

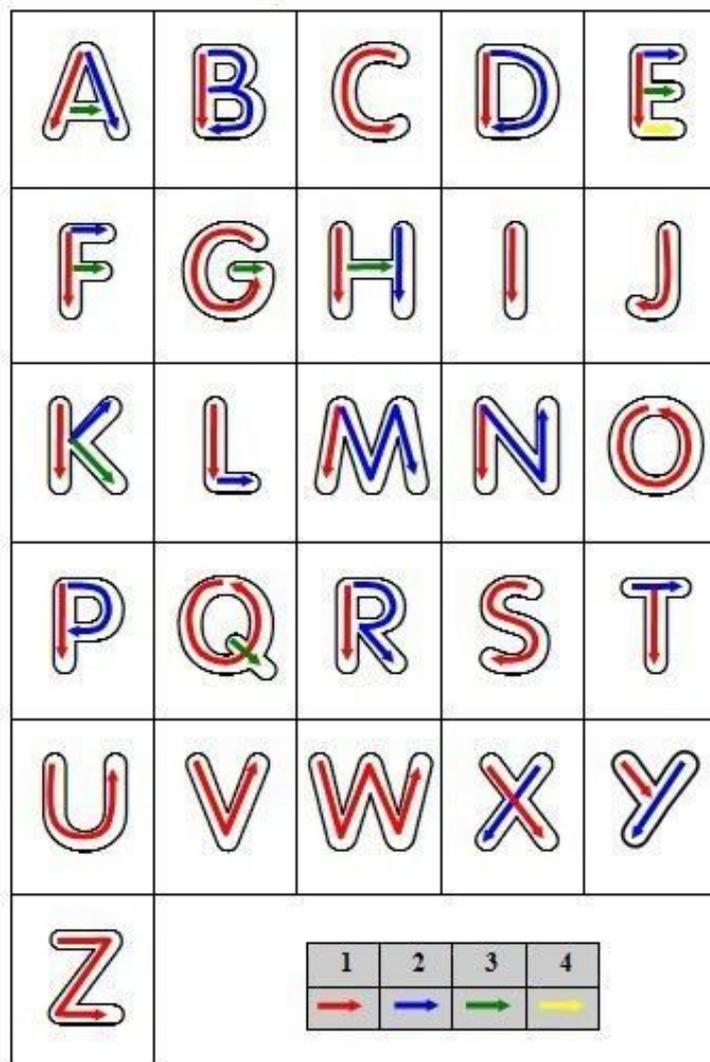
MOYENNE SECTION - Annexes semaine 6 du 11 au 18 mai

Annexe 1 - Activités graphiques et écriture MS

- ★ **Lundi** : je révise les lettres capitales **C,G,O,Q** sur la pochette plastique puis dans le cahier de vie de la classe. Maintenant, c'est à l'enfant de chercher tout seul les lettres qu'on a pas encore écrit. Nomme-les (**J,S**)
- ★ **Mardi** : Je forme les lettres **J et S** avec de la pâte à modeler.
- ★ **Mercredi** : Je trace **J et S** dans le sable.
- ★ **Jeudi** : faire la même opération que la veille mais sur la pochette plastique.
- ★ **Vendredi**: idem mais dans le cahier de vie de la classe, tracer 2 lignes en rouge espacés de 4 cm environ (Parents)

En plus, je peux essayer d'écrire toutes les lettres de l'alphabet dans l'ordre.

ATTENTION : respecter le sens de l'écriture (de gauche à droite) et ne pas dépasser la ligne rouge



Annexe 2-phonologie

MEMORY DES SYLLABES D'ATTAQUES

Avec les mots- images de la semaine 4 (poussin , poulet /coccinelle,collier /araignée,allumettes/baleine, balai,/carré, cahier), nous allons scander et dire la syllabe initiale (première syllabe) puis on associe les 2 cartes qui ont la même syllabe initiale(syllabe d'attaque).

Faire 2 rangées : *poussin,coccinelle,araignée,baleine,carré
*poulet,collier, allumette,balai,cahier

Règle du jeu:

Retourner et nommer les mots- images de façon à ce qu'on ne voit pas les images puis à tour de rôle, piocher une carte dans chaque rangée en essayant de retrouver les cartes ayant la même syllabe d'attaque.

Les joueurs gardent les 2 cartes qui ont la même syllabe d'attaque. Sinon il les repose au même endroit et c'est au joueur suivant de piocher

NB: retourner les cartes une seule fois dans chaque rangée sans les changer de place.

Variante: à partir de mercredi, rajouter les autres mots-images comme caméléon,canette/ poubelle, poulain/abricot,ananas/koala, coquillage/ ballon, banane) pour avoir plus de cartes .

Annexe 3 -Comptine pour bien articuler

LE CHAMEAU DANS L'EAU

Un chat,un château

Un château dans le chapeau.

Un chat ,un chameau

Un chameau qui tombe dans l'eau!

PLOUF!

Annexe 4-activités physiques

JEU DE L'OIE

Matériel :un dé avec des écritures chiffrées de 1 à 6

une graine ou un caillou pour servir de jeton et marquer les cases à faire

Règle du jeu:

Lancer le dé et se déplacer en tenant compte du nombre de cases correspondant au chiffres sur le dé. Respecter et imiter ce qui est dit dans les cases.

JEU DE L'OIE DE LA FORME !



Séverine Haudebourg
Trame et inspiration : EPS64
<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EP64/>

Annexe 5: Numération

Fabriquer un dé avec des chiffres de 1 à 6(même procédé que le dé utilisé en phonologie semaine 3).Lancer le dé et chercher des objets ayant le même chiffre indiqué sur le dé.(quantité)

Annexe 6-découverte du monde:

Montrer chaque image et demander à votre enfant la position de la souris

“Où est la souris?”

La réponse de votre enfant doit -être:

image1:La souris est devant la porte.

image 2: La souris est entre 2 livres

image3:la souris est dans la cabine téléphonique

image4: la souris est derrière le canapé

image 5: la souris est sous la table(ou en dessous)

image 6 la souris est sur le tabouret



Petit yoga

La petite plante qui pousse



Un petit exercice qui améliore la notion l'équilibre, ouvre la cage thoracique et donc ventile les poumons. Une invitation à laisser s'exprimer sa joie de vivre !



1 Le front posé au sol, le corps bien ramassé, les bras sur les côtés, tu es une toute petite graine, bien à l'abri sous la terre, qui attend la fin de l'hiver.

2 La graine est bien nourrie, elle sent qu'elle grossit... Le haut de ton corps se soulève petit à petit.



3 Grâce à l'eau et à la lumière, la graine est maintenant sortie de terre. Tu es bien installé sur tes genoux, les bras relâchés.

4 Puis tes bras s'écartent sur les côtés, comme deux petites tiges qui commencent à pousser.



5 Tes bras continuent de monter, tes mains restent relâchées.



6 Puis tes bras s'étirent vers le ciel, tu poses un pied à terre et tu pousses sur ton pied. La tige de la plante est devenue puissante.

7 Elle grandit... Elle grandit tellement, qu'elle devient une magnifique plante !



8 Les pieds bien enfoncés dans le sol, les feuilles étirées vers le ciel. Comme tu es belle !



Annexe 8: puzzle

Colorier la tête de la sorcière et son chapeau. Ensuite, au parent de le découper en numérotant le dos de chaque morceau. PS en 3 morceaux et MS en 6 morceaux

Règle du jeu:

avec le dé que vous avez confectionner (Annexe 5), lancer- le à tour de rôle en nommant le chiffre indiqué pour ensuite le chercher sur les morceaux de puzzle à assembler.

Variante

Après avoir fait plusieurs essais, celui ou celle qui n'arrive pas à reconnaître les chiffres passera son tour.



Annexe 9: ARTS PLASTIQUES

Matériel -2 feuilles de chemise cartonnée,scotch, colle ,crayon et ciseaux

Demandez à votre enfant de :

- Rouler l'une des feuilles sur elle-même de façon à former un cône.
- Fermer le cône à l'aide de ruban adhésif ou en agrafant les différentes épaisseurs de papier.
- Couper la pointe du cône de façon à pouvoir le poser debout.



- Poser le cône sur la seconde feuille de papier.



- Suivre le contour du cône avec un crayon (ou une craie).
- Retirer le cône et dessiner un second cercle autour du premier de façon à faire les bords du chapeau.



- Découper l'anneau réalisé.



- Franger la base du cône sur une hauteur de 1 cm environ.
- Plier et coller les languettes obtenues.



- Glisser le cône dans l'anneau et coller les languettes sous les bords du chapeau.



Percer un trou de chaque côté à la base du cône. Y glisser le fil élastique et faire un noeud à chaque extrémité.