
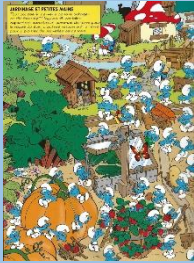




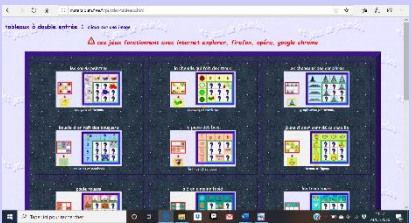




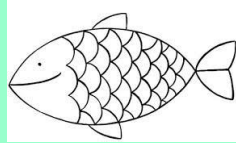


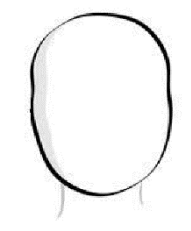


ACTIVITES MS – SEMAINE DU 30 MARS AU 3 AVRIL

DOMAINE D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE L'ACTIVITE	Modalités, matériel...	Durée approximative
LANGAGE ORAL	<input type="checkbox"/> Lire une histoire adaptée à l'âge de votre enfant.	<p>Avant de lire l'album, observer ensemble la couverture. Que voit-on ? Décrire la couverture. Il y a des écritures : ce sont le TITRE, le nom de l'AUTEUR (celui qui écrit le livre), le nom de l'ILLUSTRATEUR (celui qui dessine les images), le nom de l'EDITEUR (celui qui fabrique le livre). Emettre des hypothèses sur l'histoire : je crois que cela pourrait être l'histoire de..., ça pourrait parler de..., ça pourrait se passer à tel ou tel endroit...</p> <p>Après la lecture de l'album, inviter votre enfant à s'exprimer sur celui-ci, à reformuler l'histoire : Est-ce que cela lui a plu ? Pourquoi ? De quoi ça parle ? Quel est le personnage principal ? Où se passe l'histoire ?...</p>	15 min
	<input type="checkbox"/> Frapper les syllabes.	<p>Frapper les syllabes d'un mot (le prénom de votre enfant, ou tout autre mot...). On frappe dans les mains à chaque syllabe et on indique combien de fois on a frappé. Exemple : BATEAU : BA TEAU , on frappe deux fois, donc deux syllabes.</p> <p>Recommencer avec une dizaine de mots.</p>	5 min
	<input type="checkbox"/> Décrire une image.		<p>Observer l'image (Poster langage). Inutile de l'imprimer, vous pouvez seulement l'observer sur l'ordinateur avec votre enfant.</p> <p>Demander à votre enfant de vous expliquer ce qu'il voit, encourager le à être précis dans ses descriptions (expliquer où s'est placé sur l'image au lieu de montrer avec le doigt, employer un vocabulaire précis, imaginer pourquoi tel personnage fait cela, qu'est-ce qui a pu se passer avant et après, encourager votre enfant à faire des phrases construites...).</p>

	<input type="checkbox"/> Rechercher un détail donné sur une image. 	Observer l'image des schtroumpfs (inutile de l'imprimer). Demander à votre enfant de retrouver les détails suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Un arrosoir - Une fleur rose - Une boîte de crayons - Une plume - Un tournevis - Un livre rouge - Un papillon rouge et jaune Vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de détails à trouver, en ajouter si vous le souhaitez.	10 min																				
LANGAGE ECRIT	<input type="checkbox"/> Associer des lettres identiques.	Préparer des étiquettes lettres de deux couleurs différentes (à l'ordinateur ou plus simplement à la main). Demander à votre enfant d'associer les deux lettres identiques (exemple : A et A)	10 min																				
	<input type="checkbox"/> Reconnaître son prénom en script. <table border="1" data-bbox="443 807 1077 1078"> <tr> <td>Tahis</td> <td>Erine</td> <td>Chloé</td> <td>Léa</td> <td>Camille</td> </tr> <tr> <td>Alix</td> <td>Lisa</td> <td>Flavie</td> <td>Aloïs</td> <td>Emilien</td> </tr> <tr> <td>Eliott</td> <td>Lise</td> <td>Lison</td> <td>Nathan</td> <td>Matéis</td> </tr> <tr> <td>Adam</td> <td>Anaïs</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Tahis	Erine	Chloé	Léa	Camille	Alix	Lisa	Flavie	Aloïs	Emilien	Eliott	Lise	Lison	Nathan	Matéis	Adam	Anaïs				Sur la feuille prénom script, demander à votre enfant d'essayer de retrouver son prénom. Expliquer que les lettres nous ont joué un tour, et qu'elles se sont déguisées. Certaines lettres n'ont plus tout à fait la même apparence qu'en MAJUSCULE. Observer avec votre enfant son prénom, nommer les différences avec les lettres en majuscules. EMMA = Emma. Vous pouvez écrire des prénoms ou des mots sur ordinateur (dans un fichier traitement de texte) et demander à votre enfant si c'est son prénom ou pas.	10 min
	Tahis	Erine	Chloé	Léa	Camille																		
Alix	Lisa	Flavie	Aloïs	Emilien																			
Eliott	Lise	Lison	Nathan	Matéis																			
Adam	Anaïs																						
<input type="checkbox"/> Reconstituer son prénom avec des éléments naturels (cailloux, herbes, fleurs, branches...) 	A partir d'éléments naturels (cailloux, herbes, fleurs, branches...), « écrire » son prénom. Vous pouvez prendre une photo de votre réalisation, imprimer votre photo et la garder précieusement jusqu'à la reprise ou me l'envoyer par mail.	10 min																					

	<input type="checkbox"/> Tenir un alignement de gauche à droite (sens de l'écriture).		Aligner des petits cailloux entre deux personnages. Respecter le sens de l'écriture (de la gauche vers la droite). Répéter l'opération avec plusieurs personnages pour représenter lignes. Encourager votre enfant à bien respecter le sens de l'écriture.	10 min
EXPLORER LE MONDE	<input type="checkbox"/> Réaliser un parcours de motricité dans la maison ou dehors.		Imaginer et mettre en place un parcours de motricité avec votre enfant en utilisant des objets de la maison (chaises, tables, bancs, coussins, cerceaux, rondins de bois...). Passer sur le parcours plusieurs fois. Vous pouvez prendre une photo de votre parcours de motricité.	10 min
	<input type="checkbox"/> Transvaser de l'eau.		Réaliser un parcours où votre enfant devra transporter de l'eau d'un contenant (bassine) à un autre contenant (bassine, bouteille, verre...), à l'aide de gobelets, d'une louche, d'une cuillère... Vous pouvez aussi proposer divers ustensiles à votre enfant et le laisser manipuler en autonomie (écumoire, entonnoir, petit arrosoir, verre mesureur, cuillère doseuse, pipette de médicaments...).	10 min
	<input type="checkbox"/> Utiliser un tableau à double entrée.		Sur le site http://materalbum.free.fr/puzzles.htm , compléter deux ou trois tableaux à double entrée. Choisir parmi : les souris peintres, Jaune d'œuf et ses amis sortent de leur coquille, à trois on a moins froid, les trois boucs, souricette, petit lièvre et l'étranger, le gros navet, pourquoi les grenouilles, copains comme cochons, Elmer, le petit ogre veut aller à l'école.	5 min
	<input type="checkbox"/> Expérimenter la flottabilité des objets.		Expérimenter la flottabilité d'objets (une bassine d'eau, 2 barquettes, divers objets (certains qui flottent et d'autres non) comme par exemple un kapla et une perle en bois, une cuillère à soupe, une gomme, une feuille d'arbre, un bouchon, un caillou, une bille, une balle de ping pong, une bougie, une plume... Demander à votre enfant de prendre chaque objet et le mettre dans l'eau et observer s'il flotte ou coule. Puis demander à votre enfant de placer dans une barquette les objets qui flottent et dans l'autre ceux qui ne flottent pas.	10 min

			Vous pouvez aussi demander à votre enfant d'effectuer un premier tri des objets (flotte ou flotte pas) avant de commencer l'expérience. Vous vérifiez ensuite ensemble pour chaque objet s'il avait raison ou pas.	
NOMBRES, FORMES, GRANDEURS	<input type="checkbox"/> Jouer à un jeu de bataille. Comparer des quantités.		A partir des cartes chiffres d'un jeu de 52 cartes, jouer à un jeu de bataille. Inviter votre enfant à compter les dessins sur la carte et comparer les cartes (quelle carte est la plus grande).	10 min
	<input type="checkbox"/> Jouer à un jeu de société avec un dé.		Jeux type jeu de l'oie, jeux de petits chevaux... un jeu où votre enfant sera amené à lancer le dé, compter les points sur le dé, et avancer un pion de la quantité indiquée par le dé. Il apprend ainsi à reconnaître des petites quantités, et à avancer un pion en comptant.	15 min
	<input type="checkbox"/> Associer des quantités égales.		Préparer avec votre enfant des paquets d'objets : 2 cuillères, 3 cuillères, 4 cuillères, 5 cuillères, 6 cuillères. Idem avec divers objets (fourchettes, couteaux, légos, perles, bouchons...). Demander à votre enfant de retrouver tous les paquets de 3 objets, puis ceux de 4 objets... Idem pour toutes les quantités.	10 min
	<input type="checkbox"/> Dénombrer une petite quantité. Utiliser un dé.		Votre enfant lance un dé (dé classique avec des points). Puis demander à votre enfant de mettre la quantité d'objets (grains de café, ou haricots ou cailloux ou pâtes...) indiquée par le dé dans chaque trou d'un bac à glaçons ou d'une boîte d'œufs.	10 min
ACTIVITES ARTISTIQUES	<input type="checkbox"/> Réaliser des poissons pour le 1 ^{er} avril.		Réaliser des poissons pour le 1 ^{er} avril. Vous pouvez prendre en photo vos poissons.	15 min

	<input type="checkbox"/> Dessiner un visage.		<p>Proposer la silhouette visage à votre enfant (à imprimer si possible, sinon vous pouvez aussi dessiner vous-même une silhouette de visage en vous inspirant du modèle proposé), lui demander de compléter le visage. Inviter votre enfant à nommer les différentes parties (yeux, nez, bouches, oreilles, sourcils, cils, lèvres, front, menton, joues, cheveux...).</p> <p>Garder précieusement votre réalisation pour l'apporter à l'école au moment de la reprise.</p>	15 min
	<input type="checkbox"/> Découper sur une ligne		<p>Sur des feuilles, tracer des lignes espacées d'environ 2 ou 3 cm. Demander à votre enfant de découper sur les lignes.</p>	10 min
	<input type="checkbox"/> Découper de la pâte à modeler.		<p>Manipuler de la pâte à modeler. Faire des colombins, puis découper des petits morceaux à l'aide de ciseaux.</p>	15 min