

**Semaine du 25 au 29 mai 2020**

**Petite Section**

<b>LUNDI 25 mai</b>	<b>MARDI 26 mai</b>	<b>JEUDI 28 mai</b>	<b>Vendredi 29 mai</b>
<p><b>Rituels :</b> Faire répéter : « Aujourd’hui, nous sommes lundi. » Dire aussi la météo</p>	<p><b>Rituels :</b> Faire répéter : « Aujourd’hui, nous sommes mardi. » Dire la météo</p>	<p><b>Rituels :</b> Faire répéter : « Aujourd’hui, nous sommes jeudi » Dire la météo</p>	<p><b>Rituels :</b> Faire répéter : « Aujourd’hui, nous sommes vendredi » Dire la météo</p>
<p><b>Motricité fine :</b> réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.</p>	<p><b>Motricité fine :</b> réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.</p>	<p><b>Motricité fine :</b> réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.</p>	<p><b>Motricité fine :</b> réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.</p>
<p>Remplis une bouteille de pâtes en utilisant la pince pouce-index.</p>	<p>Remplis une bouteille de petits objets en utilisant une cuillère.</p>	<p>Dans un objet percé, enfle dans les trous des chenilles ou des ficelles.</p>	<p>Déplace des objets en les coinçant entre deux baguettes, (ou deux bouts de bois).</p>
			

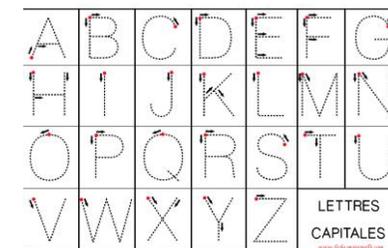
**TOUS LES JOURS : S’entraîner à écrire son prénom**

Quand nous avons laissé les enfants, certains savaient déjà écrire leur prénom, d’autres commençaient à écrire quelques lettres. Voici donc 3 étapes (à choisir en fonction de votre enfant). Le plus important est que votre enfant respecte **le sens du tracé des lettres**. (Cf document « Lettres Capitales »).

1) Revoir avec votre enfant le sens du tracé des lettres de son prénom l’une après l’autre, en vous aidant de la fiche jointe. Il est important que vous commenciez par leur montrer comment s’écrit la lettre pour qu’ils puissent la reproduire. Corriger leur geste afin qu’ils ne prennent pas de mauvaises habitudes.

2) Ecrire le prénom de votre enfant sur une feuille et lui demander de le recopier. Vérifier que les gestes sont corrects. (A l’inverse de l’étape 1, on ne montre pas les gestes avant, il s’agit de vérifier que ceux-ci sont automatisés).

3) Demander à votre enfant d’écrire son prénom (sans modèle).



## Lecture d'album/compréhension

Lire l'histoire de Caramel « **Dans ma montagne** » (Cf document joint) + écoute sur ce lien :

<https://www.youtube.com/watch?v=wqAQH0bWw9s>

et répondre aux questions (dans le document joint : « l'histoire de la semaine de Caramel »)

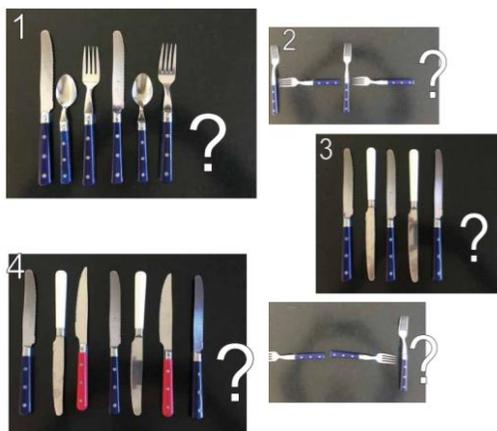


## Mathématiques : les algorithmes

A l'aide d'objets de la maison demander à votre enfant de reproduire des suites d'objets.

Par exemple, poser sur la table une fourchette, une cuillère, une fourchette, une cuillère et lui demander de continuer la suite ... Vous pouvez complexifier avec plus d'objets. Vous trouverez ci-dessous des exemples plus complexes.

Puis créer une suite en faisant une erreur et demander à votre enfant de la retrouver.



## Comptine mathématique

« Ils étaient 5 dans le nid »  
(Cf document joint « Comptine ils étaient 5 dans le nid »)

Ils étaient 5 dans le nid

Ils étaient 5 dans le nid  
Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient 4 dans le nid  
Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient 3 dans le nid  
Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid.

Ils étaient 2 dans le nid  
Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! »  
Et l'un d'eux tomba du nid.

Il était tout seul dans le nid  
Et le petit dit : « Aaaaah ! »

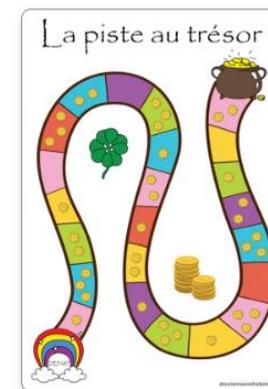


Pour la mélodie et les gestes, c'est par ici :

<https://www.youtube.com/watch?v=jPmKBSIC2WI>

## Mathématiques

**Se déplacer sur une piste**  
**Dénombrer jusqu'à 3**  
(Cf document joint « La piste au trésor »).



Vous pouvez imprimer le jeu ou le reproduire (dessiner la piste sur une feuille, utiliser des cailloux ou des petits objets à la place des pièces d'or)

Vous aurez besoin d'ajouter un dé (mettre des gommettes pour cacher les faces 4, 5 et 6) et de pions (un par joueur).

But du jeu : Etre le premier à avoir rempli sa marmite avec 10 pièces d'or.

Règle du jeu :

Je lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. Je prends le nombre de pièces d'or indiqué sur la case et je les place sur la marmite.