

PLAN DE TRAVAIL MOYENNE SECTION SEMAINE DU 2 JUIN

Les rituels à faire chaque jour :

- écrire le nom du jour en capitales d'imprimerie (calendrier)
- les prénoms : écrire chaque jour 2 ou 3 prénoms de ses camarades, compter les lettres de chaque prénom et ranger les prénoms par ordre croissant selon leur nombre de lettres en les collant à la fin de la semaine sur une feuille
- Comptine à apprendre pour la fête des mères

MARDI

Histoire

[La plus belle maman du monde](#) de Marianne Barcilon

Vers l'écrit

- Regarder les photographies-courbes proposées et trouver leur point commun : les vagues, courbes ou lignes sinueuses. S'entraîner à former des lignes courbes avec du matériel (fil, bouchons) puis s'entraîner à en tracer avec des objets.
- S'entraîner à tracer des lignes courbes fiche

Vers les maths

Jouer au jeu « la cible ». Le but de ce jeu est d'approcher une situation d'addition et de calculer la somme de 2 ou 3 petits nombres.

- Dans un premier temps : observer et décrire le jeu, comprendre que le gain de points dépend de la zone dans laquelle la balle arrive. À l'école, nous aurions joué dans la cour, la cible dessinée sur le sol, les enfants auraient eu 1, puis 2 palets à lancer pour commencer puis 3. Vous pouvez aussi jouer dehors !
- Deuxième temps : commencer par lancer un palet ou un caillou ou un sac de graines sur la cible dessinée, il faut que l'enfant soit capable de dire le nombre de points gagnés. Lorsqu'il en est capable.

- Troisième temps : proposer deux balles et lui demander combien il a gagné de points en tout. Très peu d'élèves donnent le résultat de l'addition, ils disent 2 ou 3.
- Lancer 2 ou 3 balles et les représenter sur un dessin de la cible afin de se souvenir des lancers. Essayer de calculer comme cela plusieurs lancers de deux ou trois balles.



Art Aborigène



Pavés



Virages en lacets



Sable



Denise Duplock

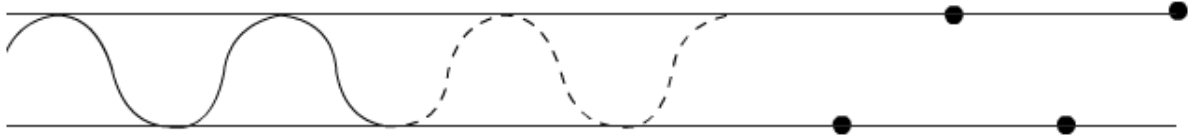
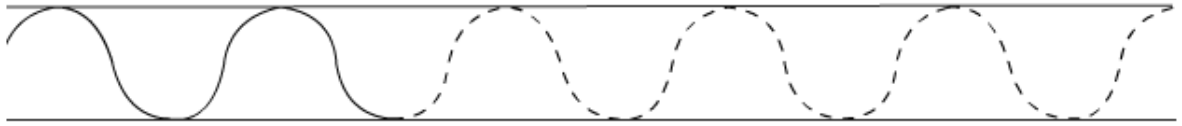
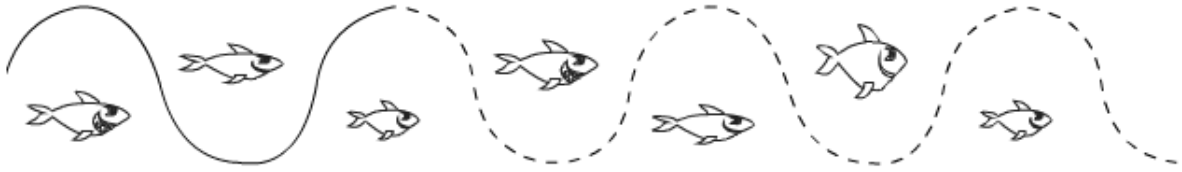


Guirlande

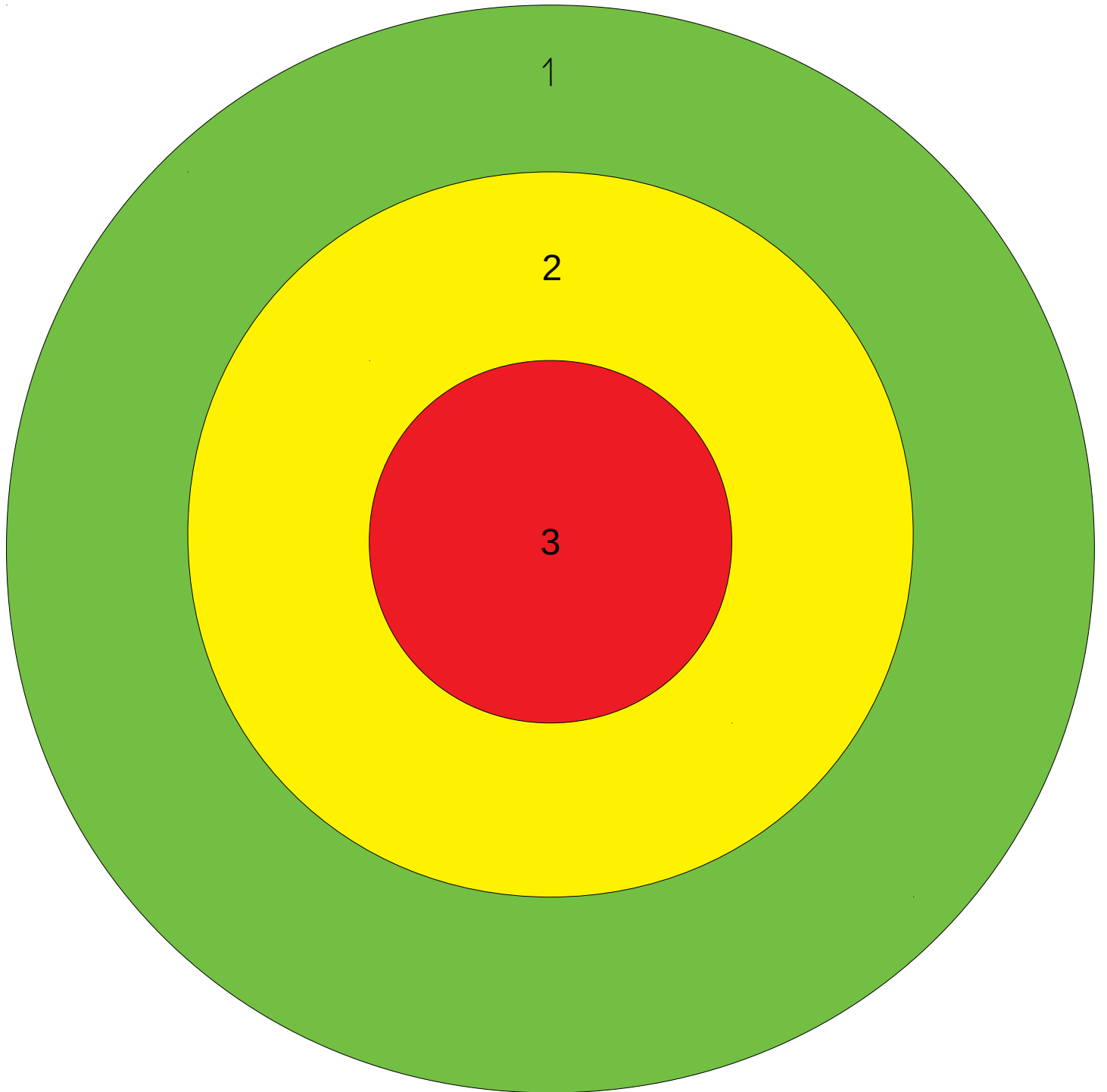


Toboggan

Les vagues



La cible



JEUDI

Histoire

[Je t'aimerai quoi qu'il arrive](#)

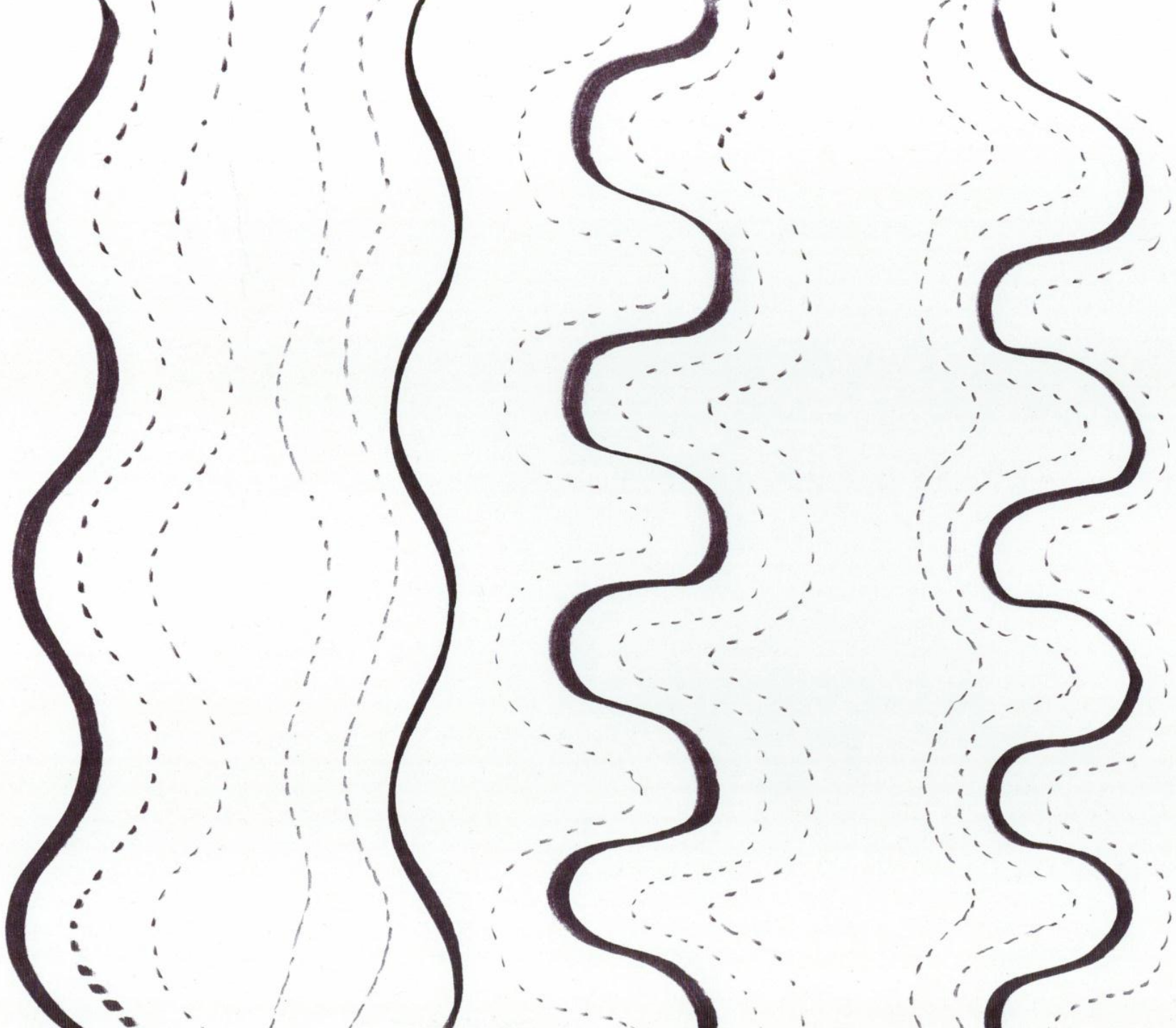
Vers l'écrit

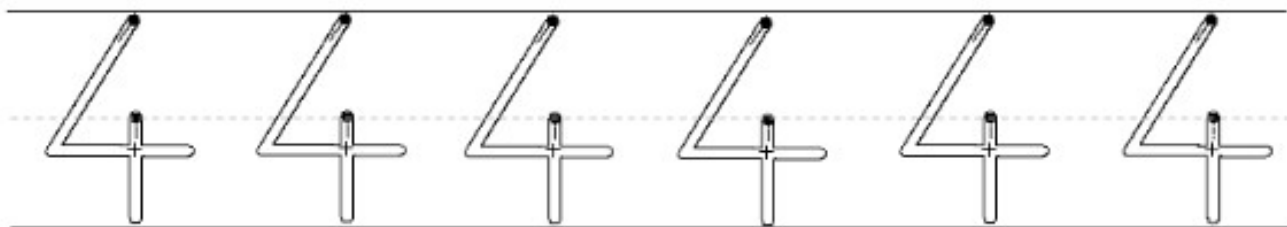
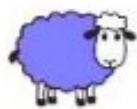
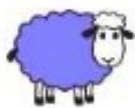
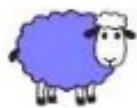
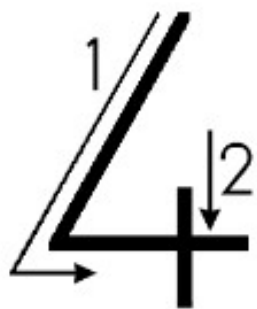
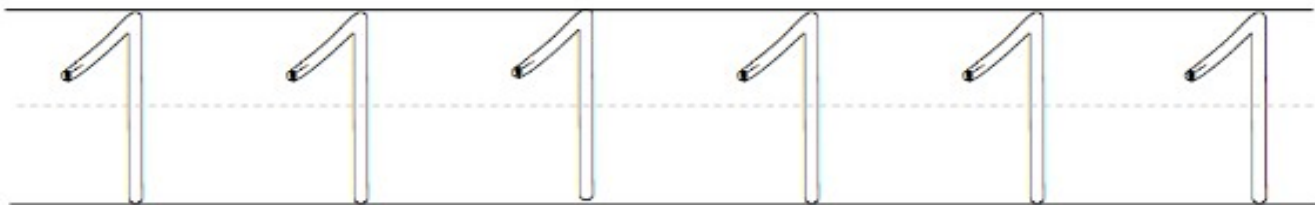
- S'entraîner à tracer des lignes courbes fiche
- S'entraîner à écrire les nombres de 1, 4 et 7.

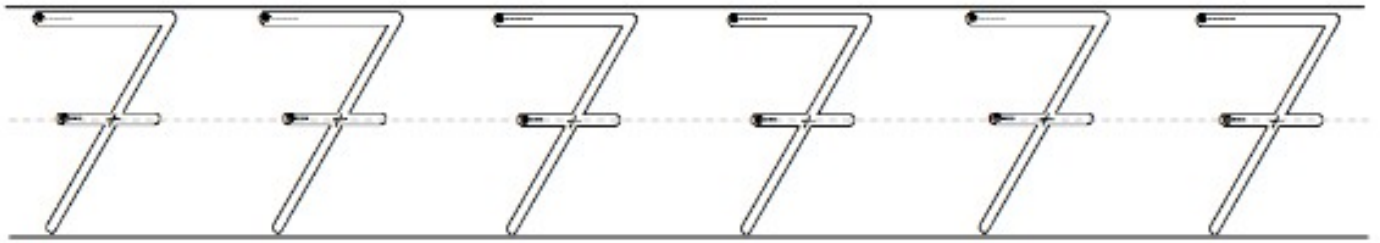
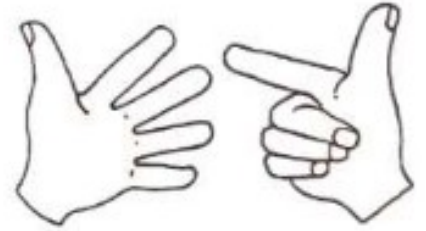
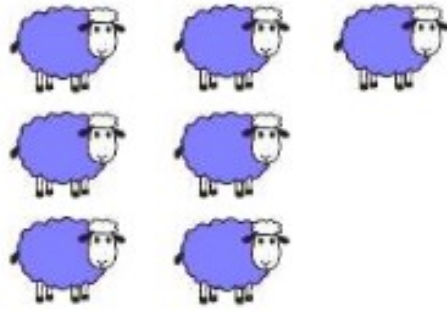
Vers les maths

Jouer au jeu « la cible ». Sur une cible reproduite, l'adulte dessine 2 ou 3 balles, l'enfant s'entraîne à calculer le nombre de points gagnés. Pour s'aider il peut prendre le nombre de jetons correspondant au nombre de points gagnés pour chaque balle dessinée. S'entraîner à calculer combien de points représentent les deux cibles proposées.

REPASSE







VENDREDI

Histoire

Ma maman

Vers l'écrit

- Tracer des vagues (lignes courbes ou sinueuses) avec des crayons bleus et verts ou de la peinture (feutres, crayons de couleurs ou peinture...) sur une feuille. Cela représentera un fond comme la mer. Remplir les petits poissons de vagues eux- aussi avec plein de couleurs (ou non en fonction de la concentration de l'enfant), les découper et les coller sur le fond aux couleurs de la mer.

Motricité fine

- S'entraîner à découper des vagues.

Vers les maths

Jouer au jeu « la cible ». Sur une cible reproduite, l'adulte dessine 2 ou 3 balles, l'enfant s'entraîne à calculer le nombre de points gagnés. Pour s'aider il peut prendre le nombre de jetons correspondant au nombre de points gagnés pour chaque balle dessinée. S'entraîner à calculer combien de points représentent les deux cibles proposées.

