

QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE MS ?

⇒ Deux à trois activités par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous (vendredi 1^{er} mai) :

Attention ! vendredi 8 mai est un jour férié

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 6 : 18 nouvelles activités proposées + rituels		
LANGAGE	Comptines et chanson (<i>à imprimer et à coller dans le cahier de vie</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite / envoi par email
PHONOLOGIE	La maison du son [ɑ] (<i>explication p3</i>)	1 fiche à imprimer (p6) ou à recopier
	Le panier du son [y] (<i>explication p3</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Situer le son [i] dans un mot	1 fiche d'activité à imprimer (p7)
NUMERATION	Rituels en mathématiques : Petits jeux à faire à n'importe quel moment de la journée ; nouveaux rituels « Les prénoms », « La fusée » (<i>explication p3 et 4</i>) étiquettes prénoms à imprimer (p5) bande numérique (p15)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Apprentissage de l'écriture du chiffre 8 (pochette velléda). S'entraîner également à l'« écrire » avec de la pâte à modeler. + Révision des chiffres de 1 à 7 fiches velléda données les semaines précédentes	1 fiche velléda à imprimer (p8) / Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	Complément à 5 : jeu de cartes Halli Galli (<i>même activité que la semaine passée</i>) (<i>explication p3</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Dénombrer des quantités de 6 à 10 : les fruits	1 fiche d'activité à imprimer (p9)
	Complément à 5 : les hérissons	1 fiche d'activité à imprimer (p10 et 11)
	PLUS QUE 5 / MOINS QUE 5 / 5 (coloriage codé)	1 fiche d'activité à imprimer (p12)
	SUDOKU : Le nombre manquant	1 fiche d'activité à imprimer (p13)
	Nombres à relier : 1 à 20 (<i>bande numérique repère p15</i>)	1 fiche d'activité à imprimer (p14)
	GRAPHISME	Graphisme décoratif du mois de mai
Pochettes velléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales et horizontales, quadrillage, lignes brisées, rond, ponts à l'endroit et à l'envers, en respectant le sens du tracé (<i>même activité que la semaine passée</i>).		Aussi souvent que votre enfant le souhaite fiches velléda données les semaines précédentes
Pochettes velléda pour apprendre à tracer les boucles à l'endroit en respectant le sens du tracé (il ne faut pas que les boucles se superposent ou se touchent ; pour cela, lorsqu'on arrive en bas, il faut bien avancer vers la droite avant de remonter pour former la boucle) : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i>		2 fiches velléda à imprimer (p17 et 18)
J'apprends à dessiner : les têtes d'âne et de chèvre		1 fiche explicative (p19)
ECRITURE	Ecrire les lettres de l'alphabet de Y à Z en lettres capitales (pochettes velléda) : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i>	1 fiche velléda à imprimer (p20) / Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
LECTURE	Retrouver le nom des animaux de la ferme : âne et chèvre. (<i>Aide : correspondance des trois écritures donnée les semaines précédentes</i>)	1 fiche d'activité à imprimer (p21)

	Coloriage codé des couleurs	1 fiche d'activité à imprimer (p22)
FORMES	Ranger les crayons du plus court au plus long	1 fiche d'activité à imprimer (p23 et 24)
ESPACE	Décoder un chemin	1 fiche d'activité à imprimer (p25)
TEMPS	Rituel de la date : grâce au calendrier du mois de mai, se repérer dans le temps en symbolisant le jour d'aujourd'hui, et en barrant le jour d'hier. Ecrire sur une feuille ou une pochette vélléda le jour en lettres capitales. (<i>même activité que la semaine passée</i>) (<i>explications donnée les semaines précédentes</i>)	Rituel à faire tous les jours de la semaine (même le week-end ☺) <i>Le calendrier du mois de mai a été envoyé par email individuellement</i>
	Images séquentielles : le robot.	1 fiche d'activité à imprimer (p26 et 27)
MOTRICITE FINE	Liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe (<i>explications donnée les semaines précédentes</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
MOTRICITE	Rituels de conscience du corps et relaxation (<i>même activité que la semaine passée</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	L'UGSEL propose chaque jour, sur son site internet, de nouvelles activités à vivre à la maison, pour tout âge : "Ma leçon d'EPS à la maison" Voici une liste non exhaustive d'activités pour la maternelle : jeux d'opposition, jeux traditionnels, jeux d'orientation, exercices de relaxation... <i>Lien internet : https://www.ugsel35.fr/</i>	

⇒ **Liste non exhaustive d'activités supplémentaires :**

→ **Les histoires de Monsieur Bulle** : 4 petites vidéos sur youtube enregistrées par Caroline de la médiathèque de Saint Erblon. Voici le nom des histoires : « Nougat », « Les loups », « Sortilèges », « Va-t'en Grand Monstre vert ».

https://www.youtube.com/channel/UCNm9d-d-SbnyxBUlpE158QQ?view_as=subscriber



Pour les personnes ne pouvant pas imprimer les fiches d'activités, vous pouvez essayer de les réaliser dans le même esprit, avec du matériel, dans la limite de ce que vous avez. 😊

Surtout, faites ce que vous pouvez, du mieux que vous le pouvez !
Les conditions sont particulières et différentes dans chaque foyer.

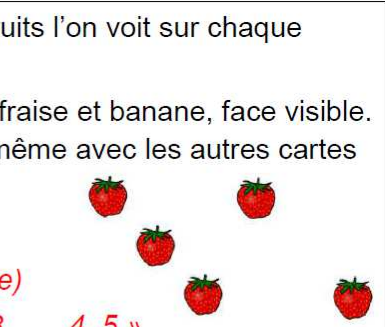
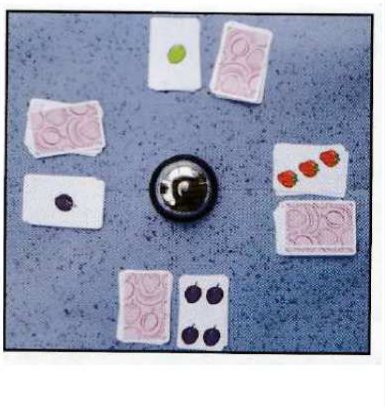
Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.


Anne-Caroline et Mathilde

Jeux de phonologie

<p>La maison du son [a]</p>	<p>Remplir la maison du son [a] : (à imprimer ou à recopier) → trouver 5 images où on entend le son [a], les découper puis les coller dans la maison.</p> <p>Selon vos conditions de travail, plusieurs possibilités : découper les images dans des publicités ou magazines, ou trouver des images sur internet et les imprimer, ou encore dessiner les mots que votre enfant aura trouvés.</p> <p>Attention, ce travail est celui de votre enfant ! Vous ne devez pas lui donner les réponses, mais simplement le guider (« es-tu sûr qu'on entend le son [a] dans 'tulipe' ? »). L'activité peut-être difficile au départ... Vous n'êtes pas obligé de trouver tout de suite les 5 mots. Peut-être faudra-t-il y revenir un peu chaque jour. L'essentiel étant que l'oreille de votre enfant se fasse progressivement à l'écoute et à la distinction des sons.</p>	 <p>[a] de tas / [a] de patte</p>
<p>Le panier du son [y]</p>	<p>① « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [y] « uuuuu » comme Huuuugo, voituuuure, luuuune ». « A ton tour de trouver d'autres mots pour m'aider à remplir mon panier ». Pour chaque mot trouvé, attraper le son lorsqu'on l'entend et/ou faire le signe Borel Maisonnny ci-contre.</p> <p>② « Maintenant, dis-moi si je peux mettre ces mots dans mon panier : fu<u>s</u>ée, haricot, lu<u>n</u>e, histoire, maman, pu<u>c</u>e, papa, table, mu<u>s</u>eau, peintu<u>r</u>e, lit... ».</p>	 <p>[y] de lune</p>

Jeux et rituels de mathématiques

<p>Halli Galli</p>	<p>① <u>Découverte du jeu de cartes</u> : nommer les fruits et dire combien de fruits l'on voit sur chaque carte.</p> <p>② <u>Appropriation de la règle du jeu</u> : Etaler sur la table toutes les cartes fraise et banane, face visible. Prendre deux cartes (de la même sorte de fruit) pour faire 5. Faire de même avec les autres cartes (poires, prunes, ananas).</p> <p>(Décompositions possibles : 1+4 / 2+3 / 3+2 / 4+1)</p> <p>→ <u>Verbaliser les modalités de vérification possibles</u> : (exemple ci-contre)</p> <p>✓ <i>dénombrer les fruits en utilisant la suite orale des nombres</i> : « 1, 2, 3..... 4, 5 ».</p> <p>✓ <i>surcompter en utilisant la suite orale des nombres</i> : commencer à compter à partir de la carte la plus grande « je mets 3 dans ma tête : (3) 4, 5 ».</p> <p>✓ <i>utiliser des résultats connus et mémorisés</i> : « je sais que 3 et 2 ça fait 5 ».</p> <p>③ <u>Jeu n°1</u> : jouer avec deux tas de cartes (un seul joueur)</p> <p>Préparer deux tas de cartes devant soi (fraises et bananes par exemple), après les avoir mélangées. L'adulte retourne deux cartes. Si 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, alors on peut dire « Halli Galli ».</p> <p>→ Variantes : Varier les types de fruits / Ajouter plus de fruits</p> <p>④ <u>Jeu n°2</u> : jouer à plusieurs joueurs</p> <p>Les cartes sont distribuées entre tous les joueurs. Chaque joueur pose son tas de cartes à l'envers devant lui. Chaque joueur retourne à tour de rôle la première carte de son tas et la place devant lui.</p> <p>Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui dit en premier « Halli Galli » gagne les deux cartes et marque 1 point.</p> <p>Lorsque toutes les cartes ont été retournées et qu'il n'y a plus de possibilité de faire 5, on compte les points.</p>	 
---------------------------	--	--

Rituel Les prénoms	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 étiquettes-nombres à découper et 15 récipients servants de boîtes-nombre. - étiquettes-prénoms des élèves de la classe (Anne-Caroline ou Mathilde) à découper <p><u>Chaque jour</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> ① Ranger les 15 boîtes-nombres en s'aidant ou non de la bande numérique. ② Piocher 5 étiquettes-prénoms. Pour chaque prénom, votre enfant commence par le lire (savoir reconnaître les prénoms des camarades de sa classe fait partie des apprentissages). Puis il cherche son nombre de lettres et enfin le classe dans la boîte nombre correspondante.
Rituel La fusée	<p>Pour faire décoller la fusée, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par l'adulte.</p> <p>« Nous allons faire décoller la fusée en partant de 5, cela veut dire qu'il va falloir compter 'à l'envers' en partant de 5 jusqu'à arriver à zéro : 5, 4, 3, 2, 1, 0. Décollage immédiat ! »</p> <p>Cette activité peut être difficile au départ. Bien accompagner votre enfant en comptant avec lui.</p> <p>Pour faciliter l'activité, commencer par de très petites quantités : 1 à 5. Pour ceux qui seraient à l'aise, commencer par des quantités plus grandes, situées entre 5 et 10.</p> 

Vous pouvez continuer à jouer aux jeux et rituels des semaines passées dont voici le listing :

Langage	La valise du loup
	Le sac à surprise
Phonologie	Frapper les syllabes
	Retrouver les sons [o] [i] [a] dans les mots
Ecriture	Ecrire son prénom en lettres capitales
	Les lettres de l'alphabet en velléda
	Les lettres de l'alphabet en duplos
Espace	Les labyrinthes
	Repérage sur quadrillage
	L'objet déplacé
	Repérage spatial : SUR/SOUS – DEVANT/DERRIERE – DANS/A COTE
Mathématiques	La course des grenouilles
	La bataille des quantités
	Algorithmes 1-1-1
	Le puzzle du cochon
	Le jeu du hérisson
	Le jeu des coccinelles
	Jeux de doigts
	Petits problèmes
	Grel-Grelo
	Le furet
	Tante Ursule
	Le nombre caché
	Compter dans sa tête

Rituel Numération « Les prénoms »

Etiquettes-prénoms des deux classes de maternelle à imprimer puis découper (ou à recopier si vous n'avez pas d'imprimante). **Travailler d'abord avec les prénoms de votre classe pour une bonne reconnaissance des prénoms** (vous pouvez utiliser les prénoms de l'autre classe si votre enfant est demandeur ; la reconnaissance des prénoms ne sera pas systématique dans ce cas).

Antoine-Gabriel	Capucine	Mylan	Wyatt
Loan	Amine	Adèle	Ilan
Lucien	Gabriel	Hippolyte	Sacha
Enzo	Eden	Laoura	Léa
Rayan	Hugo	Lise	Clémence
Irina	Gabriel	Loïs	Ly-Ann
Margaux			

Ewen	Pauline	Nora	Aaron
Aélia	Léopaul	Julia	Louane
Lola	Moïra	Axel	Liam
Romy	Mathis	Lucas	Mathias
Maël	Corentin	Constance	Tom
Ozan	Agathe	Félicien	Baptiste
Victor			

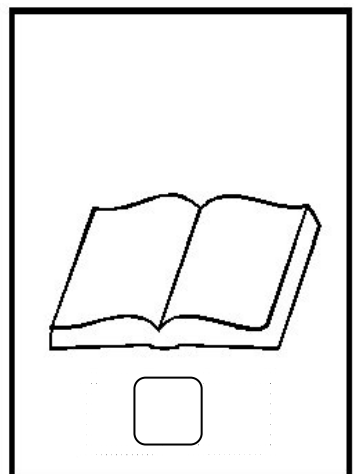
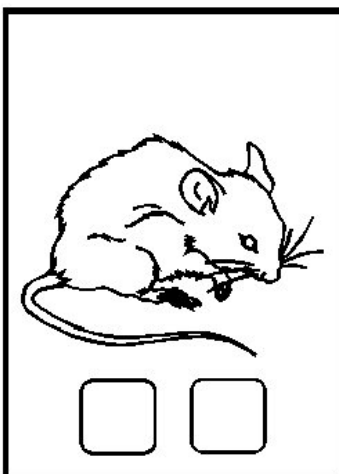
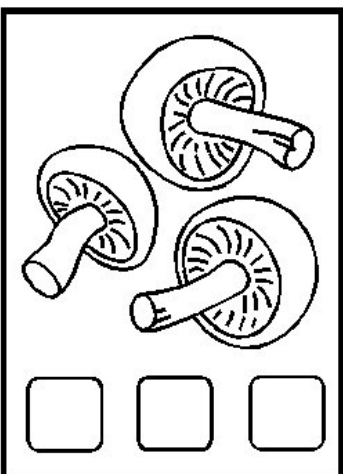
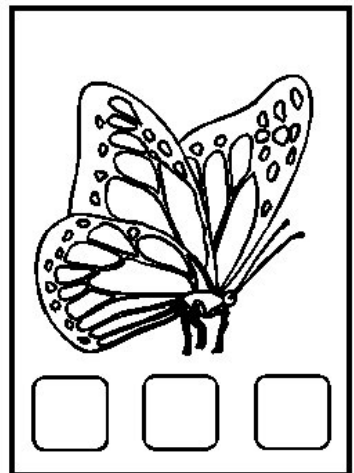
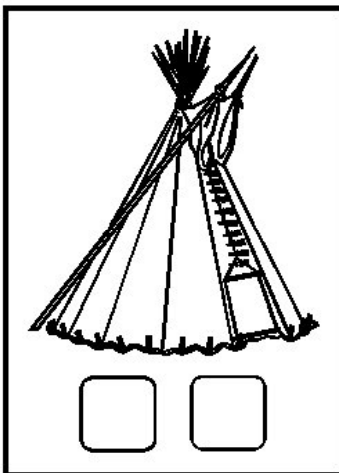
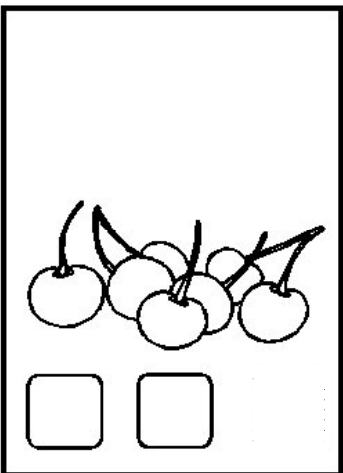
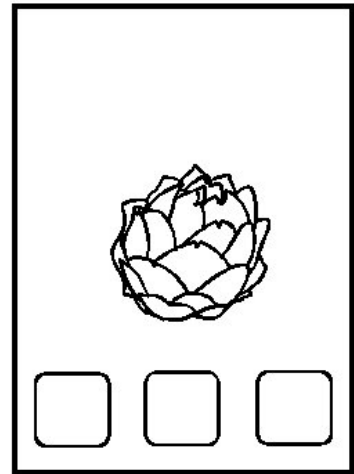
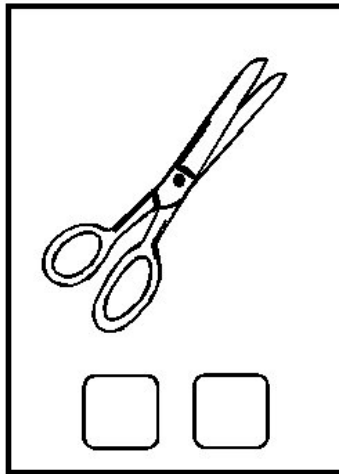
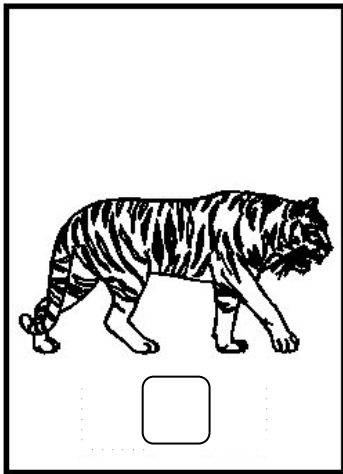
Etiquettes-nombres à découper (ou à recopier si vous n'avez pas d'imprimante) pour créer les 15 boîtes-nombre



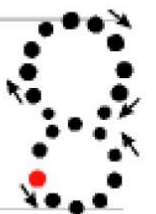
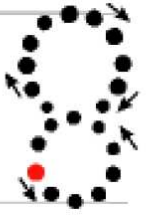
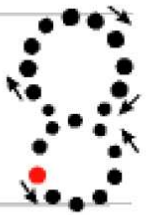
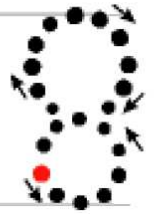
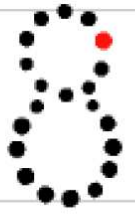
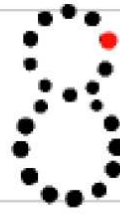
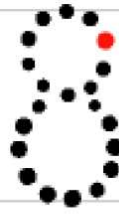
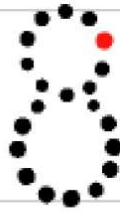
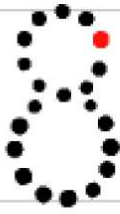
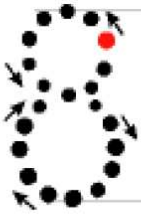
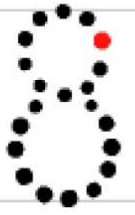
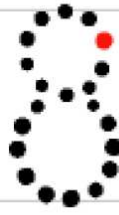
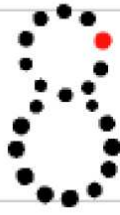
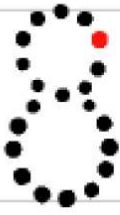
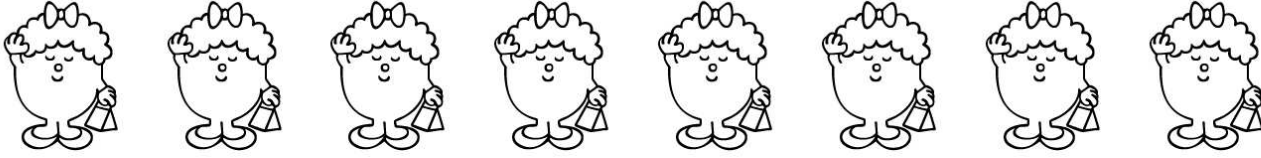
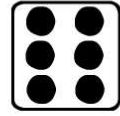
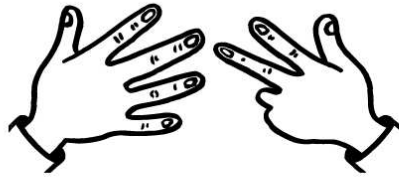
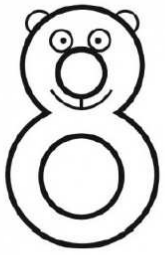
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

[a]

Consigne : tu colorie la case correspondant à la syllabe dans laquelle tu entends le son [i].

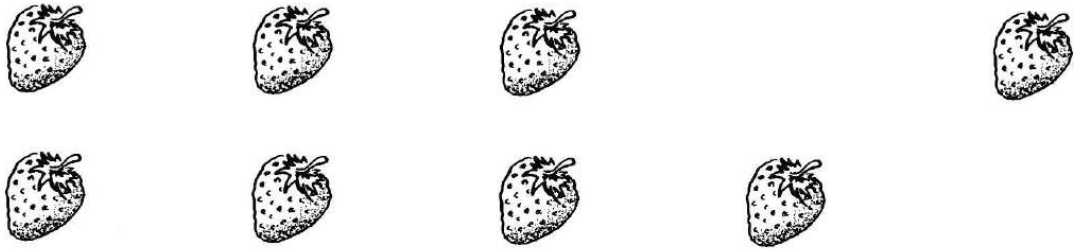


Liste des mots : tigre, ciseaux, artichaut, cerises, tipi, papillon, champignons, souris, livre.

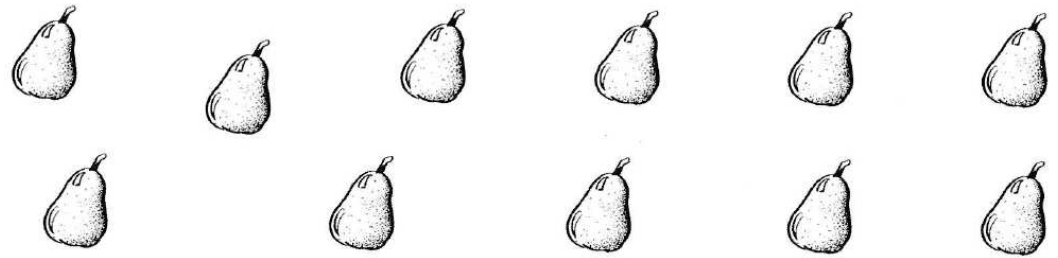


Consigne : Colorie la quantité de fruits demandée.

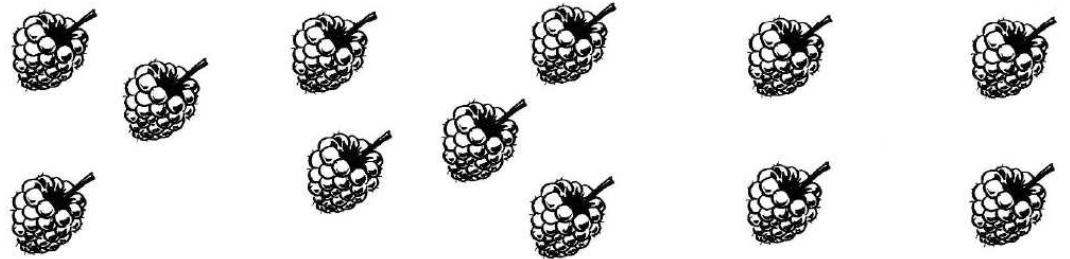
6



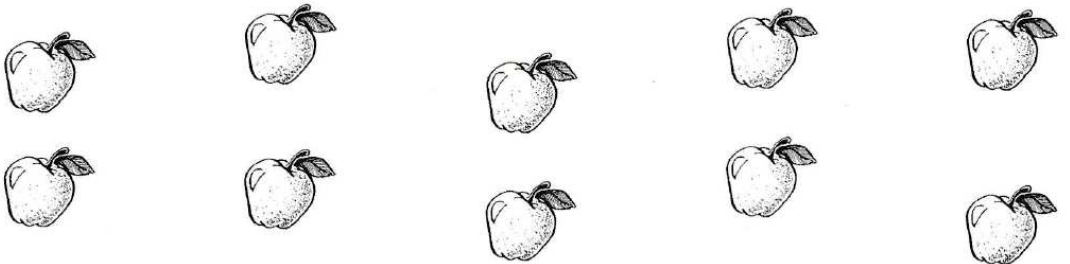
8



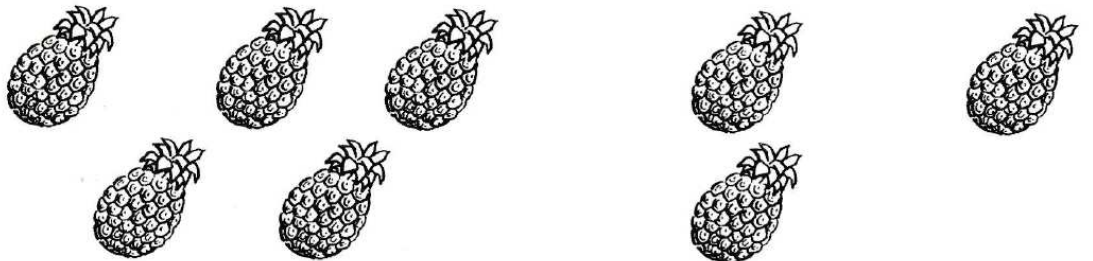
10



9



7

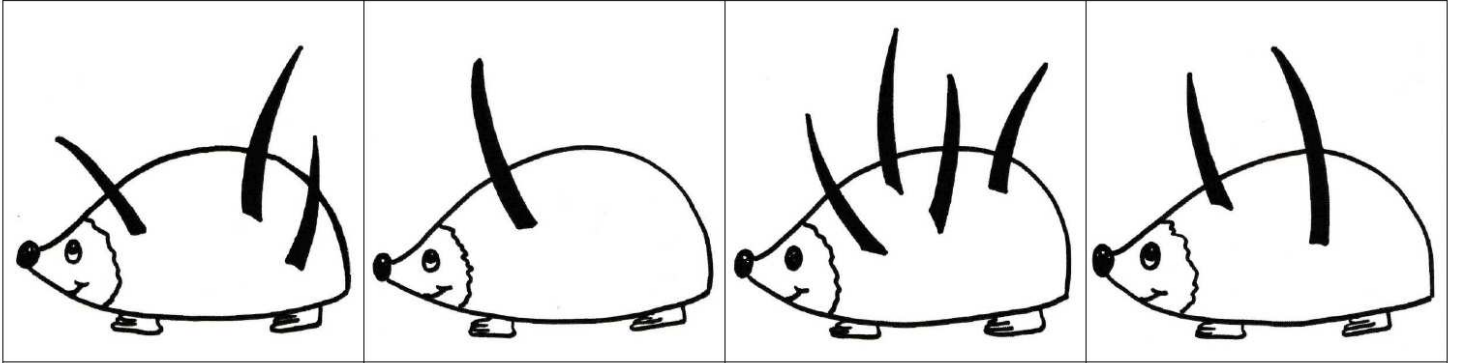
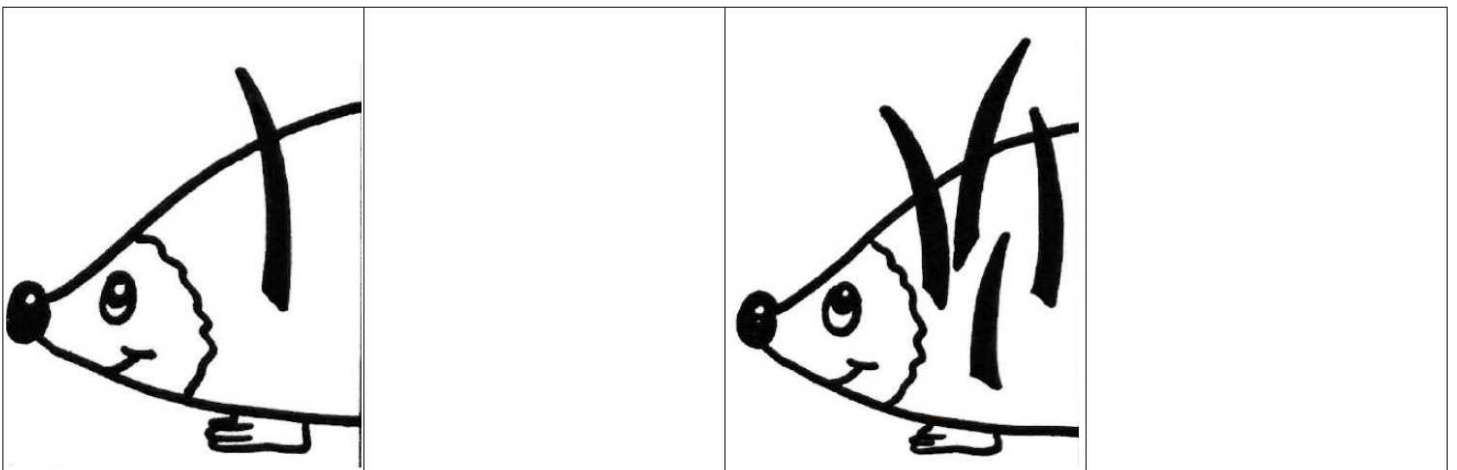
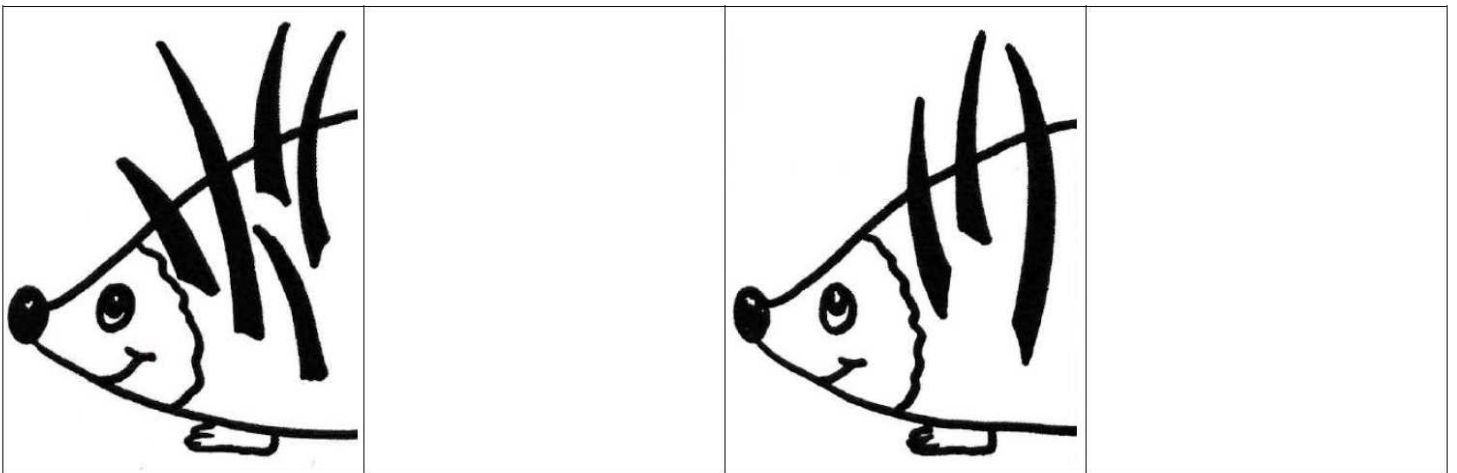


Complément à 5

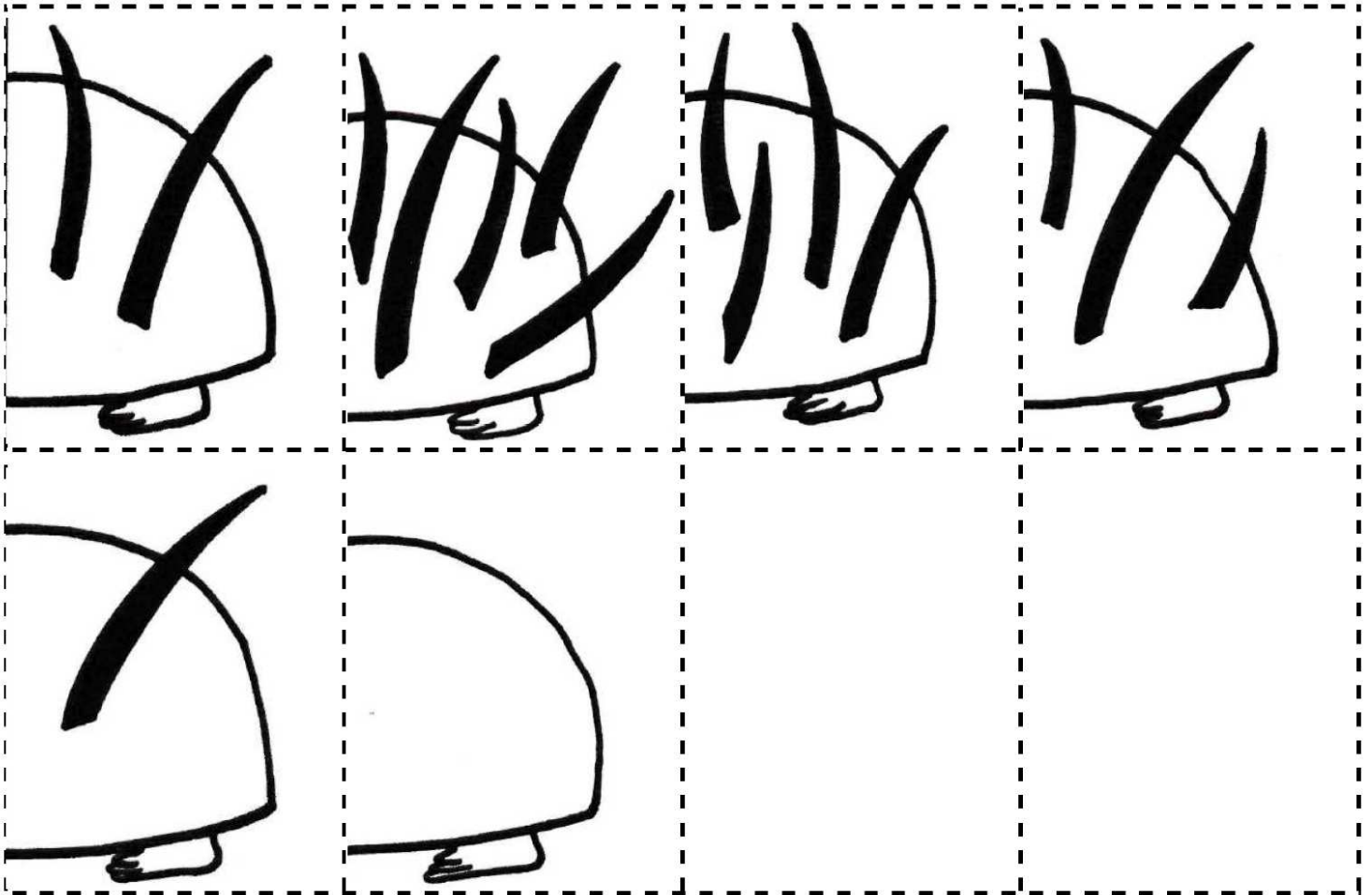
Chaque hérisson doit avoir 5 piquants.



5

Consigne 1 : Pour chaque hérisson, trouve le nombre de piquants manquants et dessine-les.**Consigne 2** : Découpe les morceaux de hérisson puis complète chaque hérisson pour qu'ils aient chacun 5 piquants sur leur dos.

Images à découper pour compléter les hérissons de l'exercice 2



Combien y a-t-il
de soleils
dans chaque case?



moins que 5

5



Plus que 5



Consigne : Pour chaque grille, trouve le nombre qui manque puis écris-le dans la case.

Aide : Bande numérique de 1 à 10 en bas de page.

Attention ! Bien respecter le sens d'écriture des chiffres 😊

4	9	1
6		8
2	5	3

3	5	7
1	6	4
	8	2

8	4	9
2	6	
7	3	1

4	1	6
2	5	7
9	3	

	4	1
5	7	8
6	9	3

1		5
2	8	7
3	6	9

9	3	
5	2	7
4	8	1

7	2	6
	1	5
4	9	8

3	7	8
9	2	5
4		6

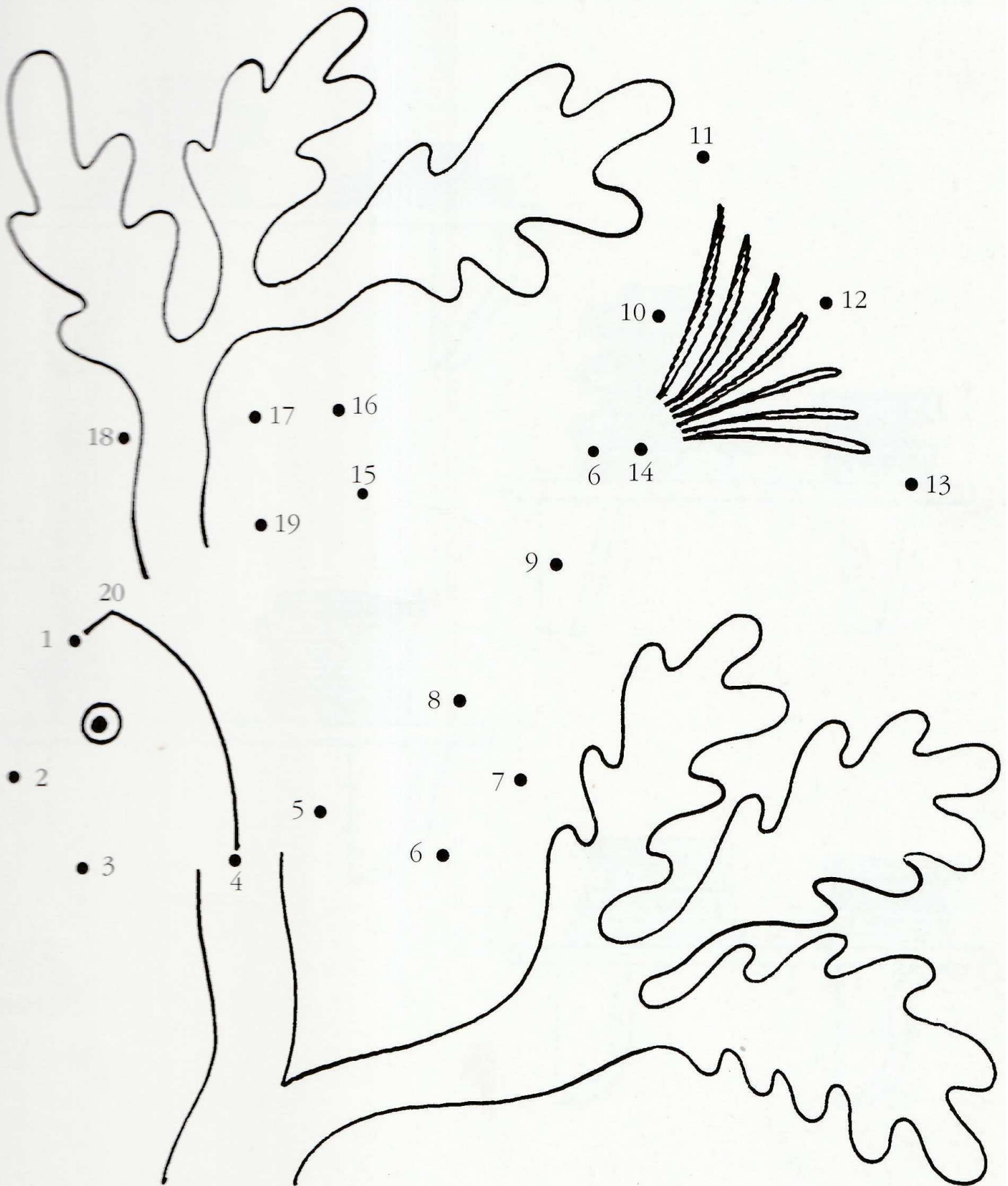
Bande numérique de 1 à 10



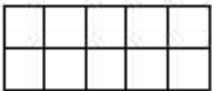


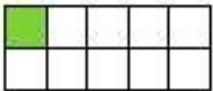


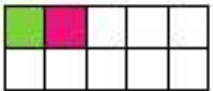


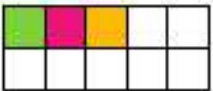


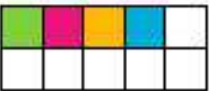


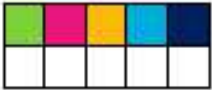


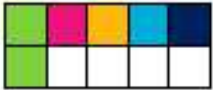


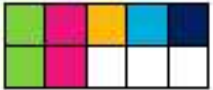


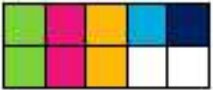























1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

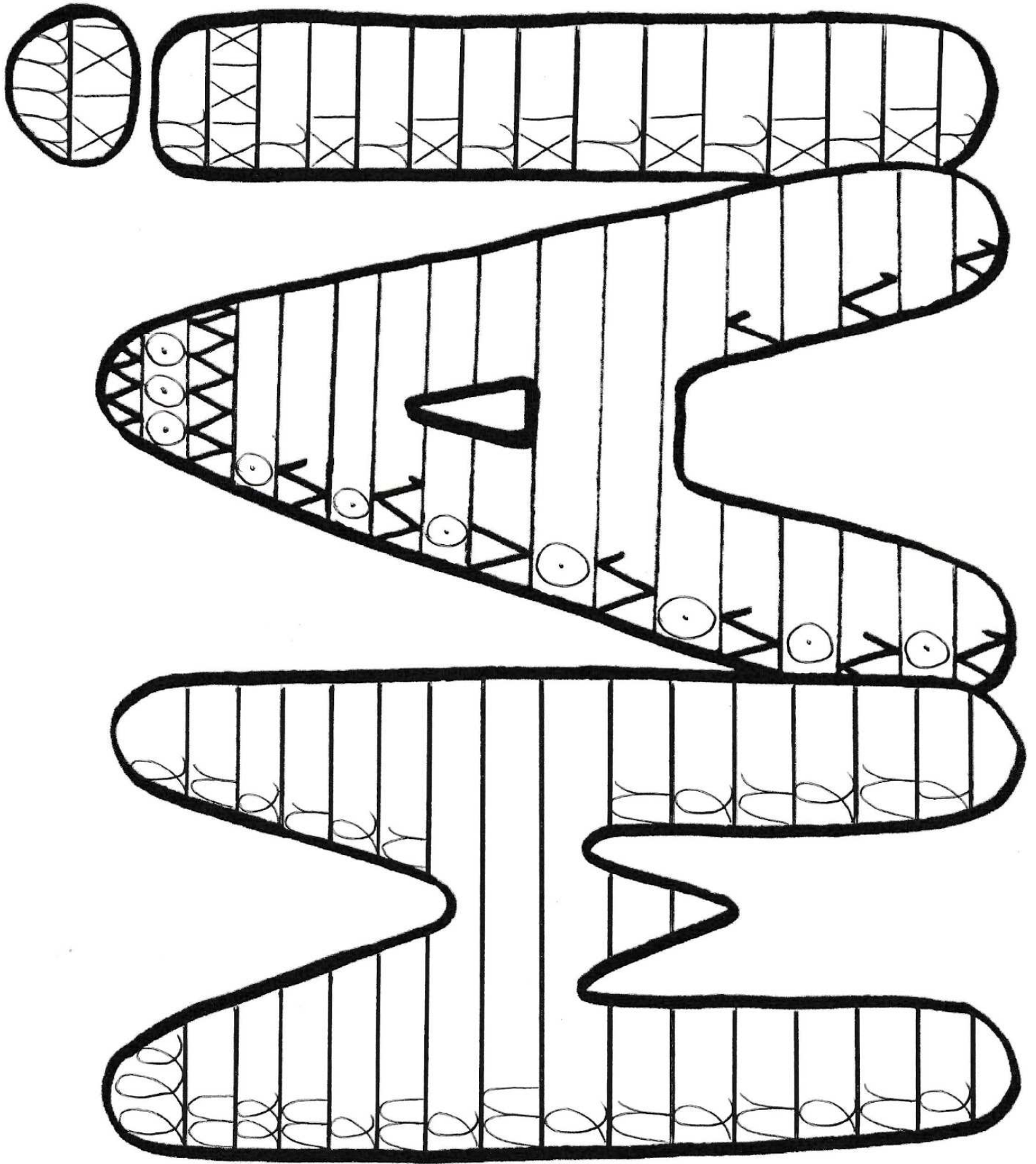
Relie les points dans l'ordre (de 1 à 20) pour découvrir le dessin caché.

Pour tracer les traits, tu peux utiliser une règle et demander de l'aide à papa ou maman 😊

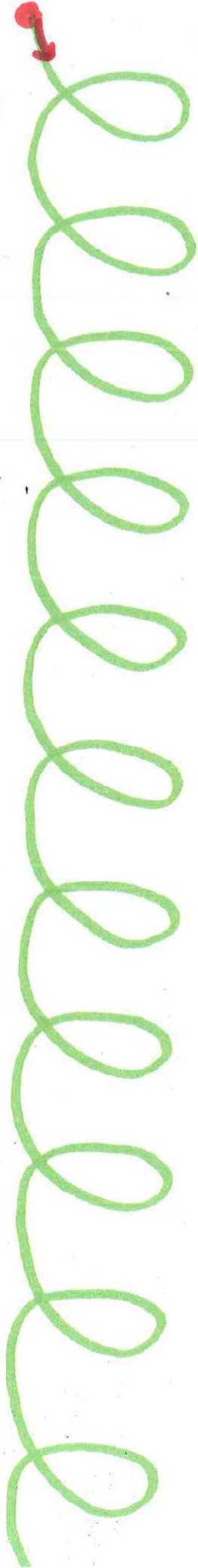
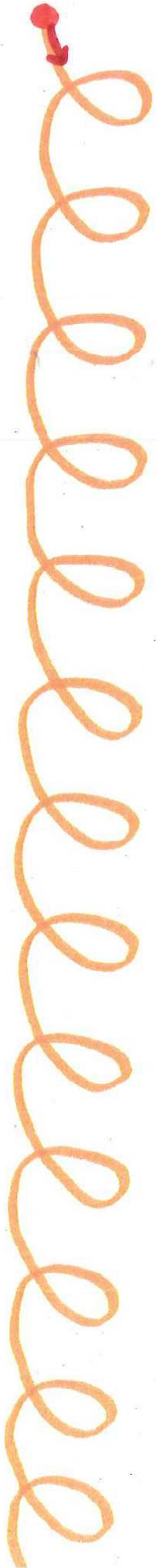
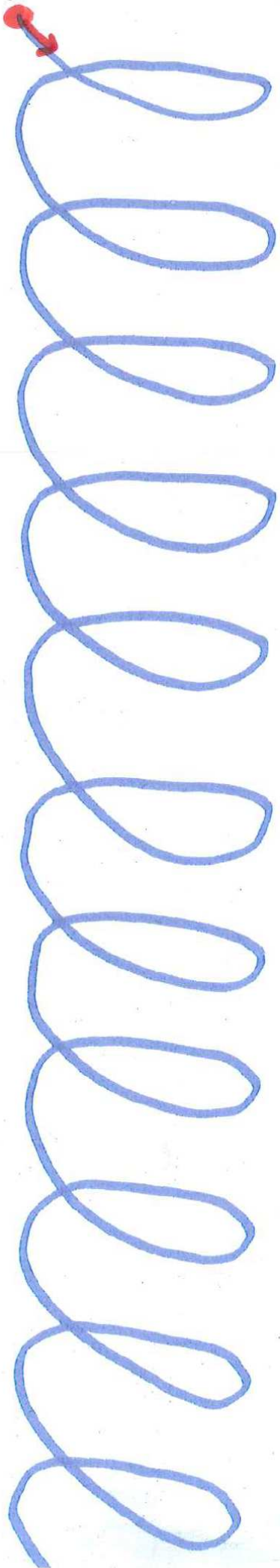
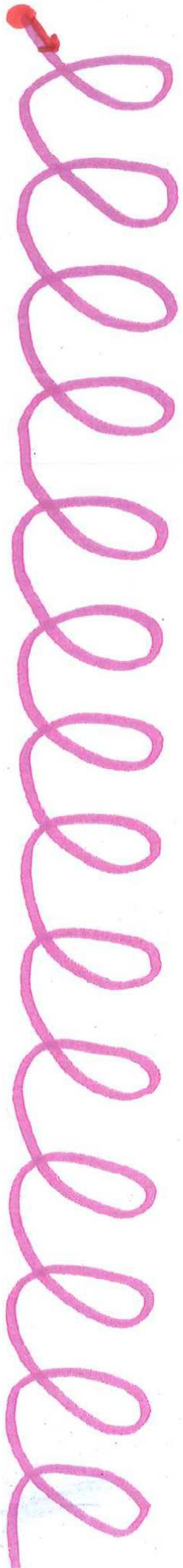
Pour retrouver l'ordre des nombres, tu peux t'aider de la frise numérique de la page suivante.



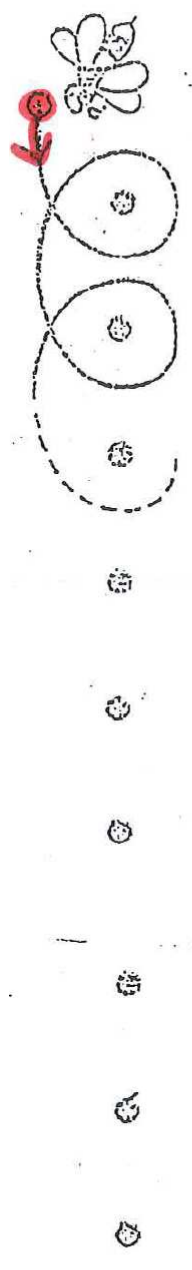
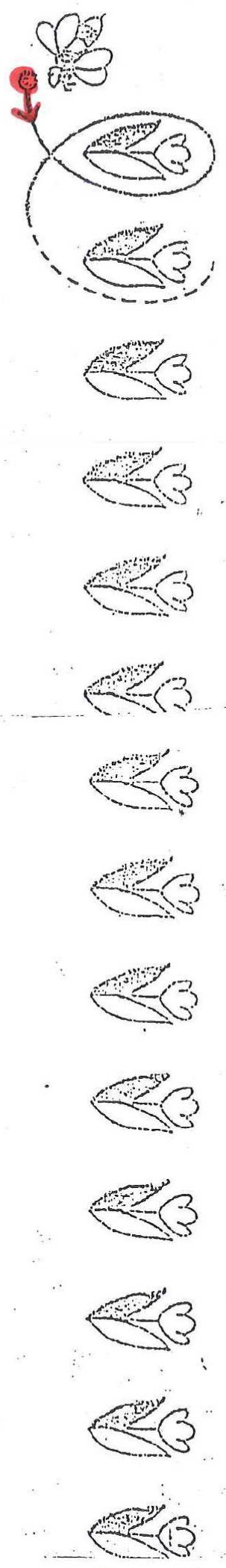
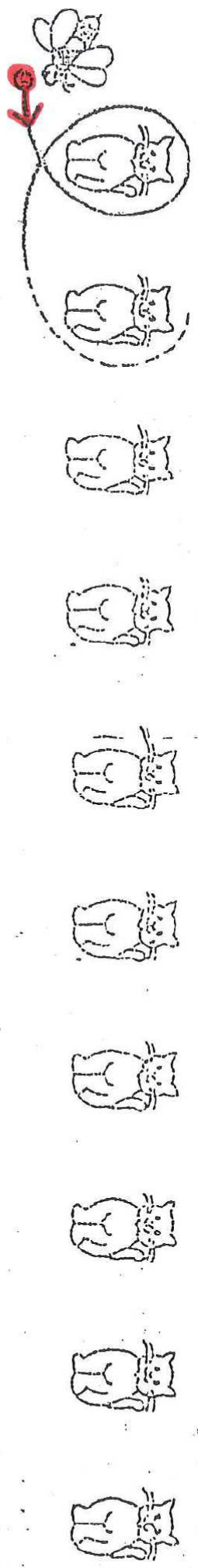
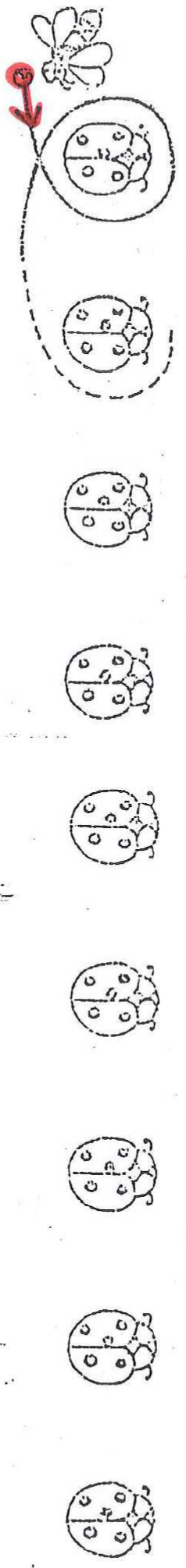
<p>0</p>   	<p>1</p>   	<p>2</p>   	<p>3</p>   	<p>4</p>   
<p>5</p>   	<p>6</p>   	<p>7</p>   	<p>8</p>   	<p>9</p>   
<p>10</p>  	<p>11</p>  	<p>12</p>  	<p>13</p>  	<p>14</p>  
<p>15</p>  	<p>16</p>  	<p>17</p>  	<p>18</p>  	<p>19</p>  

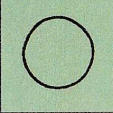
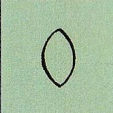
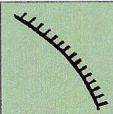
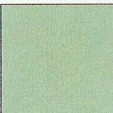
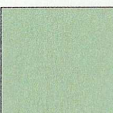
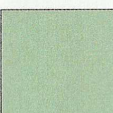
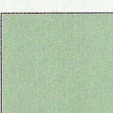
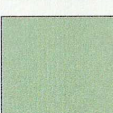
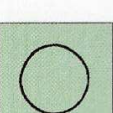
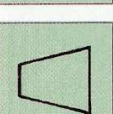
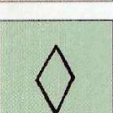
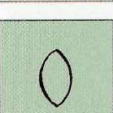
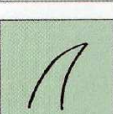
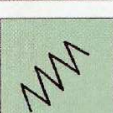

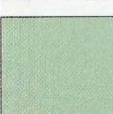



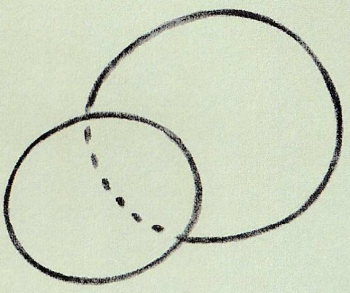
Les boucles à l'endroit



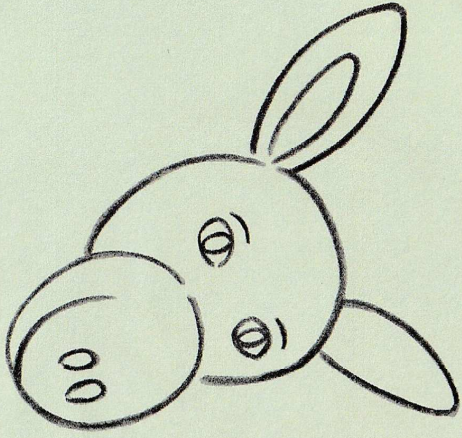
graphisme : les boucles à l'endroit



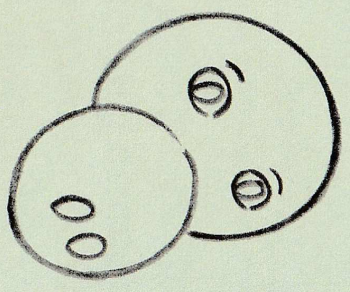
- V 
- O 
- C 
- A 
- B 
- U 
- L 
- A 
- I 
- R 
- E 
- D 
- E 
- F 
- O 
- R 
- M 
- E
- S



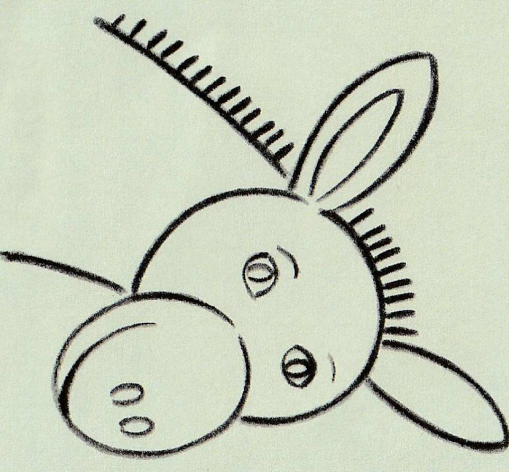
L'ami des enfants...

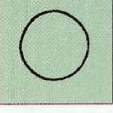
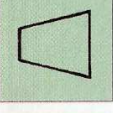


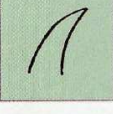
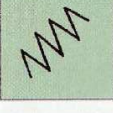




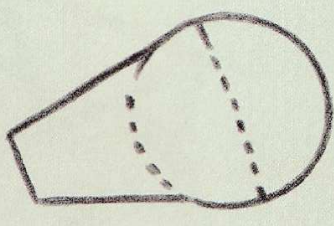
et de grandes oreilles.



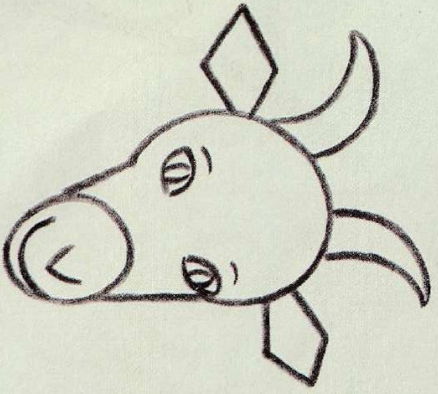
a le museau blanc...



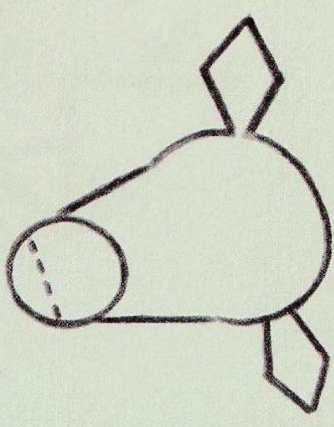
- V 
- O 
- C 
- A 
- B 
- U 
- L 
- A 
- I
- R
- E
- D
- E
- F
- O
- R
- M
- E
- S



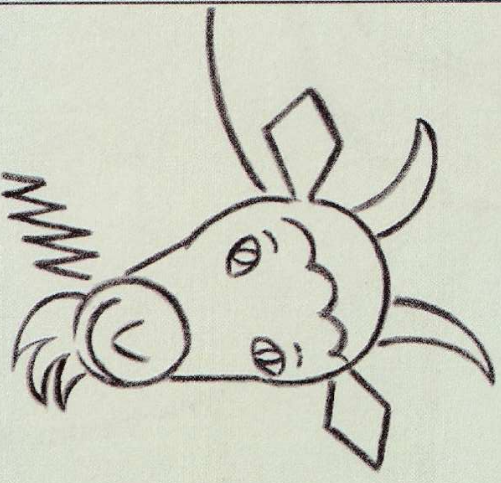
Voici la tête de biquette...



et le menton en barbichette.



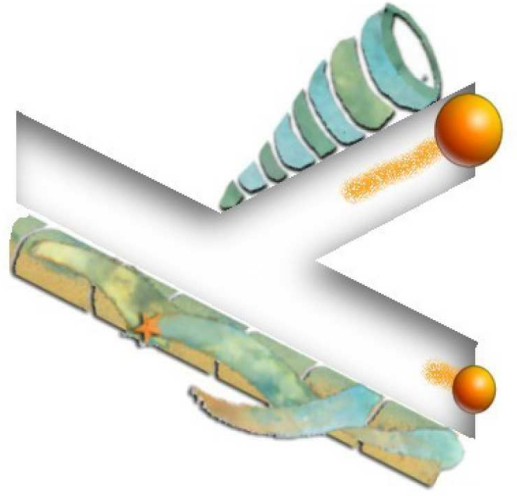
les oreilles en feuilles de chou...



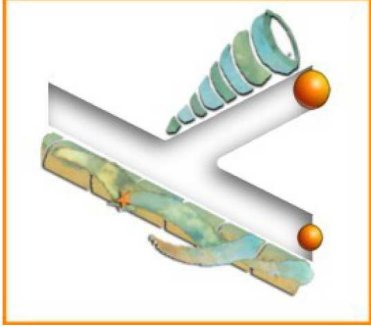
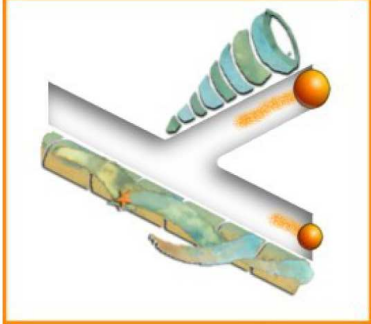
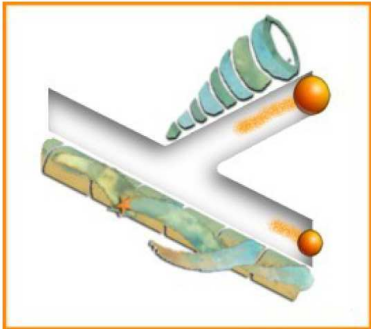


Y

Y

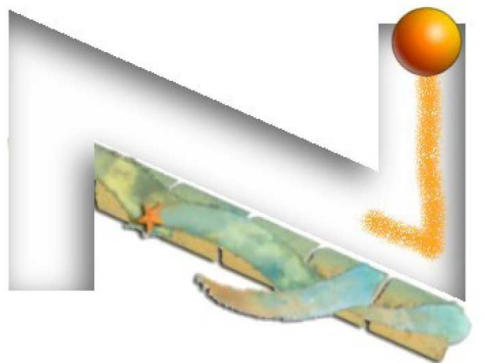


© 2004 C. Lemoine - Maternelles.net

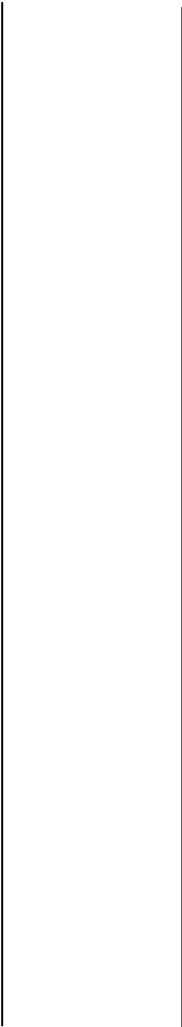
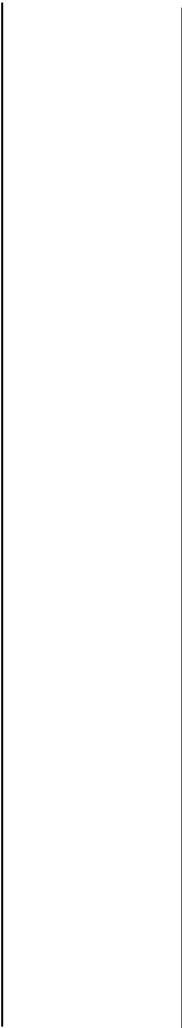
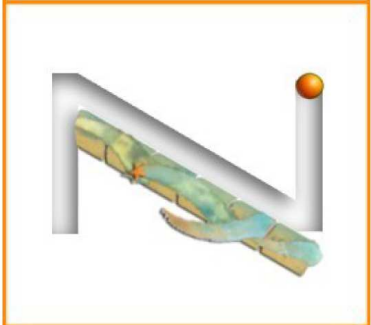
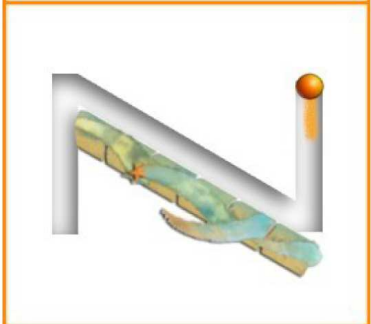
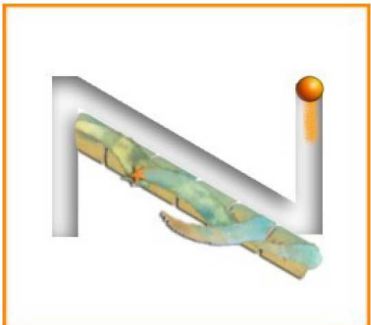


Z

Z



© 2004 C. Lemoine - Maternelles.net



Tu colorie la case à chaque fois que tu reconnais le mot



ÂNE

âne

ÂNE	cane	ANTRE
AINE	ânon	ÂNE
âne	CANE	ÂNESSE
âme	âne	châle
antre	ÂNE	AÎNE
âne	aine	aîné
ânesse	ÂNON	ÂNE
ÂME	CHÂLE	âne

Tu colorie la case à chaque fois que tu reconnais le mot



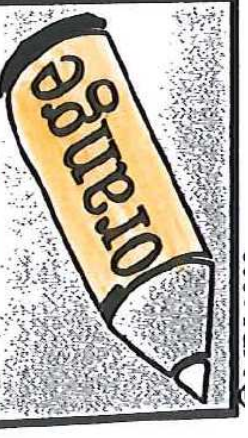
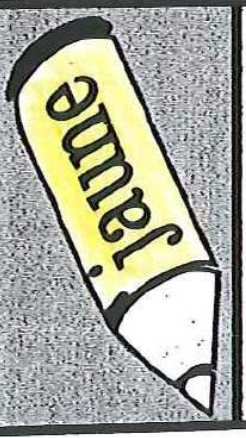
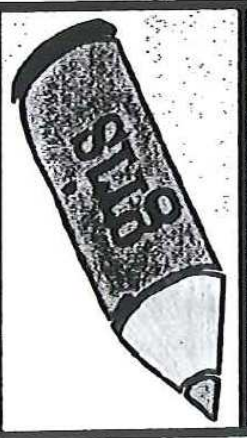
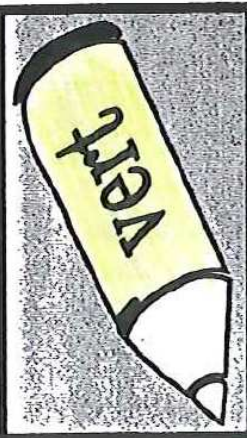
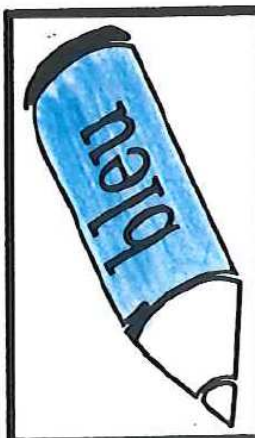
CHEVRE

chèvre

cheval	CHEVRE	cache
chèvre	fièvre	CHANVRE
CHIFFRE	CHEVAL	chèvre
CHEVRE	chaise	chiffre
CACHE	chèvre	CHAUVE
chèvre	chauve	CHEMIN
chemin	CHAISE	CHEVRE
FIEVRE	CHEVRE	chanvre

A large grid of irregular shapes, each containing a color name in French: bleu, orange, jaune, vert, or gris. The shapes are scattered across the page, creating a complex pattern for coloring.

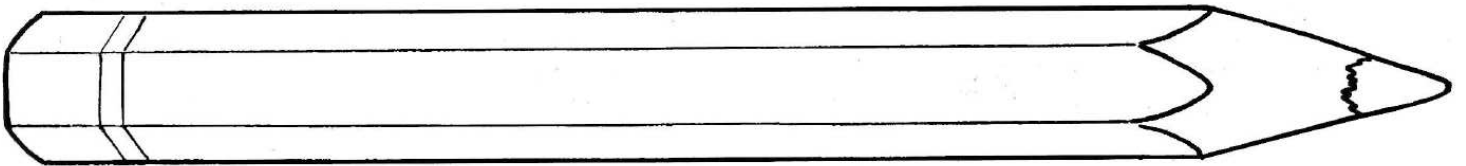
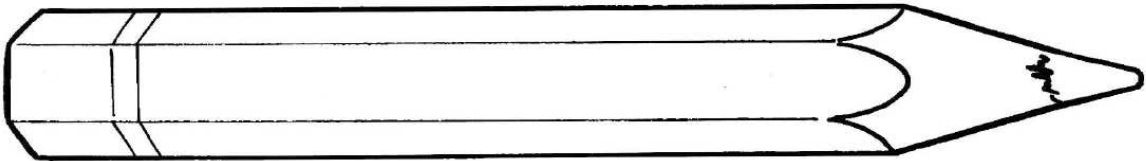
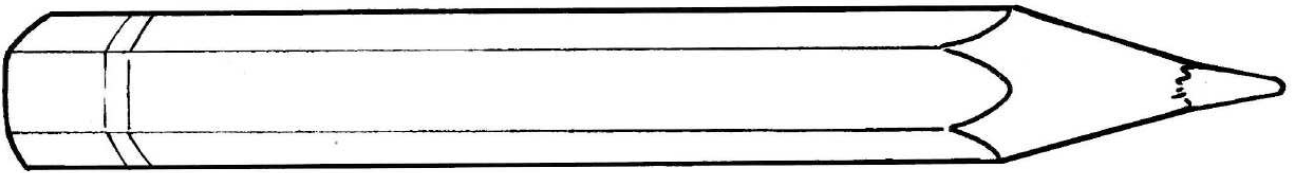
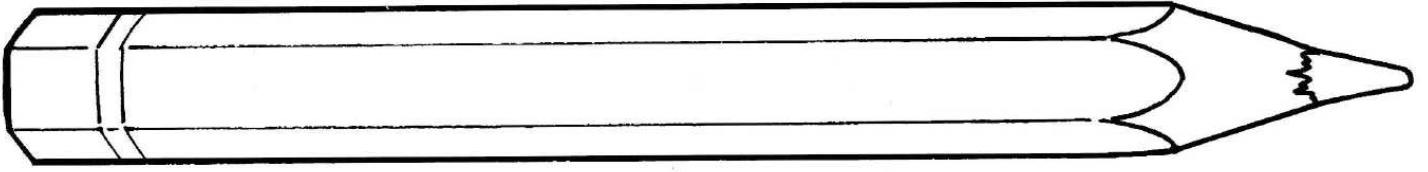
Colorie chaque case de la couleur indiquée.



Consigne : Découpe les crayons, range-les du plus court (en haut) au plus long (en bas) le long du trait noir, puis colle-les sur la feuille.

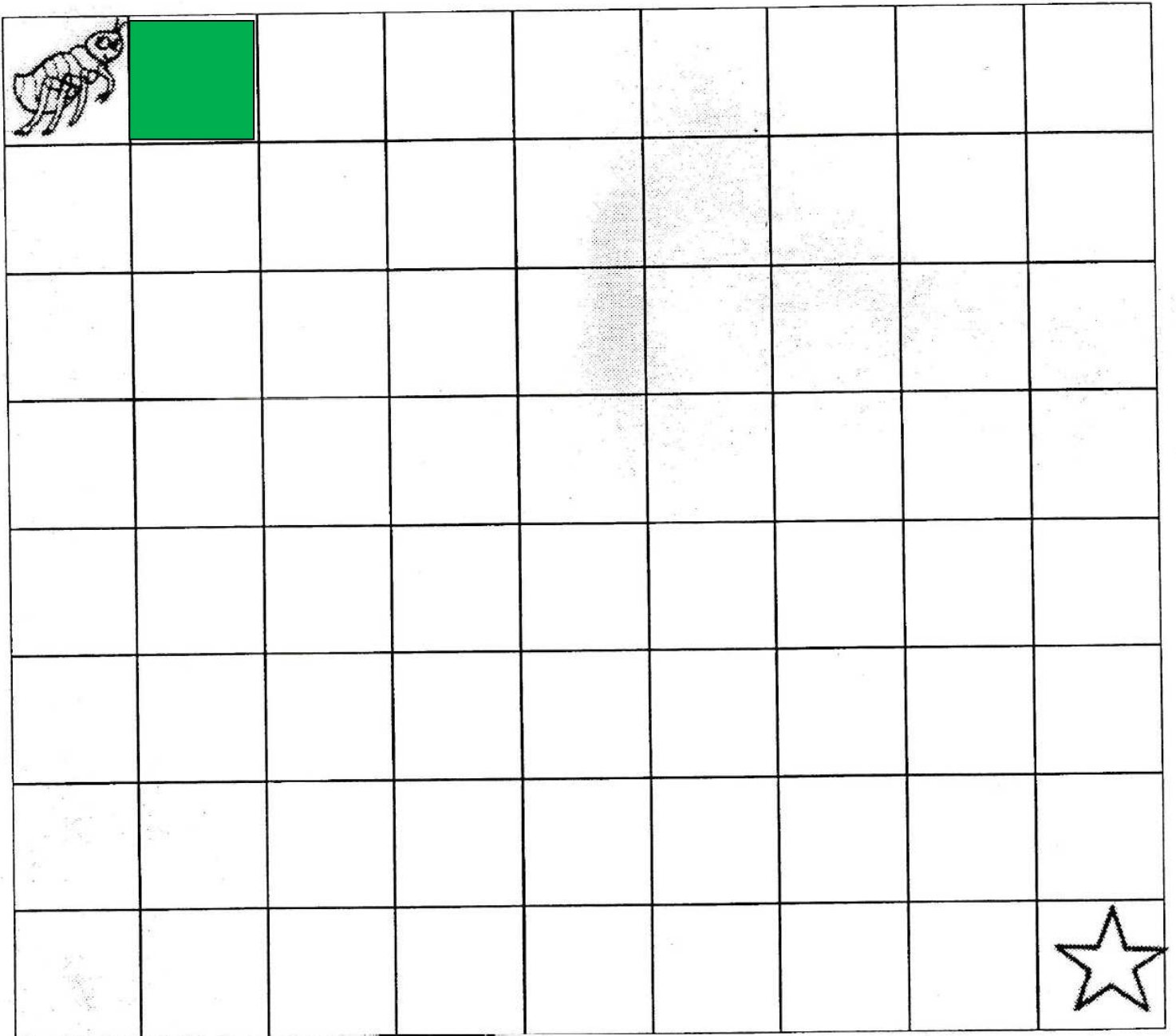


Découper les crayons le long des pointillés.



Consigne : colorie le chemin qui va de la puce jusqu'à l'étoile, en suivant le code. Pour cela, colorie la case correspondant au déplacement indiqué par chaque flèche.

Code :



Consigne : Découpe les 6 images de robots, puis remets-les dans l'ordre pour raconter son histoire. Enfin colle les images.

1

2

3

4

5

6

