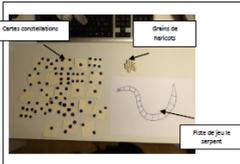
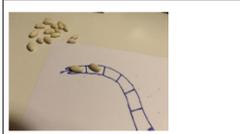


Fiche de travail vendredi 3 avril moyenne section

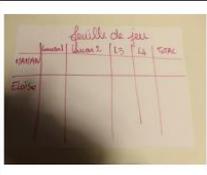
Merci de cocher les cases une fois le travail effectué

<u>Intitulé</u>	<u>durée</u>	<u>Fait le</u>
Comptine :	<u>5'</u>	
<p style="text-align: center;">Ils étaient 5 dans le nid</p> <p style="text-align: center;">Ils étaient 5 dans le nid Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! » Et l'un d'eux tomba du nid.</p> <p style="text-align: center;">Ils étaient 4 dans le nid Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! » Et l'un d'eux tomba du nid.</p> <p style="text-align: center;">Ils étaient 3 dans le nid Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! » Et l'un d'eux tomba du nid.</p> <p style="text-align: center;">Ils étaient 2 dans le nid Et le petit dit : « Poussez-vous, poussez-vous ! » Et l'un d'eux tomba du nid.</p> <p style="text-align: center;">Il était tout seul dans le nid Et le petit dit : « Aaaaah ! »</p> <div style="text-align: center;"></div>	<p><i>Je vous mets la même comptine tous les jours de cette semaine à redire une fois par jour pour l'apprendre par cœur d'ici à la fin de la semaine.</i></p>	
<u>Je vous joins un lien pour que vous écoutiez la petite chanson</u> <u>Ils étaient 5 dans le nid</u>		
<u>Graphisme</u>	<u>15'</u>	
Maintenant, vous êtes rodés. On continue de la même manière que les autres semaines. Les recommandations sont les mêmes que pour les autres semaines. <u>Procéder ainsi tous les jours et s'astreindre à faire cette activité 15 minutes tous les jours.</u>		
<u>Pré-lecture : attention visuelle</u>	<u>15'</u>	
Jeu des 7 erreurs en ligne <u>jeu des différences</u>		
<u>Motricité fine :</u>	<u>20'</u>	
<u>coloriage du drakar</u>		
<u>Numération : jeu du serpent 1</u>	<u>15'</u>	

<p><u>Le jeu du serpent 1 : jeu avec un seul serpent et un seul joueur</u></p> <p><u>Rut du jeu : jeu de stratégie, l'enfant doit anticiper le nombre de graines à poser pour terminer son serpent</u></p> <div data-bbox="103 183 603 347">  <p>Matériel nécessaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le dessin de la piste de jeu du serpent comme le modèle (un serpent avec 12 cases à dessiner sur une feuille blanche) - Des cartes constellations : - Des grains de haricots secs </div> <div data-bbox="103 347 603 459">  <p>L'enfant choisit d'abord de prendre la carte deux jetons. Il prend d'abord la carte puis pose le nombre de jetons correspondant à la carte sur la carte</p> </div> <div data-bbox="103 459 603 593">  <p>Puis il pose les jetons sur le serpent.</p> </div> <div data-bbox="103 593 603 750">  <p>Il joue ainsi jusqu'à ce qu'il ait terminé de remplir le serpent. Pour le dernier coup, pour poser, il doit absolument avoir le bon nombre de jetons à poser, sinon on reprend la partie au début. Dans l'exemple l'enfant a perdu car il ne reste plus que 2 cases et il a choisit de prendre 3 jetons.</p> </div>	<u>20'</u>	
<u>Conte en musique : Pierre et le loup pour apprendre à reconnaître le nom des instruments de musique</u>		
<u>pierre et le loup</u>		
<u>Vocabulaire</u>		
<p><u>Sur le thème de la maison :</u> c'est la dernière semaine sur le thème de la maison. Quelques nouveaux jeux en ligne pour s'entraîner au vocabulaire. <u>vocabulaire du salon</u></p>	<u>10'</u>	
<u>Vous pouvez y revenir plusieurs fois ou refaire des jeux déjà vus</u>		
<p><u>Motricité à la maison : les cibles avec les chaussettes</u> <u>Même activité que la veille.</u></p>	<u>30'</u>	

Le jeu des lancers sur cibles (motricité et numération)

But du jeu : atteindre le centre de la cible.

	<p><u>Matériel nécessaire :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Une grande feuille de papier- Crayons feutres de plusieurs couleurs différentes.- Une grande assiette, une assiette à dessert et un bol.- Une paire de chaussettes.
	<p>Commencez par dessiner les cibles en utilisant le plat, l'assiette et le bol.</p>
	<p>Numérotez et disposez la feuille sur un mur ou sur une porte avec du scotch. Et voilà, vous pouvez commencer à jouer en lançant une paire de chaussettes repliée sur la cible (à plusieurs de préférence, c'est plus drôle).</p>
	<p>Vous pouvez relever les points en les notant sur une feuille de jeu.</p>

Je joins cette fiche sur le Padlet