

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 15 mai) :

Attention ! Pont de l'Ascension (pas d'activités prévues les 21 et 22 mai)

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 8 : 8 nouvelles activités* proposées + rituels		
LANGAGE	*Comptines et chanson : « les jours de la semaine » (Pierre Lozère) à imprimer (p2) et à coller dans le cahier de vie	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Rituels et jeux de langage : à faire à n'importe quel moment de la journée (<i>mêmes jeux que les semaines passées</i>) (liste p4)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
PHONOLOGIE	*La maison du son [e] (<i>explication p3</i>)	1 fiche à imprimer (p5) ou à recopier
	*Le panier du son [ə] (<i>explication p3</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Situer le son [y] dans un mot	1 fiche d'activité à imprimer (p6)
NUMERATION	Rituels et jeux de numération : à faire à n'importe quel moment de la journée (<i>mêmes jeux que les semaines passées</i>) (liste p4)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Le jeu des additions (<i>explication p3</i>) (<i>même activité que la semaine passée</i>).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Révision de l'écriture des chiffres de 1 à 9 (<i>fiches velléda données les semaines précédentes</i>) + S'entraîner également à les « écrire » avec de la pâte à modeler	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	*Coloriage codé : de 1 à 8	1 fiche d'activité à imprimer (p7)
GRAPHISME	Révision des différents gestes graphiques : lignes verticales et horizontales, quadrillage, lignes brisées, rond, ponts à l'endroit et à l'envers, les boucles à l'endroit, les boucles à l'envers 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>)
ECRITURE	Révisions des lettres de l'alphabet de A à Z (<i>fiches velléda données les semaines précédentes</i>) : à l'aide de jeux ludiques (les lettres des prénoms de la famille, des camarades de classe... par exemple : un prénom par jour)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
LECTURE	*Retrouver le nom des animaux de la ferme : cochon et poule. (Aide : <i>correspondance des trois écritures donnée les semaines précédentes</i>)	1 fiche d'activité à imprimer (p8)
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 velléda 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 ☺) Le calendrier du mois de mai a été envoyé par email individuellement
	*Images séquentielles : la graine de haricot	1 fiche d'activité à imprimer (p9)
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	UGSEL "Ma leçon d'EPS à la maison" Lien internet : https://www.ugsel35.fr/	
	*« Trivial Pursuit » Sportif ou « Jacques a dit » sportif	1 fiche explicative (p10 à 13)

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 de reprise sont différentes dans chaque foyer.

Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.

Anne-Caroline et Mathilde



Les jours de la semaine

Pierre Lozère

Refrain (bis)

Lundi... Mardi... Mercredi...
Jeudi... Vendredi... Samedi... Dimanche...



Les jours de la semaine
Sont très disciplinés
Ils s'en vont en week-end
Mais sans se dépasser



Refrain (bis)

Les jours de la semaine
Sont bien organisés
Chaque fois ils reviennent
Sans jamais se tromper



Refrain (bis)

Les jours de la semaine
Ne peuvent plus s'arrêter
Ce sont toujours les mêmes
Et vous les connaissez !...



Refrain (bis)



Jeux de phonologie

La maison du son [e]

Remplir la maison du son [e] : (à imprimer ou à recopier)

→ trouver 5 images où on entend le son [e], les découper puis les coller dans la maison.

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.



[e] de été

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 [e] dans 'chaussure' ? »). 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.

Le panier du son [ə]

① « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [ə] « eeeee » comme cheeeeval, reeeeequin, greeeenouille ». « 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 : grenouille, fusée haricot, fenêtre, écureuil, page, chenille, maman, renard, chemise, feuille, soulier, melon... ».



Jeux et rituels de mathématiques

Jeu Les additions

Matériel :

- des cubes duplos ou des kaplas (ou autre matériel)
- trois boîtes : 2 petites et une plus grande
- des étiquettes chiffrées de 1 à 10 et des symboles mathématiques (*étiquettes à imprimer ou à recopier*)

Règle du jeu :



① *Première phase*

✓ Déposer dans chaque petite boîte quelques kaplas (entre 1 et 5), puis demander à votre enfant de remplir la grande boîte en comptant le nombre total de kaplas.

✓ Verbaliser avec lui l'action réalisée : « 3 kaplas et 2 kaplas ça fait 5 kaplas en tout ».

✓ Enfin verbaliser en utilisant les termes mathématiques de l'addition « 3 kaplas plus 2 kaplas c'est égal à 5 kaplas ».

⇒ Répéter cette activité plusieurs fois, avec des quantités différentes, durant plusieurs jours.



② *Deuxième phase : utilisation des symboles mathématiques*

✓ Déposer dans chaque petite boîte quelques kaplas (entre 1 et 5), puis demander à votre enfant de remplir la grande boîte en comptant le nombre total de kaplas.

✓ Verbaliser avec lui l'action réalisée : « 3 kaplas et 2 kaplas ça fait 5 kaplas en tout ».

✓ Demander à votre enfant de disposer sous les boîtes les étiquettes chiffrées ainsi que les symboles mathématiques

permettant de « coder » le calcul réalisé (aider au départ votre enfant pour les symboles '+' et '=' s'il ne connaît pas leur signification).

✓ Enfin verbaliser en utilisant les termes mathématiques de l'addition « 3 kaplas plus 2 kaplas c'est égal à 5 kaplas ».

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] [y] [e] dans les mots	
Ecriture	Ecrire son prénom en lettres capitales	
	Les lettres de l'alphabet en vélléda	
	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	Jeux	Rituels
	La course des grenouilles	Jeux de doigts
	La bataille des quantités	Petits problèmes
	Algorithmes 1-1-1	Greli-Grelo
	Le puzzle du cochon	Le furet
	Le jeu du hérisson	Tante Ursule
	Le jeu des coccinelles	Le nombre caché
	Halli-Galli	Compter dans sa tête
		La fusée
	Les prénoms	

[e]



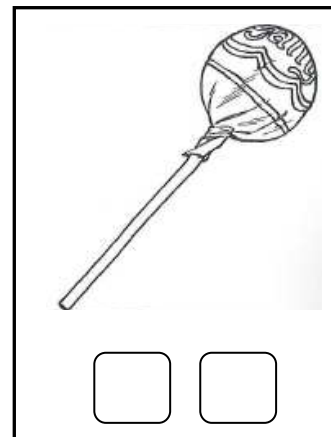
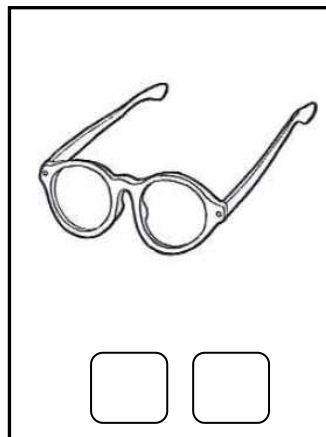
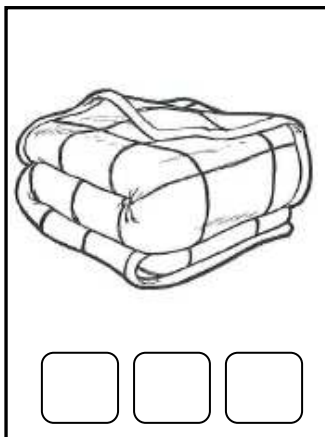
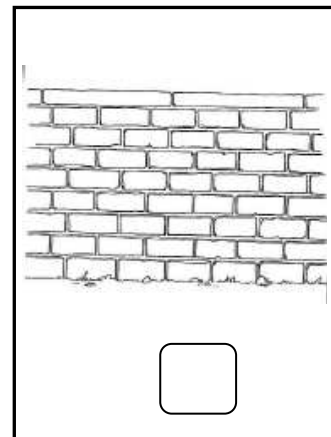
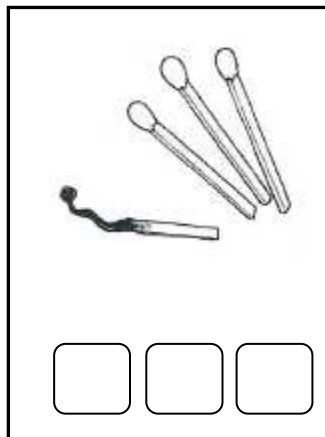
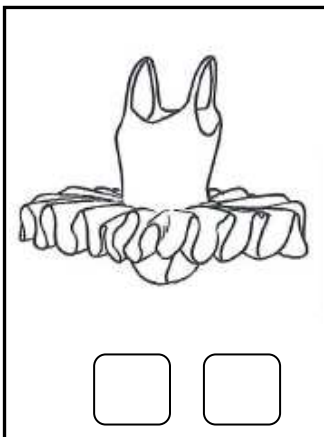
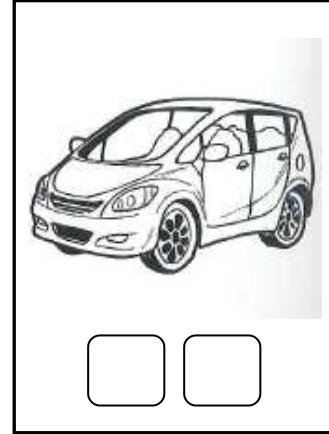
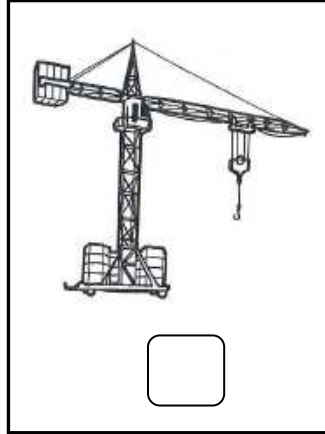
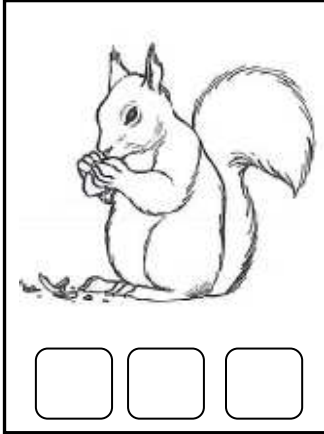
[e] de été

Activité préalable : oralement, demandez à votre enfant de compter le nombre de syllabes de chaque mot (frapper dans les mains puis dénombrer dans sa tête, ou compter sur les doigts tout en scandant les syllabes).

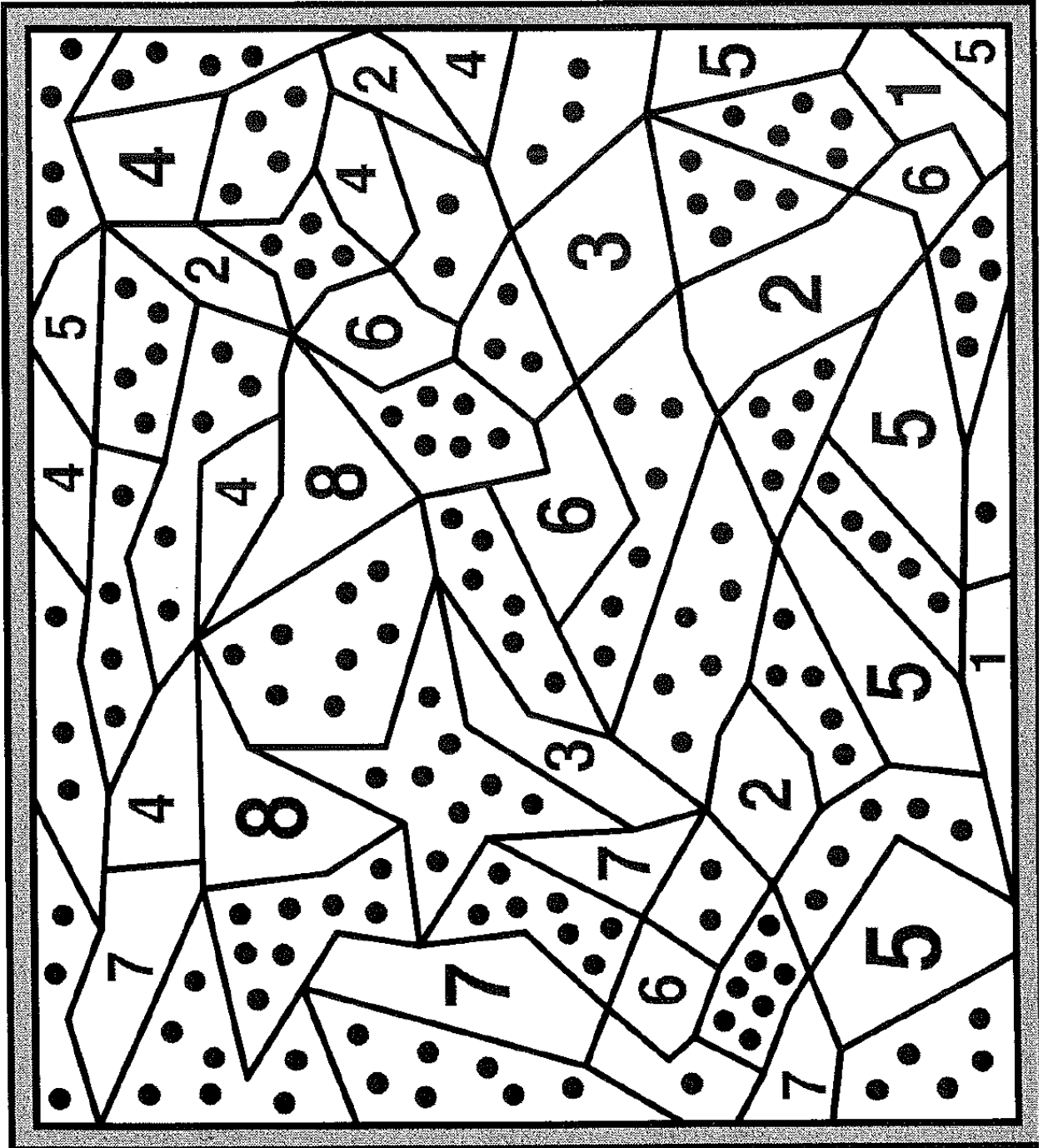
Consigne : tu colorie la case correspondant à la syllabe dans laquelle tu entends le son [y].











[y] de lune



Liste des mots : écureuil, grue, voiture, tutu, allumettes, mur, couverture, lunettes, sucette.



A. quel nombre correspond chaque case?

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

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



POULE
poule

POULE	moule	POULPE
POU	boule	POULE
poule	POURPRE	pouce
ROULE	poulpe	poule
MOULE	POULE	roule
poule	pou	BOULE
pourpre	poule	POULET
POULE	poulet	POUCE

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



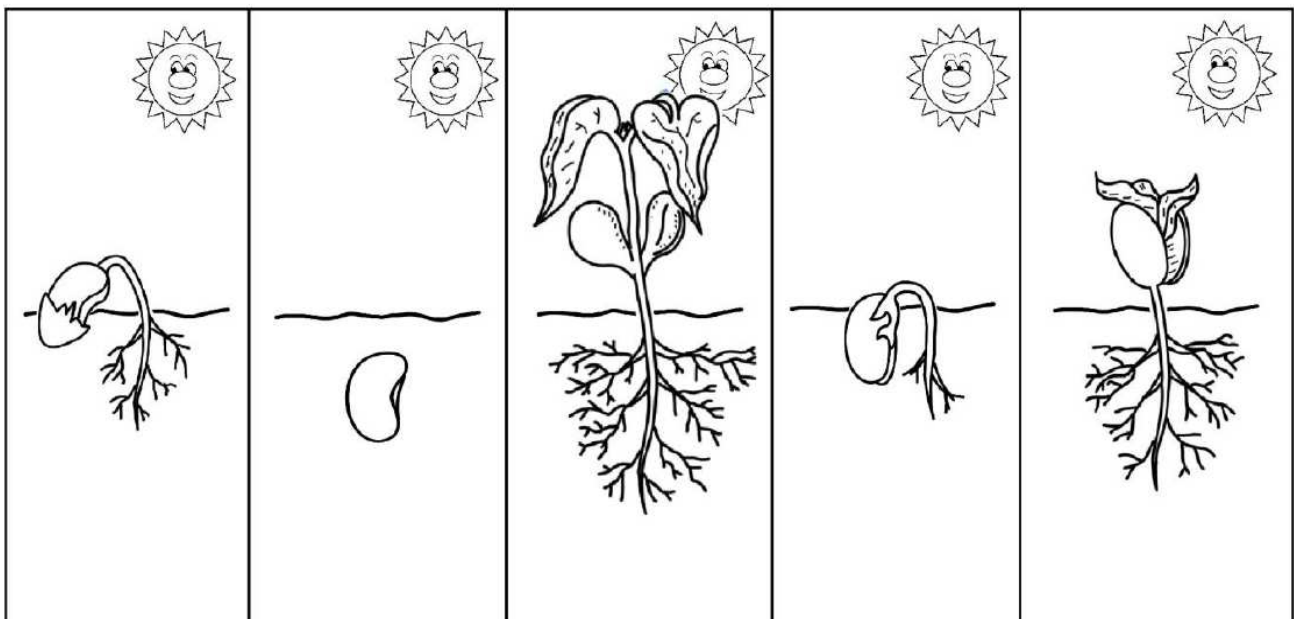
COCHON
cochon

bouton	COCHON	cocher
noce	cochon	CLOCHE
crochet	MOUTON	cochon
COCHON	BOUTON	clocher
NOCE	cochon	CROCHET
COCHER	cocon	cochon
COCHON	mouton	CLOCHER
cloche	COCHON	COCON

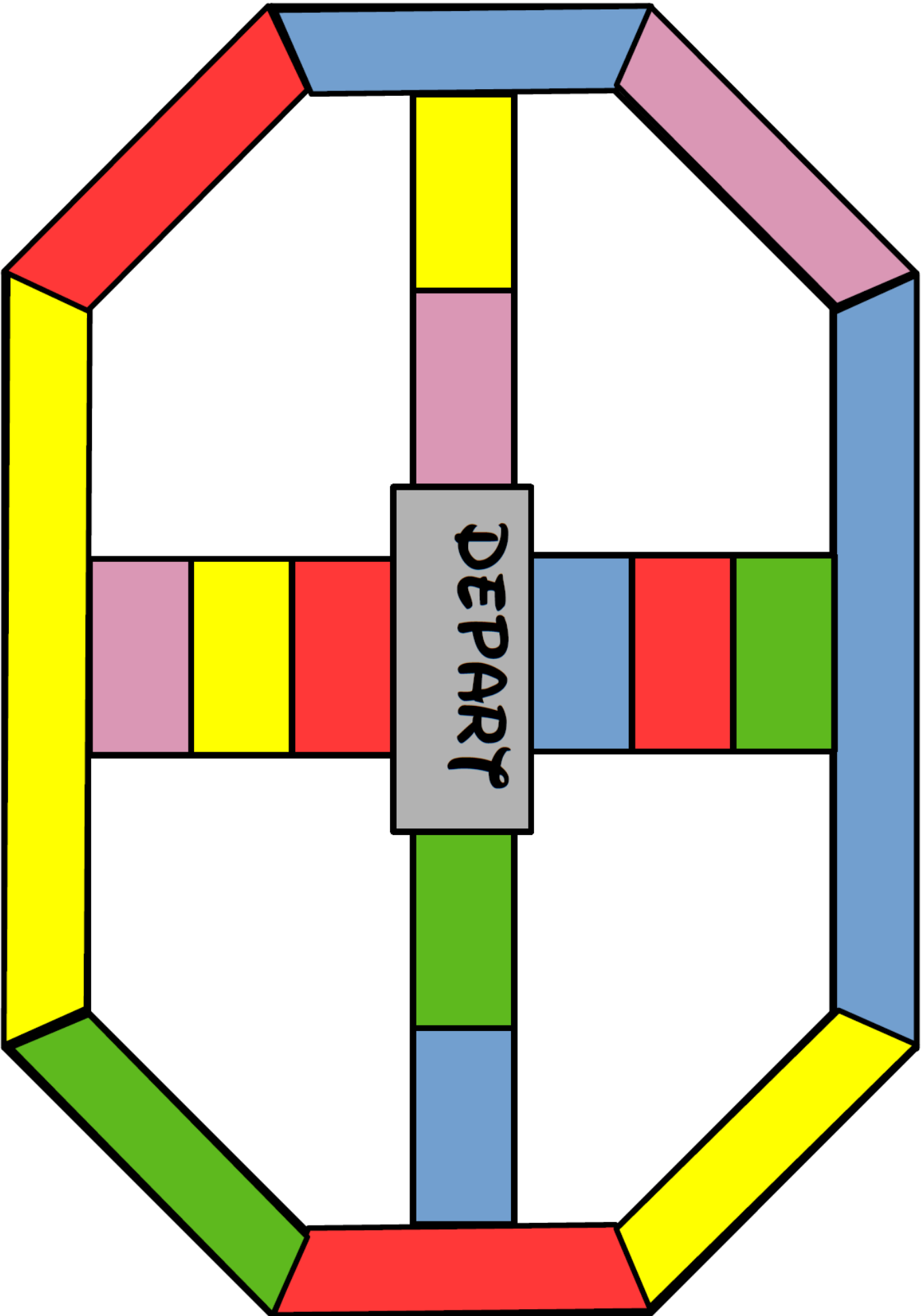
Consigne : Tu découpes les images qui racontent l'histoire de la petite graine qui pousse. Puis tu les poses dans l'ordre de ce que tu as pu observer à la maison avec tes graines de haricot ou de lentille, ou tes pépins de pomme... Enfin tu colles les images quand tu es sûr de toi.

le temps qui passe...

1	2	3	4	5



TRIVIAL PURSUIT SPORTIF






MATÉRIEL :




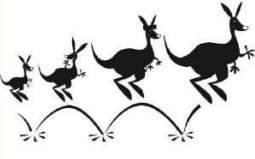

- un dé
- crayons de couleur : bleu, rouge, jaune, vert et rose.
- pour les défis : des livres (poids ou surface surélevée), planche (surface surélevée), musique (danse) et un plateau.


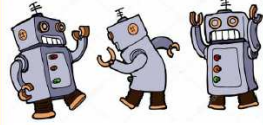



REGLES DU JEU






- Ce Trivial Pursuit se joue en famille.
- Le plus jeune lance le dé et se déplace sur le plateau. La personne située à sa droite lui lance le challenge sportif de couleur.
- Si le challenge est réussi, le concurrent peut colorier son jeton de la couleur du challenge. Vous devez avoir toutes les couleurs sur un jeton.
- Le concurrent de droite lance le dé et réalise un challenge.
- Le premier qui obtient 2 jetons de toutes les couleurs gagne la partie.


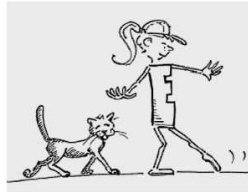



LES CARTES

YOGA	YOGA	YOGA	YOGA	YOGA
Le chat 1 min.	Chien tête en bas 1 min.	La souris 1 min.	La girafe 1 min.	Le requin 30 sec.
				

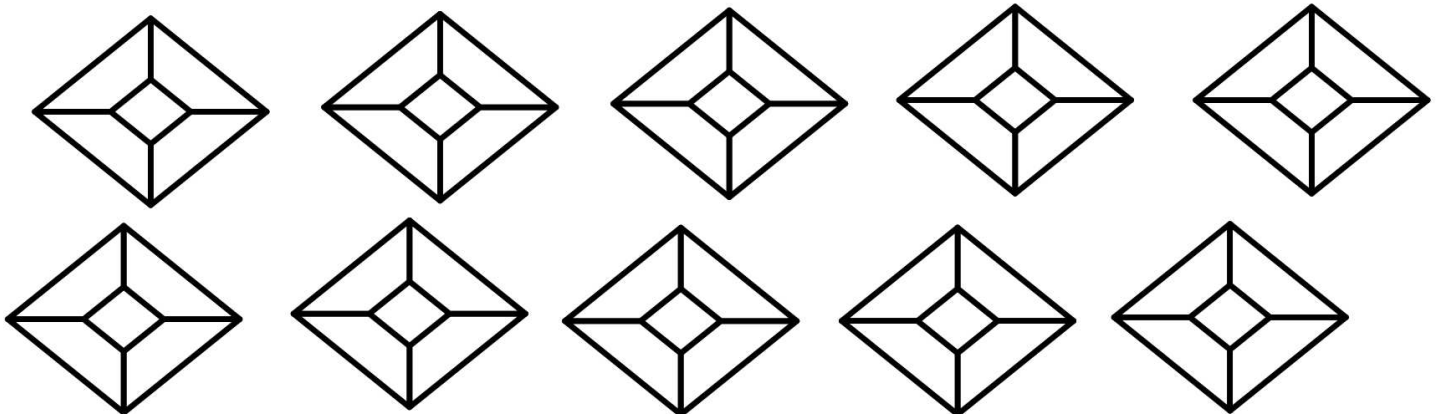
SAUTER	SAUTER	SAUTER	SAUTER	SAUTER
10 sauts de grenouille.	10 sauts genoux collés.	10 sauts cloche-pied.	10 sauts de kangourou.	20 montées de genoux.
				

DANSER	DANSER	DANSER	DANSER	DANSER
5 tours comme une ballerine. 	Danser comme un robot. 	Danser très vite. 	Jeu du miroir : l'adversaire fait des gestes, le concurrent l'imité. 1min. 	Danser tête, épaule, genoux et pieds. 

MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION
Soulever un poids. 30 sec. 	Courir vite. 3 min. 	Gainage. 30 sec. 	La chaise. 30 sec. 	10 squats. 

EQUILIBRE	EQUILIBRE	EQUILIBRE	EQUILIBRE	EQUILIBRE
L'écureuil 1 min. 	Marcher sur une ligne. 	Marcher sur une surface surélevée. 	Marcher avec un plateau dans une main. 	La planche. 30 sec. 

JEYONS A COLORIER A CHAQUE CHALLENGE SPORTIF REUSSI.




JACQUES A DIT :




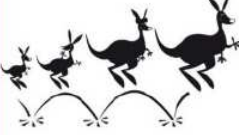

Pour les parents sans imprimante, voici une liste des actions motrices du Trivial Pursuit. Comme pour ce jeu, celui-ci se joue en famille. Faites 2 équipes et lancez vous les challenges.

Lancez les défis comme une « Jacques a dit ». À chaque action réalisée par composante, annotez d'une barre sur une ardoise ou sur une feuille. L'équipe ayant obtenu le plus de points gagne.

YOGA

Le chat 1 min. 	Chien tête en bas 1 min. 	La souris 1 min. 	La girafe 1 min. 	Le requin 30 sec. 
--	---	---	--	--

SAUTER

10 sauts de grenouille. 	10 sauts genoux collés. 	10 sauts cloche-pied. 	10 sauts de kangourou. 	20 montées de genoux. 
---	---	---	---	---

DANSER

5 tours comme une ballerine. 	Danser comme un robot. 	Danser très vite. 	Jeu du miroir : l'adversaire fait des gestes, le concurrent l'imité. 1min. 	Danser tête, épaule, genoux et pieds. 
---	---	--	--	--

MUSCULATION

Soulever un poids. 30 sec. 	Courir vite. 3 min. 	Gainage. 30 sec. 	La chaise. 30 sec. 	10 squats. 
---	--	---	--	---

EQUILIBRE

L'écureuil 1 min. 	Marcher sur une ligne. 	Marcher sur une surface surélevée. 	Marcher avec un plateau dans une main. 	La planche. 30 sec. 
--	---	---	--	--