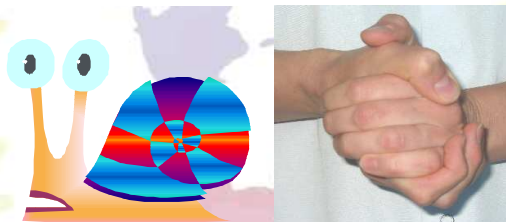


Viens te laver les mains avec ...

HUGO, l'Escargot



et ses copains

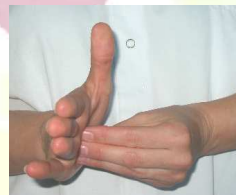
CLEMENT
le Serpent



LEON
le Hérisson



HUBERT
le Pivert



BERTRAND
l'Eléphant



JOJO et FREDO
les crabes
jumeaux



NICOLAS
le Koala



PLANNING DES ACTIVITES PS/MS

Semaine du 11/05 :

Objectif : affiner sa perception et son observation d'objets, enrichir son vocabulaire et développer sa capacité de mémorisation

« Avec des objets » :

Matériel : 5 à 8 petits objets (selon l'âge des enfants ou plus) + une serviette ou un torchon pour cacher les objets

But du jeu : utiliser le langage pour décrire, nommer, mémoriser

Choisir dans la maison, 5 à 8 petits objets. La première fois vous pouvez choisir dans les jouets de l'enfant (un légo, un playmobil, une bille,...) la deuxième fois vous pouvez compliquer en prenant deux objets identiques mais pas de la même couleur. Pour enrichir le vocabulaire de votre enfant vous pouvez faire des parties à thèmes (les jouets, objets de la salle de bain, objets de la cuisine, objets du garage...) mais aussi proposer des objets dont il ne connaît pas le nom

1. **Jeu n°1 (découverte)** : les objets sont placés sur la table. Les observer, les décrire les nommer ensemble. Puis avant de les cacher avec le torchon, l'adulte nomme un objet ou le décrit et l'enfant doit le montrer.
2. **Jeu n°2 (mémoriser les objets)** : placer au centre de la table, les objets puis les faire nommer à l'enfant avant de les recouvrir. Lorsque l'adulte retire le torchon, il doit discrètement enlever un objet. L'enfant doit nommer l'objet qui a disparu. Recommencer avec les autres objets. Vous pouvez à la fin faire semblant d'enlever un objet ...
3. **Jeu n°3 : dénombrer une quantité (les 5 à 8 objets que l'enfant connaît bien + des jetons)** : placer au centre de la table, de 1 à 5 objets pour les PS et de 1 à 8 pour les MS. Votre enfant doit poser sur la table le même nombre de jetons que d'objets. Il peut compter mais aussi si c'est trop difficile faire de la correspondance terme à terme (il pose un jeton à côté de chaque objet). Reprendre en variant le nombre d'objets.
4. **Jeu n°4 : dénombrer une quantité (les 5 à 8 objets dans le torchon + des jetons)** : l'adulte a les jetons et l'enfant le torchon avec les objets. L'adulte pose sur la table les jetons en les plaçant comme une constellation du dé (PS jusqu'à 3 et MS jusqu'à 6) et l'enfant doit lui donner le même nombre d'objets (on peut aussi faire la correspondance terme à terme. Reprendre en variant le nombre d'objets.
5. **Jeu n°4 (Plus / Moins)** : reprendre les jeux précédents en demandant à l'enfant PLUS d'objets que de jetons ou MOINS d'objets.

Remarques : tous les jeux ne sont pas à faire dans une seule séance mais reprendre chaque jeu plusieurs fois. Il est même préférable de les répéter un peu chaque jour avant le travail sur fiche pour faire travailler la mémoire et les connaissances de l'enfant.

FICHES DE TRAVAIL	PS <i>Fiches facultatives</i>	MS <i>Fiches facultatives</i>
GRAPHISME ECRITURE	<ul style="list-style-type: none"> • Les lignes brisées (attention à la tenue du crayon : « la pince du crabe », votre enfant vous montrera) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les ponts envers (attention à ce que le geste soit fluide et continu pour obtenir des beaux arrondis) • Le pont endroit
DECOUVERTE DE L'ECRIT	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer le mot ESCARGOT : apprendre à nommer et reconnaître des lettres • Reconnaître 2 dessins identiques : les escargots 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer le mot ESCARGOT : apprendre à nommer et reconnaître des lettres • Retrouver 2 mots identiques : les parties de l'escargot • Coloriage codé : la montgolfière
DECOUVERTE DES NOMBRES DECOUVERTE DES FORMES et grandeurs	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître la constellation du 2 : colorier • Reconnaître des petites collections jusqu'à 3 : coller les constellations • La taille des escargots : comparer des grandeurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer une quantité à son écriture chiffrée : écris le nombre de ce que tu vois sur l'image • Associer une quantité à son écriture chiffrée : les moufles • La taille des escargots : comparer des grandeurs
EXPLORER LE MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE EXPLORER LE TEMPS ET L'ESPACE	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer le puzzle de l'escargot • Algorithmes : le chapiteau du cirque • Découpage : sur des petits traits • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordonner une suite d'images : la fusée • Reconstituer le puzzle de l'escargot • Découpage : avancer en découpant sur les traits
DIVERS	<ul style="list-style-type: none"> • Coloriages des p'tites bêtes • Peinture de l'escargot : remplir une surface 	<ul style="list-style-type: none"> • Coloriages des p'tites bêtes • Dessins en pointillés
DEFI ARTISTIQUE de la semaine	<p style="text-align: center;">« Une œuvre d'art »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre ses plus belles couleurs, peintures, feutres ou crayons et réaliser « un très joli dessin ». Prendre une photo de l'œuvre, me l'envoyer à l'adresse suivante : steanne.psms@gmail.com Vos photos seront publiées sur le site de l'école (La présence de votre enfant sur la photo est laissée à votre appréciation). 	

Sers-toi d'un feutre fin ou d'un crayon de papier.



Atelier ECRITURE : J'apprends à tracer des ponts en vers

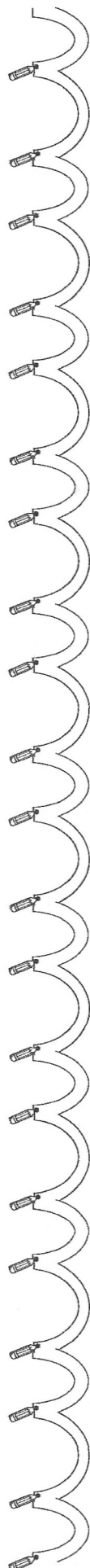
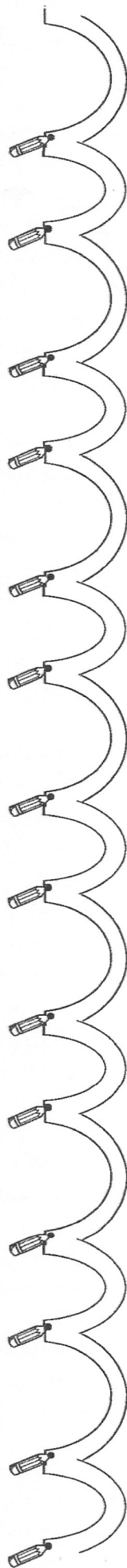
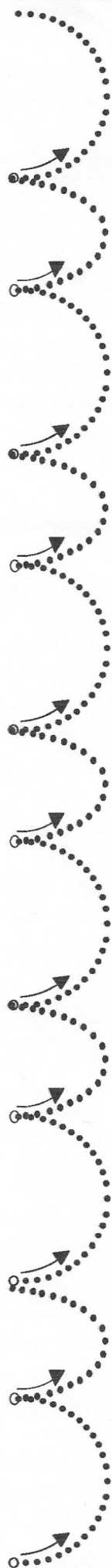
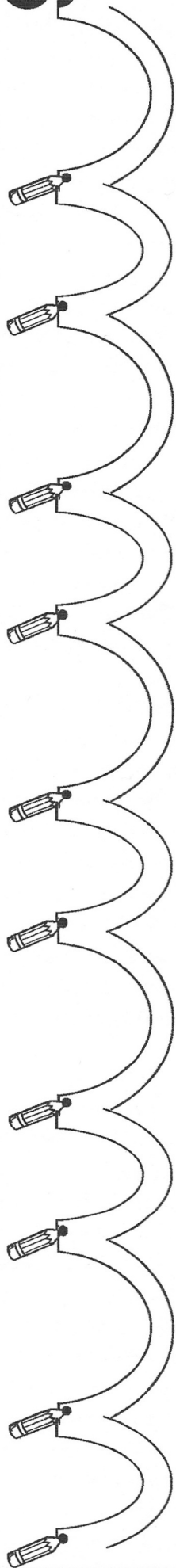


Sers-toi d'un feutre fin ou d'un crayon de papier.

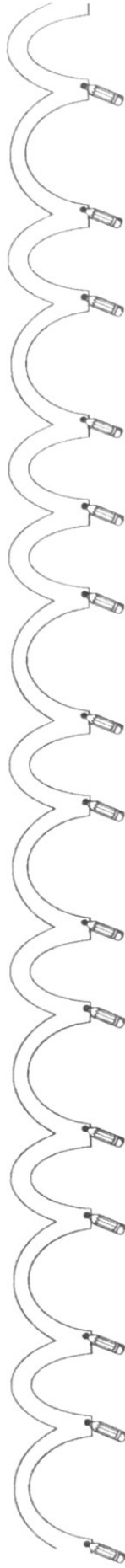
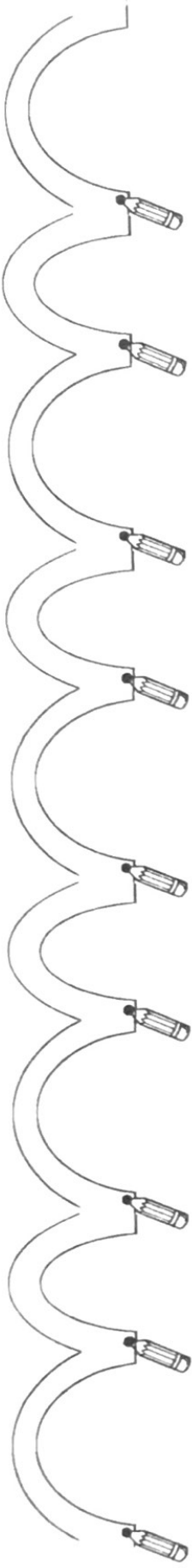


Atelier ECRITURE : J'apprends à tracer des ponts envers

9

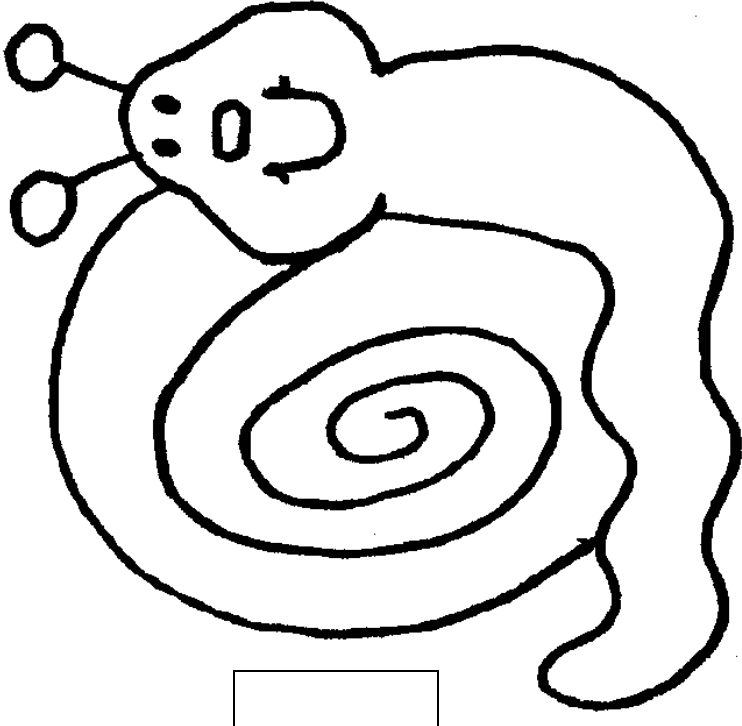


8



Colle les lettres dans l'ordre pour reconstituer le mot ESCARGOT

ESCARGOT



Atelier LECTURE : j'apprends à reconnaître les lettres identiques

T

B

O

G

V

E

A

R

F

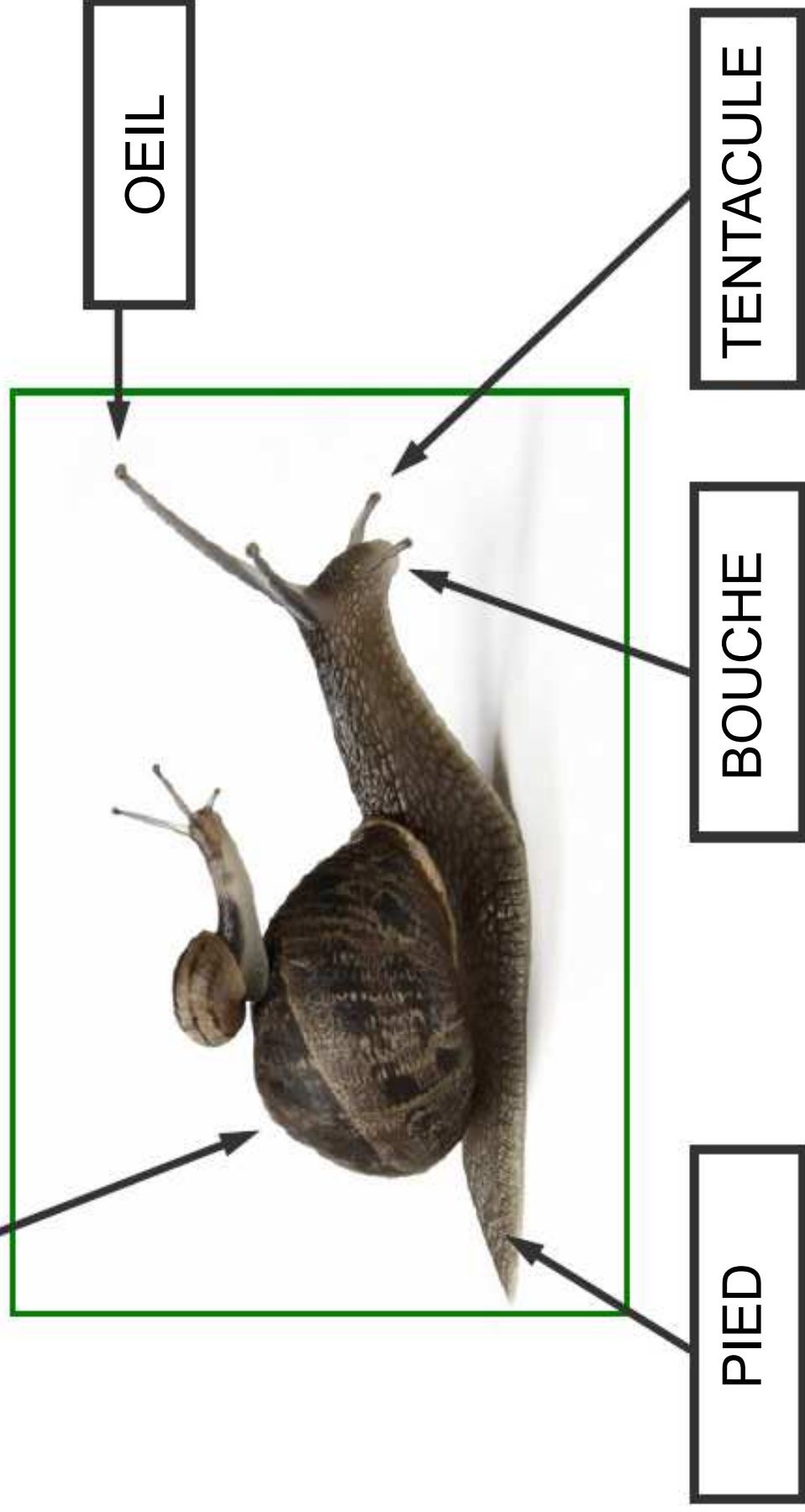
C

S

Cherche et colle les mots identiques.

COQUILLE

L'ESCARGOT



ATELIER LECTURE: J'apprends à reconnaître des mots identiques.

PIED	BOUCHE	OEIL
COQUILLE	TENTACULE	

UTILISER UN CODE POUR COLORIER

Étape 2

Objectif: employer un code de coloriage.

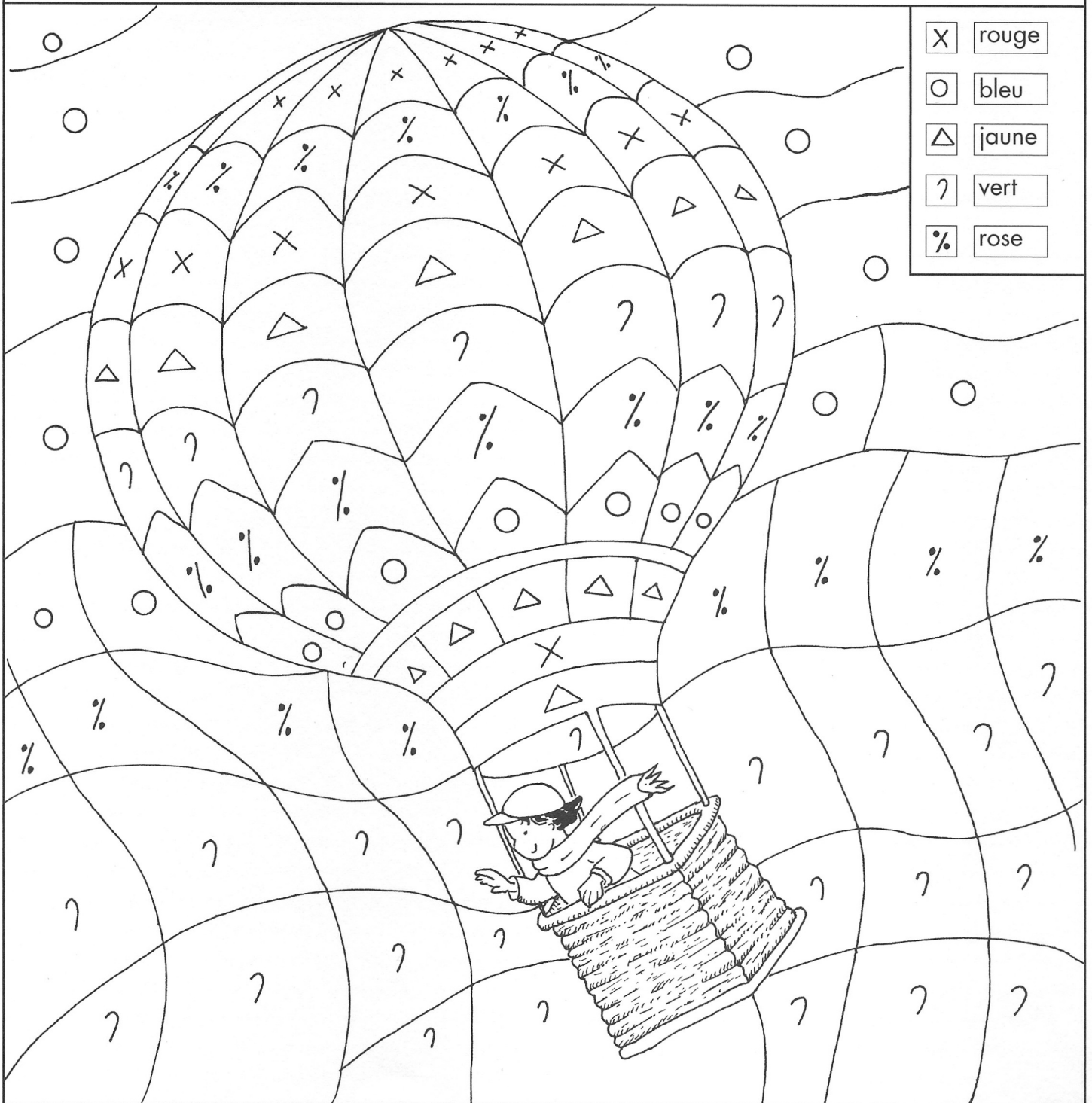
Activités préalables: utiliser des codes dans des situations de la vie de la classe.

11 Logique

✻ Je m'appelle : Date :



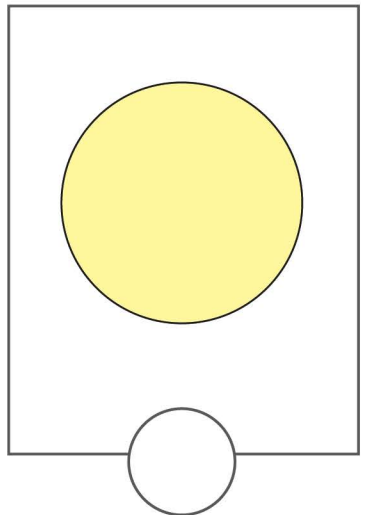
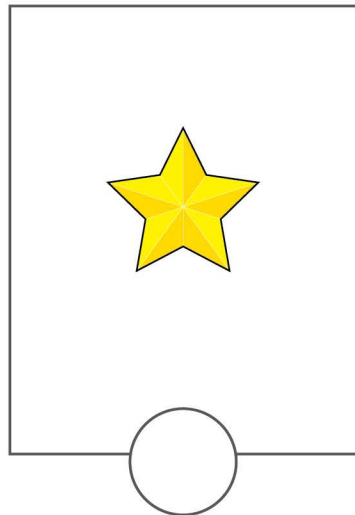
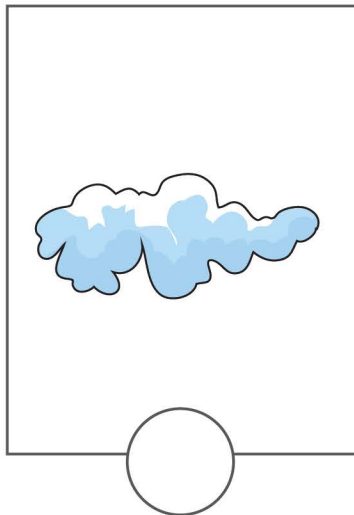
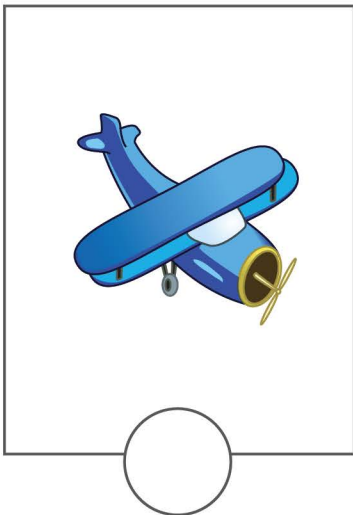
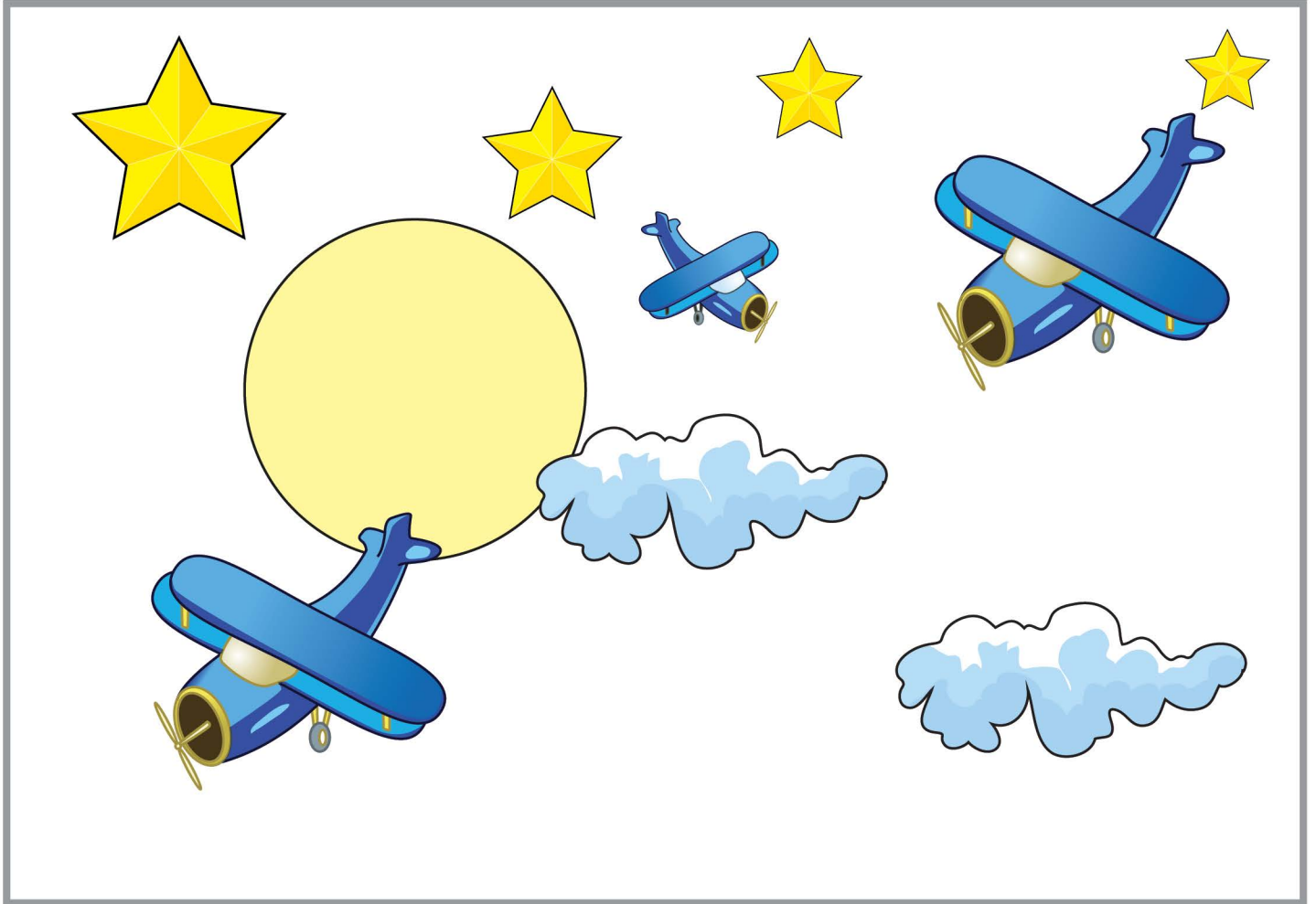
• Colorie le dessin en respectant les codes.



Nom :

Date :

❖ Combien y a-t-il d'objets? Écrit chaque résultat dans la pastille qui convient.



Numération: 1, 2, 3, 4, 5

Dans chaque cadre, colorie autant de mouffles que l'indique le chiffre.

4



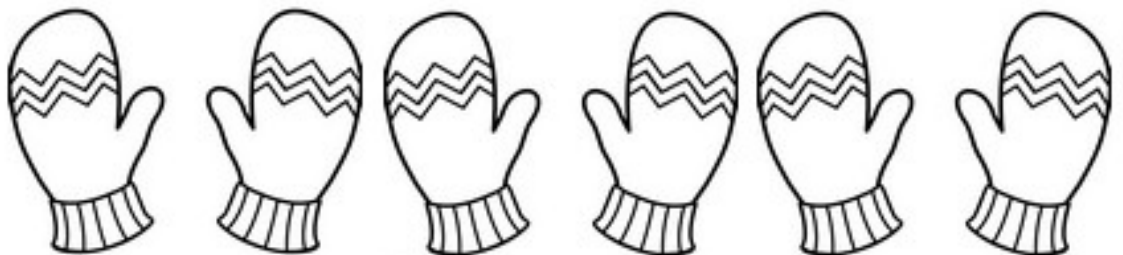
1



3



5

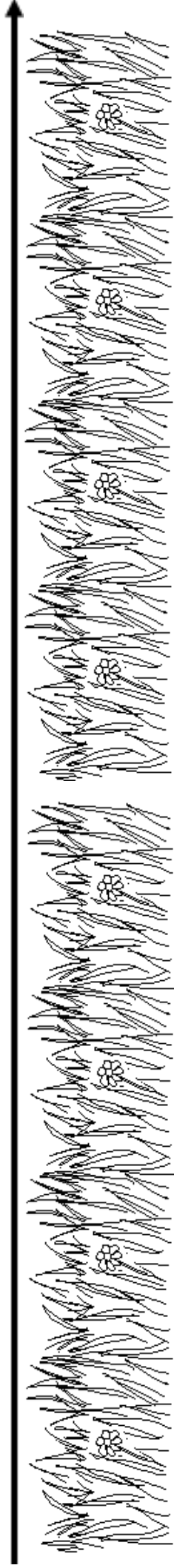


2





Colle les escargots du plus petit au plus grand.



Atelier MATHÉMATIQUES : j'apprends à comparer des objets selon leur taille



ORDONNER DES ÉVÉNEMENTS

Étape 2

Objectif: placer des images dans un ordre chronologique.

Activités préalables: pratiquer des activités relatives à la chronologie d'événements.

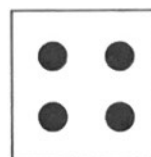
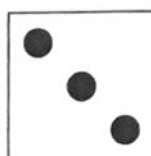
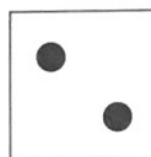
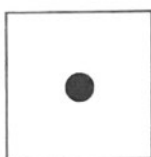
1 bis Espace-Temps

☀ Je m'appelle :

Date :



• Colle les images dans l'ordre de la construction de la fusée.



ORDONNER DES ÉVÉNEMENTS

Étape 2

Objectif: placer des images dans un ordre chronologique.

Activités préalables: pratiquer des activités relatives à la chronologie d'événements.

1

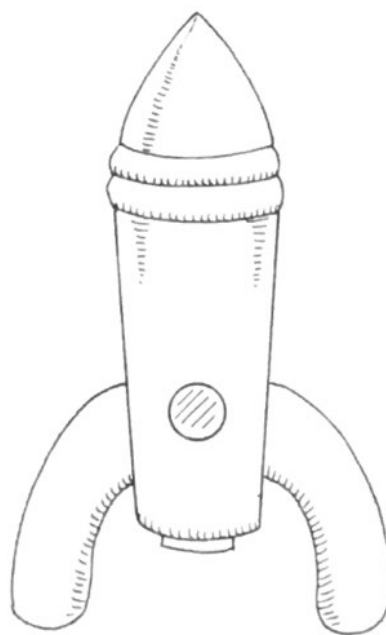
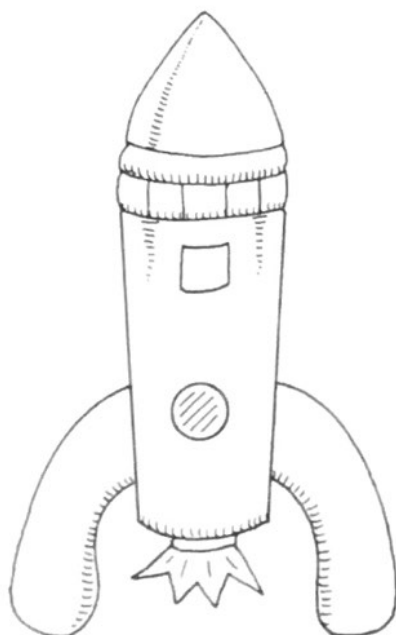
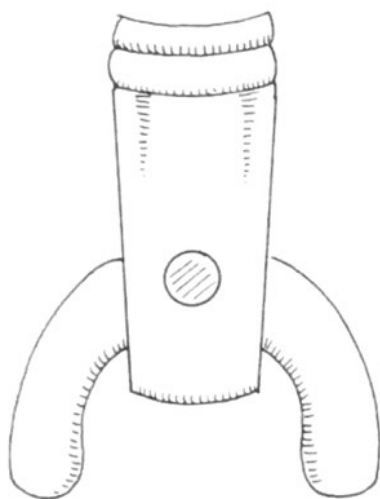
Espace-Temps

☀ Je m'appelle :

Date :



- Observe les morceaux de fusée et découpe les carrés.

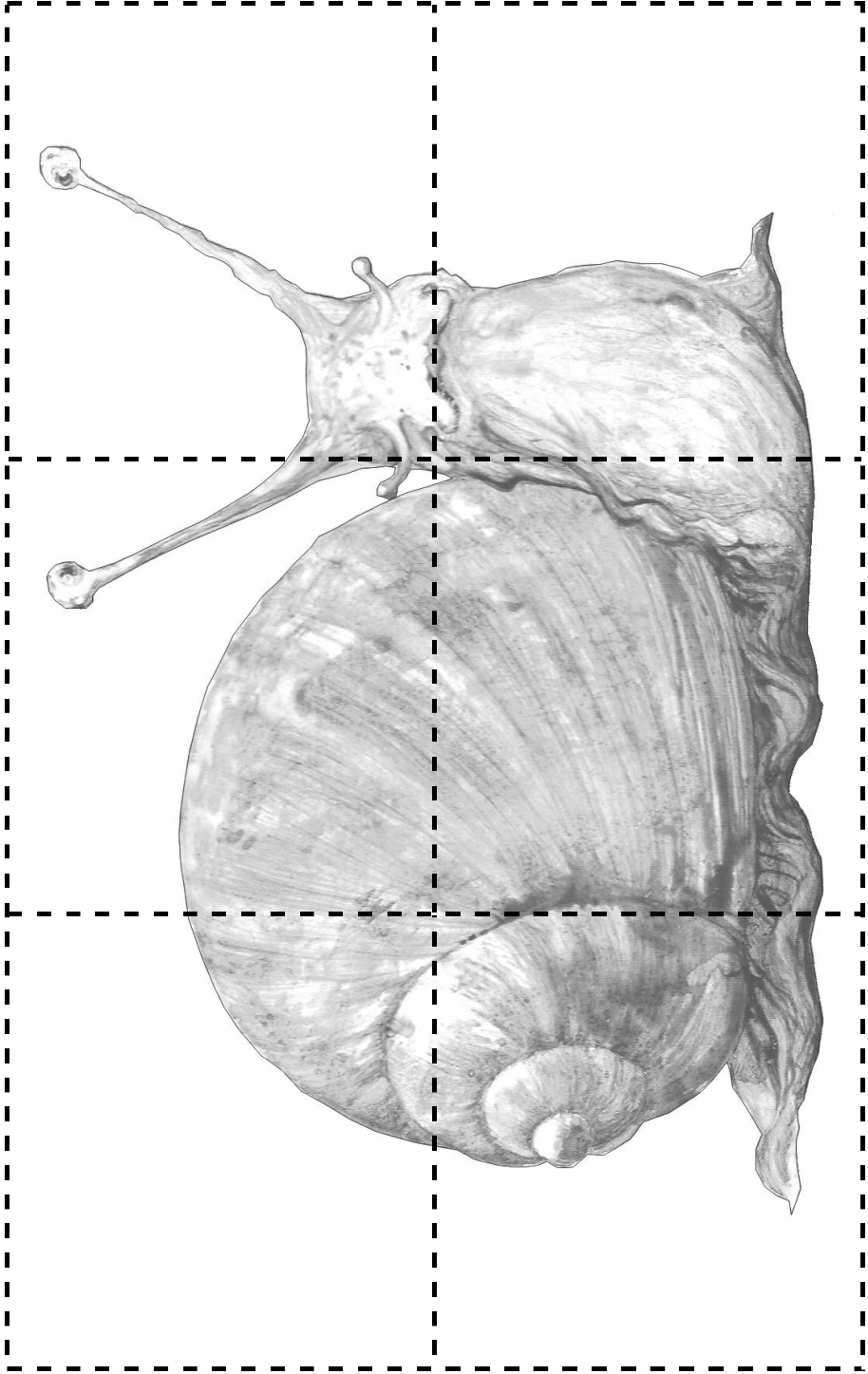


MS

Découpe les morceaux du puzzle puis demande à un adulte de les mélanger avant de les coller ci-dessous.

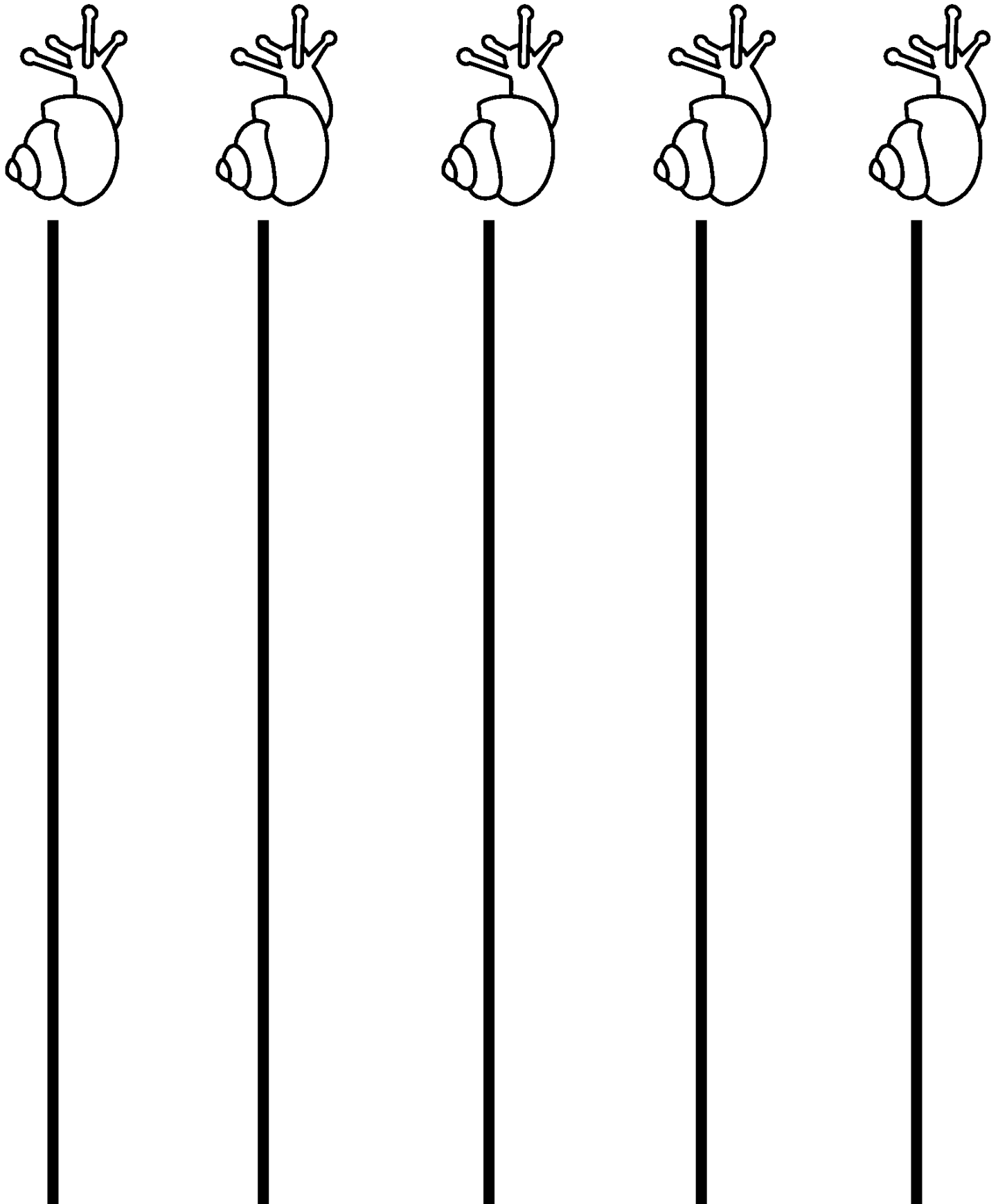


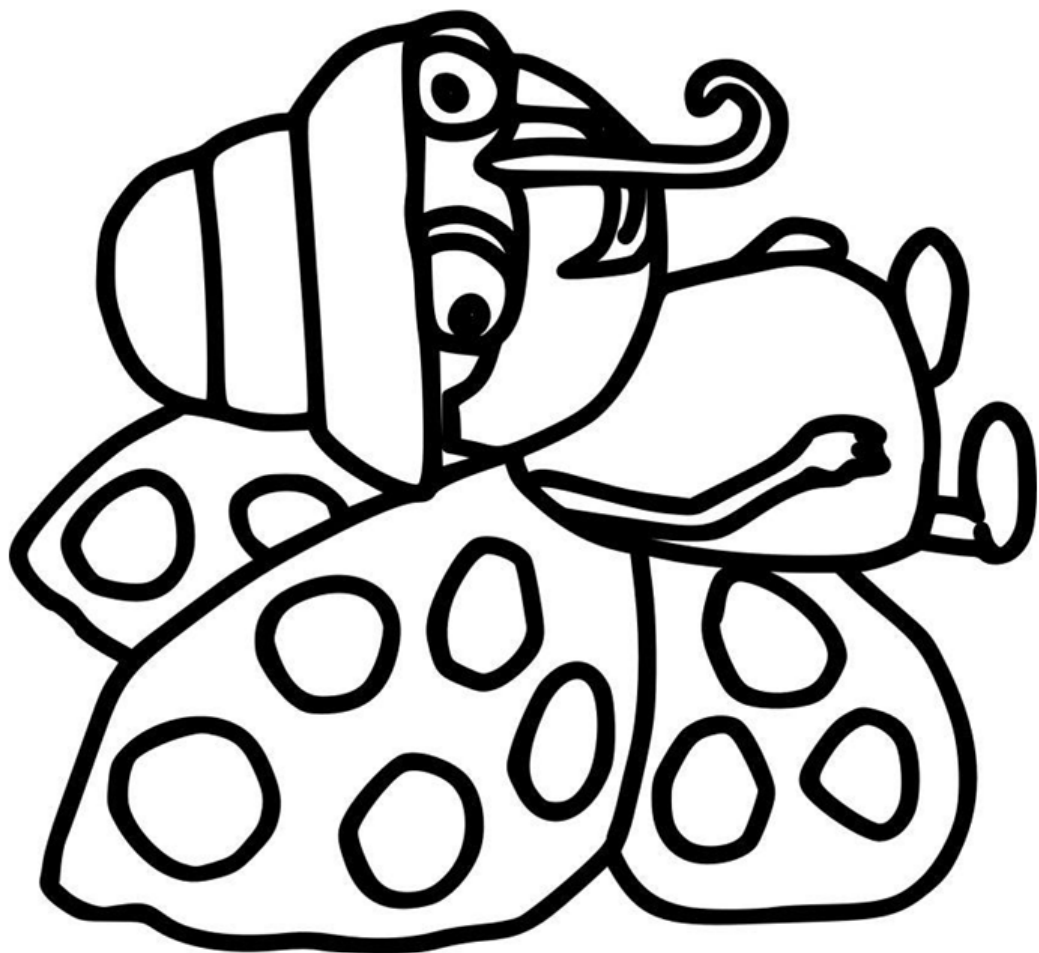
Atelier PUZZLE : J'apprends à me repérer dans l'espace pour reconstituer un puzzle

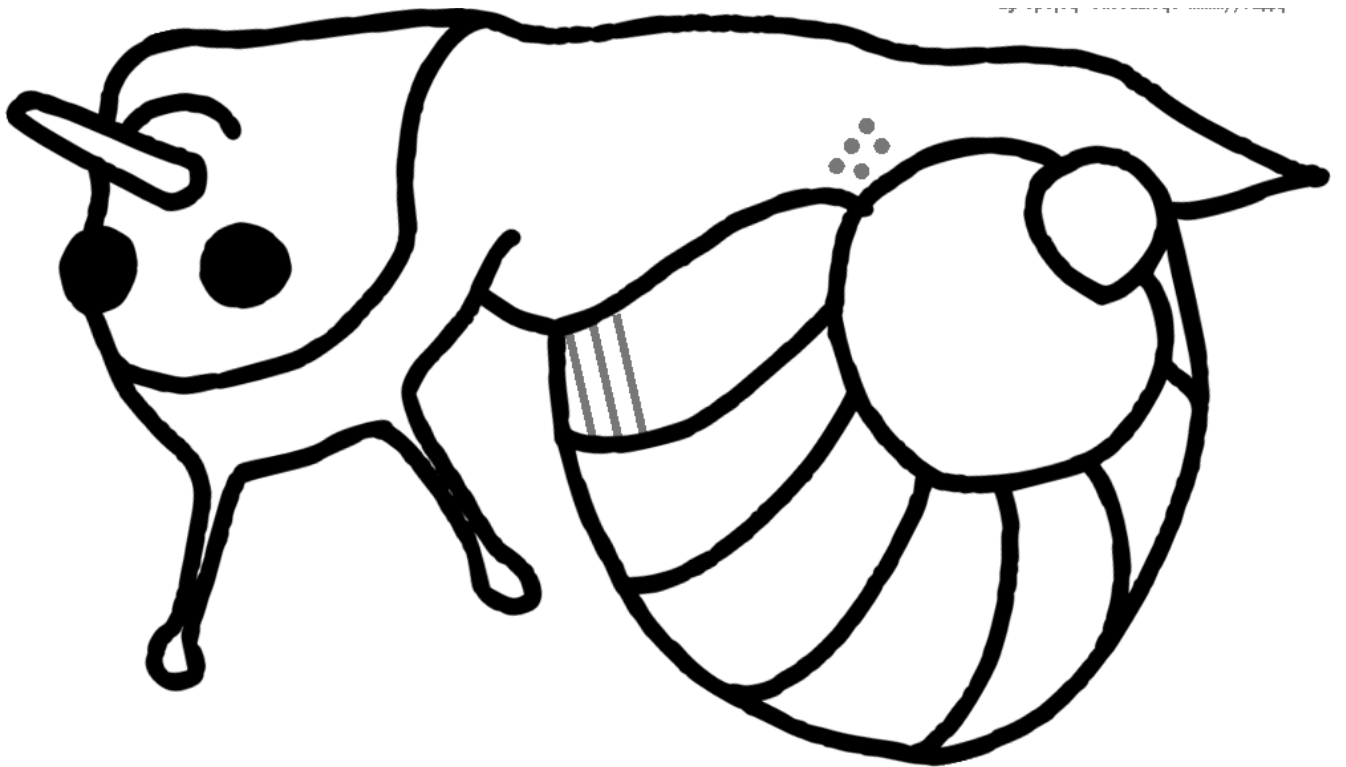
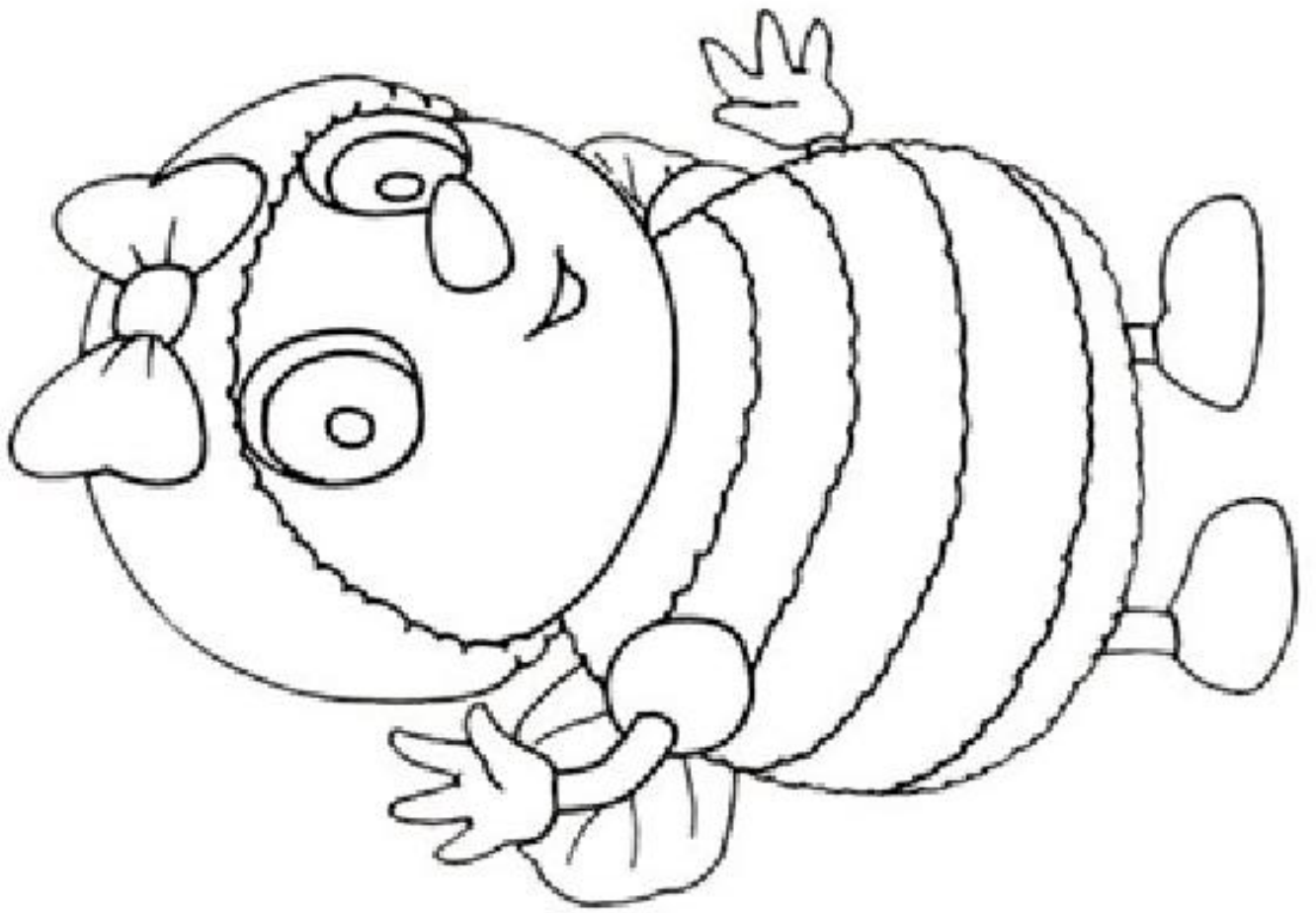


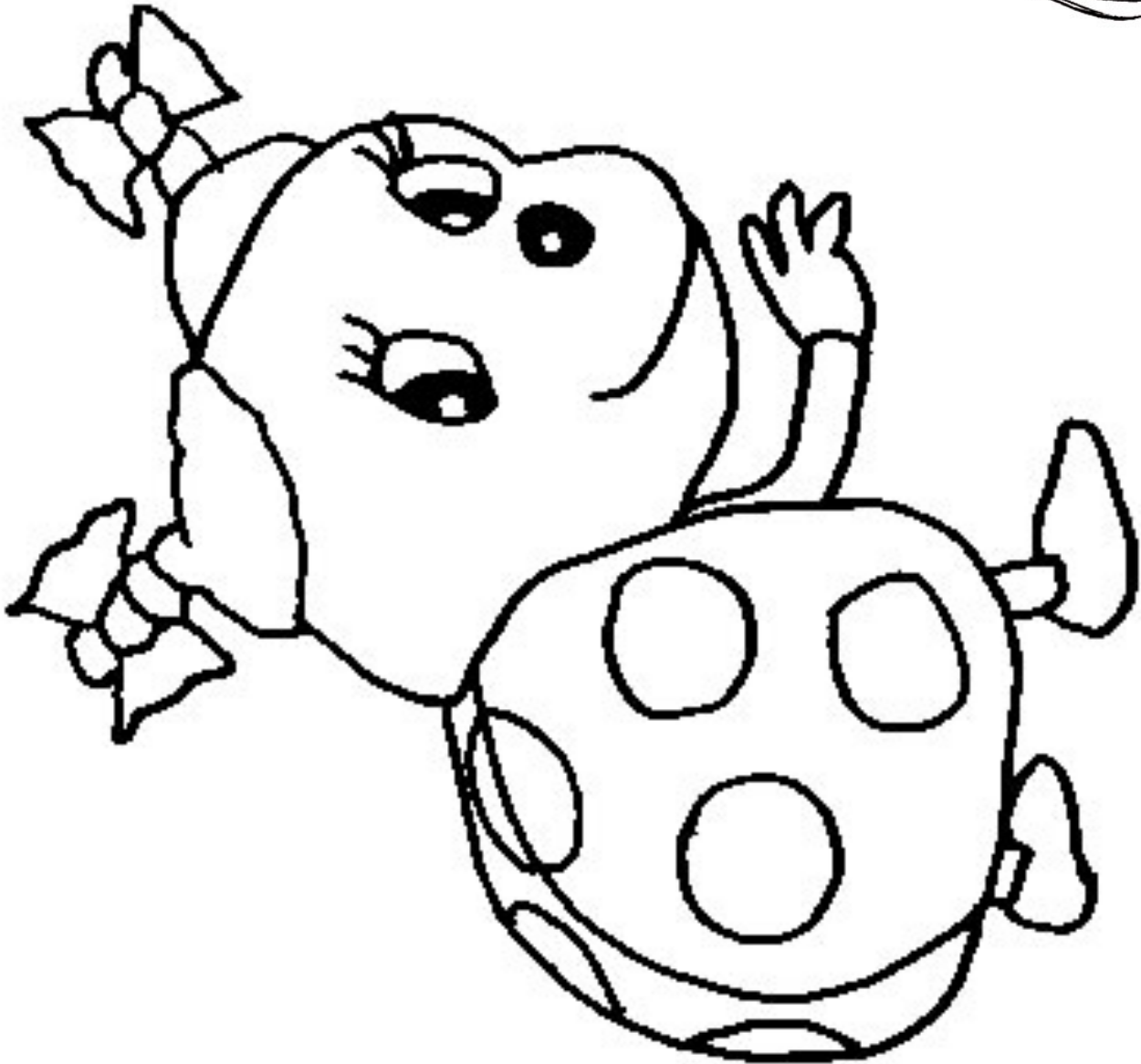
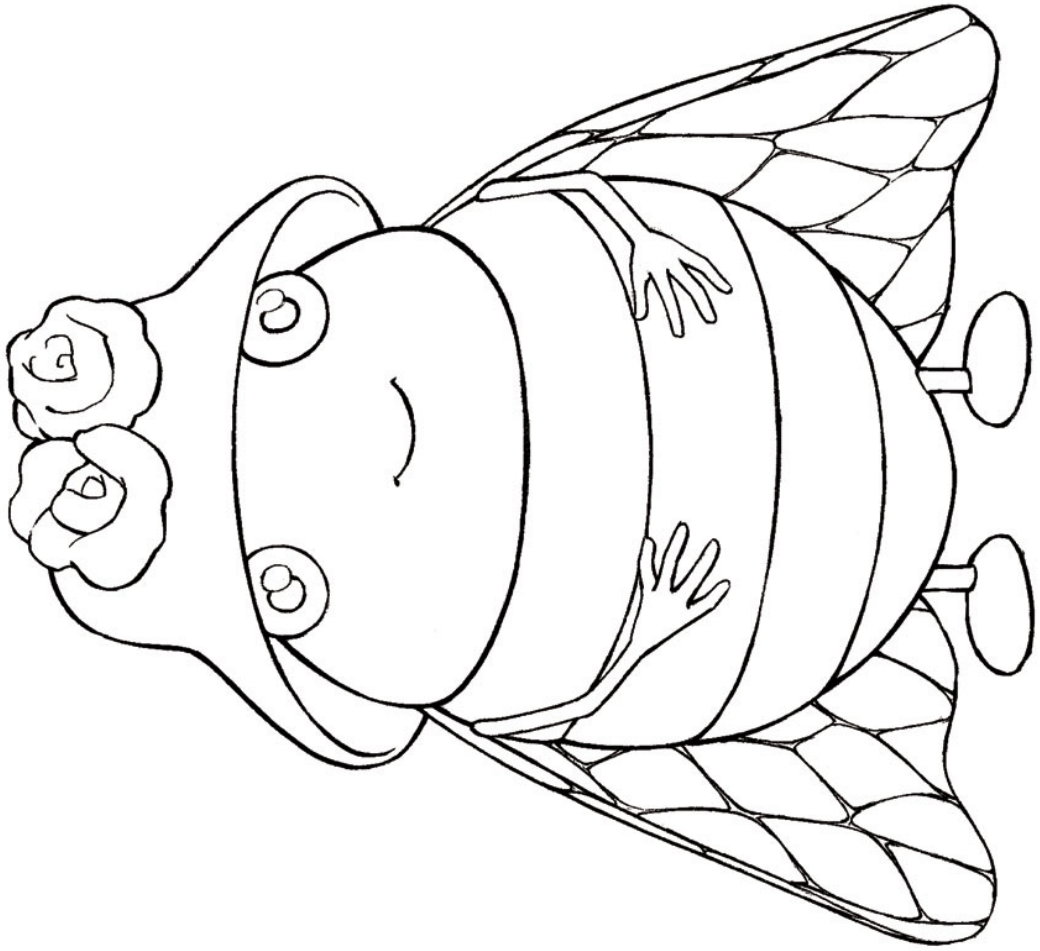


Atelier DECOUPAGE: J'apprends à découper sur un trait.

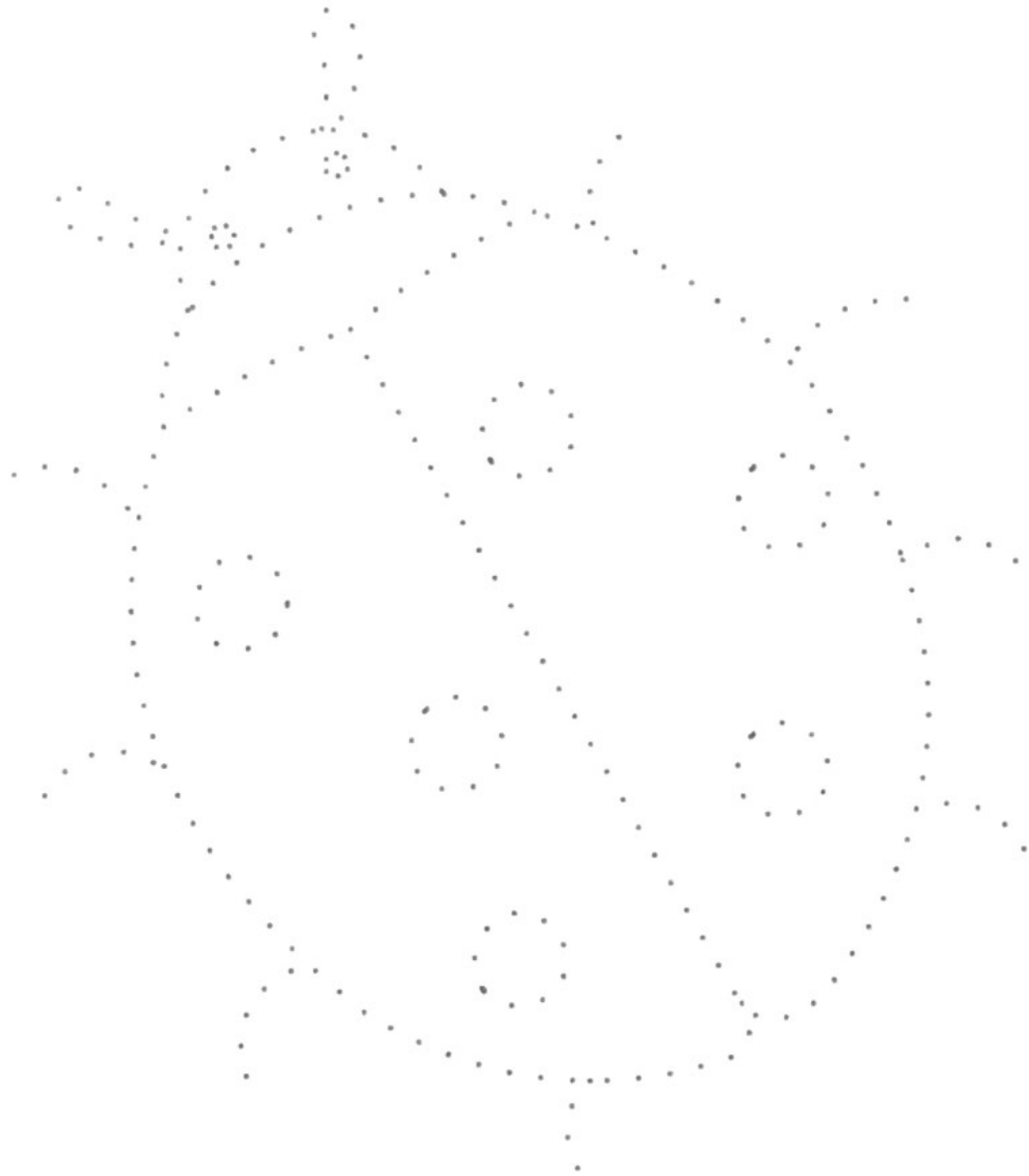








Repasser sur les pointillés



Repasser sur les pointillés

