

« Continuité pédagogique »
Classe de Moyenne Section 2 - Année scolaire 2019-2020
(Document n°7)

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 d'autres activités que vous pourrez réaliser avec vos enfants de manière ludique. Votre enfant peut réaliser une à deux activités par jour. Les activités proposées peuvent être renouvelées autant de fois que nécessaire.

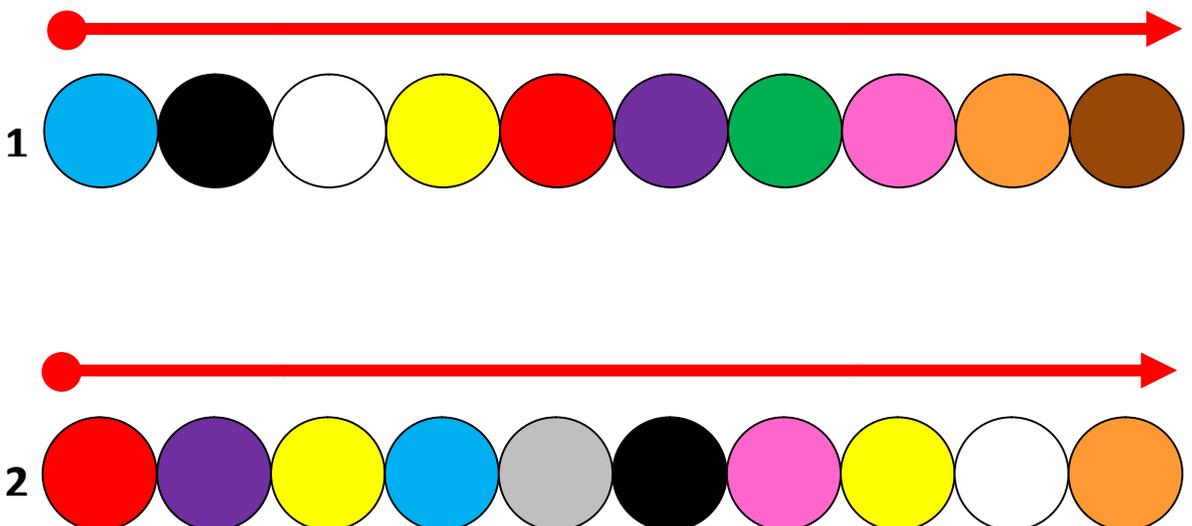
Attention à la tenue de l'outil lors des activités de graphisme et d'écriture :

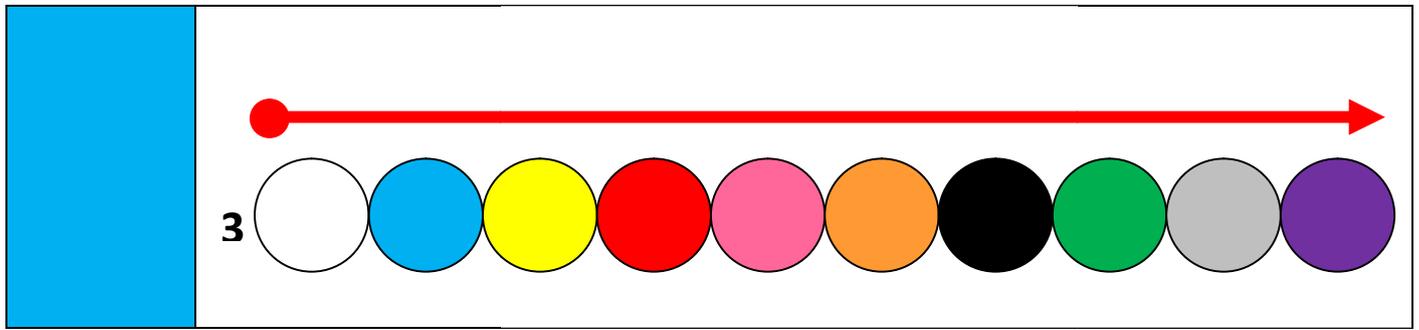


DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Activité n°1

- Nommer les couleurs dans le sens de la lecture (de gauche à droite).





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

Activité n°2

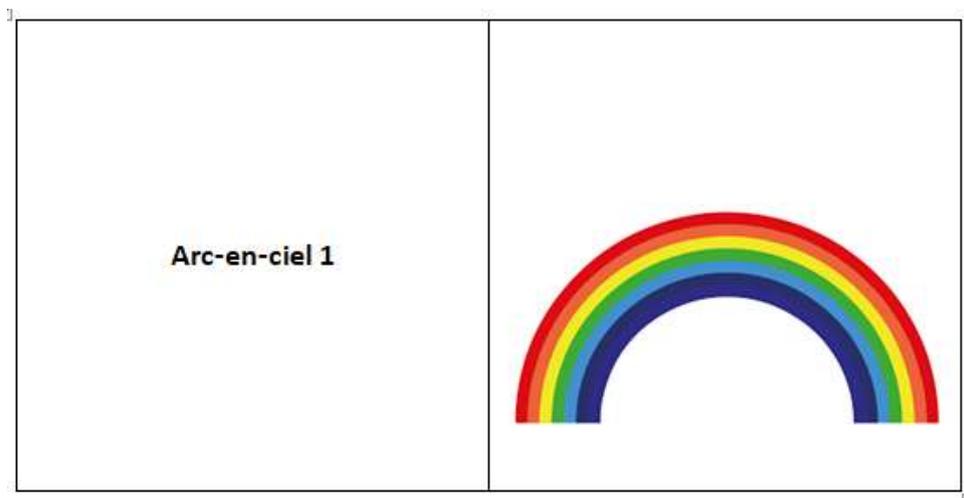
- Peindre (ou dessiner) un arc-en-ciel.



Activité n°3

- Dessiner des arcs-en-ciel en changeant à chaque fois de direction (vers le bas ou sur les côtés).

Par exemple,



**Arc-en-ciel 2
(vers le bas)**



**Arc-en-ciel 3
(vers le côté)**

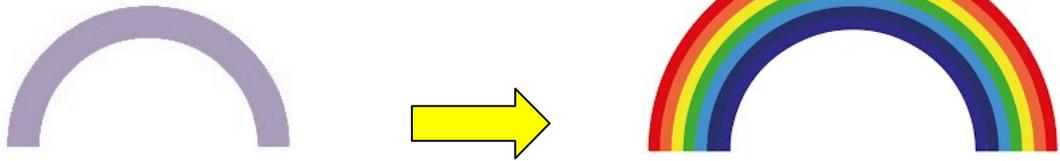


**Arc-en-ciel 4
(vers l'autre côté)**



Astuces : Parents, vous pouvez commencer le dessin (tracer la première couleur) pour votre enfant si vous constatez qu'il rencontre des difficultés.

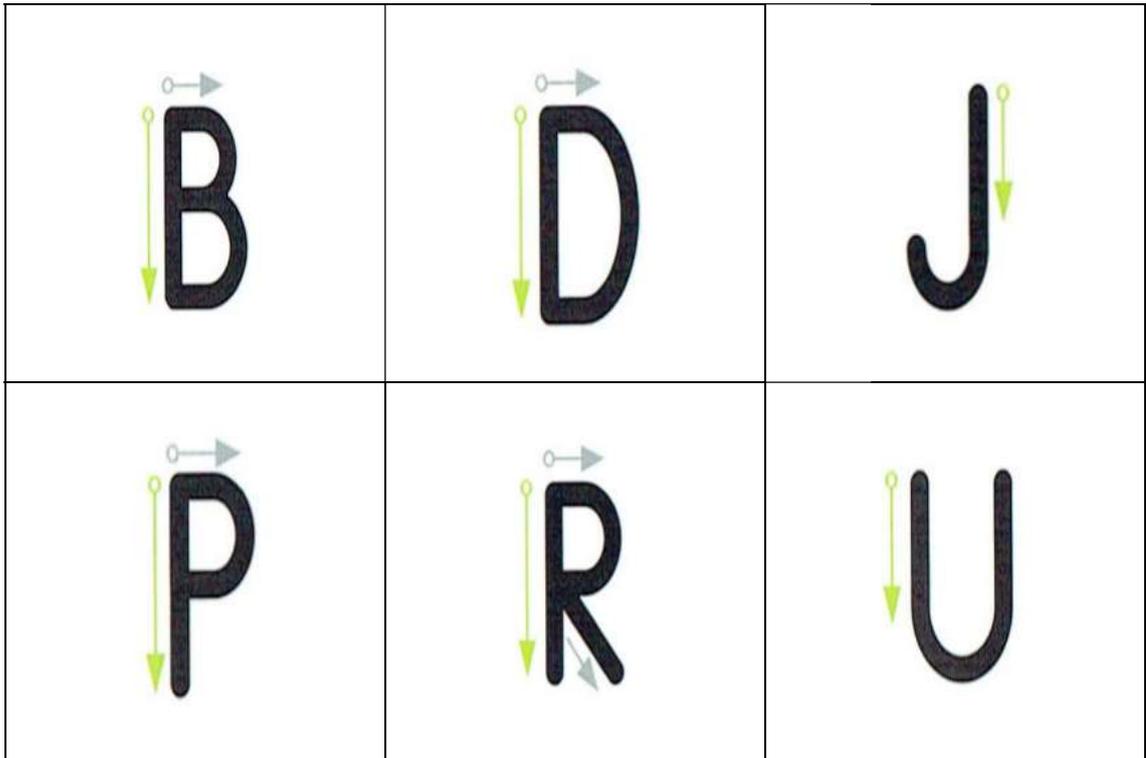
Par exemple,



DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Activité n°4

- Tracer les lettres suivantes en respectant le sens d'écriture des lettres :



- Premier tracé
- Tracés secondaires en levant le crayon
- Tracés secondaires sans lever le crayon

Activité n°5

- Jouer au Memory des lettres BDJPRU.

Matériel nécessaire :

- Cartes des lettres B, D, J, P, R et U en 2 exemplaires :

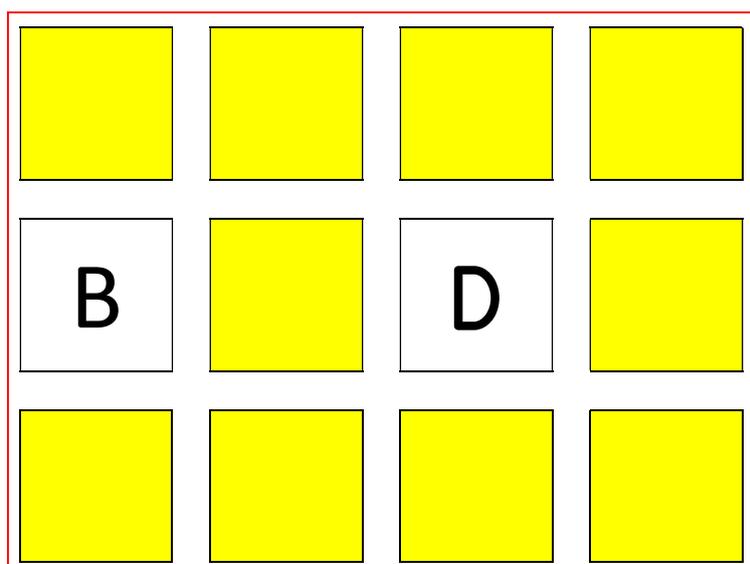
B	D	J	P	R	U
B	D	J	P	R	U

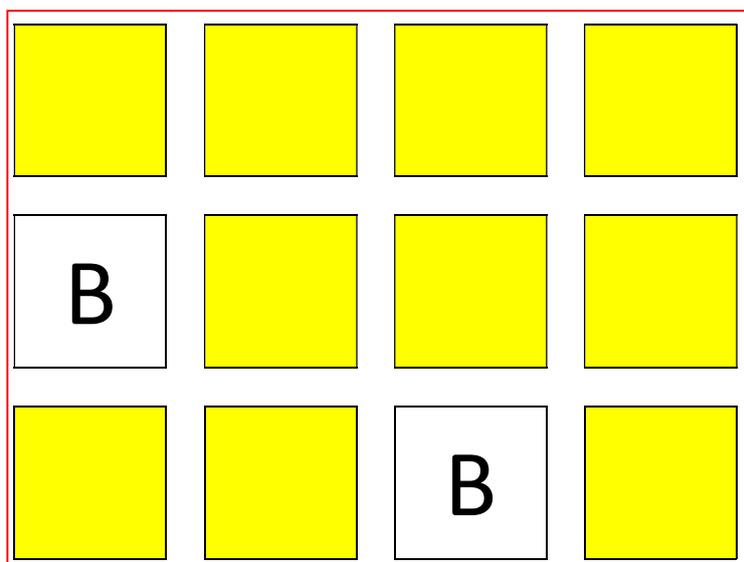
Astuces : Votre enfant peut tracer ces lettres sur des petits carrés de feuilles.

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 nomme les lettres.
- Si les 2 cartes représentent la même lettre, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les 2 cartes ne représentent pas la même lettre, 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°6

Tracer la lettre S en respectant le sens d'écriture des lettres :



-  Premier tracé
-  Tracés secondaires en levant le crayon
-  Tracés secondaires sans lever le crayon

Astuces : Si votre enfant rencontre des difficultés, vous pouvez l'aider en plaçant 2 petites pièces de monnaie (ou 2 bouchons) sur la feuille.



Activité n°7

- Revoir le nom des lettres de l'alphabet avec « SIMON ».

<https://youtu.be/HX-UKioPg40>

Activité n°8

- Revoir le nom des lettres de l'alphabet avec « DIDOU ».

<https://youtu.be/NTSI9DDvf4E>

Activité n°9	- Dénombrer les syllabes d'un mot, dire quel mot a le plus de syllabes. http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/phonologie/course-aux-syllabes-niveau-2.php
---------------------	--

DOMAINE 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Activité n°10	- Revoir le nom des formes avec « PINPIN et LILI ». <ul style="list-style-type: none"> • Le carré : https://youtu.be/DnaxGNQprQQ • Le triangle : https://youtu.be/W-4WPvNfTGg • Le cercle : https://youtu.be/93jDQ1SBDH0
Activité n°11	- Revoir le nom des formes avec « LEN et MINI ». https://youtu.be/hZ6LpEypp2I

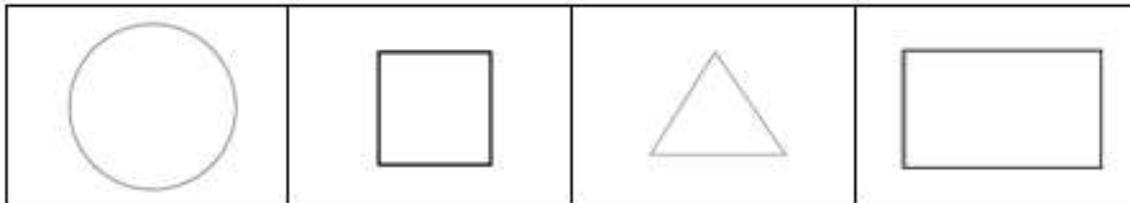
DOMAINE 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Activité n°12	- Ecouter la comptine sur les formes de « Les P'tits z'Amis ». https://youtu.be/xEfJklQApp4
Activité n°13	- Mémoriser la comptine suivante : <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Les formes</p> <p>Le carré a quatre côtés Le triangle en a trois Le cercle est tout embêté Car il n'en a pas.</p> </div>

Activité n°14

- Jouer au jeu de KIM « retiré » avec les formes suivantes : cercle, carré, triangle et rectangle.

Matériel nécessaire : Cartes avec le dessin du cercle, du carré, du triangle et du rectangle.



Comment jouer au jeu de KIM « retiré » ?

Disposer les cartes, face visible, sur la table.

Parents, enlevez une carte et cachez-la pendant que votre enfant ferme les yeux.

Puis demandez à votre enfant de vous dire quelle est la carte qui manque.



PARENT

Quelle est la carte qui manque ?

Il manque le carré.



Astuces : Parents, dessinez un cercle, un carré, un triangle et un rectangle sur des carrés de papier.

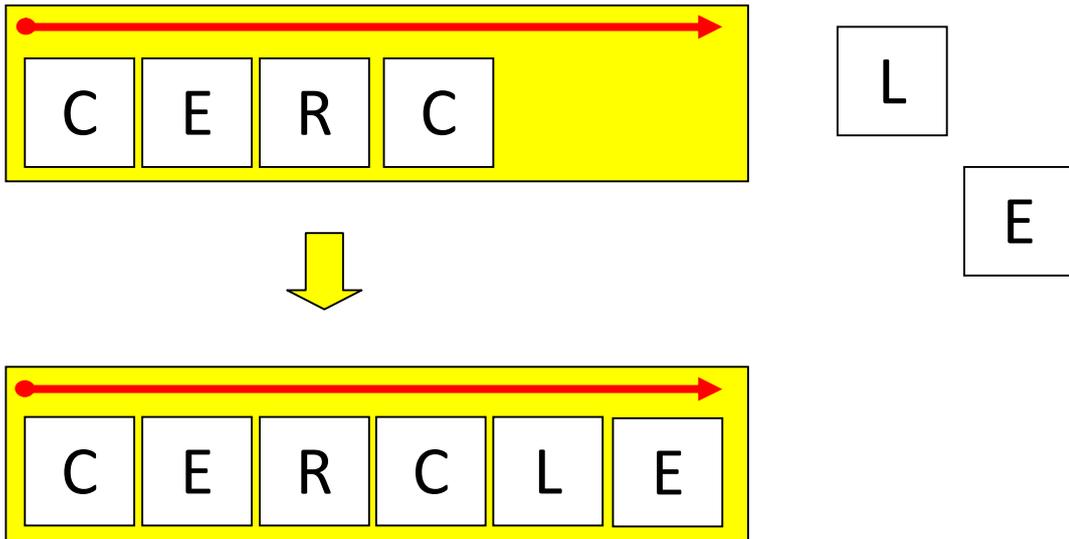
DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Activité n°15

- Reconstituer les mots CERCLE, CARRE, TRIANGLE et RECTANGLE avec des lettres mobiles avec modèle et en respectant l'ordre des lettres. Puis nommer les lettres.

Par exemple, pour le mot CERCLE

Modèle : **C E R C L E**



Astuces : Vous pouvez écrire le modèle pour votre enfant sur une bande de papier et lui demander d'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.

DOMAINE 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Activité n°16

- Reconnaître et poursuivre un algorithme :

<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/algorithmme-4.php>

Activité n°17

- Reconnaître et poursuivre un algorithme :

<http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/algorithmme-7.php>

Pour **Activité n°15** :

C	E	R	C	L	E
---	---	---	---	---	---

T	R	I	A	N	G	L	E
---	---	---	---	---	---	---	---

C	A	R	R	E
---	---	---	---	---

R	E	C	T	A	N	G	L	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---

L'enseignante de la classe de Moyenne Section 2.

Le 08 JUIN 2020