

VENDREDI 24 AVRIL 2020

MOYENNE ET GRANDE SECTION :

- ♦ **Se concentrer**
- ♦ **Rituels**

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 repérer dans le temps :**

Document 1 : roue_de_la_journee.pdf, Document 2 : les moments de la journée_jeu, Document 3 : les repas de la journée.pdf

Utiliser ces roues jusqu'à ce que votre enfant sache parfaitement ce qui va se passer dans sa journée, connaissent le nom des repas de la journée, puisse le dire sans support 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 a mangé son petit déjeuner et va se préparer (faire sa toilette, se laver les dents, s'habiller...)
comme tous les matins.

Document 4 : ce que j'ai mangé/ce que je mangerai

Faire le jeu avec votre enfant.

- ♦ **Écritures chiffrées : entraînement**

Bien s'installer pour écrire (revoir le document du blogue « comment bien écrire »)

Je m'entraîne à écrire sur mon cahier d'école :

MS « j'apprends à écrire les chiffres » : 6 et 7 en respectant le sens de l'écriture (Cf aide en annexe – fin de fichier). Je revois les chiffres déjà appris (du 0 au 5).

GS « j'apprends à écrire les nombres » : 10 et 11 en respectant le sens de l'écriture (Cf aide en annexe – fin de fichier). Je revois les chiffres déjà appris (du 0 au 9)

- ♦ **La chasse aux lettres et aux mots**

- ♦ **Le jeu de la tirelire**

Votre enfant dispose d'une somme donnée : **MS : 5** - **GS : 7** dans sa tirelire.

Vous lui donnez une partie de l'argent, il doit calculer combien il lui reste dans la tirelire

Matériel : - un bol opaque (on ne doit pas voir en transparence)

- des « pions » (jetons, boutons, cailloux,) 5 pour les MS, 7 pour les GS. Vous adapterez ces nombres en fonction de la réussite de votre enfant.

Consigne : Voilà ta tirelire (montrez le bol). Je te donne 5 ou 7 pièces. Vérifie que tu as le bon nombre. *Faites compter les pièces.* Tu les mets dans ta tirelire. *Faire mettre les pièces sous le bol.* Ferme les yeux. Je vais sortir et te montrer un certain nombre de pièce de la tirelire. A toi de trouver combien il reste de pièce dans la tirelire.

Sortez 3 (MS), 5 (GS) pièces et laissez chercher. Vérifiez sa réponse en soulevant le bol.

Si il trouve, faites expliquer comment il a fait. Vérifiez sa réponse en soulevant le bol.

Si il ne trouve pas, le faire avec lui. Plusieurs démarches sont possibles :

1^{ère} méthode : Compter les pièces sorties. Mémoriser le nombre dans sa tête. Faire surcompter sur les doigts.

Tu avais 5 (ou7) pièces. Tu as 3 (ou 5) pièces sur la table. Il te manque la 4^{ème} pièce (lever 1 doigt) et la 5^{ème} pièce (lever un 2^{ème} doigt) (pour les GS, idem avec la 6^{ème} et 7^{ème} pièce). Regarde tes doigts, ça correspond aux pièces manquantes qui sont dans la tirelire. Vérifiez la réponse en soulevant le bol. Faire refaire avec le même nombre.

2^{ème} méthode : Tu sais que tu as 5 (ou 7) pièces en tout. Mets sur tes mains, le même nombre de doigts (5 ou 7 doigts). Compte les pièces sorties. Tu en as 3 (ou 5). Donc tu en as 5 en tout et tu en a 3 sur la table (ou 7 et 5). Montrer les 5 (ou 7) doigts et en retirer 3(ou 5) en les pliant. Donc combien il en manque en regardant tes doigts → 2 (les 2 doigts non pliés). la réponse en soulevant le bol. Faire refaire avec le même nombre.

Refaire l'exercice chacun son tour.

Votre enfant sort des pièces. Vous lui donnez la réponse et surtout vous lui faites la démonstration.

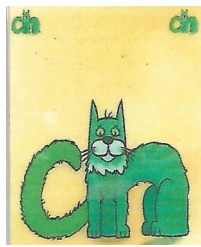
Puis vous changez de rôle.

Refaites l'exercice jusqu'à ce qu'il le réussisse. Diminuez le nombre s'il n'y arrive pas. Quand c'est acquis, augmentez le nombre.

♦ Phonologie « j » (suite)

a) Pour les GS : distinguer des sons proches [j]/[ch]

Jeu de la JUPE et du CHATEAU

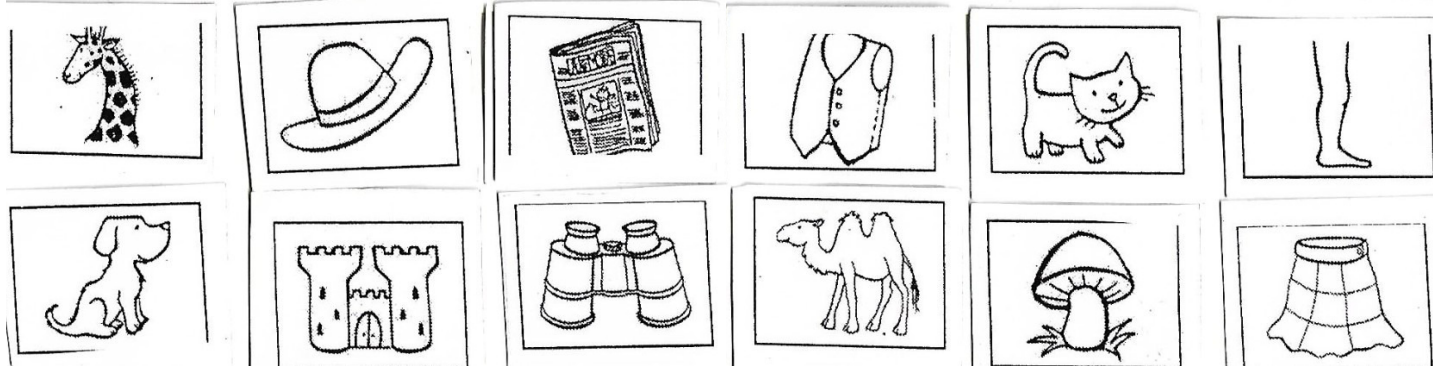


Quels sont ces 2 alphas ?

(le jet d'eau et le chat)

Quels sons font-ils ? (**jjjjj...** et **chhhh...**)

1) Tu vas découper les images et les coller sur la jupe si tu entends dans leur nom le son **jjjjj...** ou sur le château si tu entends le son **chhhh...**

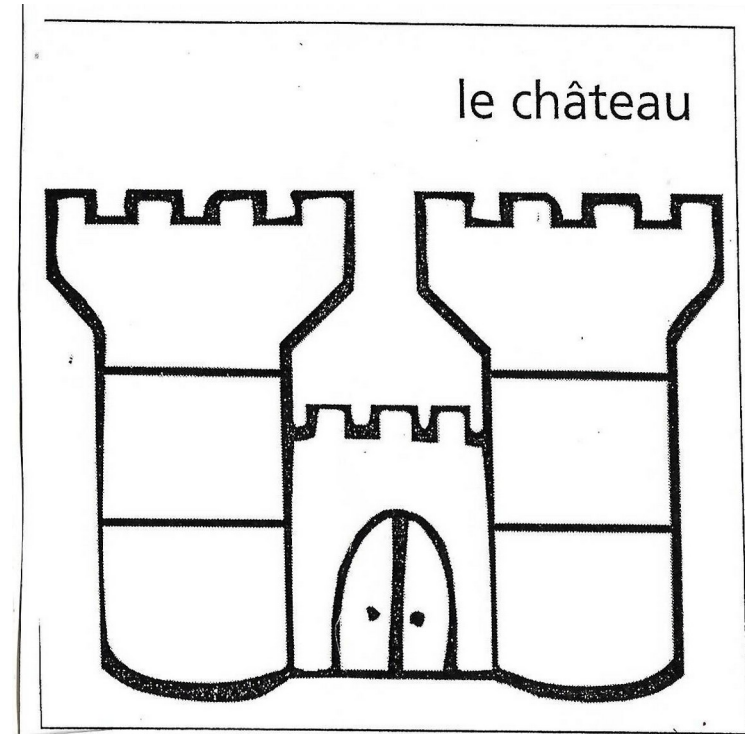
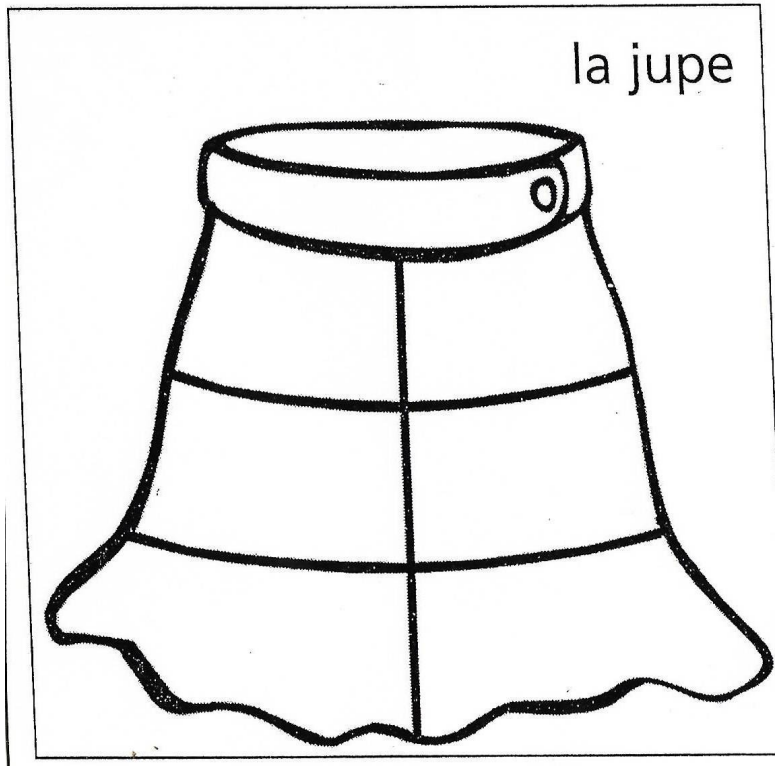


Liste des mots : girafe, chapeau, journal, gilet, chat, jambe, chien, château, jumelles, chameau, champignon, jupe.

Faire la correction avec votre enfant en appuyant sur les syllabes contenant les sons étudiés.

Coller dans le cahier.

Faire l'exercice à l'oral pour ceux qui ne peuvent imprimer. Deux colonnes dans le cahier : la jupe / le château. Vous écrivez dessous les mots tels que votre enfant vous les dit puis corrigez avec lui.



b) pour les MS : Pigeon vole : identifier une syllabe en début de mot Séance 2

♦ Les états de l'eau :

1- Rendre l'eau liquide

But : comprendre, en le faisant fondre, qu'un glaçon est de l'eau. Comprendre l'influence de la température dans la fusion du glaçon.

Conception fausse à dépasser : un glaçon ce n'est pas de l'eau car ce n'est pas liquide

Étapes	Déroulement	
	Parents	Enfants
Familiarisation	Mettre un glaçon dans une boîte ouverte. Le montrer à l'enfant.	Certains remarqueront que le glaçon a disparu, sinon, le faire observer à l'enfant.
Questionnement	Montrer la boîte qui contient de l'eau. Il y a quelques heures, il y avait un glaçon à l'intérieur. <i>Que s'est-il passé ?</i>	Les enfants donnent leurs hypothèses : « <i>le glaçon a fondu</i> », « <i>il fait trop chaud</i> »...
Hypothèses	Donner deux défis : <i>Comment garder un glaçon le plus longtemps possible ?</i> <i>Comment faire fondre un glaçon le plus rapidement possible ? (sans le mettre dans la bouche !)</i> Les idées sont notées sur le cahier.	Les enfants proposent des idées pour garder le glaçon plus longtemps : « <i>le mettre dans le frigo</i> », « <i>le mettre au congélateur</i> », « <i>dans une glacière</i> », « <i>dehors</i> », « <i>dans le micro-ondes</i> »... Ils proposent des idées pour le faire fondre rapidement: « <i>le mettre dans ses mains</i> », « <i>le secouer très vite</i> », « <i>le mettre dans l'eau</i> », « <i>dehors</i> »...
Expériences Conclusions	Donner des verres avec des glaçons. Les enfants le placent dans différents endroits pour le garder le plus longtemps possible. Donner ensuite d'autres glaçons. Les enfants essaient de le faire fondre le plus vite possible Un dessin est ensuite collé dans le cahier pour illustrer les conclusions des deux expériences.	Les enfants testent des hypothèses pour les 2 cas. Ils font un dessin de l'expérience qui a le mieux fonctionné pour faire fondre plus vite et pour conserver plus longtemps.
Nouvelle expérience	Demander aux enfants : <i>Le glaçon est-il de l'eau ?</i> Il introduit le concept de solide : <i>On dit que le glaçon est de l'eau solide.</i> Il donne un nouveau défi : comment fabriquer de nouveau des glaçons avec l'eau qui a fondu ?	Les enfants se souviennent des étapes précédentes. Le glaçon est devenu de l'eau liquide. Les enfants donnent leurs hypothèses « <i>il faut mettre de l'eau dehors</i> », « <i>au congélateur</i> », « <i>dans le frigo</i> ». Ils placent les bacs à glaçons dans les endroits qu'ils souhaitent tester.
Focalisation	Faire observer aux enfants le résultat des bacs à glaçons : <i>Que s'est-il passé ?</i>	Les enfants font le lien entre la température et l'état de l'eau : « <i>Dans le congélateur, il fait très froid, et ça fait des glaçons</i> », « <i>dans le réfrigérateur, il ne fait pas assez froid</i> »...

Traces écrites	Noter les conclusions des enfants dans le cahier.	Les élèves réutilisent le vocabulaire. Ils gardent une trace écrite dans leur cahier.
-----------------------	---	---

- ♦ **Exercices physiques à faire avec votre enfant** : <https://www.youtube.com/watch?v=8OqkayQCcfM>
- ♦ **Défi du jour**
- ♦ **GS : activités complémentaires avec le CNED**
- ♦ **MS : activités complémentaires inspirées du CNED**

