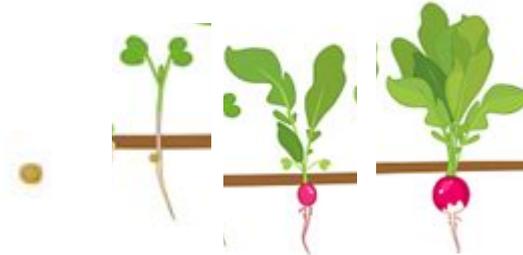


## Activités PS – semaine 10 (1 au 5 juin)

### Activités

- **Langage /Jardinage - observer la croissance du radis- deuxième semaine**



Objectif : Continuer l'observation de la croissance des radis et prendre soin des semis.

#### Consignes :

-Surveille tes radis tous les jours. Observe ce qui change. Pense à arroser. Si tu as semé des graines dans le jardin ou dans une jardinière, tu auras sûrement besoin d'éclaircir les plants. Si tes pousses de radis sont trop rapprochées, il faudra en arracher un peu pour permettre à quelques radis de grossir. Demande à un adulte de t'aider.

- Utiliser les images pour ordonner les étapes de la croissance du radis. Tu colleras tes images, seulement lorsque tu auras récolté un radis.

-Tu pourras aussi colorier les dessins des radis avec les bonnes couleurs.

- **Langage écrit : Loto des prénoms**

**Prénom de l'enfant et un autre prénom d'une personne de la famille**

#### Objectif :

- s'entraîner à reconnaître quelques lettres et commencer à en nommer quelques-unes.
- Ordonner les lettres de son prénom

Jeu : 2 joueurs

#### Matériel à préparer par les parents :

Une étiquette avec le prénom de l'enfant et une autre étiquette avec le prénom d'une autre personne de la famille (prénom du 2ème joueur).

Chaque lettre des 2 prénoms est écrite sur un carré de papier.

#### Règle du jeu

Toutes ces lettres sont empilées et retournées face cachée, elles auront été mélangées auparavant. C'est la pioche. L'adulte prend dans la pioche une lettre et la montre pour que les 2 joueurs la voient. L'enfant regarde la lettre et cherche vite sur son étiquette prénom si cette lettre lui appartient. Si c'est le cas, il prend la lettre. Si ce n'est pas le cas, cette lettre appartient à l'autre joueur qui la prend. Si l'enfant connaît le nom de la lettre, il la nomme et s'il ne connaît pas le nom, l'adulte lui dit. L'adulte reprend une deuxième lettre dans la pioche pour continuer le jeu. Le joueur qui a obtenu toutes les lettres de son prénom en premier a gagné.

- **Bricolage/Graphisme/Explorer le monde** : Moulin à vent

Compétences : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, assembler, actionner...). Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes (traits verticaux).

Matériels : Patron à imprimer (pièce-jointe ci-dessous), une attache parisienne, une paille.

Consignes : Lien vers une vidéo explicative : [https://www.youtube.com/watch?v=ik9yWFqmZ-4&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=ik9yWFqmZ-4&feature=emb_title)

Étape 1 : Décorer le patron selon les goûts de l'enfant : tout est possible – colorier puis repasser sur les traits verticaux, prendre du papier de couleur et le décorer (il faudra alors découper un carré dans le papier choisi pour que cela fonctionne). L'enfant peut aussi choisir de dessiner, ajouter des paillettes, gommettes, faites-vous plaisir ! Puis, découper le patron.

Étape 2 : Avec l'aide d'un adulte, coller un bout de scotch au centre du patron. L'adulte se chargera alors de percer le centre et de vérifier que l'on peut bien passer l'attache parisienne.

Étape 3 : En partant de chaque angle, découper sur les pointillés (attention s'arrêter avant le centre, bien respecter les pointillés).

Étape 4 : Rabattre les angles et les assembler avec du scotch (un sur deux).

Étape 5 : Avec l'aide d'un adulte, faire un trou dans la paille. Vérifier que l'attache parisienne passe bien dans le trou.

Étape 6 : Passer l'attache parisienne dans le moulin puis dans la paille. Ouvrir l'attache et la rabattre autour de la paille.

Étape 7 : Tu peux souffler ! Tu peux aussi aller dehors et observer le vent faire tourner ton moulin.

- **Comptine** : Cinq gros pois

Compétence : Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

Avec l'aide d'un adulte apprend cette comptine à gestes.

- **Mathématiques** :

Objectif : Exprimer des petites quantités. Réaliser une collection demandée.

Matériels : Images pour conter l'histoire (document joint : les quatre personnages, les deux vélos). Si vous possédez à la maison des peluches correspondant aux animaux, n'hésitez pas à les utiliser.

Consignes à destination des parents :

Étape 1 : Décrire le vélo de Jo au début de l'histoire (celui avec une selle). Nommer les différentes parties du vélo, repérer la selle et son utilité. Présenter les quatre personnages et mettre en évidence qu'ils sont 4.

Étape 2 : Raconter l'histoire suivante à l'aide des images et/ou des peluches : « Jo est un loup. Il s'amuse avec son nouveau vélo. Il passe successivement devant les maisons de ses 3 amis les animaux de la forêt, l'ours, le hérisson et le lapin. Il s'arrête devant la maison de l'ours qui lui demande s'il peut venir avec lui. Jo accepte, ils sont maintenant 2 sur le vélo.

Ils rencontrent le lapin puis le hérisson. Les 4 amis se retrouvent sur assis sur le nouveau vélo de Jo. Ils s'amuse beaucoup mais roulent trop vite et n'arrivent plus à freiner. C'est l'accident, le vélo est cassé. Les amis de Jo pleurent mais celui-ci les rassure, il a une idée. Il faut construire un nouveau vélo plus grand. Ce vélo est construit rapidement. Il a 4 selles. Maintenant, sur le vélo de Jo, il y a une place pour chacun de ses amis. »

Lorsque vous racontez l'histoire, attardez-vous sur le fait que l'on passe de 1 à 2 puis à 4 sur le vélo. Prenez aussi le temps de compter ensemble les 4 selles afin de vérifier qu'il y en a bien suffisamment pour chaque personnage.

Étape 3 : Donner les images du vélo à 4 selles ainsi que celles des personnages à l'enfant. Lui demander de placer les 4 personnages – 1 par selle. Puis, énoncez un nombre entre 1 et 4, l'enfant devra alors placer le bon nombre de personnages sur le vélo.