

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 12 juin) :

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 12 : 15 nouvelles activités* proposées + rituels		
LANGAGE	Comptines et chanson : « Deux » « C'est la fête des papas » « Dimanche » (données la semaine passée)	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 : l'intrus (explication p3) (utiliser les images des semaines passées)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Les rimes : jeu des boîtes à rimes (explication p3) (utiliser les images des semaines passées)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Création d'une poésie avec des rimes (comme « Dimanche »)	(explication p3)
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
	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 glaces	1 fiche d'activité à imprimer (p6)
	*Le coffre au trésor	1 fiche d'activité à imprimer (p7)
	*Jeu « La bataille de la mer » : cartes de 1 à 7 (explication p4) (à imprimer p8)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*Jeu « Complément à 7 » et « Complément à 8 » (explication p4)	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: variante avec un plateau de farine ou de semoule	Aussi souvent que votre enfant le souhaite (fiches modèles données les semaines précédentes)
	*Graphisme décoratif : le poisson	1 fiche d'activité à imprimer (p9)
ECRITURE	* Révisions des lettres de l'alphabet de A à Z : variante avec un plateau de farine ou de semoule (Alphabet à étaler sur le dernier mois) (fiches modèles données les semaines précédentes)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	* S'entraîner à écrire BONNE FETE PAPA en lettres capitales (fiche velleda donnée la semaine passée) pour réaliser une carte (explication p10 à 12)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
LECTURE	*Les jours de la semaine : dimanche et semaine (Aide : correspondance des trois écritures donnée les semaines précédentes)	1 fiche d'activité à imprimer (p13)
	*Retrouver son prénom en écriture cursive (1 fiche élève à imprimer parmi les 10 fiches)	1 fiche d'activité à imprimer (p14 à 23)
VIVANT	*Jeu du corps humain : Body Game 2 (dessiner sur le bonhomme) (explication p4) (impression p 24)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
ESPACE	*Tableau à double entrée	1 fiche d'activité à imprimer (p25)
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 velleda le jour en lettres capitales. (même activité que la semaine passée) (explications données 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 : Flo se brosse les dents	1 fiche d'activité à imprimer (p26)
MOTRICITE FINE	Liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe (explications données les semaines précédentes)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite

MOTRICITEUGSEL "Ma leçon d'EPS à la maison" Lien internet : <https://www.uqsel35.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

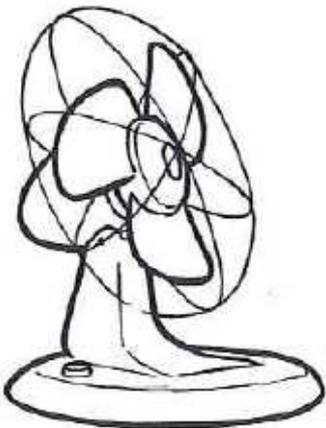
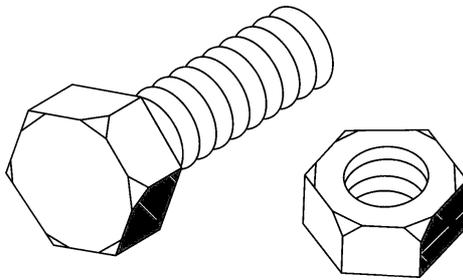
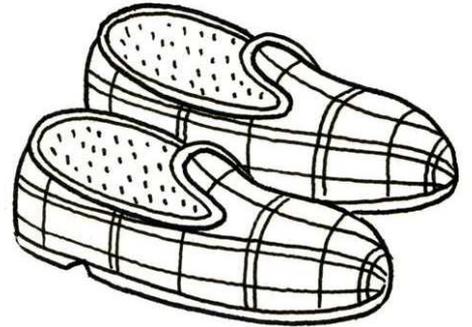
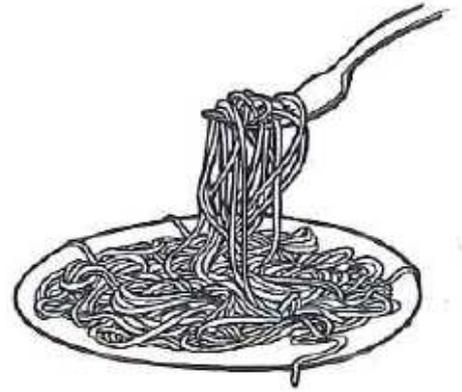
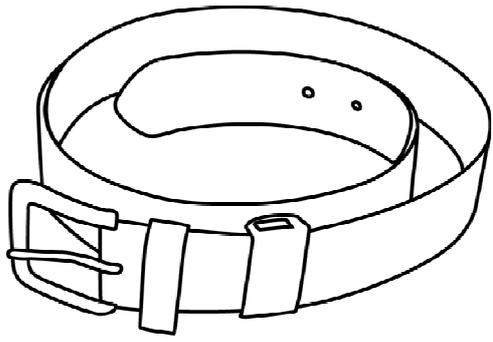
Vous pouvez continuer à jouer aux jeux et rituels des semaines passées dont voici le listing :

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 / les animaux	
	Rituels : les rimes	
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	Grelé-Grelé
	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
	Le loto des nombres	Les prénoms
Le complément à 6		

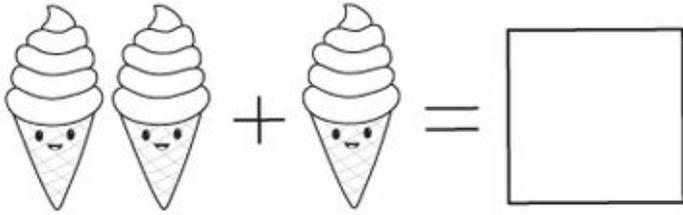
<u>Phonologie</u>	
Rituel « L'intrus »	<p><u>Matériel</u></p> <p>- Jeu de 44 cartes (<i>images données les semaines précédentes</i>)</p> <p>Famille DO : radeau, rideau, landau, judo Famille LON : ballon, melon, violon, talon Famille TO : manteau, chapiteau, moto, râteau Famille TON : bâton, mouton, bouton, piéton Famille SON : poisson, hérisson, saucisson, caleçon Famille TURE : confiture, voiture, couverture, peinture</p> <p>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</p> <p>① Sur la table, placez une série de 4 ou 5 cartes qui riment et une carte d'une autre série qui ne rime pas (par exemple : bâton, mouton, bouton, piéton et papa). Les disposer mélangées sur la table (l'intrus au milieu des autres cartes qui riment) ② Demandez à votre enfant de nommer les 5 ou 6 cartes et d'identifier la carte intruse « Quelle carte ne rime pas avec les autres ? » ③ Renouveler l'activité plusieurs fois : 3 séries par jour.</p>
Les rimes « Les boîtes à rimes »	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>- Carte référentes pour les boîtes à rimes : cadeau, boulon, château, menton, chaussons, maison, ceinture, ventilateur, spaghetti, lama (<i>à imprimer p5</i>) - 10 boîtes à rimes (DO, LON, TO, TON, SON, ON, TURE, EUR, I, A) - Jeu de 44 cartes (<i>images données les semaines précédentes</i>)</p> <p>Famille DO : radeau, rideau, landau, judo Famille LON : ballon, melon, violon, talon Famille TO : manteau, chapiteau, moto, râteau Famille TON : bâton, mouton, bouton, piéton Famille SON : poisson, hérisson, saucisson, caleçon Famille TURE : confiture, voiture, couverture, peinture</p> <p>Liste 1 : fleur, tracteur, facteur, radiateur, aspirateur Liste 2 : moto, bateau, couteau, râteau Liste 3 : bougie, lit, souris, tapis, toupie Liste 4 : panda, chocolat, pizza, chat, papa Liste 5 : poisson, avion, camion, bonbon, cochon</p> <p>① Activité préalable à chaque séance Demander à votre enfant de nommer toutes les images. ② Demander à votre enfant de placer les cartes-images dans la boîte contenant le mot-image avec lequel il rime. Pour aider votre enfant, dire oralement le mot-image reçu et les mots-image de référence en accentuant la rime afin qu'il la perçoive. Travailler avec deux ou 3 boîtes à rimes par jour (voir proposition de travail dans le petit encart).</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Jour 1 : Spaghetti / Lama Jour 2 : cadeau / maison Jour 3 : château / boulon / ceinture Jour 4 : menton / chausson / ventilateur</p> </div>
Les rimes « création d'une poésie »	<p>Afin de créer une poésie avec tous les prénoms des Moyennes Sections de l'école, nous vous proposons de trouver une ou plusieurs rimes avec votre prénom (et ceux des autres camarades si le jeu des rimes vous plaît !).</p> <p>Par exemple, « Charlotte fait de la compote » « Bertrand a perdu ses gants » « Stéphanie mange des spaghettis » « Nathalie aime le brocoli » « Anne-Caroline monte la colline »</p> <p>Merci d'envoyer (dans la semaine) aux maîtresses les rimes trouvées pour pouvoir créer une poésie qui sera à coller par la suite dans le cahier de vie.</p>

<u>Numération</u>	
Jeu « La bataille de la mer »	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - jeu de cartes (<i>à imprimer p8</i>) : 1 à 7 pour cette semaine et 8 à 10 pour la semaine prochaine <p><u>Règle du jeu:</u></p> <p>Partager les cartes en deux tas équitables. Ramasser le plus de cartes possible à son adversaire. Celui qui pose la carte avec la plus grande quantité récupère sa carte ainsi que celle de son adversaire. La partie s'arrête par épuisement des cartes d'un joueur.</p>
Jeu « Complément à 7 et 8 »	<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</p> <p>Demander à votre enfant de déposer sur chaque petit carton exactement 7 graines, puis exactement 8 graines</p> <p>② Compléter à 7</p> <p>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 7 graines à chaque fois ». Valider avec votre enfant en dénombrant les quantités placées sur chaque carton.</p> <p>③ Finaliser la séance</p> <p>Nommer avec votre enfant les différents compléments à sept :</p> <ul style="list-style-type: none"> « si on a 1 graine, il en faut encore 6 pour arriver à 7 ». « si on a 2 graines, il en faut encore 5 pour arriver à 7 ». « si on a 3 graines, il en faut encore 4 pour arriver à 7 ». « si on a 4 graines, il en faut encore 3 pour arriver à 7 ». « si on a 5 graines, il en faut encore 2 pour arriver à 7 ». « si on a 6 graines, il en faut encore 1 pour arriver à 7 ». « si on a 7 graines, il en faut encore 0 pour arriver à 7 ». « si on a 0 graine, il en faut encore 7 pour arriver à 7 ». <p>④ Faire de même pour le complément à 8 / Finaliser la séance</p> <p>Nommer avec votre enfant les différents compléments à huit :</p> <ul style="list-style-type: none"> « si on a 1 graine, il en faut encore 7 pour arriver à 8 ». « si on a 2 graines, il en faut encore 6 pour arriver à 8 ». « si on a 3 graines, il en faut encore 5 pour arriver à 8 ». « si on a 4 graines, il en faut encore 4 pour arriver à 8 ». « si on a 5 graines, il en faut encore 3 pour arriver à 8 ». « si on a 6 graines, il en faut encore 2 pour arriver à 8 ». « si on a 7 graines, il en faut encore 1 pour arriver à 8 ». « si on a 8 graines, il en faut encore 0 pour arriver à 8 ». « si on a 0 graine, il en faut encore 8 pour arriver à 8 ».

<u>Autres jeux</u>	
VIVANT « Body Game 2 »	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Plateau de jeu (<i>donné la semaine dernière</i>) - un dé (à constellations ou avec des chiffres pour travailler la reconnaissance des chiffres) - un bonhomme « vierge » à remplir à chaque tour de jeu (<i>à imprimer p24 et à mettre sous pochette plastique pour l'utiliser comme une pochette velléda</i>) <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 dessine la partie du corps sur le bonhomme à compléter.</p> <p>Possibilité de complexifier la tâche en dessinant le bonhomme sur une feuille blanche, et non sur le velléda.</p>

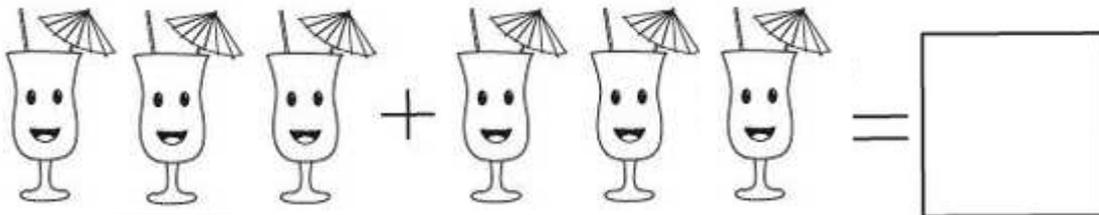
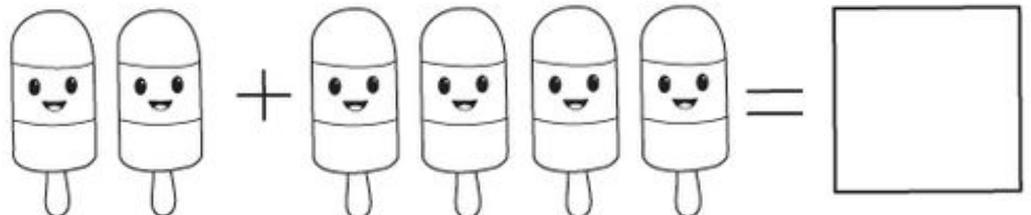
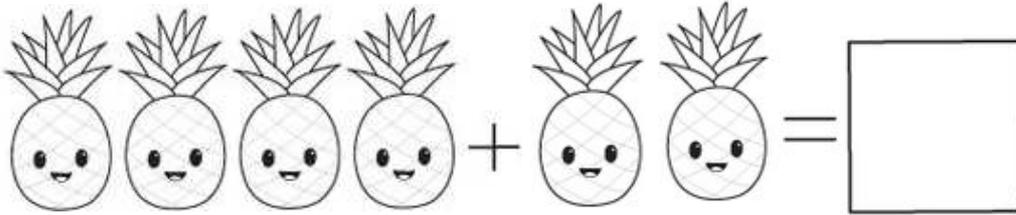
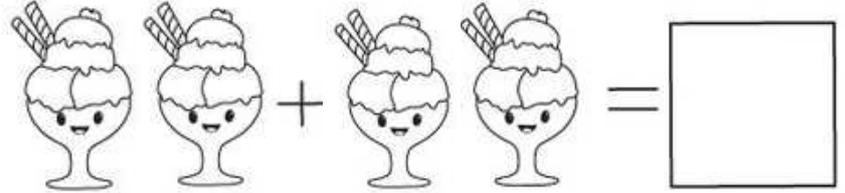


Consigne : Découpe les étiquettes chiffres. Additionne le nombre de desserts et écris le résultat dans la case à droite. Code l'addition avec les étiquettes chiffres.



2

1



✂

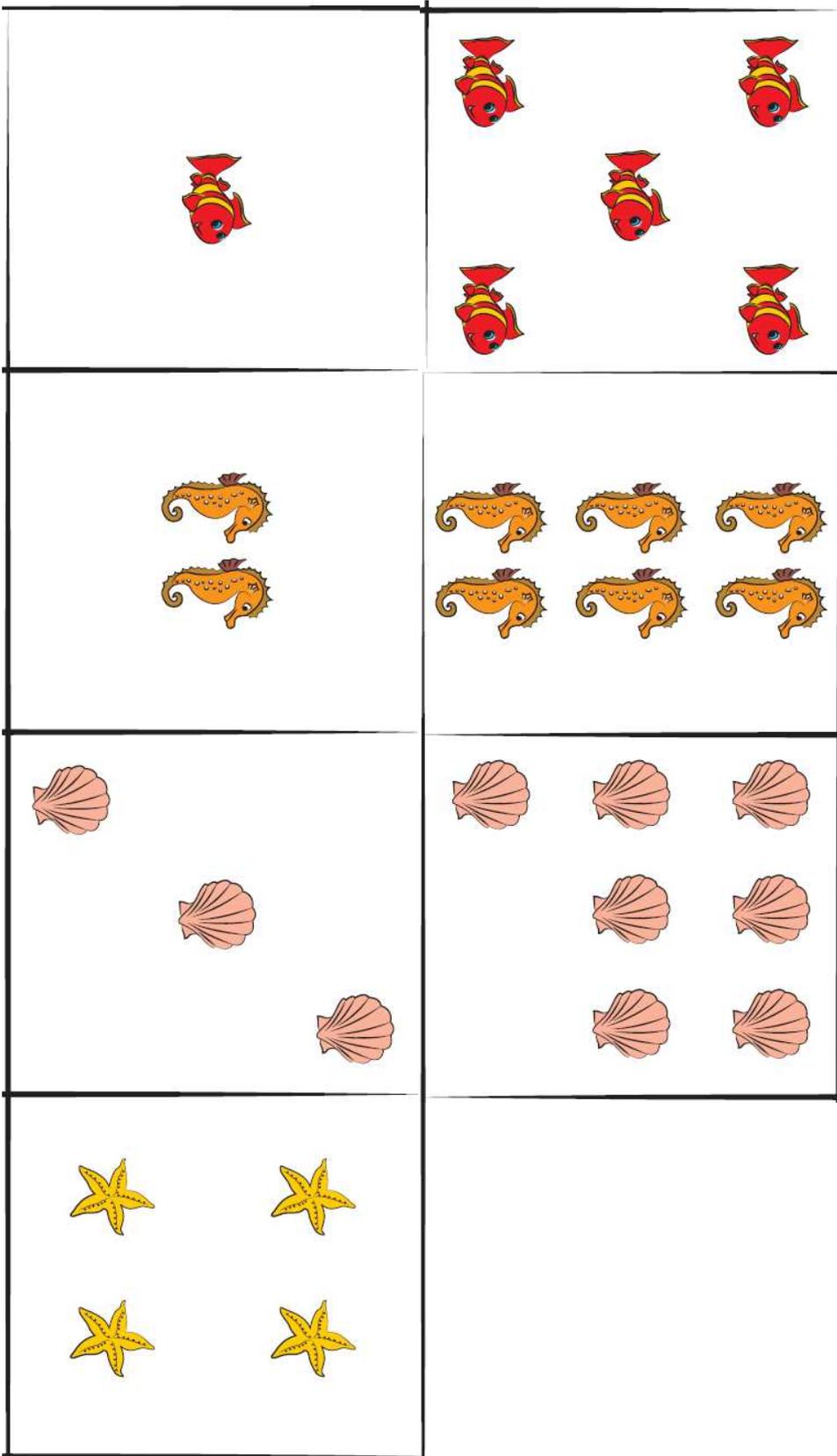
3	1	2	4	2	5	2	1	6	2	4	4	7	6
2	3	6	3	2	5	4	3	3	2	6	4	7	8

Consigne : tu colles AUTANT de gommettes QUE le chiffre indiquée sur la grosse pièce d'or (ou tu dessines autant de pièces que le chiffre indiqué).

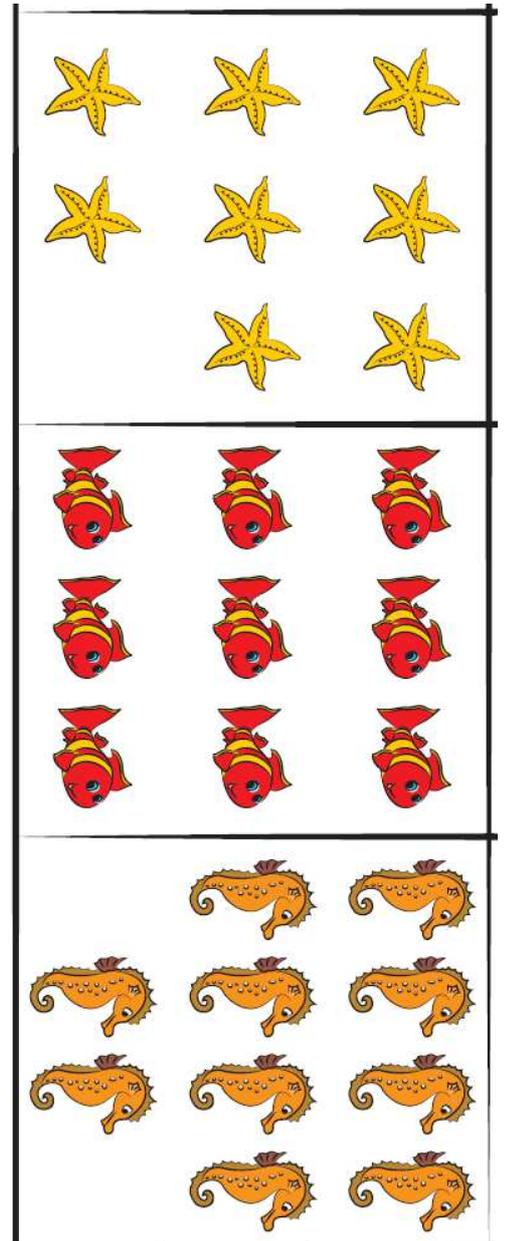


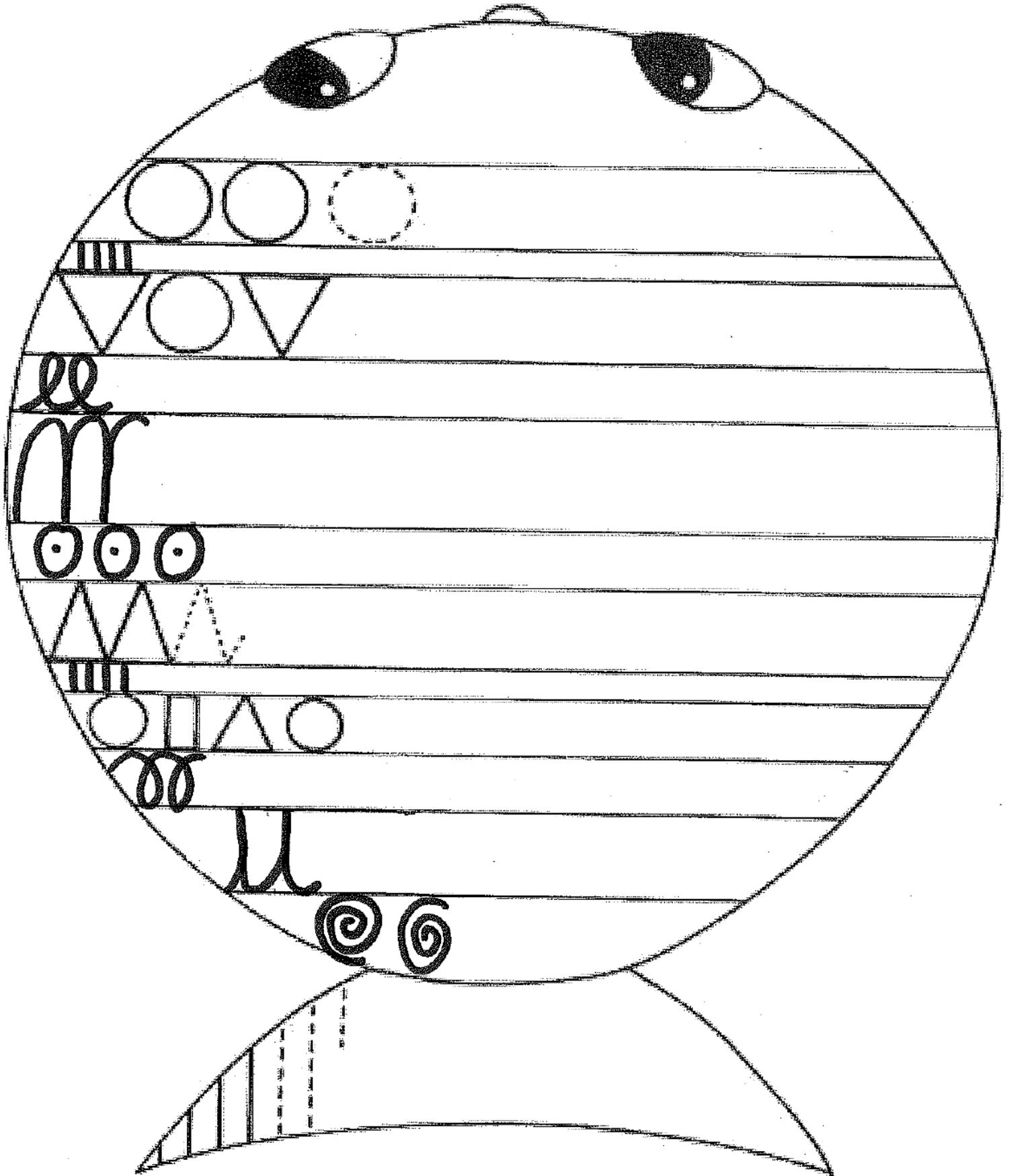
« Bataille de la mer » : imprimer (en plusieurs exemplaires) sur du papier cartonné.

Cartes de 1 à 7 (semaine 12)



Cartes de 8 à 10 (semaine 13)





Carte pour la fête des papas

- 1) Choisir le motif puis l'imprimer.
Y découper une bandelette de 1cm de largeur.
Plier le motif (un format A5 de feuille suffit) en accordéon.



BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA -
 BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA -
 BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA -
 BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA -
 BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA -
 BONNE FÊTE - BONNE FÊTE - BONNE FÊTE -
 BONNE FÊTE - BONNE FÊTE - BONNE FÊTE -
 BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE PAPA -
 BONNE FÊTE PAPA - BONNE FÊTE



- 2) Placer la bandelette de papier au centre du nœud, l'enrouler et la coller.



- 3) Choisir une cartoline colorée pour faire ressortir le nœud papillon noir et blanc.
Coller le nœud papillon au centre de la carte. Y écrire BONNE FÊTE PAPA (autour du nœud, à l'intérieur de la carte ou au dos selon vos envies).



→ Idée de décoration finale pour faire un petit cadre autour du nœud papillon (de préférence à la peinture noire ; il suffit de mettre de la peinture sur une baguette et laisser son empreinte sur la feuille.)

Fond 1 pour le nœud papillon (au choix)



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

DIMANCHE
dimanche

DIMANCHE	manche	dimension
DIME	manchette	DIMANCHE
dimanche	manchon	MANCHOT
diminuer	DIMANCHE	DIMINUTIF
MANCHON	dîme	DIMANCHE
dimanche	MANCHE	manchot
DIMENSION	dimanche	DIMINUER
diminutif	MANCHETTE	dimanche

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

SEMAINE
semaine

SAMEDI	SEMAINE	semoule
semainier	semis	SEMAINE
semaine	SEMER	main
SEMIS	domaine	semaine
samedi	MAIN	SEMAINE
DOMAINE	SEMAINE	demain
DEMAIN	semaine	SEMOULE
SEMAINIER	semer	semaine

Fiche pour Loan, Laoura, Lise, Léopaul et Louane

Loan	Laoura	Léopaul
Louane	Lise	Loan
Léopaul	Loan	Laoura
Lise	Loan	Lise
Laoura	Louane	Léopaul
Louane	Laoura	Louane
Lise	Léopaul	Loan
Léopaul	Louane	Laoura
Laoura	Lise	Léopaul
Lise	Loan	Louane

Fiche pour Enzo et Ewen

Enzo	Ewen	Eden
Ethan	Eddy	Enzo
Eden	Enzo	Ewen
Eddy	Enzo	Eddy
Ewen	Ethan	Eden
Ethan	Ewen	Ethan
Eddy	Eden	Enzo
Eden	Ethan	Ewen
Ewen	Eddy	Eden
Eddy	Enzo	Ethan

Fiche pour Aaron et Aélia

Aélia	Aaron	Axel
Agathe	Antoine	Aélia
Axel	Aélia	Aaron
Antoine	Aélia	Antoine
Aaron	Agathe	Axel
Agathe	Aaron	Agathe
Antoine	Axel	Aélia
Axel	Agathe	Aaron
Aaron	Antoine	Axel
Antoine	Aélia	Agathe

Fiche pour Ilan et Irina

Inès	Irina	Ilan
Irène	Icare	Inès
Ilan	Inès	Irina
Icare	Inès	Icare
Irina	Irène	Ilan
Irène	Irina	Irène
Icare	Ilan	Inès
Ilan	Irène	Irina
Irina	Icare	Ilan
Icare	Inès	Irène

Hugo	Hippolyte	Henri
Hermine	Hugues	Hugo
Henri	Hugo	Hippolyte
Hugues	Hugo	Hugues
Hippolyte	Hermine	Henri
Hermine	Hippolyte	Hermine
Hugues	Henri	Hugo
Henri	Hermine	Hippolyte
Hippolyte	Hugues	Henri
Hugues	Hugo	Hermine

Fiche pour Capucine

Clémence	Chloé	Capucine
Candice	Camille	Clémence
Capucine	Clémence	Chloé
Camille	Clémence	Camille
Chloé	Candice	Capucine
Louane	Chloé	Candice
Camille	Capucine	Clémence
Capucine	Candice	Chloé
Chloé	Camille	Capucine
Camille	Clémence	Candice

Fiche pour Rayan

Robin	Rayan	Raphaël
Raoul	Raymond	Robin
Raphaël	Robin	Rayan
Raymond	Robin	Raymond
Rayan	Raoul	Raphaël
Raoul	Rayan	Raoul
Raymond	Raphaël	Robin
Raphaël	Raoul	Rayan
Rayan	Raymond	Raphaël
Raymond	Robin	Raoul

Fiche pour Julia

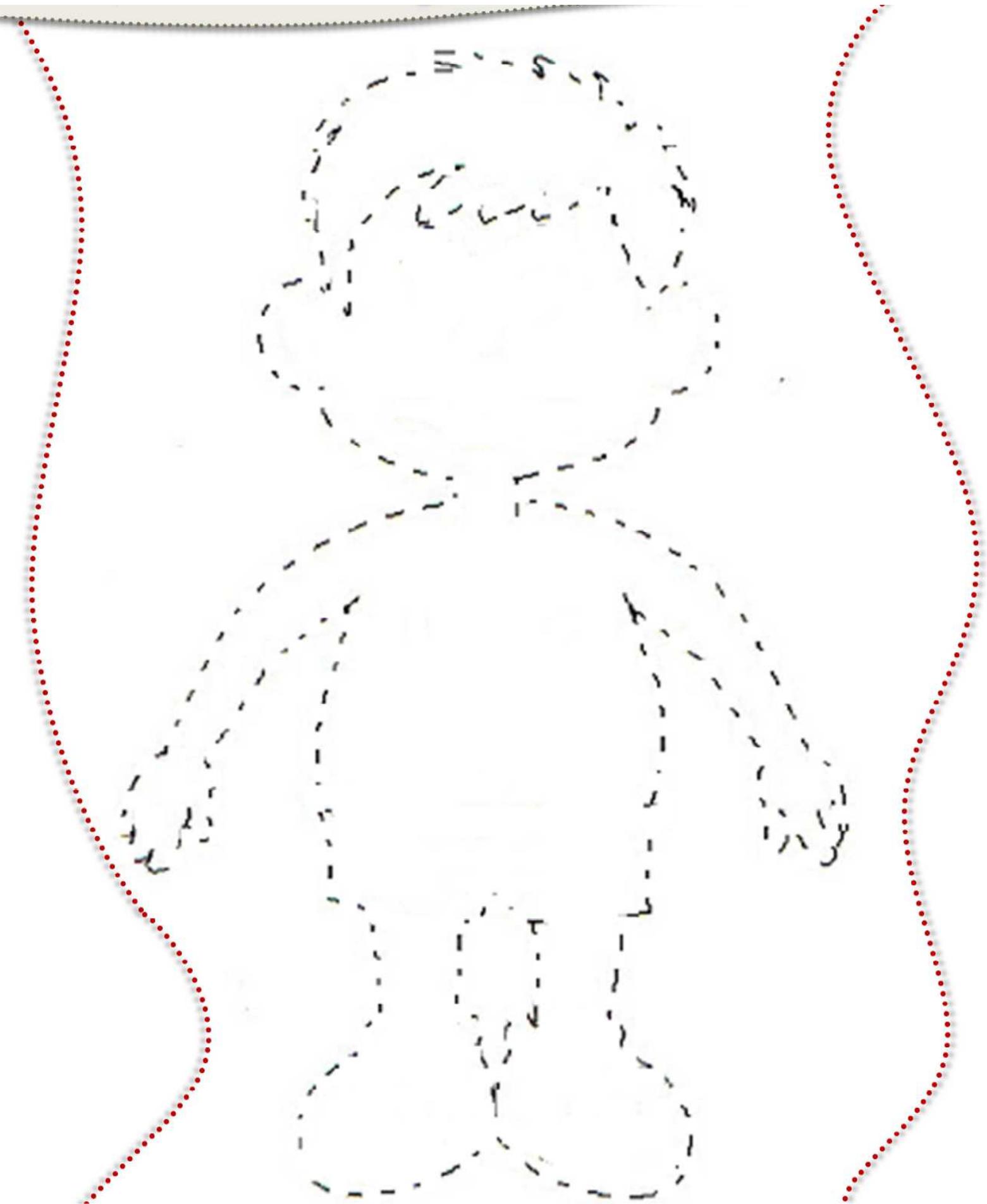
Julia	Jade	Jeanne
Julien	Julie	Julia
Jeanne	Julia	Jade
Julie	Julia	Julie
Jade	Julien	Jeanne
Julien	Jade	Julien
Julie	Jeanne	Julia
Jeanne	Julien	Jade
Jade	Julie	Jeanne
Julie	Julia	Julien

Fiche pour Pauline

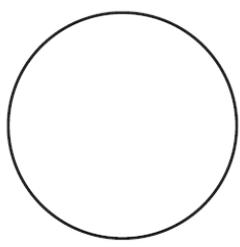
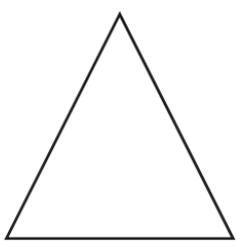
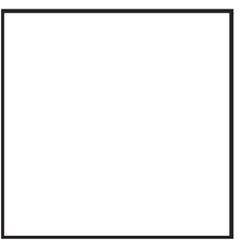
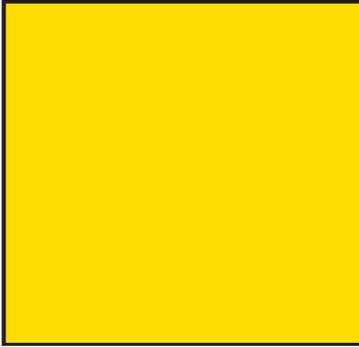
Paule	Patrice	Pauline
Cauline	Paola	Paule
Pauline	Paule	Patrice
Paola	Paule	Paola
Patrice	Cauline	Pauline
Cauline	Patrice	Cauline
Paola	Pauline	Paule
Pauline	Cauline	Patrice
Patrice	Paola	Pauline
Paola	Paule	Cauline

Fiche pour Nora

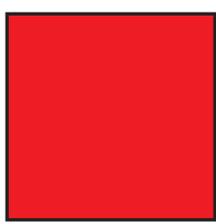
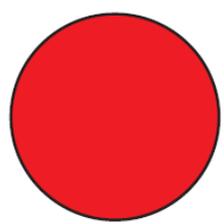
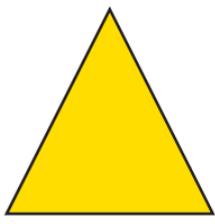
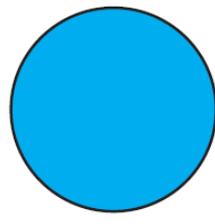
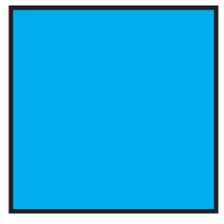
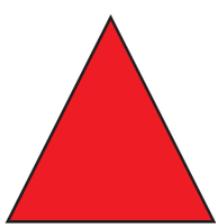
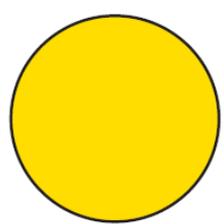
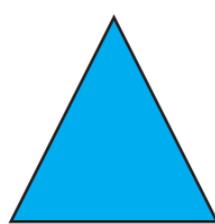
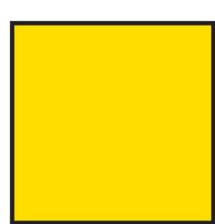
Noé	Nora	Nathan
Noah	Nolan	Noa
Nathan	Noé	Nora
Nolan	Noé	Nolan
Nora	Noah	Nathan
Noah	Nora	Noah
Nolan	Nathan	Noé
Nathan	Noah	Nora
Nora	Nolan	Nathan
Nolan	Noé	Noah



Consigne : Tu découpes les formes géométriques puis tu les colles dans la bonne case du tableau.



Consigne : Tu découpes les images qui racontent l'histoire de Flo qui se brosse les dents. Puis tu les poses dans l'ordre de l'histoire. Enfin tu colles les images quand tu es sûr de toi.

