

## Activités MS – semaine 12 (15 au 19 juin)

- **Langage oral - Phonologie (4)- Sons A-OU-IN-O - Jeu des animaux (1 pièce jointe)**

Matériel :

Plateau de jeu- jeu des animaux (pièce jointe)

Images à découper- Série images -Rimes A-OU-IN-O (pièce jointe).

Objectif :

Associer des mots qui riment.

Consigne :

Deux joueurs : L'enfant et un adulte.

Avant de jouer, l'enfant s'entraîne à nommer correctement les images.

L'enfant choisit deux animaux, sur le plateau de jeu et les autres animaux seront pour le deuxième joueur.

L'enfant nomme la rime pour chacun de ses deux animaux.

Retourner toutes les petites images. L'enfant tire une image. Si le mot représenté rime avec son animal, il place l'image dans le panier de cet animal. Sinon, il passe son tour et repose la carte. Ensuite, c'est au deuxième joueur de tirer une carte.

Le premier à avoir 4 images dans le panier de ses deux animaux a gagné.

Ce jeu pourra être repris plusieurs fois pour gagner en aisance.

- **Langage écrit: Reconnaître son prénom en écriture cursive (2) (1 pièce jointe)**

Fiche: retrouver son prénom en écriture cursive parmi les prénoms des MS de la classe( 1 fiche différente pour les MS (MS/GS) et les MS(MS/PS)

- **Comptine : Le petit jardinier (pièce-jointe)**

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

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



**Le petit jardinier**

Voici mon petit jardin !  
*(montrer la paume de sa main)*

J'y ai semé des graines.  
*(tapoter la paume du bout des doigts de l'autre main)*

Je les recouvre de terre noire.  
*(fermer la main)*

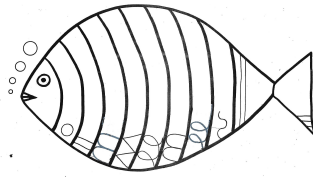
Voici la bonne et douce pluie !  
*(tapoter la dos de la main fermée avec les doigts de l'autre main)*

Le soleil brille dans le ciel !  
*(faire un large geste de la main libre)*

Et voici une, deux, trois, quatre, cinq petites fleurs...  
*(déplier les doigts l'un après l'autre)*

de la main libre histoire.net, Serge Makho et Milena Molodtchenko

- **Graphisme : fiche récapitulative des graphismes appris : le poisson (1 pièce jointe)**



Reproduire entre deux lignes des graphismes appris : Trait horizontal, vertical, rond, ligne brisée, ponts à l'endroit, boucles à l'endroit.

- **Graphisme : Ours (2 pièces-jointes)**

Matériels : Pièce-jointe patron ours + bras, bandes de papier de couleur, crayon feutre noir, crayons de couleur, colle, paire de ciseaux.

Objectifs : Motricité fine : passer au-dessus et en dessous des bandes de papier. Graphisme : Réaliser des petits traits (geste contrôlé) et colorier.

Consignes (vous trouverez en pièce-jointe un document contenant des photos afin d'illustrer les propos) :

- 1- Découpe le corps de l'ours ainsi que les bras.
- 2- Plie la feuille en deux (sur les pointillés). Garde la feuille pliée et découpe sur les traits (attention à ne pas aller trop loin).
- 3- Passe les bandes de papier que tu as choisi. Pour cela, enfile ta bande en la passant une fois au-dessus, une fois en dessous et ainsi de suite. Répète cette étape avec les autres bandes.
- 4- Une fois que ton ours est habillé, mets de la colle sur les bras et vient les coller au dos de ton ours.
- 5- A l'aide du crayon feutre noir, trace des petits traits sur le visage et les pattes de ton ours.
- 6- Il ne te reste plus qu'à le colorier !

- **Mathématiques : Problème – décomposition du 6 (1 pièce jointe)**

Compétence : Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Matériels : Pièce jointe imprimée, paire de ciseaux, colle.

Consigne : Découpe les cartes (constellations du dé). Puis, combine les cartes de manière à obtenir 6.

Attention, plusieurs combinaisons sont possibles. Essaie d'en trouver le plus possible.

Solutions possibles :

- 4 et 2 (ou 2 et 4),
- 3 et 3,
- 3 et 2 et 1,
- 2 et 2 et 2,
- 2 et 2 et 1 et 1,
- 3 et 1 et 1 et 1.

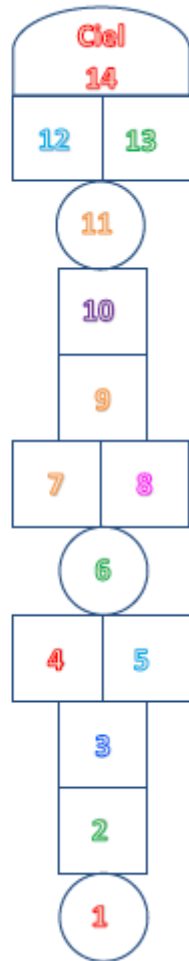
- **Motricité: La marelle(2)**

### L'avion

Préparation matérielle : dessiner au sol la marelle comme le dessin.

Objectif : Alternier différents sauts selon une règle donnée.

Consigne : Saute dans chaque case dans l'ordre des nombres. Saute à pieds joints dans les ronds, à cloche-pied dans chaque case carrée et pieds écartés dans les cases carrées juxtaposées.



Pieds joints



Cloche-pied



Pieds écartés