

Domaines	COMPETENCES	ACTIVITES	DOCUMENTS de travail ou à renvoyer
<h1 style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Langage oral</h1>	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer, communiquer, expliquer : Laisser l'enfant l'expliquer, le raconter et éventuellement reformuler si c'est incorrect. - Ecouter et comprendre des histoires : Ecouter l'histoire plusieurs fois, - Apprendre et réciter des comptines : 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un cahier de vie, qui raconte ce temps d'école à la maison, ce temps de confinement. De temps en temps, au moins une fois par semaine, faire raconter 1 évènement qui s'est passé (ex : 1 activité particulière, 1 travail qui a bien plu, 1 jeu en famille, 1 recette réalisée, 1 repas etc...). Puis faire illustrer ce qui a été raconté (photo, dessin ou peinture légendée, découpage etc...) - Histoire « La petite poule rousse » de Byron Barton <ol style="list-style-type: none"> 1) Ecoute puis expression libre de ce qui a été retenu 2) Ecoute histoire et répondre à des questions simples, pour reconnaître les personnages, ce qui se passe, 3) Ecoute et retrouver l'ordre des animaux nommés et l'ordre des différentes étapes. 4) Ecouter une autre version du conte, faire dire les ressemblances et les différences 5) Fabriquer les marottes des personnages 5) Votre enfant utilise les marottes pour raconter l'histoire à toute la famille. Choisir l'une des 2 comptines et l'apprendre et éventuellement si possible l'enregistrer (cf appli gratuite Audacity) 	<ul style="list-style-type: none"> - Exemple de page de cahier de vie - Renvoyer par Scan à mon adresse pro (attention veillez à mettre la date et à ce que votre enfant ait écrit son prénom. - Tapuscrit joint - Site pour écouter l'histoire : www.petitestetes.com/jeux-educatifs-en-ligne/histoires-racontees/histoire-la-petite-poule.html (autre version) - Possibilité de faire dessiner un élément de l'histoire - Lien vers un site pour travailler la compréhension de l'histoire : https://www.logicieleducatif.fr/francais/lecture/la-petite-poule-rousse.php - Doc modèle de marottes : à découper, colorier et y ajouter un bâtonnet pour manipuler - 1 poule sur un mur - Quand 3 poules (doc. Comptines « poules »)

Domaines	COMPETENCES	ACTIVITES	DOCUMENTS de travail ou à renvoyer
<h1 style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Langage écrit</h1>	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire des phrases : Dictée à l'adulte - Apprendre l'alphabet : Les lettres uniquement en majuscules d'imprimerie (celles du clavier de l'ordinateur) <p>Compétence un peu plus complexe, donc respecter l'ordre des jeux</p>	<p>Décrire et expliquer un évènement pour que ce soit compréhensible aux autres. Laisser raconter votre enfant et transcrire ce qu'il dit en reformulant si nécessaire (phrase incorrect ou mauvaise conjugaison (ex : « je feras » ou autre ...))</p> <p>1- Sur fiche 1, les enfants nomment les lettres connues. Entourer d'une même couleur les lettres nommées Faire chercher les lettres connues sur différents supports que vous avez chez vous (livres, albums, bouteilles, yaourts, et autres produits alimentaires, magazines, journaux, y compris écrans ...)</p> <p>2- Domino de l'alphabet avec les images référentes. En premier, les laisser les placer en circuit - étape seul - puis jouer avec eux comme un autre domino. N'oublier pas de toujours nommer les lettres avec le nom des images référentes de la façon suivante : « L'initiale de Ananas est la lettre A », ou « Ananas commence par l'initiale A »</p> <p>3- Avec les lettres de l'alphabet (découper les feuilles par bandes horizontales). Ranger les bandes pour reconstituer l'alphabet en le récitant avec eux et en montrant chacune des lettres. Le faire plusieurs fois, régulièrement.</p> <p>4- Avec les lettres de l'alphabet, jouer à nommer les lettres et demander à votre enfant de pincer la pince à linge sur la lettre demander (ou placer un jeton dessus)</p> <p>5- Même jeu que ci-dessus, mais en inversant les rôles, montrer une lettre et demander à votre enfant de la nommer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cahier de vie - Légendes dessins <p>Alphabet Fiche 1</p> <p>Domino des lettres</p> <p>Fiche Alphabet</p>

Domaines	COMPETENCES	ACTIVITES	DOCUMENTS de travail ou à renvoyer
<h1>Langage écrit</h1>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre l'alphabet : Les lettres uniquement en majuscules d'imprimerie (celles du clavier de l'ordinateur) - Graphisme : Gestes de l'écriture et position pour bien écrire et travailler 	<p>6- Pour ceux qui deviennent très à l'aise (découper les bandes de l'alphabet, lettre par lettre), vous pouvez faire un jeu Kim.</p> <p>Ranger les lettres dans l'ordre de l'alphabet ou faites le faire à votre enfant avec votre aide.</p> <p>Chaque fois que vous vous masquez les yeux, votre enfant enlève une lettre, puis vous ouvrez les yeux et vous nommez la lettre manquante.</p> <p>Selon les compétences de votre enfant, vous pourrez échanger les rôles, dans ce cas commencez par les lettres les mieux maîtrisées par votre enfant.</p> <p>Pour vérifier que votre enfant connaît toutes les lettres de l'alphabet, reprendre la Fiche 1 et demandez-lui en les lui montrant dans le désordre, de nommer les lettres, entourez d'une autre couleur toutes les lettres connues.</p> <p>Faire tenir le crayon ou tout outil scripteur de la bonne façon en observant les images référentes, ainsi que la bonne position.</p> <p>Votre travail est de rappeler à chaque travail « écrit », y compris lorsque votre enfant dessine, la bonne position, et la bonne tenue du crayon</p>	<p>Fiche pictogrammes gestes écriture</p>

Domaines	COMPETENCES	ACTIVITES	DOCUMENTS de travail ou à renvoyer
<h1>MATHEMATIQUES</h1>	<ul style="list-style-type: none"> - Ecriture : Travailler l'écriture des chiffres 1 à 5 uniquement - Numération : Reconnaître les différentes représentations des quantités - Formes et grandeurs : Réaliser des algorithmes simples ou complexes - Résolution de problèmes : Défi du château 	<p>Toujours le même dispositif pour entraînement écriture, le faire sur feuille libre, quand le geste est maîtrisé</p> <p>1- Avec les cartes, jouer comme au Uno Jeu à reprendre plusieurs fois</p> <p>2- Travailler avec les flash card. Découper par bandes horizontales chaque flash card. Il s'agit pour l'enfant d'associer les mêmes quantités représenter de façons différentes. Soit utiliser des pinces à linge pour pincer la quantité identique au modèle, soit des jetons à poser sur la bonne réponse.</p> <p>Avec les jetons papier en couleur (possibilité d'en faire 2 feuilles. Proposer des modèles du type (1-1 ou 2-2 ou 1-2 etc...) Possibilité de le faire avec des perles sous forme de colliers en utilisant les jetons papier pour faire les modèles, idem avec des lego ou autres pièces de jeu avec des couleurs ou des formes en nombre suffisant.</p> <p>Faire en double la fiche, l'une à garder telle quelle et l'autre pour découper les pierres du mur Lire l'énoncé tel qu'il est écrit, après avoir observer et décrit le mur du château. Laisser chercher votre enfant et écrire toutes ses réponses, et la ou les démarches suivies, les validées ou non avec lui en lui faisant expliciter son résultat et sa démarche. Transcrire ce qu'il vous explique. Ne pas hésiter à le reprendre plusieurs fois avant de finaliser</p>	<p>Fiche entraînement chiffres</p> <p>Chiffres constellations</p> <p>Cartes quantités</p> <p>Fiche jetons couleur Prendre en photo les réalisations réussies</p> <p>Fiche défi château qui sera à renvoyer une fois les pierres collées avec les transcriptions des explications des résultats et des démarches suivies</p>

MOYENNE SECTION : PLAN DE TRAVAIL DU 26/03 AU 3/04/20

Domaines	COMPETENCES	ACTIVITES	DOCUMENTS de travail ou à renvoyer
Arts visuels	<ul style="list-style-type: none"> - Fabriquer les marottes personnages histoire de la petite poule rousse (coloriage) - Œuvres mains : cf modèle joint 	AP Mains	