

« Continuité pédagogique »
Classe de Moyenne Section 2 - Année scolaire 2019-2020
(Document n°6)

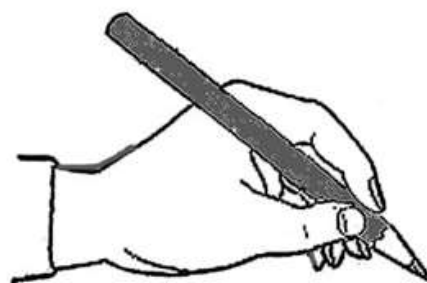
Ce document est destiné aux parents des élèves de la classe de Moyenne Section 2 de l'école maternelle Jérôme BEAUPERE.

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 :



OU



DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Activité n°1

- Chercher les objets ronds de la maison.

Par exemple, une horloge :



Activité n°2

- Tracer des cercles en utilisant des objets.

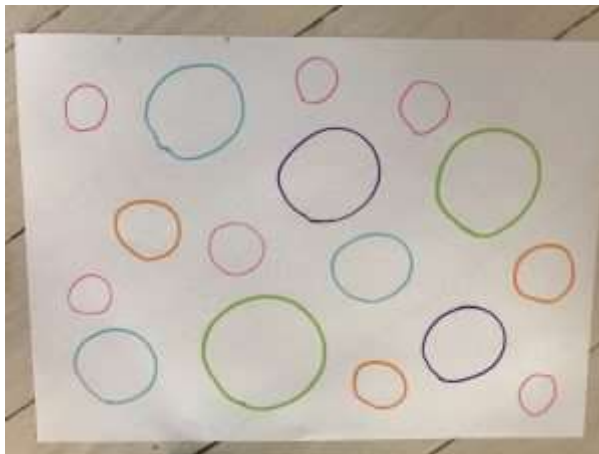
Parents, mettez à disposition de votre enfant des objets qui permettront de tracer des cercles. Par exemple, des assiettes de dinette, de grands bouchons, ... ainsi qu'une feuille et des crayons.

Puis demandez à votre enfant de placer un de ces objets sur la feuille puis de maintenir l'objet sur la feuille. Avec le crayon, il va devoir faire le tour de l'objet en plaçant bien le crayon contre l'objet.



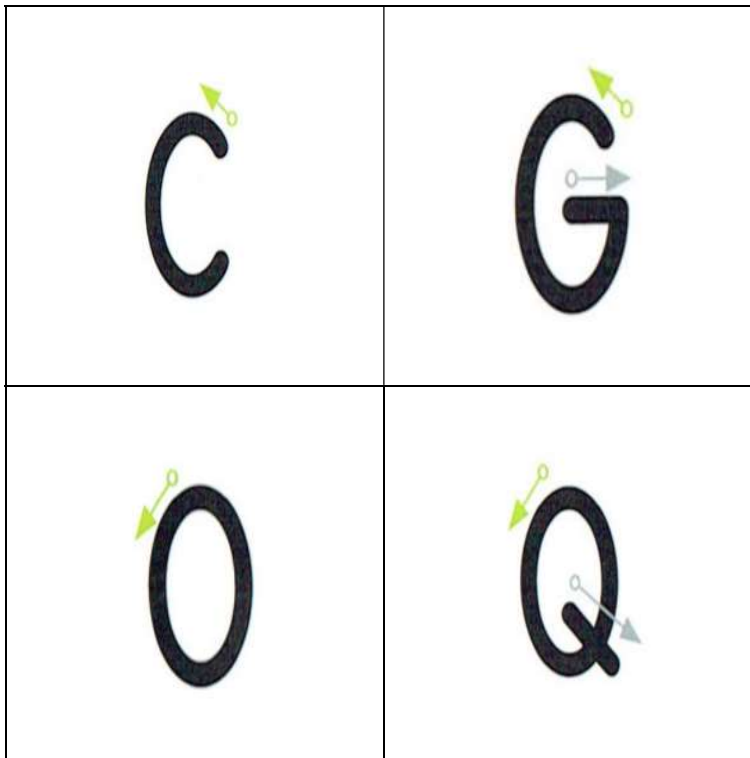
Activité n°3


- Tracer des cercles sans utiliser d'objets.



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 CGOQ.

Matériel nécessaire :

- Cartes des lettres C, G, O et Q en 2 exemplaires :

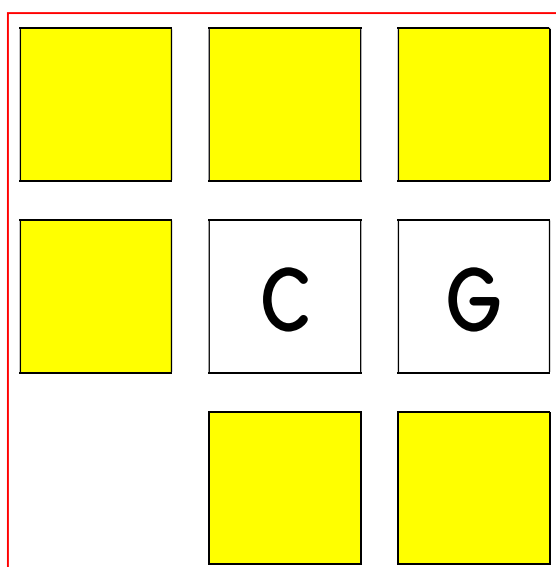
C	G	O	Q
C	G	O	Q

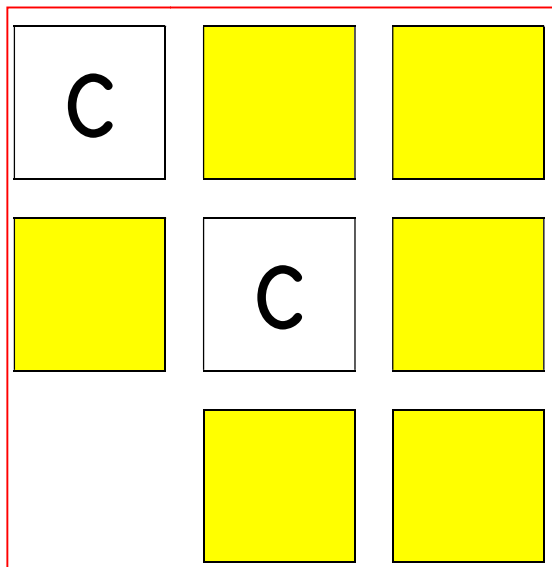
Astuces : Votre enfant peut tracer ces lettres sur des petits carrés de feuilles.

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,

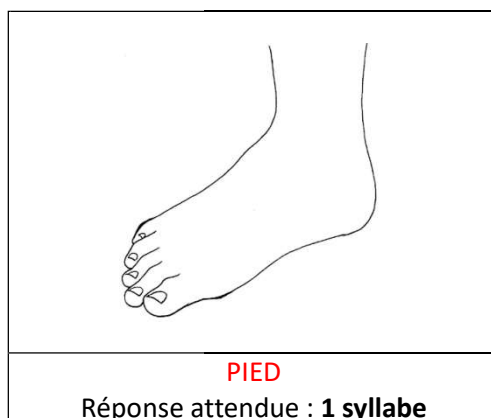
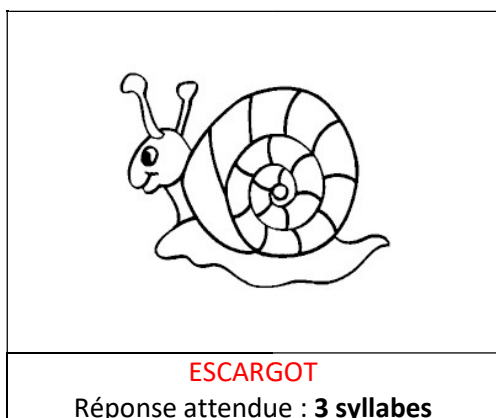
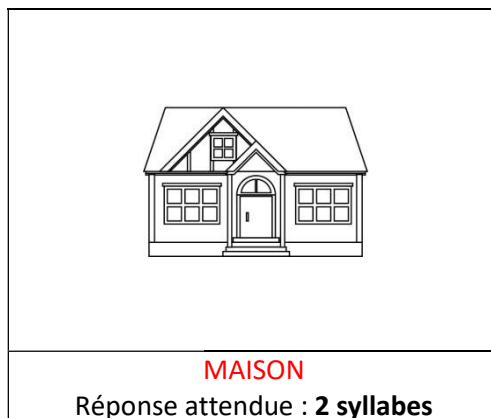
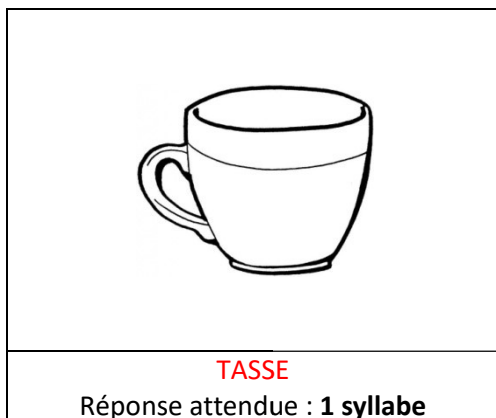


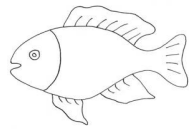


Activité n°6

- Dénumbrer les syllabes d'un mot.

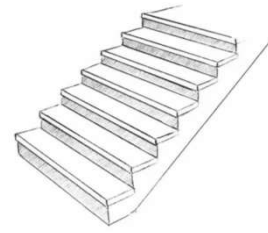
Demandez à votre enfant de vous dire combien de syllabes il y a dans les mots-images suivants :





POISSON

Réponse attendue : **2 syllabes**



ESCALIERS

Réponse attendue : **3 syllabes**



COURONNE

Réponse attendue : **2 syllabes**



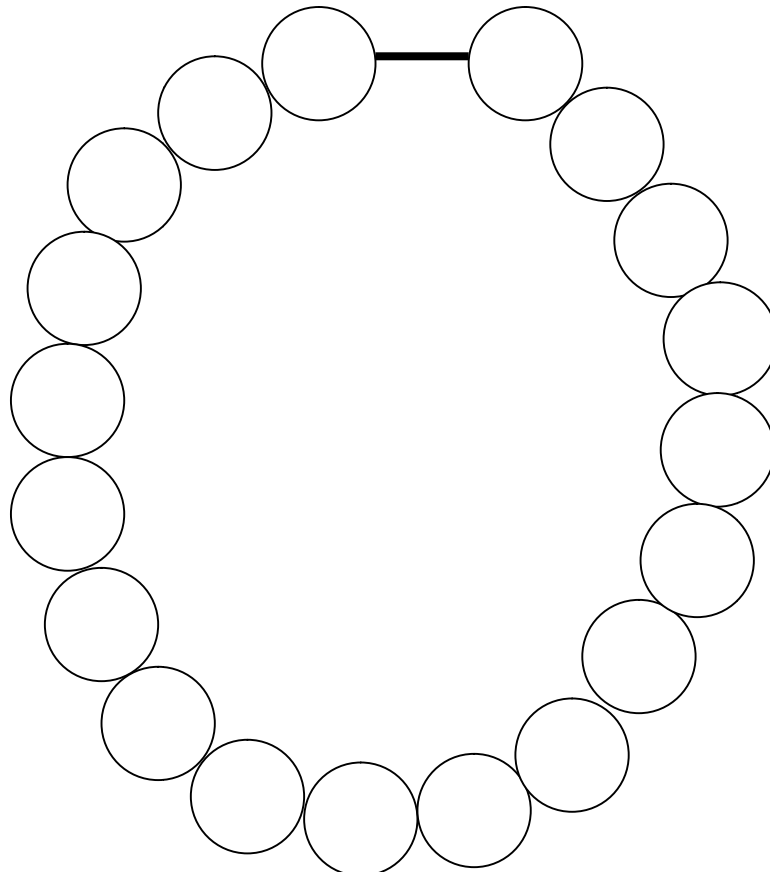
BALLON

Réponse attendue : **2 syllabes**

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

Activité n°1

- Dessiner un collier de perles en utilisant des cercles.
Puis colorier son collier librement.



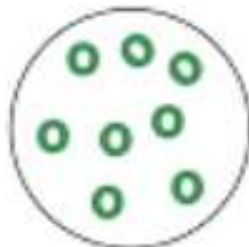
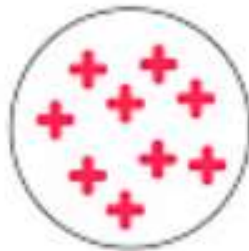
Activité n°2

- Tracer des cercles sur une feuille puis les colorier sans dépasser.



Activité n°3

- Tracer des cercles sur une feuille puis les décorer avec des graphismes.
Par exemple :



Activité n°1

- Jouer au jeu de KIM « retiré » avec les nombres de 1 à 5.

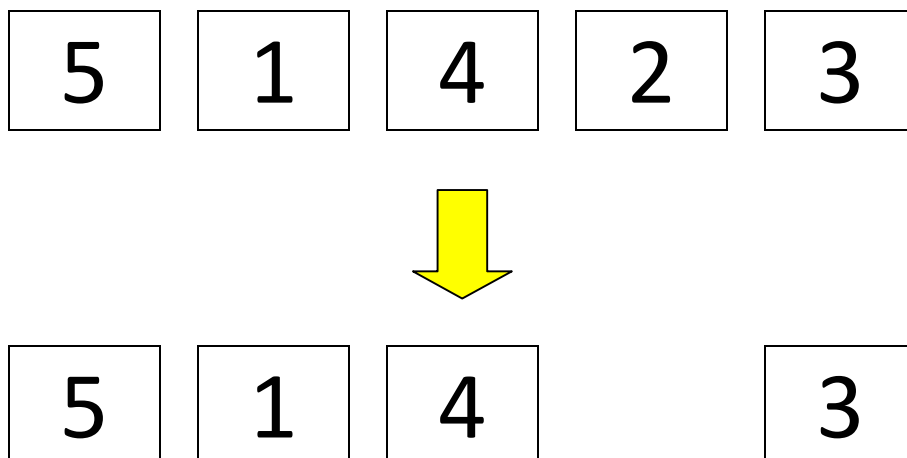
Matériel nécessaire : Cartes avec les nombres de 1 à 5.

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 ?

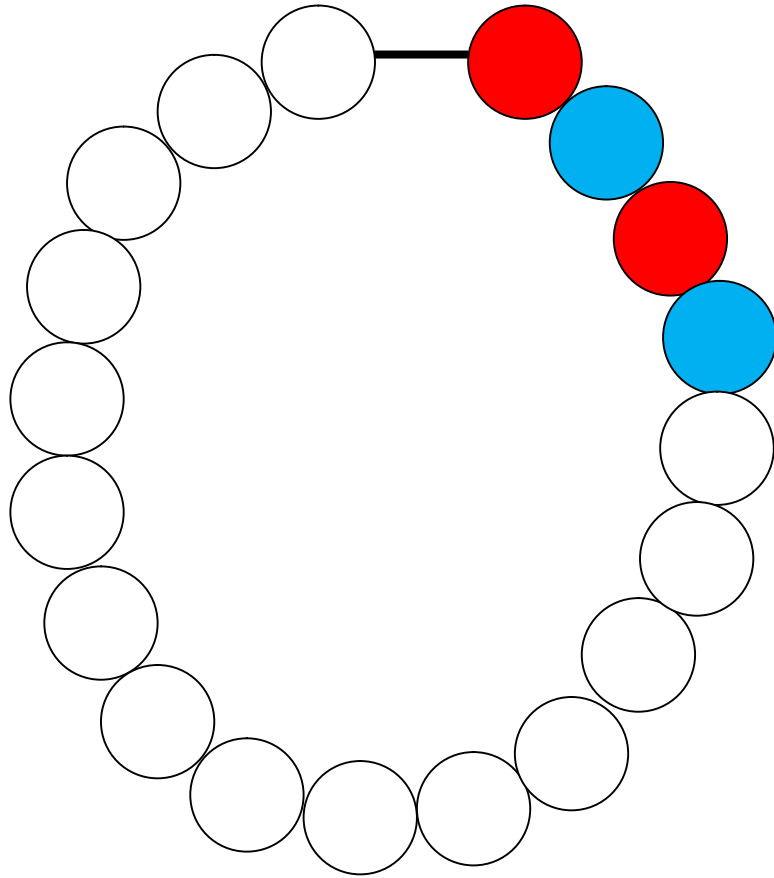
Il manque le
nombre 2.



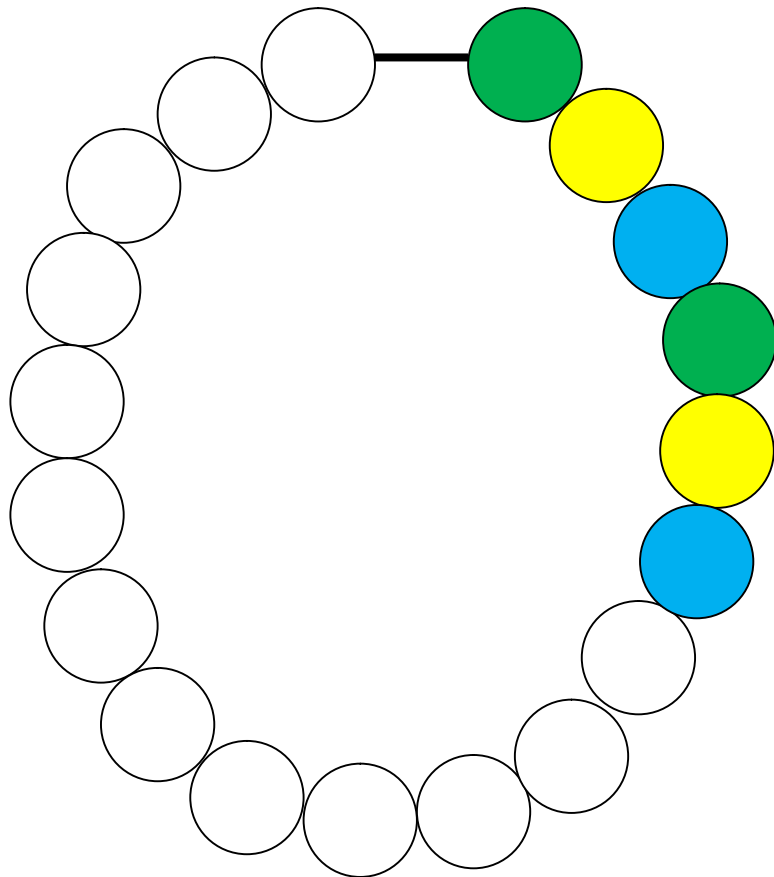
Astuces : Parents, écrivez les nombres 1, 2, 3, 4 et 5 sur des carrés de papier.

Activité n°2

- Dessiner un collier de perles puis colorier son dessin en poursuivant l'algorithme suivant :

**Activité n°3**

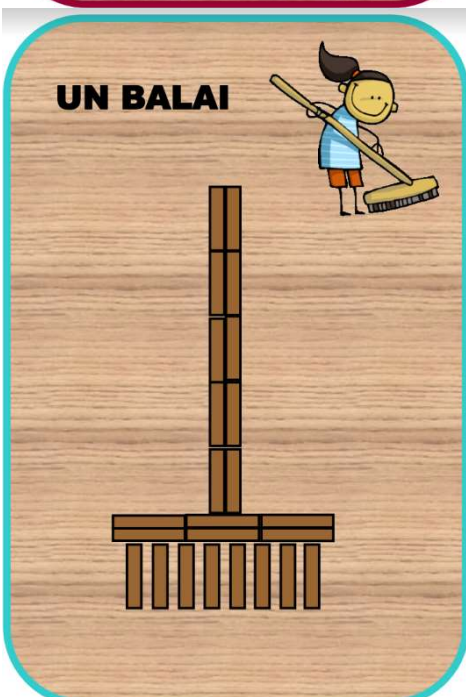
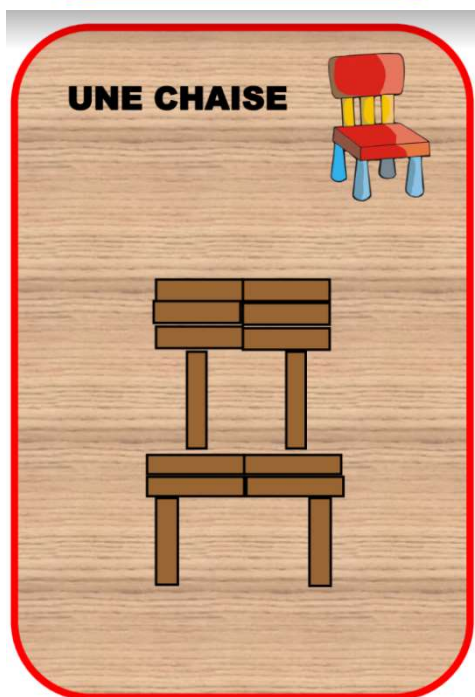
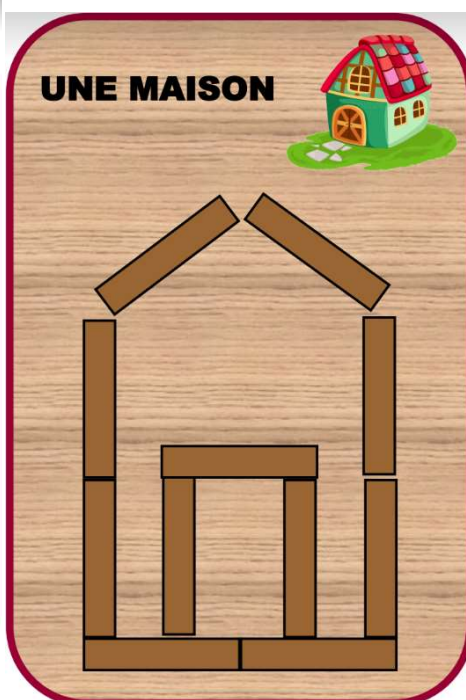
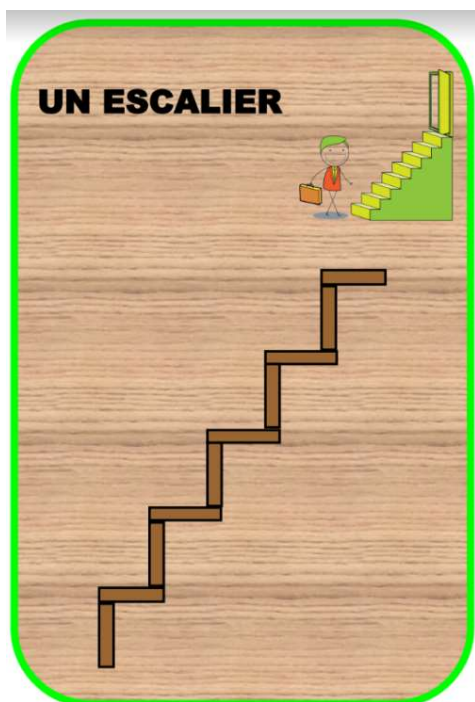
- Dessiner un collier de perles puis colorier son dessin en poursuivant l'algorithme suivant :



Activité n°4

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

Parents, découpez des petites bandes de papier puis demandez à votre enfant de reproduire les modèles suivants :



Astuces : Parents, vous pouvez dans un premier temps reproduire le modèle avec des bandes de papier. Puis, vous demanderez à votre enfant de reproduire le modèle à son tour.

Vous pouvez également utiliser des bâtonnets de glaces, des « kapla »,

L'enseignante de la classe de Moyenne Section 2.

Le 25 MAI 2020