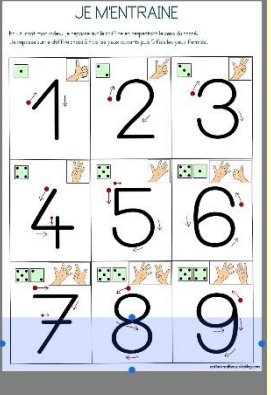
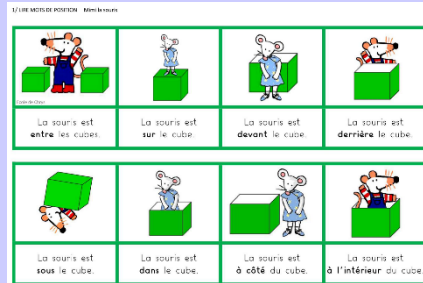
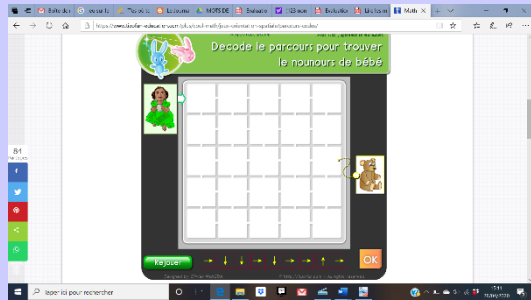


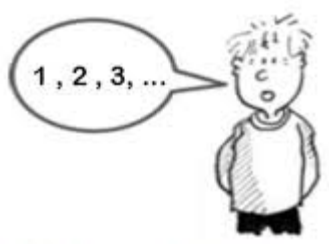
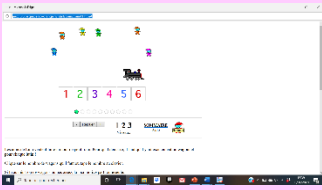

ACTIVITES MS – SEMAINE DU 18 AU 19 MAI

DOMAINE D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE L'ACTIVITE	Modalités, matériel...	Durée approximative
LANGAGE ORAL	<input type="checkbox"/> Raconter une histoire à partir d'images. 	Montrer les images à votre enfant (cf ci-joint Images pour raconter une histoire PS). Observer et décrire. Puis demander à votre enfant de raconter l'histoire représentée par les images. Inviter votre enfant à faire des phrases complètes, à être précis dans ses descriptions, et à utiliser un vocabulaire précis.	10 min
	<input type="checkbox"/> Nommer des objets.	MEME ACTIVITE QUE LA SEMAINE DU 23 AU 27 MARS Jouer avec votre enfant : à un moment donné, dites STOP à votre enfant, faites ensemble la « statue » (on ne bouge plus). Chacun votre tour, vous devez citer un objet que vous voyez autour de vous. Refaire ce jeu-là plusieurs fois en changeant le lieu (la salle de bain, la cuisine, le salon, l'extérieur...). Essayer d'augmenter à chaque fois le nombre d'objets cités. Exemple dans la salle de bain : Vous « je vois un lavabo » Votre enfant « je vois une serviette » Vous « je vois une brosse à dent » Veiller à la précision du vocabulaire employé (exemple : une baignoire et pas un bain).	5 min
LANGAGE ECRIT	<input type="checkbox"/> Tracer des boucles. 	Sur une feuille, un tableau, une ardoise..., tracer des boucles (orientées vers le bas et vers le haut). Pour aider votre enfant, vous pouvez tracer des points au préalable, votre enfant trace les boucles autour. Attention au sens des tracés (de la gauche vers la droite, on ne lève le crayon qu'au bout de la ligne).	10 min

	<input type="checkbox"/> Ecrire les chiffres de 0 à 5.		Ecrire les chiffres de 0 à 5. S'aider de la fiche ECRITURE DES CHIFFRES DE 0 à 5 pour le sens des tracés. Pour aller plus loin, on peut essayer d'écrire les chiffres de 6 à 9 dès lors que l'écriture des chiffres de 0 à 5 est bien maîtrisée.	10 min
--	--	---	---	--------

EXPLORER LE MONDE	<input type="checkbox"/> Coder et décoder un parcours.	Jeu en ligne : https://www.tizofun-education.com/plus/cool-math/jeux-orientation-spatiale/parcours-codes/	15 min
	<input type="checkbox"/> Nommer des positions spatiales.	A partir du fichier Positions spatiales, observer les images. Demander à votre enfant de dire où se trouve la souris. Vous pouvez ensuite jouer avec un carton ou une caisse et demander à votre enfant de se placer DEVANT, DERRIERE, DEDANS... L'activité peut aussi être réalisé avec une poupée ou un doudou et une boîte.	10 min



<p>NOMBRES, FORMES, GRANDEURS</p>	<input type="checkbox"/> Dire la comptine numérique le plus loin possible sans erreur.			5 min
	<input type="checkbox"/> Dénombrer et reconnaître les chiffres écrits jusqu'à 6.		<p>MEME ACTIVITE QUE LA SEMAINE DU 27 AU 30 AVRIL</p> <p>Jeu en ligne : http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/train/trainA1.htm#</p> <p>Compter le nombre de personnage puis cliquer sur le chiffre correspondant.</p>	
<p>ACTIVITES ARTISTIQUES</p>	<input type="checkbox"/> Dessiner un bonhomme complet, nommer les différentes parties du corps.		<p>Sur une feuille, un tableau, une ardoise..., dessiner un bonhomme complet. Inviter votre enfant à nommer les différentes parties du corps, et l'inciter à vérifier si toutes les parties du corps sont présentes (tête, cheveux, yeux, bouche, nez, oreilles, sourcils, ventre, bras, jambes, mains, pieds...)</p>	15 min
	<input type="checkbox"/> Réaliser un bricolage : le prénom.		<ul style="list-style-type: none"> - Découper des petits carrés de papier de différentes couleurs. - Sur une feuille noire, coller les petits carrés de papier pour représenter son prénom. - <p>Vous pouvez prendre en photo votre réalisation.</p>	15 min