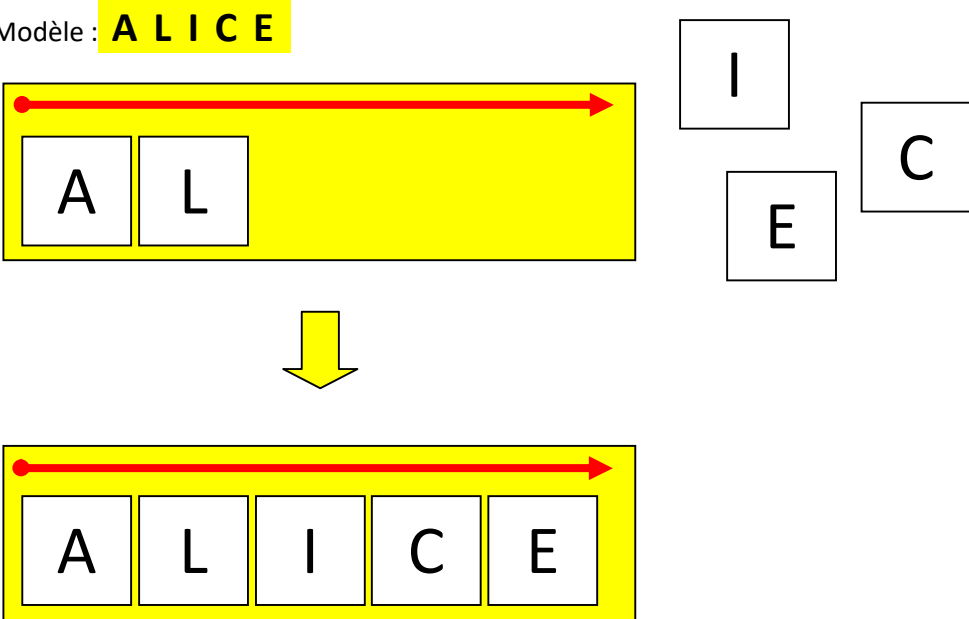


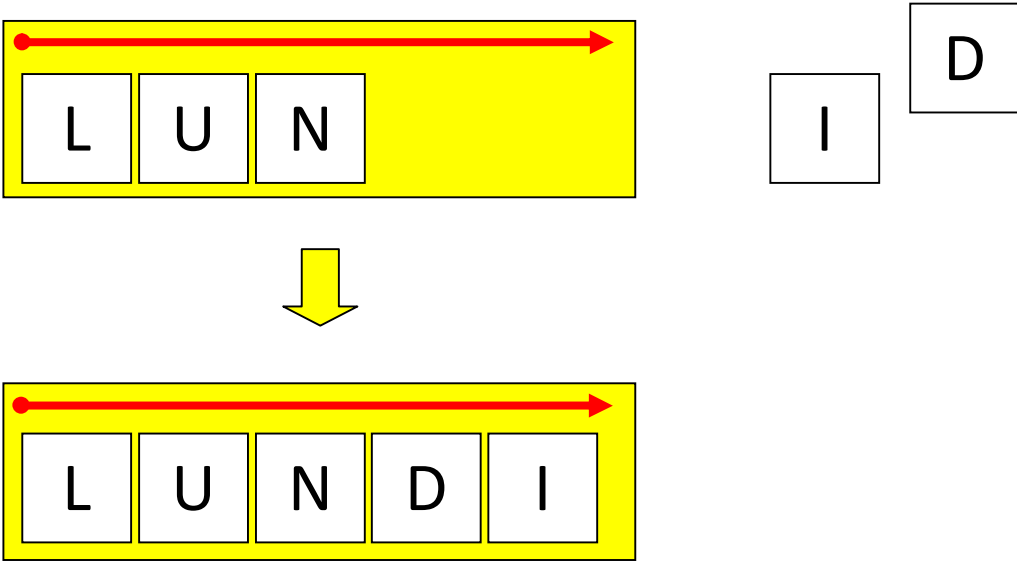
« Continuité pédagogique »
Classe de Moyenne Section 2 - Année scolaire 2019-2020
(Document n°3)

Ce document est destiné aux parents des élèves de la classe de Moyenne Section 2 de l'école maternelle Jérôme BEAUPERE.

Parents, je vous propose les activités suivantes à réaliser de manière ludique avec vos enfants. Votre enfant peut réaliser une à deux activités par jour. Les activités proposées peuvent être renouvelées autant de fois que nécessaire.

DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Activité n°1	- Reconnaître les lettres de l'alphabet. http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/lecture/course-aux-lettres-voyelles.php
Activité n°2	- Reconnaître les lettres de l'alphabet. http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/lecture/course-aux-lettres-alphabet.php
Activité n°3	- Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles (avec modèle puis sans modèle) et en respectant l'ordre des lettres. Puis nommer les lettres. Par exemple, pour le prénom ALICE Modèle : A L I C E  Astuces : Vous pouvez écrire le modèle pour votre enfant sur une bande de papier et écrire les lettres sur des petits carrés de feuilles ou pouvez découper des lettres dans des journaux, magazines, etc.

<p>Activité n°4</p>	<p>- Reconstituer des mots (les jours de la semaine) avec des lettres mobiles avec modèle et en respectant l'ordre des lettres. Puis nommer les lettres.</p> <p>Par exemple, pour le mot LUNDI</p> <p>Modèle : L U N D I</p>  <p>Astuces : Vous pouvez écrire le modèle pour votre enfant sur une bande de papier et écrire les lettres sur des petits carrés de feuilles ou pouvez découper des lettres dans des journaux, magazines, etc. Vous pouvez également utiliser les lettres mises à disposition au bas du document.</p>
<p>Activité n°5</p>	<p>- Dénombrer les syllabes d'un mot.</p> <p>http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/phonologie/course-aux-syllabes-niveau-1.php</p>

DOMAINE 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

<p>Activité n°1</p>	<p>- S'approprier la comptine « Un éléphant qui se balançait »</p> <p>https://youtu.be/ab9XaMTikwU</p> <p>Ecouter plusieurs fois la comptine afin d'essayer de la mémoriser.</p>
----------------------------	---

Activité n°1

- Dire la comptine « Un éléphant qui se balançait » en montrant un doigt supplémentaire pour chaque éléphant.



Un éléphant qui se balançait ...

- Dire la comptine « Un éléphant qui se balançait » en montrant, quand il le faut, une carte avec la constellation du dé de 1 à 5.

... Trois éléphants qui se balançaient ...



Astuces : Vous pouvez représenter les constellations du dé sur des petits carrés de feuilles ou utiliser celles qui sont au bas du document.



- Dire la comptine « Un éléphant qui se balançait » en montrant, quand il le faut, une carte avec l'écriture chiffrée d'un nombre de 1 à 5.



... Cinq éléphants qui se balançaient ...

Astuces : Vous pouvez écrire les chiffres sur des petits carrés de feuilles ou utiliser ceux qui sont au bas du document.

1

2

3

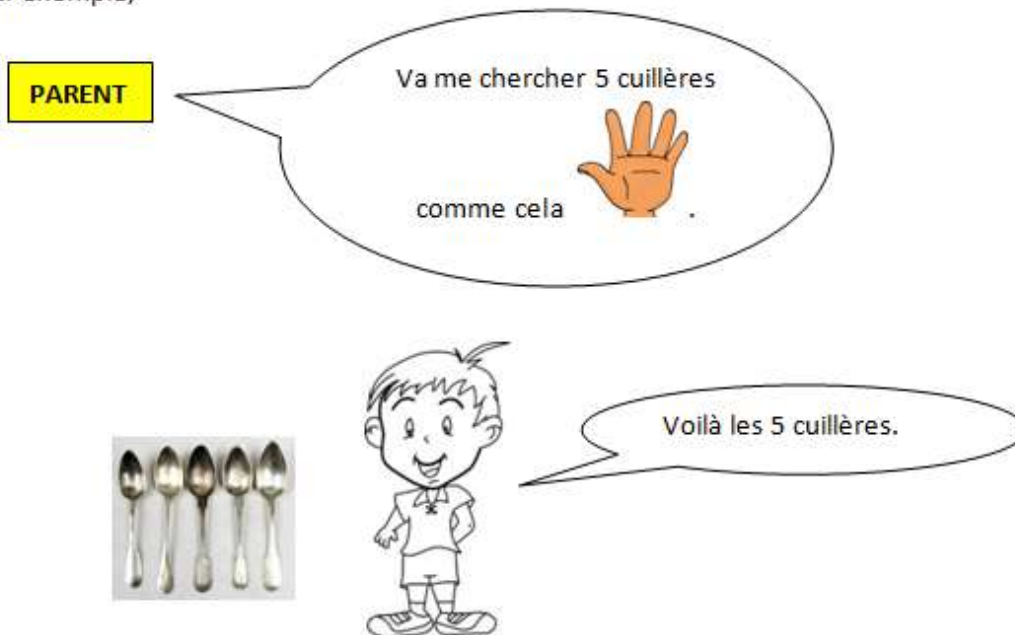
4

5

Activité n°2

- Faire des collections de 5 objets.

Par exemple,



Activité n°3

- Reconnaître les écritures chiffrées des nombres de 1 à 5.

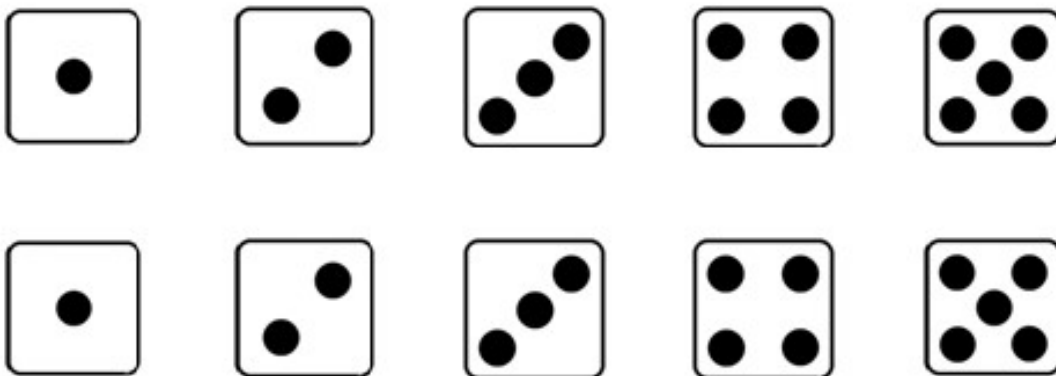
<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/course-aux-nombres/course-aux-nombres-1-a-5.php>

Activité n°4

Jouer au Memory des constellations du dé de 1 à 5.

Matériel nécessaire :

- Cartes des constellations du dé de 1 à 5 en 2 exemplaires :

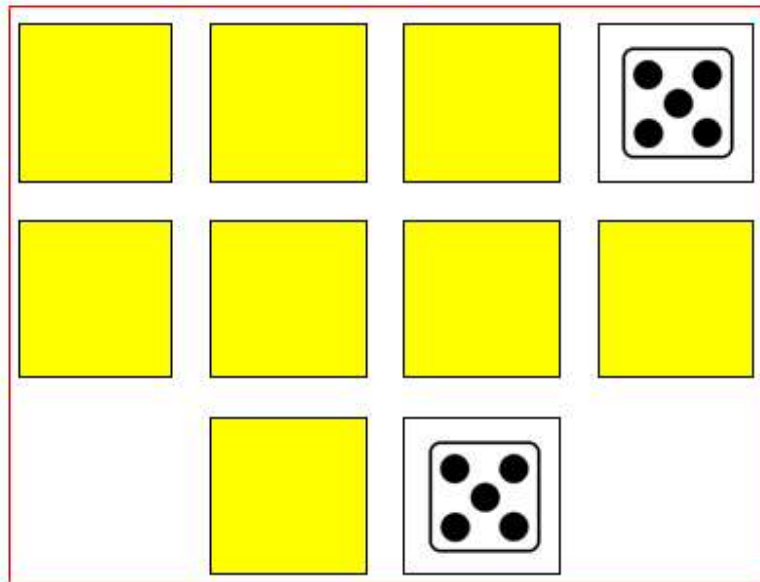
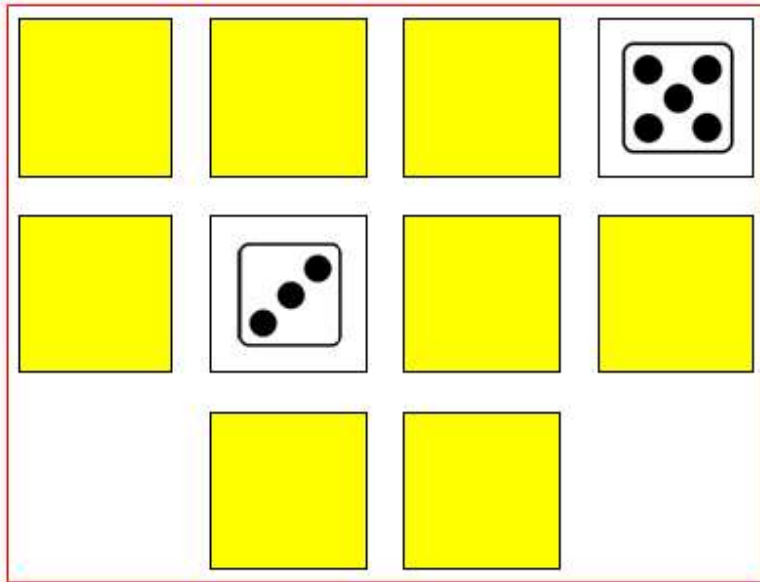


Astuces : Votre enfant peut représenter ces constellations sur des petits carrés de feuilles. Vous pouvez également utiliser les cartes mises à disposition au bas du document.

Comment jouer au Memory ?

- Mélanger les cartes avant de les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier.
- Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix et dit de quelle quantité il s'agit.
- Si les 2 cartes représentent la même quantité, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les 2 cartes ne représentent pas la même quantité, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.
- Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

Par exemple,



**Activité
n°5**

- Identifier et poursuivre un algorithme.

<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/algorithmme-2.php>

**Activité
n°6**

- Identifier et poursuivre un algorithme.

<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/algorithmme-3.php>

Pour **Activité n°4** :

L	U	N	D	I
---	---	---	---	---

M	A	R	D	I
---	---	---	---	---

M	E	R	C	R	E	D	I
---	---	---	---	---	---	---	---

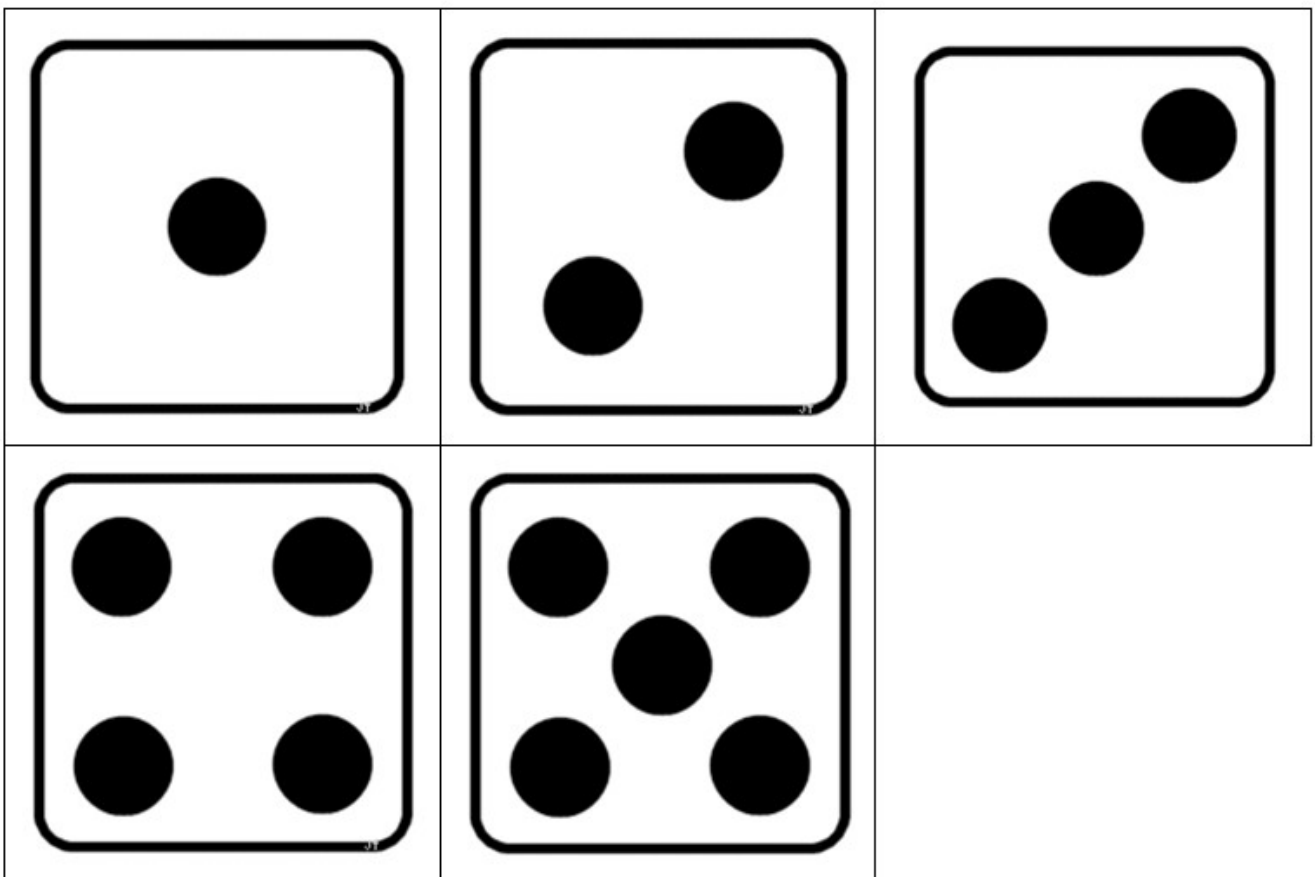
J	E	U	D	I
---	---	---	---	---

V	E	N	D	R	E	D	I
---	---	---	---	---	---	---	---

S	A	M	E	D	I
---	---	---	---	---	---

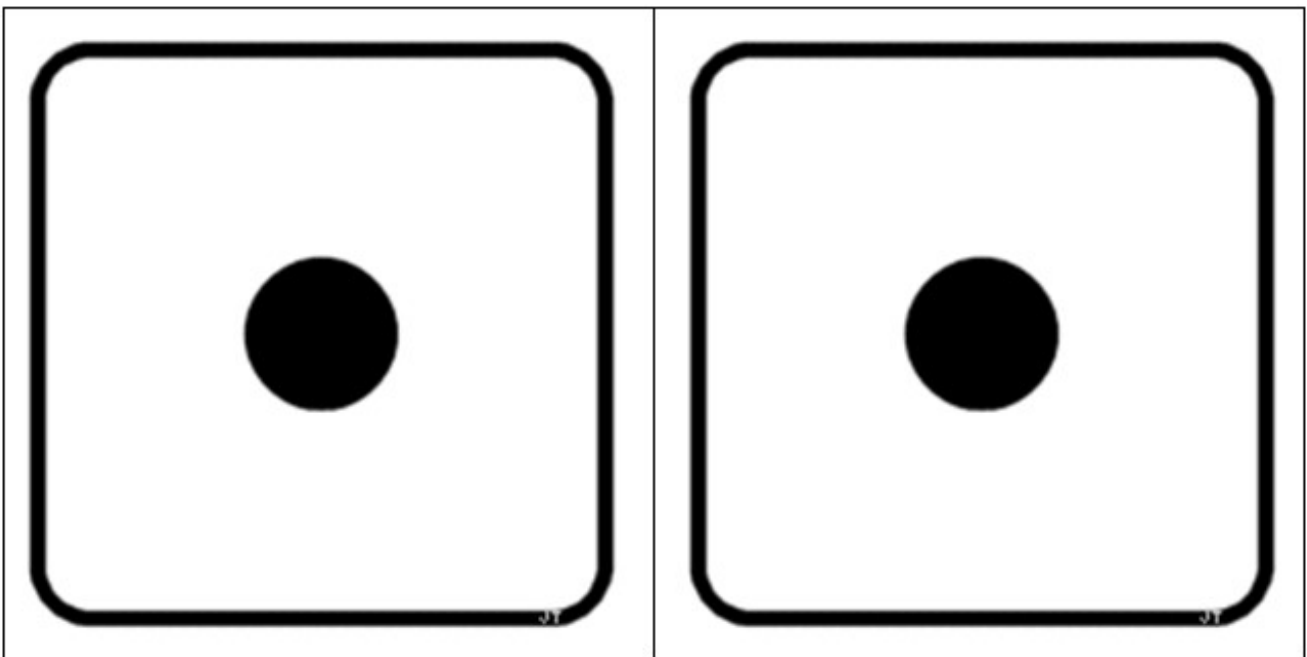
D	I	M	A	N	C	H	E
---	---	---	---	---	---	---	---

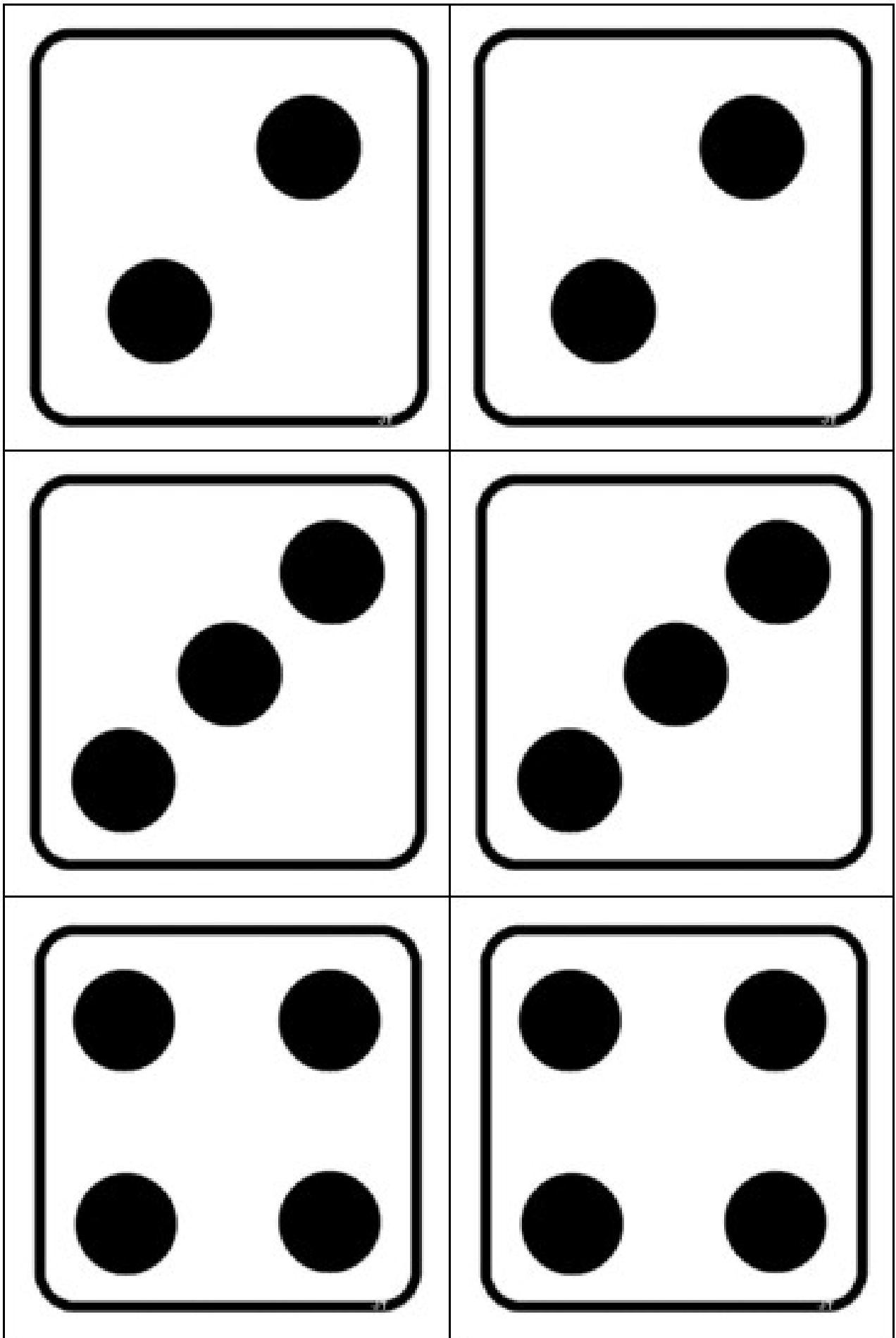
Pour **Activité n°1** :

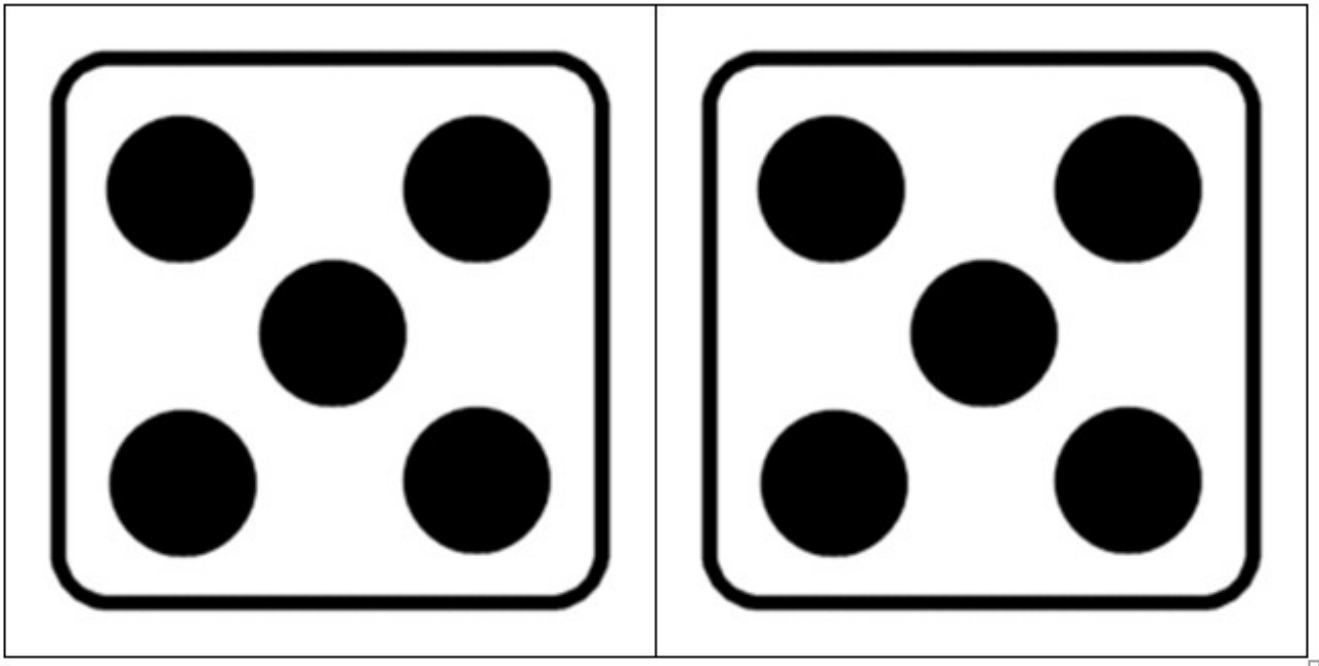


1	2	3
4	5	

Pour **Activité n°4** :







L'enseignante de la classe de Moyenne Section 2.

Le 23 AVRIL 2020