'arrêter net et se figer comme une statue dans une posture originale.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -changer de posture à chaque arrêt -varier la hauteur de la posture (debout, assis, au sol) -inventer des statues bizarres 	<p><u>Le parcours photo/jeu de piste :</u></p> <p><i>Attention prendre les photos avant le jeu.</i></p> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - photos sur votre smartphone, - un doudou caché dans un endroit de la maison. <p>Lieu : maison (ou jardin)</p> <p>L'enfant doit se rendre à l'endroit indiqué par la photo que vous lui montrez et ainsi de suite jusqu'à retrouver son doudou.</p> <p><u>Variante :</u></p> <p>Vous pouvez prendre en photo le détail d'une pièce pour complexifier les recherches.</p>	<p><u>Défi chronométré :</u></p>  <p><i>Voir lien vidéo en bas du tableau.</i></p>
<p><u>Arts visuels</u></p>	<p><u>Vive le printemps !</u></p> <p>Avec l'empreinte de ton index, trempé dans de la peinture ou un tampon encreur, met des feuilles et des fleurs à ton arbre. Arbre à imprimer en bas du document ou à dessiner.</p>			<p><u>Feux d'artifices en rouleau de papier toilette :</u></p> <p>L'enfant, sous votre vigilance, découpe le bas d'un rouleau de papier toilette. Puis ouvre la collerette ainsi formée. Et la trempe dans plusieurs couleurs de peinture. Applique sur la feuille en tapotant.</p>

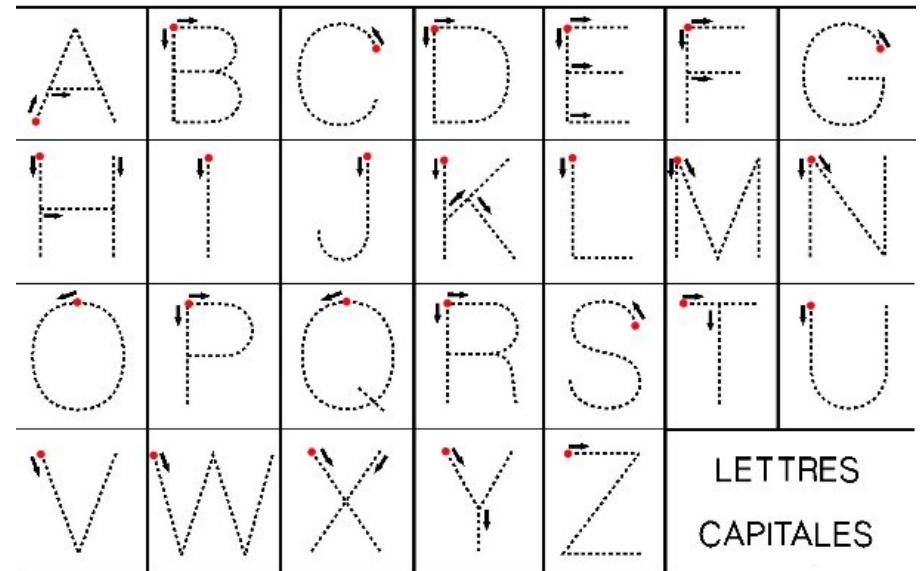


Documents ressources :

- Dossier pâte à modeler : https://www.ac-paris.fr/serail/upload/docs/application/pdf/2020-03/dir1/pate_a_modeler_-_ampere_v2.pdf

- Motricité : défi chronométré (vendredi) : <https://www.youtube.com/watch?v=Jo-h8935mEE&list=PLuLWTqUCinFoDDibZky9UIK20yZGHw-mr&index=8>

_ Initiales en pâte à modeler et sens du tracé des lettres :



1

2

3

