

MON CAHIER DE MOYENNE SECTION



Prénom :

Année scolaire 2019 - 2020

Cet outil est un guide d'activités pour votre enfant afin que la continuité pédagogique soit effective pendant ces semaines de fermeture d'école.

Parents: Pendant ces semaines de fermeture d'école n'hésitez pas à :

✂ • cuisiner avec votre enfant, expliquez lui ce que vous faites en nommant vos actions, les objets utilisés, faites le participer, faites lui décrire ce qu'il fait dans la cuisine ou autre pièce de la maison.

✂ • Jouez à des jeux de société, de construction, ou autres tout en parlant avec lui : dominos, la bataille (sans les figures valets, dames, rois), jeu de l'oie, petits chevaux.

✂ • Jouez au jeu de Jacques a dit pour travailler la concentration, les parties du corps.

✂ • Faites lui faire des puzzles

✂ • Faites avec lui des jeux de constructions, lancez lui des défis (la plus grande tour, construire 1, 2, 3, ... tours ; une petite, une grande, une moyenne tour, ...).

RITUELS QUOTIDIEN

Activités artistiques

Chanter, réciter des comptines

Explorer le monde

La météo: Décrire le ciel. Pleut-il ? Y a-t-il du vent ? Des nuages ? Fait-il froid ?

Chaud ? Y a-t-il du soleil ?

Lecture offerte: lire des livres à votre enfant, lui raconter et lui faire raconter, décrire les images, les personnages, nommer les couleurs...

Histoires à écouter : <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

et aussi chez l'éditeur « L'école des loisirs » : <https://www.ecoledesloisirs.fr/une-journee>

Plan de travail du Lundi 11 Mai au Vendredi 15 Mai

ACTIVITES A FAIRE TOUS LES JOURS :

- Faire la date : Chanter la comptine des jours « *le facteur n'est pas passé* » https://youtu.be/l3Dw0hMsY_k . Ensuite, dire « *Aujourd'hui, c'est lundi 11 mai 2020* » et l'écrire en lettres capitales (avec un modèle et/ou en dictant les lettres et chiffres)
Ex : LUNDI 11 MAI.
- Ecrire son prénom en lettres capitales **avec** puis **sans** modèle (**Ex : JULIA**) puis nommer chaque lettre.
- Réciter la comptine numérique **jusqu'à 30 ou plus** en partant de 1 puis en partant d'un autre nombre. Le but est de compter le plus loin possible.
- Réciter la comptine de l'alphabet : « *A B C D.... X Y Z* » https://youtu.be/YkFXGIHCn_o
- Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet dans les écritures capitales et scriptes.

LUNDI 11 MAI : Le défi du jour (DEFI N°11 - Dossier 2)

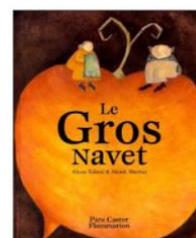
Ecoute de l'histoire : « Le gros navet »

<https://www.youtube.com/watch?v=wGBvPdNGNUO>

Lecture : écrire son prénom puis coller les lettres scriptes correspondantes.

Maths : réaliser des collections de 6 carottes.

Graphisme : réaliser les graphismes proposés : les ponts.



MARDI 12 MAI : Le défi du jour (DEFI N°12 - Dossier 2)

Lecture : entourer les mots identiques au modèle.

Explorer le monde/Espace : situer des objets les uns par rapport aux autres (observer l'image et répondre aux affirmations par oui ou non).

Écriture : écrire le titre de l'album.

MERCREDI 13 MAI : Le défi du jour (DEFI N°13 - Dossier 2)

Lecture : connaître les correspondances entre différentes écritures.

Maths : associer un chiffre à une collection d'animaux.

Graphisme/Motricité fine : arroser les fleurs en suivant la ligne.

JEUDI 14 MAI : Le défi du jour (DEFI N°14 - Dossier 2)

Lecture : initiation aux mots croisés.

Maths : jeux de la Matriochka.

Graphisme : réaliser les graphismes proposés (trait vertical, ligne brisée, rond, pont).

VENDREDI 15 MAI : Le défi du jour (DEFI N°15 - Dossier 2)

Phonologie : les syllabes d'attaque (suite).

Maths : enlever à une collection pour obtenir la quantité demandée.

Maths/Explorer les formes : ranger dans l'ordre croissant (les chats).

Et pourquoi pas jouer en famille ?! « Le jeu du potager »

A vous maintenant, et n'oubliez pas aussi de raconter des histoires, de bouger... et surtout prendre du plaisir !

AVANT DE COMMENCER, ECOUTE BIEN L'HISTOIRE « LE GROS NAVET »

<https://www.youtube.com/watch?v=wGBvPdNGNU0>

Lecture : commencer à écrire tout seul, connaître les correspondances entre différentes écritures.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Consigne : Écris ton prénom sur la ligne en lettres capitales. Applique-toi !

Consigne : Maintenant, découpe puis colle les lettres scriptes pour reconstituer ton prénom. Aide-toi de la réglette des lettres si besoin !



a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l

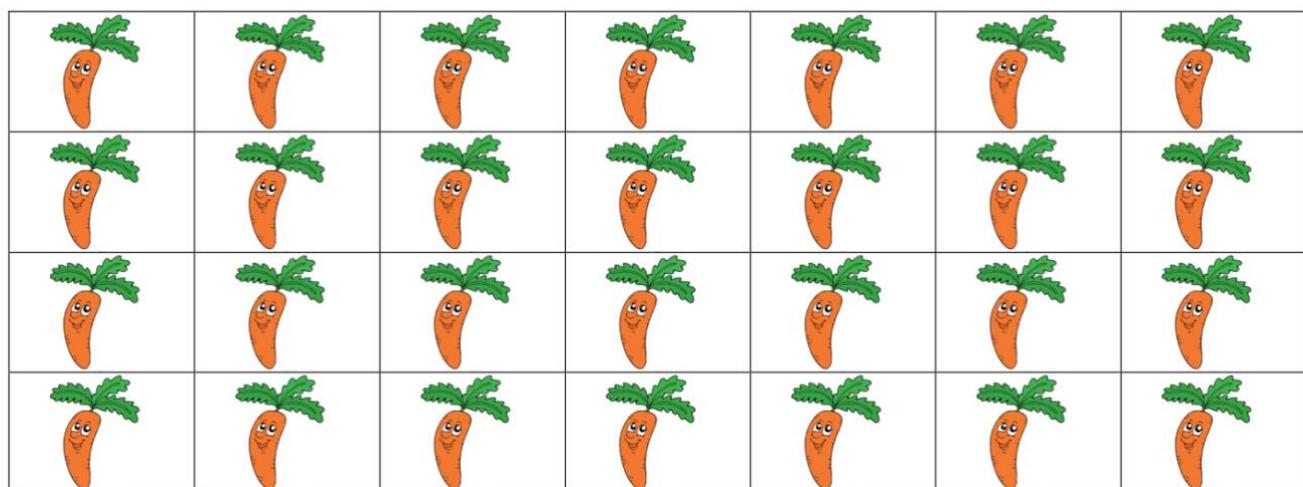
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x

m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l

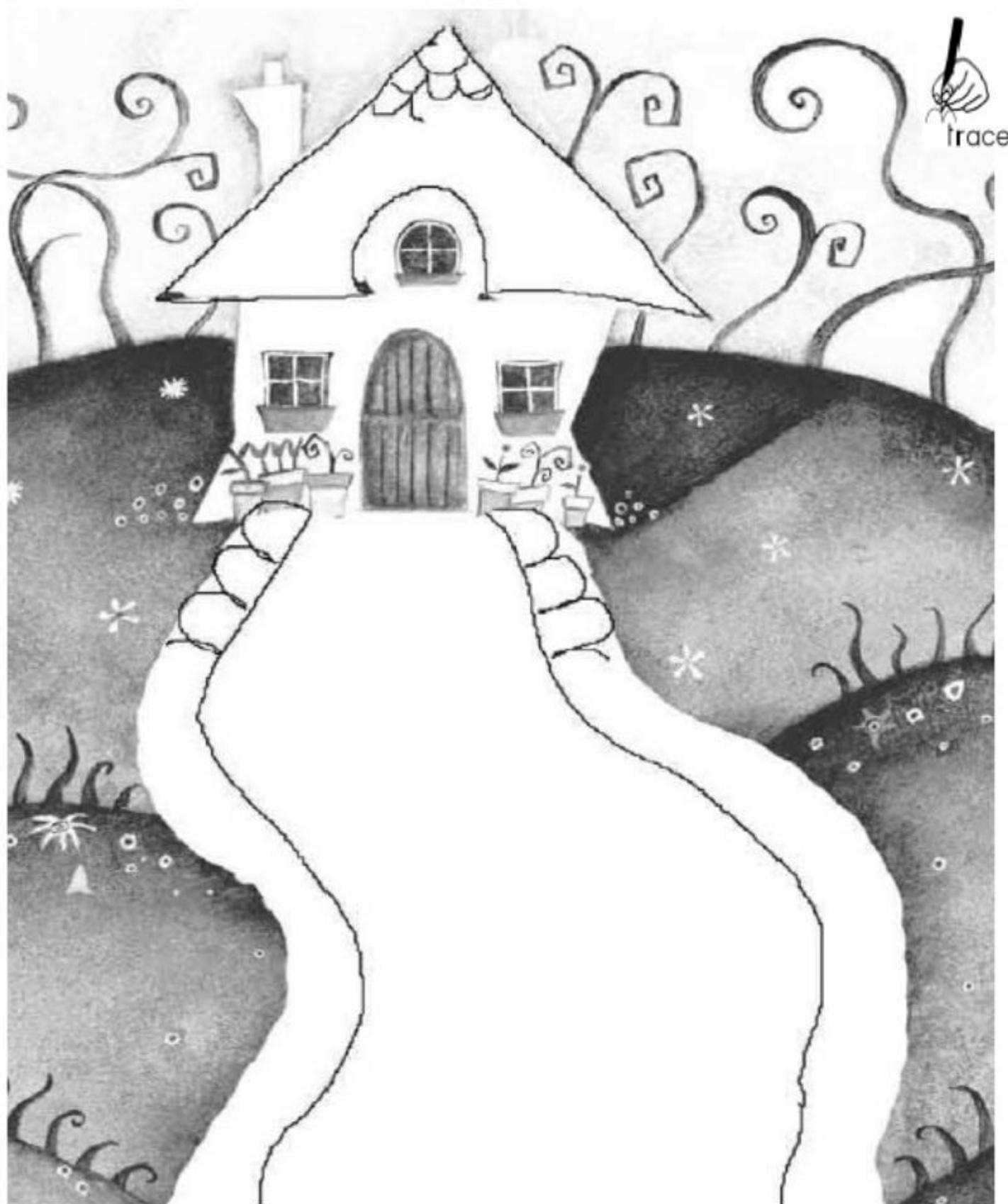
Maths/Numération : réaliser des collections de 6 éléments.

Consigne : Découpe puis colle 6 carottes dans chaque panier.



Graphisme : Les ponts

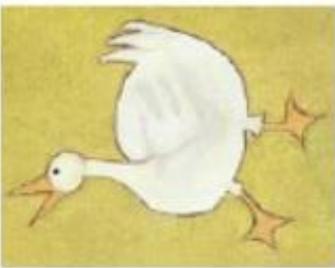
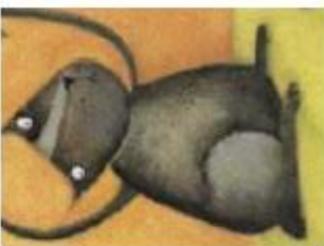
Consigne : Trace les tuiles du toit et les bordures de l'allée puis colorie.



Lecture : aborder le principe alphabétique, savoir trouver un mot identique au modèle.

Consigne : Entoure les mots identiques au modèle.



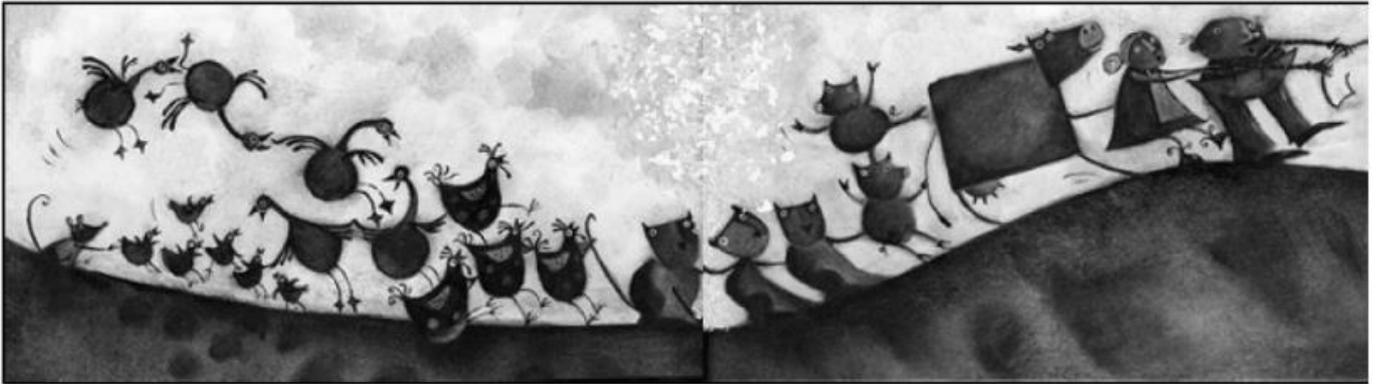
	CANARI		OIE		CHAT		POULE		VACHE		SOURIS
---	--------	---	-----	---	------	--	-------	---	-------	---	--------

CANARI	OIE	CHAT	POULE	VACHE	SOURIS
CANARD	OIE	CHIEN	POËLE	VACHE	SOU CIS
CANARI	TOIT	CHIPIE	POLLEN	VEAU	SOURIS
CANAPÉ	COIN	CHAT	POIL	VIANDE	SOURCE
CANON	OLIVE	CHEF	POULE	VIOLON	SOUPE

Explorer les monde / Espace : situer des objets les uns par rapport aux autres.

Consignes :

Observe l'image et réponds aux questions par oui **O** ou non **X**



Demande à un adulte de te lire les affirmations ci-dessous pour y répondre. Aide-toi des dessins de légumes pour te repérer !	non X	oui O
 - le vieil homme tire le premier le navet	 -	
 - la vache est juste derrière le vieil homme	 -	
 - la petite souris est la dernière	 -	
 - les chats sont juste derrière les poules	 -	
 - la vieille dame est juste devant les oies	 -	
 - les deux cochons sont juste derrière la vache	 -	
 - les oies sont juste devant les canaris	 -	

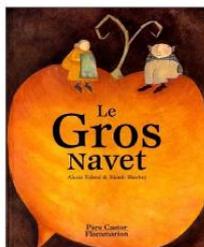
Réponses :

- 1 : oui
- 2 : non, la vache est juste derrière la vieille dame.
- 3 : oui
- 4 : non, les chats sont juste derrière les cochons.

- 5 : non, la vieille dame est juste devant la vache.
- 6 : oui
- 7 : oui

Ecriture : commencer à écrire tout seul.

Consigne : Ecris le titre de l'album. Pour t'aider, repasse d'abord sur le modèle comme tu as l'habitude de la faire en classe.



L	E

G	R	O	S

N	A	V	E	T

Lecture : découvrir le principe alphabétique / connaître les correspondances entre différentes écritures.

Consigne : Découpe les lettres scriptes en bas de la page. Puis, colle chaque lettre scripte sous la lettre capitale correspondante pour reconstituer les mots. (Tu peux t'aider de la règle si tu en as vraiment besoin !).

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

N	A	V	E	T



C	A	R	O	T	T	E

P	O	I	S



o	e	v	c	t	o
t	a	p	t	a	e
i	r	s	n		

Consigne : Découpe les lettres capitales en bas de la page. Puis, colle chaque lettre capitale sous la lettre scripte correspondante pour reconstituer les mots. (Tu peux t'aider de la règle si tu en as vraiment besoin !).



s	o	u	r	i	s



v	a	c	h	e



p	o	u	l	e



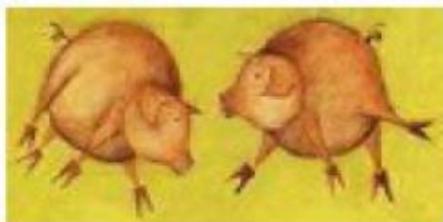
O	L	S	C	U	E
A	U	I	S	H	R
P	E	V	O		

Maths/Numération : associer une collection à son chiffre, dénombrer.

Consigne : Relie chaque collection d'animaux au bon chiffre.



1



5



2



3



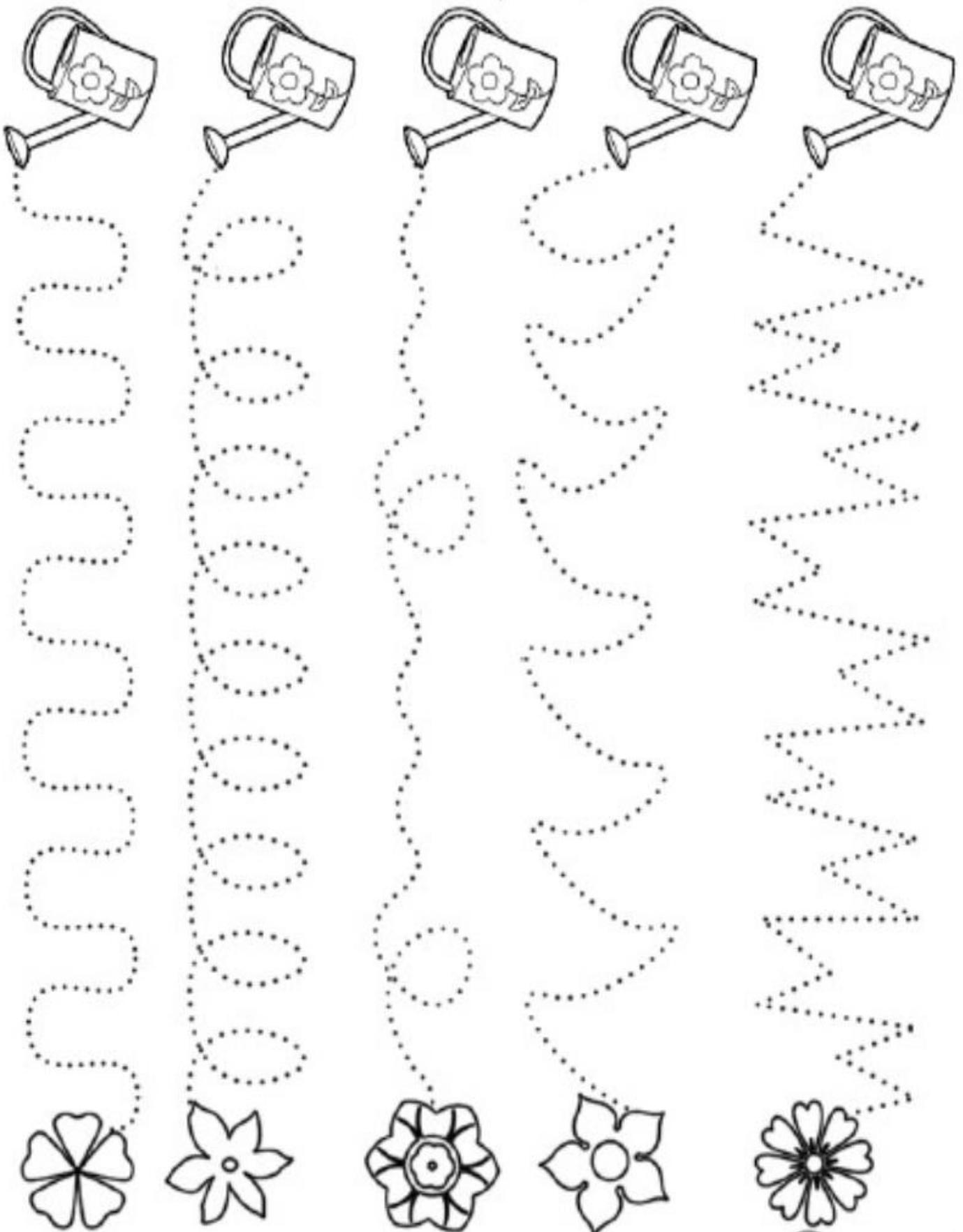
6



4

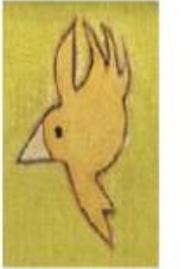
Graphisme / Motricité fine

Consigne : Suis la ligne avec ton crayon pour arroser les fleurs.



Lecture/Ecriture : initiation aux mots croisés.

Consigne : Place les mots dans la grille. Une lettre par case !

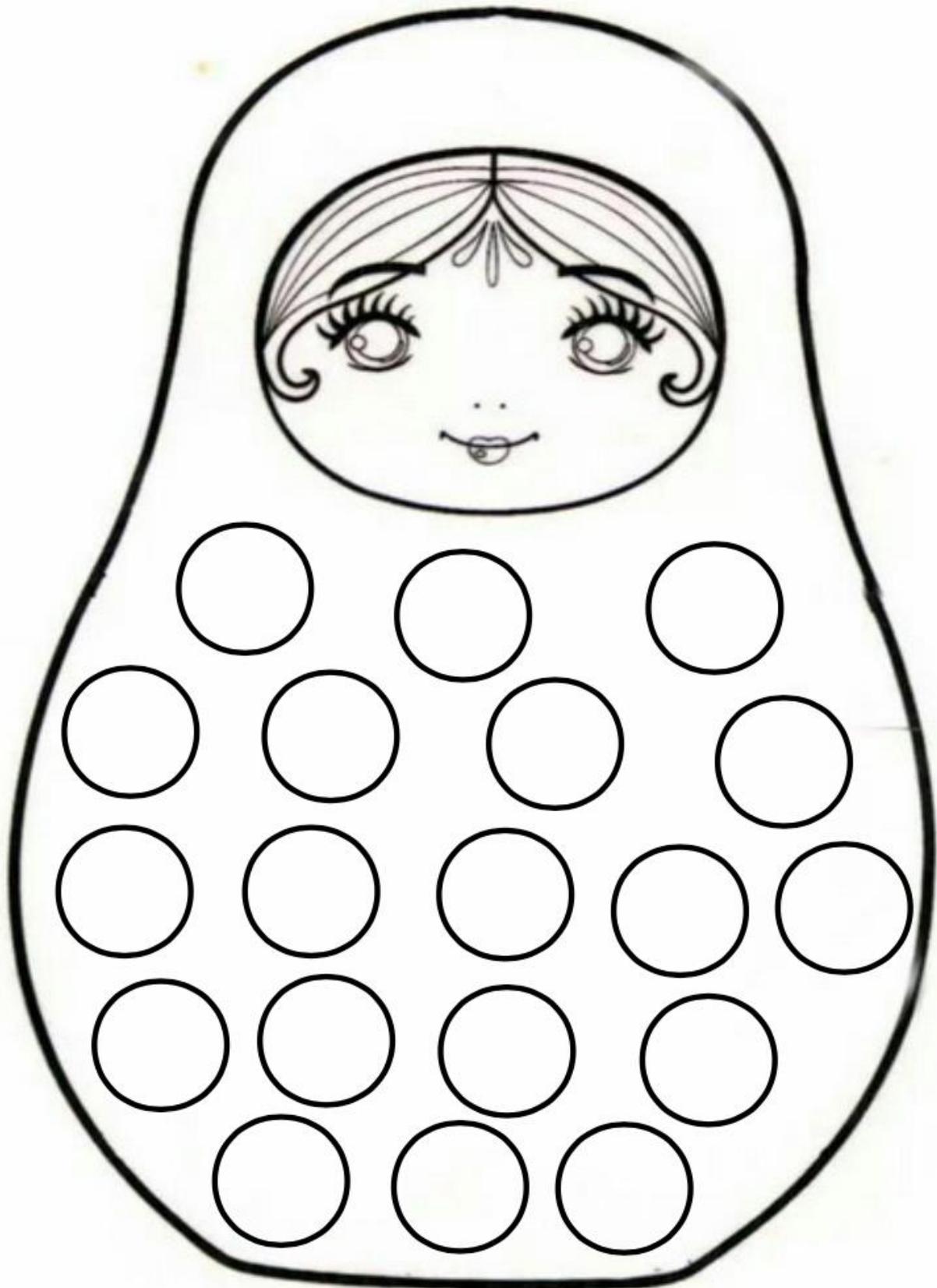
	COCHON
	OIE
	SOURIS
	VACHE
	CANARI

The crossword puzzle grid consists of 10 rows and 10 columns. The words to be placed are:

- 1**: COCHON (Pig) - 5 letters, starting at row 3, column 1.
- 2**: OIE (Duck) - 3 letters, starting at row 1, column 2.
- 3**: SOURIS (Mouse) - 6 letters, starting at row 2, column 3.
- 4**: VACHE (Cow) - 5 letters, starting at row 4, column 4.
- 5**: CANARI (Canary) - 6 letters, starting at row 5, column 5.

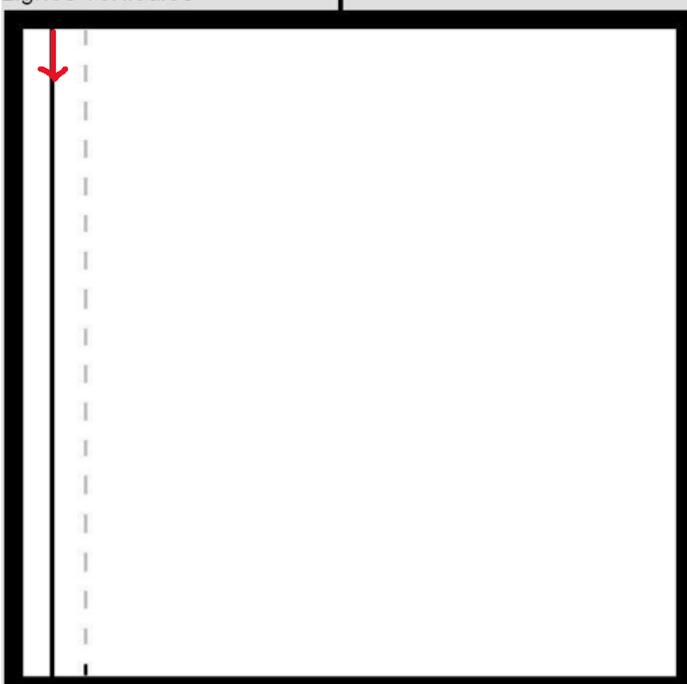
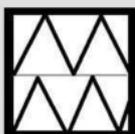
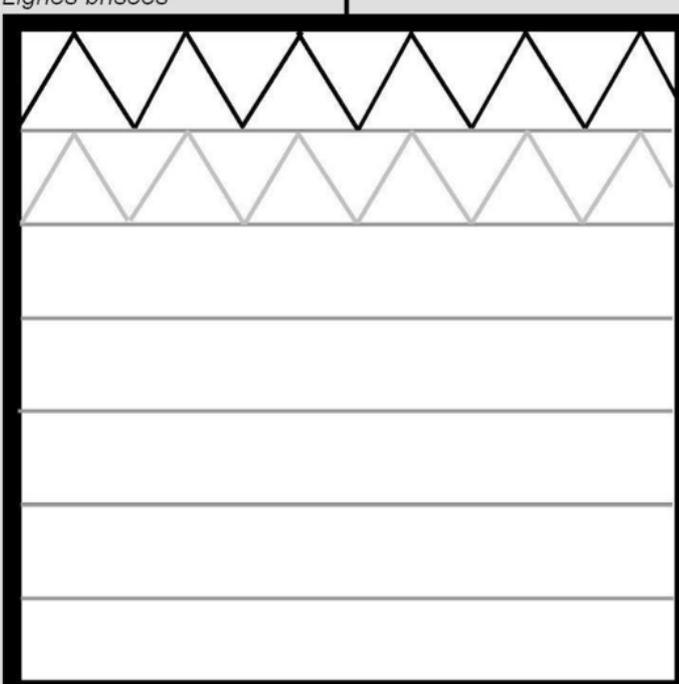
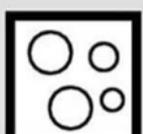
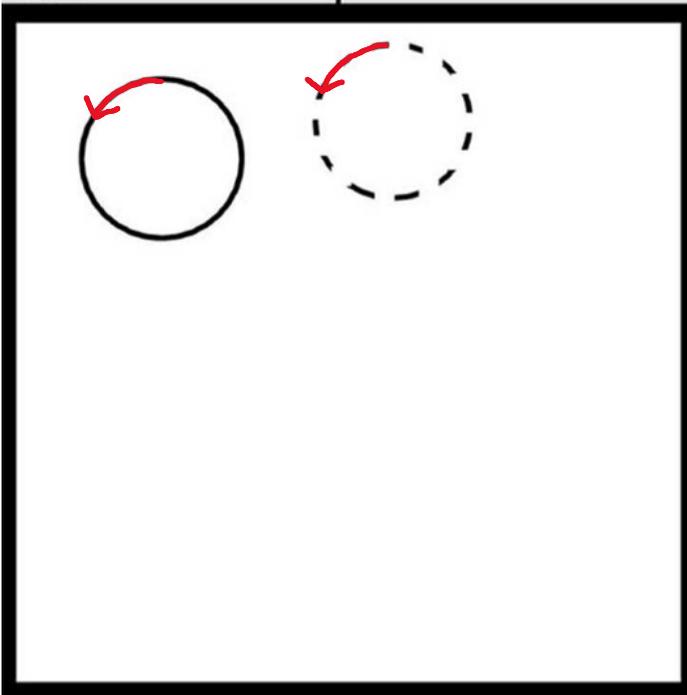
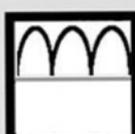
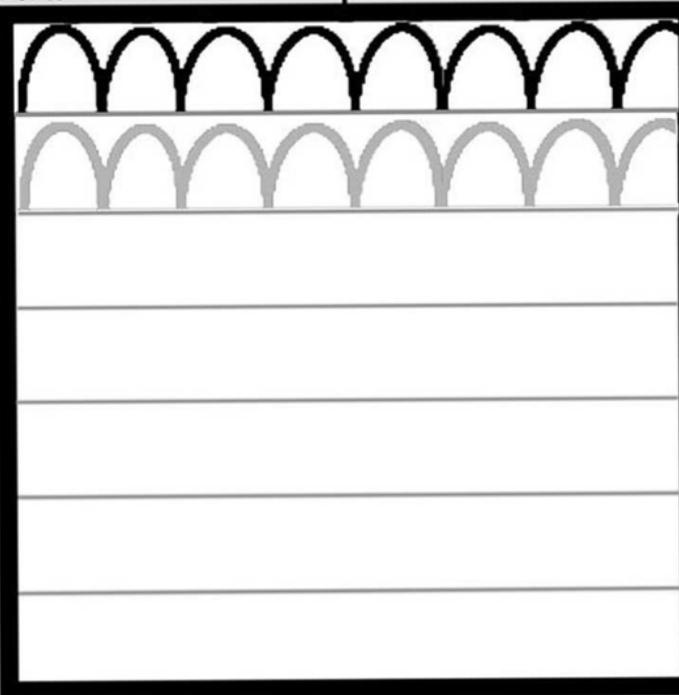
Maths/Numération : Jeu de la Matriochka - reconnaître les constellations jusqu'à 6, dénombrer.

Consigne : Il faut un dé et des jetons ou des petites pièces de monnaie (centimes). On lance le dé et on place dans la matriochka autant de jetons que le nombre donné par le dé. Le jeu est fini quand la matriochka est remplie.



Graphismes variés : je m'entraîne...

Consigne : Repasse d'abord sur le modèle puis continue les graphismes proposés. (Attention, trace toujours le rond dans le sens opposé des aiguilles d'une montre comme tu l'as appris en classe !)

<p>Lignes verticales</p>  	<p>Lignes brisées</p>  
<p>Cercles</p>  	<p>Ponts</p>  

Phonologie : acquérir une conscience phonologique

Les syllabes d'attaque

Séance 1 : « Quelle syllabe d'attaque ? » (SUITE)

Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot

Etape 2 : Même jeu que la semaine dernière mais cette fois-ci, il se fera entièrement oralement (sans diaporama).

Vous munir d'un **cahier** et d'un **papier**. Comme lors de la première étape, demander à votre enfant de nommer ces deux objets.

Lui demander ensuite de scander les syllabes de ces deux mots :

ca-hier : 2 syllabes / pa-pier : 2 syllabes

Répéter ces deux mots en insistant sur la syllabe d'attaque

caaaaaa-hier / paaaaaaaaa-pier

Dire les mots suivants à votre enfant :

carotte – parapluie – camion – papillon – panier – canard – parachute – carré – camembert
cabane – panneau – parasol – cacahuète – calendrier – paquebot – cadeau – café

Pour chaque mot, votre enfant doit placer un jeton (ou pion, ou tout autre objet) soit sur le cahier soit sur le papier en fonction de la syllabe d'attaque du mot donné « ca » / « pa ».

A la fin du jeu, compter le nombre de jetons pour voir qui du papier ou du cahier a gagné.

Demander ensuite à votre enfant s'il connaît d'autres mots ayant ces syllabes d'attaque.

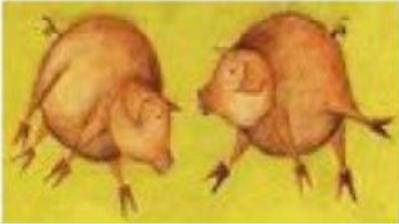
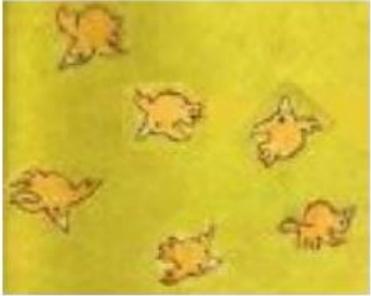
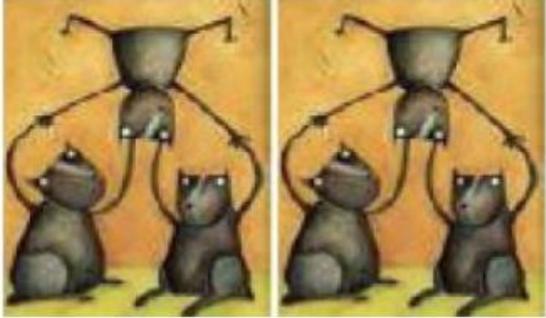
Variante :

Vous pouvez reproposez cette étape 2 à votre enfant avec d'autres mots, faisant travailler d'autres syllabes d'attaque (exemple : **py**jama / **mou**choir)

- des mots commençant par pi : *pirate* – *piscine* – *pile* – *pilule* – *pirouette*...
- des mots commençant par mou : *mouton* – *mouche* – *moustique* – *mousse* – *moule* – *moufle*...

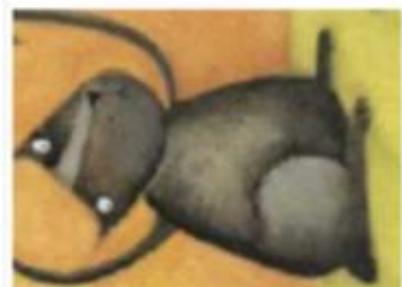
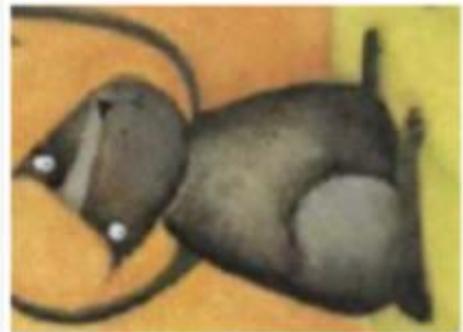
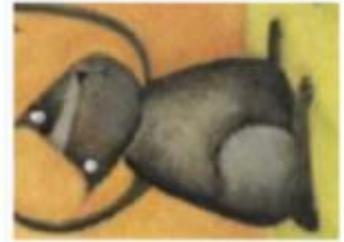
Maths/Numération : enlever à une collection pour obtenir la quantité demandée (jusqu'à 4).

Consigne : Observe la quantité inscrite puis barre les animaux en trop.

1 	
2 	
3 	
4 	

Maths/Explorer les formes : ranger dans l'ordre croissant.

Consigne : Découpe les chats puis colle-les du plus petit au plus grand.



Règle du jeu du potager

Il faut un dé, un pion et les cartes questions.

On lance le dé pour avancer sur le parcours. Si on tombe sur une case « tomate » on tire une carte « tomate », si on tombe sur une case « carotte » on tire une carte « carotte », si on tombe sur une case « petits pois » on tire une carte « petits pois ».

Il faut répondre à la question pour pouvoir relancer le dé. Sinon on passe son tour.
Le premier arrivé a gagné.

 Nomme 3 légumes	 Nomme 4 fruits	 Nomme 1 légume et 2 fruits	 Nomme 2 légumes et 1 fruit
--	---	---	--

 Qu'est ce que c'est ? 	 Qu'est ce que c'est ? 	 Qu'est ce que c'est ? 	 Qu'est ce que c'est ? 
--	--	--	--

 VRAI OU FAUX ? La carotte est un légume	 VRAI OU FAUX ? Le kiwi est un fruit	 VRAI OU FAUX ? Le poivron est un fruit	 VRAI OU FAUX ? Le radis est un légume
---	---	---	---

Le jeu du potager

