

**« Continuité pédagogique »**  
**Classe de Moyenne Section 2 - Année scolaire 2019-2020**  
**(Document n°5)**

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 :



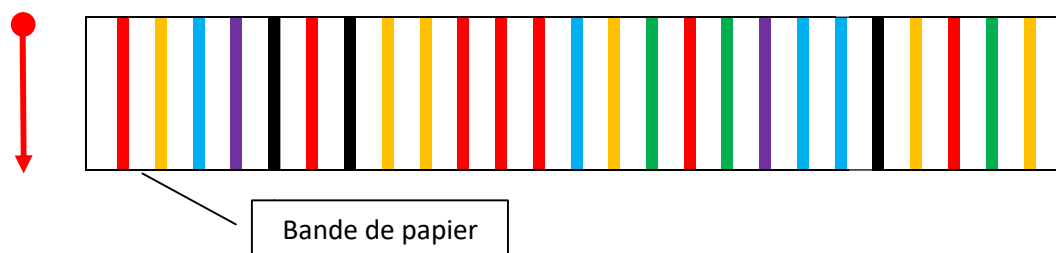
**DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

**Activité n°1**

- Parents, découpez des bandes de papier de 10 cm environ.

Puis, demandez à votre enfant de **tracer des lignes verticales** sur ces bandes de papier avec des feutres ou des crayons de couleur.

Votre enfant doit respecter le sens du tracé lors de cette activité : **de haut en bas**.

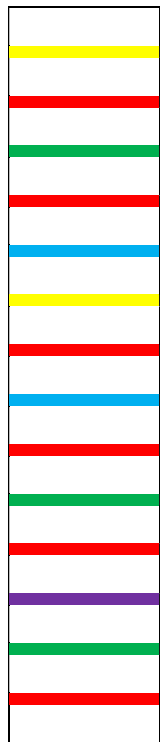


**Activité n°2**

- Parents, découpez des bandes de papier de 10 cm environ.

Puis, demandez à votre enfant de **tracer des lignes horizontales** sur ces bandes de papier avec des feutres ou des crayons de couleur.

Votre enfant doit respecter le sens du tracé lors de cette activité : **de gauche à droite**.

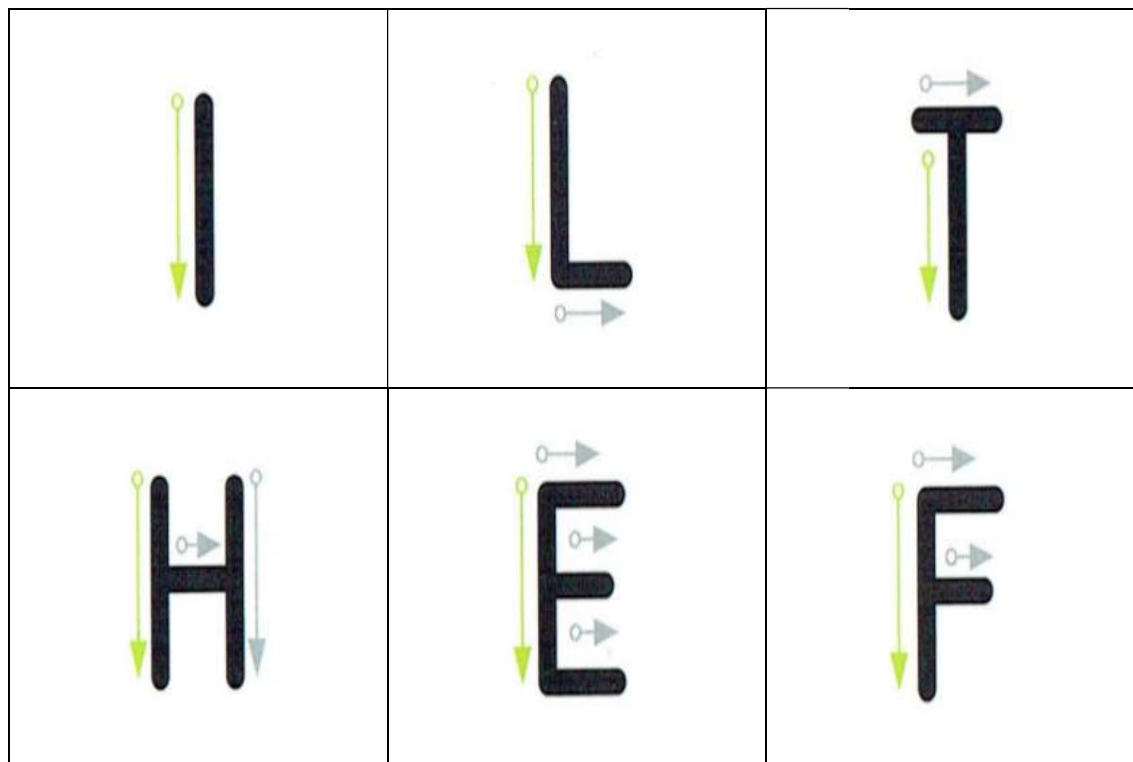


Bande de papier

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

**Activité n°3**

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



**Activité n°4**

- Jouer au Memory des lettres ILTHEF.

**Matériel nécessaire :**

- Cartes des lettres I, L, T, H, E et F en 2 exemplaires :

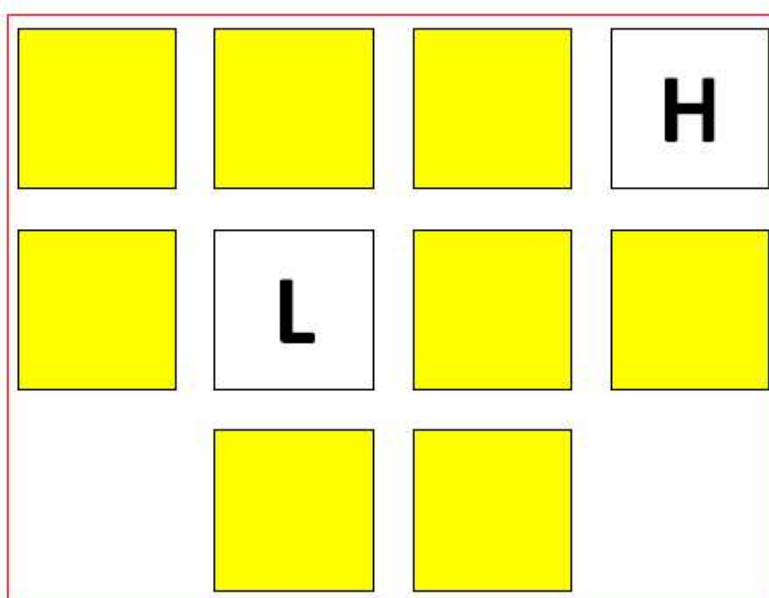
I	L	T	H	E	F
I	L	T	H	E	F

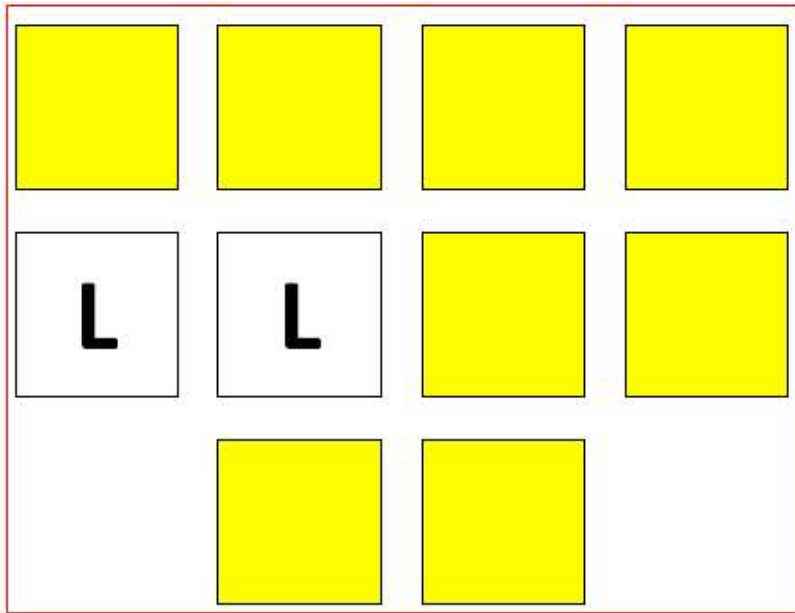
**Astuces :** Votre enfant peut tracer ces lettres sur des petits carrés de feuilles.

**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,



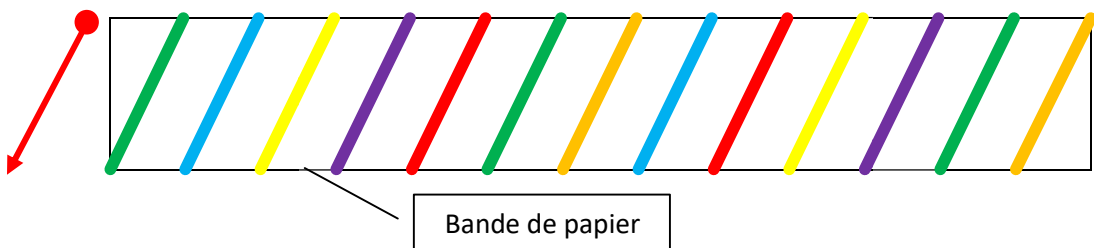
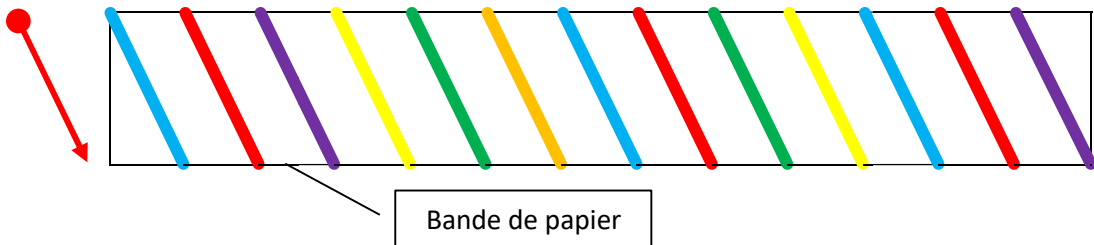


### Activité n°5

- Parents, découpez des bandes de papier de 10 cm environ.






Puis, demandez à votre enfant de **tracer des lignes obliques** sur ces bandes de papier avec des feutres ou des crayons de couleur.

Votre enfant doit respecter le sens du tracé lors de cette activité.







**Activité n°6**

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

		
		<p>—○—▶ Premier tracé ○—▶ Tracés secondaires en levant le crayon —▶ Tracés secondaires sans lever le crayon</p>

**Activité n°7**

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

		<p>—○—▶ Premier tracé ○—▶ Tracés secondaires en levant le crayon —▶ Tracés secondaires sans lever le crayon</p>
		

**Activité n°8**

- Jouer au Memory des lettres AVWMNZKXY

**Matériel nécessaire :**

- Cartes des lettres A, V, W, M, N, Z, K, X et Y en 2 exemplaires :

A	V	W	M	N	Z
A	V	W	M	N	Z

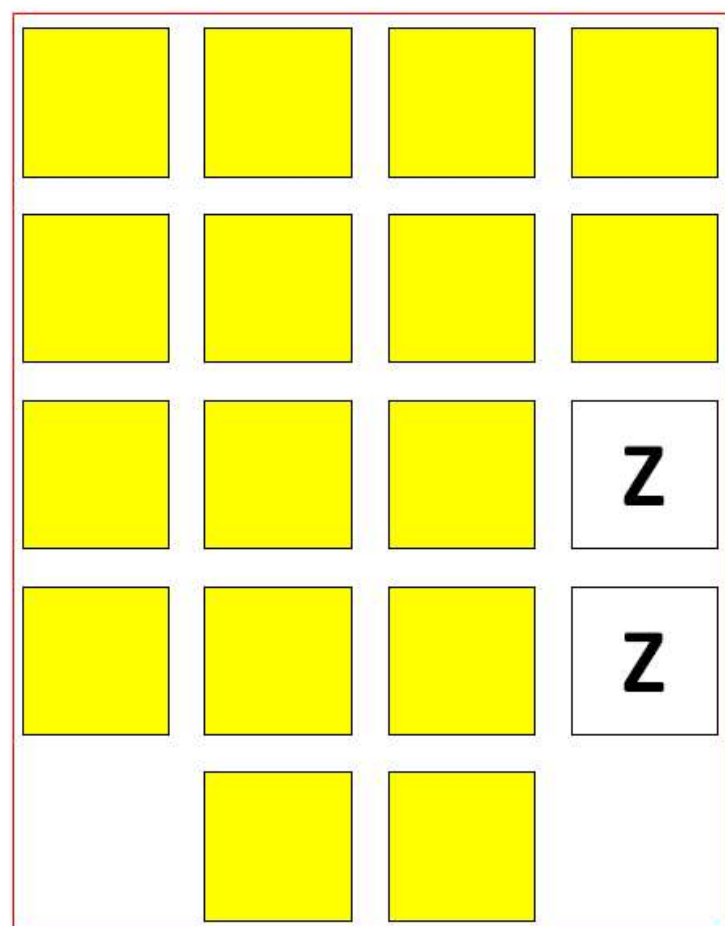
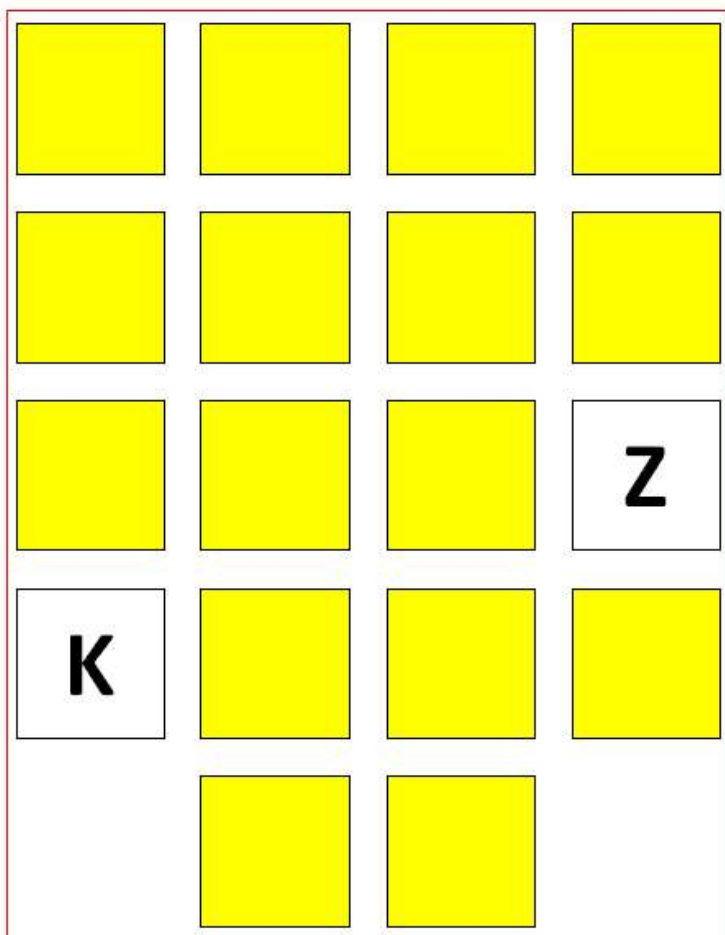
K	X	Y
K	X	Y

**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.

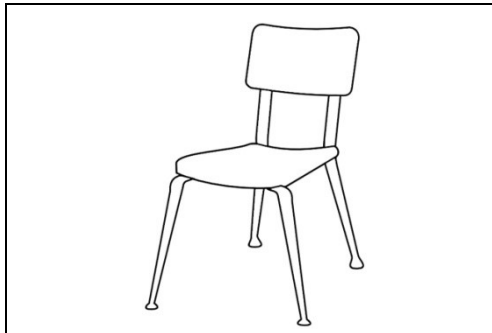
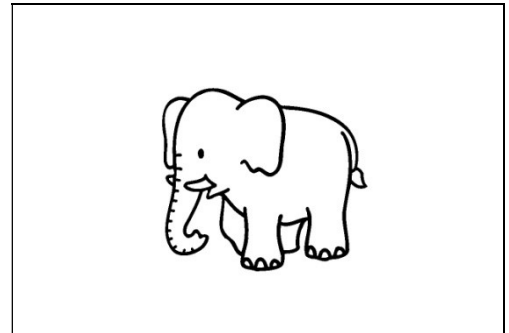
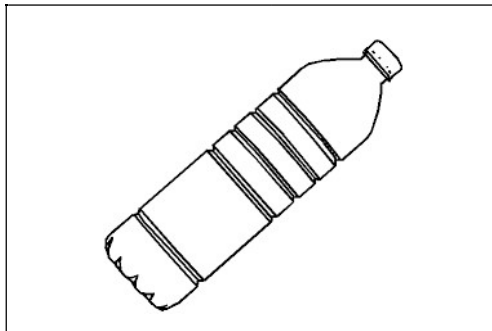
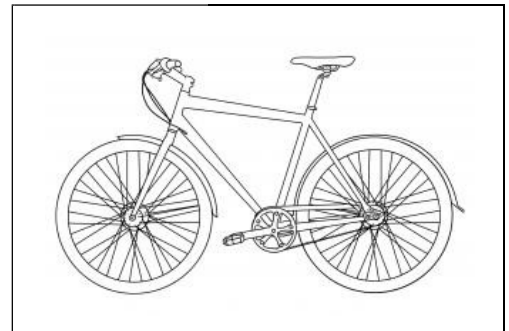
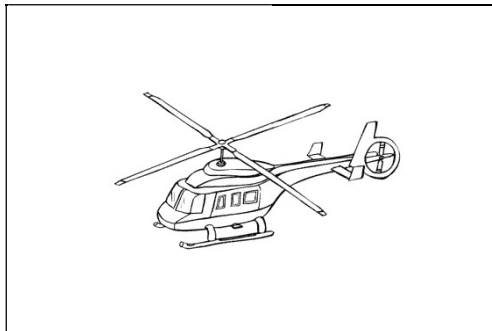
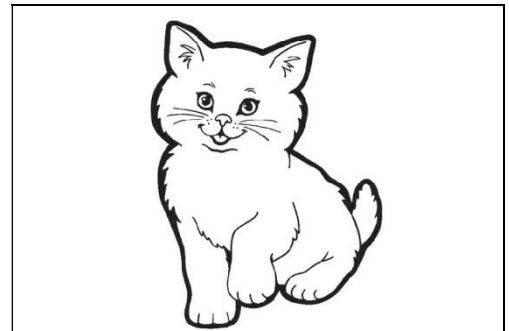
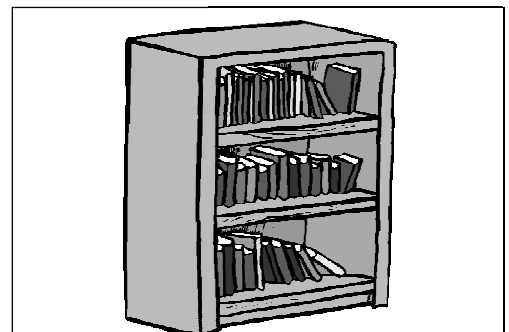
Par exemple,



**Activité n°9**

- Dénumbrer les syllabes d'un mot.

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

**CHAISE**Réponse attendue : **1 syllabe****ELEPHANT**Réponse attendue : **3 syllabes****BOUTEILLE**Réponse attendue : **2 syllabes****VELO**Réponse attendue : **2 syllabes****HELICOPTERE**Réponse attendue : **4 syllabes****CHAT**Réponse attendue : **1 syllabe****TROTTINETTE**Réponse attendue : **3 syllabes****BIBLIOTHEQUE**Réponse attendue : **4 syllabes**



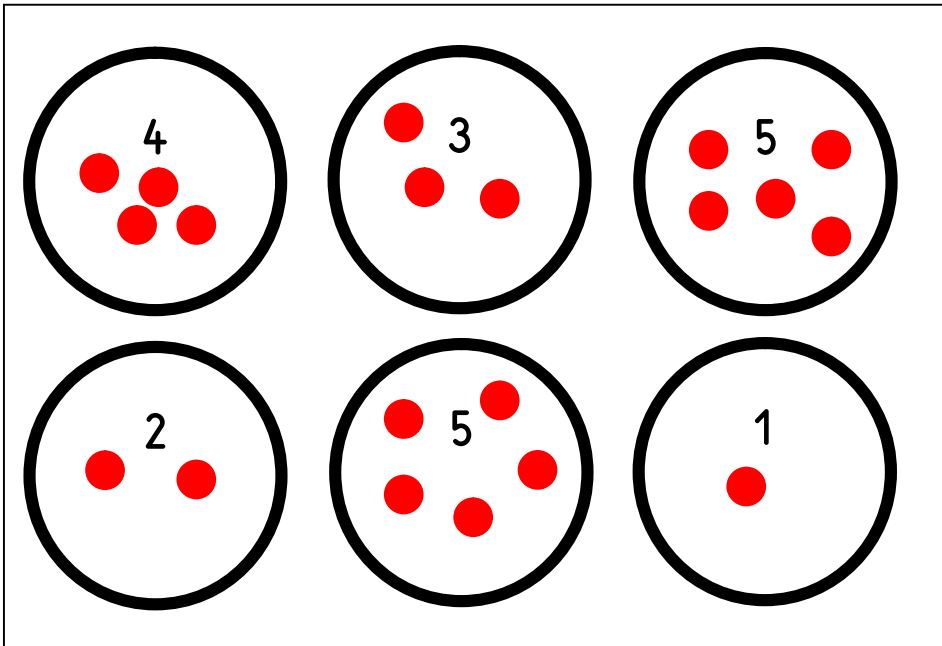
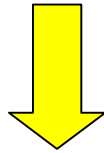
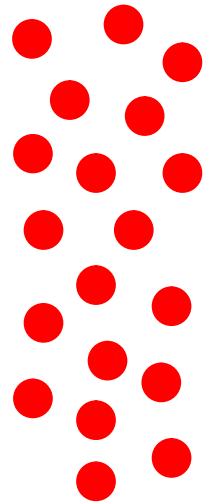
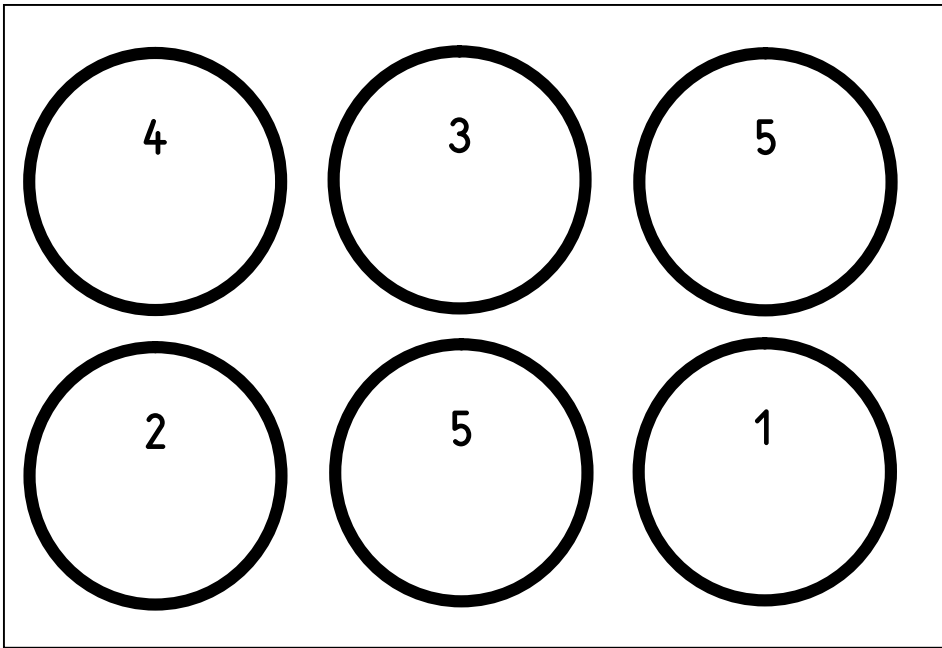
DOMAINE 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

<b>Activité n°1</b>	<p>- Mémoriser les comptines suivantes :</p> <p>« La famille tortue » <a href="https://youtu.be/EepBWIL2a2w">https://youtu.be/EepBWIL2a2w</a></p> <p>« Dans la forêt lointaine » <a href="https://youtu.be/PYfaNzQgFrk">https://youtu.be/PYfaNzQgFrk</a></p>
---------------------	--

DOMAINE 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<b>Activité n°1</b>	<p>- Reconnaître des petites quantités (de 1 à 5).</p> <p><a href="http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/noums03.php">http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/mathematiques/noums03.php</a></p>
<b>Activité n°2</b>	<p>- Parents, tracez des cercles sur une feuille de papier puis écrivez des chiffres de 1 à 5 à l'intérieur de ces cercles.</p> <p>Ensuite, mettez à disposition de votre enfant des petits objets (petits cailloux, des graines de haricots, ... ou votre enfant peut également fabriquer des petites boules de papier).</p> <p>Demandez à votre enfant de placer la quantité d'objets indiquée dans chaque cercle.</p>

Par exemple,



L'enseignante de la classe de Moyenne Section 2.

Le 11 MAI 2020