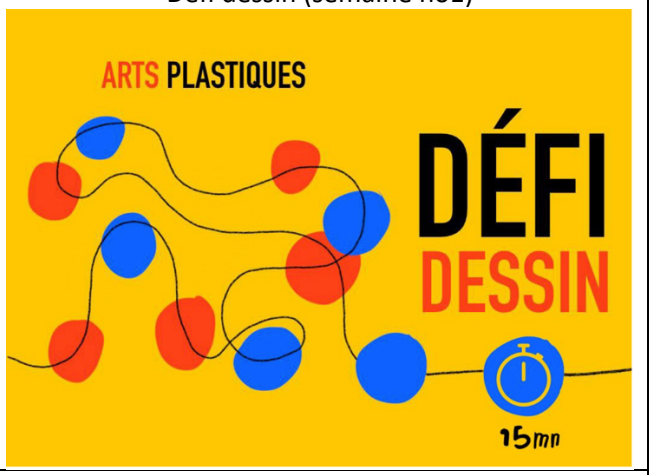
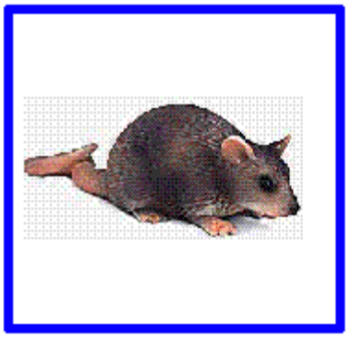
Classe	Petite Section
Période	Semaine du 25 au 29 Mai
Arts Plastiques/ Objet	Défi dessin (semaine no1) 
Rituels	Comptines (voir fiche no4) Jeu de memory
Mathématique	Comptine numérique (voir fiche no5) Le chiffre 4 Jeux en ligne :Renforcement de 1 à 3
L'écrit	Livre au choix (voir fiche no6)

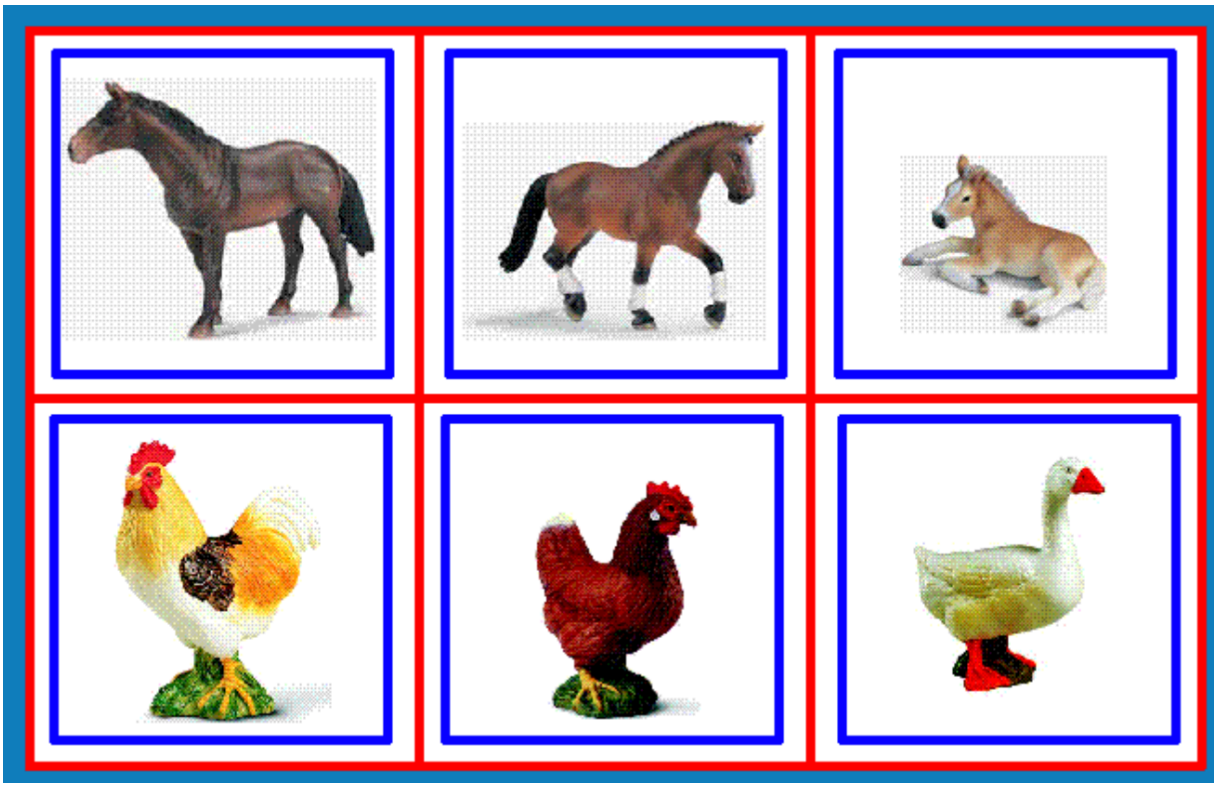
Classe	Moyenne Section
Fiche	No1
Matière	Arts Plastiques Explorer le monde
Objectifs	D'après l'académie de Grenoble : http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/spip.php?article2261 (covid ressources) Rassembler les enfants autour d'une activité artistique mobilisant peu de moyens que l'on peut répéter librement et avec laquelle on peut jouer.
Consigne	« Tu vas réaliser un défi dessins en fonction d'un thème ou d'une consigne imposée. »
Matériel	Règle du jeu : -durée 15 min -une proposition que l'adulte doit discuter avec l'enfant : un thème, une situation, un but afin de stimuler l'imagination, l'invention et la créativité. -des outils et des formats : crayon et la feuille de papier (parfois le défi indique un moyen particulier à utiliser ou pas)
Déroulement	
L'adulte	**L'enfant**
Étape no1 : Tu vas réaliser un défi dessin. L'adulte fait l'enfant répéter le mot défi et lui explique le mot défi. **Étape no2 :** Tu vas réaliser un dessin grand comme un timbre-poste. Qu'est-ce qu'un timbre-poste ?. L'adulte explique à l'enfant ce qu'est un timbre-poste. L'adulte montre à l'enfant un timbre poste.	**Étape no1** : L'enfant répète le mot défi et en comprend le sens. L'enfant répète également le mot timbre. **Définition** : **Défi :** compétition, appel à réaliser une action avec un but précis. **Timbre :** **Étape no2 :** L'enfant réalise le défi.

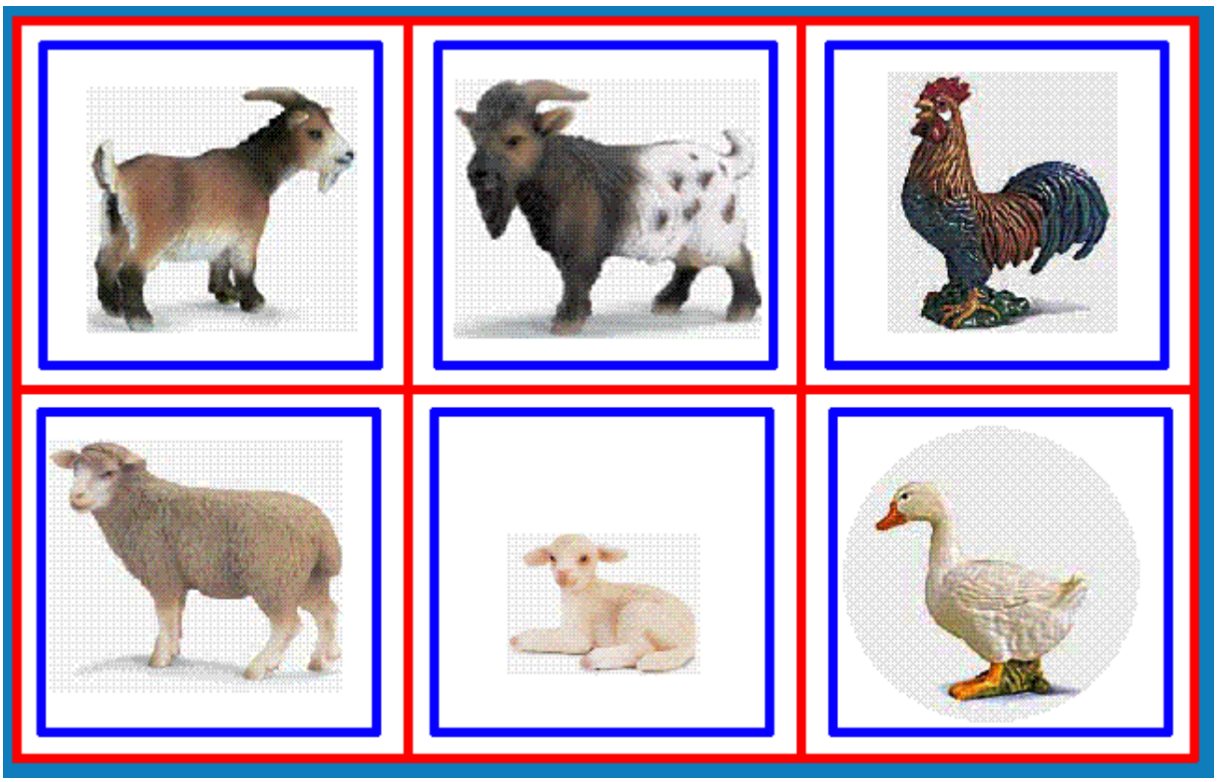
Fiche défi

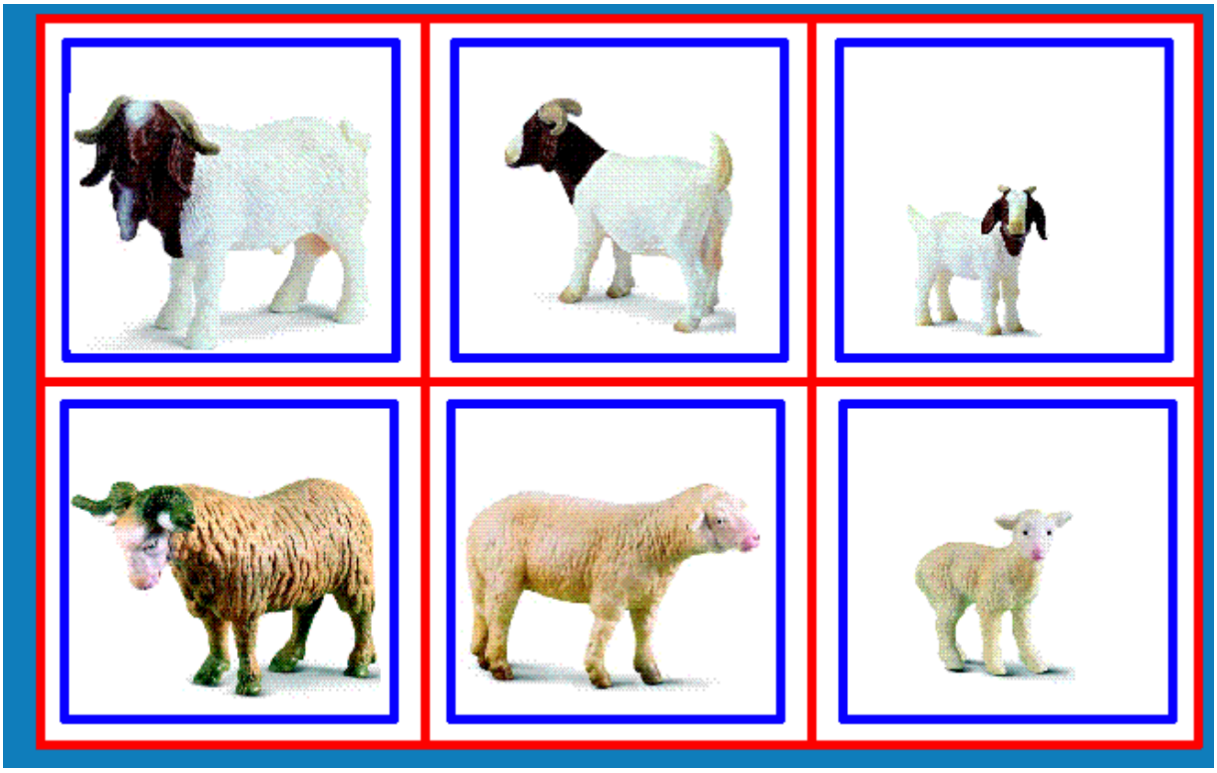
Un dessin grand comme un timbre-poste

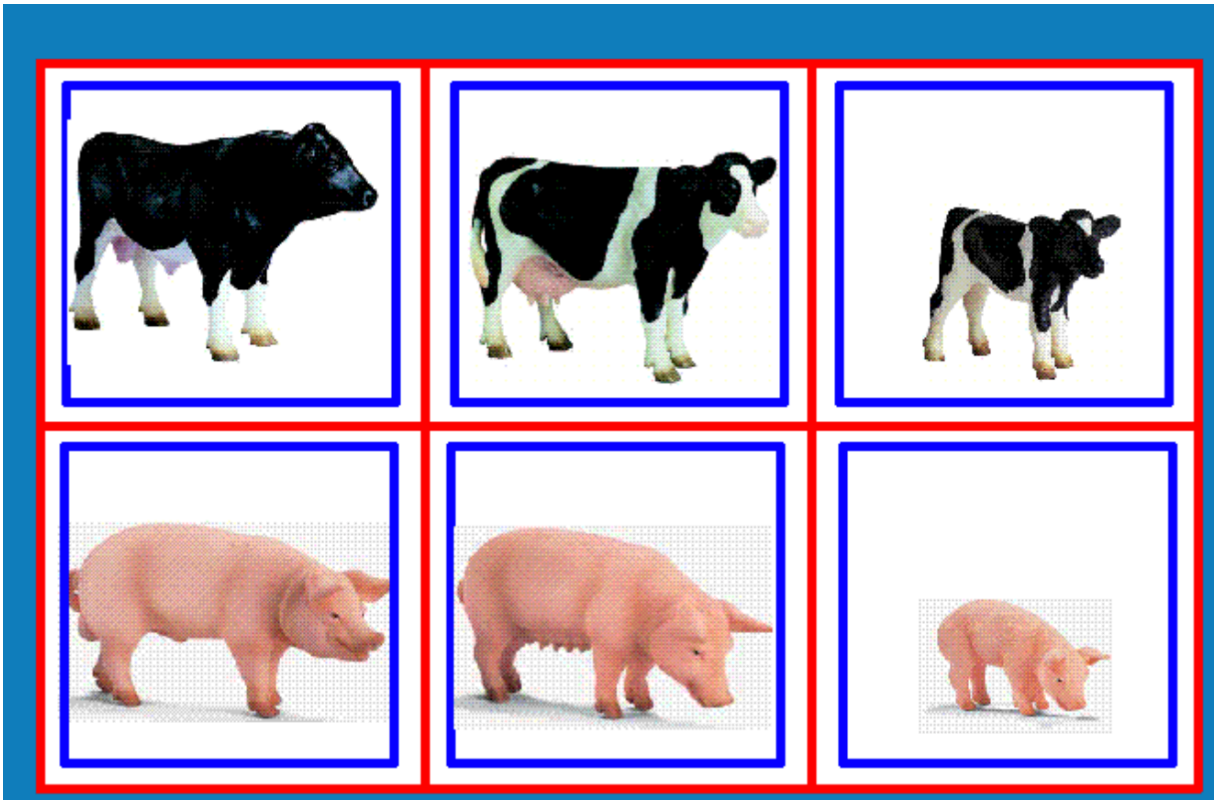
Classe	Petite Section
Fiche	No 4
Matière	Rituels/ Comptines/ Jeux
Objectifs	Acquérir du vocabulaire
Consigne	Chanter et mimer des comptines Jouer au memory de la ferme et nommer les différentes images
Matériel	Ordinateur Haut-parleur Application YouTube
Déroulement	
L'adulte En utilisant l'application YouTube l'adulte chante et mime les comptines avec son enfant. Comptines au choix.	**L'enfant** L'enfant chante et mime les comptines avec l'adulte.
Pour aller plus loin : Faire l'enfant danser sur les comptines (rondes et danse libre).	

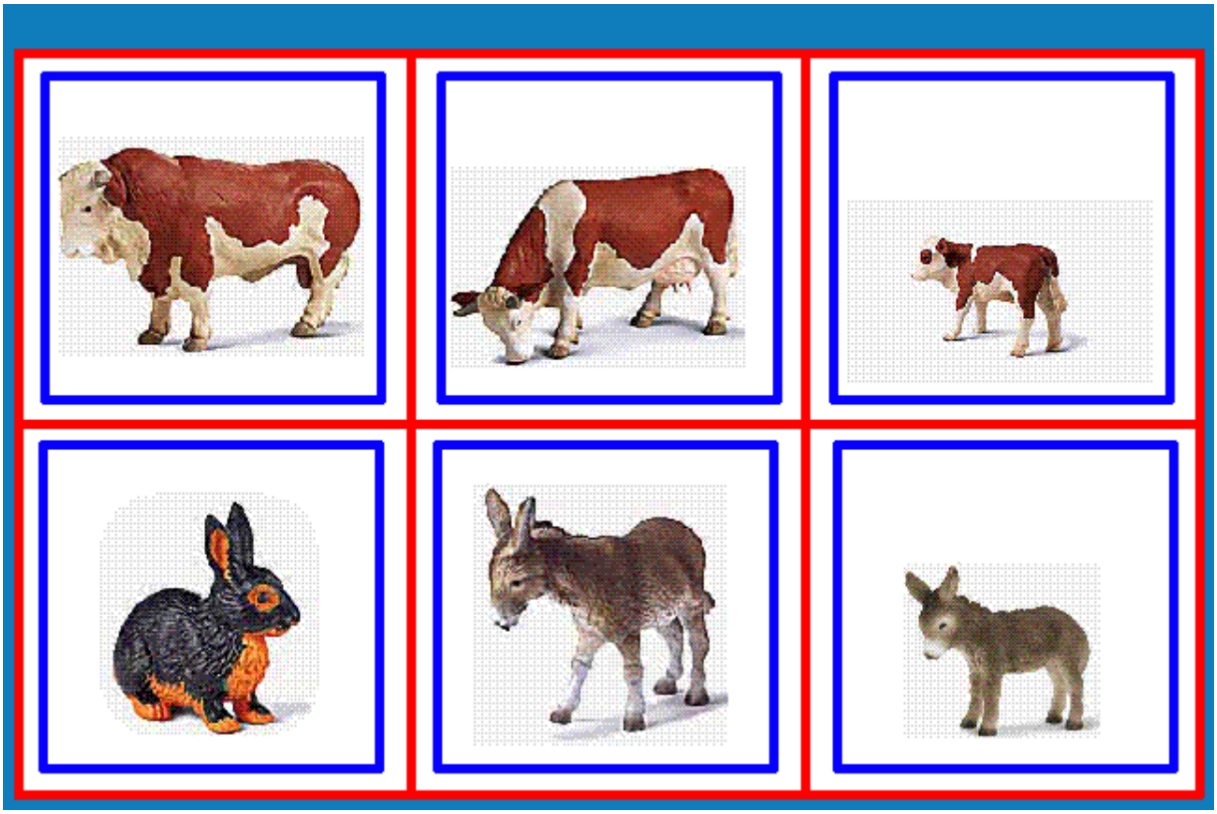






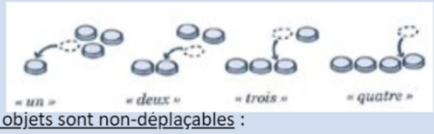


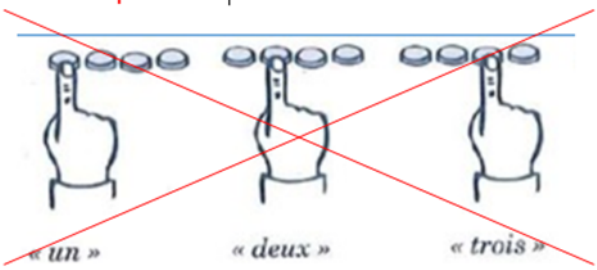




Règle du jeu de memory :

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre).
Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes ,le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.
Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.
Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

Classe	Petite Section
Fiche	No 5
Matière	Mathématiques
Objectifs	Le chiffre 4 1,2,3
Consigne	Voir fiche activités
Matériel	- Carte Chiffre 1 à 4 (voir fiche A semaine du 16 au 20 Mars) -fiche A : Collections et quantités -fiche B : jeux en ligne -objets divers (couverts, jetons, bouchons de bouteille) gommettes
Déroulement	
L'adulte **Rituel :** compter avec l'enfant de 0 au moment où l'enfant semble hésiter ou s'arrêter. **Fiche A :** Réaliser l'exercice avec l'enfant **Fiche B** : réaliser l'exercice avec l'enfant	**L'enfant** L'enfant réalise les différentes activités.
Pour aller plus loin : Jouer avec l'enfant et réaliser des collections de divers objets choisis au préalable. (cuillères, fourchettes, billes, jetons…) Montrer à l'enfant la carte au choix et attendre que l'enfant aligne le nombre d'objet demandé. Insister sur la décomposition à partir du chiffre 2 : « 2 c'est 1 et puis encore 1 ».	Comptage dénombrement Procédure à privilégier et à enseigner pour permettre aux élèves de comprendre la construction du nombre. • Cas où les objets sont déplaçables :  « un » « deux » « trois » « quatre » • Cas où les objets sont non-déplaçables : « un » « deux » « trois » « quatre » Penser à utiliser un cache !

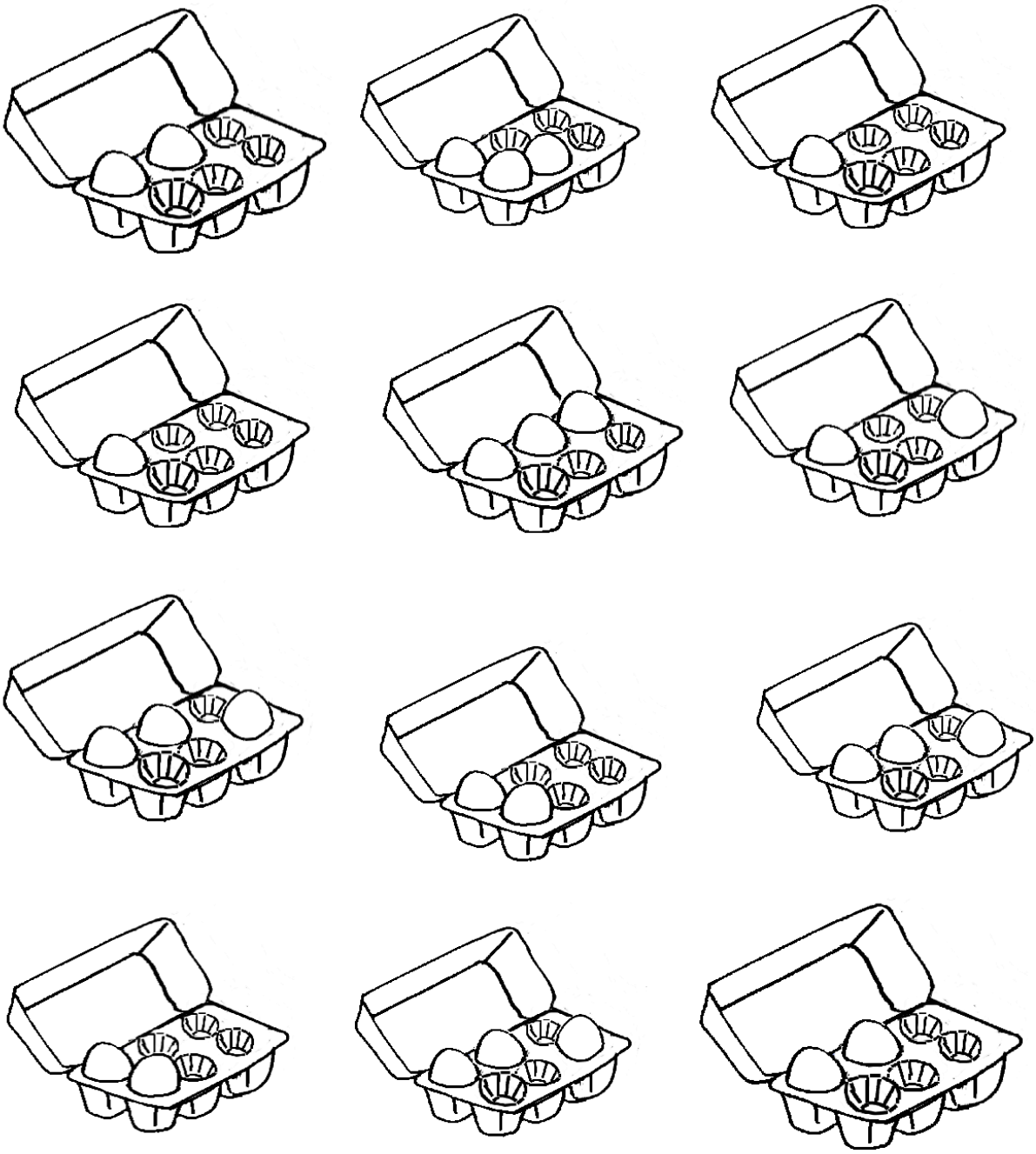
	Mais ne pas faire : 

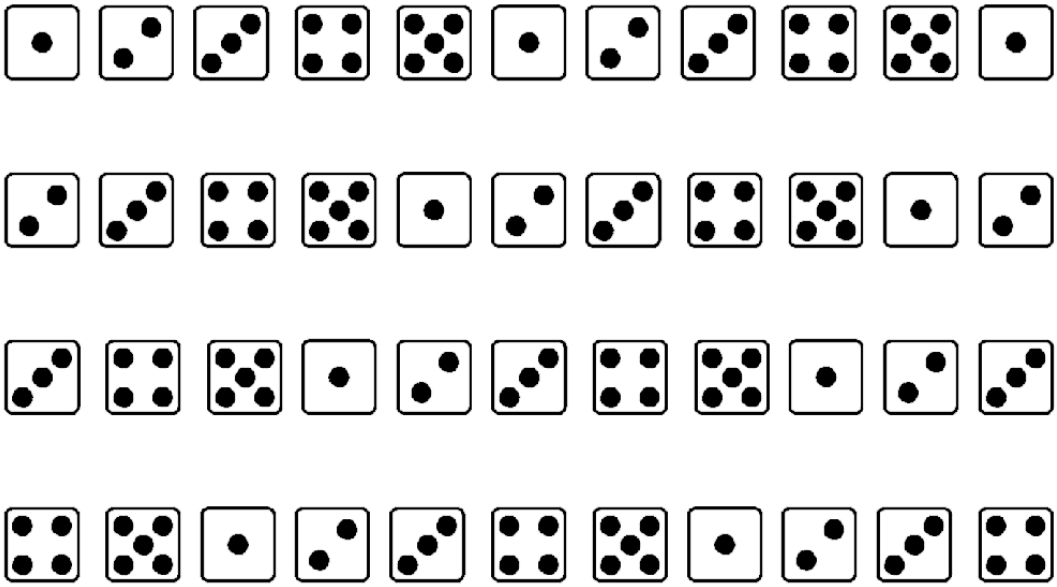
Fiche A : Collections et constellations

Prénom: **Numération**

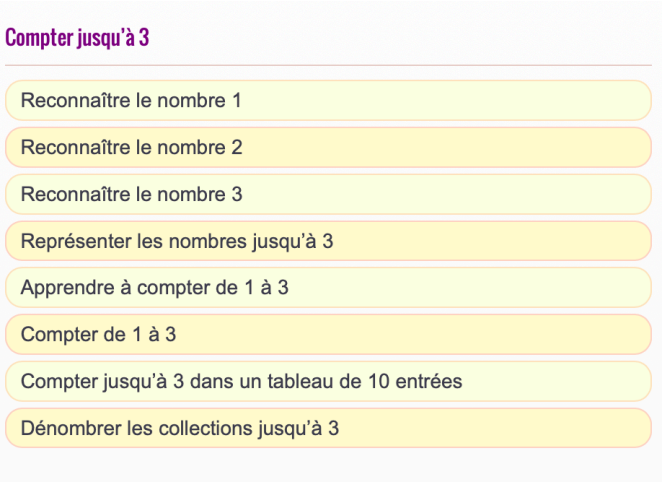
Objectifs: Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques
Associer une quantité à une constellation de dé

Consigne: Observe le nombre d'oeeufs dans chaque boite et colle le dé qui convient sur le couvercle





fiche B : jeux en ligne

Jeux	adresse et nom du jeux
1,2,3	http://exercicematernelle.com/jeux-en-ligne-maternelle-maths/ 

Classe	Petite Section
Fiche	No6
Matière	L'écrit
Objectifs	Découvrir l'écrit
Consigne	Écouter une histoire Nommer les différents personnages. Nommer le personnage principal. Reformuler l'histoire. Nommer le titre d'un album
Matériel	-Un livre au choix -
Déroulement	

L'adulte	L'enfant
-L'adulte lit une histoire et questionne l'enfant sur les personnages, le personnage principal. Il demande à l'enfant de reformuler l'histoire. L'adulte peut relire plusieurs fois la même histoire ou changer et reprendre l'histoire après.	L'enfant écoute l'histoire et interagit avec l'adulte.
Pour aller plus loin : Revoir les imagiers avec l'enfant et créer des imagiers avec lui Montrer à l'enfant son prénom en lettre capitale. Sélectionner des histoires à écouter sur https://papapositive.fr/plus-de-100-histoires-a-ecouter-en-famille/ Soyez attentifs à ne pas laisser l'enfant trop longtemps devant l'écran.	L'enfant répète les mots et écoute les histoires.