

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 20 mars) :

APPRENTISSAGES		
Fiches d'activités semaine 2 : 21 activités proposées		
PHONOLOGIE	Dénombrer les syllabes d'un mot NB : Il s'agit des syllabes orales et non écrites (c'est-à-dire que le e muet de la fin des mots ne doit pas s'entendre : loupe = 1 syllabe / chemise = 2 syllabes)	2 fiches d'activité à imprimer
MATHEMATIQUES	Ecrire en chiffre les nombres de 1 à 3 (pochettes velléda) : <i>à imprimer, plier en deux puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i> S'entraîner également à les « écrire » avec de la pâte à modeler.	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Constituer des collections de 3 à 6 éléments : Pâte à modeler (<i>fiches modèle à imprimer</i>).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Dénombrer des quantités de 1 à 6	1 fiche d'activité à imprimer
	Lecture des chiffres 1 à 6	1 coloriage codé à imprimer
	Jeu de plateau « La course des grenouilles » : <i>à imprimer</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de cartes « Bataille des quantités » de 2 à 6 éléments : <i>à imprimer</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Complément à 4	1 fiche d'activité à imprimer
GRAPHISME	Pochettes velléda pour s'entraîner à réviser le tracé des lignes verticales et horizontales, du quadrillage, des lignes brisées en respectant le sens du tracé : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i>	4 fiches velléda pour l'instant Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	J'apprends à dessiner avec des ronds : l'oiseau et le cochon	2 fiches explicatives
ECRITURE	S'entraîner à écrire son prénom sur la pochette velléda de la classe (envoyée par email pour la classe de Mathilde)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
ESPACE	Jeu de repérage spatial complet (PS + MS) <i>à imprimer</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	SUR/SOUS – DEVANT/DERRIERE – DANS/A COTE	1 fiche d'activité à imprimer
DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT	Faire pousser des pépins de pommes, graines de lentilles ou de haricot, ou autres graines dans une boîte à CD ou boîte à œufs (selon vos possibilités).	Observation régulière, au fil des jours.

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

- Lire des histoires, écouter des histoires avec CD... Puis poser quelques questions aux enfants sur la compréhension de l'histoire : « Quels sont les personnages ? » « Où a lieu l'histoire ? » « Que se passe-t-il ? » « Dans quel ordre ont lieu les événements ? » etc...

Il existe de nombreux podcast disponibles sur internet. Voici quelques liens :

→ <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

→ <https://papapositive.fr/plus-de-100-histoires-a-ecouter-en-famille/?fbclid=IwAR0fzVP5iSEAF41R6yAt3Wd8ro7pm5wOGV2rjvIdIADX95BcEBoivgYGmZA>

→ <https://www.franceculture.fr/emissions/lectures-denfance>

→ <https://www.franceinter.fr/emissions/les-p-tits-bateaux>

→ Voici un site répertoriant une multitude d'émissions et idées d'écoute : <https://taleming.com/occuper-enfants-maison->

[coronavirus/?fbclid=IwAR3tKXuvfDZmiJ3x5MoDu9WbD87snHZUfI29F8ZSKJGG52IzhuExmlgG6Rk](https://www.franceinter.fr/emissions/coronavirus/?fbclid=IwAR3tKXuvfDZmiJ3x5MoDu9WbD87snHZUfI29F8ZSKJGG52IzhuExmlgG6Rk)

- Faire des recettes de cuisine : par exemple les recettes des anniversaires du cahier de vie (Vous trouverez d'autres recettes sur le site **Bricidou**)

- Faire des jeux de cartes : jouer à la bataille, au UNO, BATA-WAF, faire des réussites...

- Jouer à des jeux de société : les petits chevaux, jeu de l'oie, jeu du serpent et échelle, les dames, les dominos traditionnels, les memory ...

- Dessiner, faire des dessins par étape, colorier sans dépasser (en commençant par les bords de la forme à colorier)

- Faire des jeux de construction/d'assemblages : Puzzles, Tangram, kapla ...

- Sortir, courir, faire du vélo, de la trottinette, du roller... dans la limite de ce qui est autorisé.

- Observer les petites bêtes, les fleurs, les feuilles avec l'arrivée du printemps.

⇒ **D'autres documents seront mis en ligne sur le site de l'école vendredi prochain.**

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

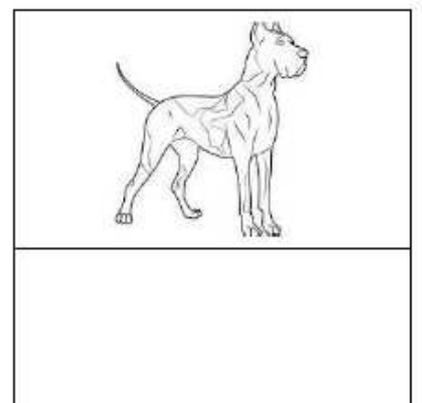
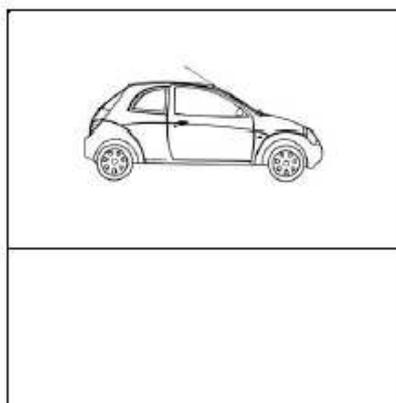
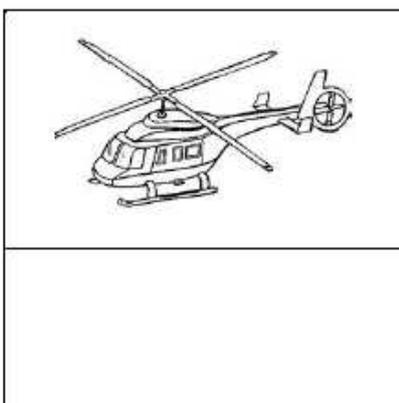
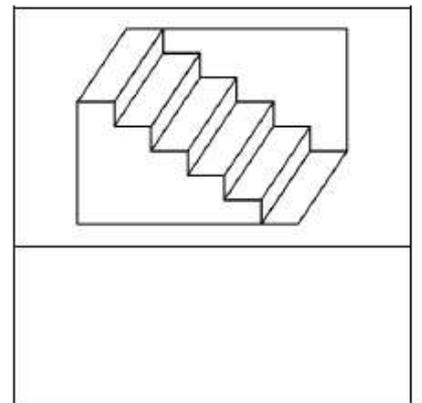
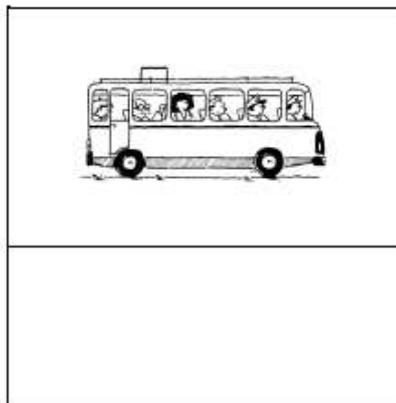
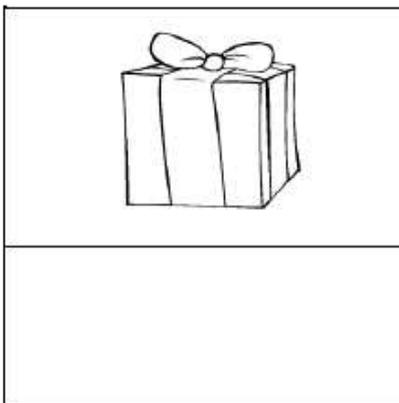
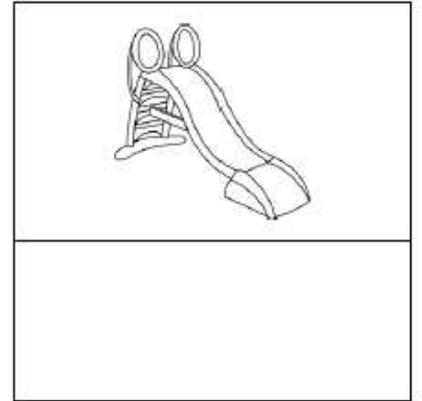
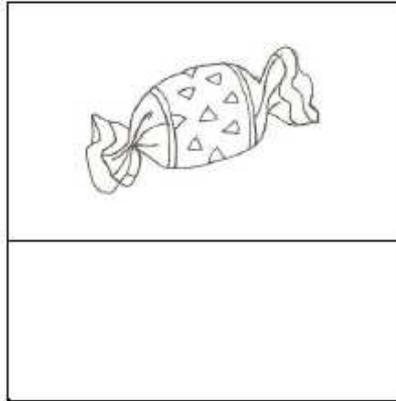
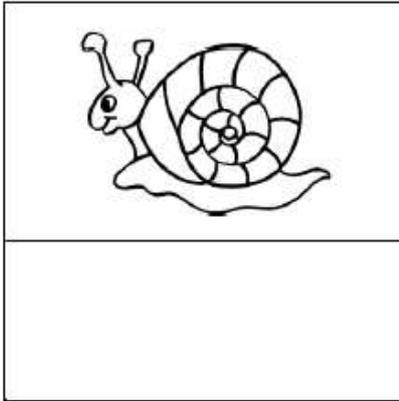
Prénom : _____

date _____

Phonologie : Scander les syllabes orales d'un mot.



Colle autant de gommettes qu'il y a de syllabes orales dans le mot.



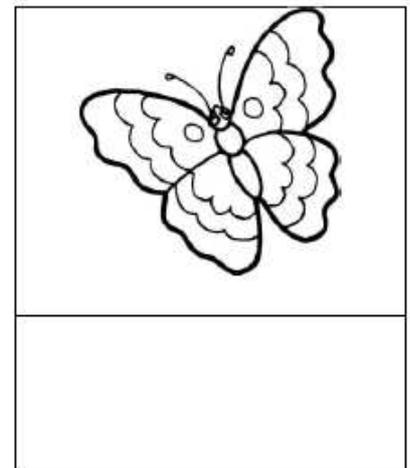
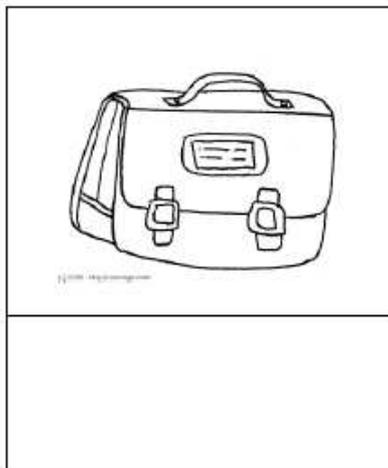
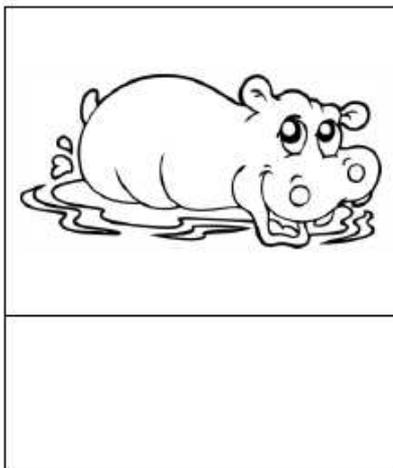
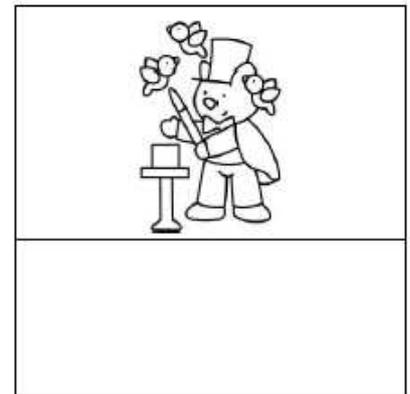
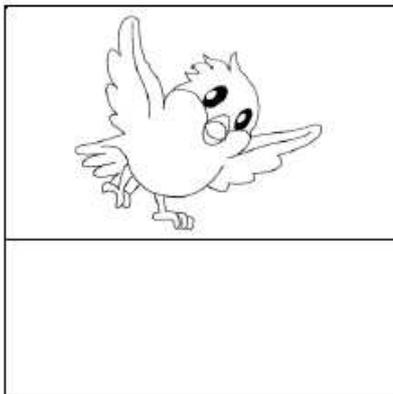
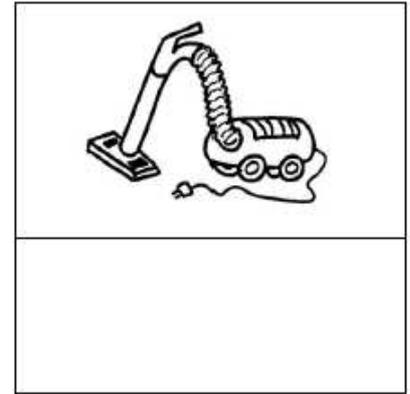
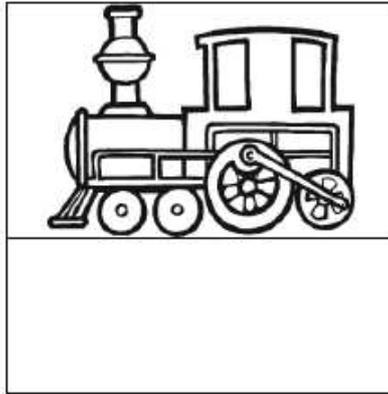
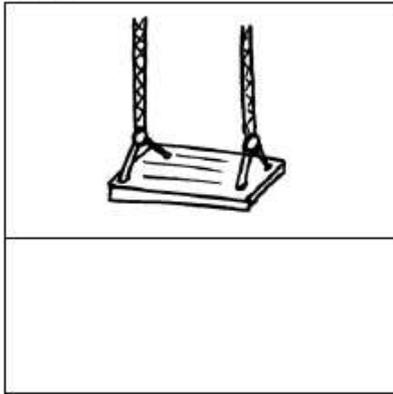
Prénom : _____

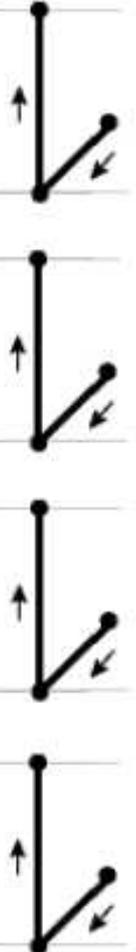
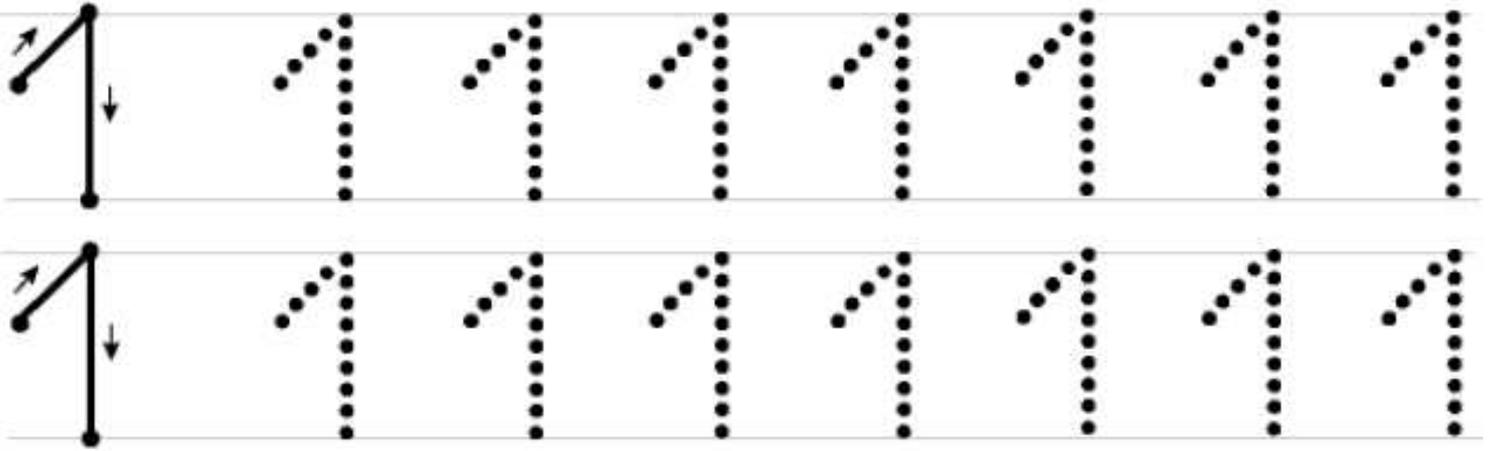
date _____

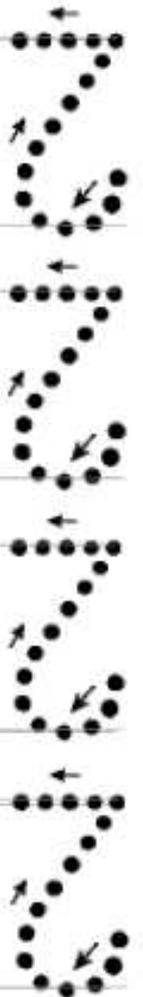
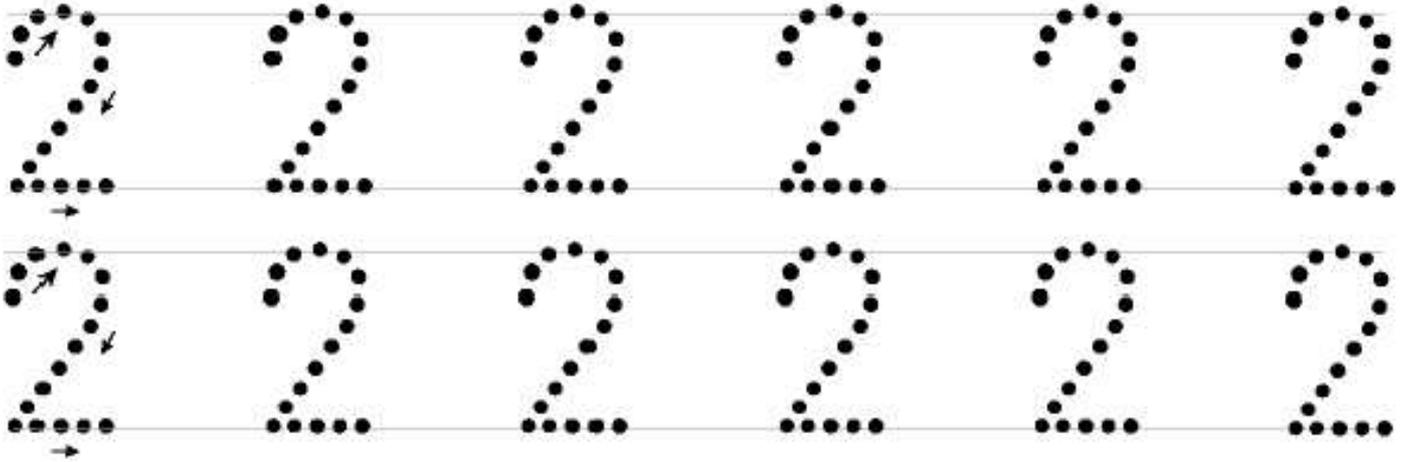
Phonologie : Scander les syllabes orales d'un mot.



Colle autant de gommettes qu'il y a de syllabes orales dans le mot.

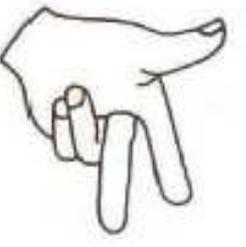








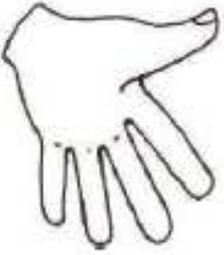
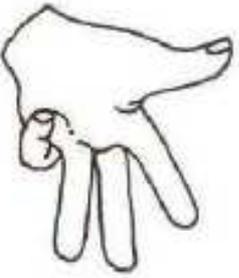
21)



22)



23)



24)



21)

3



5



22)

4



3



23)

2



5



24)

5



4



21)



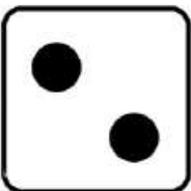
23)



22)



24)



Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Dénombrer une quantité.

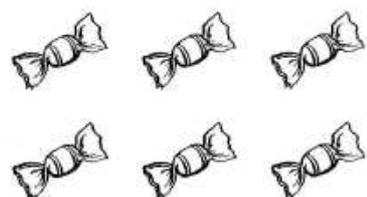
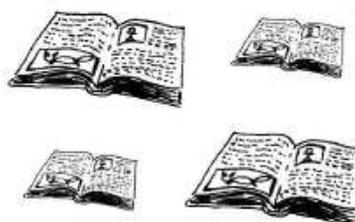
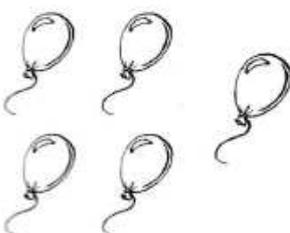
DATE

Découpe les images et **colle-les** dans les boîtes à nombres qui conviennent.

4

5

6



Prénom : _____

Date : _____

COLORIAGE MAGIQUE G.S. N°9 : Dénombrement de collections d'un à six éléments.

1 | 2

3 | 4

5 | 6

7 | 8

9 | 10

Combien y a-t-il
de têtes
dans chaque case ?

1

rouge

2

gris

3

bleu

4

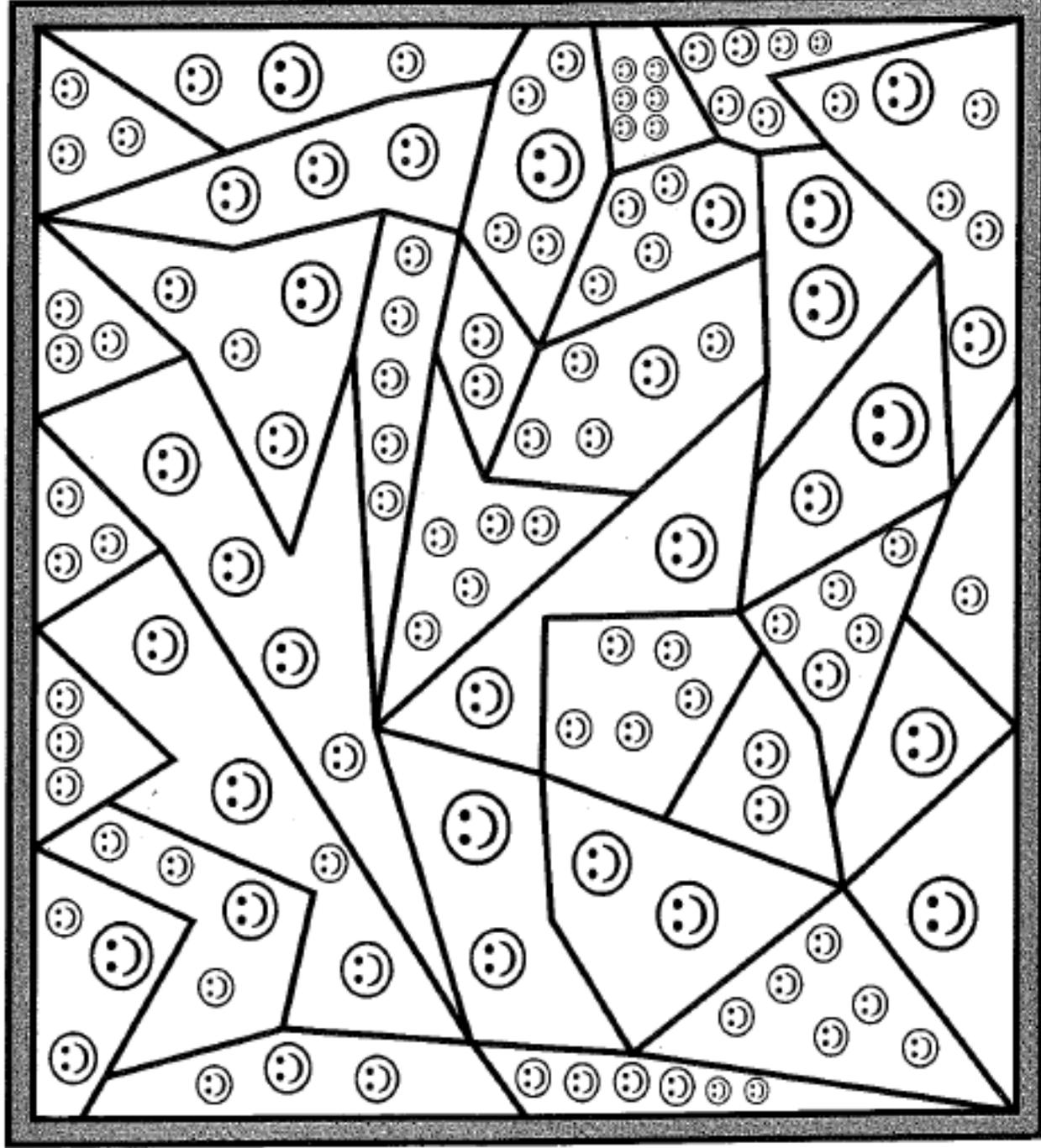
jaune

5

orange

6

vert



COLORIAGE
MAGIQUE



avec aide
seul



lent



normal



rapide



Erreurs



La course des grenouilles

LIRE LES ÉCRITURES CHIFFRÉES DES NOMBRES DE 1 À 4
SE DÉPLACER SUR UNE PISTE ORIENTÉE

MATÉRIEL

- Un dé avec l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 4 et un plan de jeu (**matériel page 41**).
- 2 images de grenouilles : une verte et une rouge.

ORGANISATION

Atelier dirigé puis autonome de 4 à 6 élèves.

BUT DU JEU

Savoir quelle grenouille traversera la première la mare. Il n'y a pas d'élève vainqueur, c'est une grenouille qui gagne.

RÈGLE DU JEU

L'enseignant présente la grenouille verte et la rouge. Il explique que les 2 grenouilles veulent traverser la mare. Les grenouilles font la course en sautant sur les cailloux. Si une grenouille s'arrête sur un nénuphar, elle retourne à la case départ. La première grenouille qui arrive sur l'autre berge gagne.

DÉROULEMENT

● Étape 1 Jouer en atelier dirigé

- Lancer le dé pour chaque grenouille. Celle qui obtient le plus grand nombre débute la partie.
- Lancer le dé et déplacer la grenouille en fonction du nombre indiqué par le dé.
- S'arrêter en cours de partie pour savoir quelle est la grenouille la plus proche du bord.
- Finir la course en faisant le jet exact.
- Anticiper le dernier jet à faire pour arriver.

● Étape 2 Jouer en autonomie

- Jouer en assurant le respect des règles.

L'enseignant observe les enfants pendant le jeu selon différents critères : respecte les règles, reconnaît les constellations et les chiffres, se déplace correctement sur la piste orientée.

VARIANTES

- Jouer à 2.
- Jouer à 2 équipes : une pour chaque grenouille.

DIFFÉRENCIATION

Le déplacement des grenouilles peut être matérialisé avec des jetons si les élèves ont besoin de comprendre que pour se déplacer sur une piste avec un pion, on ne compte pas la case sur laquelle « on se trouve ».

JEU EN GROUPE
Manipulation

STRUCTURATION
Échange oral collectif

CONSOLIDATION
Manipulation

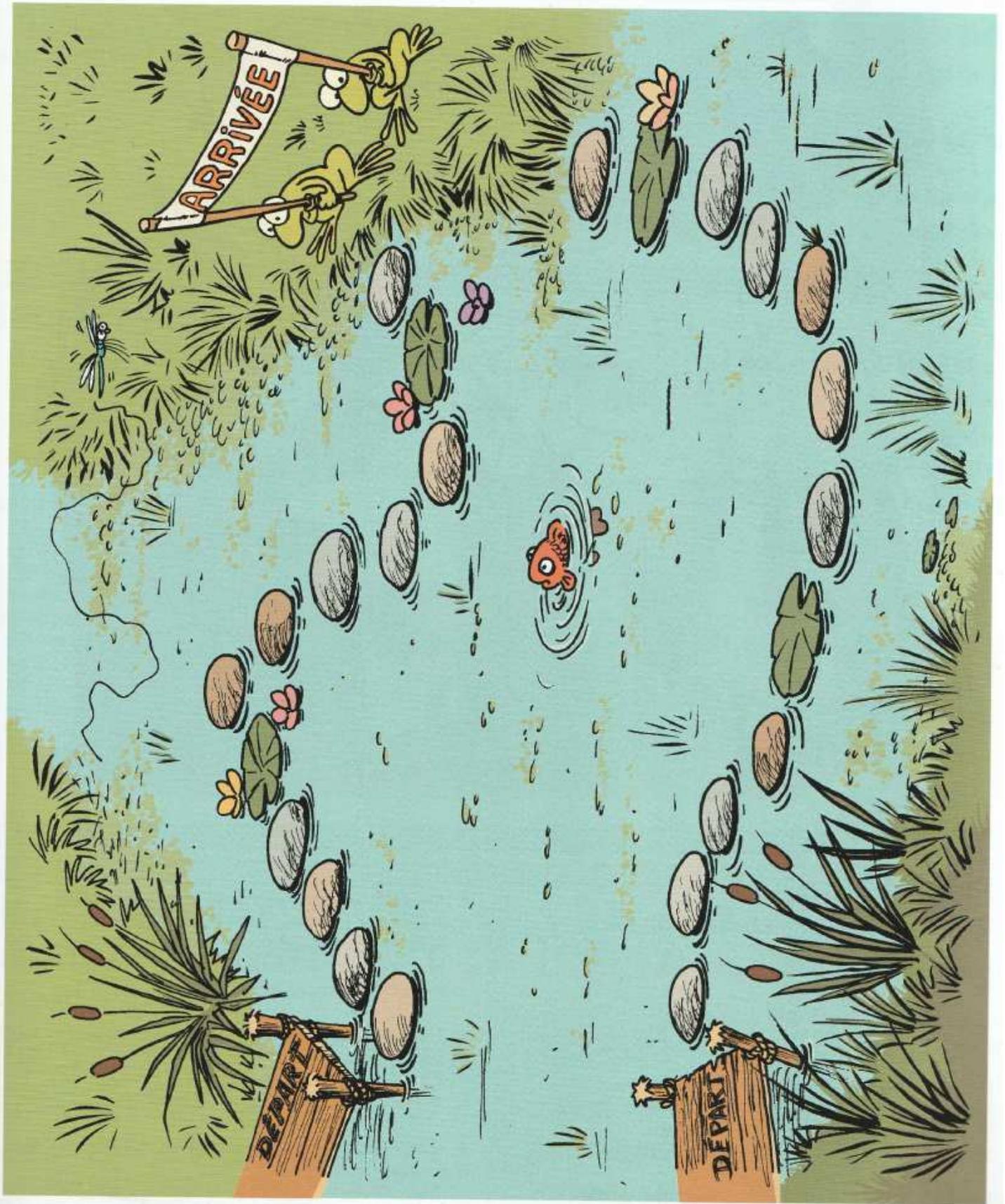
ÉVALUATION
Manipulation

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Comprendre** et reformuler des consignes.
- **Lexique** Verbes (lancer, prendre, compter, poser), vocabulaire spatial (sur, devant, près, loin, vers), noms (mare, berge, bord, nénuphar, pierre).

MATÉRIEL



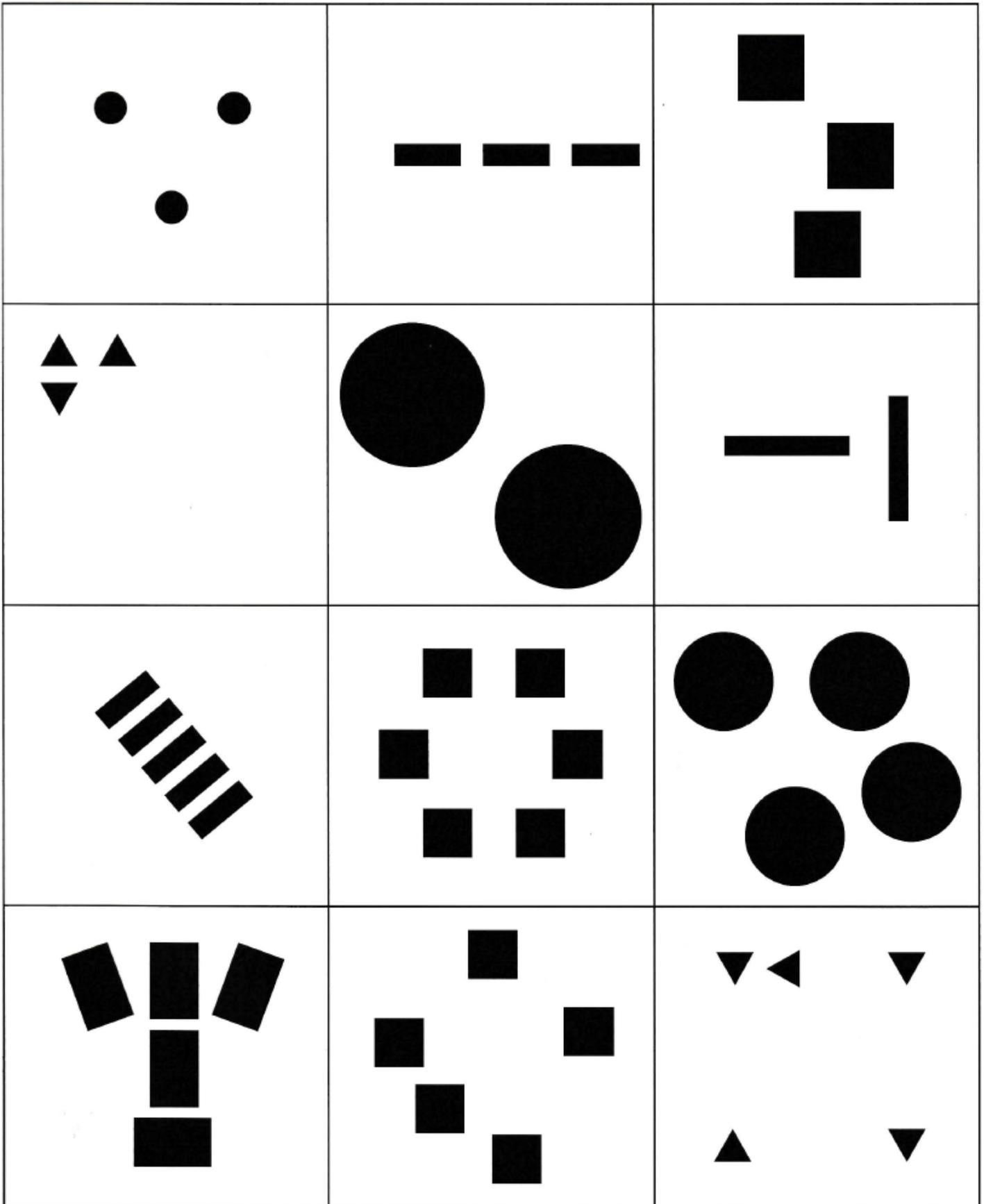


MATÉRIEL

La bataille.

Cartes de 2 à 6.

Se joue comme un jeu de bataille traditionnel.

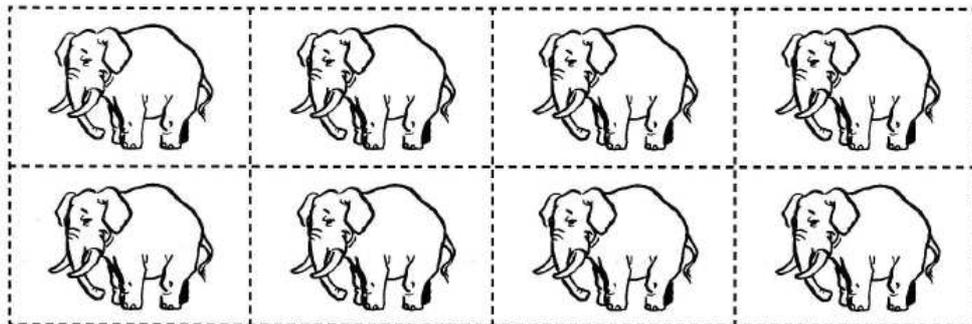
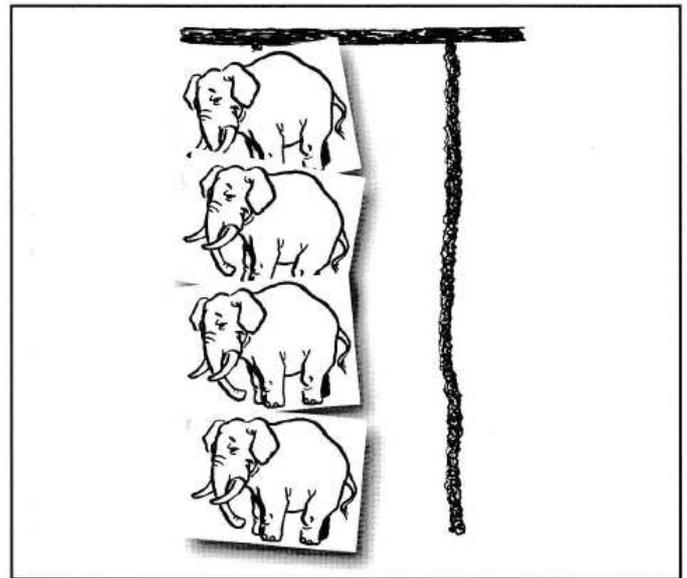
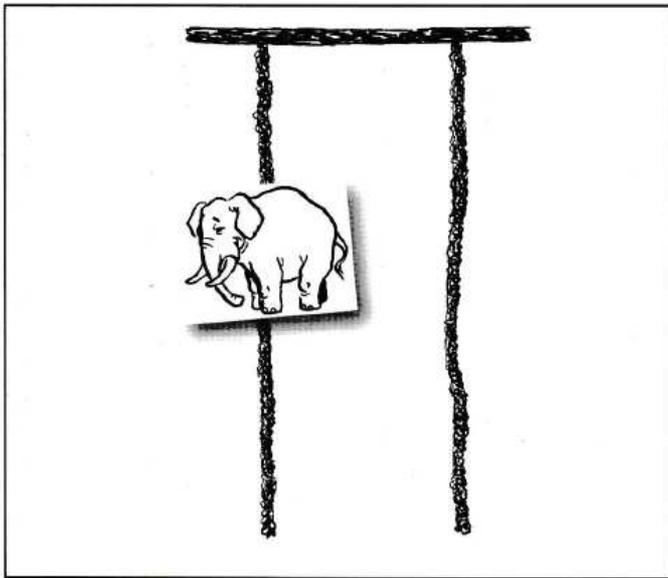
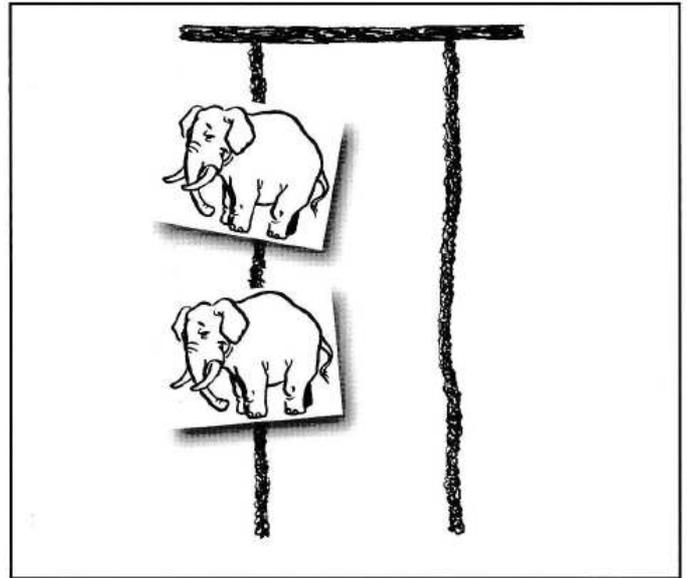
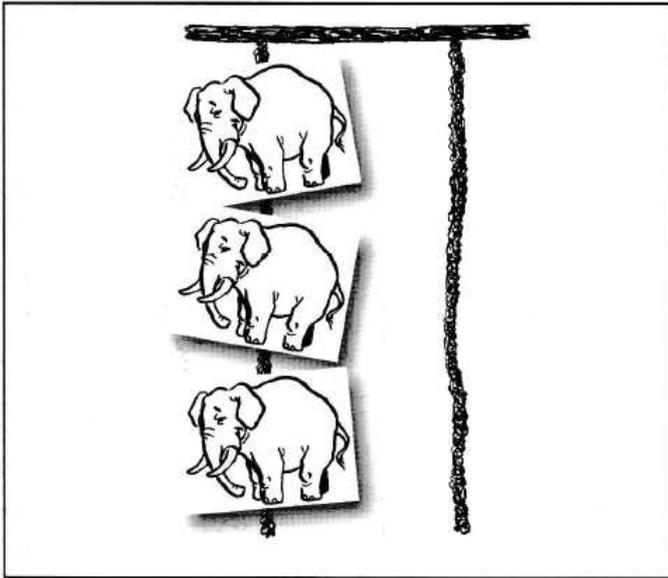


Approcher
les quantités
et les nombres

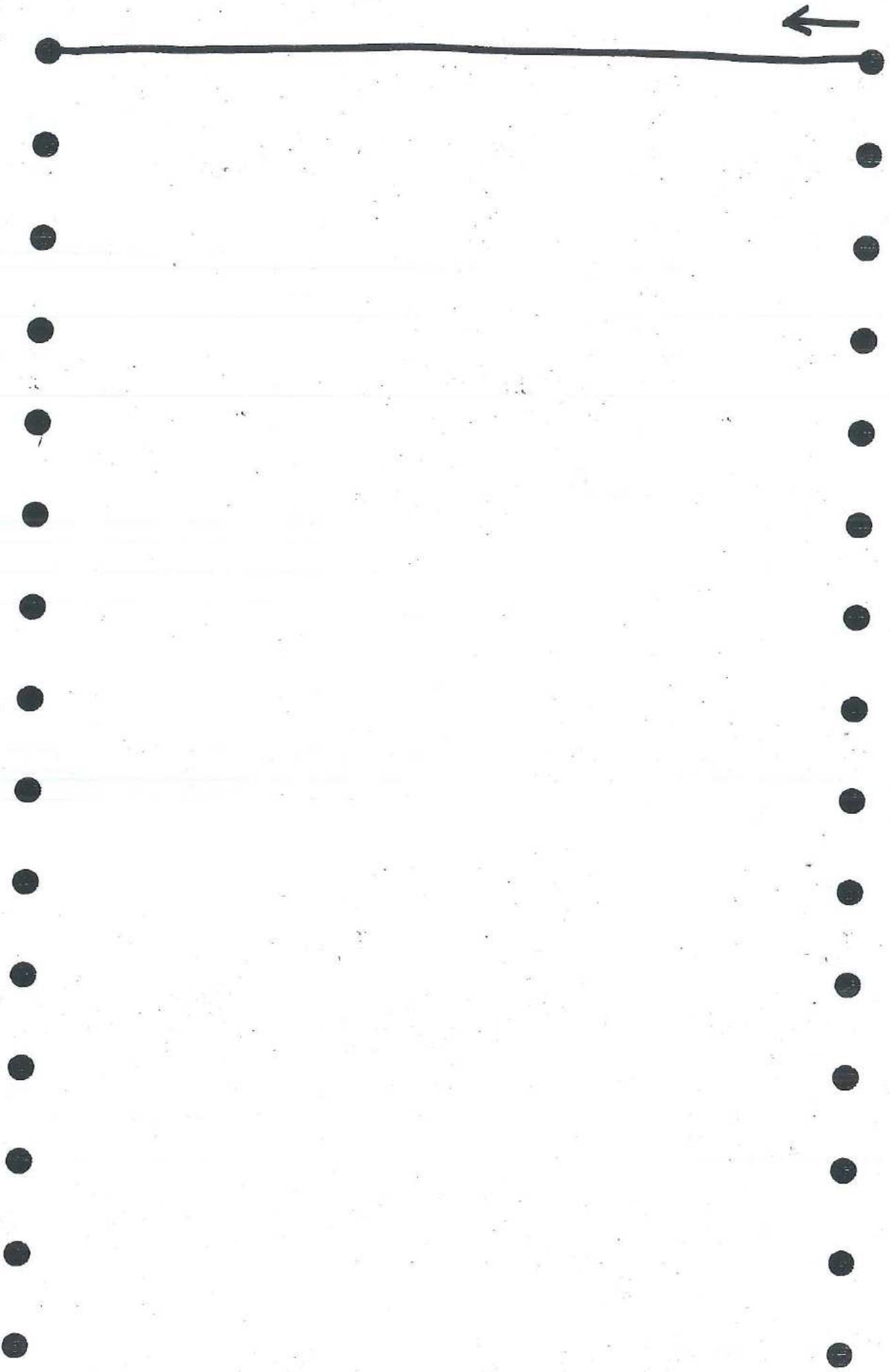
COMPÉTENCE
Décomposer le nombre 4.

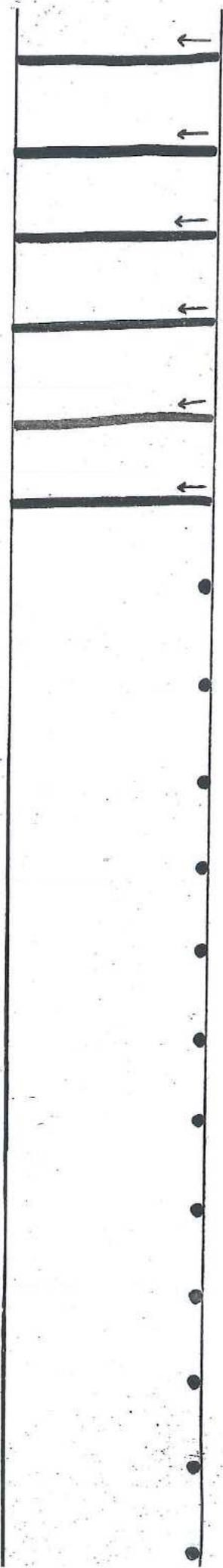
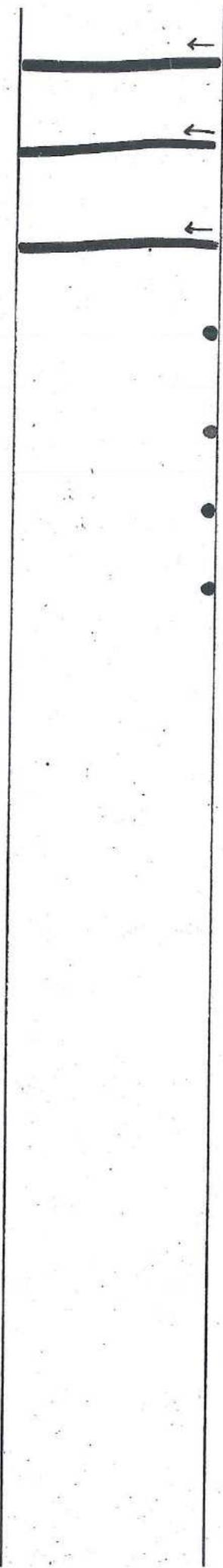
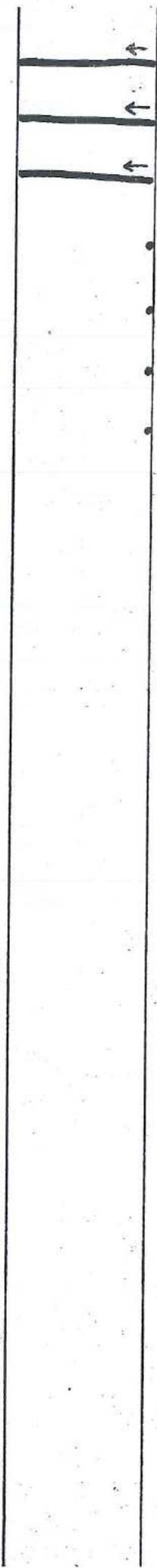
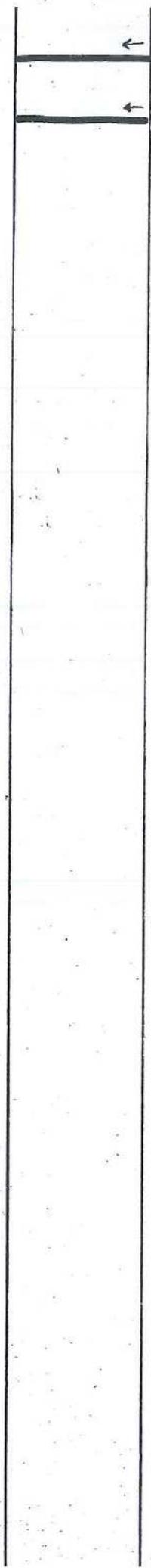
DATE

4 éléphants se balancent. **Complète** si besoin chaque image en collant des éléphants sur la deuxième corde.

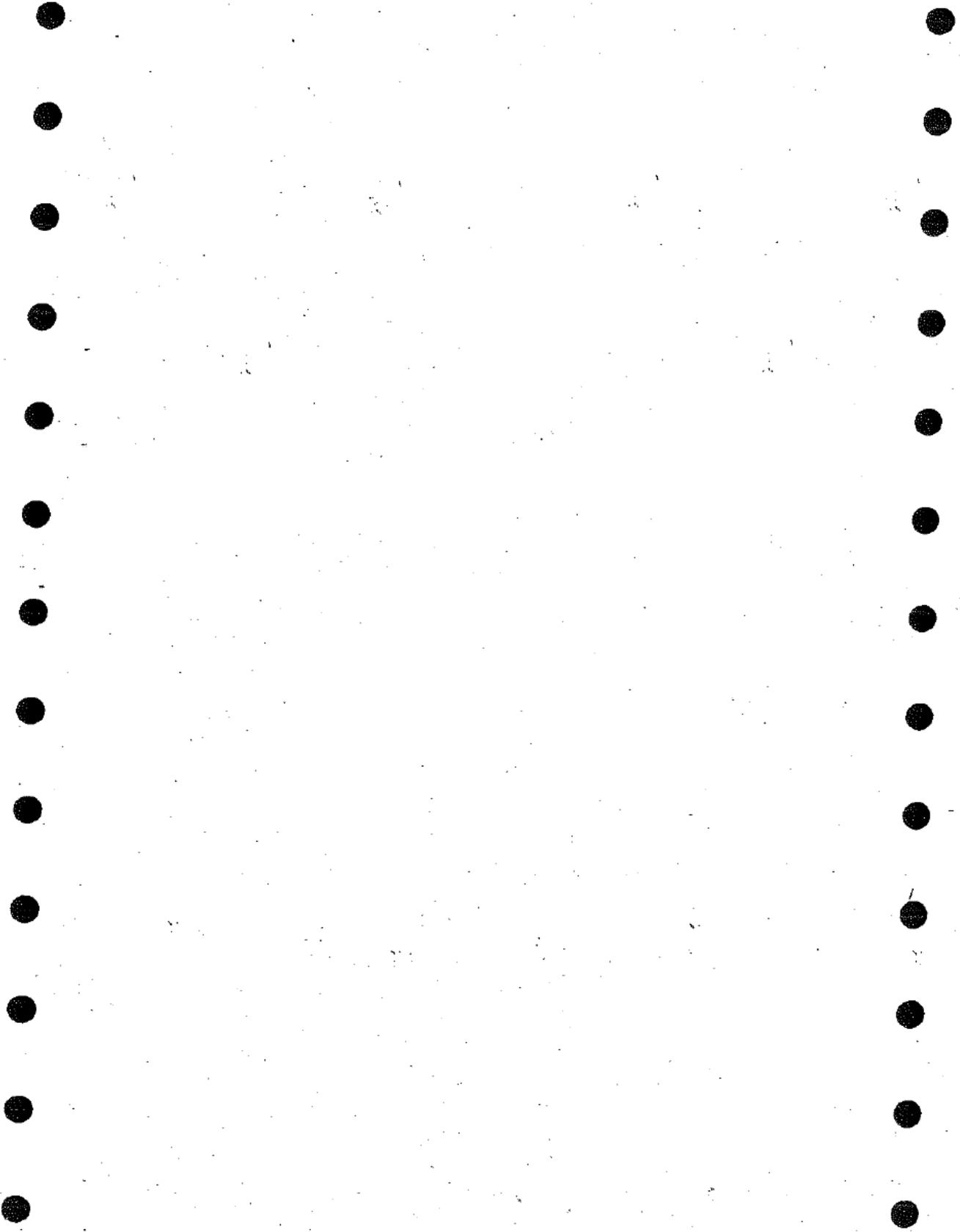


La ligne verticale

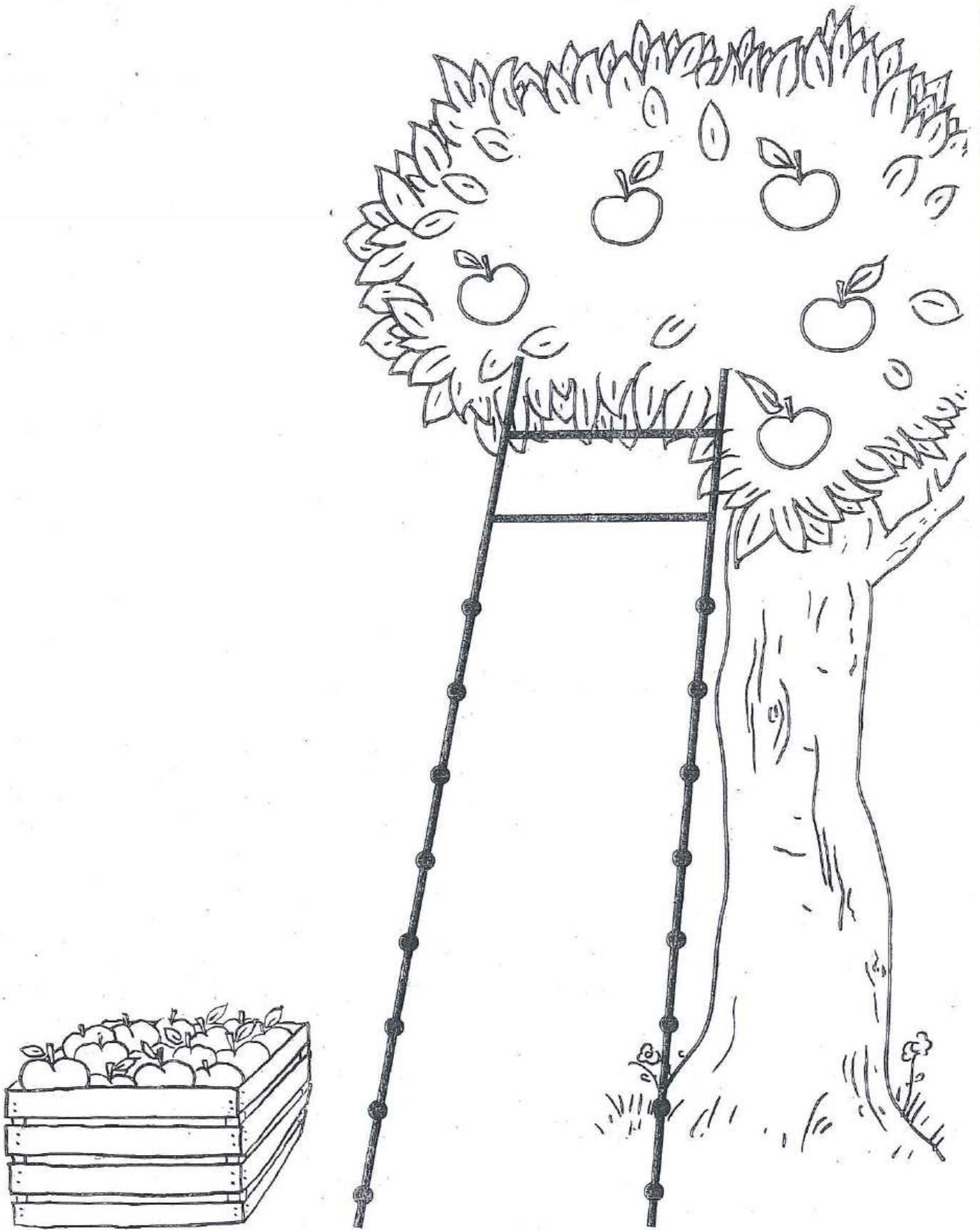




La ligne horizontale

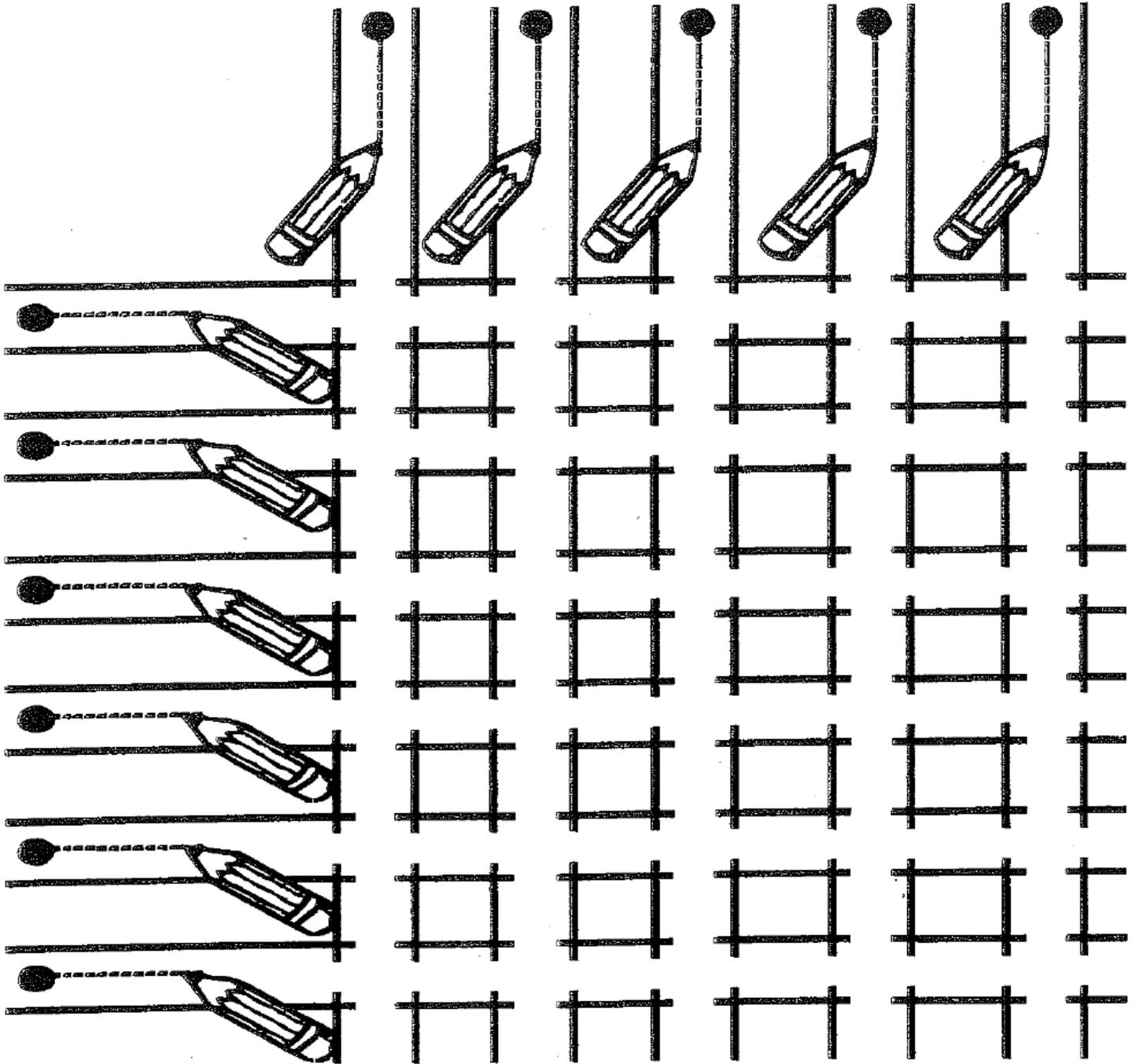


Consigne : Dessine les barreaux de l'échelle.

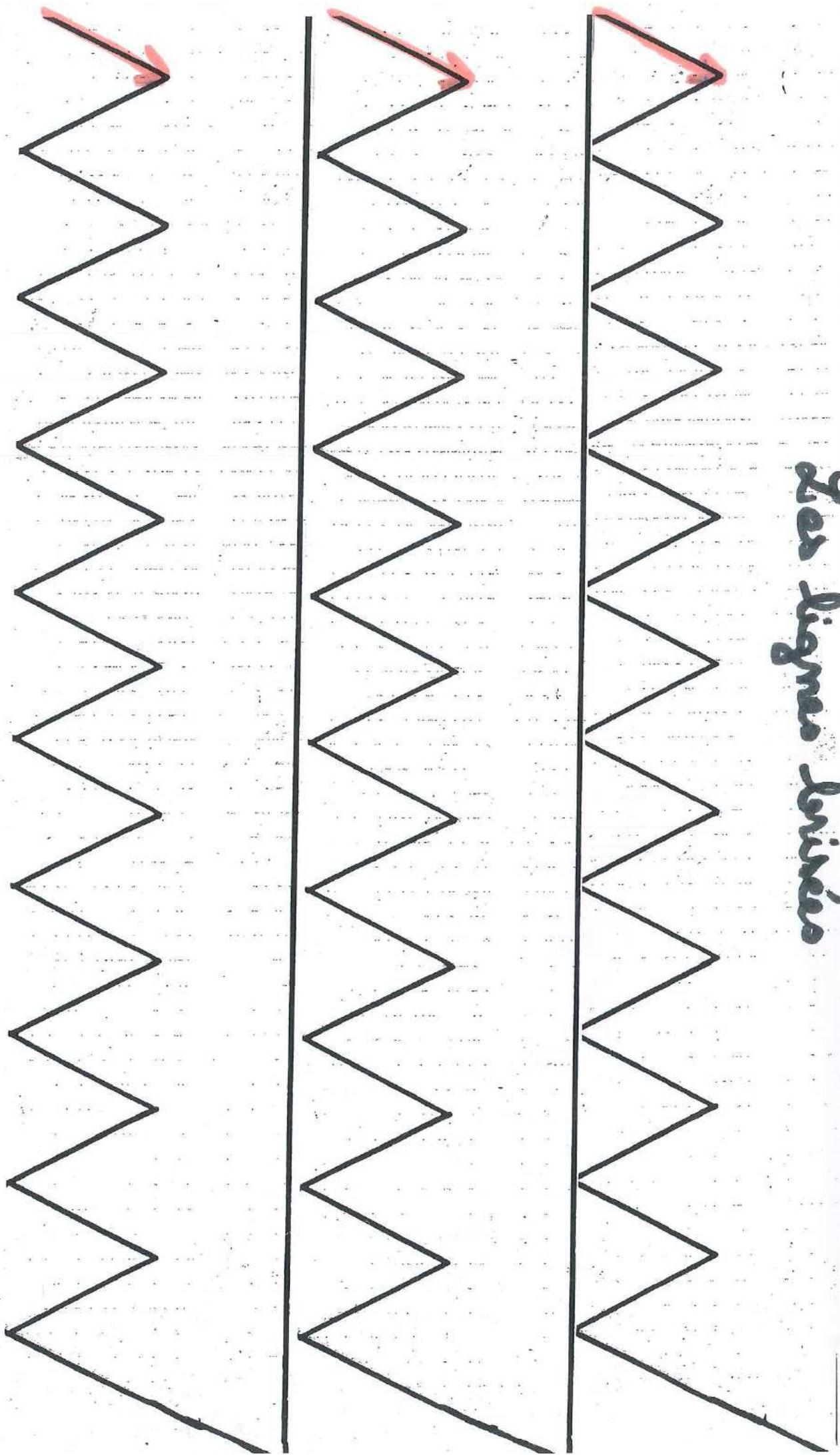


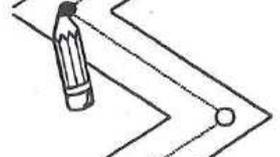
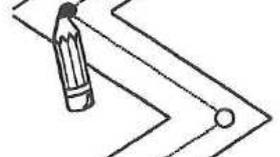
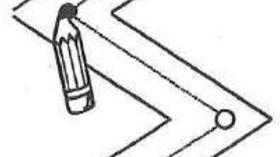
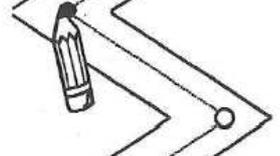
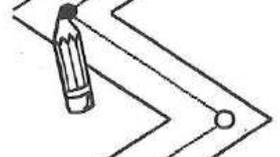
Le quadrillage

Consigne : Tu traces des lignes verticales puis des lignes horizontales pour réaliser un quadrillage, d'abord dans la structure, puis à l'intérieur du cadre.

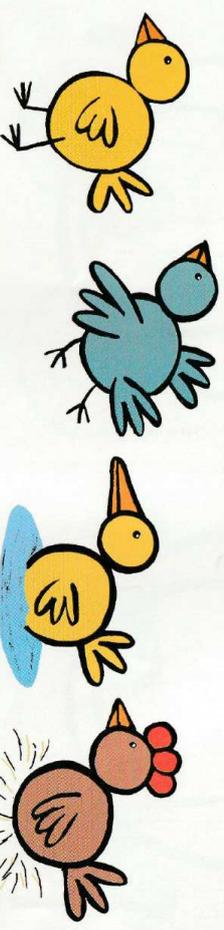
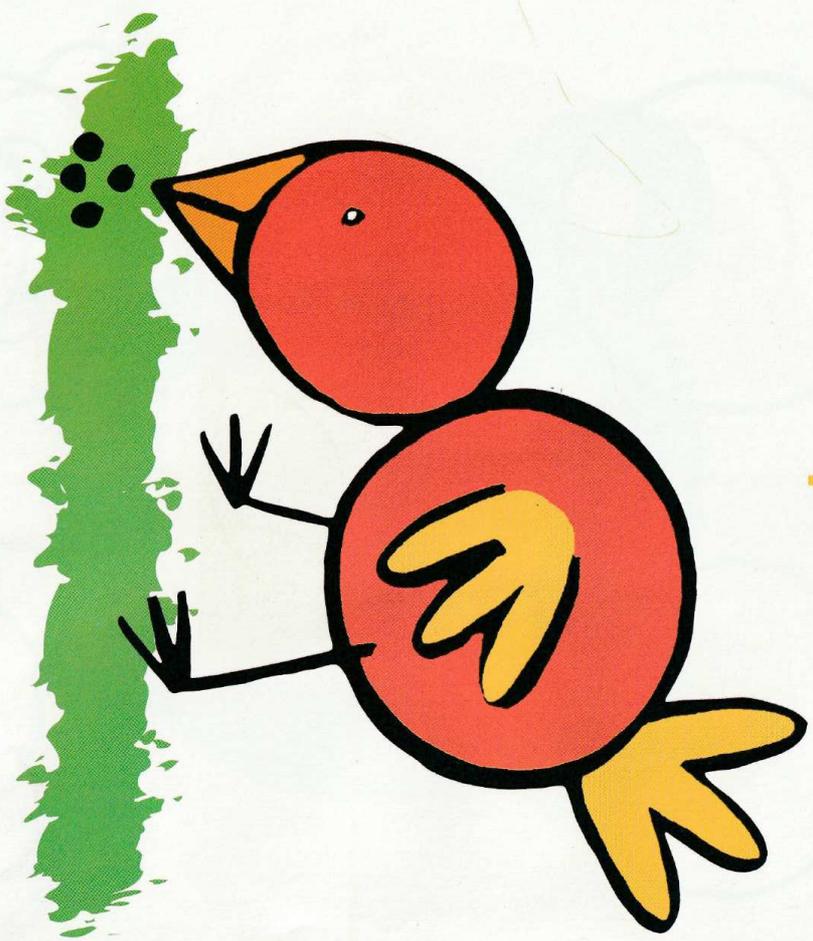


Des lignes brisées



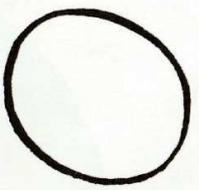


C'EST UN
OISEAU

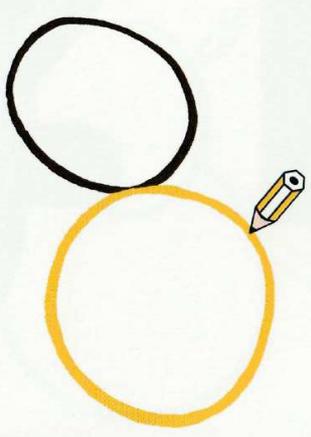


... qui marche ... qui vole un canard une poule

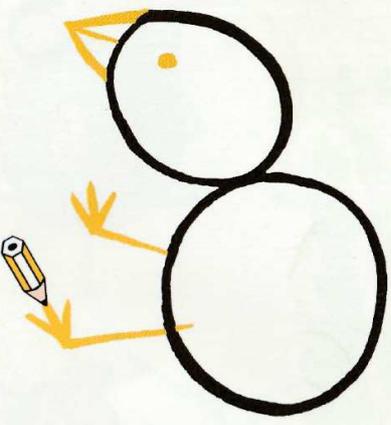
1



2



3

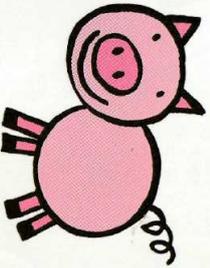
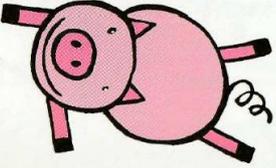
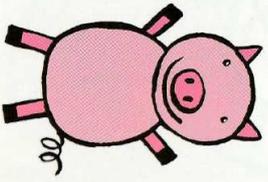
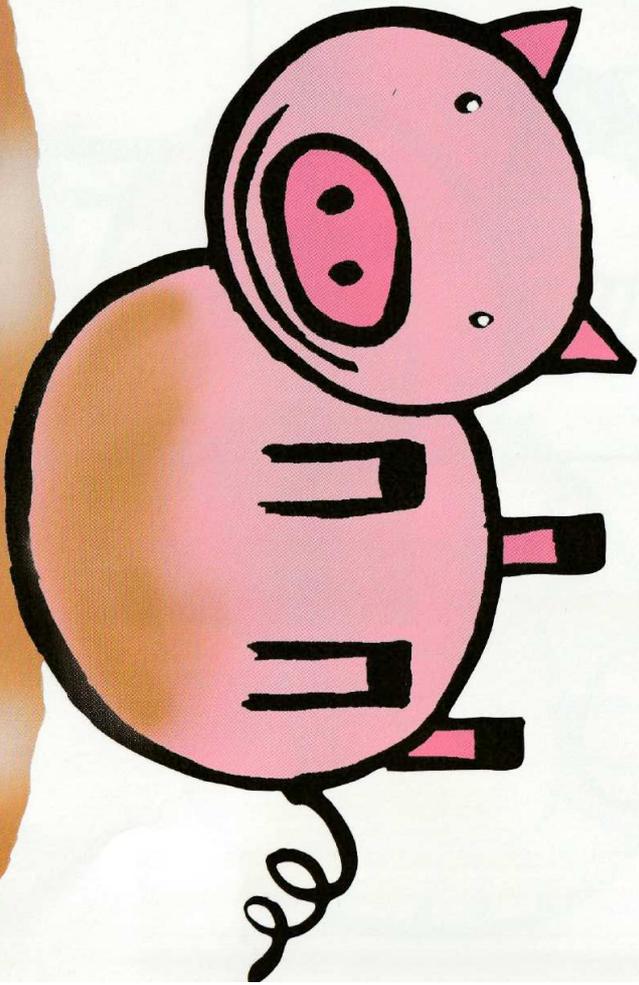


page 14

4



C'EST UN
COCHON

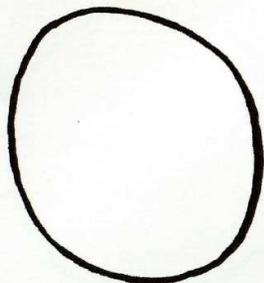


... content

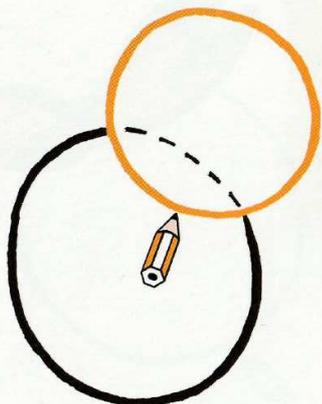
... acrobate

... attentif

1



2

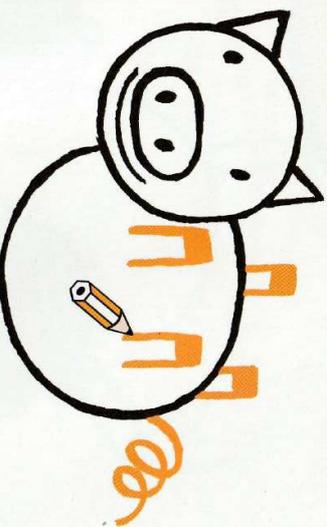


3



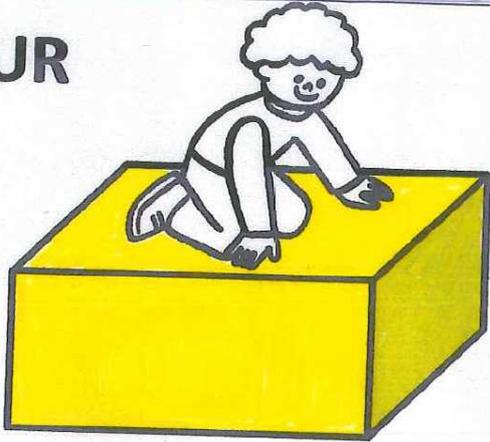
page 24

4

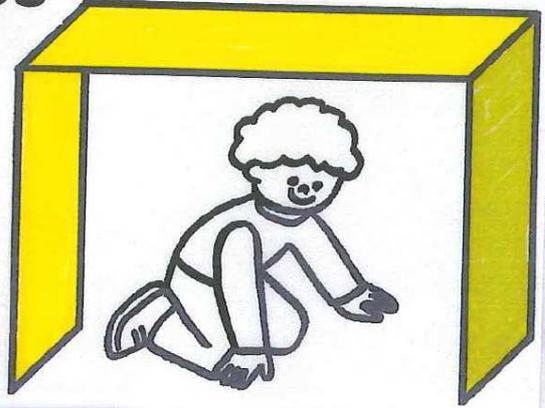


Règle du jeu « Repérage spatial » : Associer les images animaux ci-après aux images référents ci-dessous.

SUR



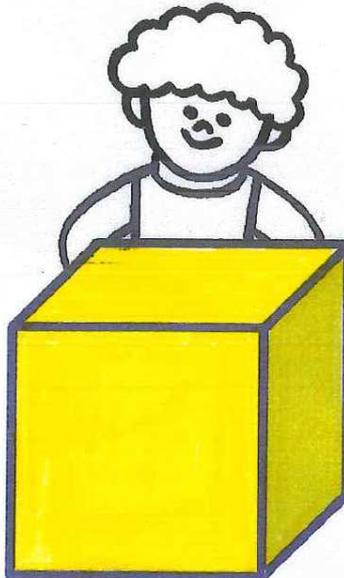
SOUS



DEVANT



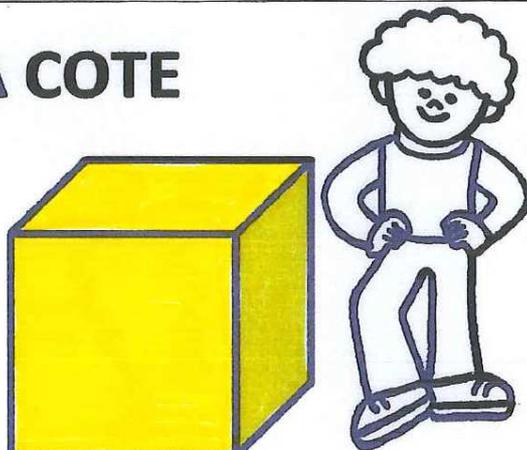
DERRIERE

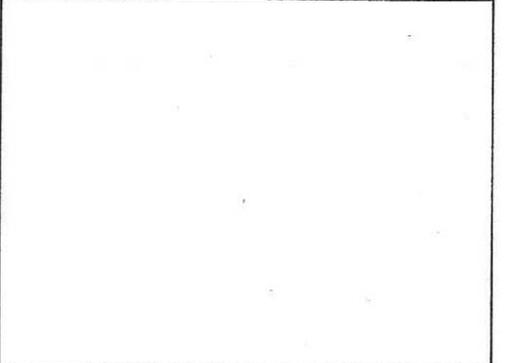
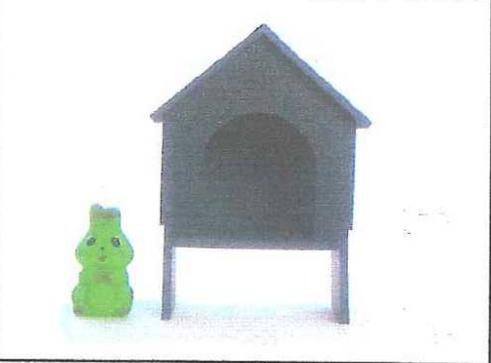
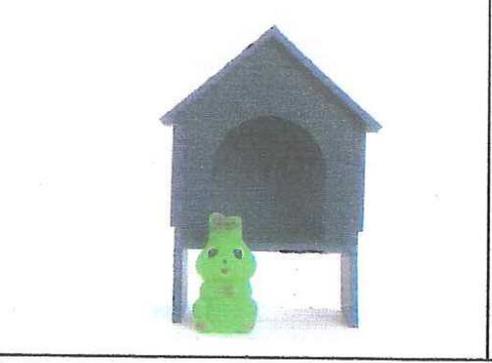
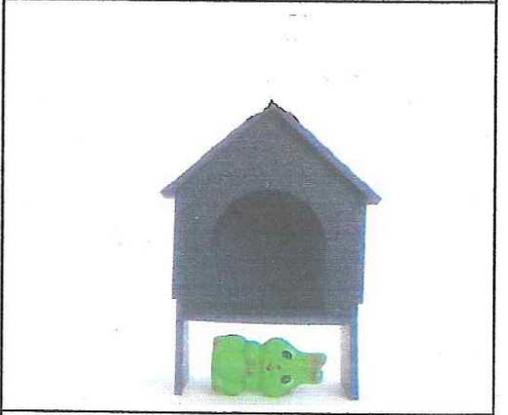
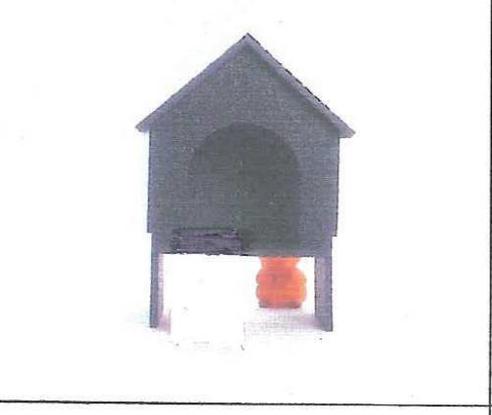
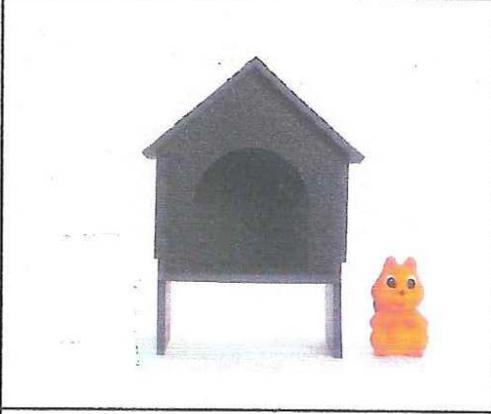
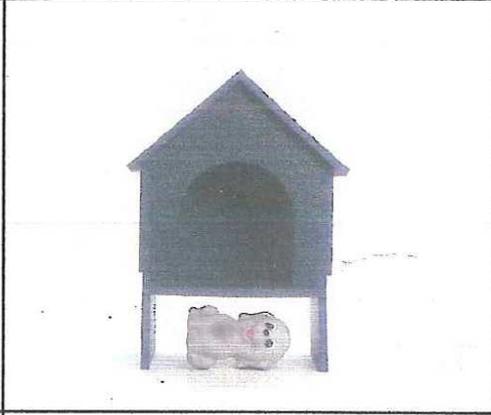
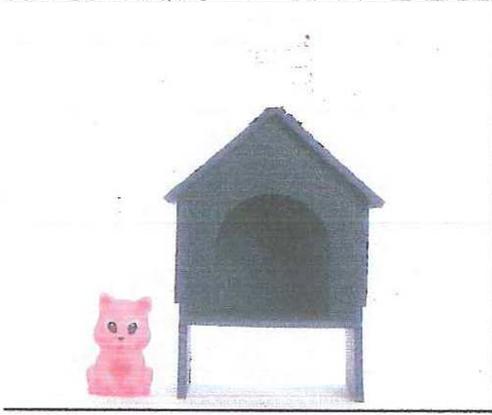
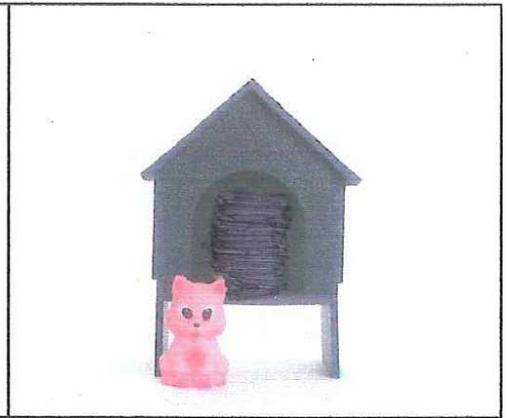
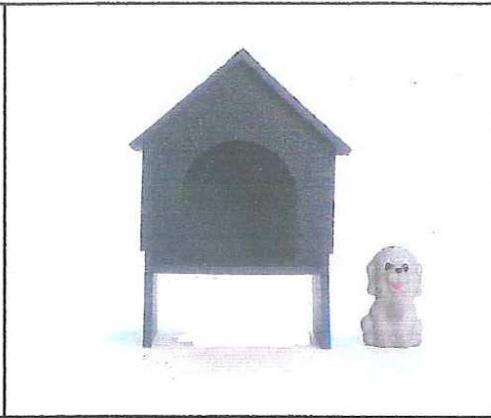
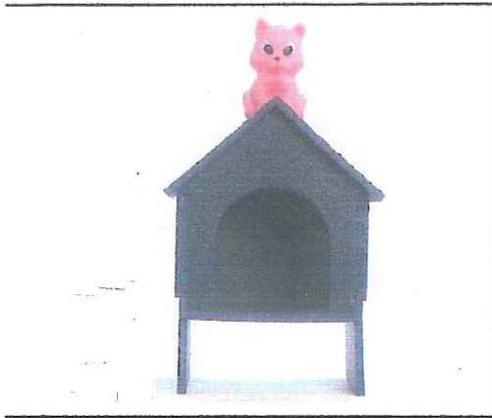


DANS



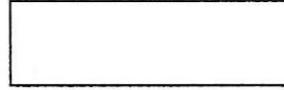
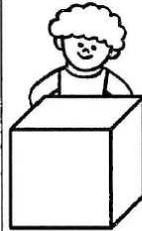
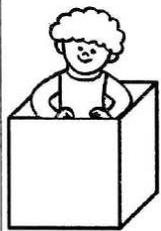
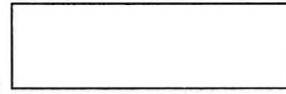
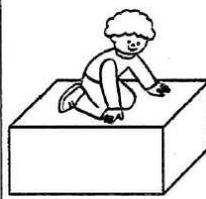
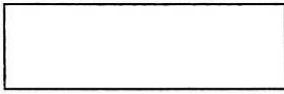
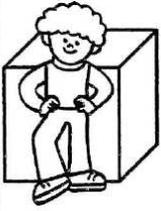
A COTE

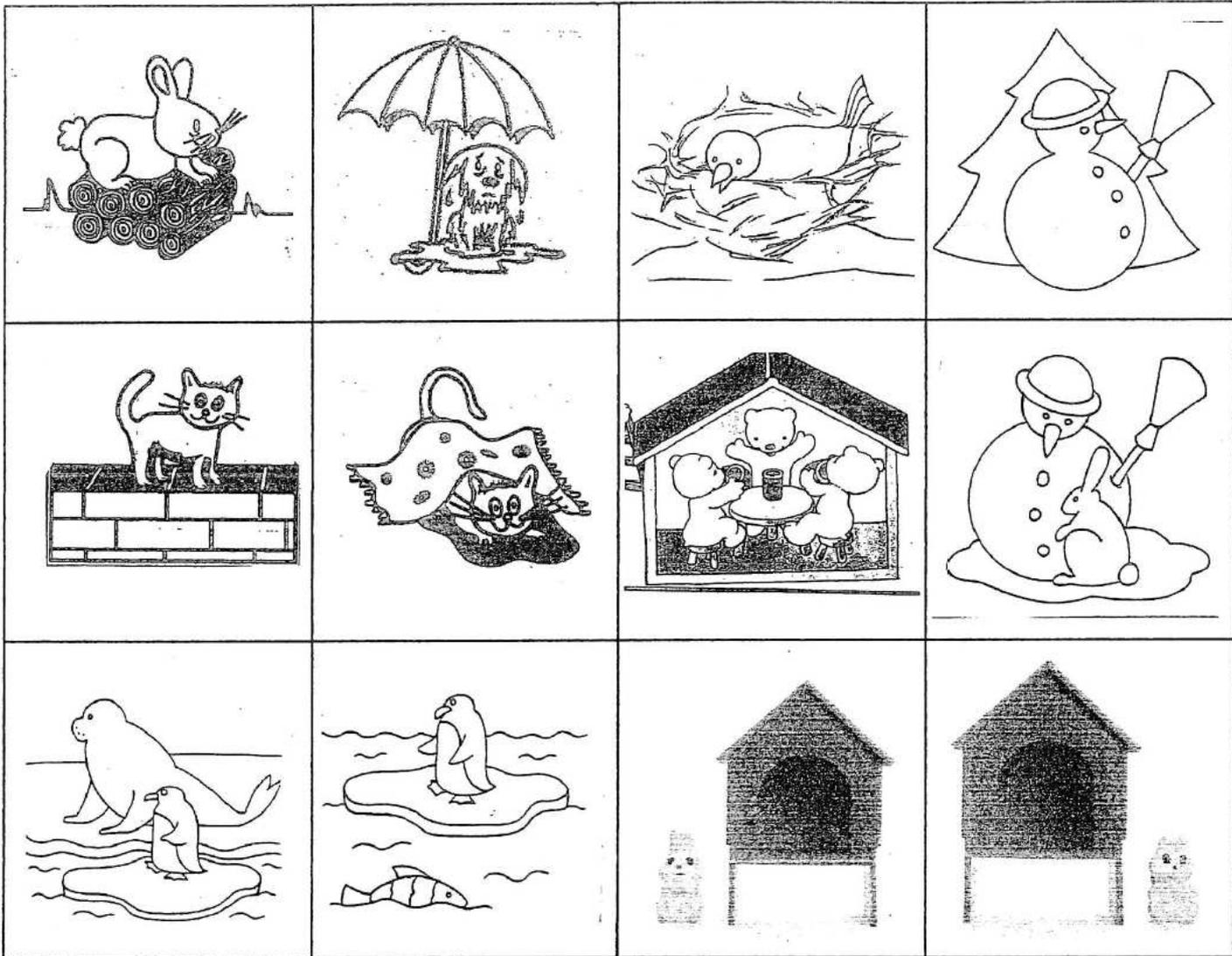




Objectif : Comprendre et utiliser les marqueurs spatiaux
DEVANT / DERRIERE SUR / SOUS DANS / A COTE

Consigne : Tu découpes puis tu colles chaque image avec le bon référent.





Comment faire pousser des haricots dans une boîte de CD ?



Materiel : Une boîte de CD en plastique, du coton et des haricots blancs secs.



Mouiller les cotons et disposer les haricots sur les cotons mouillés.



3 jours plus tard deux haricots germent. Vérifier tous les soirs que le coton reste humide.



Le haricot au bout de 5 jours...



Voici le haricot au bout d'une semaine. Vérifier tous les soirs que le coton reste humide.



Voici le haricot au bout de 2 semaines.



Voici le haricot au bout de 4 semaines.

Il est aussi possible de mettre un peu de terre dans la boîte CD à la place du coton. A défaut de boîte CD, il est aussi possible de le faire dans une boîte à œufs.

