

Activités MS – semaine 11 (8 au 12 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 :

- Continue d'observer tes radis régulièrement. Pense à arroser, éclaircir et récolter.
- Utiliser les images pour ordonner les étapes de la croissance du radis.
- Si tu as semé beaucoup de radis, tu pourras bien sûr les manger quand ils seront assez gros. Tu pourras aussi utiliser les feuilles pour les cuisiner. Une recette de soupe aux fanes de radis se trouve dans une pièce jointe.

- **Langage-Cuisine : Recette de soupe aux fanes de radis**

Nommer les ingrédients et les ustensiles utilisés. Nommer aussi les différentes actions.

- **Graphisme : Les boucles**

Objectif : tracer des boucles sur une ligne.

Les semaines passées, votre enfant s'est entraîné à tracer des boucles qui s'enchaînent. Cette semaine, il va s'entraîner à tracer des boucles qui s'enchaînent, sur une ligne.

Vous trouverez en pièce jointe jointe, une fiche à imprimer. Vous pouvez aussi très facilement la reproduire vous-même.

Consigne : Trace des boucles en restant bien sur la ligne. Au premier exercice, tu vas tourner autour de chaque point. Au deuxième exercice, tu dois aussi tracer des boucles mais il n'y a plus de points pour te guider.

Remarques : Cet exercice demande de l'entraînement qui peut être repris plusieurs fois dans la semaine à petite dose. Le repère des points peut être conservé autant que nécessaire si cela aide votre enfant. Petit à petit, demandez à votre enfant de faire des boucles de la même taille et de faire attention que les boucles ne se touchent pas.

- **Langage oral- Phonologie (3) Sons IN ON AM AF TU PO** (images à découper sur la pièce jointe)

Jeu à reprendre à plusieurs reprises sur des temps courts.

Préparation matérielle : Découper les images données dans la pièce jointe.

Objectif : Associer des mots qui se terminent par la même syllabe (même son) IN ON AM AF TU PO.

Le jeu consistera à associer les images par deux, un animal avec un objet. Les deux mots doivent se terminer pareil, par le même son, la même syllabe (Par exemples : Lapin et sapin, mouton et bouton)

Consignes :

-Placez les images devant l'enfant et demandez-lui de nommer chaque image en utilisant les mots suivants :

Son IN: Lapin, sapin

Son ON: Mouton, bouton

Son TAM : hippopotame, tam-tam

Son AF : girafe, carafe

Son TU : Tortue, tutu

Son O : Crapaud, chapeau

-Demandez-lui de frapper chaque syllabe.

-Racontez à votre enfant, l'histoire suivante : les animaux sont tristes, ils ont perdu chacun un objet. Tu vas redonner à chaque animal son objet. L'objet devra avoir la même syllabe finale. On doit entendre la même syllabe à la fin du mot. Quand vous nommez une image à votre enfant, insistez bien sur la syllabe finale en traînant d'une façon très marquée sur la fin du mot.

- **Langage écrit : Reconnaître son prénom en écriture cursive (1)**

Objectif

Observer son prénom écrit en cursive et comparer avec son prénom en lettres capitales et scriptes.

Activité

Devant l'enfant, écrire son prénom en lettres cursives sur une étiquette. Prenez le temps de bien former les lettres et dire à votre enfant le nom de chaque lettre.

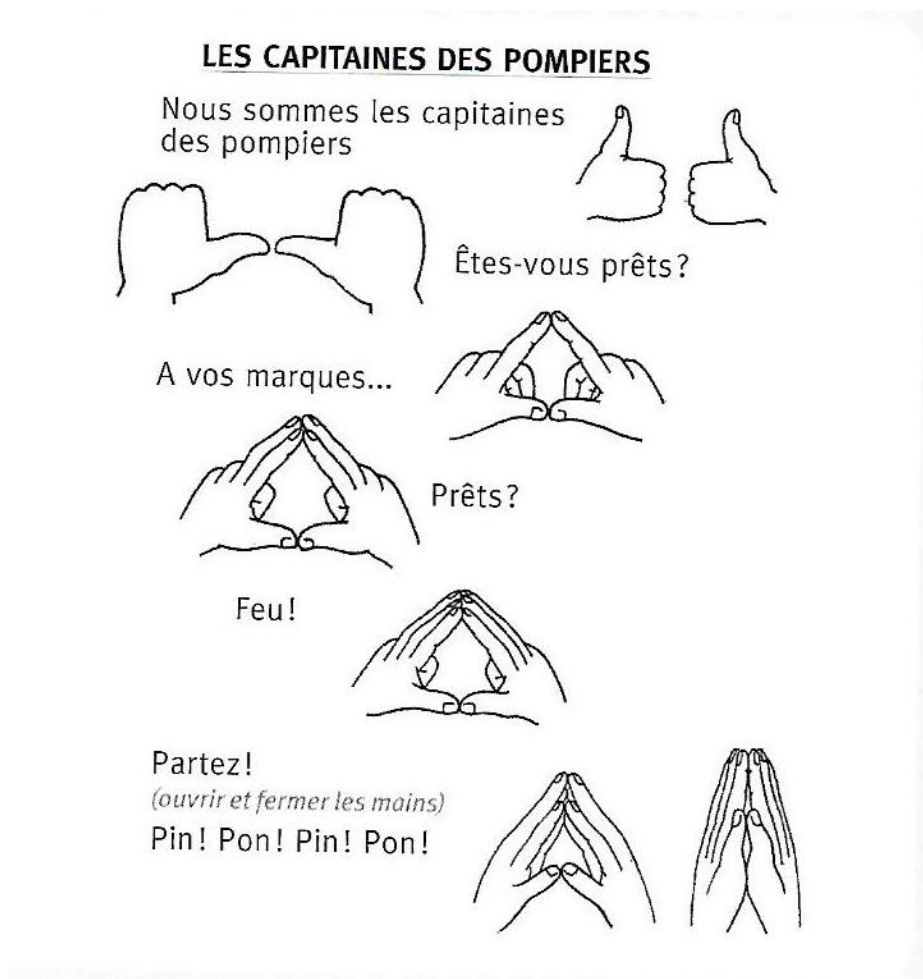
Ecrivez son prénom en lettres capitales sur une étiquette et faites-lui nommer, chaque lettre.

Ecrivez ensuite son prénom en lettres scriptes sur une étiquette, et faites-lui nommer les lettres.

Comparer les lettres qui changent de forme entre l'écriture cursive et scripte.

Gardez les étiquettes pour refaire cet exercice de comparaison, une autre fois dans la semaine.

- **Comptine : Les capitaines des pompiers**



- **Motricité : La marelle**

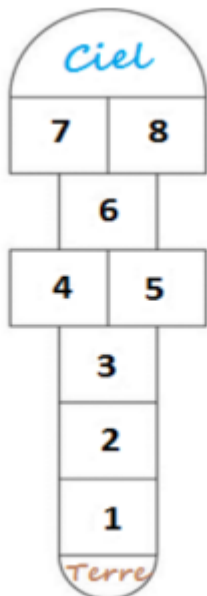
Matériel :

Une craie pour tracer la marelle.

Un sac de sable ou un palet en plastique ou une petite pierre pour jouer à la variante du jeu.

Préparation matérielle :

Tracer la marelle comme ci-dessous.



Règle du jeu :

Se placer sur la case « Terre », sauter sur un pied dans les cases 1,2,3 puis sauter les pieds écartés (un pied dans chaque case côte à côte) dans 4 et 5 et sur un pied dans 6, les pieds écartés dans 7 et 8 puis faire volte-face dans les cases 7 et 8 et entamer le retour de la même façon que l'aller.

Variante

Lancer un palet dans une case au choix ou hasard, peu importe. L'essentiel est d'arriver à placer son palet dans une case. Sauter ensuite dans toutes les cases comme précédemment, même dans celle où il y a le palet. Sur le trajet retour, il faut récupérer le palet et rester sur un pied si l'enfant est positionné dans la case 1,2,3 ou 6.

- **Mathématiques : La balance**

Objectifs : Comparer la masse de deux objets (lourd, léger).

Matériels : Balance à plateaux ou bien un cintre avec deux sacs en plastique, jouets.



