

## Activités MS - Quatrième semaine (6 au 10 avril)

Les activités pourront être refaites à plusieurs reprises au cours de la semaine. La répétition est bénéfique. Privilégiez des temps d'activités courts mais répétés.

### Activités

- **Phonologie : Fusionner des syllabes pour fabriquer un mot (Rébus)-Distinguer les syllabes d'un mot**

Matériel à confectionner : Sur des petits morceaux de papier, dessiner simplement tous les mots d'une syllabe (mots du jeu ci-dessous). Pour certains mots, vous pourrez peut-être utiliser des images ou des objets de la maison. Dessinez aussi les mots de deux syllabes.

#### Explication du jeu

L'adulte donne à l'enfant 2 images de mots d'une syllabe. L'enfant doit trouver le mot obtenu et prendre l'image de ce mot à deux syllabes.

Chat + pot = chapeau  
Chat + mot = chameau  
Pas + pas = papa  
Seau + six = saucisse  
Scie + reine = sirène  
Pain + seau = pinceau

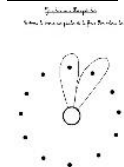
Drap + pot = drapeau  
Chat + lait = chalet  
Bras + veau = bravo  
Pot + nez = poney  
Pou + lait = poulet  
Pont + pied = pompier

Ce type de jeu n'a pas encore été réalisé en classe. Il est possible qu'il soit difficile pour votre enfant, au début. De l'aide et de l'entraînement seront nécessaires. Vous pouvez bien sûr, trouver d'autres mots à deux syllabes sur le même principe.

- **Graphisme : Tracer des ponts**

-La fleur : lignes courbes/ponts (activité décrite dans une pièce jointe)

Objectif : Tracer des ponts, colorier, tracer des motifs décoratifs



GRAPHISME			
Je suis capable de ...			
<input type="checkbox"/> Tracer des lignes courbes pour réaliser les pétales.	<input type="checkbox"/> Tracer un signe graphique simple dans chaque pétale en s'aidant du répertoire graphique.	<input type="checkbox"/> Reproduire des signes graphiques complexes.	

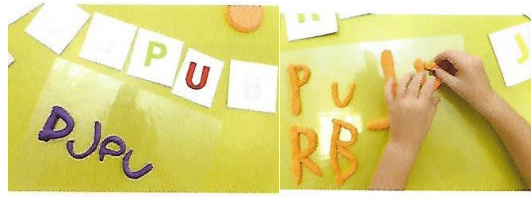
-Les ponts à l'endroit et à l'envers : Tracer des ponts autour d'une forme collée (activité décrite dans la pièce jointe). L'activité est décrite dans une pièce jointe

Objectif : Tracer des ponts et adapter son geste

Consigne : Fais des petits ponts tout autour des demi-ronds



- **Langage écrit/ Modelage : Les lettres contenant des ponts P B R D U J**



Matériel : Pâte à modeler et les lettres P, B, R, D, U, J écrites par un adulte sur des carrés de papier.

Consignes : Nomme les lettres que tu vois. Est-ce que certaines sont dans ton prénom. Peux-tu les nommer. Entraîne-toi à les nommer. Réalise des boudins en pâte à modeler puis forme les 6 lettres écrites sur les papiers.

- **Activités artistiques / Langage oral : Fabriquer une coccinelle**



Petite activité de langage avant de commencer le bricolage :

*Avant de commencer ce bricolage, faites parler l'enfant. Demander lui quel est cet animal. A quoi, il reconnaît que c'est une coccinelle. Lui faire nommer les couleurs et les différentes parties du corps de l'animal. Demander lui aussi de nommer le matériel dont il aura besoin et comment réaliser cette coccinelle.*

Matériel : rouleau de papier toilette, peinture, papier

Consignes :

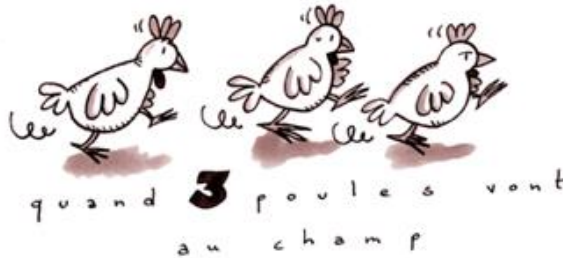
- Peint en noir, un rouleau de papier toilette.
- Peint un rond, en rouge. Découpe le rond en deux.
- Fais les points noirs au coloriant des petits ronds . Tu peux aussi les faire avec ton doigt trempé dans la peinture noire.
- Les yeux et les antennes seront faites avec du papier.

- **Comptine numérique : Quand trois poules vont au champ.**

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

**Trois poules**

Quand trois poules vont au champ,  
la première va devant,  
la deuxième suit la première,  
la troisième vient la dernière.  
Quand trois poules vont au champ,  
la première va devant.



**Une fois la comptine apprise (ou même pendant afin d'aider à l'apprentissage) :**

**Objectif** : Connaître la notion d'ordre (premier, deuxième, troisième).

**Consigne** : placer en ligne trois objets qui symboliseront les poules et qui se distinguent les uns des autres de sorte qu'aucune confusion ne soit possible (peluches, jouets...).

1. Demander à l'enfant de montrer « la première », « deuxième », « troisième ou dernière »...
2. Demander cette fois-ci la position de celle que vous montrez du doigt.
3. Recommencer en changeant d'ordre.

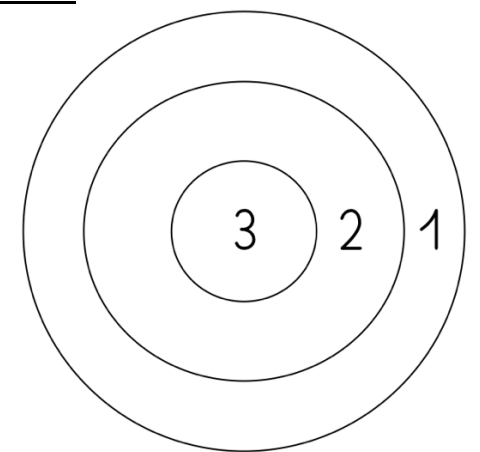
**Jeu 2** : Ajouter cette fois-ci un, deux ou trois objets.

1. Positionner les différents objets. Refaites les consignes précédentes 1 et 2.
2. Quand vous pensez que votre enfant a mémorisé l'ordre. Mélanger puis demander à votre enfant de les replacer dans l'ordre en nommant les positions (ex : x... est le premier, y... est le deuxième...etc...)

Vous pouvez refaire les différentes activités plusieurs fois.

Lors de ce même jeu, vous pouvez également en profiter pour demander « Qui est devant... ? Qui est derrière ? Entre ? ».

- **Mathématiques : La cible**



**Objectif :** Calculer la somme de 2 ou 3 nombres.

**Matériels :** - Une cible avec 3 zones. Vous pouvez la faire sur du papier ou carton si vous en possédez (Si vous possédez déjà un jeu de cible avec la même configuration vous pouvez bien sûr vous en servir).

- Petits objets qui seront lancés (ex : coquillettes ou autres jeux de petite taille).
- Jetons (ou autres objets)

**Consigne :**

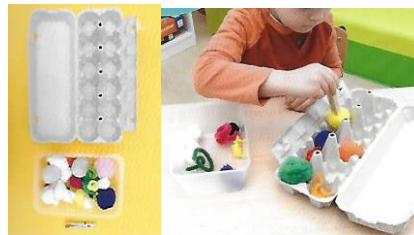
- Jouer avec la cible : lancer une coquille (ou autre objet) et dire le nombre de points gagnés.
- Lancer 2 coquillettes et dire le nombre de points gagnés.

(Il est possible que votre enfant dise par exemple : « 3 et 2 » et non le résultat de l'addition. Pour l'aider, les premières fois, demandez à votre enfant de prendre dans ses mains 3 jetons puis d'en ajouter 2. Puis demander lui de les compter.)

- Rejouer plusieurs fois en comparant les différents scores.
- Quand votre enfant est à l'aise avec deux objets, vous pouvez passer à trois.

### **Activités complémentaires facultatives (Activités proposées aux PS)**

**-Motricité fine : Pincer pour déplacer des objets – Préparation à la bonne tenue du crayon**



**Matériel :** Une boîte à œufs, des objets mous (boule de coton hydrophile, boule de papier mouchoir...) et une pince à linge.

**Consigne :** Avec la pince à linge, attraper un objet et le placer dans un compartiment de la boîte à œufs.

Le jeu se termine lorsque la boîte est remplie. Recommencer plusieurs fois.

**Variante :** jeu (deux joueurs)

- Matériel : le même que précédemment mais en double
- Règle : Chaque joueur commence à remplir sa boîte en même temps et le premier qui a terminé a gagné.

**-Langage oral -Vocabulaire-Reconnaître des matières par la vue et le toucher.**

La semaine passée, nous avons proposé à votre enfant, un jeu pour reconnaître des objets au toucher. Cette semaine, il pourra s'entraîner à reconnaître des matières.

**Matériel :** Des objets de matières différentes (carton, plastique, papier, verre, métal, bois) ; un sac en tissu ou une serviette.

**Compétences :** Reconnaître des matières au toucher. Nommer ces matières.

**Consignes :** Avant de commencer à jouer, l'enfant doit regarder et toucher chaque objet. Avec l'aide de l'adulte, il s'entraîne à reconnaître la matière de chaque objet par la vue et le toucher.

Un adulte cache un objet dans le sac ou sous la serviette. Ensuite, sans le voir, l'enfant touche l'objet et essaye de reconnaître la matière de l'objet et de la nommer. Si l'enfant ne trouve pas, il regarde et touche l'objet puis essaye de nommer la matière. Variez les objets.

