

## MOYENNE ET GRANDE SECTION :

- ♦ **SE CONCENTRER** (5min)
- ♦ **RITUELS** (à faire tous les jours : 30-40 min)

Ajout d'un rituel numérique quotidien : compter à rebours

→**MS** : de 6 à 0 : « 6 5 4 3 2 1 0 » avec support bande numérique puis sans support.

→**GS** : de 10 à 0 : « 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 » avec support bande numérique puis sans support.

- ♦ **SE REPERER DANS LE TEMPS** (entre les moments de la journée :1-2min)

Utiliser les roues jusqu'à ce que votre enfant sache parfaitement ce qui va se passer dans sa journée, puisse le dire sans le support de la roue et puisse classer ces moments dans les grands temps de la journée.

*Par exemple : après le petit déjeuner, l'enfant sait ce qu'il va faire. Il peut dire qu'il va se préparer (faire sa toilette, se laver les dents, s'habiller...) et il peut dire qu'il est le matin.*

- ♦ **JEU DE KIM DES LETTRES DE L'ALPHABET** (10-15 min)

- ♦ **JE COMPLETE** (10-15 min)

**Domaine** : structurer sa pensée, numération.

**Attendus** : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

**Objectifs** : Compléter une collection de 4 (MS), de 6 (GS)

**Matériel** : petits objets de 2 couleurs différentes (bouchons en plastique, haricots, pinces à linge...)

**Consigne** : Ajoute des bouchons pour avoir le nombre que je te demande.

1- « Je te donne ... bouchons. **Combien** tu dois **ajouter** pour obtenir ... bouchons ? »

*Remarque : Faire toutes les compositions possibles de 4 (MS), de 6 (GS) :*

*« Je te donne 0/1/2/3/4/5/6 bouchons. Combien tu dois ajouter pour obtenir 6/5/4/3/2/1/0 bouchons ? »*

**MS** : 4 bouchons (commencer à 3 bouchons en cas de problème/augmenter la quantité quand c'est acquis).

**GS** : 6 bouchons (commencer avec moins de bouchons en cas de problème/augmenter la quantité quand c'est acquis).

2- **Bien faire verbaliser l'enfant** : « J'ai ajouté ... (le nombre) bouchons ».

3- Après chaque réussite, répétez : « Oui, je t'avais mis 2 bouchons et tu as ajouté 2 bouchons pour avoir 4 **car 4, c'est 2 et encore 2** »

**MS** :4, c'est 0 (rien) et encore 4 / 4, c'est 1 et encore 3 / 4, c'est 2 et encore 2 / 4, c'est 3 et encore 1 / 4, c'est 4 et rien de plus.

**GS** : 6, c'est 0 (rien) et encore 6 / 6, c'est 1 et encore 5 / 6, c'est 2 et encore 4 / 6, c'est 3 et encore 3 / 6, c'est 4 et encore 2 / 6, c'est 5 et encore 1 / 6, c'est 6 et rien de plus.

- 4- Lorsque cet exercice est bien réalisé passer au **nombre supérieur** et refaire **toutes les décompositions** dans le **désordre**.

♦ **LANGAGE ORAL : LE GRUFFALO**

**OBJECTIF** : ÉCOUTER DE L'ÉCRIT ET COMPRENDRE

Lire ou faire écouter l'histoire du Gruffalo tous les jours.

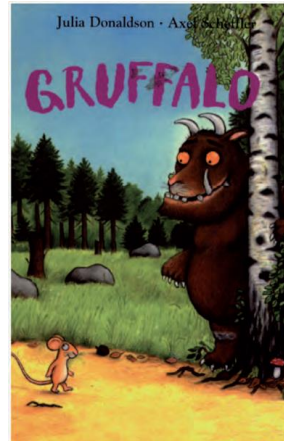
**Étape 4** : Fabrication des marottes de Gruffalo.

**Objectifs** : raconter une histoire en respectant la chronologie.

- 1- Faire raconter par votre enfant ce dont il se souvient de l'histoire de Gruffalo.
- 2- La refaire écouter ou la relire en lui demandant de bien faire attention aux personnages de l'histoire.

La version audio : <https://www.youtube.com/watch?v=7a8KcQxk9Ek>

Le tapuscrit mis sur le blogue



- 3- Posez-lui la question :

**MS** : « quels sont les personnages de l'histoire ? »

*(la souris, le renard, le hibou, le serpent et le Gruffalo)*

**GS** : « -Quels sont les personnages de l'histoire ? »

-Dans quel ordre apparaissent-ils quand ils rencontrent la souris, dans la 1<sup>ère</sup> moitié de l'histoire ?

*(la souris, le renard, le hibou, le serpent et le Gruffalo)*

-Dans quel ordre disparaissent-ils quand la souris est avec le Gruffalo, dans la 2<sup>ème</sup> moitié de l'histoire ?

*(le serpent, le hibou, le renard et le Gruffalo. La petite souris reste seule.)*

- 4- Notez les réponses dans le cahier d'école. Vérifiez en revoyant l'histoire ou en la relisant.
- 5- Fabriquez les marottes
  - ✓ Sur du carton fin (type emballage céréales), dessine et colorie les personnages de Gruffalo : la souris, le renard, le hibou, le serpent et le Gruffalo.
  - ✓ Découpe tes personnages. Parents, scotchez un petit bâton (brindilles, pic à brochette sans pointe, bâton de glace ou carton fort) à ces personnages pour en faire des marionnettes.

♦ **Poésie** :

Revoir les 2 premiers paragraphes et apprendre le 3<sup>ème</sup> jusqu'à « où il voudra. ».

Faites toujours dessiner le bonhomme au fur et à mesure et revoir la vidéo

<https://www.dailymotion.com/video/x6ow7tp>

### Pour dessiner un bonhomme

Deux petits ronds dans un grand rond

Pour le nez, un trait droit et long

Une courbe dessous, la bouche

Et pour chaque oreille, une boucle

Sous le beau rond, un autre rond

Plus grand encore et plus oblong

On peut y mettre des boutons :

Quelques gros points y suffiront

Deux traits vers le haut pour les bras

Grand ouverts en signe de joie

Et puis, deux jambes dans le bas

Qu'il puisse aller où il voudra

Et voici un joli bonhomme

Rond et dodu comme un pomme

Qui rit d'être si vite né

Et de danser sur mon papier

Maurice CARÊME

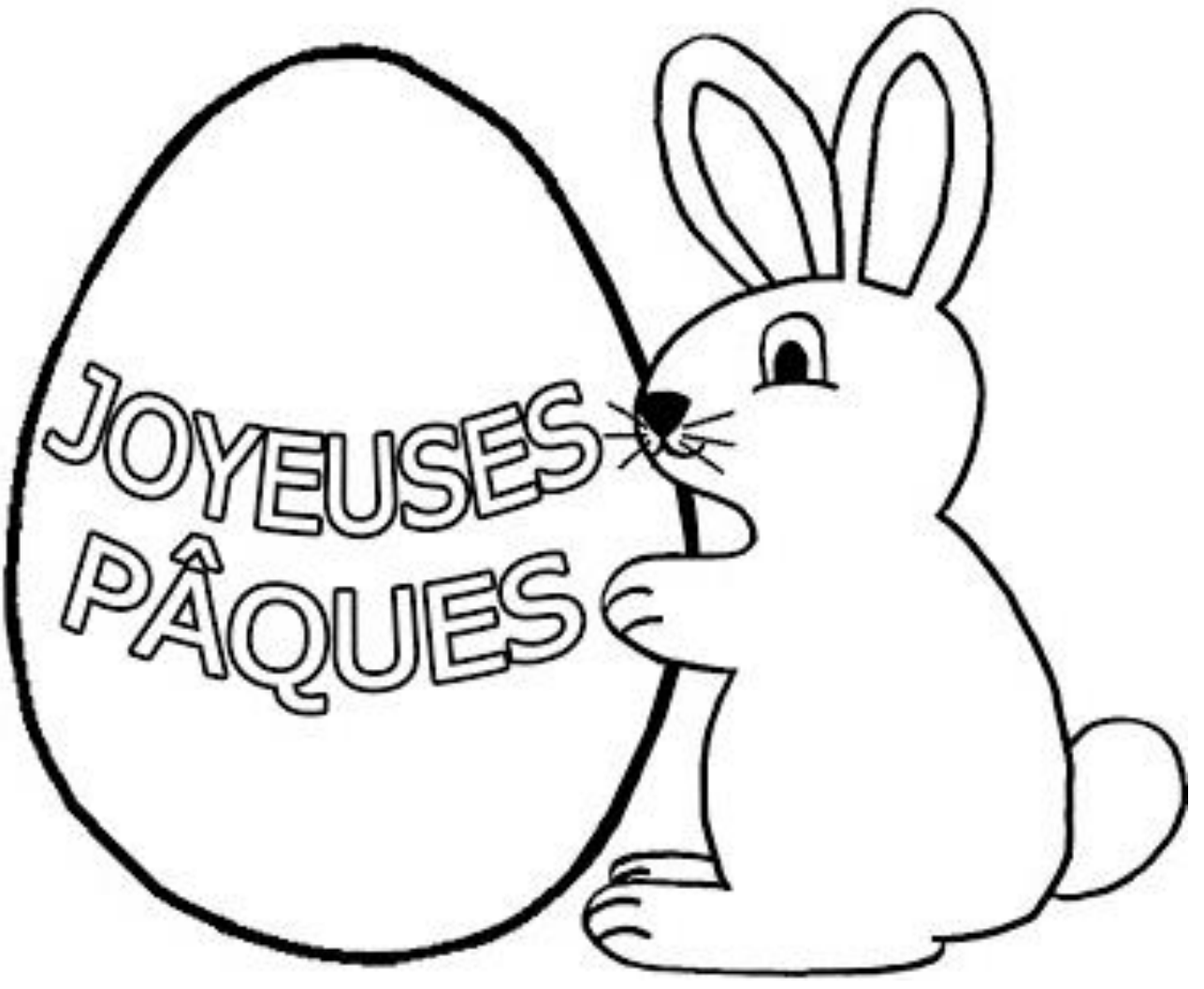


- ♦ **Le défi du jour** : Fabriquer les marottes de Gruffalo.
- ♦ **De nouveaux exercices physique à faire avec votre enfant** : <https://www.youtube.com/watch?v=8OqkayQCcfM>
- ♦ **GS** : activités complémentaires avec le CNED
- ♦ **MS** : activités complémentaires inspirées du CNED

#### Remarque :

*Pour certains enfants, ce programme est trop chargé et c'est bien normal. Tous ne travaillent pas à la même vitesse et tous ne sont pas avancés dans les mêmes domaines. Ne faites pas tout si c'est trop compliqué. Essayez chaque jour d'avoir au moins une activité en numération (compter, réciter les nombres ou écrire les nombres), une sur les lettres (sons, écriture ou alphabet) et de la lecture. Par exemple : si la poésie des rituels n'est pas connue, cela ne sert à rien de faire une autre poésie en plus.*

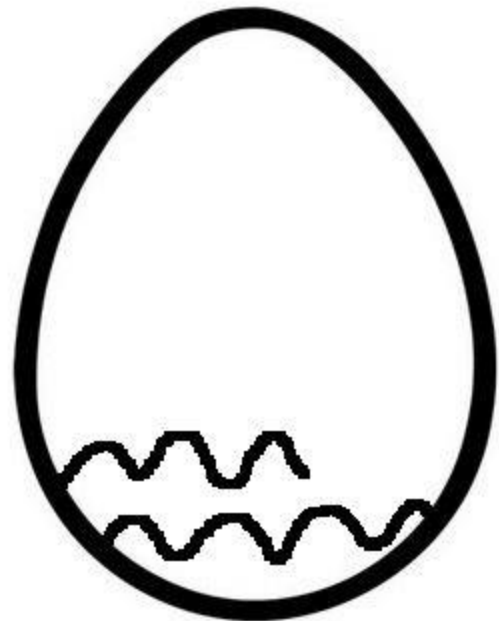
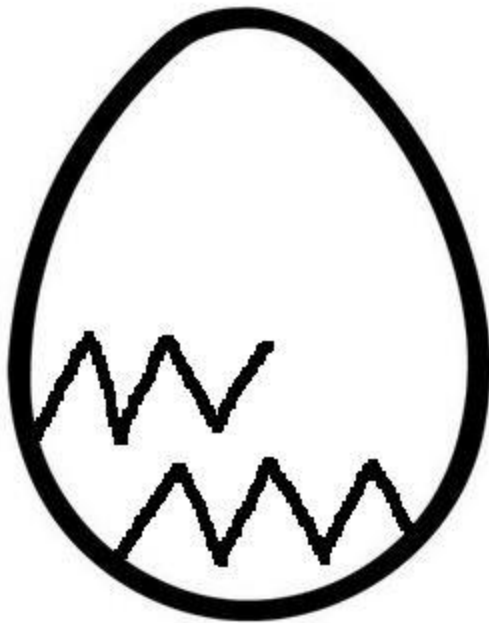
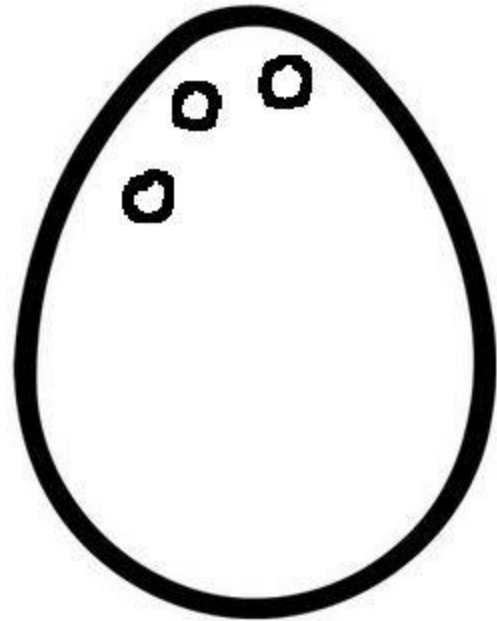
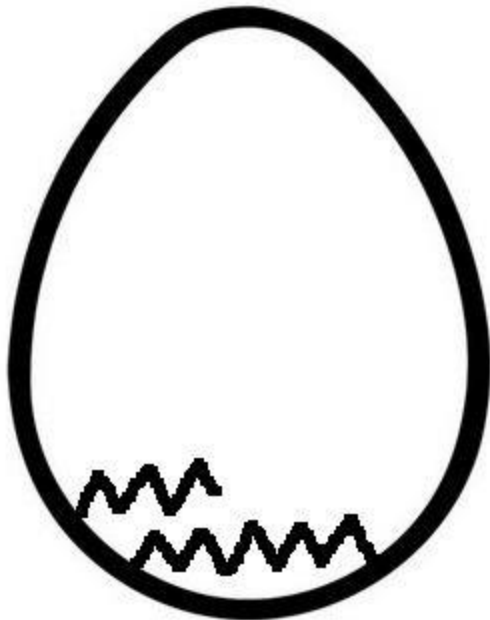
*En bleu, le MINIMUM à faire dans la journée.*



# Graphisme: l'oeuf de Pâques

Continue les graphismes

---





Sans dépasser





