

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 24 avril) :

Attention ! vendredi 1^{er} mai est un jour férié

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 5 : 21 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	Dénombrer les syllabes d'un mot	2 fiches d'activités à imprimer (p 3 et 4)
	La maison du son [o] (<i>explication p8</i>)	1 fiche à imprimer (p5) ou à recopier
	La maison du son [i] (<i>explication p8</i>)	1 fiche à imprimer (p6) ou à recopier
	Le panier du son [a] (<i>explication p8</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Situer le son [o] 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 (<i>mêmes rituels que les semaines passées</i>) et nouveaux rituels (« Le nombre caché », « Tante Ursule » et « Compter dans sa tête ») (<i>explication p9 et 10</i>) <i>bande numérique à imprimer (p10)</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Apprentissage de l'écriture du chiffre 7 (pochette velléda). S'entraîner également à l'« écrire » avec de la pâte à modeler. + Révision des chiffres de 1 à 6 <i>fiches velléda données les semaines précédentes</i>	1 fiche velléda à imprimer (p11) / Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	Dénombrer des quantités de 1 à 6 : les fleurs	1 fiche d'activité à imprimer (p12)
	AUTANT QUE : Le jeu des coccinelles (<i>même activité que la semaine passée</i>) (<i>explication p9</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	PLUS QUE : carte la plus forte (coloriage codé)	1 fiche d'activité à imprimer (p13)
	EN TROP	1 fiche d'activité à imprimer (p14)
	Complément à 5 : jeu de cartes Halli Galli (<i>cartes à imprimer p15 à 19</i>) (<i>explication p9</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
GRAPHISME	Pochettes velléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales et horizontales, quadrillage, lignes brisées, rond et ponts à l'endroit 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'envers en respectant le sens du tracé (il faut bien redescendre 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 (p20 et 21)
	J'apprends à dessiner : la tête de cheval et l'oie	1 fiche explicative (p22)
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 les lettres de l'alphabet de Q à X 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 (p23 à 26) Aussi souvent que votre enfant le souhaite

LECTURE	Retrouver le nom des animaux de la ferme : cheval et oie. (Aide : correspondance des trois écritures donnée les semaines précédentes)	1 fiche d'activité à imprimer (p27)
	Coloriage codé des jours de la semaine	1 fiche d'activité à imprimer (p28)
ESPACE	SUR/SOUS – DEVANT/DERRIERE – DANS/A COTE	1 fiche d'activité à imprimer (p29)
	Jeu de l'objet déplacé (même activité que la semaine passée) (explications donnée les semaines précédentes)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Repérage sur quadrillage (même activité que la semaine passée) (explications donnée les semaines précédentes)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Repérage sur quadrillage : le jardin	1 fiche d'activité à imprimer (p30)
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 vélléda le jour en lettres capitales. (même activité que la semaine passée) (explications donnée les semaines précédentes)	Rituel à faire tous les jours de la semaine (même le week-end ☺) Le calendrier du mois d'avril a été envoyé par email individuellement
MOTRICITE FINE	Liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe (explications donnée les semaines précédentes)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux avec DUPLOS	1 fiche explicative (p31)
MOTRICITE	Rituels de conscience du corps et relaxation	1 fiche d'activité (p32)
	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... Lien internet : https://www.ugsel35.fr/	

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

- **Yoga + 1 histoire** : Pour apprendre le yoga, pourquoi ne pas l'associer à une histoire dont les enfants (et les parents) seront les héros ? <https://papapositive.fr/yoga-histoire-une-seance-pour-les-enfants/?fbclid=IwAR2UeWTPiYLDUz4-RgyjzAZlg1qwn5lnLRio12MsPEqBiZHUYQeN7a6V1jQ>
- **L'intégralité des histoires de Loup** (Oriane Lallemand), en écoute gratuite !
<https://papapositive.fr/lintegrale-de-loup-en-ecoute-gratuite/?fbclid=IwAR2WEvZBGJWosC53r-ruxlxjeXlkuA1dajw2sbAzeNosIK2cgKAjY8cDB54>
- **Les histoires du Père Castor** à écouter : https://www.flammarion-jeunesse.fr/Actualites/Les-Histoires-du-Pere-Castor-a-ecouter?fbclid=IwAR2VGwJGDM0s_YTJ9xAcFx45D7xFUMewEeaDwaA3AXjOQ2oQGELpyOzpgmzU
- **Générateur de mandalas** : <http://portaleduc.net/website/staedtler-un-generateur-de-mandalas/?fbclid=IwAR1Wth5debiaGIVX7yaZqgBsZAeemtNLJtzsqmF5rpPD4xuTK4FSyvWczAM>
- **Recette de gâteau** sans lait, sans œufs ni beurre : https://www.santepiusmag.com/ce-gateau-sans-lait-sans-oeufs-ni-beurre-est-parfait-pendant-le-confinement/?fbclid=IwAR1Jkx_VMLvgUgQQaVBs0UTHxPfnAJAPbCKTMaJAEqxsY2zIbdLc7WEPIM
- **Les OCTOFUN** : une sélection d'activités à la maison triées selon les intelligences multiples
<https://octofun.org/outils/intelligences-multiples/tous-les-octofun/activites-a-la-maison/?fbclid=IwAR0jlQeK3W88nE0yiWf9UE7e14ZIXF2yO9ciAt8vHo3BZUrCyuM1EMQFs9U>
- **Activités d'origami** : https://papapositive.fr/activite-origami-5-sites-pour-samuser-a-creer-des-oeuvres-en-papier/?fbclid=IwAR3leWaXZAwFbwUW_CDh_5MLRp-71KF28XZcUzglw-OITCpVSDVwpl4ul8s
- **11 albums filmés** pour divertir les enfants : https://papapositive.fr/11-albums-filmes-pour-divertir-les-enfants/?fbclid=IwAR2SvjJWohO26RJ3_o15rxr1BphkXx-QJQJ4dnxgT1hWFng_ZUzYpf4T0Uw

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

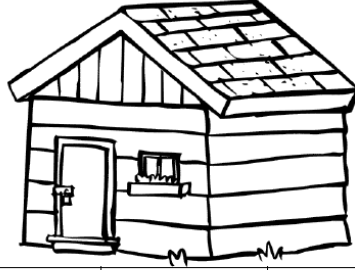
Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.

Anne-Caroline et Mathilde

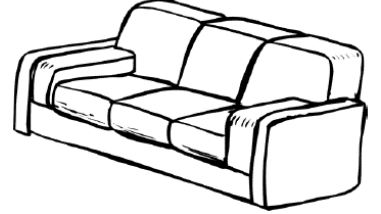
Consigne : pour chaque image, tu colories le nombre de case correspondant au nombre de syllabes orales (1, 2 ou 3 syllabes).



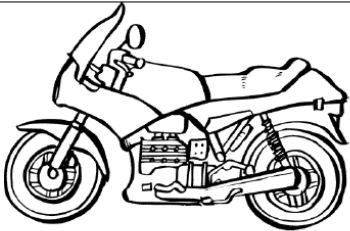
--	--	--



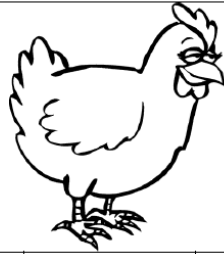
--	--	--



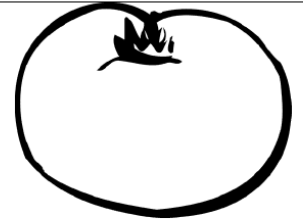
--	--	--



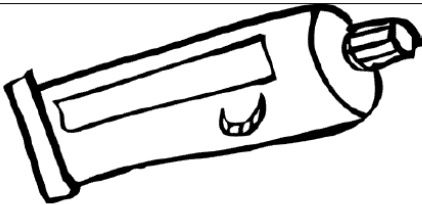
--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--	--



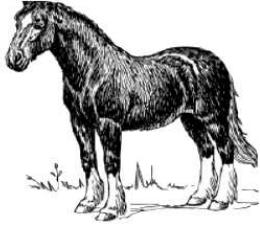
--	--	--



--	--	--

Phonologie : Scander les syllabes orales d'un mot.

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



--	--	--	--	--	--



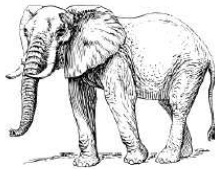
--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



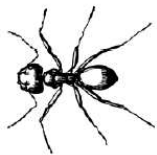
--	--	--	--	--	--



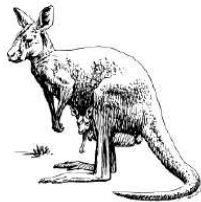
--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



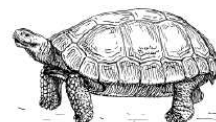
--	--	--	--	--	--



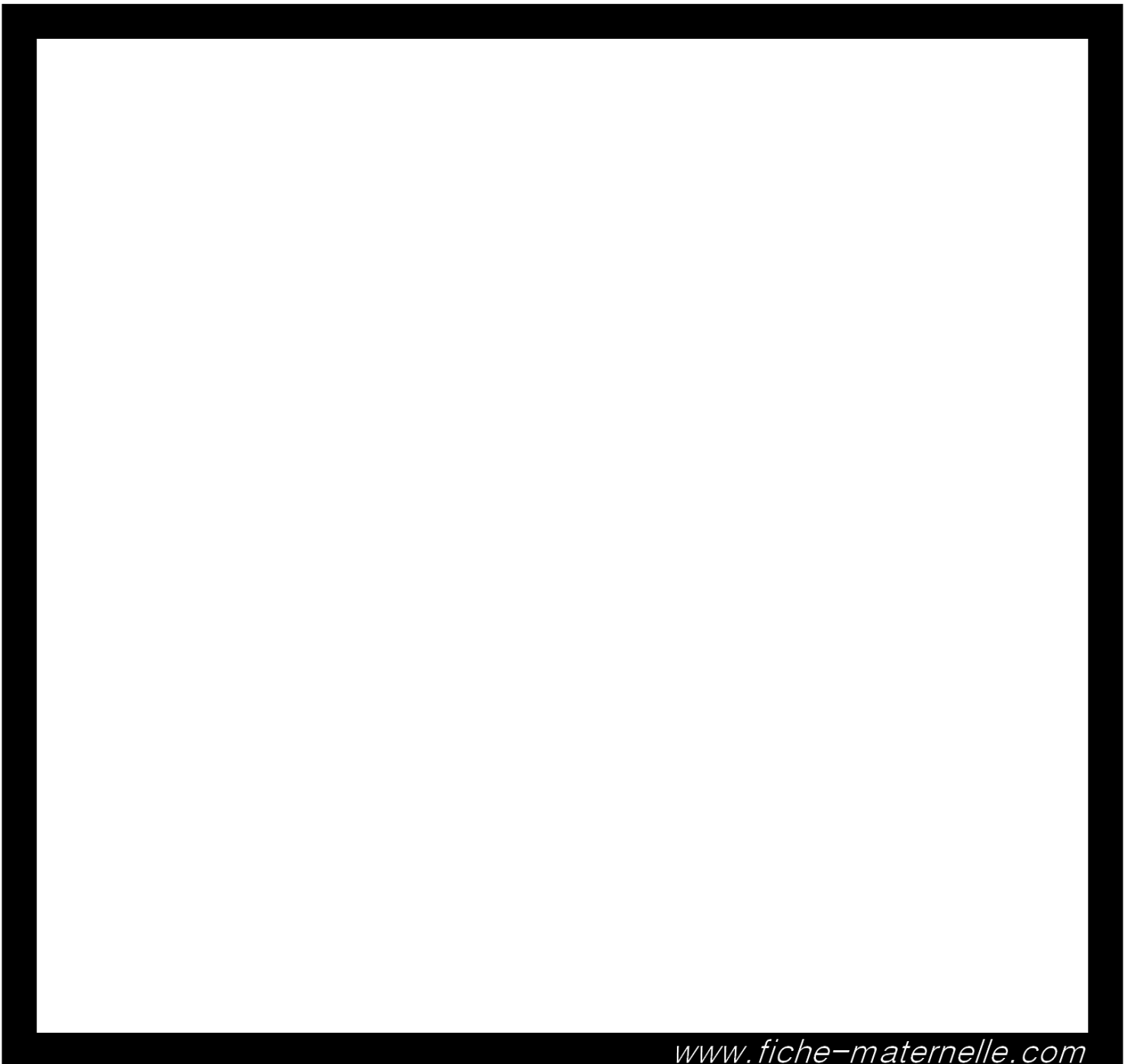
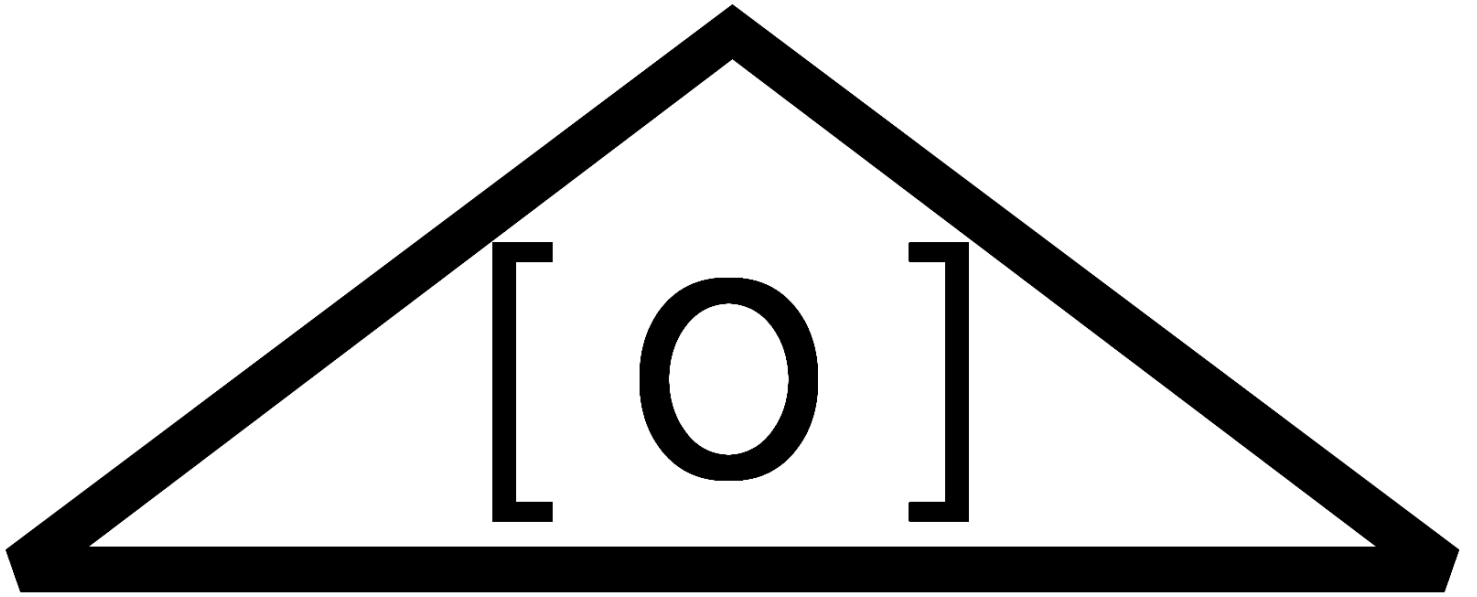
--	--	--	--	--	--

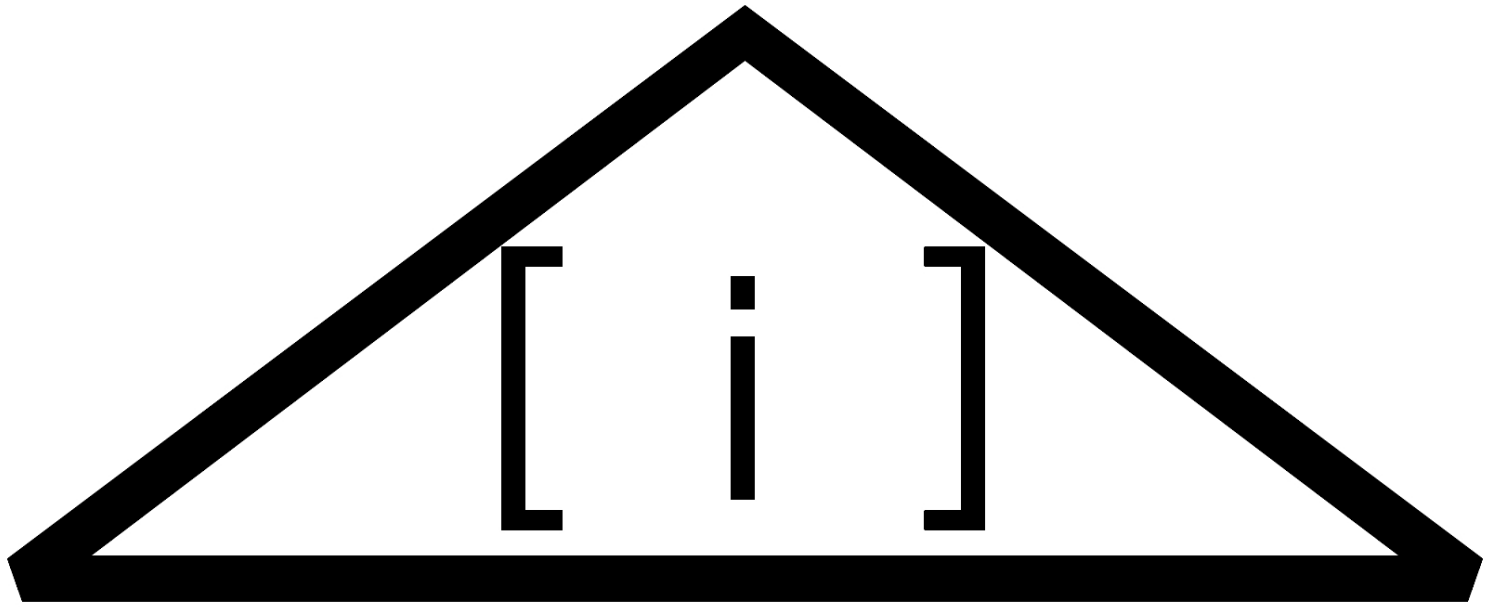


--	--	--	--	--	--

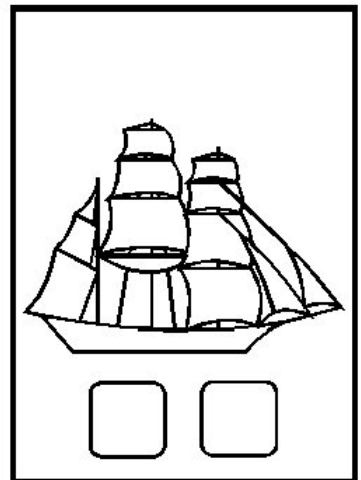
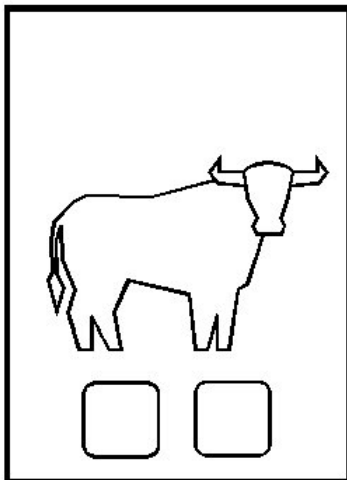
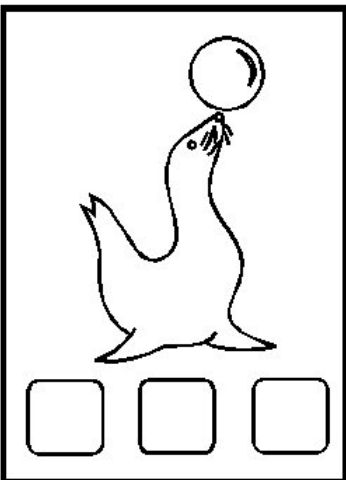
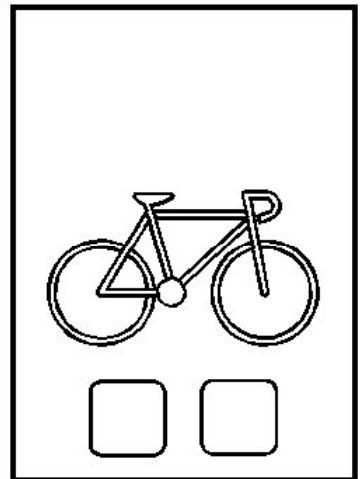
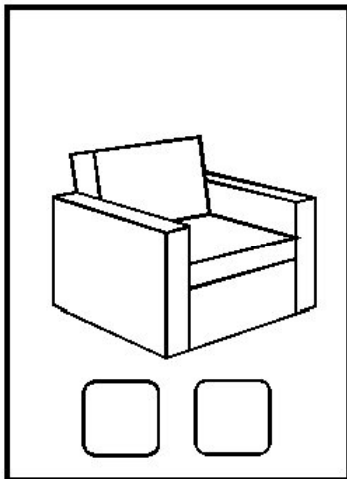
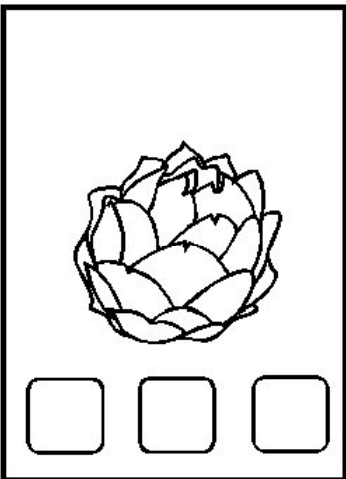
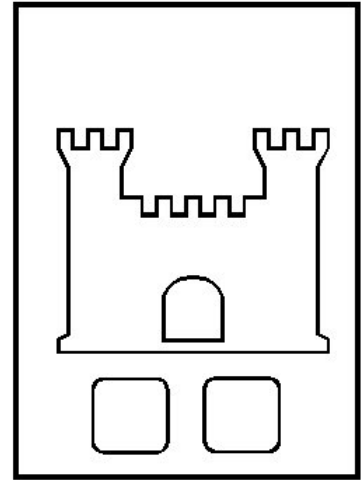
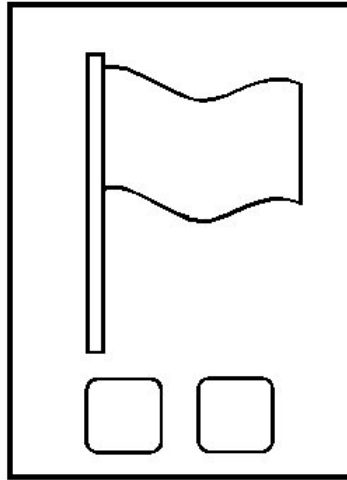
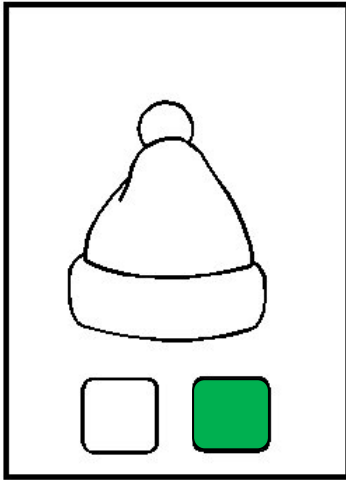


--	--	--	--	--	--





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



Jeux de phonologie

Dénombrer les syllabes d'un mot	<p>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)</p> <p>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'.</p>
La maison du son [o]	<p>Remplir la maison du son [o] : (à imprimer ou à recopier) → trouver 5 images où on entend le son [o], 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 [o] dans 'cheval' ? »). 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>
La maison du son [i]	<p>Remplir la maison du son [i] : (à imprimer ou à recopier) Mêmes modalités de travail que pour le son [o].</p>
Le panier du son [a]	<p>① « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [a] « aaaaa » comme haaaaaricot, vaaaaache, pistaaaaache, escaaaaaargot ». « 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 : m<u>a</u>man, ré<u>cr</u>é<u>a</u>tion, moto, hibou, pyj<u>a</u>ma, histoire, t<u>a</u>ble, télé<u>v</u>ision, p<u>a</u>pa, lit... ».</p>



[o] de vélo / [o] de pomme



[i] de lit



[a] de tas / [a] de patte



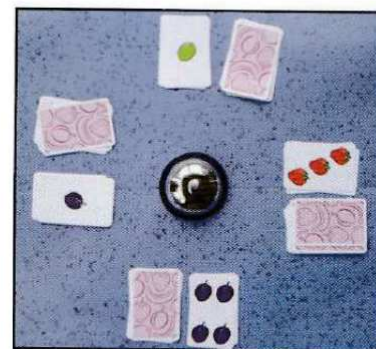
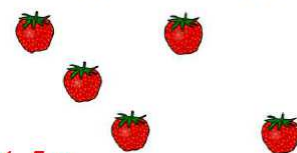
Vous pouvez continuer à jouer aux jeux des semaines passées



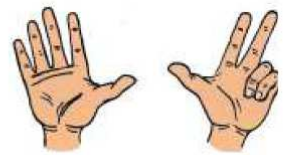
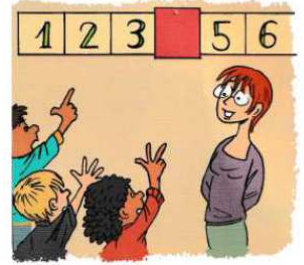
Langage	<p>La valise du loup</p> <p>Le sac à surprise</p> <p>① Prenez un grand sac en tissu opaque ou à défaut une boîte en carton, et choisissez quelques objets.</p> <p>② Présentez les objets un par un en les nommant.</p> <p>③ Bander les yeux de votre enfant puis glisser un des objets dans le sac.</p> <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>
Phonologie	<p>Frapper les syllabes : des membres de la famille, des prénoms de la classe...</p>
Ecriture	<p>Les lettres de l'alphabet en duplos</p> <p>Lien internet (modèles en ligne) : http://portaleduc.net/website/construire-les-lettres-de-lalphabet-en-lego-et-en-duplo/?fbclid=IwAR2PWPoeAUHyq--4S9YCipRD4cc1yXPFfadKVEeDTMGRr4CUrm07iZsuKs</p>
Espace	<p>Les labyrinthes</p> <p>Liens vers différents sites en ligne :</p> <p>https://tidou.fr/4-6-ans/labyrinthes</p> <p>https://jacquote.com/logique-et-reflexion/labyrinthes</p> <p>https://turbulus.com/jeuxligne/divers/131-labyrinthe1</p> <p>Repérage sur quadrillage</p> <p>Lien vers un site en ligne : https://lululataupe.com/4-6-ans/logique-et-reflexion/746-reperage-sur-quadrillage</p> <p>L'objet déplacé</p> <p>Repérage spatial : SUR/SOUS – DEVANT/DERRIERE – DANS/A COTE</p>

Jeux de mathématiques

<p>Le jeu des coccinelles</p>	<p>Choisir une carte coccinelle dans la pioche. Fabriquer autant de boules en pâte à modeler qu'il y a de points sur la coccinelle. Placer les boules sur la coccinelle lorsqu'on pense avoir fabriqué assez de boules. 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. Matériel : cartes coccinelles à imprimer</p>
<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). (Décompositions possibles : 1+4 / 2+3 / 3+2 / 4+1) → <u>Verbaliser les modalités de vérification possibles</u> : (exemple ci-contre) ✓ dénombrer les fruits en utilisant la suite orale des nombres : « 1, 2, 3..... 4, 5 ». ✓ surcompter en utilisant la suite orale des nombres : commencer à compter à partir de la carte la plus grande « je mets 3 dans ma tête : (3) 4, 5 ». ✓ utiliser des résultats connus et mémorisés : « 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) 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 ». → Variantes : Varier les types de fruits / Ajouter plus de fruits</p> <p>④ <u>Jeu n°2</u> : jouer à plusieurs joueurs 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. 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. Lorsque toutes les cartes ont été retournées et qu'il n'y a plus de possibilité de faire 5, on compte les points.</p>
<p>✂ Vous pouvez continuer à jouer aux jeux des semaines précédentes : « La course des grenouilles » / « La bataille des quantités » / « algorithmes 1-1-1 » ✂</p>	
<p>Rituel Tante Ursule</p>	<p>« Dans sa maison minuscule, Tante Ursule fait du calcul, En comptant les sous de son pécule. - Combien a-t-elle de sous ? - 15 sous 1, 2, 315 sous. »</p> <p>« Dans sa maison minuscule, Tante Ursule fait du calcul, En comptant les sous de son pécule. - Combien a-t-elle de sous ? - 10 sous 1, 2, 310 sous. »</p> <p>Réciter cette petite comptine, en changeant le nombre de sous (de 1 à 15 voire plus pour les enfants qui sont plus à l'aise avec la comptine numérique). Votre enfant devra prendre le nombre de jetons correspondant au nombre de sous indiqué dans la comptine. 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).</p>



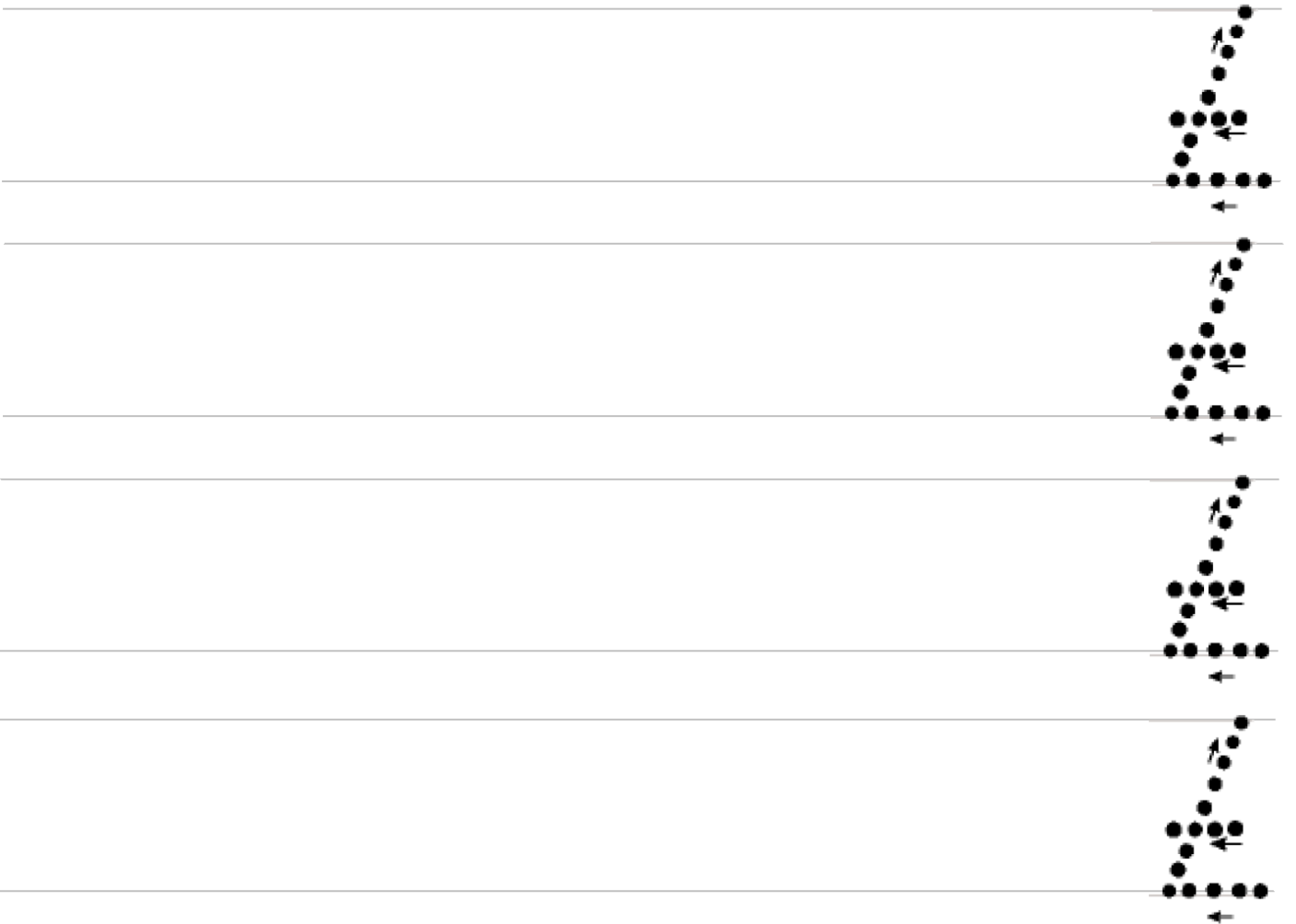
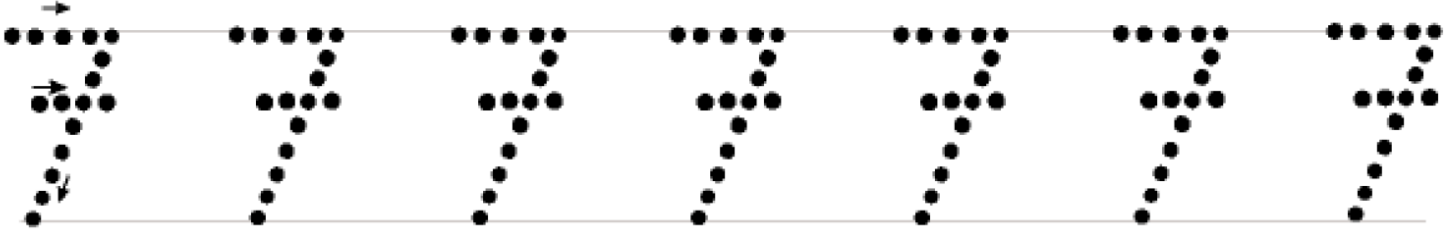
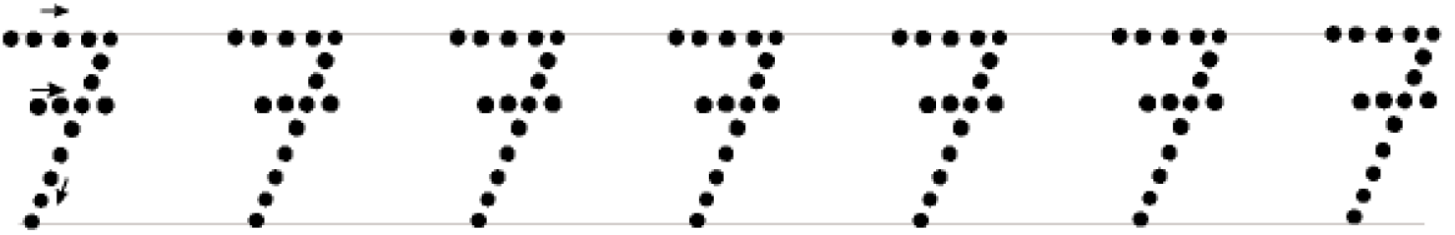
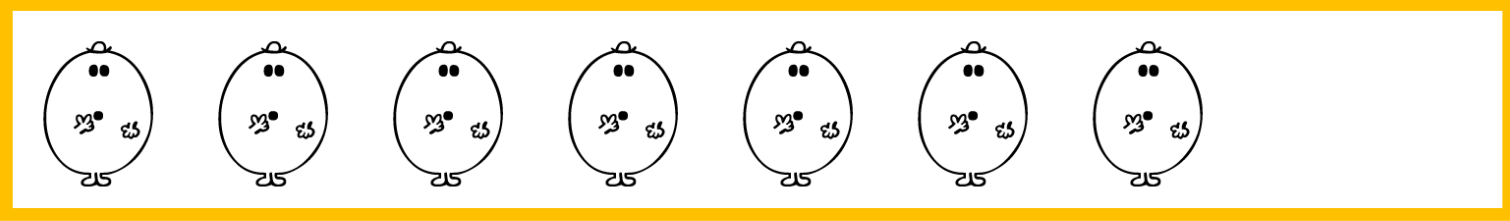
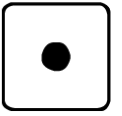
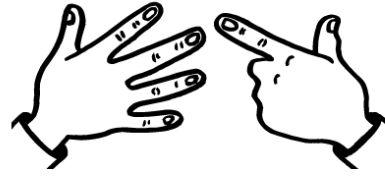
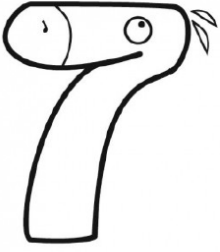
Rituel Le nombre caché	<p>① Montrer à votre enfant une quantité entre 1 et 10 avec vos doigts. Demander à votre enfant de vous dire le nombre correspondant, et de vous montrer ce nombre sur la bande numérique (<i>voir document à imprimer dans le dossier</i>).</p> <p>② Placer une pince à linge (un jeton ou tout autre objet) sur la case d'un nombre entre 1 et 10. Demander à votre enfant de vous dire ce nombre et de vous le montrer avec ses doigts.</p> <p>③ Placer une carte sur une case de la bande numérique afin de cacher un nombre entre 1 et 10. Demander à votre enfant de vous dire quel est ce nombre caché, et de vous montrer avec ses doigts la quantité correspondante.</p> <p>④ Lire les nombres dans l'ordre puis dans le désordre.</p>
Rituel Compter dans sa tête	<p>① Laisser tomber des cubes (de 1 à 10) un par un dans une boîte en fer (<i>il faut pouvoir entendre les cubes qui tombent</i>)</p> <p>② Compter en même temps que les cubes tombent dans la boîte : à voix haute / à voix basse / dans sa tête.</p> <p>③ Dire le nombre de cubes qui se trouve dans la boîte et montrer le nombre de cubes avec ses doigts.</p> <p>④ Vérifier en comptant les cubes dans la boîte en fer.</p> <p>→ Variante : montrer le nombre de cubes sur la bande numérique à la place des doigts.</p>



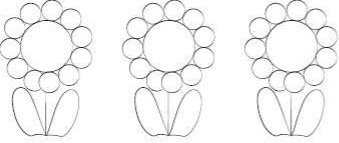
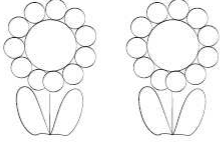
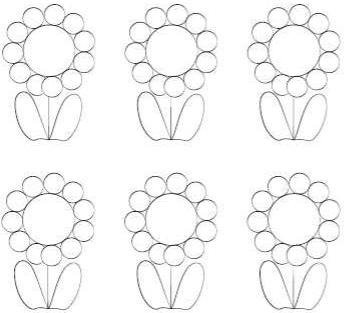

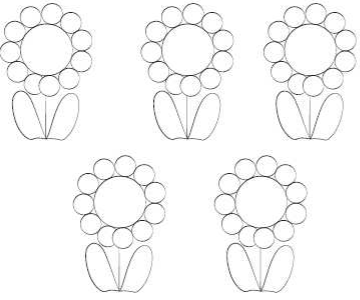
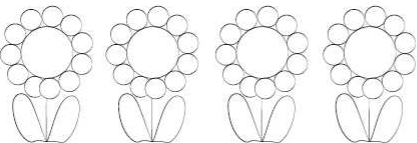
✧ Vous pouvez continuer à jouer aux rituels des semaines précédentes : « Jeux de doigts » / « Petits problèmes » / « Greli-Grelo » / « Le furet » ✧

Bande numérique de 1 à 10 permettant de jouer au rituel « Le nombre caché ».







1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

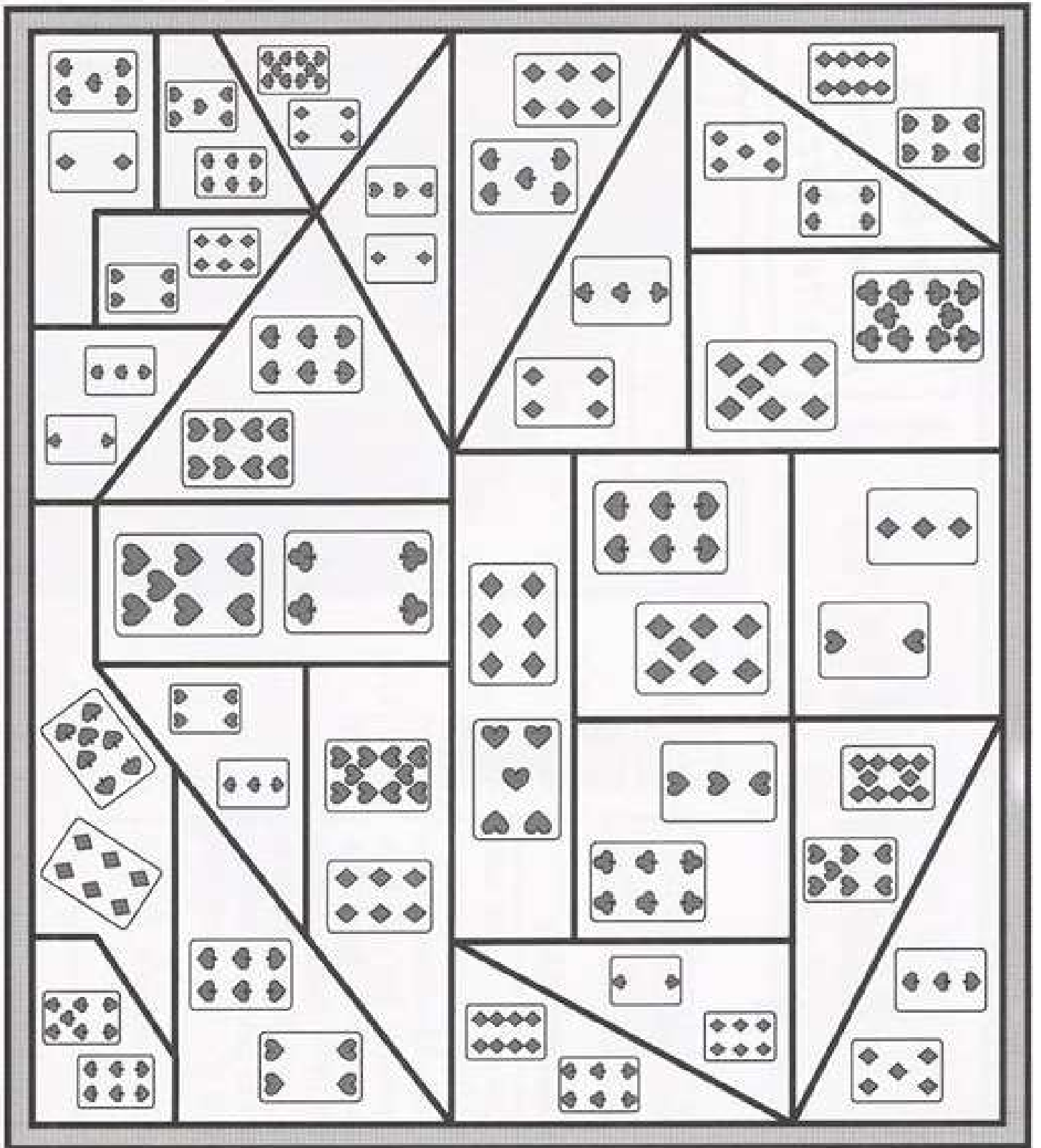


Dans chaque ligne, compte le nombre de fleurs puis colle à côté le chiffre et le dé correspondant.

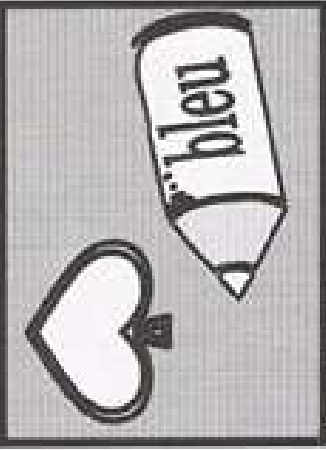
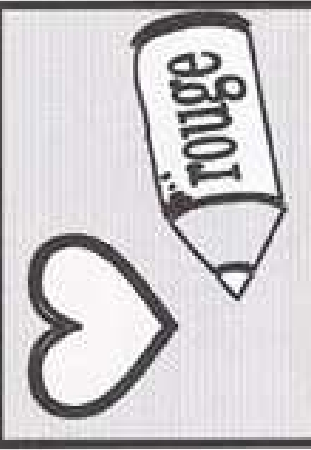
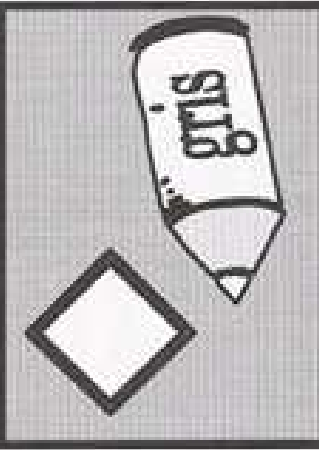
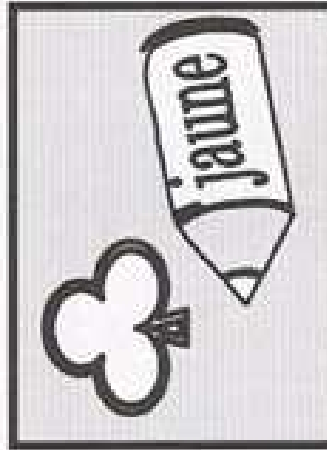
Je compte les fleurs	Je colle la quantité correspondante
	
	
	
	
	
	

Étiquettes à découper

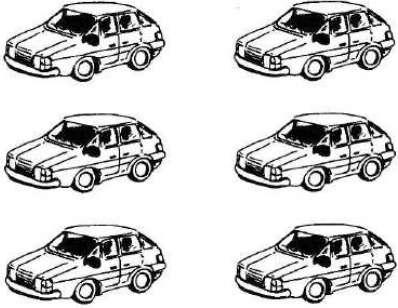
1	2	3	4	5	6
					

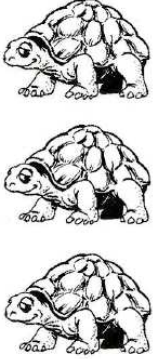


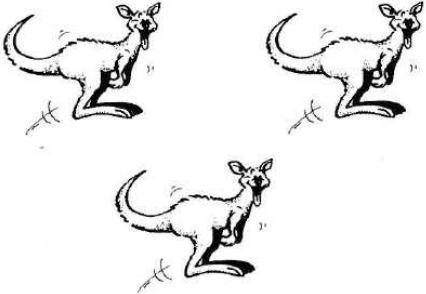
Quelle carte est la plus forte dans chaque case?




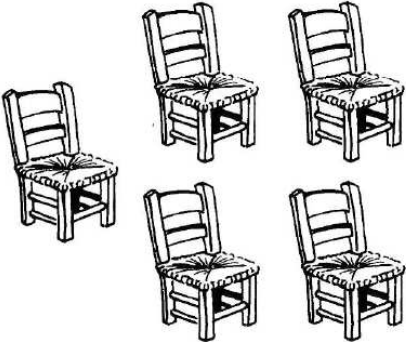
Consigne : Pour chaque carte, lis le chiffre puis barre le ou les éléments qui sont en trop.

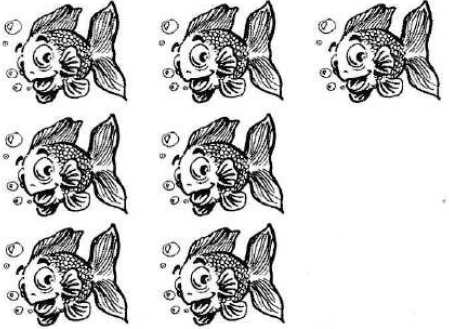
5	
---	---

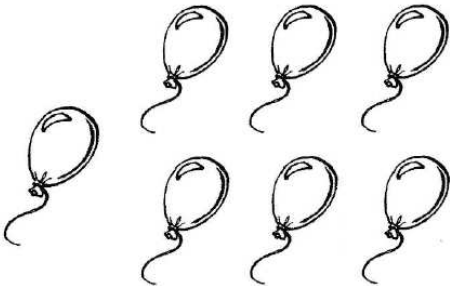
2	
---	---

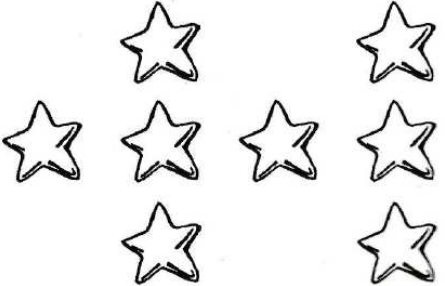
1	
---	--

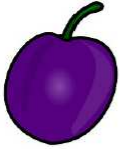
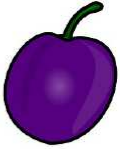
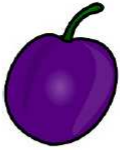
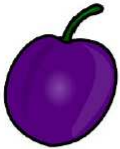
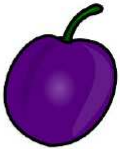














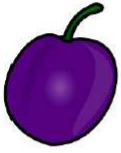
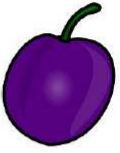
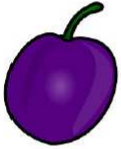

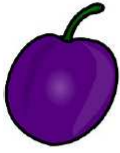
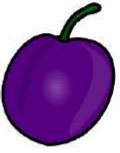
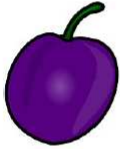
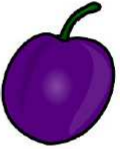
























6	
---	--

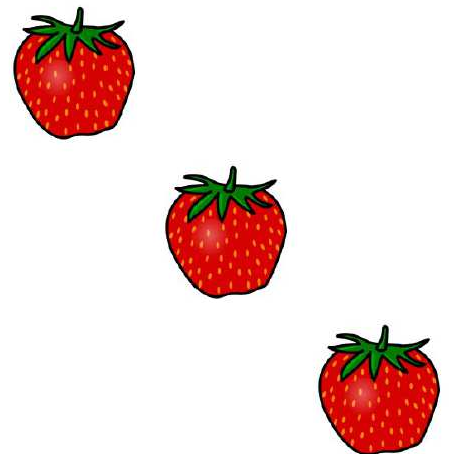
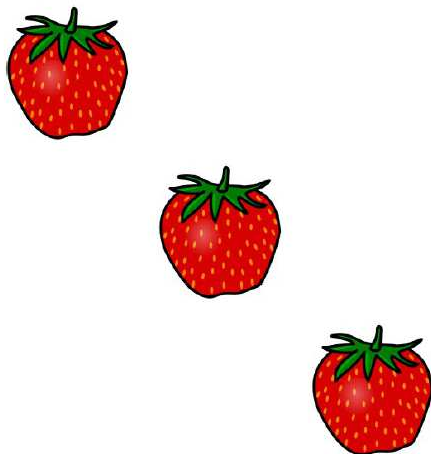
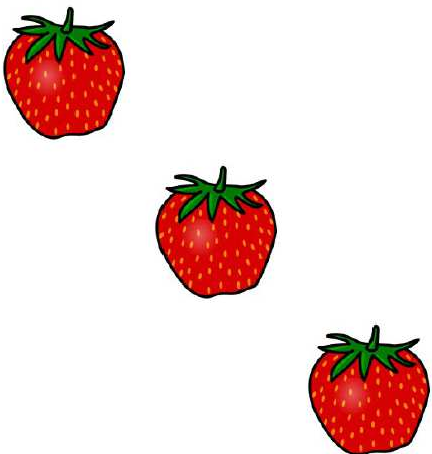
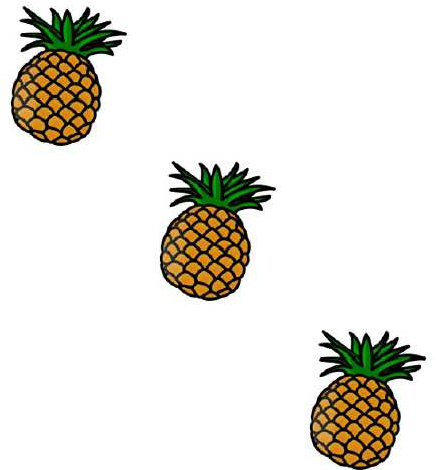
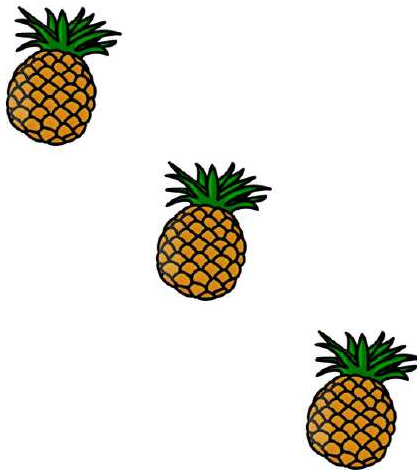
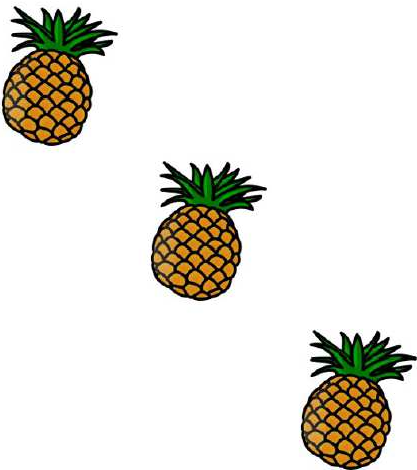
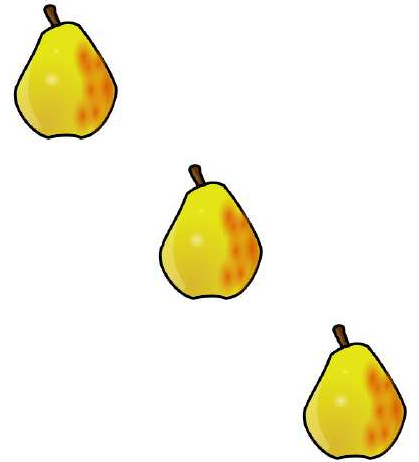
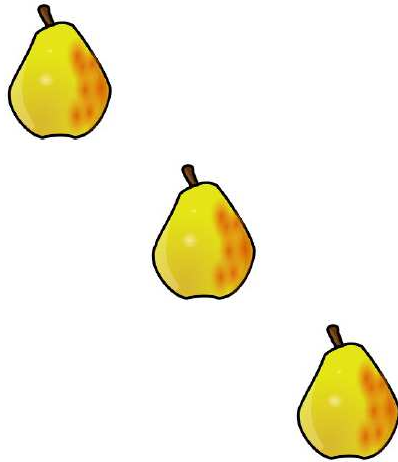
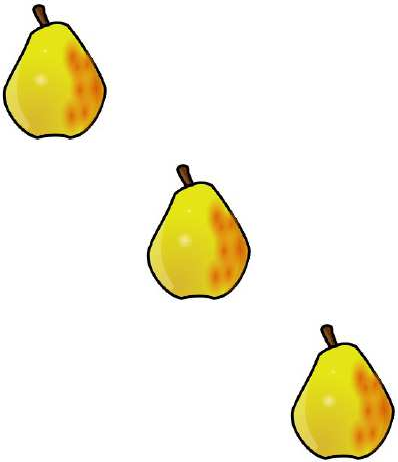
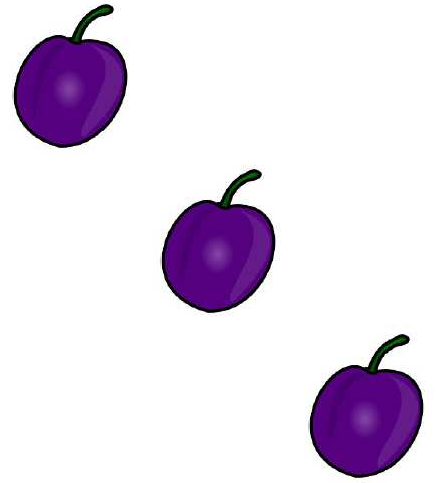
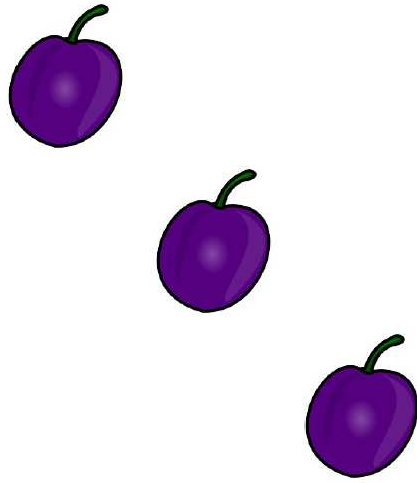
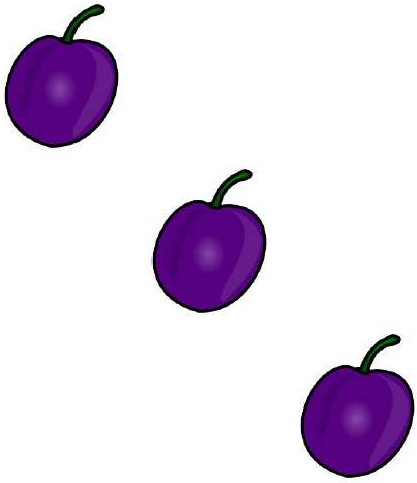
3	
---	---

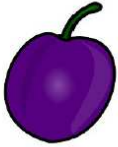
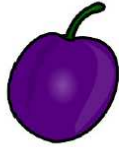

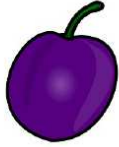
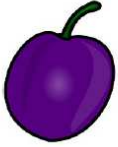
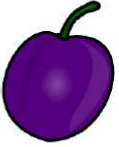
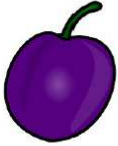


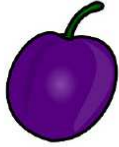














5	
---	---

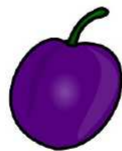
4	
---	---

6	
---	---

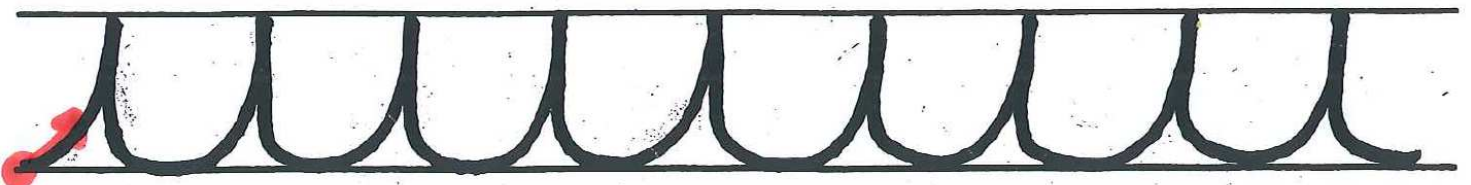
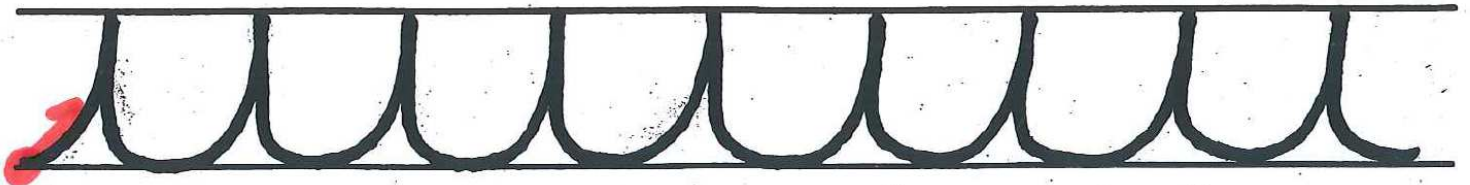
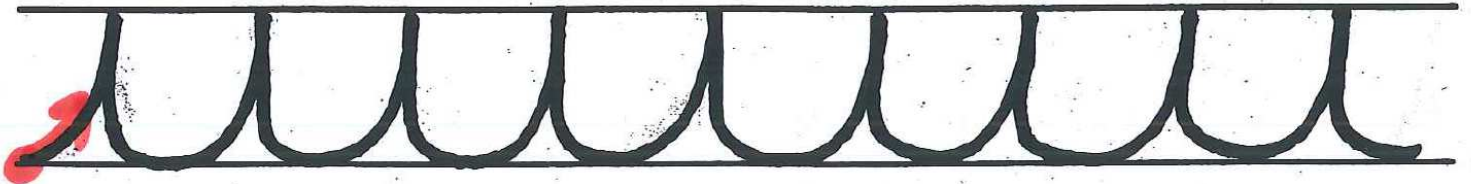
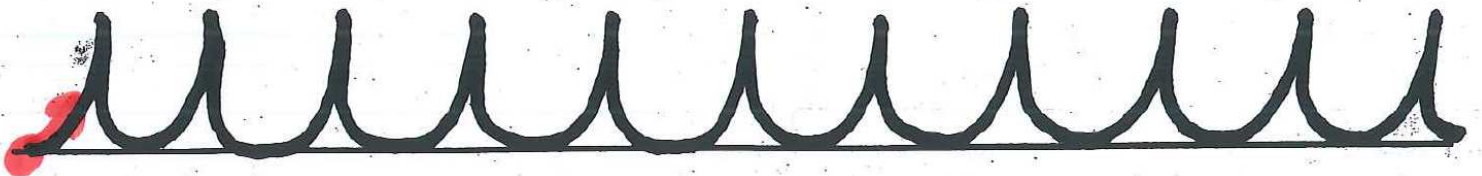
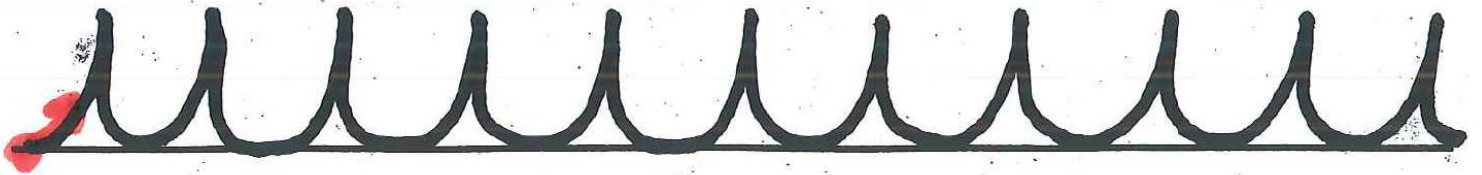
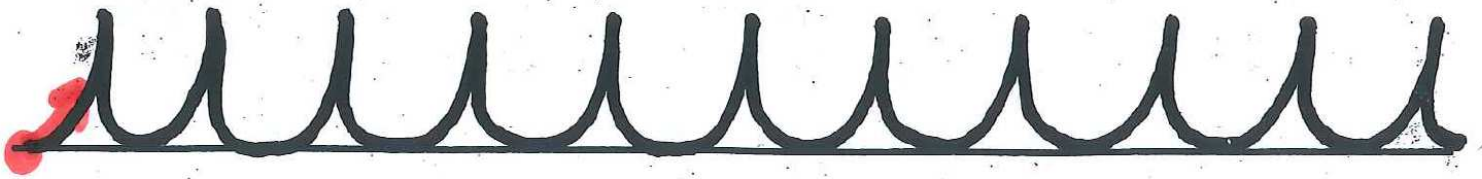






Les ponts à l'envers



Handwriting practice row 1: A continuous line of cursive 'u' shapes on a baseline. The first 'u' has a red starting dot and a blue arrow pointing up and right. The second 'u' has a blue starting dot and a blue arrow pointing up and right.

Handwriting practice row 2: A cursive 'u' shape on a baseline with a red starting dot.

Handwriting practice row 3: A cursive 'u' shape on a baseline with a red starting dot.

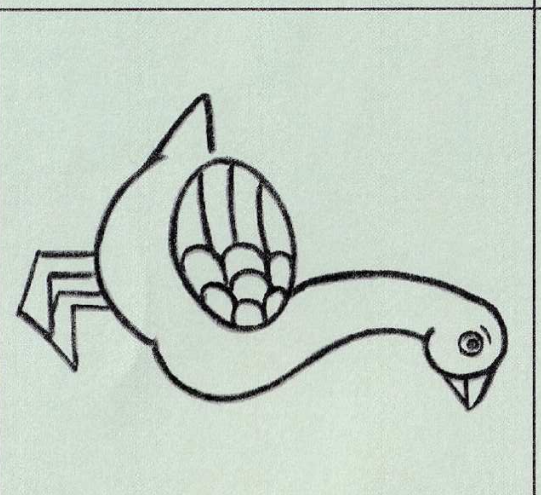
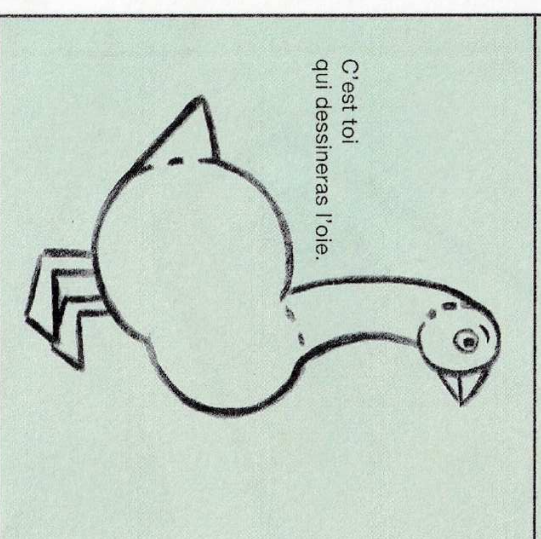
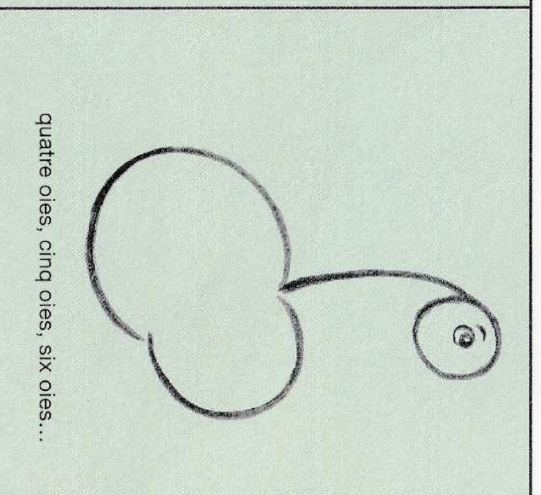
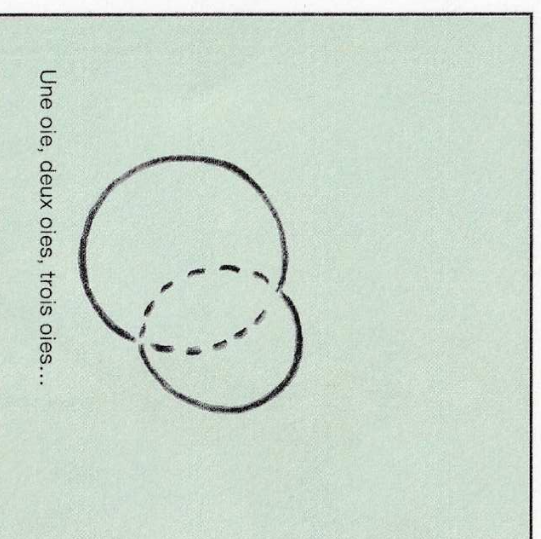
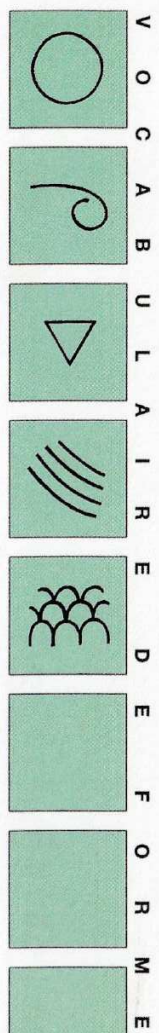
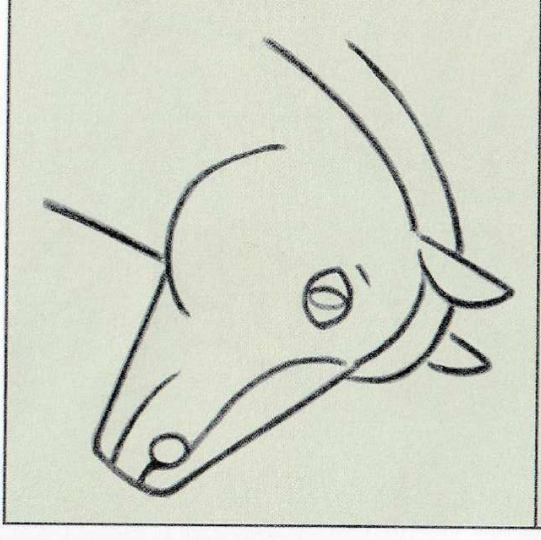
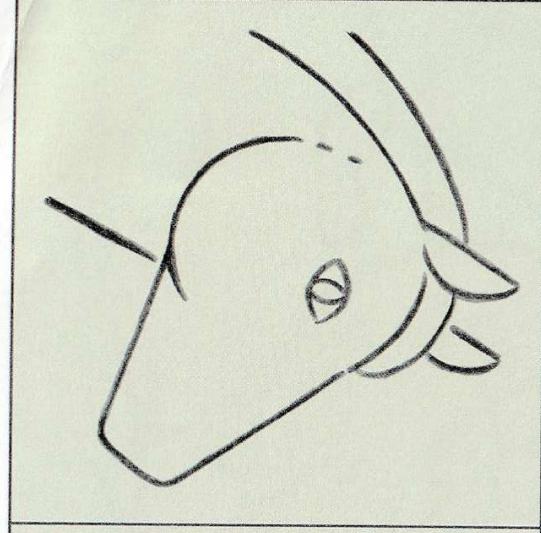
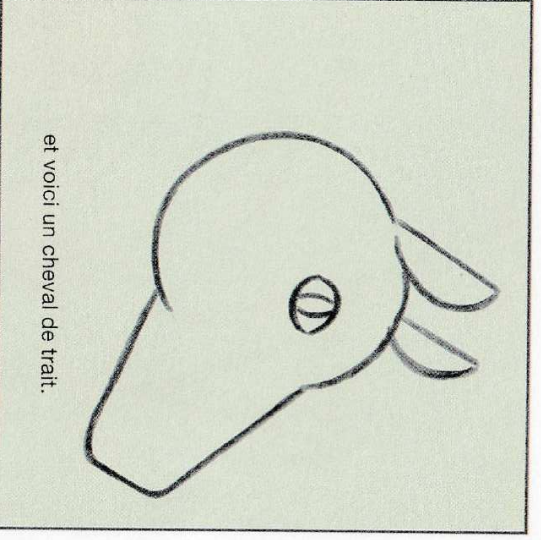
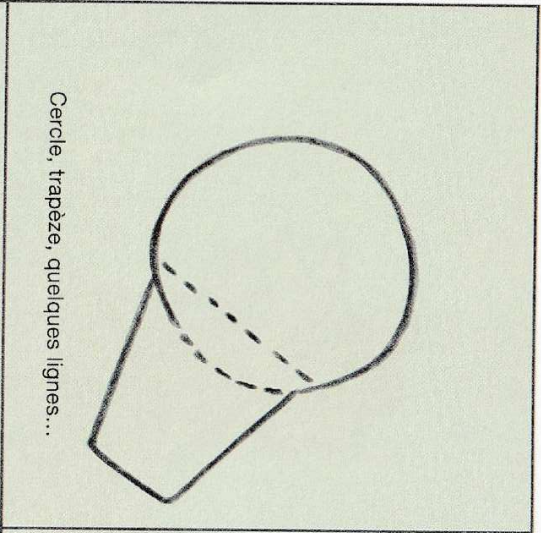
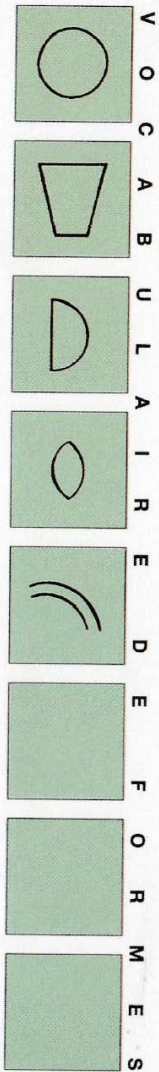
Handwriting practice row 4: A continuous line of cursive 'u' shapes on a baseline. The first 'u' has a red starting dot.

Handwriting practice row 5: A cursive 'u' shape on a baseline with a red starting dot.

Handwriting practice row 6: A cursive 'u' shape on a baseline with a red starting dot.

Handwriting practice row 7: A cursive 'u' shape on a baseline with a red starting dot.

Handwriting practice row 8: A cursive 'u' shape on a baseline with a red starting dot.





q

q



© 2004 C. Lemoine - Mémorisbank

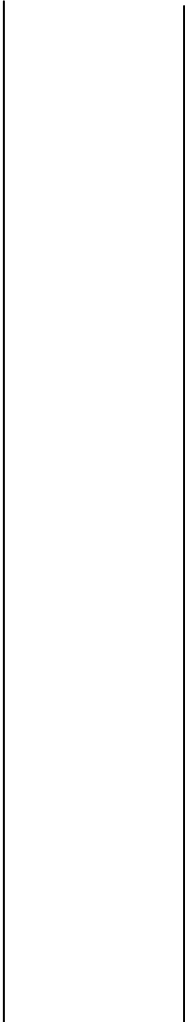
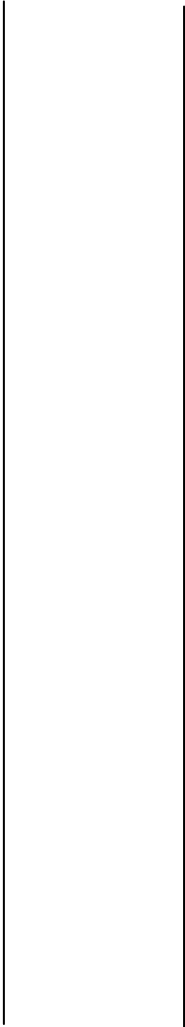


r

r



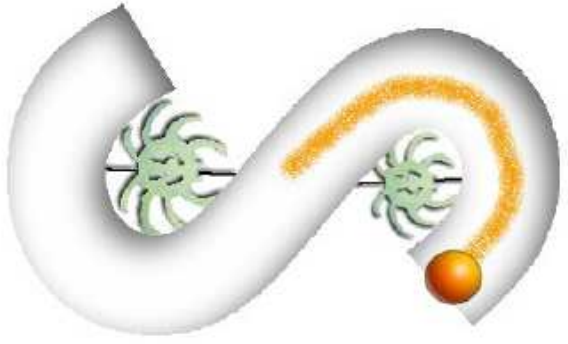
© 2004 C. Lemoine - Mémorisbank



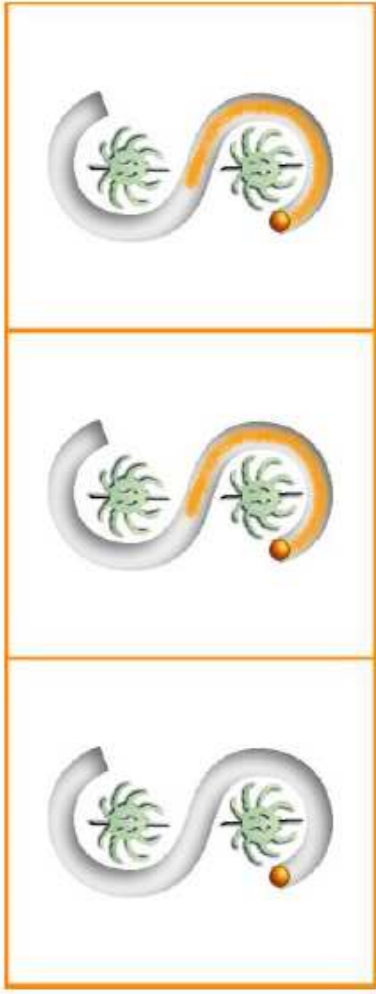
S

s

À



© 2004 C. Lamore - Mémoris.net



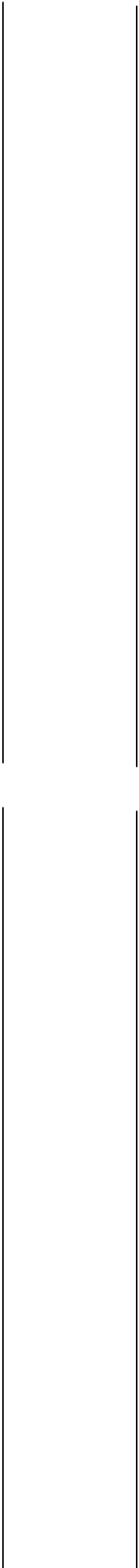
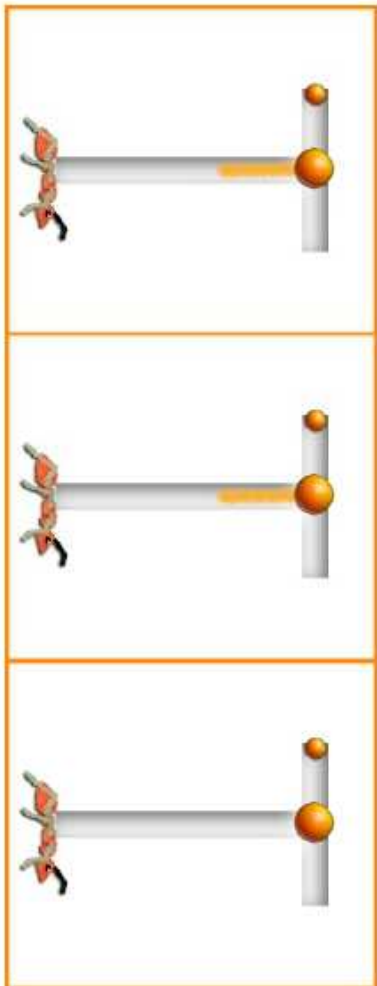
T

t

À



© 2004 C. Lamore - Mémoris.net





U

u

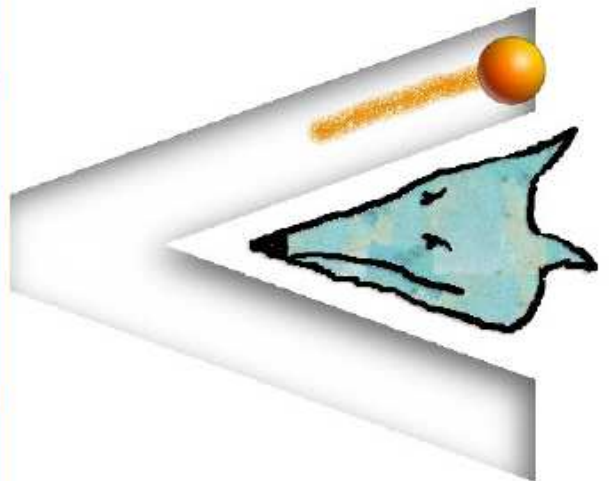


© 2004 C. Lamoine - Matriks.net

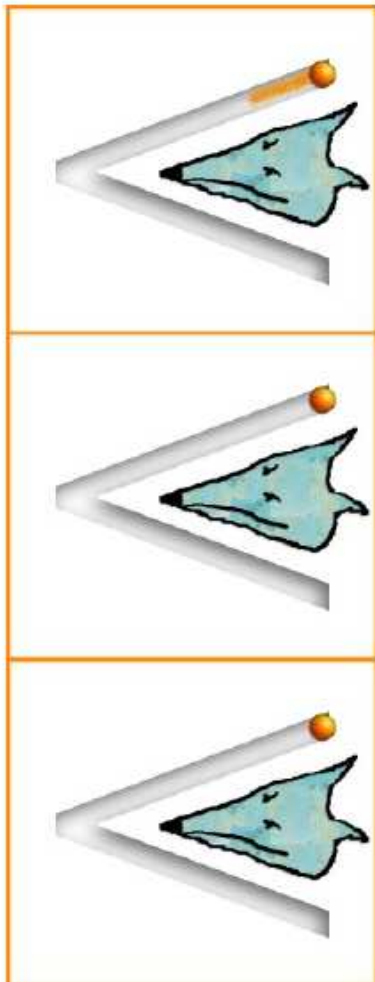


V

v



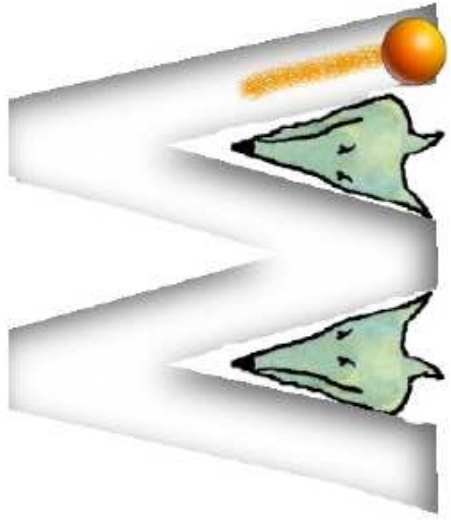
© 2004 C. Lamoine - Matriks.net



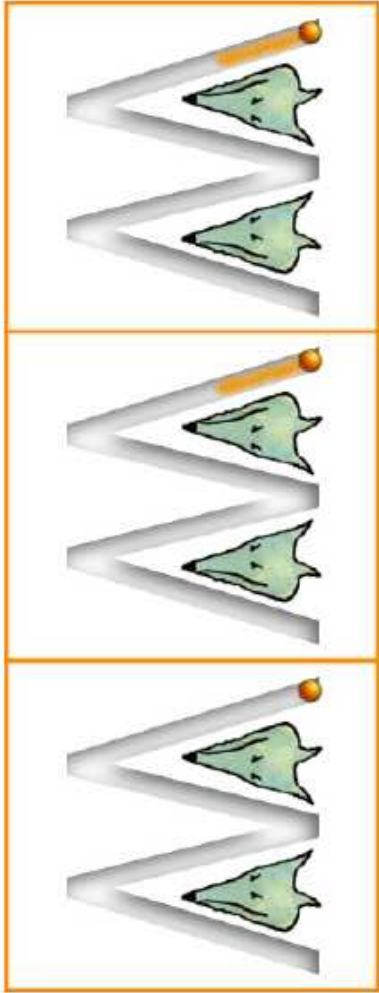


W

w

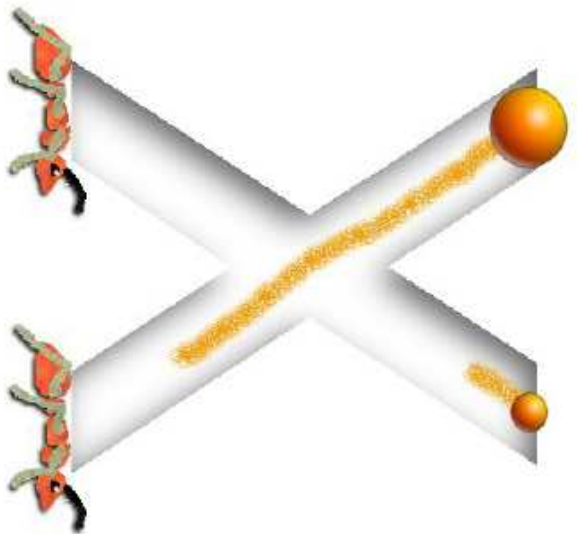


© 2004 C. Lamoine - Matheriales.net

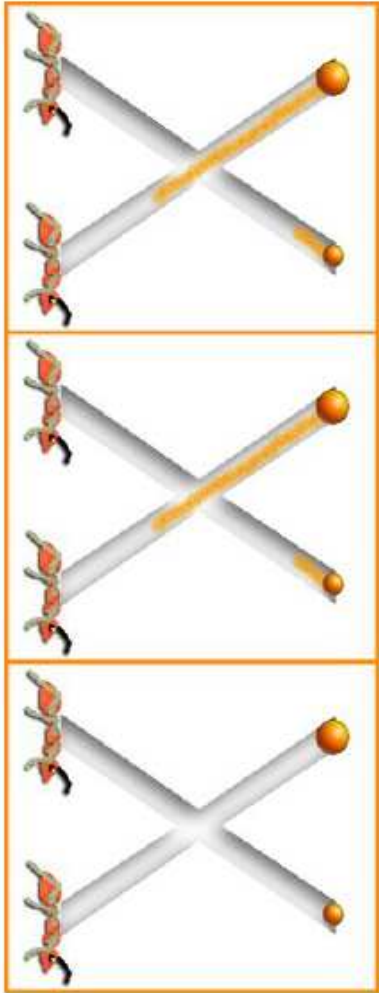


X

x



© 2004 C. Lamoine - Matheriales.net



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



CHEVAL
cheval

VACHE	chemin	cheval
chamois	laver	CHEVAL
cheval	CHEMIN	chemise
chevalier	CHEVAL	CAVALIER
cheval	CHAMOIS	cheminée
cavalier	CHEVAL	vache
CHEMISE	CHEMINEE	cheval
CHEVAL	LAVER	chevalier


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




OIE
oie


soie	OIE	ROI
oie	soir	pois
moi	SOIE	oie
OIE	foie	LOI
ouïe	oie	MOI
roi	OIE	OUIE
POIS	loi	OIE
oie	SOIR	foie


Quel nom de jour est écrit dans chaque case ?



lundi


mardi


mercredi


jeudi

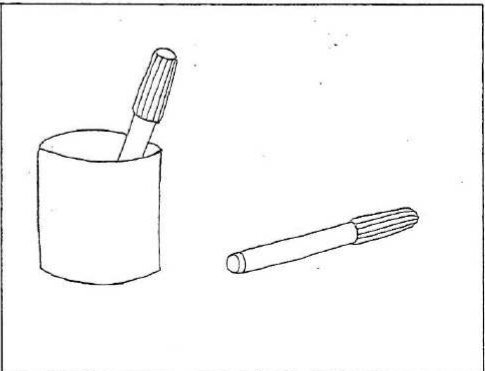
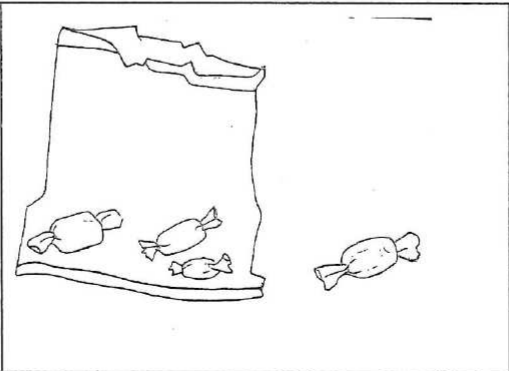
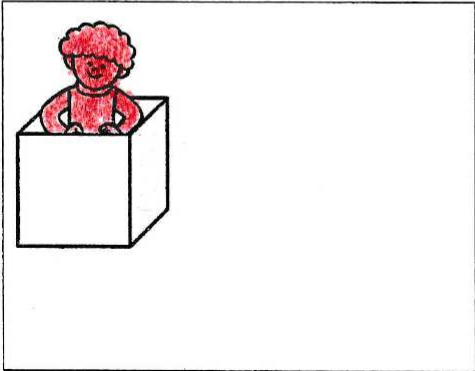
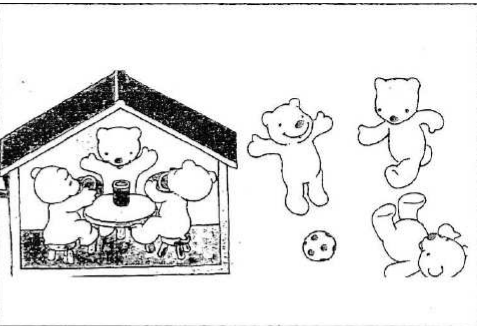
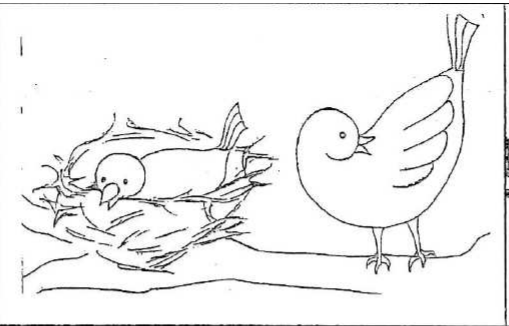
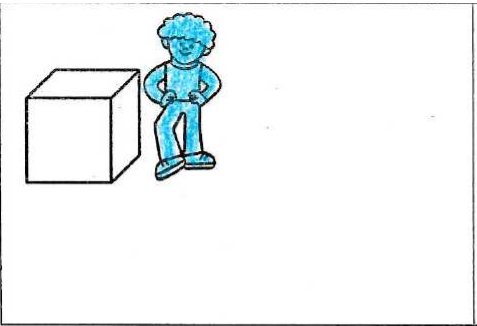
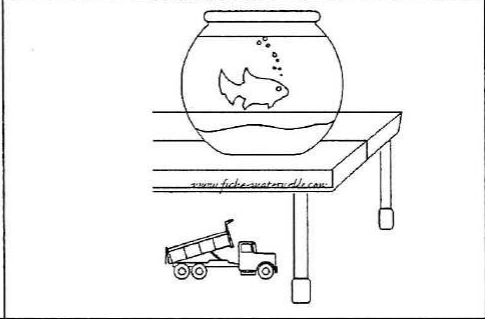
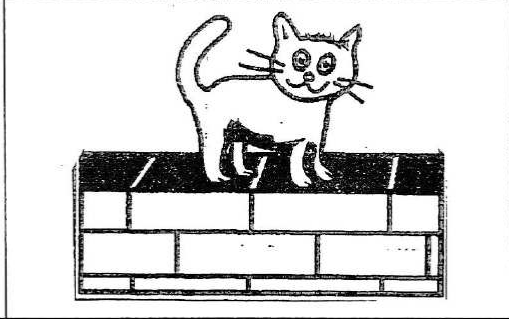
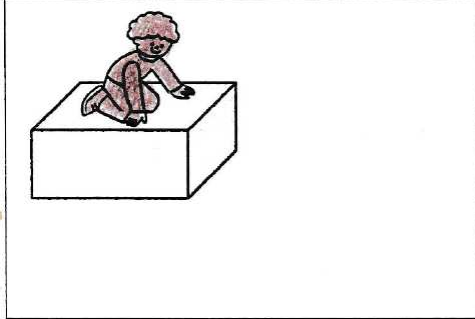
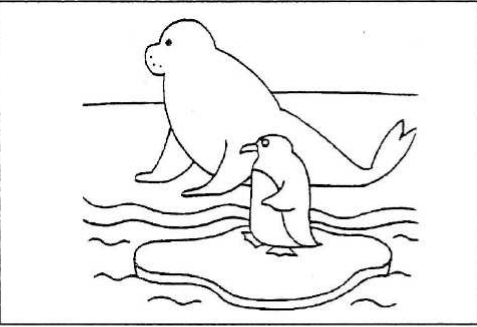
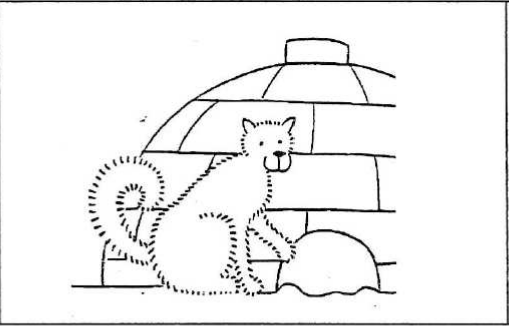
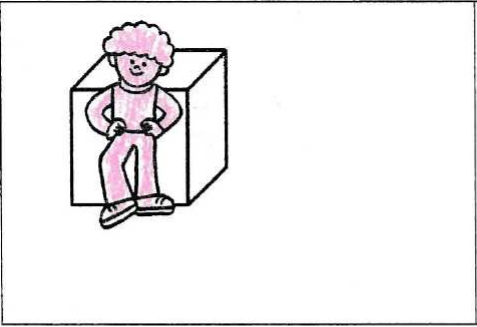
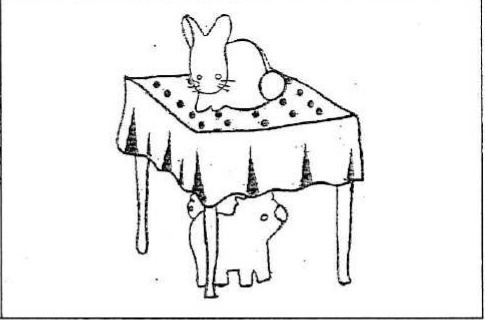
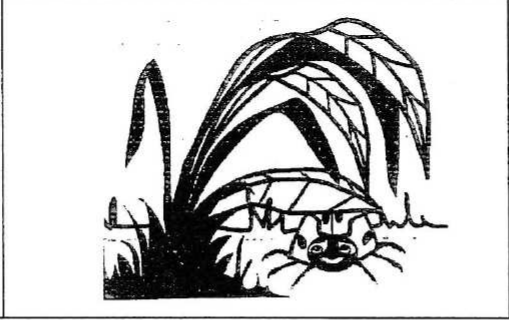
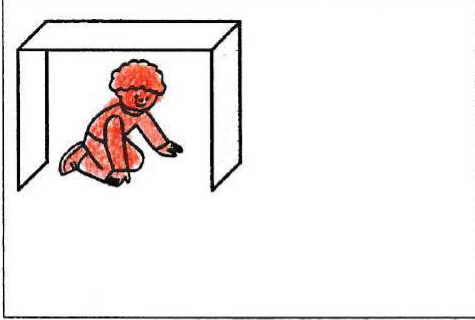
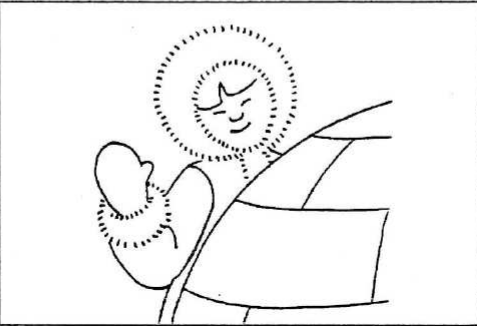
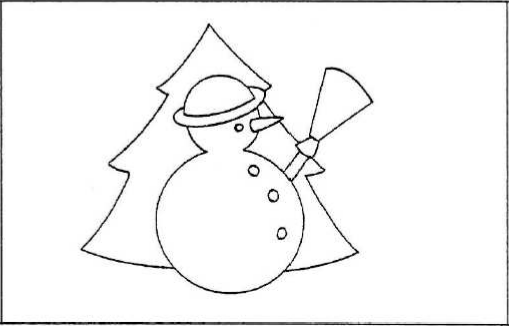
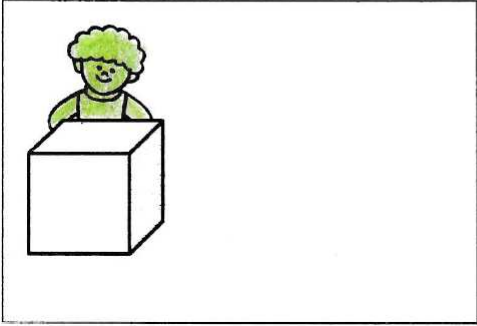

vendredi


samedi


dimanche

A large jigsaw puzzle containing the names of the days of the week in French. The pieces are scattered and some are upside down. The words include: vendredi, samedi, dimanche, jeudi, mercredi, mardi, lundi, VENDREDI, SAMEDI, DIMANCHE, JEUDI, MERCREDI, MARDI, LUNDI, and their lowercase counterparts.

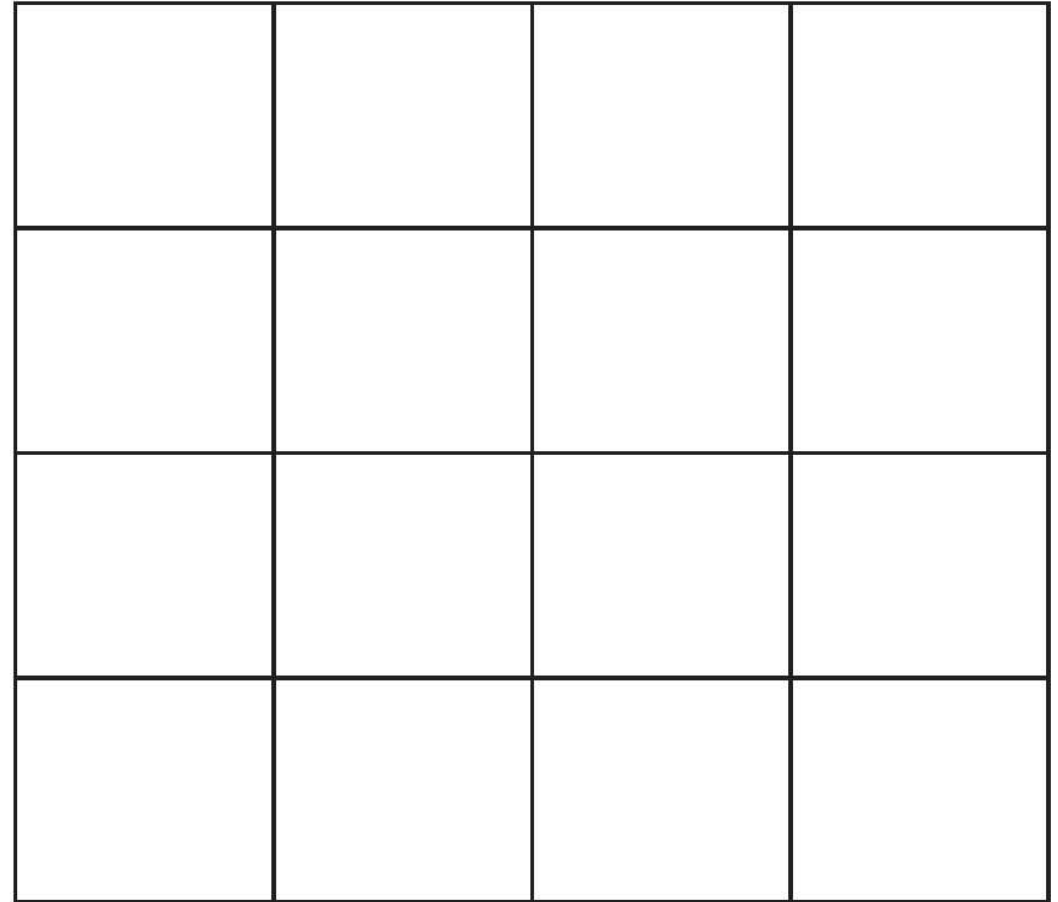
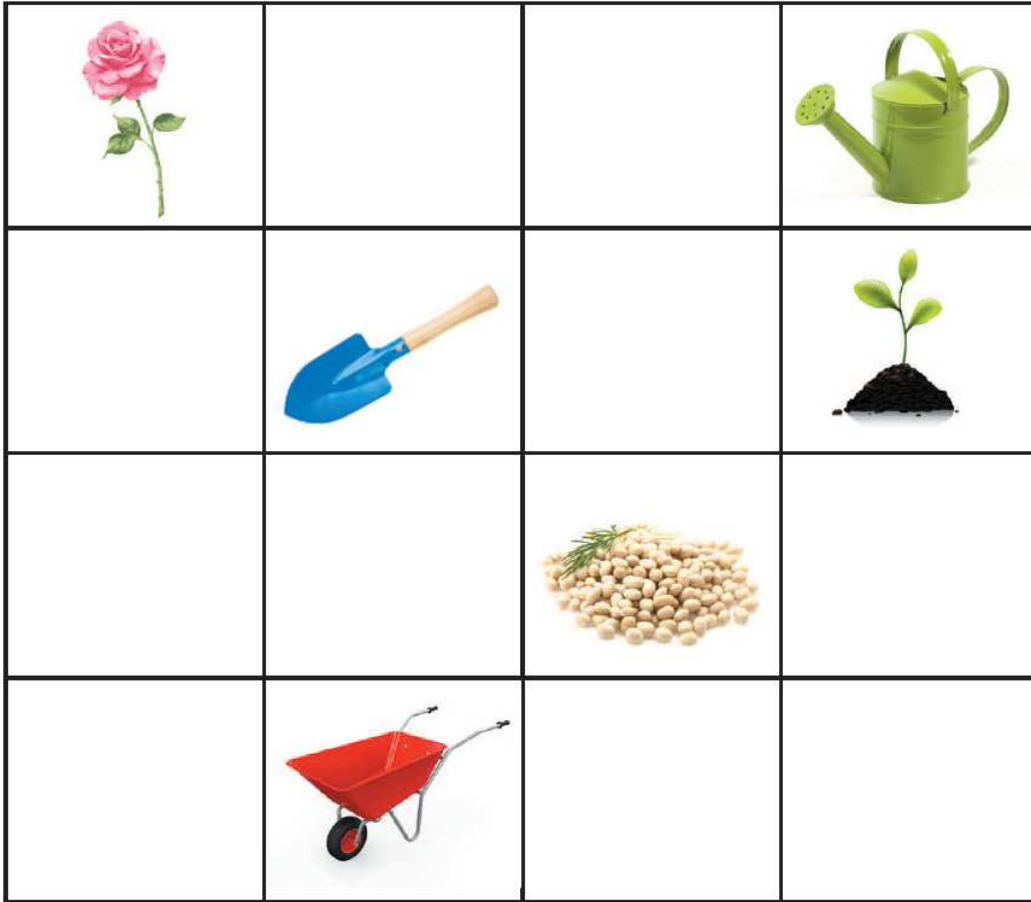
Consigne : Tu colories les images en fonction du code couleur demandé.



Consigne : ① Découpe les 6 images.

② Dispose-les sur le quadrillage vierge (à droite), à la même position que sur le quadrillage-modèle (à gauche).

③ Puis colle les images.

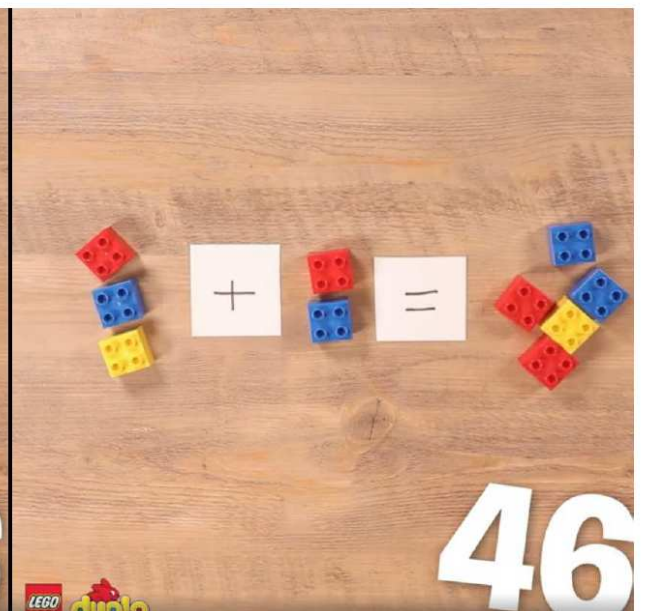
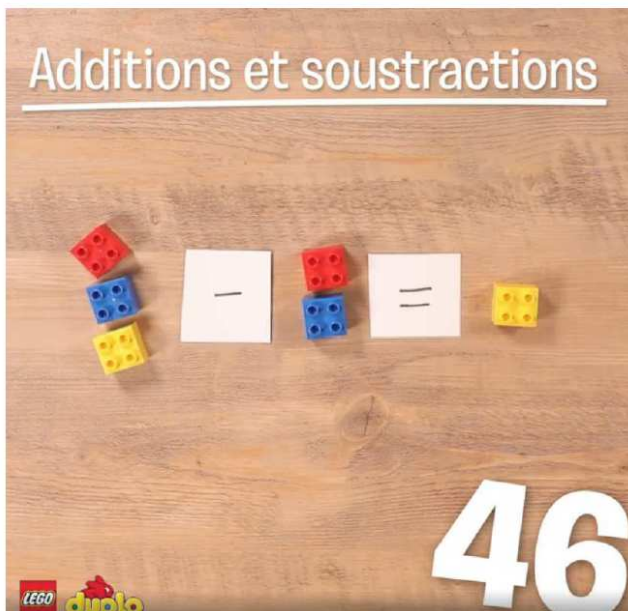


Images à découper ✂



Jeux avec DUPLOS

MS



Rituels de conscience du corps et relaxation

Dispositif : seul, en dispersion, debout ou assis.

Niveau : TPS à GS

Eveil segmentaire : le réveil du clown

Consignes : Le clown se réveille

- ♦ Il s'étire à partir des mains et des pieds.
- ♦ Il fait des grimaces avec les yeux, la bouche et en bougeant la tête.
- ♦ Il se débarbouille le visage en frottant les mains par mouvements circulaires.
- ♦ Il s'habille : il allonge un bras vers le plafond pour attraper un pull et il l'enfile (une main glisse sur le bras opposé, puis inversement). Puis les 2 mains glissent sur la tête, le long de la tête, du cou, des épaules, du buste, pour enfiler le pull jusqu'à la taille.
- ♦ Il allonge les 2 mains vers le sol pour attraper son pantalon et il l'enfile en glissant les 2 mains le long d'une jambe, puis l'autre.
- ♦ Il se maquille en faisant un massage doux, étirant la peau du visage et des yeux.

Eveil respiration : le ballon de baudruche

Mettre ses mains sur son ventre et imaginer qu'il est un ballon de baudruche. Gonfler le ballon en inspirant, le dégonfler en expirant. Bien sentir les mains se soulever quand on gonfle le ballon. A répéter 10 fois.

Renouveler en faisant une pause entre l'inspire et l'expire.

Eveil respiration : respirer en mouvement et jouer à partir d'images

Les 5 doigts de la main deviennent 5 bougies d'anniversaire posées sur un gâteau. On souffle 1 à 1 les 4 premières bougies en soufflant d'un coup sec. On décide de jouer avec la 5ème bougie : on souffle tout doucement pour faire danser la flamme sans l'éteindre. Puis on l'éteint d'un coup sec.

Imaginer que l'on tient une plume au creux de la main, ou que l'on fait une bulle de savon. Souffler doucement pour la faire bouger dans la main, puis souffler un peu plus fort pour la faire s'envoler et guider sa trajectoire.

Toucher-contact : fais passer

L'enseignant touche un élève avec la paume de la main sur l'épaule, l'élève doit "faire passer" en touchant de la même façon l'élève à ses côtés, et ainsi de suite.

Variante : idem mais en se donnant la main, on fait passer en exerçant une légère pression sur la main.

Toucher-contact : dessin dans le dos (ou sur le creux de la main)

Montrer 3 formes simples (rond, trait, vagues). Un enfant les dessine au hasard dans le dos ou au creux de la main d'un camarade qui doit les identifier.

Proposer d'autres formes pour complexifier.

Toucher-contact : la pizza

2 par 2, un élève assis dans le dos d'un autre.

Consignes : Nous allons faire une pizza

- ♦ On met de la farine (tapoter dans le dos)
- ♦ On rajoute de l'eau (pression d'un doigt qui "coule" le long de la colonne vertébrale).
- ♦ On pétrit la pâte (massage mains sur les épaules).
- ♦ On étale la pâte : on pose les 2 mains sur la colonne vertébrale au niveau de la nuque, et on écarte les mains en les faisant glisser sur le dos. Le mouvement est répété en posant à chaque fois les mains un peu plus bas.
- ♦ On étale de la sauce tomate : mouvements circulaires avec les paumes des mains sur tout le dos.
- ♦ On met du jambon : pressions des doigts sur tout le dos.
- ♦ On parseme de gruyère râpé : tapoter avec tous les doigts sur tout le dos.
- ♦ On casse un oeuf : une main en poing replié sur le sommet du crâne (l'oeuf). La paume de la main opposée tape dessus, les 2 mains descendent sur la tête, la nuque, les épaules, le dos (oeuf qui dégouline).