

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 05 juin) :

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 11 : 15 nouvelles activités* proposées + rituels		
LANGAGE	*Comptines et chanson : « Deux » « C'est la fête des papas » « Dimanche » à imprimer (p5) et coller dans votre 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 (mêmes jeux que les semaines passées) (liste p2)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
PHONOLOGIE	Rituels et jeux de phonologie : à faire à n'importe quel moment de la journée (mêmes jeux que les semaines passées) (liste p2)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Rituel : les rimes (explication p4) (à imprimer p6 et 7)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Les rimes : jeu des animaux (explication p4) (à imprimer p8)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
NUMERATION	Rituels et jeux de numération : à faire à n'importe quel moment de la journée (mêmes jeux que les semaines passées) (liste p2)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Rituel : la fusée (explication p3)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Révision de l'écriture des chiffres de 1 à 9 (fiches modèles données les semaines précédentes) : variante avec un plateau de farine ou de semoule	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	*Les additions : les oeufs	1 fiche d'activité à imprimer (p9)
	*Jeu Le loto des nombres (explication p3) (à imprimer p10)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	* Jeu Complément à 6 (explication p3)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
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 (fiches modèles données les semaines précédentes) : variante avec un plateau de farine ou de semoule	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Graphisme décoratif : le papillon	1 fiche d'activité à imprimer (p11)
ECRITURE	*Révisions des lettres de l'alphabet de A à Z (fiches modèles données les semaines précédentes) : variante avec un plateau de farine ou de semoule. (Alphabet à étaler sur le dernier mois)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	* S'entraîner à écrire BONNE FETE PAPA en lettres capitales (fiche velléda à imprimer p12 et 13)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
LECTURE	*Les jours de la semaine : vendredi et samedi (Aide : correspondance des trois écritures donnée les semaines précédentes)	1 fiche d'activité à imprimer (p14)
VIVANT	*Jeu du corps humain : Body Game 2 (explication p3)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
TEMPS	Rituel de la date : grâce au calendrier du mois de juin, 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. (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 de juin vous a été envoyé par email individuellement
	*Images séquentielles : le petit-déjeuner de Flo	1 fiche d'activité à imprimer (p16)
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
MOTRICITE	UGSEL "Ma leçon d'EPS à la maison" Lien internet : https://www.ugsel35.fr/	

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

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] [ə] [e] dans les mots	
	Jeux de rimes : les familles	
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
	Les additions	La fusée
	Les prénoms	

Numération

<p>Rituel « La fusée »</p>	<p>Pour faire décoller la fusée, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par l'adulte. « Nous allons faire décoller la fusée en partant de 5, cela veut dire qu'il va falloir compter 'à l'envers' en partant de 5 jusqu'à arriver à zéro : 5, 4, 3, 2, 1, 0. Décollage immédiat ! »</p> <p><i>Cette activité peut être difficile au départ. Bien accompagner votre enfant en comptant avec lui.</i></p> <p><i>Commencer par des quantités situées entre 5 et 10. Pour ceux qui seraient à l'aise, commencer par des quantités plus grandes, situées entre 10 et 15, voire au-delà.</i></p> 
<p>Jeu « Le loto des nombres »</p>	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - cartons pour jouer au loto (<i>à imprimer p 10 ou à reproduire sur un carton un peu épais</i>) - des petits papiers pliés en 4 où sont inscrits les nombres de 1 à 10 - des jetons <p>→ Votre enfant pour jouer deux rôles : celui de meneur (tirer les petits papiers avec les nombres), ou celui de joueur (retrouver les nombres sur son carton de jeu)</p> <p><u>Règle du jeu:</u></p> <p>Un meneur de jeu tire au sort un petit papier sur lequel est inscrit un nombre entre 1 et 10. Dès qu'il a tiré le numéro, le meneur de jeu annonce le numéro lu sur le papier. Chaque joueur, à l'annonce du numéro tiré, vérifie si son carton comporte le numéro tiré. Si oui, il met un jeton sur la case correspondante. On procède alors à un nouveau tirage, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un des participants ait gagné. Le gagnant est celui qui réalise en premier un carton plein.</p> <p>→ L'activité peut être complexifiée en proposant aux joueurs plusieurs cartons.</p>
<p>Jeu « Complément à 6 »</p>	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 8 petits cartons de couleur (environ 8cm X 8cm) - des petites graines ou tout autre petit objet en assez grande quantité <p>① Activité préalable Demander à votre enfant de déposer sur chaque petit carton exactement 6 graines.</p> <p>② Compléter à 6 Pour chaque petit carton, déposer deux, trois ou plus de graines et donnez la consigne : « Des petites ont été déposées mais il n'y en a pas assez ! Il faut que tu complètes chaque carton pour qu'il y ait 6 graines à chaque fois ». Valider avec votre enfant en dénombrant les quantités placées sur chaque carton.</p> <p>③ Finaliser la séance Nommer avec votre enfant les différents compléments à six :</p> <ul style="list-style-type: none"> « si on 1 graine, il en faut encore 5 pour arriver à 6 ». « si on 2 graines, il en faut encore 4 pour arriver à 6 ». « si on 3 graines, il en faut encore 3 pour arriver à 6 ». « si on 4 graines, il en faut encore 2 pour arriver à 6 ». « si on 5 graines, il en faut encore 1 pour arriver à 6 ». « si on 0 graine, il en faut encore 6 pour arriver à 6 ». « si on 6 graines, il en faut encore 6 pour arriver à 6 ».

Phonologie

<p>Rituel</p> <p>« Les rimes »</p>	<p><u>Matériel</u></p> <p>- 5 listes de mots-image (<i>à imprimer p6 et 7</i>)</p> <p>Liste 1 : fleur, tracteur, facteur, radiateur, aspirateur</p> <p>Liste 2 : moto, bateau, couteau, seau, râteau</p> <p>Liste 3 : bougie, lit, souris, tapis, toupie</p> <p>Liste 4 : panda, chocolat, pizza, chat, papa</p> <p>Liste 5 : poisson, avion, camion, bonbon, cochon</p> <p>① Faire nommer chaque image de la liste 1 : « fleur, cœur, facteur, docteur, aspirateur ». Demandez à votre enfant s'il entend un son commun ? « Ces mots se terminent tous par le son 'eur', ont dit qu'ils riment ».</p> <p>② Renouveler avec les différentes listes, en découvrant une nouvelle liste par jour : « Quelle est la rime/le son commun de ces 5 images ? »</p> <p>③ Abstraction : réaliser ce jeu uniquement avec les mot entendus oralement (plus d'image)</p>
<p>Les rimes</p> <p>« Les animaux »</p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>- Jeu de 12 cartes avec des animaux et des objets (<i>à imprimer p 8</i>)</p> <p>① Activité préalable</p> <p>Demander à votre enfant de nommer toutes les images et de scander les syllabes de chaque mot : « la-pin, mou-ton... »</p> <p>② Racontez l'histoire : « les animaux sont tristes, ils ont perdu chacun un objet. Tu vas les aider à les retrouver. Pour cela, c'est facile ! Chaque animal a perdu un objet ayant la même syllabe finale » (la même syllabe à la fin du mot). Donner un exemple : « le koala a perdu son chocolat ». Demander quelle syllabe est commune pour ces deux mots « ko-a-la » et « cho-co-lat » : il s'agit de la syllabe LA</p> <p>③ Pour chaque animal, montrer la carte sur laquelle il est représenté, en scander les syllabes avec votre enfant, puis mettre en évidence sa syllabe finale . Proposer alors 2 images d'objet et demander à votre enfant quel est celui qui possède la même syllabe finale.</p> <p>④ L'activité peut être complexifiée en ne proposant plus deux images pour chaque animal, mais en laissant votre enfant chercher seul parmi les objets celui qui va rimer avec le nom de l'animal.</p>



Autres jeux

<p>VIVANT</p> <p>« Body Game 2 »</p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>- Plateau de jeu (<i>à imprimer p15</i>)</p> <p>- un dé (à constellations ou avec des chiffres pour travailler la reconnaissance des chiffres)</p> <p><u>But du jeu</u> : apprentissage du vocabulaire lié aux différentes parties du corps humain (orteils, épaule, menton, poignet, genou, dos, cheville, doigts, joue, front, dents, cou, coude, sourcils, cils, ongles)</p> <p>① Se déplacer sur le plateau de jeu en lançant le dé. Lorsque l'enfant tombe sur une case « partie du corps », il doit énoncer la partie du corps et la montrer sur lui.</p> <p>FREE CHOICE : nommer la partie du corps de son choix</p> <p>DES : rejouer</p> <p>② A chaque bonne réponse, il gagne un jeton</p>
---	---

Dimanche

Charlotte
Fait de la compote.

Bertrand
Suce des harengs.

Cunégonde
Se teint en blonde

Epaminondas
Cire ses godasses.

Thérèse
Souffle sur la braise

Léon
Peint des potirons.

Brigitte
S'agite, s'agite

Adhémar
Dit qu'il en a marre.

La pendule
Fabrique des virgules.

Et moi dans tout cha ?
Et moi dans tout chat ?

Moi ze ne bouze pas
Sur la langue z'ai un chat.

René de Obaldia



Deux

J'ai deux pieds pour sauter
J'ai deux jambes pour marcher
J'ai deux bras pour te serrer
J'ai deux mains pour te toucher
J'ai deux yeux pour te regarder
J'ai deux oreilles pour t'écouter
Mais qu'une bouche pour
t'embrasser.

Bonne fête papa !

C'est la fête des papas

Gilles Diss

Refrain :

***C'est la fête des papas
Et quand mon papa s' réveillera
je lui f'rai des gros bisous comme ça !***

***C'est la fête des papas
Et quand mon papa s' réveillera
je lui f'rai des gros bisous de partout !***

1. Sur la main, sur le front,
la moustache ou le menton
Je lui f'rai des gros bisous filous !

2. Sur la joue, sur l'oreille,
jusque sur le bout du nez
Je lui f'rai des gros bisous filous !

3. Sur la tête, dans le cou,
Comme je l'aime mon p'tit Papou
Je lui f'rai des gros bisous filous !



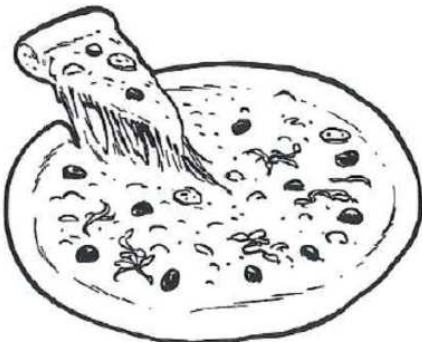
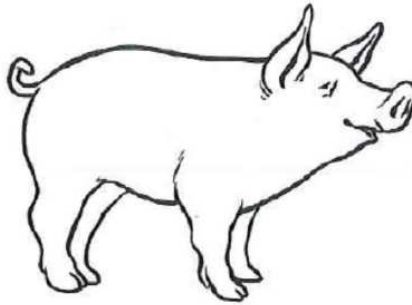
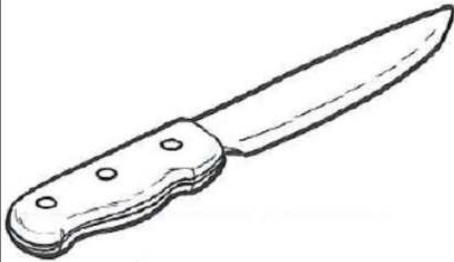
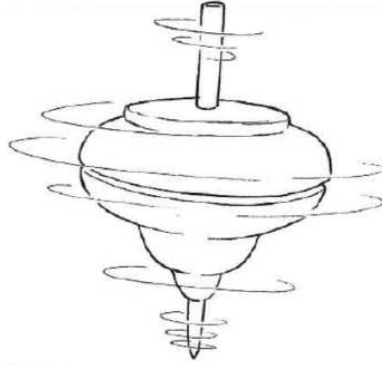
Liste 1 : fleur, tracteur, facteur,
radiateur, aspirateur

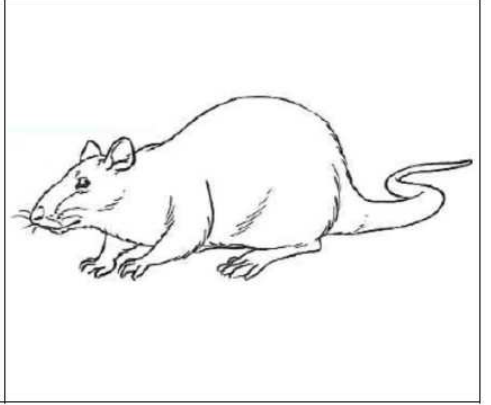
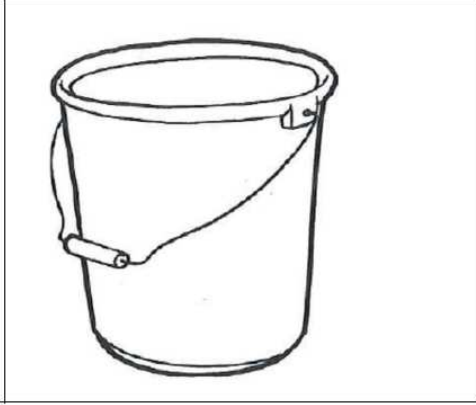
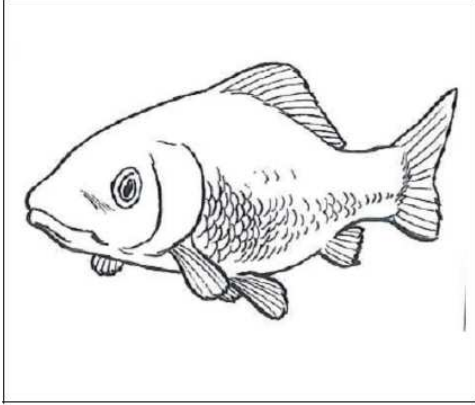
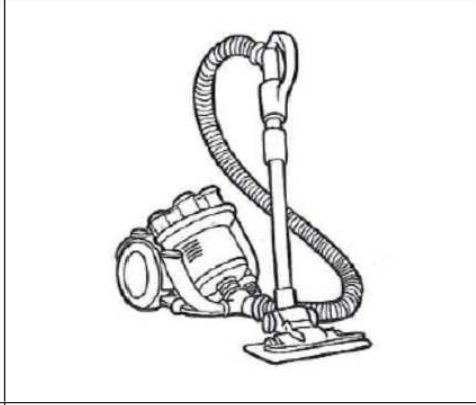
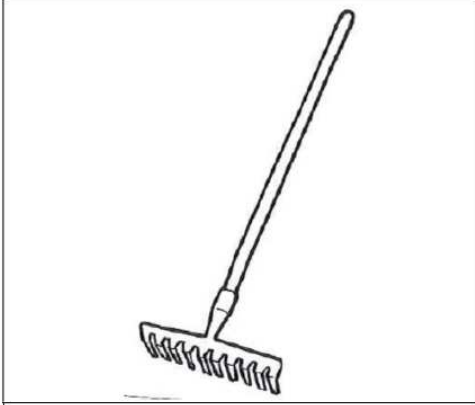
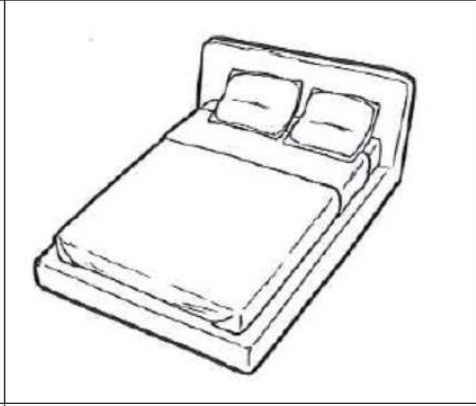
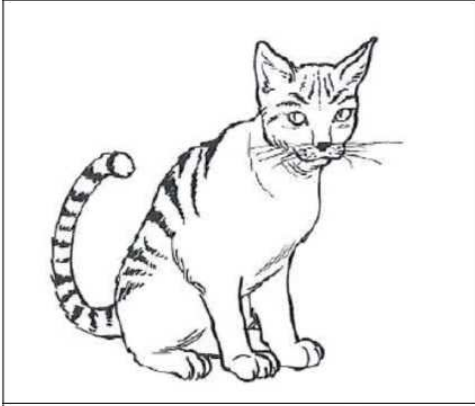
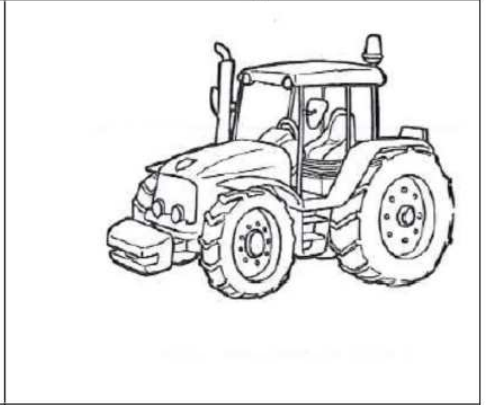
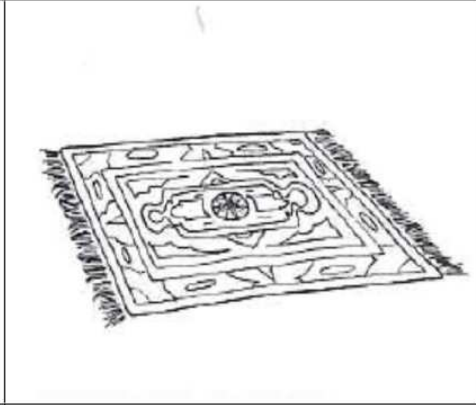
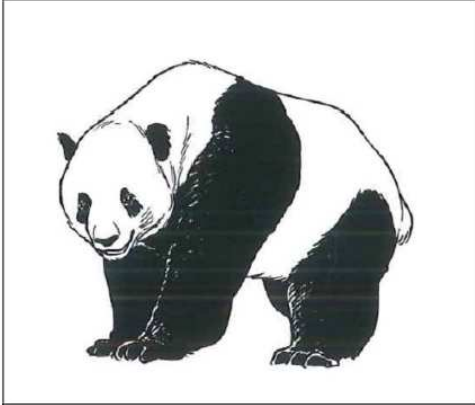
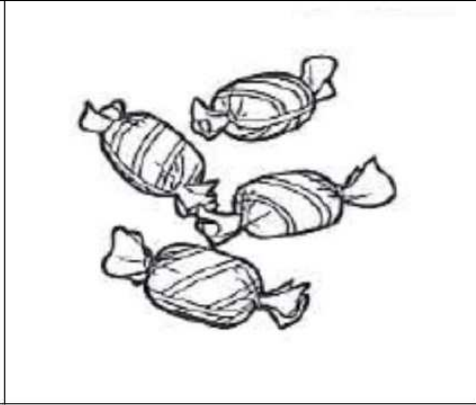
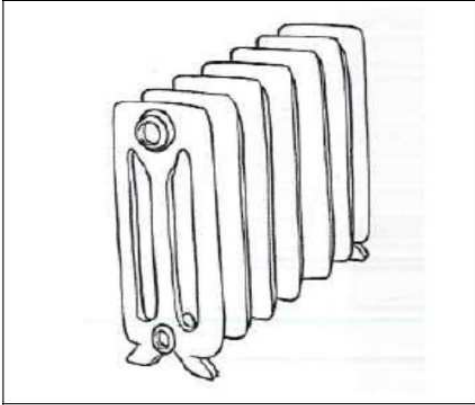
Liste 2 : moto, bateau, couteau,
seau, râteau

Liste 3 : bougie, lit, souris, tapis,
toupie

Liste 4 : panda, chocolat, pizza,
chat, papa

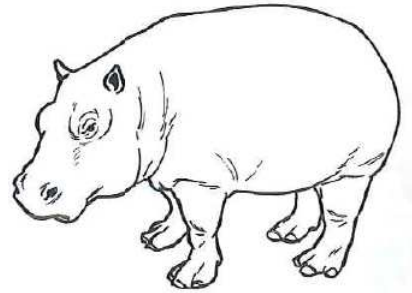
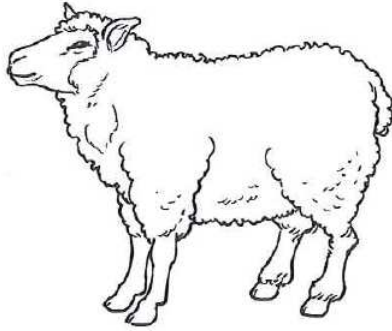
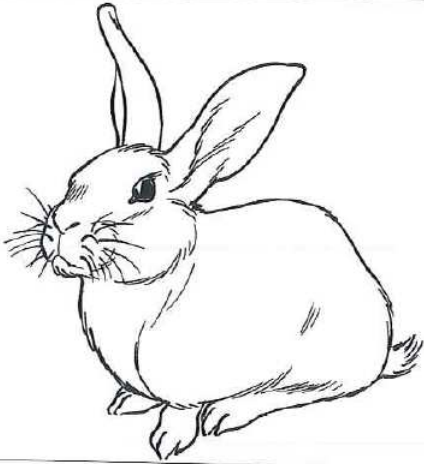
Liste 5 : poisson, avion, camion,
bonbon, cochon



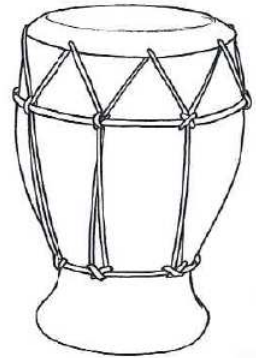
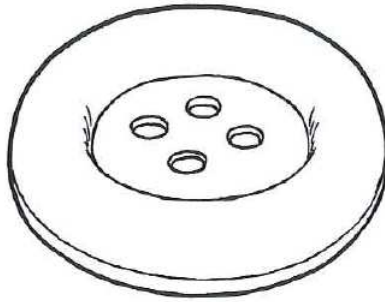


Phonologie : Jeu « les animaux » / Images à découper

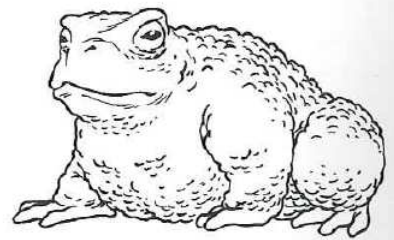
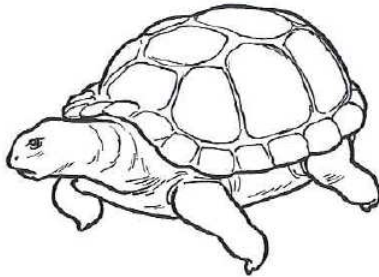
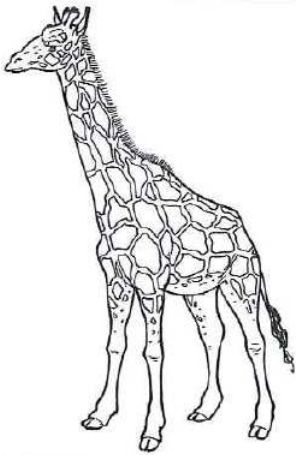
lapin - mouton - hippopotame



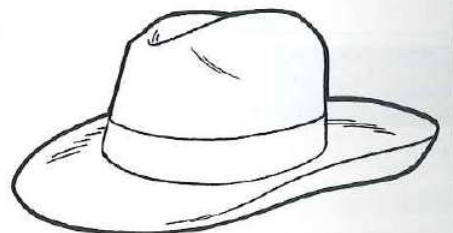
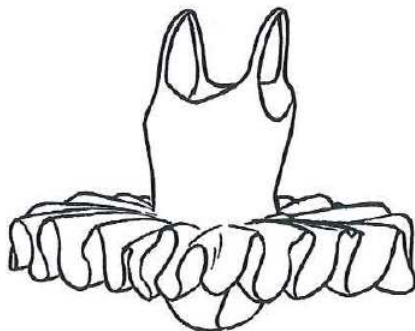
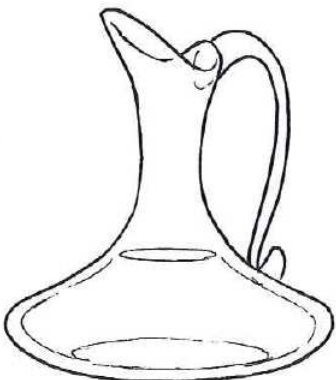
sapin - bouton - tam-tam



girafe - tortue - crapaud



carafe - tutu - chapeau



Consigne : Découpe les étiquettes chiffres. Additionne le nombre d'œufs et écris le résultat dans la case à droite. Code l'addition avec les étiquettes chiffres.

$$\boxed{3} \text{ } \text{[Egg Carton with 3 eggs]} + \text{[Egg Carton with 1 egg]} \boxed{1} = \square$$

$$\square \text{ } \text{[Egg Carton with 2 eggs]} + \text{[Egg Carton with 3 eggs]} \square = \square$$

$$\square \text{ } \text{[Egg Carton with 5 eggs]} + \text{[Egg Carton with 1 egg]} \square = \square$$

$$\square \text{ } \text{[Egg Carton with 4 eggs]} + \text{[Egg Carton with 2 eggs]} \square = \square$$

$$\square \text{ } \text{[Egg Carton with 3 eggs]} + \text{[Egg Carton with 3 eggs]} \square = \square$$

$$\square \text{ } \text{[Egg Carton with 2 eggs]} + \text{[Egg Carton with 2 eggs]} \square = \square$$

✂

3	1	4	3	2	5	5	1	6	2	6	4	7	8
3	3	6	3	2	5	4	2	1	2	5	4	7	8

Loto des nombres : planches à imprimer ou à recopier sur de la cartoline et à découper.

	6		10
3		9	
	2		4

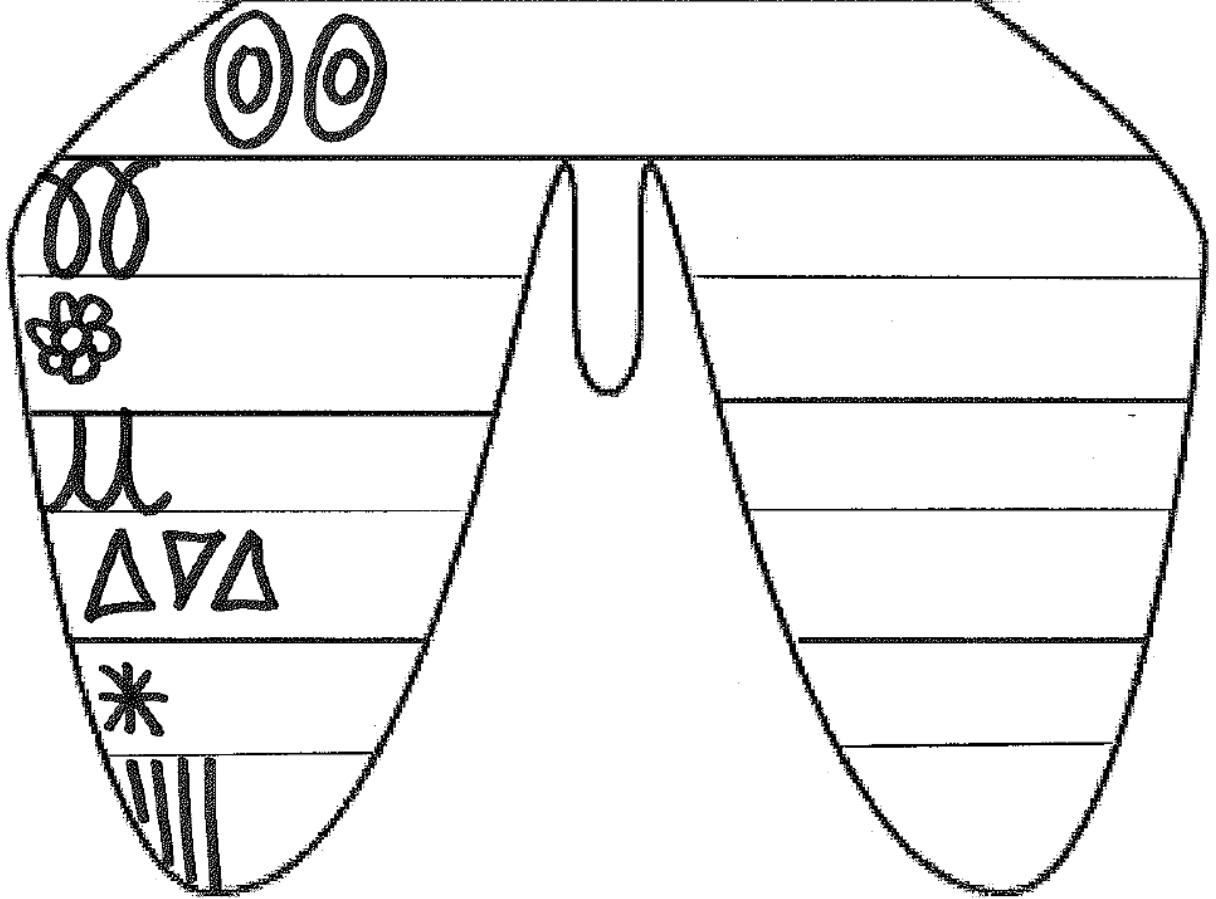
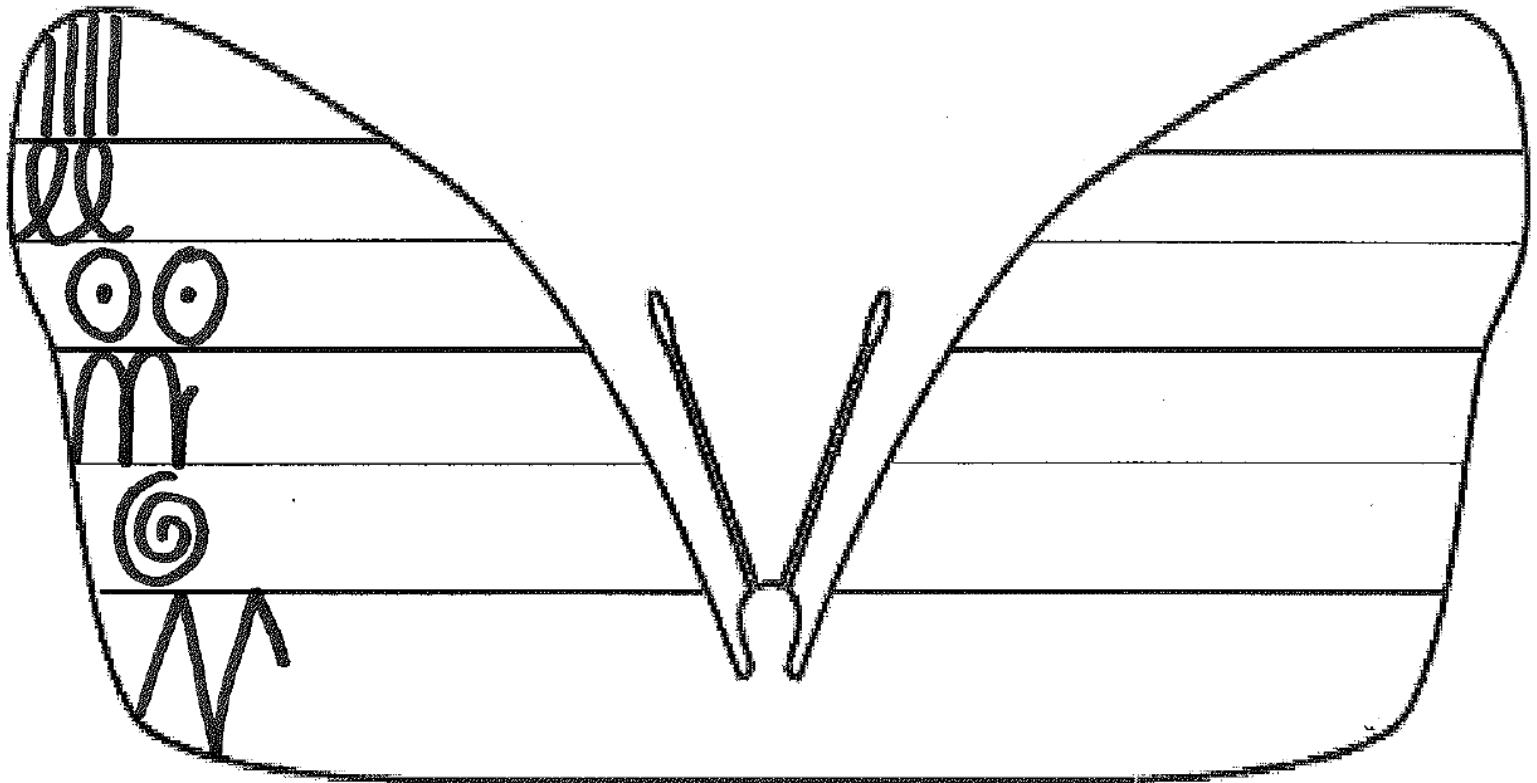
1		9	
	8		5
6		7	

10		7	
	5		9
3		6	

3		2	
	9		7
8		6	

5		4	
	10		8
6		1	

7		3	
	2		9
4		10	



B

O

N

E

F

T

P

A

BONNE

FETE

PAPA

A ton tour, tout(e)seul(e)...

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

VENDREDI
vendredi

VENDREDI	vendre	VENIR
vendeur	VENDU	VENDREDI
vendredi	VENDRE	ventilateur
vente	VENDREDI	vénus
VENDREDI	VENUS	venir
vendredi	vendu	VENTILATEUR
VENDEUR	vendredi	VENTILER
ventiler	VENTE	vendredi

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

SAMEDI
samedi

sans	SAMEDI	semelle
samedi	diamant	SANGLE
SAMBA	sandale	samedi
SAMEDI	semaine	SANS
sangle	samedi	SEMAINE
samedi	SEMELLE	semis
SANDALE	diamant	SAMEDI
samba	SAMEDI	SEMIS



front



doigt



épaule



cils



cou



front



orteil



sourcil



dos



cheville



dent



menton



cheville



dent



orteil



dent



cheville



dent



cils

Free Choice

Body Game



poignet



dent



poignet



ongle



dos



cou



orteil



poignet



orteil



cils



genou



dent



poignet



cheville



dos



cou



dent



poignet



dent



poignet



joue



poignet



poignet



poignet



poignet



poignet



cils



poignet



poignet



poignet

Départ

Free Choice



Consigne : Tu découpes les images qui racontent le petit-déjeuner de Flo. Puis tu les poses dans l'ordre de l'histoire. Enfin tu colles les images quand tu es sûr de toi.

