

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 3 avril) :

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 4 : 25 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
	Rituel de langage : La valise du Loup (<i>même activité que la semaine passée</i>).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Rituel de langage : Le sac à surprise (<i>explication p5</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Travail de mémorisation et de compréhension de l'histoire « Chapeau sur l'eau » : ① Faire résumer (sans les illustrations) l'histoire à votre enfant en lui posant les questions « de quoi parle cette histoire ? » « qui sont les personnages principaux ? » « que se passe-t-il ? » « comment se termine l'histoire ? » ② Puis faire reformuler les différents épisodes de l'histoire à l'aide des illustrations.	
PHONOLOGIE	Les prénoms de la classe (<i>explication p4</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Dénombrer les syllabes d'un mot (<i>explication p4</i>)	2 fiches d'activité à imprimer (p 6 et 7)
	Lecture de l'histoire « Chapeau sur l'eau » (<i>explication p4</i>)	Pdf de l'histoire envoyé par email individuellement la semaine dernière
	La maison du son [o] (<i>explication p4</i>)	1 fiche à imprimer (p8)
	Le panier du son [i] (<i>explication p4</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
MATHEMATIQUES	Rituels en mathématiques : Petits jeux à faire à n'importe quel moment de la journée (<i>mêmes rituels que la semaine passée</i>) et nouveaux rituels (Greli Grelo et Le furet) (<i>explication p5</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Revoir l'écriture en chiffre des nombres de 1 à 6 (pochettes velléda). S'entraîner également à les « écrire » avec de la pâte à modeler.	fiches d'activité données les semaines passées Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	Constituer des collections de 3 à 6 éléments : Pâte à modeler (<i>même activité que la semaine passée</i>).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Dénombrer des quantités de 1 à 6 : les coccinelles	1 fiche d'activité à imprimer (p 9)
	AUTANT QUE : Le jeu des coccinelles (<i>explication p5</i>) + 1 fiche d'activité à imprimer (p 10)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	PLUS QUE et MOINS QUE	2 fiches d'activité à imprimer (p 11 et 12)
	Lecture des chiffres de 1 à 6 : Jeu de plateau « Le puzzle du cochon » (<i>même activité que la semaine passée</i>).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Complément à 5 : le jeu des hérissons (<i>cartes à imprimer p13</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite

	Coloriage codé	1 fiche d'activité à imprimer (p14)
	Nombres à relier 1 à 10 (<i>bande numérique d'aide p16</i>)	1 fiche d'activité à imprimer (p15)
	Algorithmes 1-1-1 (<i>explication p5</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
GRAPHISME	Pochettes velléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales et horizontales, quadrillage, lignes brisées et rond en respectant le sens du tracé (<i>même activité que la semaine passée</i>).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite <i>fiches velléda données les semaines précédentes</i>
	Pochettes velléda pour apprendre à tracer les ponts à l'endroit en respectant le sens du tracé (il faut bien remonter sur le même trait « le pied du pont » avant de tourner, pour que les ponts soient « collés ») : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i>	2 fiches velléda à imprimer (p17 et p18)
	Graphisme décoratif : le mois d'avril. Vous pourrez ensuite coller cette feuille dans le cahier de vie de votre enfant.	1 fiche d'activité à imprimer (p19)
	J'apprends à dessiner : la tête de la vache et du mouton.	1 fiche explicative (p20)
ECRITURE	S'entraîner à écrire son prénom sur la pochette velléda de la classe (<i>même activité que la semaine passée</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Ecrire son prénom en pâte à modeler	M'envoyer la photo par mail
	Ecrire les lettres de l'alphabet de I à P en lettres capitales (pochettes velléda) : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur; utiliser un crayon velléda effaçable.</i>	4 fiches velléda à imprimer (p21 à 24) Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Construire les lettres de l'alphabet en 3D avec des légos duplos. (<i>même activité que la semaine passée</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
LECTURE	Retrouver le nom des animaux de la ferme : vache et mouton. (<i>Aide : correspondance des trois écritures p26</i>)	1 fiche d'activité à imprimer (p25)
ESPACE	SUR/SOUS – DEVANT/DERRIERE – DANS/A COTE	1 fiche d'activité à imprimer (p27)
	Jeu de l'objet déplacé (<i>explication p4</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Repérage sur quadrillage (<i>explication p4</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Tracer un chemin	1 fiche d'activité à imprimer (p28)
TEMPS	Rituel de la date : grâce au calendrier du mois d'avril, 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 velléda le jour en lettres capitales. 2 fiches velléda à imprimer (p29 et 30)	Rituel à faire tous les jours de la semaine (même le week-end ☺) <i>Le calendrier du mois d'avril a été envoyé par email individuellement mercredi.</i>
	Images séquentielles de l'histoire « Chapeau sur l'eau ».	1 fiche d'activité à imprimer (p31)
MOTRICITE	Petit parcours de motricité pour garder la forme 1 fiche explicative (p32)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
MOTRICITE FINE	Vous trouverez p33 et 34 une liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe.	Aussi souvent que votre enfant le souhaite

⇒ Liste non exhaustive d'activités supplémentaires :

Pour changer cette semaine, je vous propose une liste de **petits défis** ;-) A poursuivre pendant les vacances bien évidemment ! (les autres activités des semaines précédentes restant disponibles en pdf sur le site internet de l'école).

<h1>Petits Défis !</h1>	
①	<p>« Imaginez et créez trois constructions : une petite, une moyenne et une grande ». <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Matériel disponible : légos, duplos, kaplas...</i></p>
②	<p>« Poursuivre un algorithme à 2 ou 3 éléments, le plus long possible ! ». Choisir les 2 ou 3 éléments qui constitueront l'algorithme, puis le démarrer avec l'enfant : « 1 perle, 1 voiture, 1 kapla, 1 perle, 1 voiture, 1 kapla... » <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Matériel disponible en assez grande quantité : légos, duplos, kaplas, perles, crayons, voitures,</i></p>
③	<p>« Fabriquer une chenille en pâte à modeler, avec autant d'éléments (boules) dans la chenille que l'enfant sait compter loin ». (si votre enfant sais compter jusqu'à 15, la chenille devra comporter 15 boules représentant les 15 éléments de son corps). <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Matériel : pâte à modeler.</i></p>
④	<p>« Faire le plus de paquets de 5 » : choisir une collection d'objets (crayons, kaplas, légos voitures, perles...) et faire plusieurs paquets de 5 objets. Pour les distinguer, il est possible de les accrocher à l'aide d'élastiques, ou bien de les mettre dans des boîtes, ou encore de les déposer sur des petits carrés de papier. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Matériel disponible : crayons, kaplas, légos, duplos, perles, voitures... Elastiques, boîtes ou feuilles de papier</i></p>
⑤	<p>« Avec de la pâte à modeler, représenter un ou plusieurs éléments du printemps ». Demander à votre enfant ce que représente le printemps : « quels éléments sont associés à cette saison ? » (soleil, oiseaux...) « Que se passe-t-il dans la nature ? » (arbres en fleurs...) « Quels insectes voit-on le plus souvent ? » (papillon, coccinelle, abeille...) <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Matériel : pâte à modeler</i></p>
⑥	<p>« Construire une tour de légos avec des paquets de 7 légos de la même couleur » : 7 cubes rouges, puis 7 cubes jaunes, puis 7 cubes verts... <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p>
⑦	<p>« Construire un bonhomme en pâte à modeler » : avant de se lancer, réfléchir aux différentes parties du corps et du visage ; utiliser si possible différentes couleurs de pâte à modeler. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p>
⑧	<p>« Chasse aux triangles » : Trouver 10 objets de forme triangulaire. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p>
⑨	<p>« Chasse aux carrés » : Trouver 10 objets de forme carrée. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p>
⑩	<p>« Chasse aux ronds » : Trouver 10 objets de forme ronde. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i></p>

⇒ D'autres documents seront mis en ligne sur le site de l'école à la fin des vacances de printemps.




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

Les prénoms de la classe	Frapper (dans les mains) puis dénombrer (grâce aux doigts) les prénoms des camarades de la classe. Variantes possibles avec les prénoms de la famille ou tout autre thème (choisir un thème par jour : les animaux, les jouets, les objets de la cuisine...).	s'aider du trombinoscope du cahier de vie
Dénombrer les syllabes d'un mot	NB : Il s'agit des syllabes orales et non écrites (c'est-à-dire que le e muet de la fin des mots ne doit pas s'entendre : loupe = 1 syllabe / chemise = 2 syllabes) Pour ceux qui ne peuvent pas imprimer, partir des images des fiches et faire le travail oralement en frappant les syllabes dans les mains : poupée = pou-pée = 2 syllabes = frapper la syllabe 'pou' puis la syllabe 'pée'.	
« Chapeau sur l'eau »	Lecture de l'histoire « Chapeau sur l'eau » en faisant attention au son [o] : essayer de l'attraper quand on entend le son dans le mot, ou faire le signe Borel Maisonnny ci-contre. Activité de préparation, préalable à l'activité qui suit. (même activité que la semaine passée).	 <small>[o] de vélo / [ɔ] de pomme</small>
La maison du son [o]	Dans la maison du son [o] à imprimer (ou à recopier), écrire tous les mots de l'histoire où on entend le son [o] . Pour cela, chaque jour, trouver 2 ou 3 mots, puis les écrire en recopiant le modèle fait par papa ou maman. Il faut faire attention à la tenue du crayon et au sens du tracé des lettres.	1 fiche à imprimer ou à recopier
Le panier du son [i]	① « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [i] « iiiiiii » comme hiiironnelle, hériiisson, piiistache ». « 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. ② « Maintenant, dis-moi si je peux mettre ces mots dans mon panier : moto, bicyclette, graine, hibou, histoire, table, lit, papa... ».	 <small>[i] de lit</small>

Ecriture

Lettres de l'alphabet en duplos	Lien internet (modèles en ligne) : http://portaleduc.net/website/construire-les-lettres-de-lalphabet-en-lego-et-en-duplo/?fbclid=IwAR2PWPoeAUHyq--4S9YCipRD4cc1yXPffadKVEeDTMGRr4CUrm07jZsuKs
--	---

Espace



Les labyrinthes	Liens vers différents sites en ligne : https://tidou.fr/4-6-ans/labyrinthes https://jacquote.com/logique-et-reflexion/labyrinthes https://turbulus.com/jeuxligne/divers/131-labyrinthe1
Repérage sur quadrillage	Liens vers un site en ligne : https://lululataupe.com/4-6-ans/logique-et-reflexion/746-reperage-sur-quadrillage
L'objet déplacé	① Placer 5 objets sur une table puis les nommer avec votre enfant, en décrivant leur positionnement les uns par rapport aux autres : « il y a une voiture, une fourchette, une gomme, un crayon et un légo. Le légo se trouve à côté de la gomme ; la gomme est devant le crayon... ». ② Au signal, votre enfant ferme les yeux et vous changez un élément de place. « Ouvrez les yeux. Quel objet a changé de place ? Pourquoi ? » Lorsque votre enfant a trouvé l'objet déplacé, il verbalise sa position initiale et sa nouvelle position en utilisant le vocabulaire spatial approprié : à côté de, au milieu, entre, sur, sous, derrière, devant « La gomme était devant le crayon ; elle est maintenant derrière le légo ». ③ Renouveler le jeu en variant les positions et/ou les objets.

Vous pouvez continuer à jouer aux jeux des semaines 1 et 2 : « Repérage spatial »

Jeux de langage

Le sac à surprise	<p>① Prenez un grand sac en tissu opaque ou à défaut une boîte en carton, et choisissez quelques objets.</p> <p>② Présentez les objets un par un en les nommant.</p> <p>③ Bander les yeux de votre enfant puis glisser un des objets dans le sac.</p> <p>→ Votre enfant va devoir l'identifier par le toucher, en décrivant ce qu'il ressent. Etapez le langage en questionnant votre enfant et en le faisant préciser les explications (« C'est une peluche parce que c'est mou, on sent les jambes ». « C'est une fourchette parce que ça pique, il y a des dents et c'est pointu ».)</p>
--------------------------	---


Jeux de mathématiques

Rituel Grel-Grelo	<p>① Placer 2 jetons dans sa main droite et la fermer, puis 1 jeton dans sa main gauche et la fermer. Réunir ses deux mains en disant la formulette « Grel-Grelo, combien ai-je de sous dans mon sabot ? ». Montrer la carte constellation du dé qui correspond au résultat, puis vérifier en ouvrant les deux mains. Expliciter avec l'enfant comment on a procédé : surcomptage (« 2 dans une main et 1 dans l'autre main ça fait 3 ») / résultat déjà connu par l'enfant / recomptage de tous les éléments en les visualisant mentalement...</p> <p>② Recommencer avec des quantités de jetons allant de 1 à 6.</p>	
Rituel Le furet	<p>A jouer en famille 😊</p> <p>Chaque participant énonce à tour de rôle un nombre dans l'ordre de la suite numérique (1, 2, 3...). Si un participant se trompe, énoncer la réponse (« qu'est-ce qui vient après 12 ? ») puis poursuivre la chaîne le plus loin possible.</p> <p><i>Ce petit jeu va permettre à votre enfant de maîtriser la comptine numérique de plus en plus loin (en moyenne jusqu'à 20 en fin de MS et jusqu'à 30 en fin de GS).</i></p>	
Le jeu des coccinelles	<p>Choisir une carte coccinelle dans la pioche.</p> <p>Fabriquer autant de boules en pâte à modeler qu'il y a de points sur la coccinelle.</p> <p>Placer les boules sur la coccinelle lorsqu'on pense avoir fabriqué assez de boules.</p> <p><i>Pour compter les points de la coccinelle, il faut utiliser la suite des nombres en pointant chaque objet une seule fois. Il faut dire les mots de la suite des nombres en même temps que l'on pointe. Il faut garder en mémoire le dernier nombre dit. Pour compter les objets, il faut s'arrêter au bon nombre.</i></p> <p>Matériel : cartes coccinelles à imprimer</p>	
Algorithmes 1-1-1	<p>① Réaliser des algorithmes à 3 couleurs avec des colliers de perles ou des duplos, ou tout autre matériel :</p> <p>1 rouge, 1 violet, 1 jaune, 1 rouge, 1 violet, 1 jaune...</p> <p>Pour aller plus loin (pour ceux qui ont des gommettes), tracer une ligne horizontale sur une feuille et demander à votre enfant de reproduire l'algorithme qu'il a réalisé en collant des gommettes, en respectant l'ordre des couleurs.</p> <p>② Réaliser des algorithmes complexes : 1 rouge – 2 jaunes - 3 bleus... ou encore 2 verts – 1 rouge – 2 jaunes...</p>	

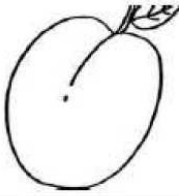
Vous pouvez continuer à jouer aux jeux des semaines 1 et 2 : « La course des grenouilles » « La bataille des quantités »

Phonologie : Scander les syllabes orales d'un mot.


Colorie autant de cases qu'il y a de syllabes orales dans le mot.

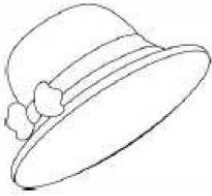
--	--	--	--




--	--	--	--



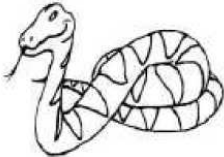
--	--	--	--




--	--	--	--




--	--	--	--




--	--	--	--



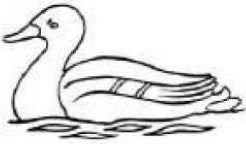
--	--	--	--



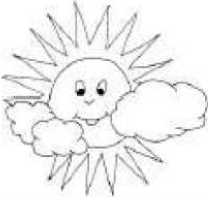
--	--	--	--




--	--	--	--



--	--	--	--









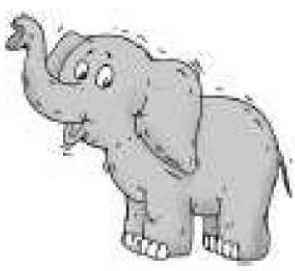





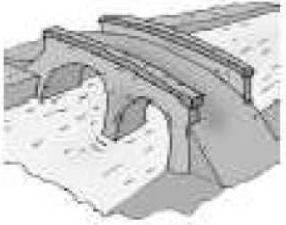
--	--	--	--

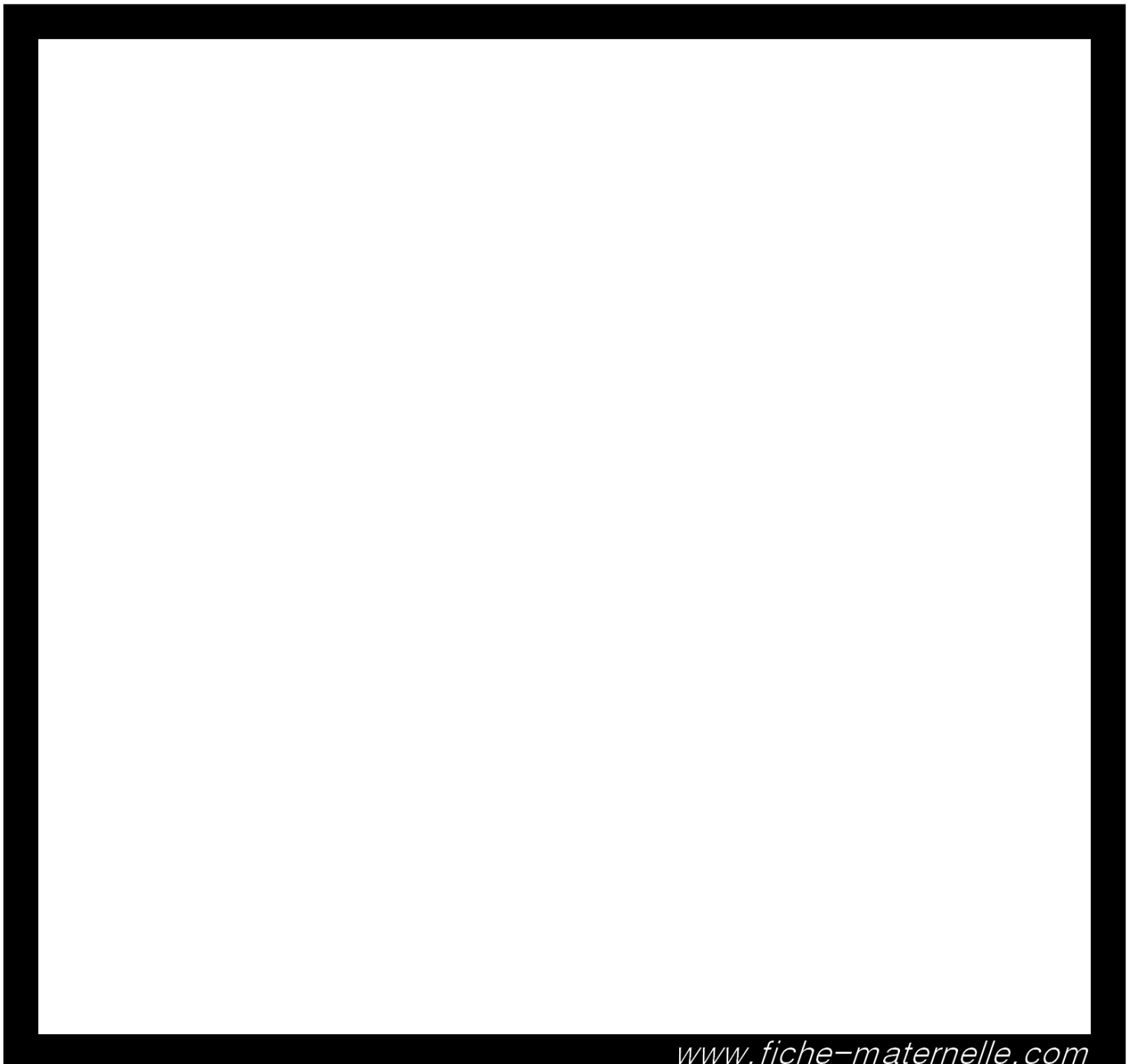
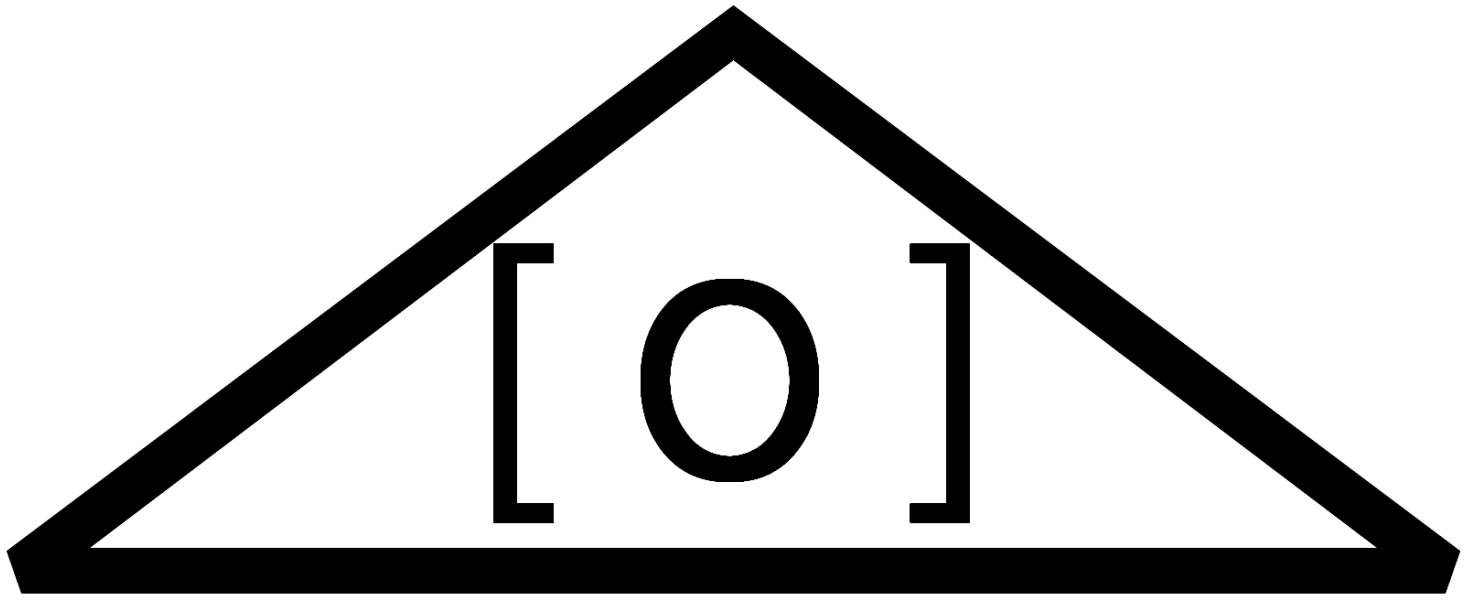


--	--	--	--

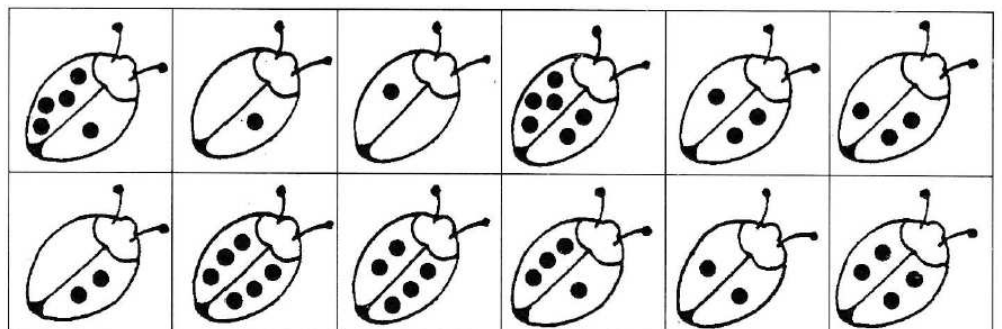
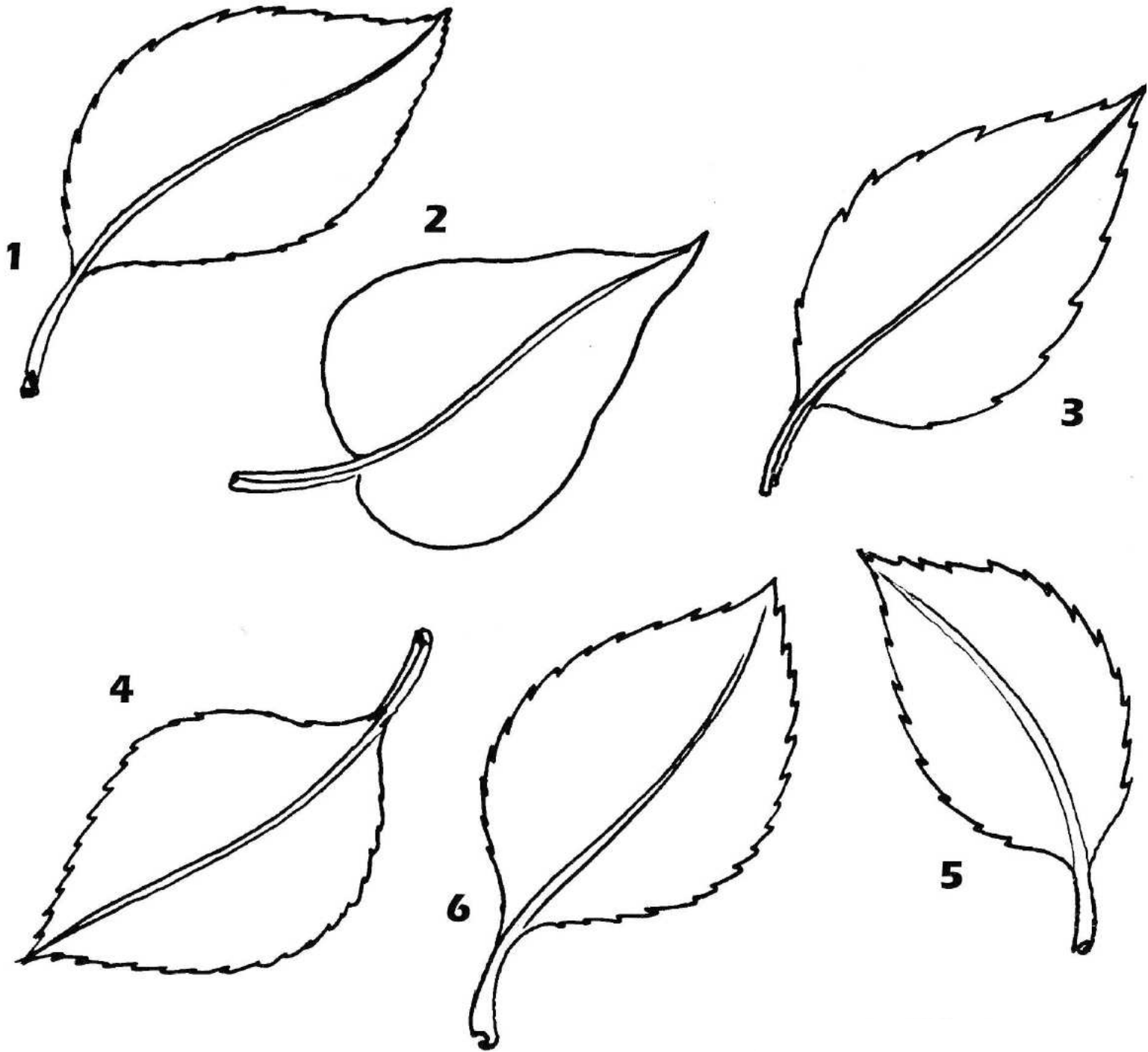
Phonologie : Scander les syllabes orales d'un mot.

Colorie autant de cases qu'il y a de syllabes orales dans le mot. 

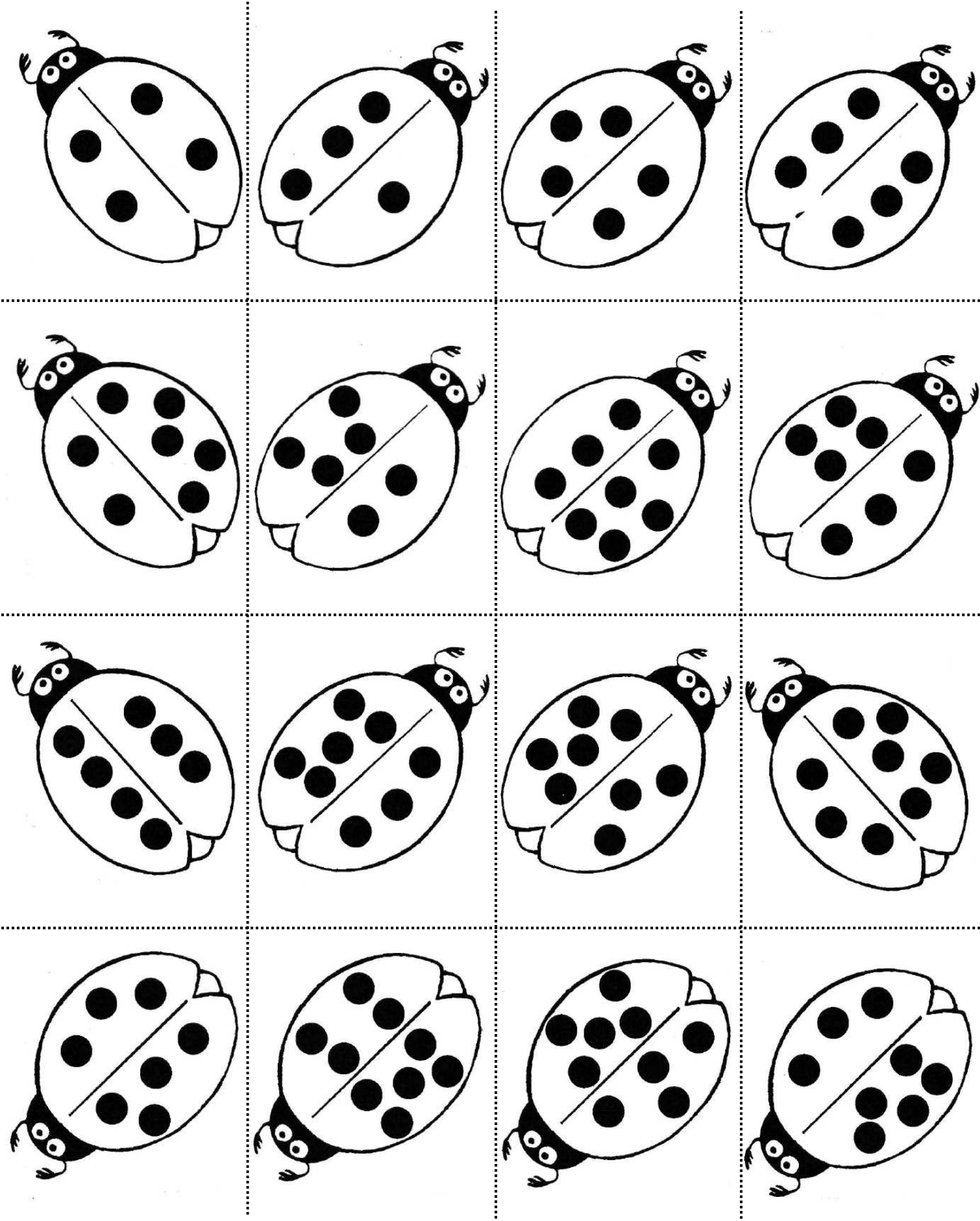
			
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
			
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
			
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○



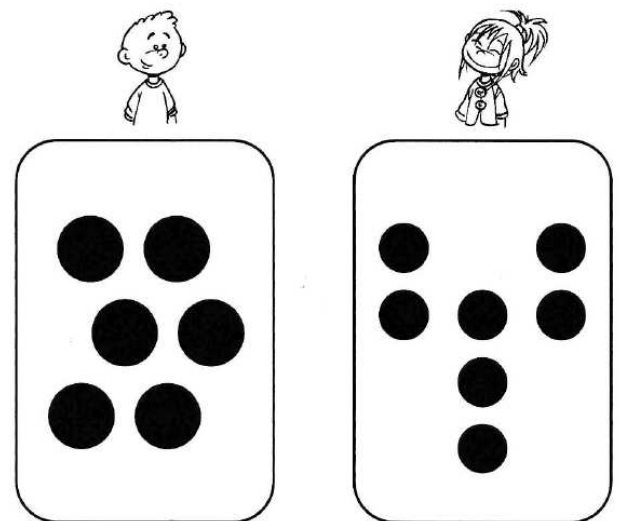
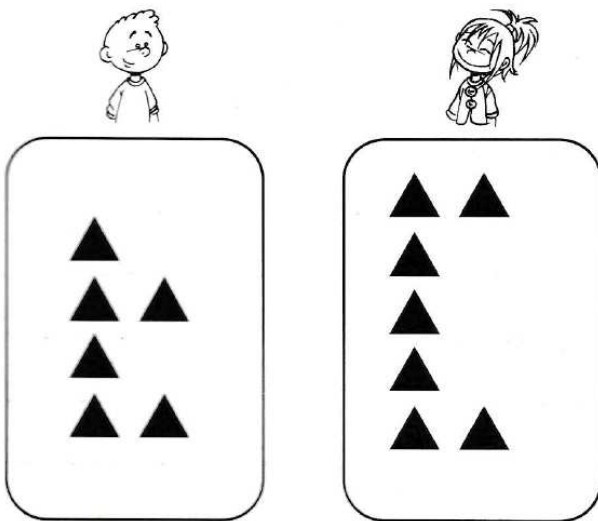
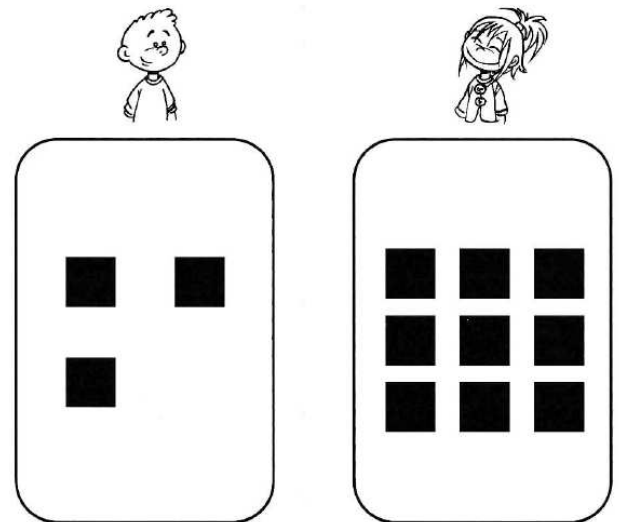
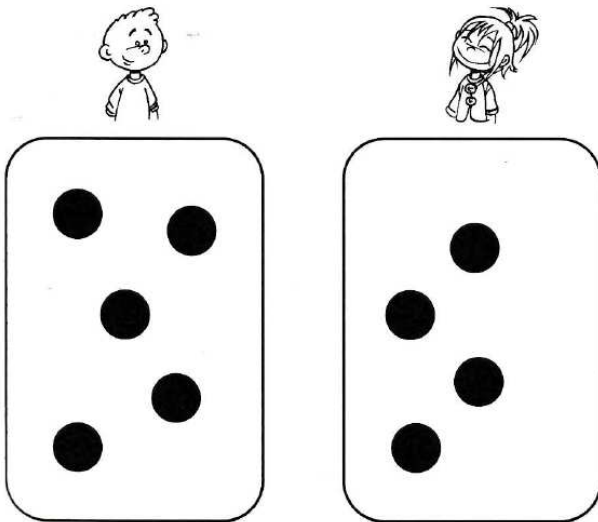
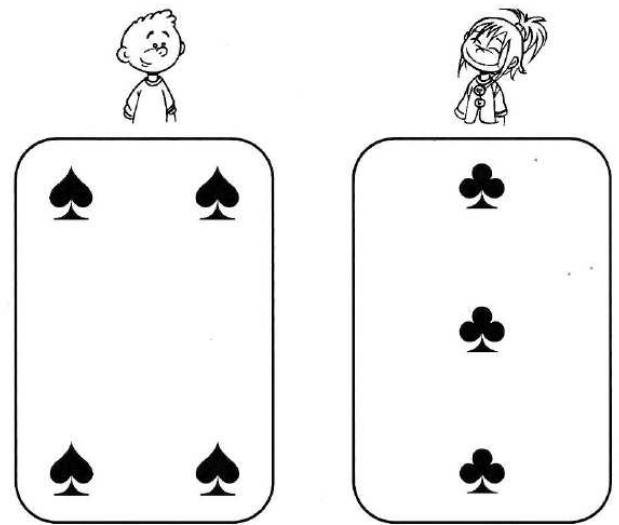
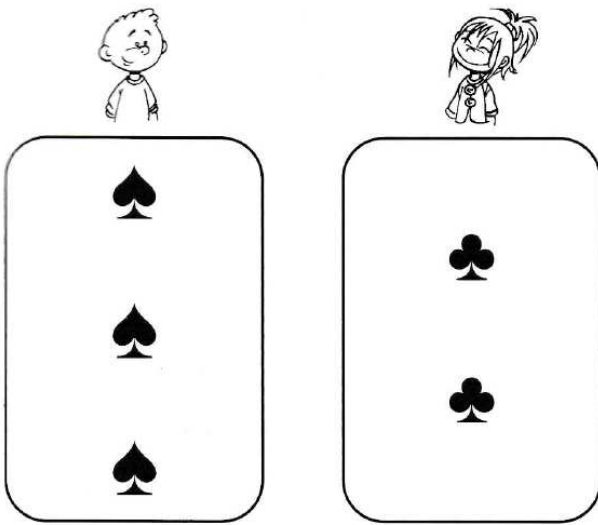
Découpe les coccinelles. Colle-les sur les feuilles selon le nombre de points sur leurs ailes.



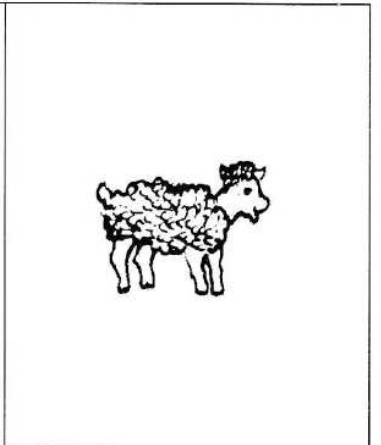
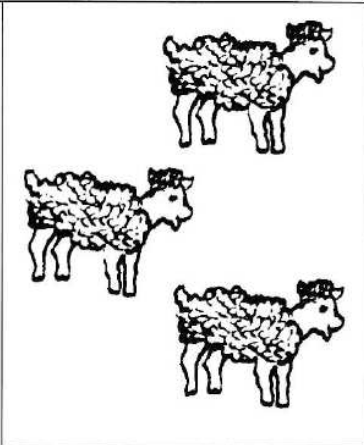
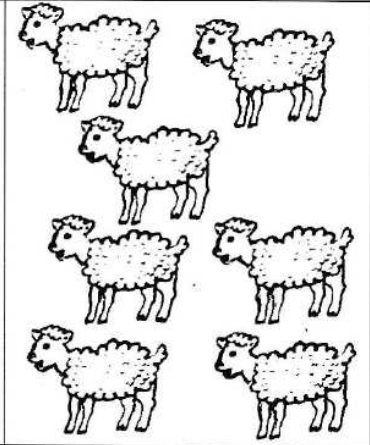
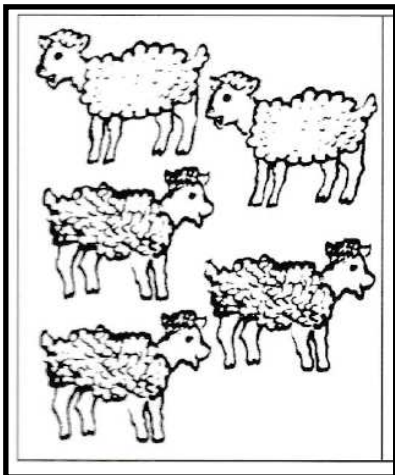
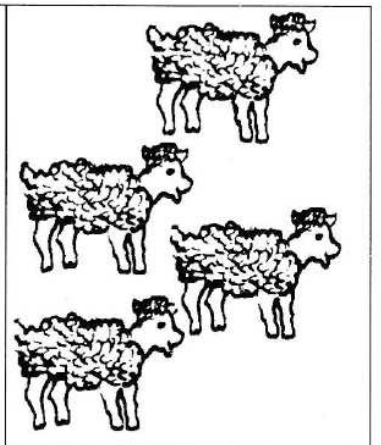
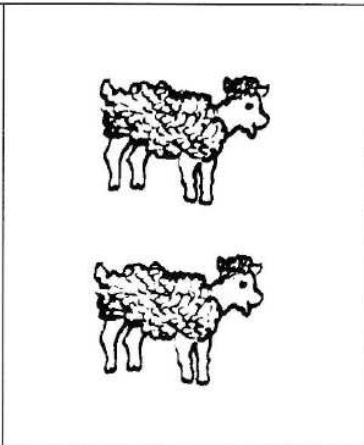
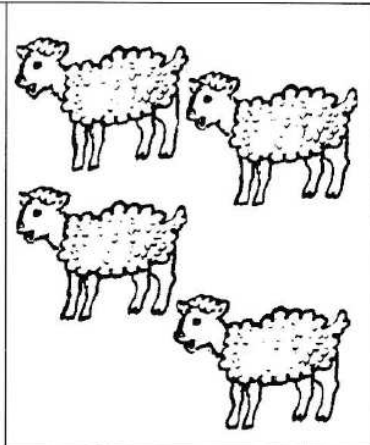
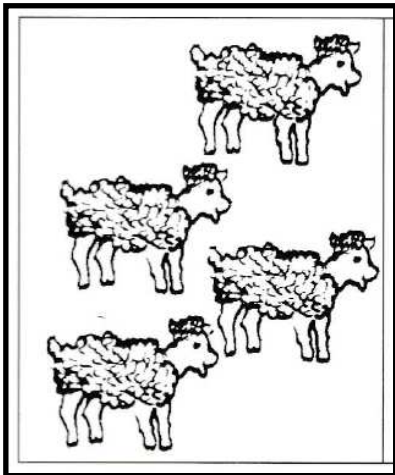
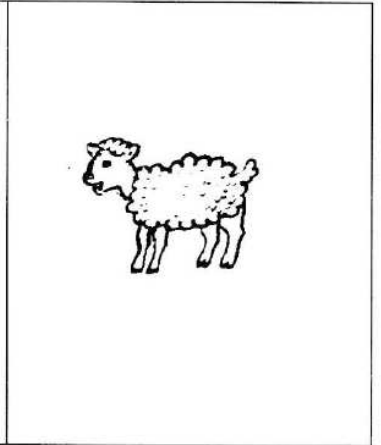
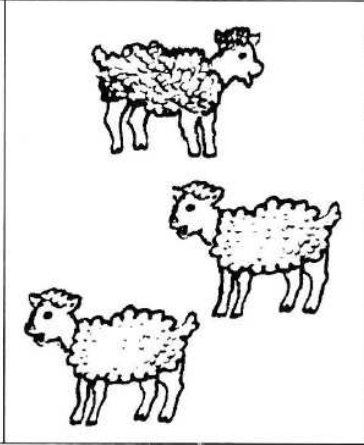
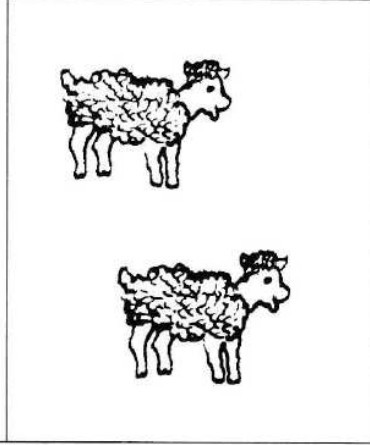
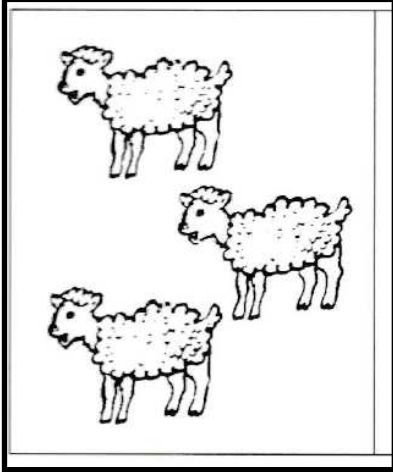
Cartes Coccinelles à imprimer et à découper.



2 enfants jouent au jeu de la bataille. **Entoure** à chaque fois la carte qui gagne.



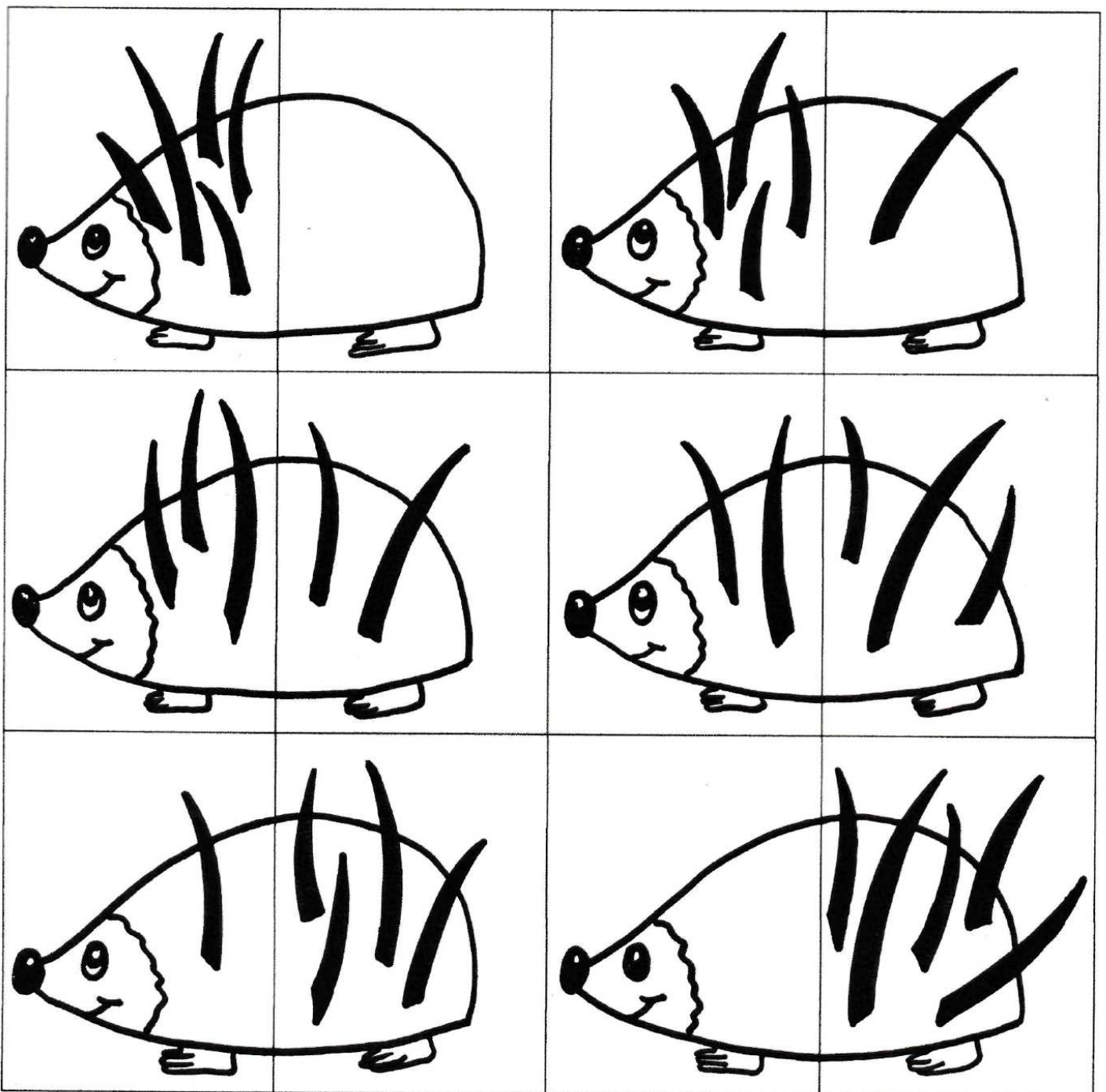
Pour chacune des trois lignes, colorie la ou les cases où il y a MOINS de moutons QUE dans la première case.



Le jeu des hérissons

Découper les cartes ci-dessous.

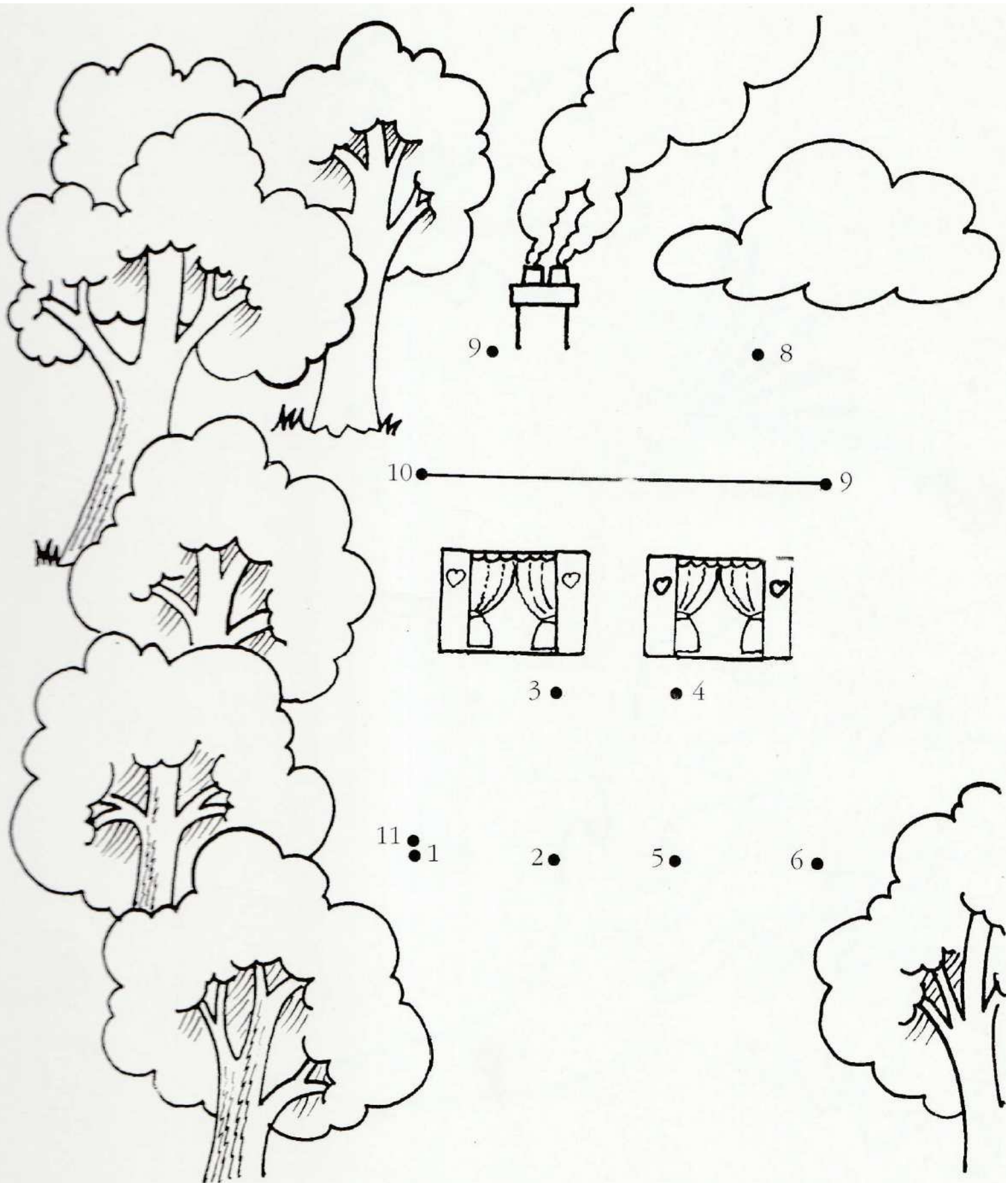
Mélanger les cartes, puis reconstituer les 6 hérissons en respectant la consigne « chaque hérisson doit avoir 5 piquants ».











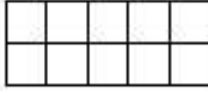
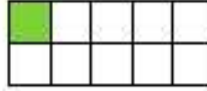
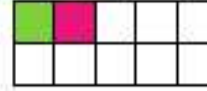
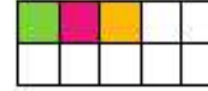
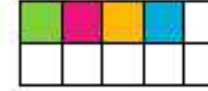















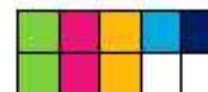

Relie les points dans l'ordre (de 1 à 11) pour découvrir le dessin caché.

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.



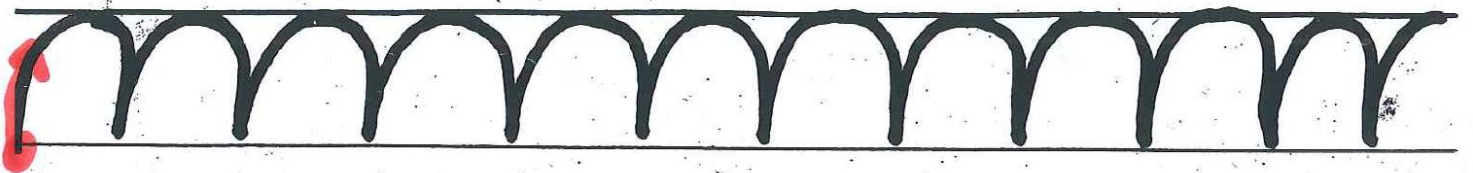
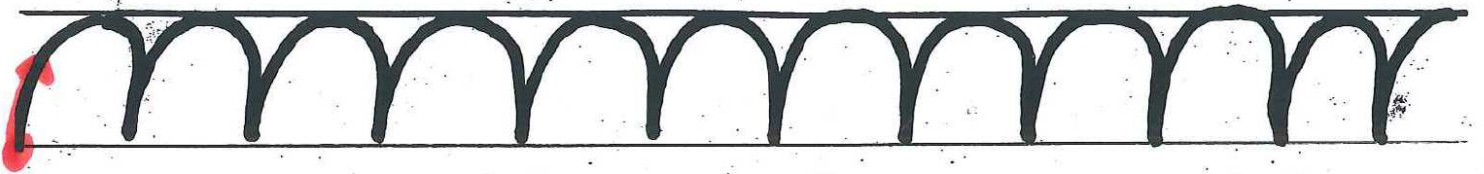
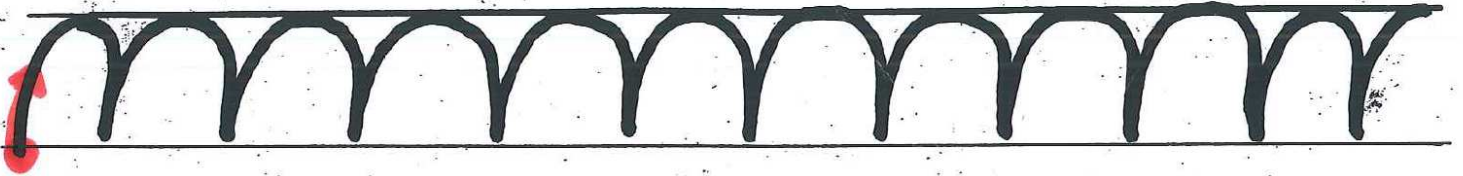
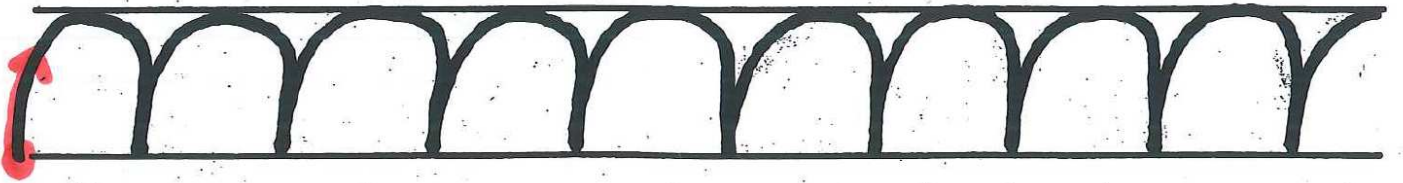
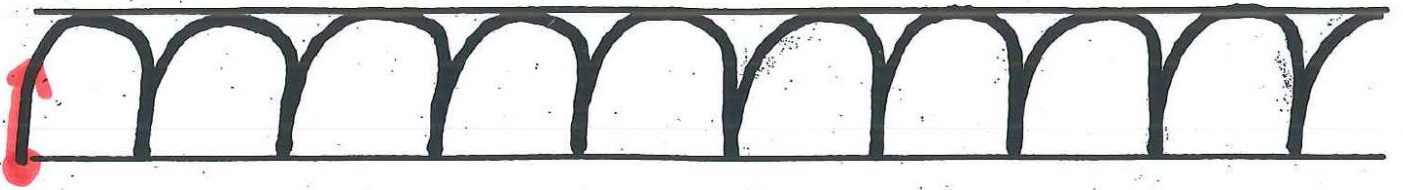
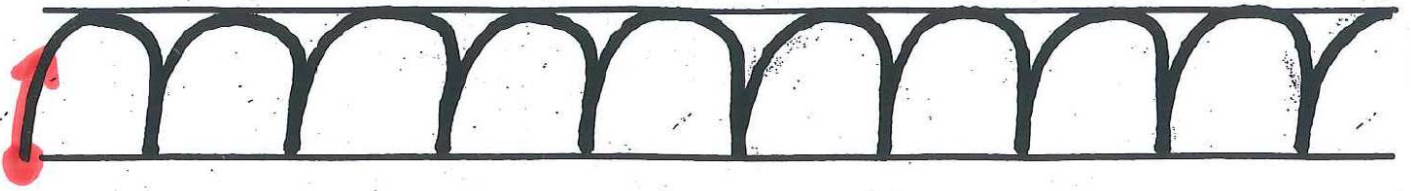
0	1	2	3	4
				
				
				

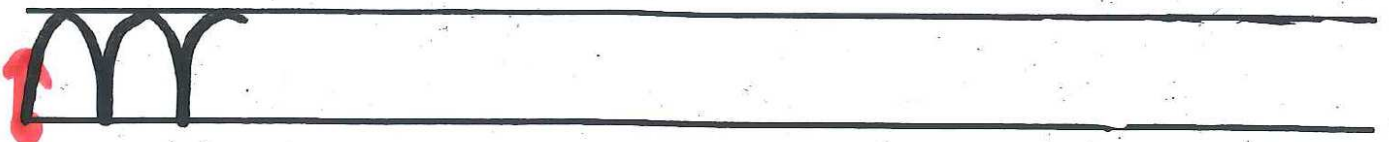
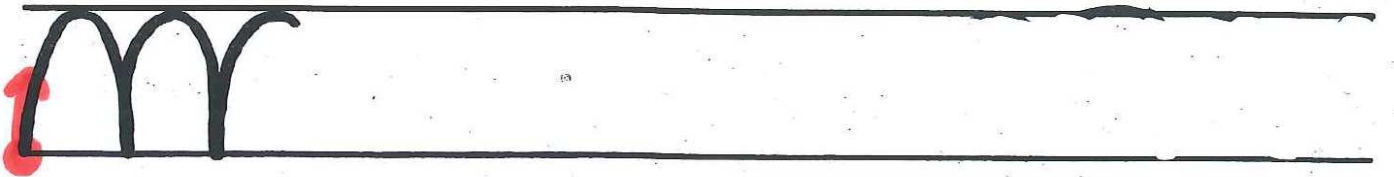
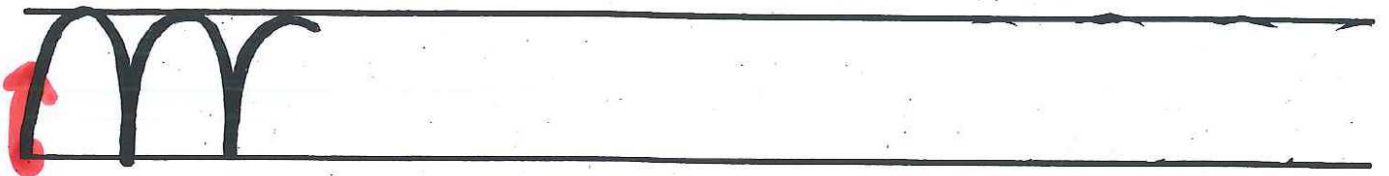
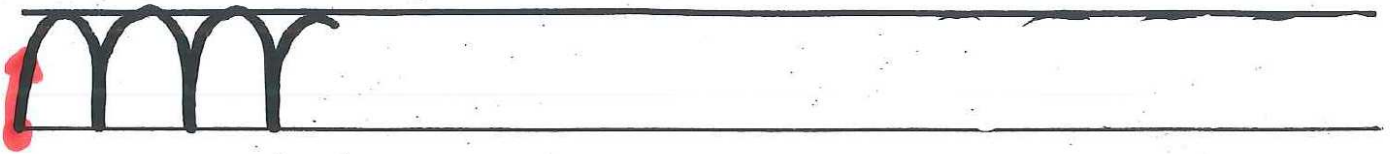
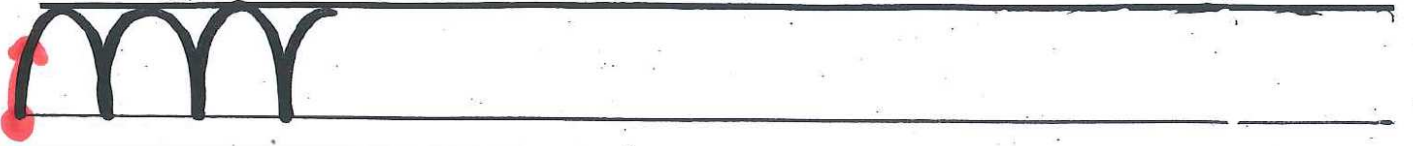
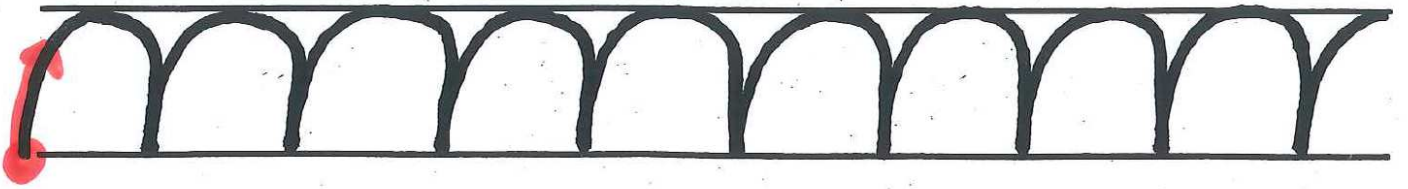
5	6	7	8	9
				
				
				

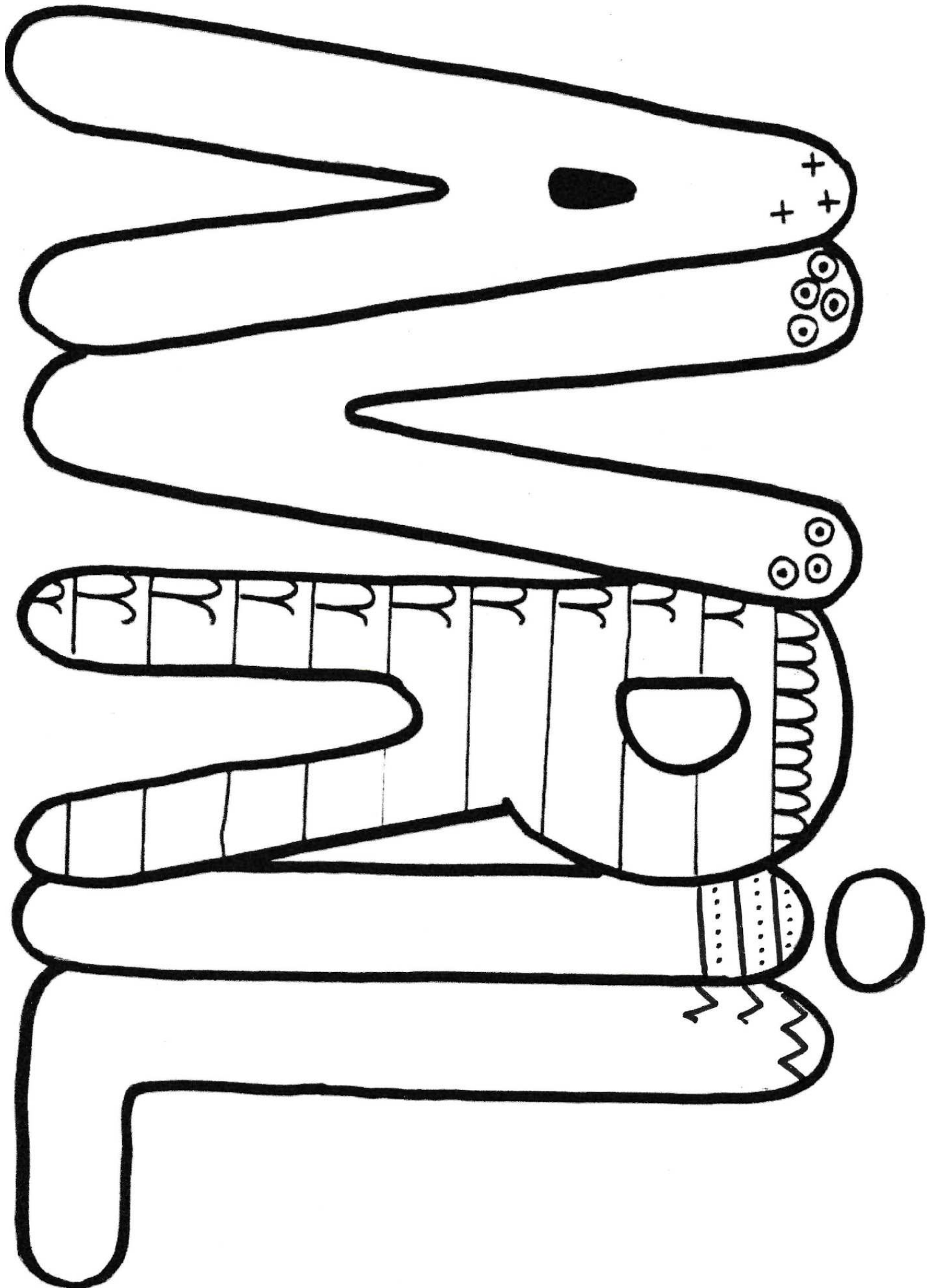
10	11	12	13	14
				
				
				

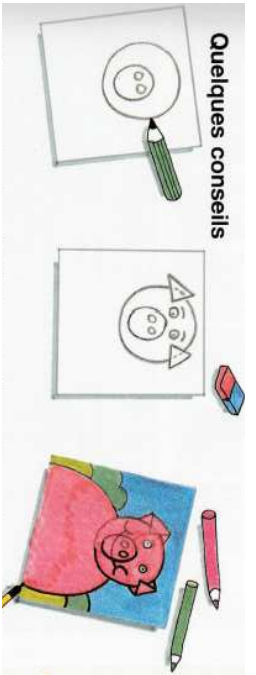
15	16	17	18	19
				
				
				

les ponts à l'endroit



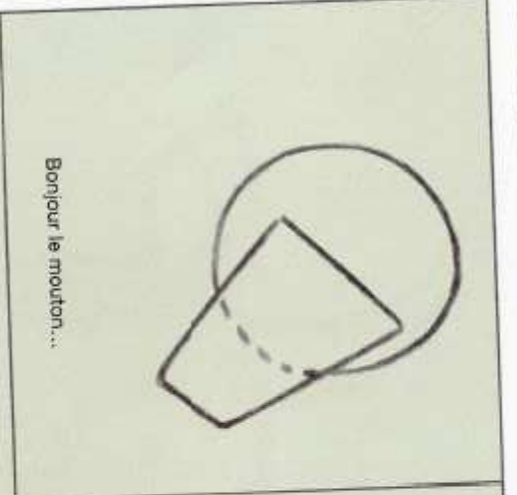
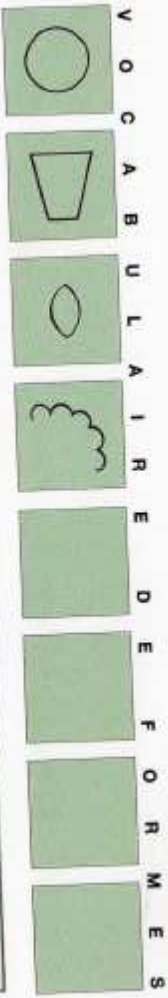




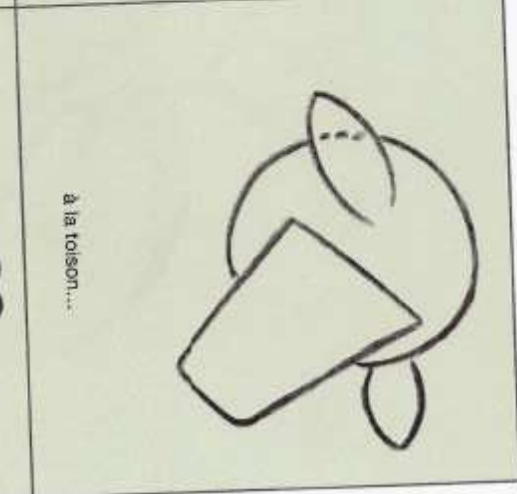


1. Chaque dessin est fait à partir d'un petit nombre de formes géométriques qui sont indiquées en haut de la page. C'est ce qu'on appelle le vocabulaire de formes. Il peut te servir à t'exercer avant de commencer le dessin.

2. Fais l'esquisse du dessin au crayon et à main levée. Attention, pas de règle ni de compas !
 3. Les pointilles indiquent les traits de construction qui doivent être gommés.
 4. Une fois ton dessin terminé, colorie-le. Si tu veux, repasse en noir le trait de crayon. Et maintenant, à toi de jouer !



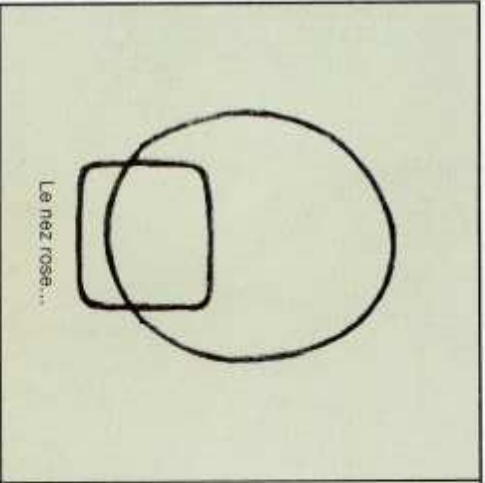
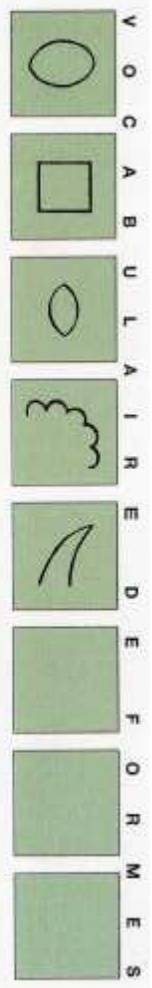
Bonjour le mouton...



à la toison...



comme un nuage de coton.



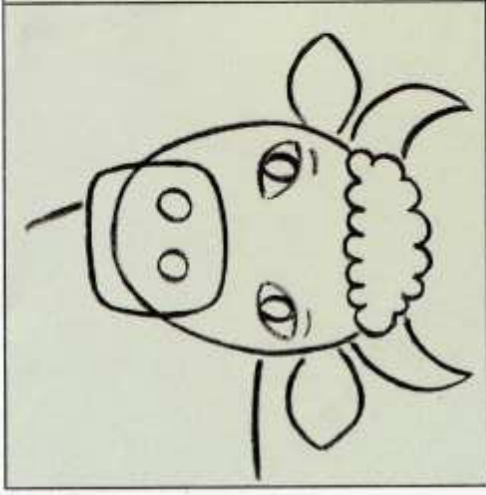
Le nez rose...



et l'œil étonné...



quand on lui fait les cornes.



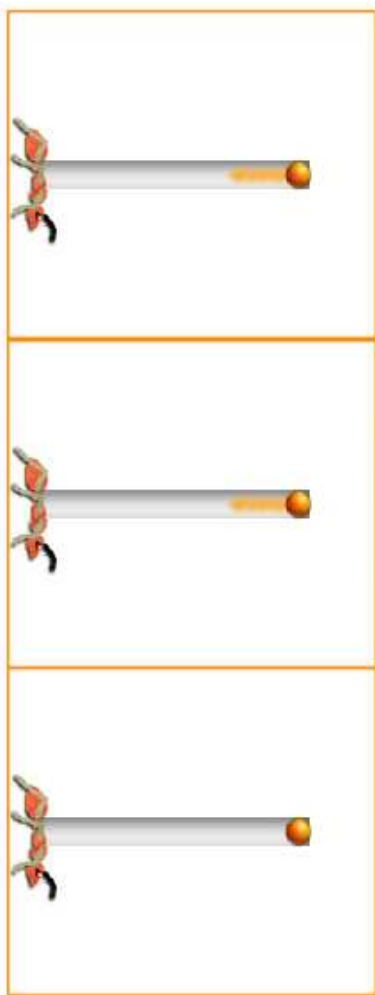


i

i



© 2004 C. Lamoine - Maternelles.net

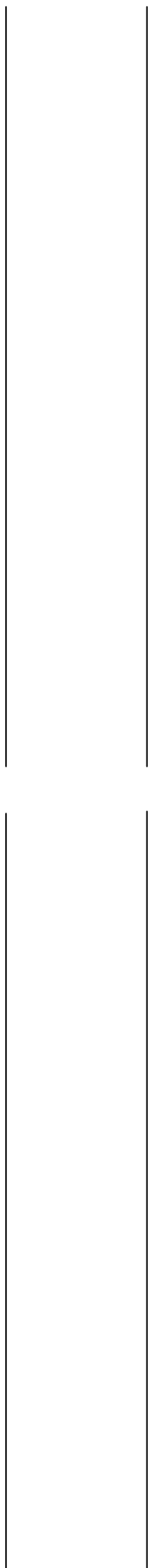


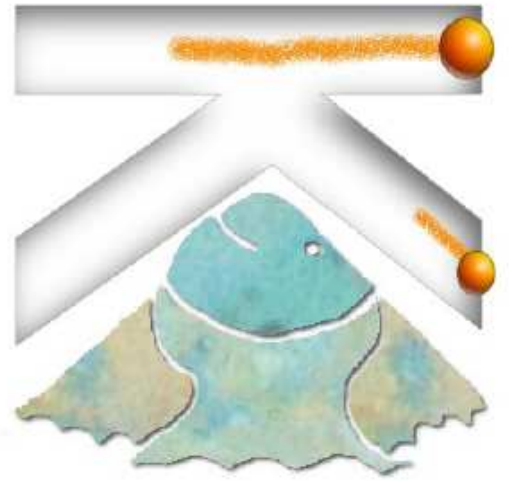
j


j

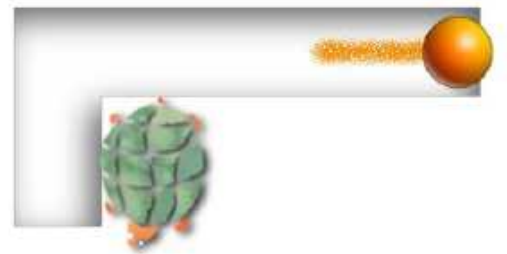


© 2004 C. Lamoine - Maternelles.net

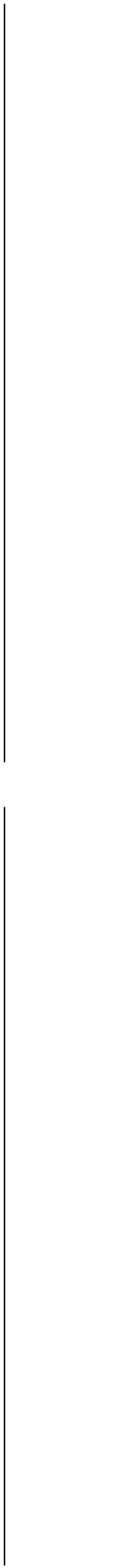


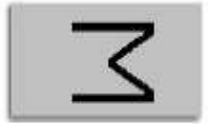


© 2004 C. Lamotte - Maternelles.net 



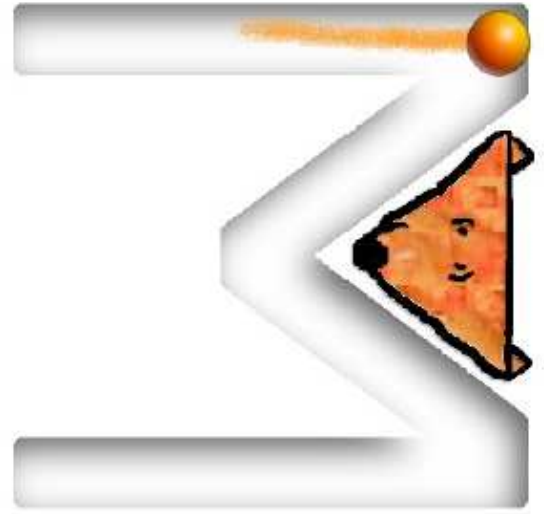
© 2004 C. Lamotte - Maternelles.net 





m

m

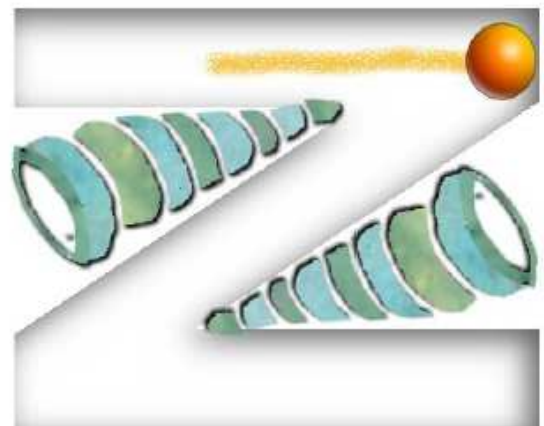


© 2004 C. Lavoie - M&M@es.net

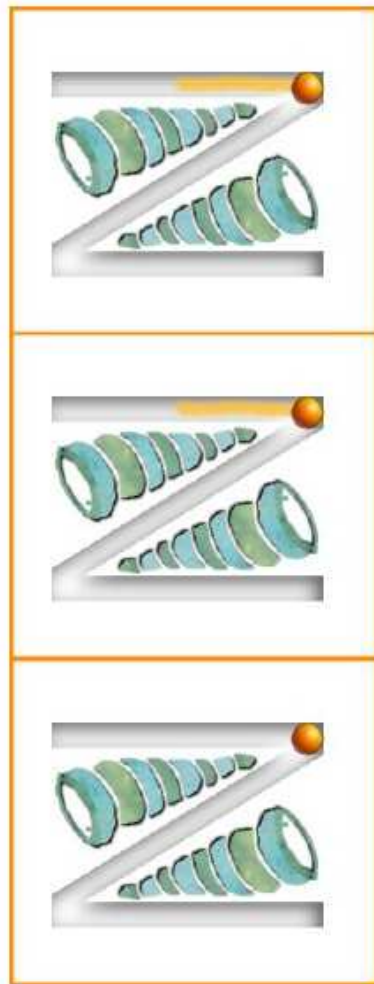


n


n



© 2004 C. Lavoie - M&M@es.net

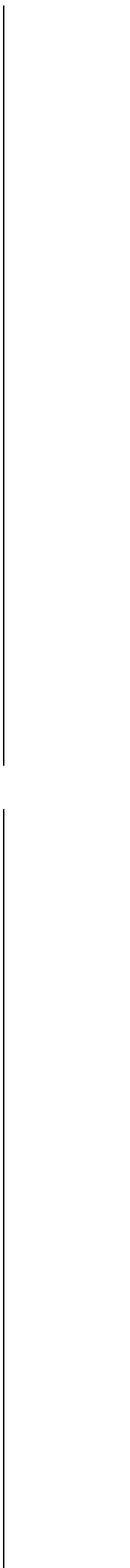




© 2004 C. Lemons - Maitreles.net 



© 2004 C. Lemons - Maitreles.net 



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



VACHE
vache

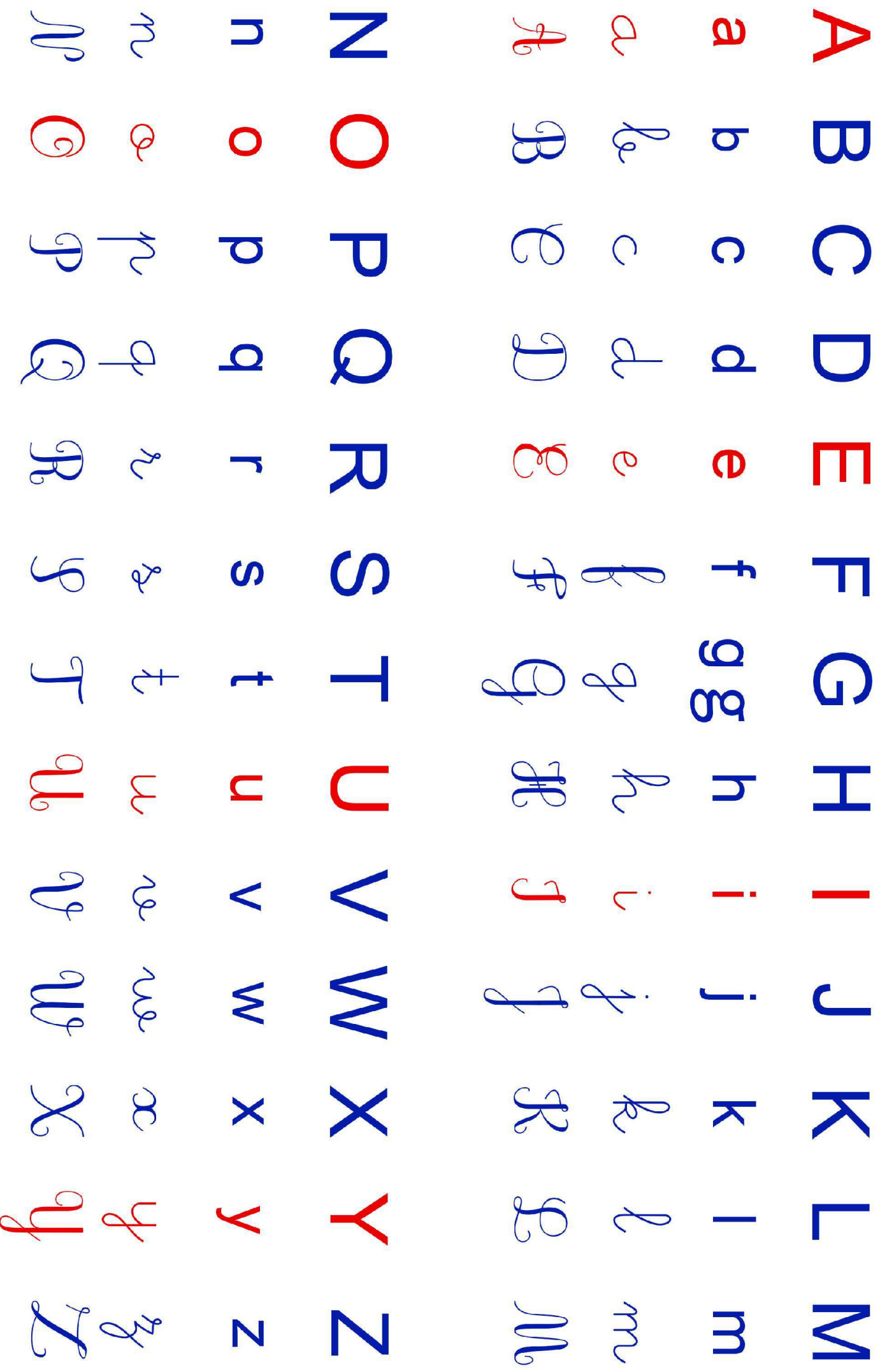
VACHE	cache	voiture
VOITURE	chouette	VACHE
vache	VELO	VALISE
vachette	VACHE	cave
vélo	VACHE	valise
vache	CHOUETTE	VASE
CACHE	vache	vase
CAVE	VACHETTE	vache

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

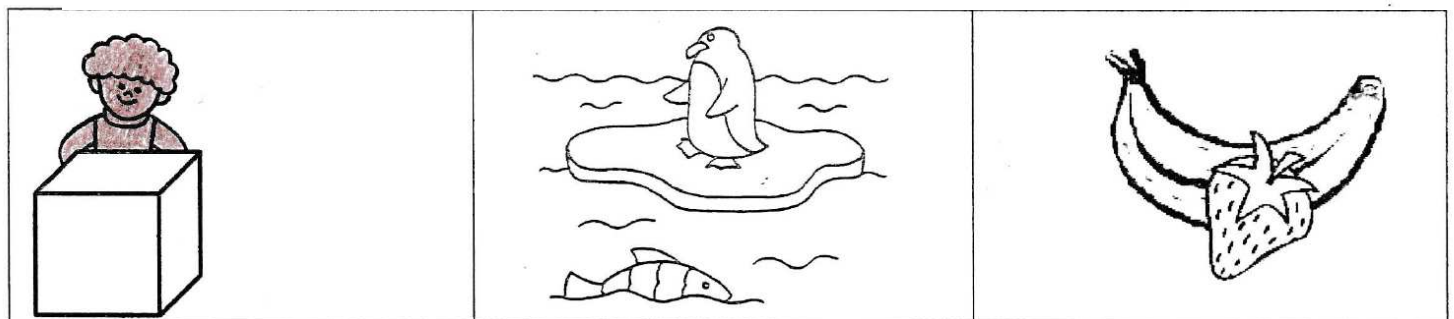
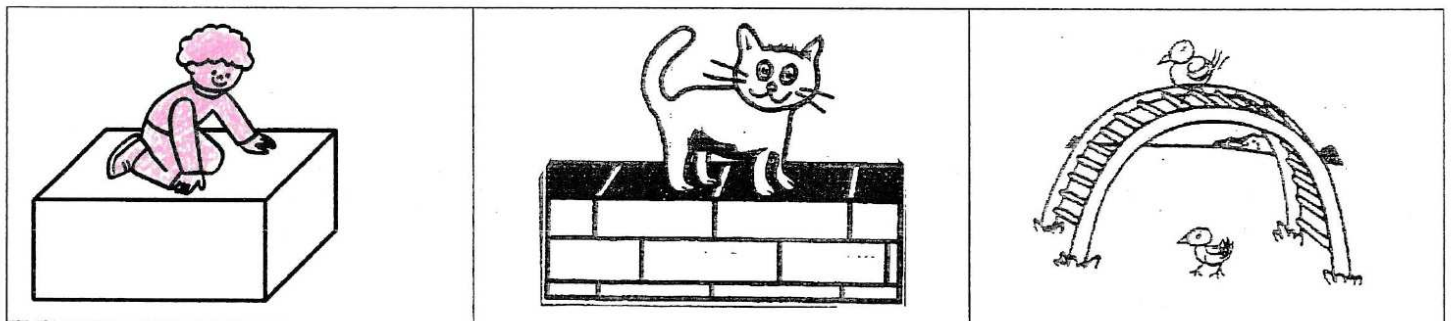
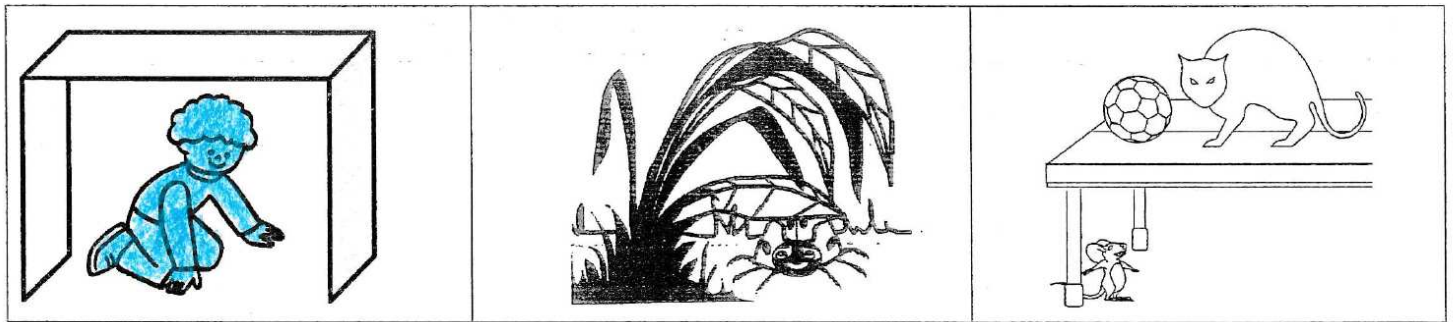
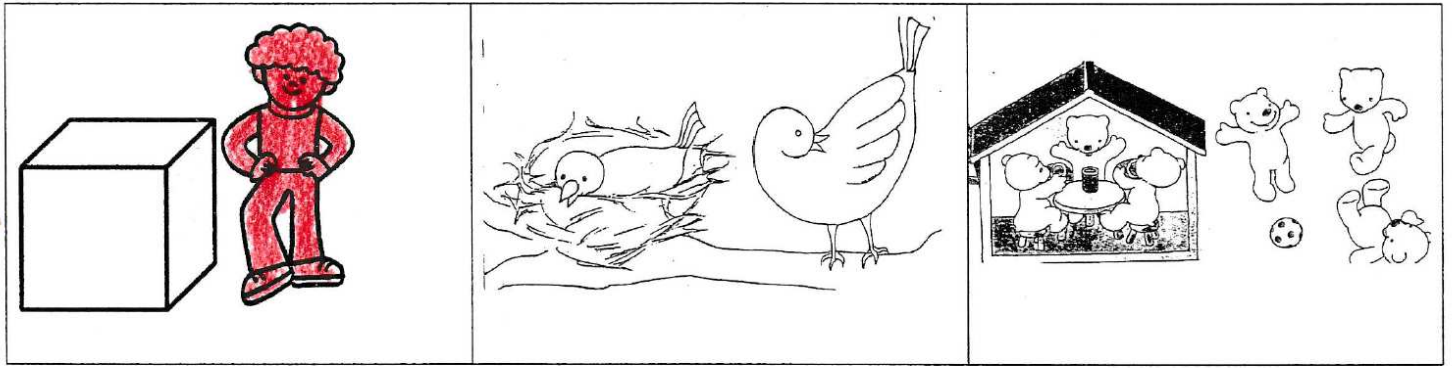
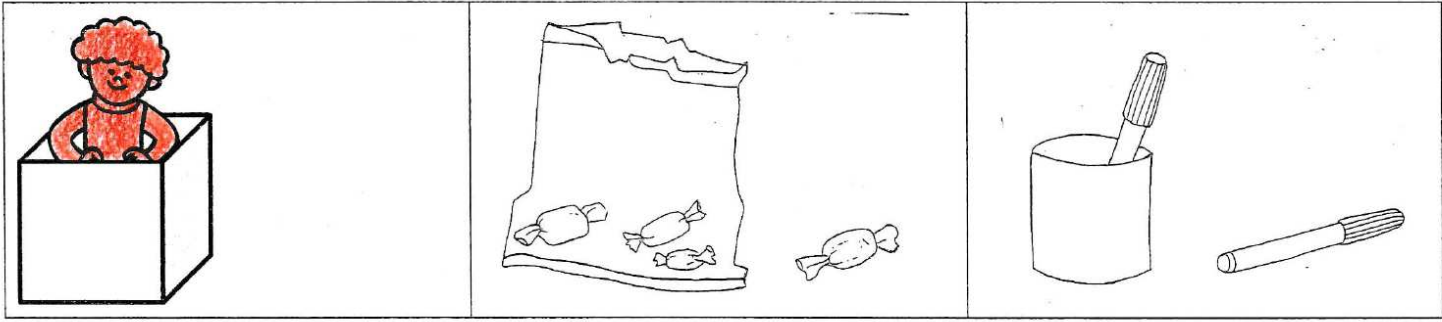


MOUTON
mouton

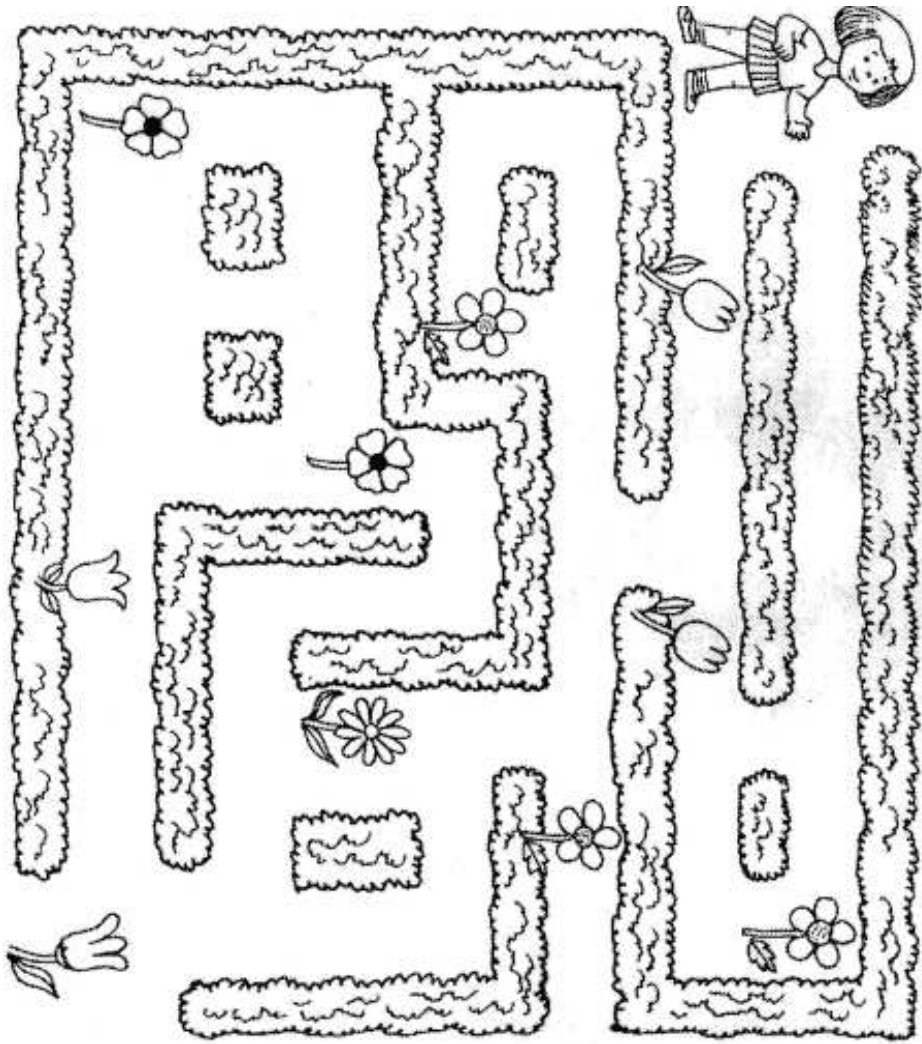
bouton	MOUTON	MOUFLE
mouton	MOULE	rouler
BOULE	moufle	mouton
MOUTON	BOUTON	menton
moule	mouton	MOUDRE
mouton	MENTON	montre
moudre	ROULER	MOUTON
boule	MOUTON	MONTRE



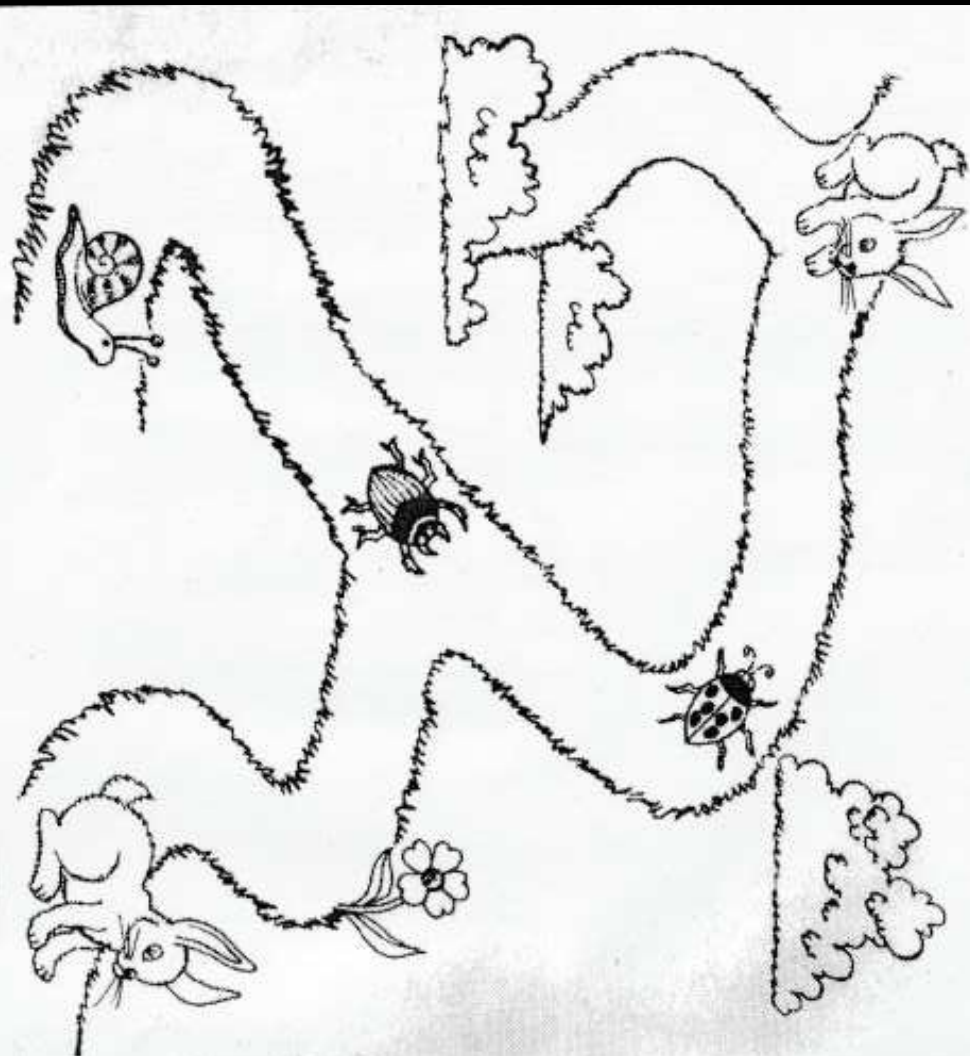
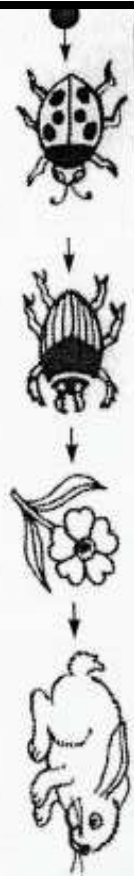
Consigne : Tu colories les images en fonction du code couleur demandé.



En se promenant dans ce jardin, la petite fille peut cueillir les fleurs dans l'ordre indiqué par le code. Trace son chemin.



Trace le chemin que suit le lapin en se promenant. Il ren-contre :



- ① Lors du rituel de la date, mettre son doigt sur la case du jour, puis remonter jusqu'en haut de la colonne pour obtenir le nom du jour de la semaine.
 - ② Ensuite, retrouver sur l'une des deux fiches velléda ci-dessous (p29 et 30), le jour de la semaine.
 - ③ Repasser d'abord sur le modèle, puis écrire seul sur la ligne en dessous.
- Attention**, n'écrire que le nom du jour (pas tous les jours de la semaine !)

MERCREDI

VENDREDI

JEUDI

LUNDI



DIMANCHE



MARDI



SAMEDI

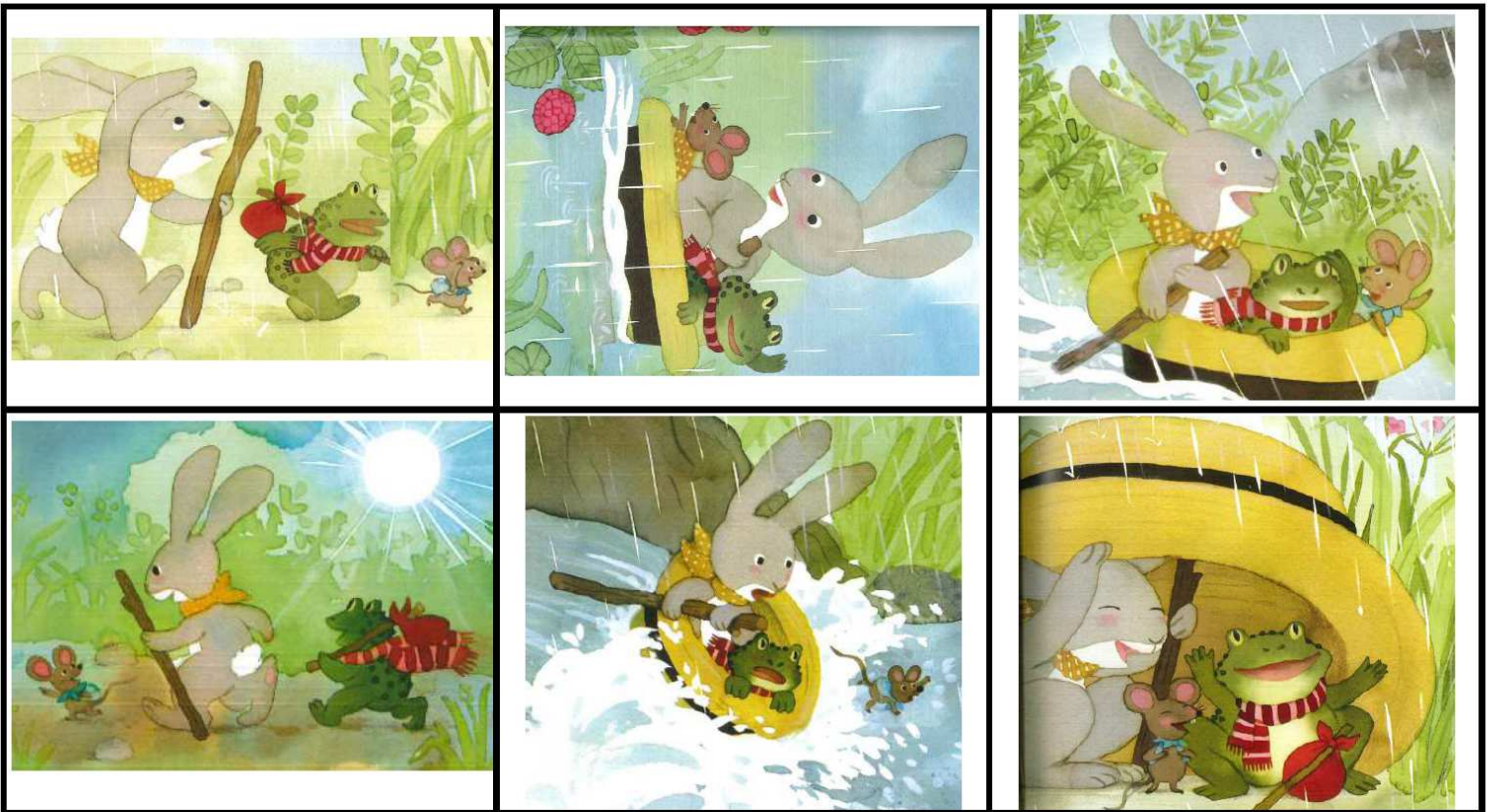


① Découper les images racontant l'histoire de « Chapeau sur l'eau ».

② Tracer, en bas d'une feuille blanche, une flèche allant de la gauche vers la droite (sur toute la longueur de la feuille), et matérialisant la ligne du temps qui passe. —————→

③ Placer dans un premier temps, sur cette ligne du temps qui passe, les images dans l'ordre de l'histoire. Puis coller.

Aide : faire reformuler à votre enfant ce qui se passe sur chaque image pour l'aider à retrouver l'ordre de l'histoire.



Pour aller plus loin : image subsidiaire à découper et à insérer en plus des autres 😊



PETIT PARCOURS POUR GARDER LA FORME



Rampe comme un serpent

Marche 15 secondes comme un éléphant

Fais 10 sauts

Cours le + vite possible sur place

Reculer de 3 cases

Rejoue

Donne 10 coups de pied

Reculer de 5 cases

Cache toi, les autres doivent te trouver

Donne 4 coups de pied en sautant

Avance de 4 cases

Reculer de 3 cases

Porte 2 bouteilles d'eau pendant 30 sec

Lance un objet 5 fois en l'air

Donne 10 coups de poings

Passer ton tour

Marcher à 4 pattes 15 secondes



Saute 10 fois à cloche pied

Danse 30 secondes

Retourner à la case départ

Tourner 5 fois sur toi-même

Fais 10 sauts de grenouille

LCDL

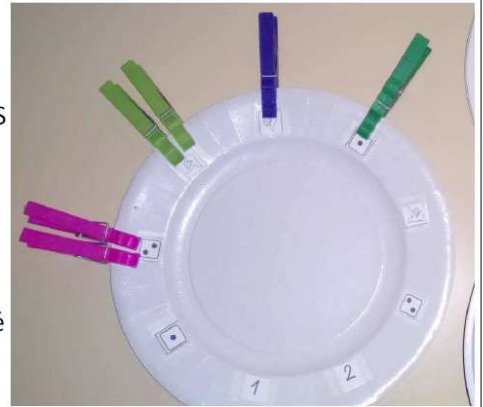
Voici des photos d'activités de manipulation présentes en classe et faciles à mettre en place à la maison. Le matériel peut s'adapter, du moment que l'esprit de l'activité reste le même 😊.

Bol et pinces à linge : placer les pinces à linge autour du bol.



Assiette et pinces à linge : placer autant de pinces que la quantité indiquée sur le bord de l'assiette.

→ Varier le domaine numérique :
 - de 1 à 3 pour les PS
 - de 2 à 6 pour les MS
 → Varier les représentations des quantités :
 - écriture chiffrée
 - doigts de la main
 - constellations du dé



Pinces à linge et algorithmes : placer des pinces autour de l'assiette en respectant un algorithme à 2 couleurs (pour PS) et 3 couleurs (pour MS).

Possibilité de placer ou non par avance des points de couleur sur l'assiette (préférable pour PS).
 A défaut de pinces de couleur, prenez des pinces en bois et coloriez-les sur un côté.



Transvaser une par une des petites graines (café, haricot, petit pois...) dans une petite bouteille en n'utilisant que le pouce et l'index pour pincer.



Bac à glaçons : placer dans chaque alvéole autant de petite graine (café, haricot, petit pois...) que la quantité indiquée.

→ Varier le domaine numérique :
 - de 1 à 3 pour les PS - de 2 à 6 pour les MS
 → Varier les représentations des quantités :
 - écriture chiffrée - doigts de la main - constellations du dé



Les pompons : déplacer les pompons d'un récipient à l'autre à l'aide d'une petite pince (le but étant de pincer la pince seulement avec l'index et le pouce, et non tous les doigts). Le panier a pour seule fonction le rangement 😊.



Habiller la petite bouteille avec des élastiques : écarter l'élastique pour passer le goulot, puis le faire glisser avec les deux mains jusqu'en bas de la bouteille. Le panier a pour seule fonction le rangement 😊.



Visser des bouchons : récupérer une dizaine de récipients de différentes tailles avec des bouchons à vis. Dans une boîte placer les récipients et les bouchons dévissés. Il faut attribuer chaque bouchon à son flacon.



Algorithmes 1-1 : Réaliser des algorithmes à 2 couleurs avec des perles (ou des duplos ou tout autre matériel...) : activités pour les TPS et PS



Algorithmes 1-1-1 : Réaliser des algorithmes à 3 couleurs avec des perles (ou des duplos ou tout autre matériel...) : activités pour les MS.

Pour aller plus loin : réaliser des algorithmes complexes

1 rouge – 2 jaunes – 3 bleus...

ou encore

2 verts – 1 rouge – 2 jaunes...



Transvaser des graines (café, haricot, petit pois...) avec une petite cuillère du ramequin de gauche vers celui de droite pour les droitiers (et inversement pour les gauchers)
NB : sur la photo, les ramequins sont positionnés pour un gaucher.



Transvaser des graines (café, haricot, petit pois...) d'un pichet à un autre.

Positionner les pichets face à face, puis tenir le pichet contenant les graines avec les deux mains pour ensuite verser son contenu dans l'autre pichet.

NB : il ne faut pas tenir un pichet avec une main, et l'autre (celui qui verse) avec l'autre main.



Les boîtes à œufs. Le principe est de déplacer des objets depuis un récipient jusque dans chaque alvéole de la boîte à œufs, avec différentes pinces. Variantes possibles :

- le type de pinces : pince à pansement, pince à sucre, pince à cornichon, grande pince, pince à thé...
- les petits objets à déplacer : noix, marrons, pompons, perles, graines...
- la taille des boîtes à œufs (6, 10, 12, 20, 24...)

