

## PLANNING DES ACTIVITES PS/MS

**Semaine du 04/05 :**  
**LES COULEURS**

*Objectif : enrichir son vocabulaire en sachant nommer les couleurs pour les PS + pour les MS utiliser une proposition relative « le poisson qui a .... »*

### **« Le jeu des poissons » : un jeu de langage**

Matériel : un jeu de cartes à fabriquer

But du jeu : utiliser le langage pour obtenir le plus de paires possibles de poissons (2 poissons identiques)

*Le jeu de cartes a deux niveaux :*

- *les 11 poissons de couleurs différentes (déjà coloriés ou à colorier vous-même) pour les PS*
- *les 12 poissons blancs dont les queues et les nageoires sont coloriées ou à colorier comme le modèle pour les MS*

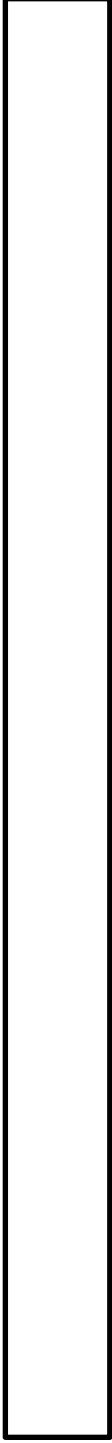
*Colorier les poissons comme les modèles ou utiliser ceux déjà coloriés. Il vous faudra les cartes en double (22 pour les PS et 24 pour les MS. Les imprimer, les coller sur un carton ou sur des vieilles cartes à jouer.*

1. **Jeu n°1 (découverte)** : se familiariser avec les cartes, faire manipuler les cartes et faire parler votre enfant sur ce qu'il voit sur les cartes. Puis lui demander de chercher deux poissons identiques, recommencer jusqu'à ce que toutes les paires soient formées.
2. **Jeu n°2 (mémoriser la place des cartes)** : placer au centre de la table, face cachée, une seule série de poissons. Les autres cartes (les doubles qui vous permettront de faire des paires identiques) sont distribuées à tous les participants. Chacun son tour, on retourne une carte cachée : si on a la même dans ses mains, on a gagné et on place la paire devant soi, sinon on repose la carte face cachée au même endroit et le jeu continue. Lorsque toutes les paires sont découvertes, le gagnant est celui qui a le plus de paires.
3. **Jeu n°3 (décrire une carte et mémoriser sa place)** : placer au centre de la table, face cachée, une seule série de poissons. Chacun son tour, on décrit la carte que l'on voudrait retourner, par exemple « le poisson bleu ». On retourne une carte cachée : si c'est « le poisson bleu », on a gagné et on garde la carte, sinon on repose la carte face cachée au même endroit et le jeu continue. Lorsque toutes les cartes sont découvertes, le gagnant est celui qui a le plus de cartes.
4. **Jeu n°4 : décrire une carte (3 joueurs minimum)** : toutes les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. On observe ses cartes pour voir si on a déjà des paires : dans ce cas-là on les pose devant soi. Puis le jeu commence : chacun son tour on va décrire une carte à voix haute et celui qui l'a doit la donner à celui qui l'a décrite. Puis le jeu se poursuit.
5. **Jeu n°4 (3 joueurs minimum)** : toutes les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. On observe ses cartes pour voir si on a déjà des paires : dans ce cas-là on les pose devant soi. Puis le jeu commence : chacun son tour on va demander à un autre joueur une carte qui nous manque pour faire une paire identique. Par exemple : « Maman, je voudrais le poisson rouge » « Papa, est-ce que tu aurais le poisson rouge ? » « Tom, je voudrais le poisson qui a une queue rouge et des nageoires jaunes ». Il est très important que votre enfant utilise une phrase correcte et non pas seulement un groupe de mots. Si on obtient la carte, on gagne une paire que l'on pose devant soi, sinon c'est au joueur suivant de poursuivre. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

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. Vous l'aurez compris, le jeu le plus simple est celui des poissons de couleurs et le plus complexe celui des nageoires et queues de couleurs différentes. A vous d'utiliser celui qui vous semble le mieux convenir à votre enfant.

FICHES DE TRAVAIL	<b>PS</b> <i>Fiches facultatives</i>	<b>MS</b> <i>Fiches facultatives</i>
GRAPHISME ECRITURE COLORIAGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les lignes brisées (attention à la tenue du crayon : « la pince du crabe », votre enfant vous montrera)</li> <li>Fiche révision graphisme</li> <li>Fiche pointillés à repasser</li> <li>Coloriages</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les ponts envers (attention à ce que le geste soit fluide et continu pour obtenir des beaux arrondis)</li> <li>Fiche révision graphisme</li> <li>Fiche pointillés à repasser</li> <li>Coloriages</li> </ul>
DECOUVERTE DE L'ECRIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconstituer le mot COULEUR : apprendre à nommer et reconnaître des lettres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconstituer le mot COULEUR : apprendre à nommer et reconnaître des lettres</li> <li>Retrouver 2 mots identiques : les crayons de couleurs</li> <li>Reconnaître un mot (nom de couleur) pour colorier un objet.</li> </ul>
DECOUVERTE DES NOMBRES DECOUVERTE DES FORMES et grandeurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître des petites quantités jusqu'à 3 : réaliser des collections d'animaux</li> <li>Reconnaître des carrés</li> <li>Relier les doigts aux quantités correspondantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des collections de 2 à 5 animaux</li> <li>Associer une quantité à son écriture chiffrée : coloriage codé du canard</li> </ul>
DIVERS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observation d'une grande image et tracer des lignes brisées</li> <li>Activités de tri : découper les images de fruits et de légumes et les trier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repasse sur les pointillés et range selon la taille</li> <li>Révision nombres 1 à 3</li> <li>Repérage sur un quadrillage et reconnaître les lettres d'un mot</li> </ul>
EXPLORER LE MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE EXPLORER LE TEMPS ET L'ESPACE	<p style="text-align: center;"><b>Écoute</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le loto des cris des animaux : il vous faut les planches d'animaux et des jetons ou des petits objets et un lecteur mp3. Lancer le fichier mp3 des cris d'animaux puis sans les cartes dans un premier temps, votre enfant doit reconnaître l'animal. Puis en deuxième écoute, lancer les</li> </ul>	

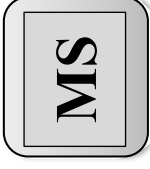
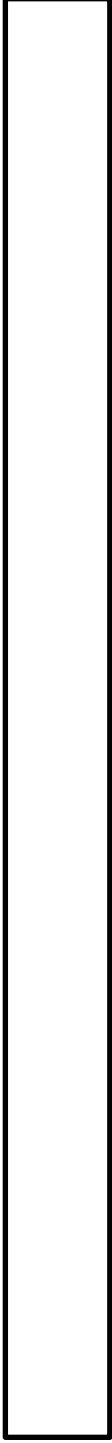
	<p>cris d'animaux puis votre enfant place un jeton sur l'animal reconnu. A vous d'inventer d'autres jeux, par exemple mimer l'animal dont on a reconnu le cri ...</p> <p><u>Réponses (dans l'ordre) : âne – canard – cerf – chameau – chat – cheval – chien – cigale – cochon – coq – dauphin – éléphant – grenouille – hibou – lion – loup – mouche – mouette – mouton – oiseaux – ours - serpent – singe – vache</u></p>
<p>DEFI ARTISTIQUE de la semaine</p>	<p>Après avoir joué aux jeux de langage sur les couleurs, je vous propose 2 défis au choix (ou pas) :</p> <p style="text-align: center;"><i>« Une œuvre monochrome »</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Choisir une couleur, collecter des papiers ou cartons ou tissu de cette couleur dans la maison. Y découper des formes, puis les coller sur une grande feuille pour réaliser une œuvre figurative ou non. Prendre une photo de l'œuvre, me l'envoyer à l'adresse suivante : <a href="mailto:steanne.psms@gmail.com">steanne.psms@gmail.com</a> Vos photos seront publiées sur le site de l'école (La présence de votre enfant sur la photo est laissée à votre appréciation).</li> <li>2. Choisir une couleur, collecter le plus d'objets de cette couleur dans la maison. Les poser sur un fond neutre pour réaliser une œuvre figurative ou non. Prendre une photo de l'œuvre éphémère, me l'envoyer à l'adresse suivante : <a href="mailto:steanne.psms@gmail.com">steanne.psms@gmail.com</a> Vos photos seront publiées sur le site de l'école (La présence de votre enfant sur la photo est laissée à votre appréciation).</li> </ol>



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



**Atelier ECRITURE** : J'apprends à tracer des ponts envers

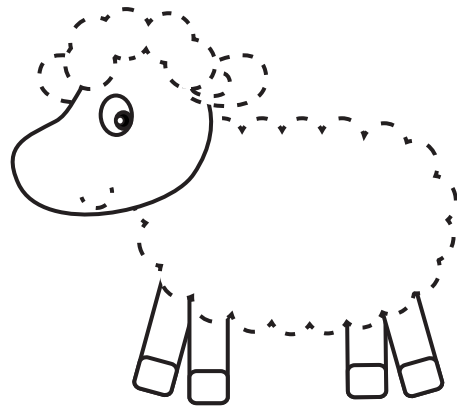
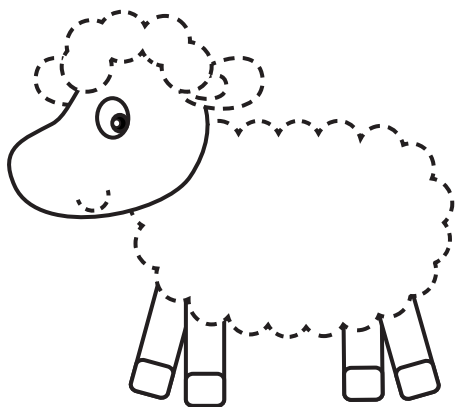
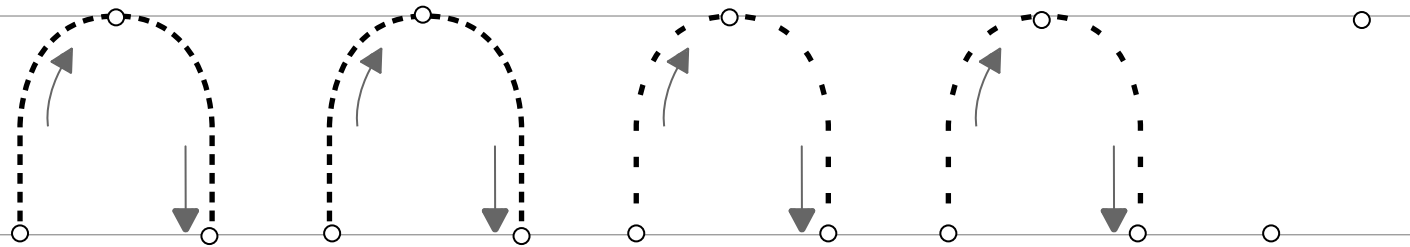
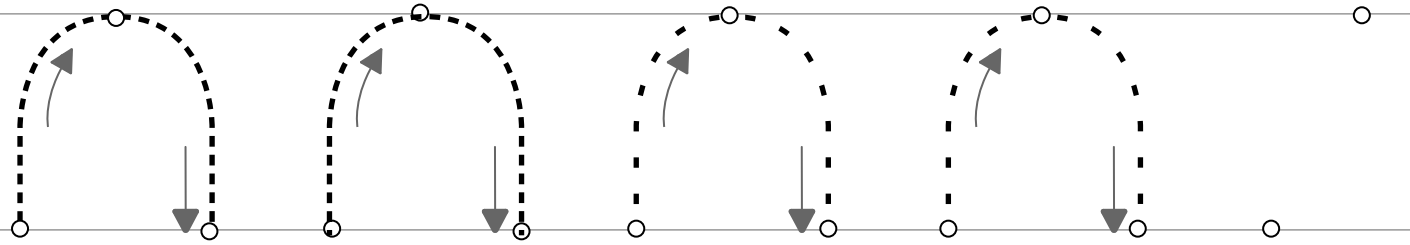
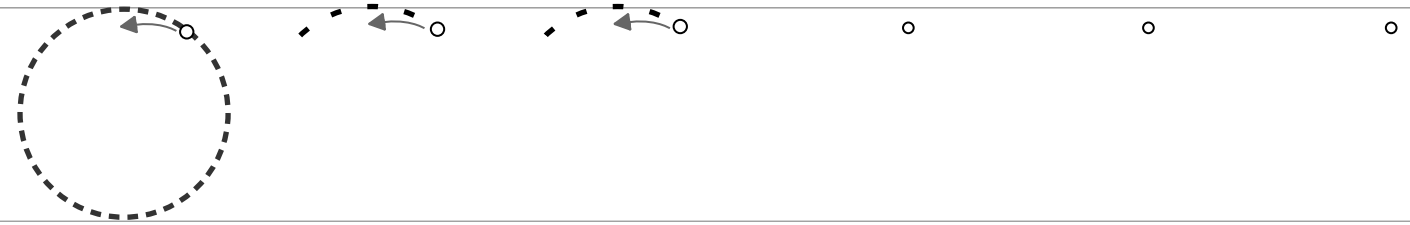
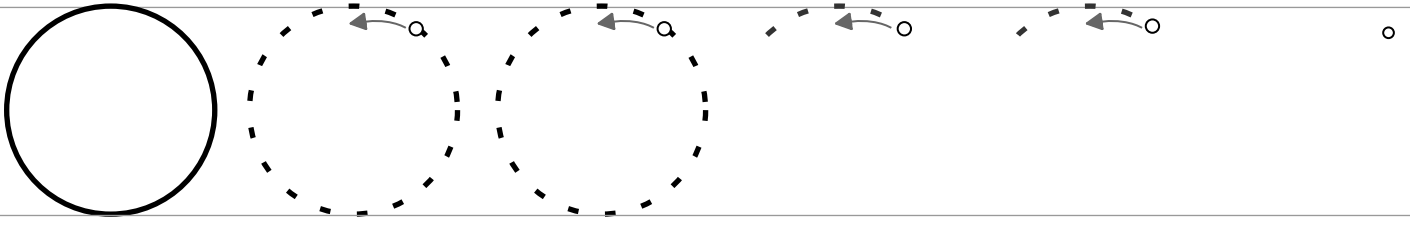
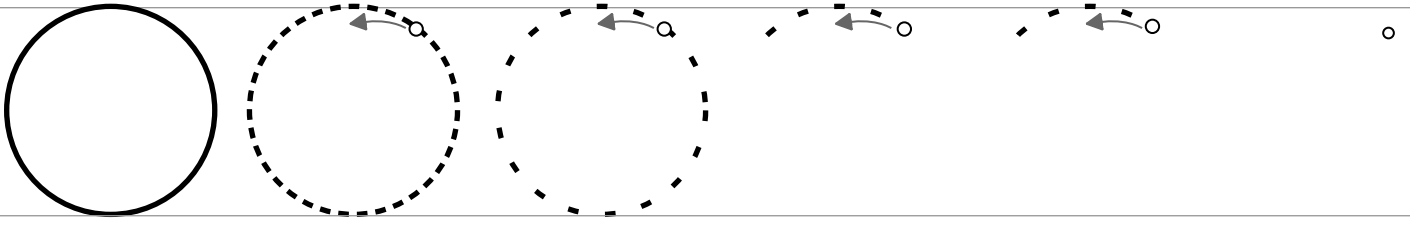


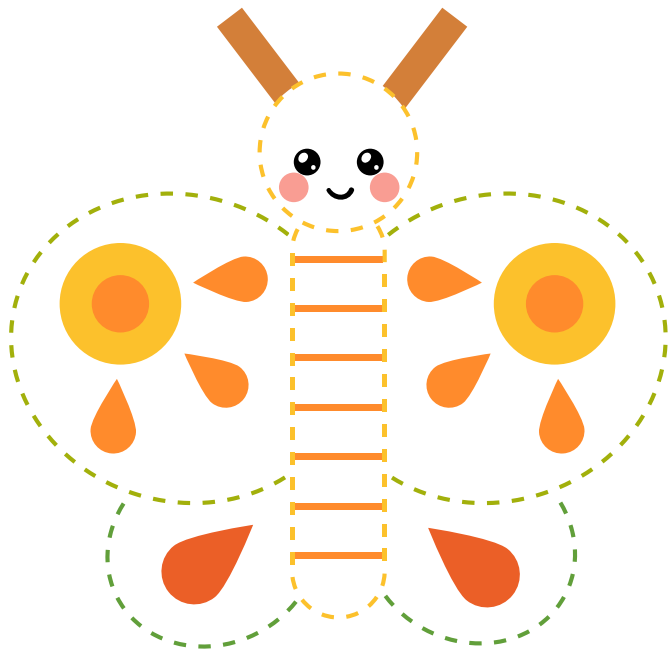
Sers-toi d'un feutre fin ou d'un crayon de papier.



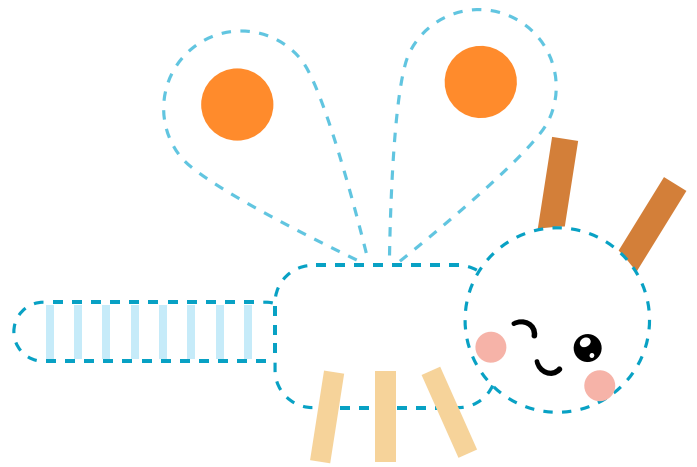
**Atelier ECRITURE** : J'apprends à tracer des ponts envers



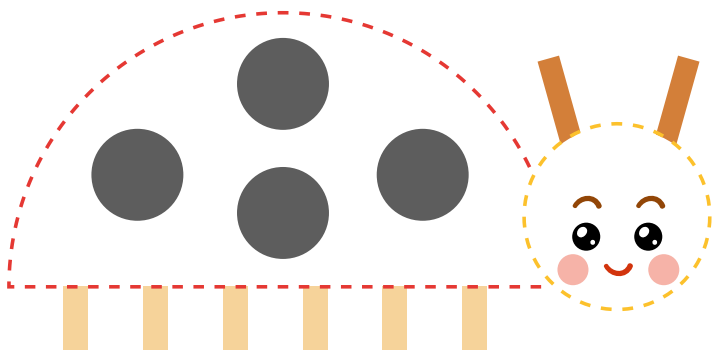




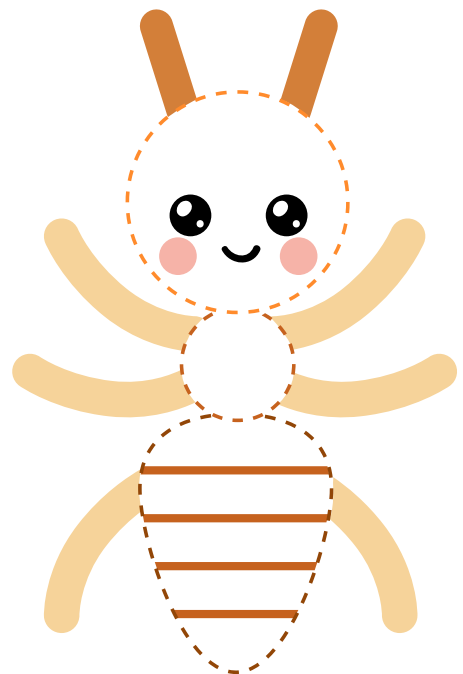
LE PAPILLON



LA LIBELLULE

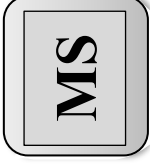


LA COCCINELLE



LA FOURMI

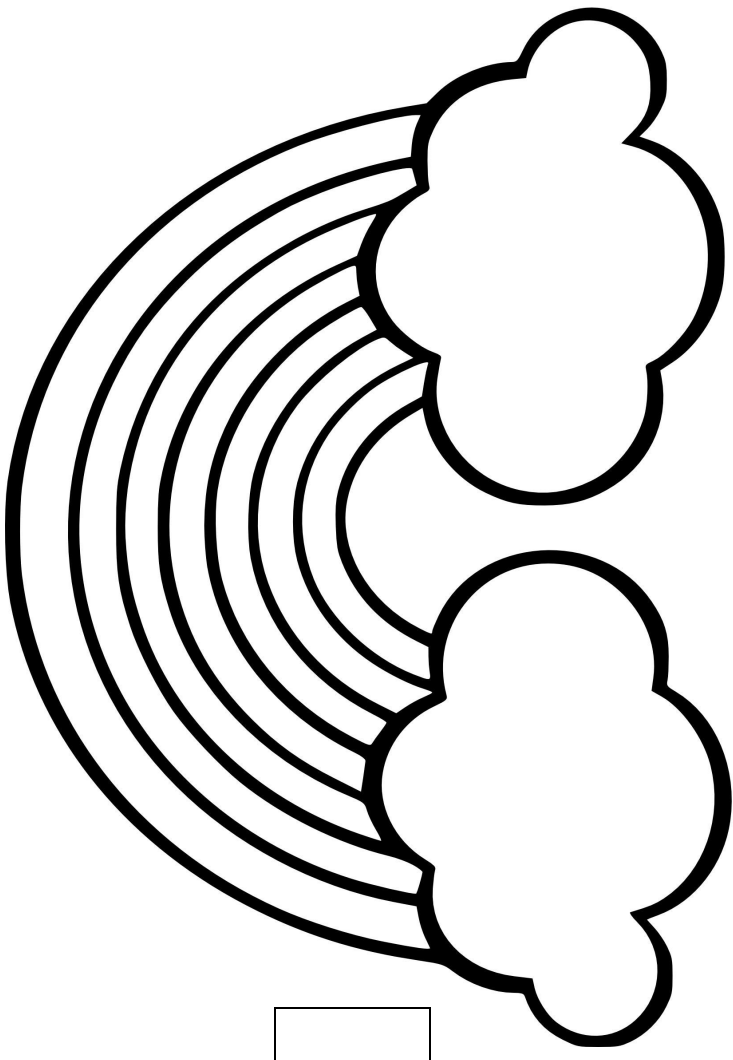
--



Découpe les lettres et colle-les pour reconstituer le mot COULEUR (Attention aux pièges !)

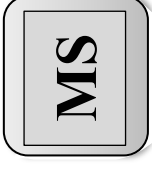
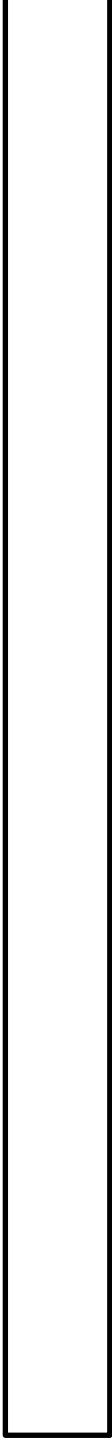
COULEUR

--	--	--	--	--	--	--	--

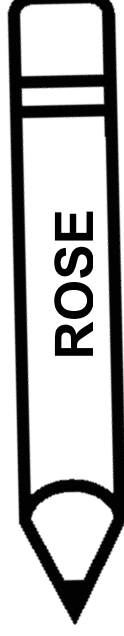
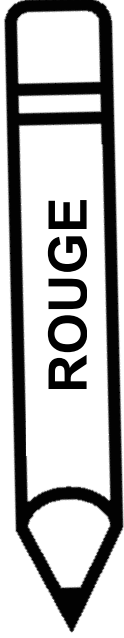


**Atelier LECTURE** : J'apprends à reconnaître et nommer

B	O	D	C	V	U	Q	F	E	L	A	U	R	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



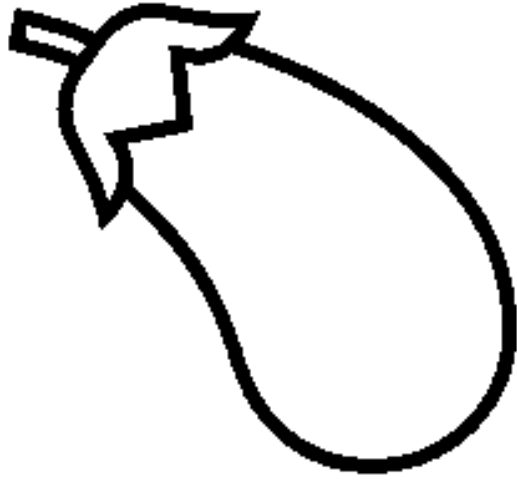
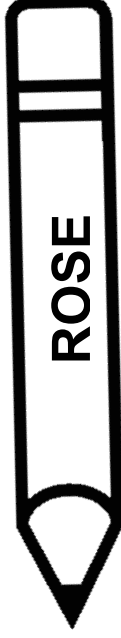
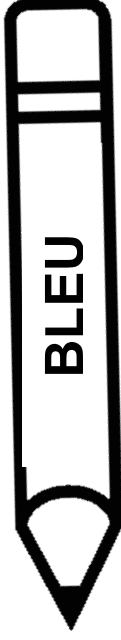
Découpe les crayons puis colle-les sur leur « jumeau » (mot identique). Tu peux demander à un adulte de te lire les noms de couleurs pour colorier les crayons avant de les coller.



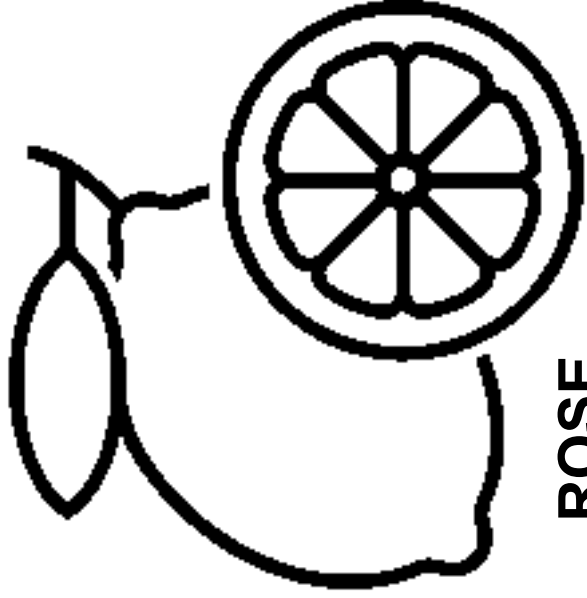
**Atelier LECTURE** : J'apprends à reconnaître des lettres pour identifier des mots



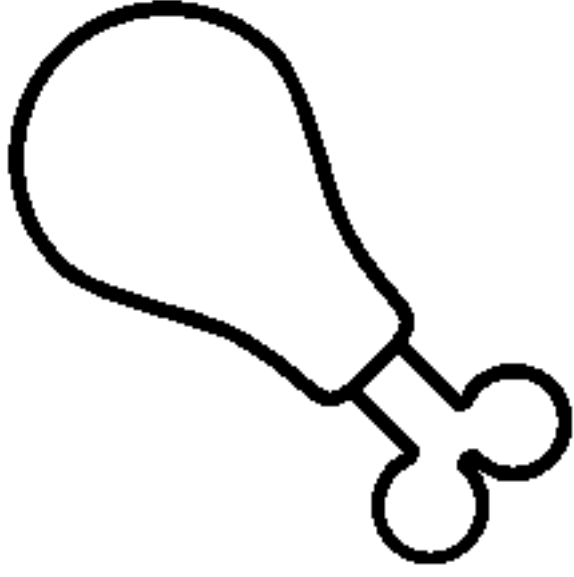
Demande à un adulte de te lire le nom des couleurs sur les crayons puis colorie les : ce sera ton modèle pour le coloriage ci-dessous.  
ATTENTION, j'ai tout mélangé : le citron n'est pas jaune !



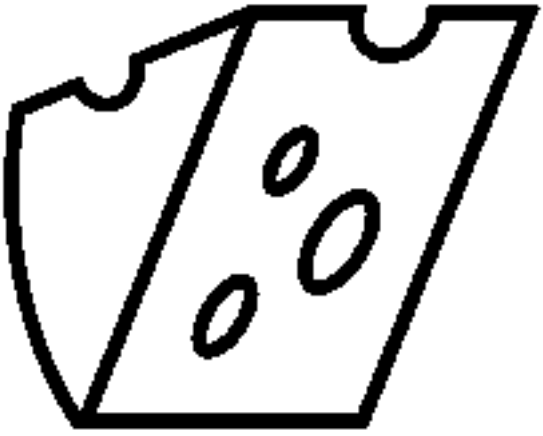
JAUNE



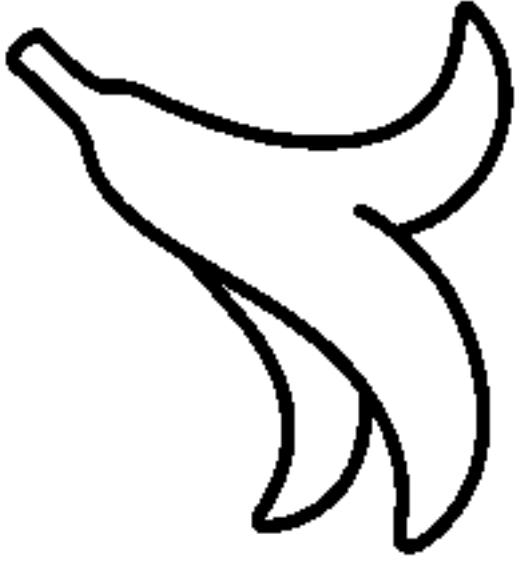
ROSE



VERT



**VIOLET**



**ROUGE**



**ORANGE**



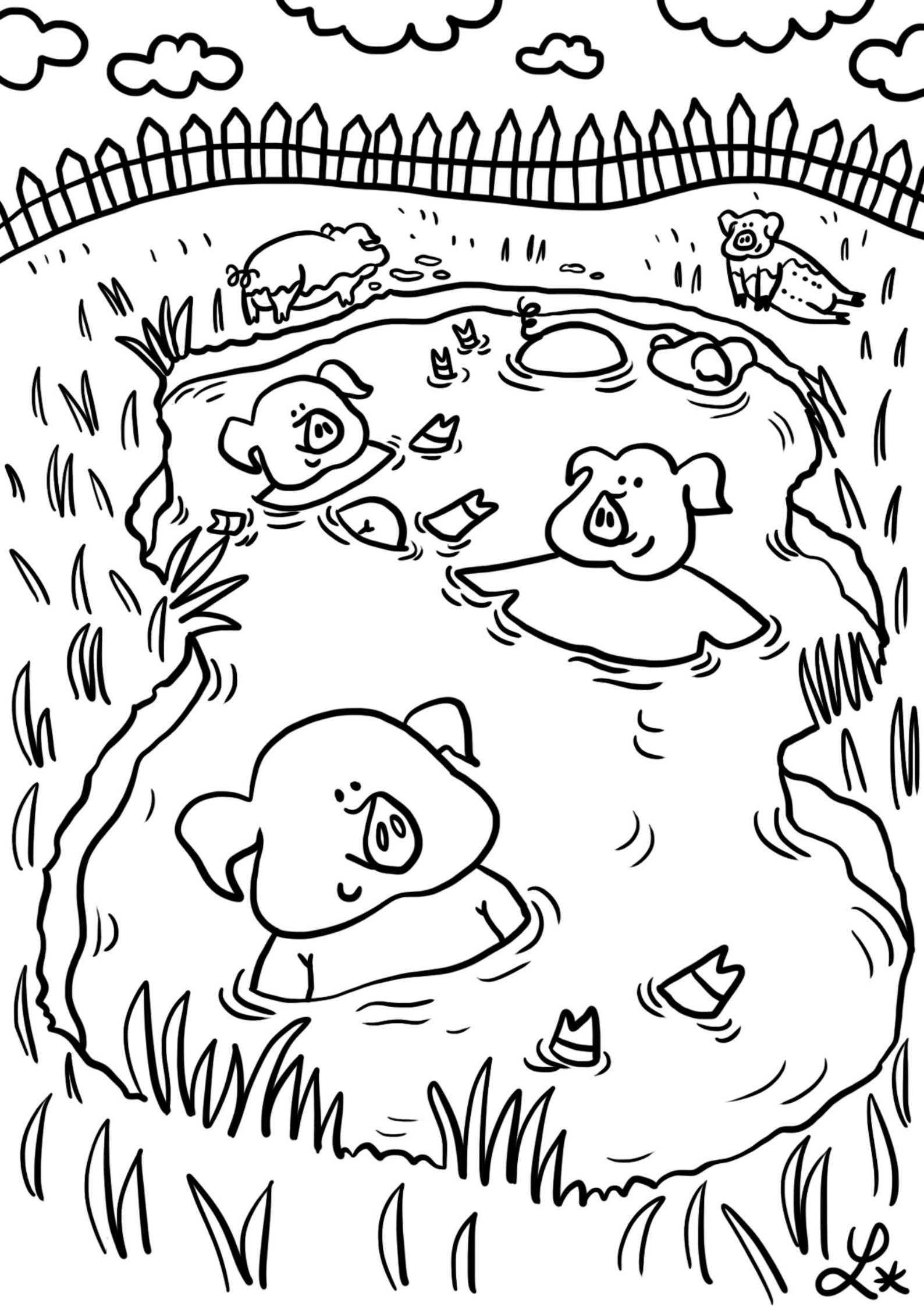
**BLEU**



**MARRON**









--



Demande à un adulte de colorier les cases du code.  
Regarde bien le code et colorie le dessin.



**BLEU**

--



**ORANGE**

--



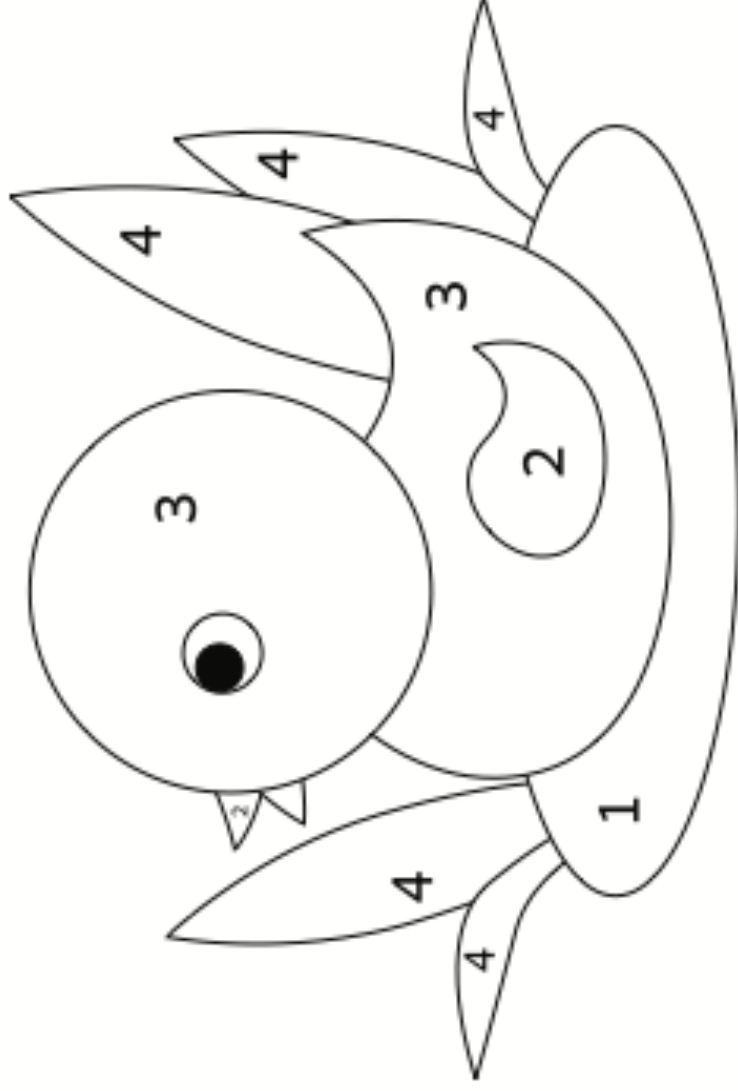
**JAUNE**

--



**VERT**





--

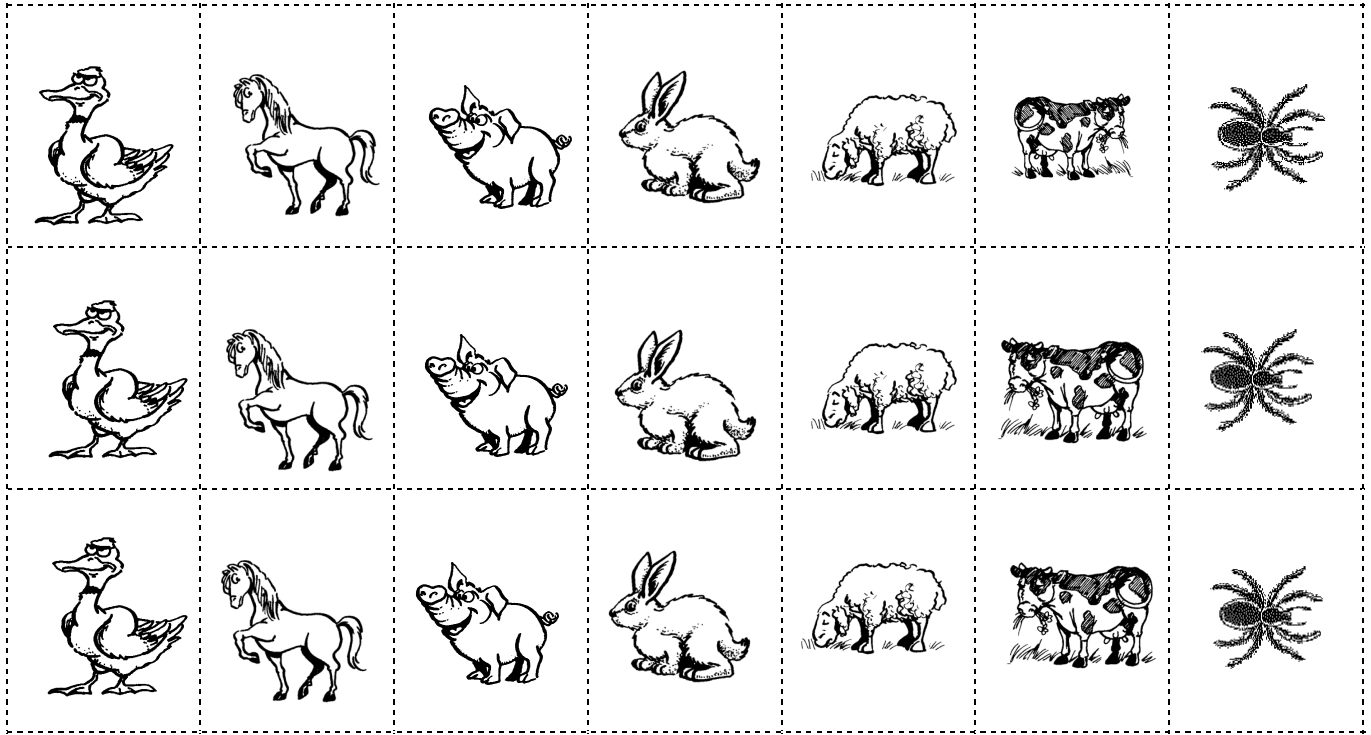


**Atelier MATHÉMATIQUES :** J'apprends à associer une quantité à son écriture chiffrée

--

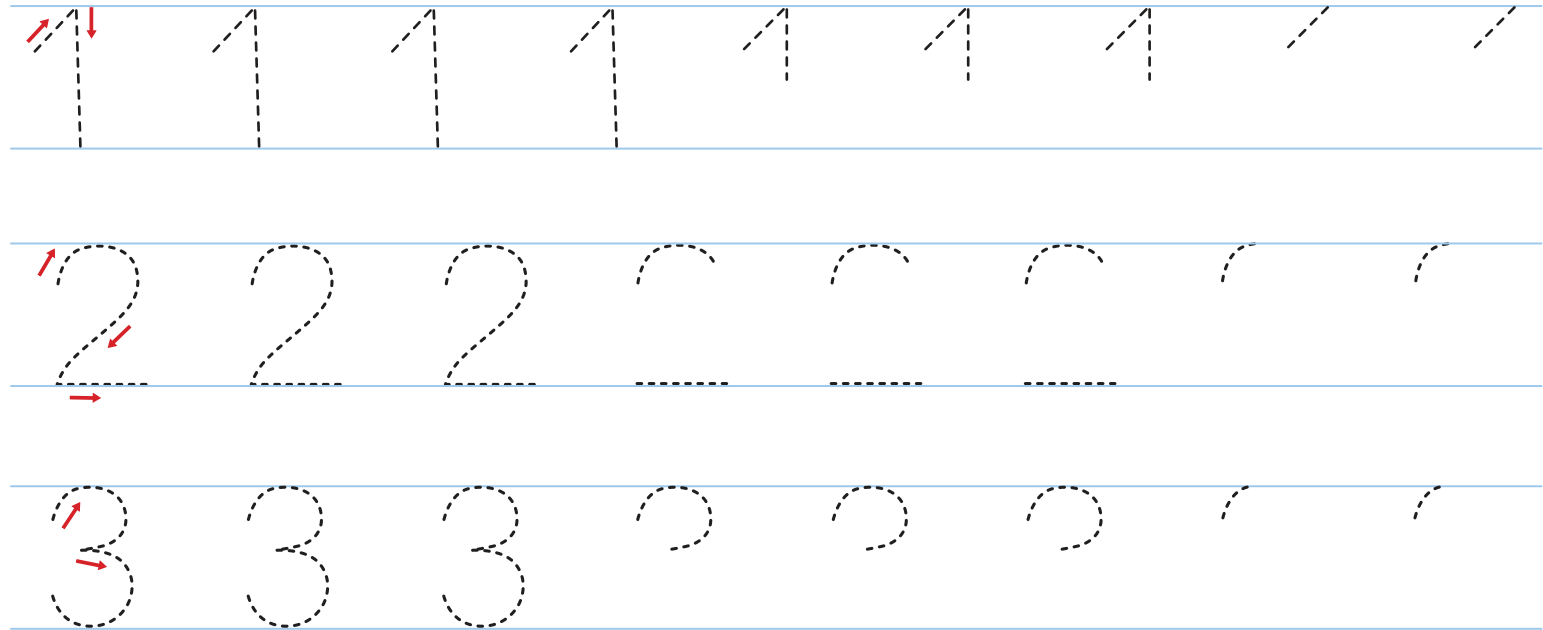
Découpe les animaux et colle le nombre demandé dans chaque case.

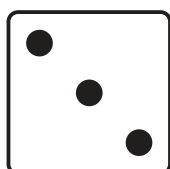
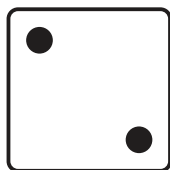
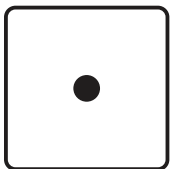


Les nombres de 1 à 3

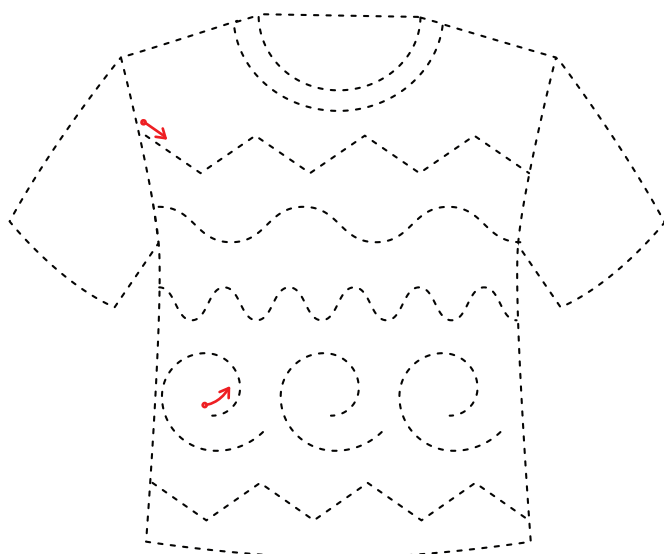
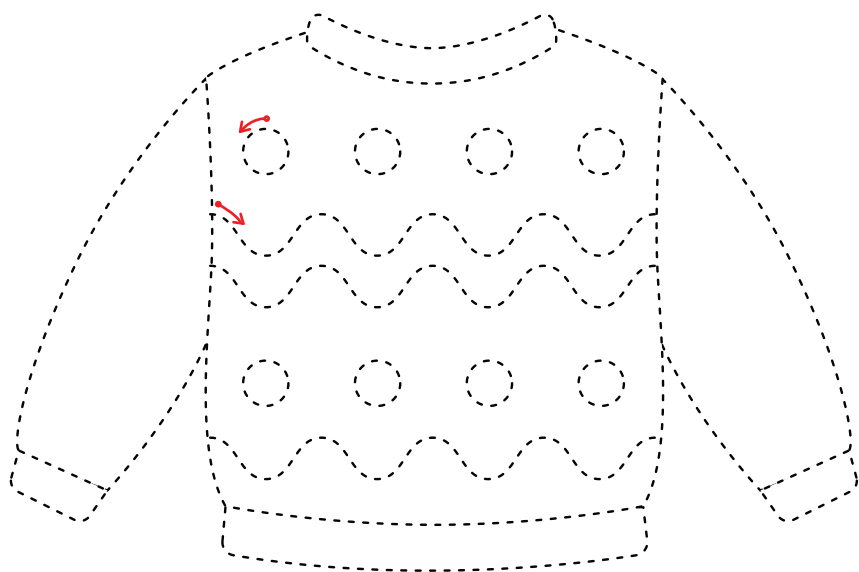
Passes ton doigt sur les chiffres ci-contre en respectant le sens donné puis trace les chiffres ci-dessous avec un crayon pour écrire 1, 2 et 3.



Colorie de la même couleur les représentations d'un même nombre.



Repasse sur les pointillés.



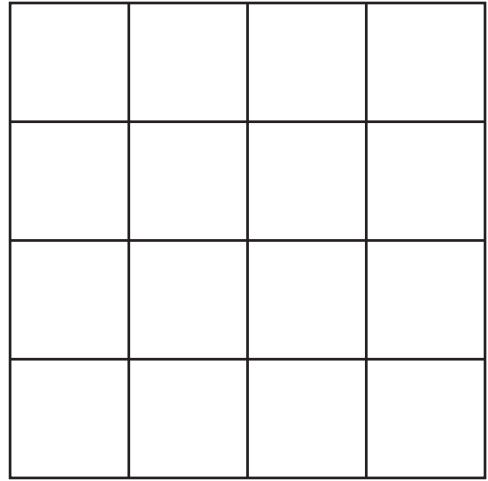
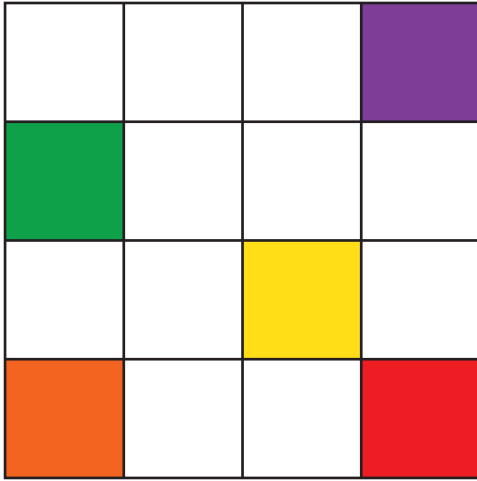
MATHS

Ranger selon les tailles

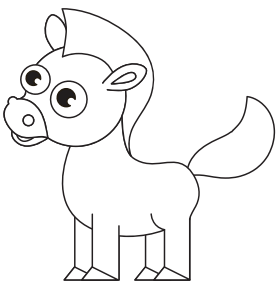
Trouve le garage adapté à la taille de chaque voiture.



Colorie les cases du quadrillage de droite comme sur le modèle de gauche.

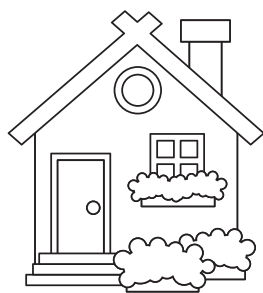


Entoure toutes les lettres nécessaires à l'écriture de chaque mot.



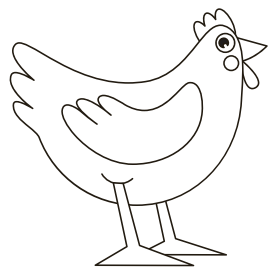
CHEVAL

H L V  
 P O  
 E C A F  
 D



MAISON

W S X  
 E N M  
 O I B A



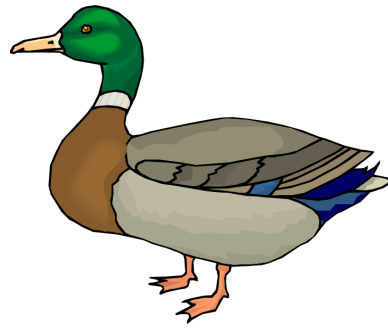
POULE

O R U  
 D P C  
 L N E





un chat



un canard



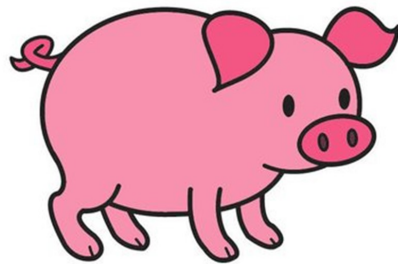
une cigale



un loup



un chien



un cochon



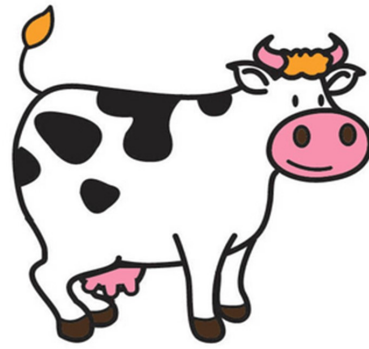
une mouche



un serpent



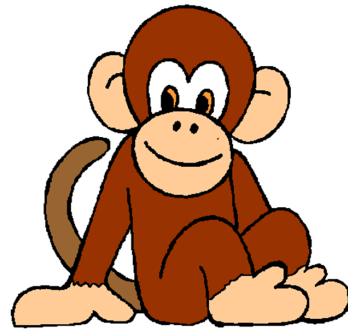
un cheval



une vache



un oiseau



un singe



une grenouille



un mouton



un hibou



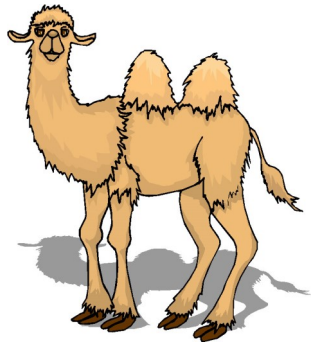
un lion



un dauphin



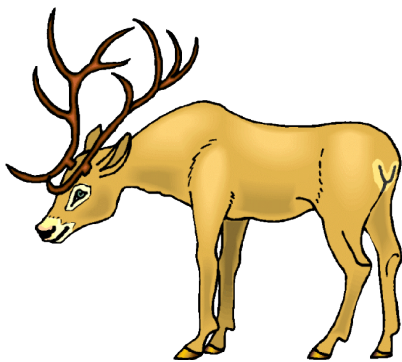
un âne



un chameau



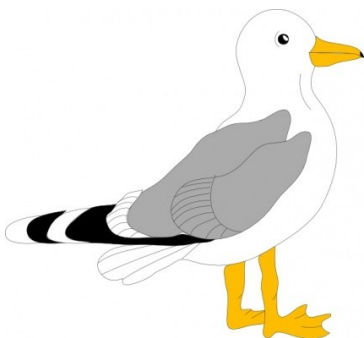
un ours



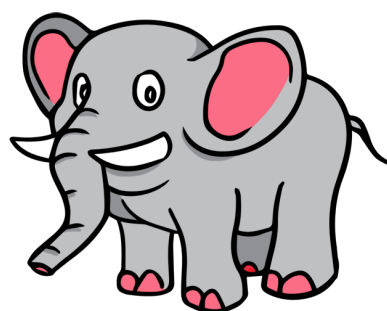
un cerf



un coq



un goéland



un éléphant