

Activités PS - Semaine 8 (du 18 au 19 mai)

• Langage oral/mathématiques

Ecoute d'un album : 1,2,3 petits chats qui savaient compter jusqu'à trois de Michel Van Zeveren.

Lien Youtube : [https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=fpaKZ0Y6Tms&list=PLLZO8yIELwldY3LKO0TTDoZM5jv0hy3eP&index=9&t=0s)

[v=fpaKZ0Y6Tms&list=PLLZO8yIELwldY3LKO0TTDoZM5jv0hy3eP&index=9&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=fpaKZ0Y6Tms&list=PLLZO8yIELwldY3LKO0TTDoZM5jv0hy3eP&index=9&t=0s)

Objectifs : Compléter des collections pour qu'elles soient identiques. Dénombrer des quantités jusqu'à 3. Comprendre un texte lu.

Consigne à l'attention des parents :

Durant l'écoute, faire des pauses et poser les questions suivantes aux enfants.

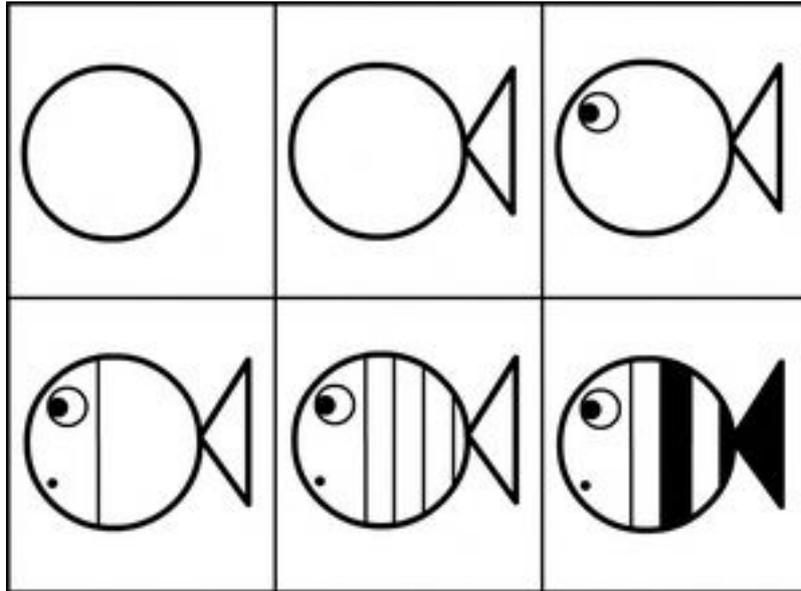
- Pause à 43 sec : Montre-moi le/les 1, le/les 2, le/les 3 présents sur cette page.
- Pause à 1'11 : Que se passe-t-il ? (Réponse attendue : il manque des objets (un seau, un ballon et un canard). Regarde les bassines, que faut-il faire pour qu'ils aient tous le même nombre d'objets ainsi que les mêmes objets ? (Réponse attendue : il faut ajouter un seau au premier chat, un ballon au deuxième et un canard au troisième).
- Pause à 1'30 : Peux-tu me montrer où il manque un napperon, une chaise, une cuillère.
- Pause à 2'26 : Cette fois-ci on fait observer l'image avant la lecture du texte : à ton avis, que va-t-il se passer ? Que vont dire les petits chats ? Réponse attendue : il manque un oreiller, un doudou, une lampe.
- Pause à 4'07 : Que fait la maman à la fin de l'histoire afin de ne pas se tromper : elle fait plein de bisous (= beaucoup) à ses petits chats.

• Langage oral : Comptine

Compétence : Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Consigne : Parmi toutes les comptines que tu as apprises et reçues depuis le début de l'école à la maison, choisis celle que tu as préféré afin de la réciter à nouveau cette semaine.

- **Graphisme : Les poissons**



Objectif : Tracer des ronds et des traits verticaux.

Matériels : Une feuille blanche, des crayons feutres, des crayons de couleur.

Consigne à destination de l'enfant : Cette semaine, tu vas apprendre à dessiner un poisson. Pour cela, place-toi au milieu de ta feuille blanche et trace au feutre de la couleur de ton choix, un rond. Puis, demande à un adulte de t'aider pour la seconde étape qui consiste à tracer la queue. Tu as reconnu cette forme ? C'est un triangle ! Tu peux ensuite tracer un oeil à ton poisson puis une petite bouche. Trace ensuite des traits verticaux (debout). A toi ensuite de décorer ton poisson comme tu le souhaites ! Tu peux d'ailleurs faire plusieurs poissons et également ajouter quelques petites bulles sortant de sa bouche en traçant des ronds de plus en plus gros.

Tu peux également bien sûr décorer le fond de ta feuille (colorier ou peindre au préalable).

- **Mathématiques : les algorithmes**

Objectif : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Matériels : Fiche déjà prête à imprimer (ci-dessous). Si vous n'avez pas la possibilité d'imprimer vous pouvez la reproduire. Pour gagner du temps, reproduisez-la à l'aide de gommettes. Si vous n'avez pas toutes les formes ou les bonnes couleurs, aucun problème, le plus important reste l'alternance de trois couleurs. Crayons de couleur ou gommettes.

Consigne à l'attention de l'enfant : Avant de nous quitter, nous avons beaucoup travaillé autour des algorithmes. Te souviens-tu de ce mot ? Repense aux jolis colliers à deux ou trois couleurs que tu as créés. Prends maintenant le temps d'observer la fiche que tu as devant toi. Qu'observes-tu ? Tu as remarqué qu'il y a trois formes différentes. Nomme-les ! Regarde leurs couleurs. Trois formes, trois couleurs. Quand tu te sens prêt, prend tes crayons de couleur (ou des gommettes) et colorie les formes de la bonne couleur de manière à continuer le rythme commencé.

Compétence travaillée : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Consigne : Observe puis continue l'algorithme en coloriant les formes de la bonne couleur.

Prénom :

