

### Quelques recommandations :

Les activités pour cette semaine sont à réaliser quotidiennement et sur de courtes durées (environ 15 minutes). Elles sont à adapter aux capacités de votre enfant.

Pour toutes les activités d'écriture, merci de veiller au sens des tracés et à la tenue de l'outil scripteur.

N'hésitez pas à dialoguer avec votre enfant, à l'inciter à acquérir du vocabulaire et à produire des structures de phrases correctes pour travailler le langage oral continuellement.

Pour développer la motricité fine, il est possible de recourir à des petites activités de manipulation : pincer, modeler, découper, enfiler, déchirer, visser et dévisser...

## Moyenne section

### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Écrit :

1) Des exemples d'activités pour s'exercer à produire ou tracer des cannes de différentes manières, avec divers outils et supports :

- les cordes
- la pâte à modeler
- les pistes de sable ou de farine
- la grande piste graphique
- la peinture
- l'ardoise
- les pistes plastifiées (cf. document joint)

2) Écrire des lettres en capitale au crayon et entre deux lignes.

3) Nommer et reconnaître les lettres de l'alphabet en écriture scripte. Voici quelques activités pour s'y exercer (Ce sont des exemples, inutile de tout réaliser !) : quilitoc, lots des lettres, écriture de mots avec des lettres mobiles, double de l'alphabet, jeu de l'oe des lettres, pendu des prénoms, kims... (cf. document joint la semaine du 16/03)

4) Écrire la règle du jeu 1 de La course aux oeufs (détaillé ci-dessous dans la partie Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) sous forme de dictée à l'adulte (une ou deux phrases suffisent), une fois l'avoir découvert et expérimenté.

Oral :

1) Jouer au jeu « Trouver l'erreur » (confusions phonologiques) : corriger un mot dans une phrase.  
Par exemple : Il ne faut pas dire « Le pépé boit le biberon » mais plutôt « Le bébé boit le biberon » (cf. document joint)

2) Chanter les comptines que nous apprenons : Au clair de la lune - J'ai ramassé des champignons - Comptinette des hérissons - Comptinette de la grenouille - Coccinelle, demoiselle - Vole, vole, vole papillon - Une poule sur un mur

3) Écouter la lecture d'un album et répondre à des questions de compréhension, décrire une image, reformuler l'histoire avec ses propres mots, repérer le titre, l'auteur et la 4<sup>e</sup> de couverture de l'album. (S'il s'agit de la lecture d'un nouvel album que l'enfant ne connaît pas encore, vous pouvez lui lire l'histoire sans montrer les images pour qu'il la comprenne sans autre aide que le langage entendu).

### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1) L'ajout et le retrait d'une quantité :

La course aux oeufs (cf. document joint) :

Matériels : le plan de jeu et les cartes Poule et Renard, un dé, une boîte de perles en forme d'oeufs, des pions, des petites boîtes.

- Jeu 1 : À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « oeufs », il reçoit le nombre d'oeufs dessinés dans cette case et les ajoute à son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison, le gagnant est celui qui a ramassé le plus d'oeufs sur son parcours.
- Jeu 2 : Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 oeufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « oeufs », il retire de son panier le nombre d'oeufs dessinés dans cette case.
- Jeu 3 : Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 oeufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « oeufs », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les oeufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire les oeufs de son panier.

2) Les contours de formes : Tracer à la peinture à l'aide du pinceau les contours de la forme centrale en changeant de couleur à chaque tour.

3) Le dénombrement d'une quantité allant de 1 à 10 en s'aidant de la comptine numérique :  
L'adulte fait tomber des cubes (ou autres objets) un par un dans une boîte de fer. L'enfant compte à voix haute, à voix basse, puis dans sa tête en même temps que les cubes tombent dans la boîte. Il dit alors le nombre de cubes qui s'y trouvent et le vérifie en les comptant. Pour varier l'exercice, il est possible d'indiquer le nombre de cubes en le montrant avec ses doigts ou sur une bande numérique.

4) Réaliser des puzzles et des encastrement, des jeux de formes et de grandeurs, de construction, d'observation, de tri...

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

1) Réaliser un bricolage de printemps (au choix).



- le dessin d'un arbre
- des pâtes
- de la peinture



- des rouleaux de papier toilette
- de la peinture
- des papiers de couleur
- des gommettes
- des yeux mobiles
- des chenilles



- le dessin d'un papillon
- du papier claqué
- du papier de soie