

Prénom :

Plan de travail MS

du 20/04 au 24/04

Langage

Nommer et décrire les personnages de l'histoire



Jeu de langage : qui est-ce ?
Un enfant pioche une carte et la cache. Les autres enfants doivent deviner de quel animal il s'agit en posant des questions.
• Est-ce qu'il a des plumes ? 2 pattes ? de longues oreilles ?
Est-ce qu'il a un fronton ou un chapeau ? une écharpe ? ...
Ils éliminent les possibilités en plaçant progressivement un cache ou un jeton sur les animaux.



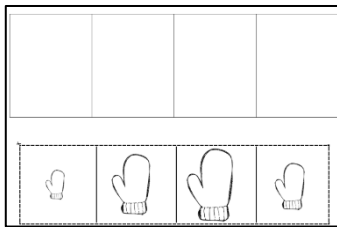
Motricité fine

Découper puis coller des bandes de papier sur la moufle



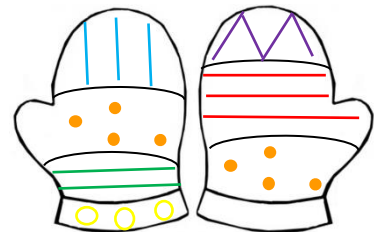
Explorer des formes, des grandeurs

Colle les moufles de la plus petite à la plus grande



Graphisme

Décore la moufle en utilisant des graphismes



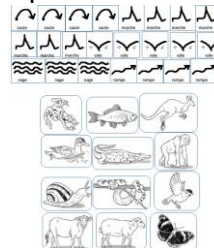
Numération

Les nombres 1, 2, 3, 4, 5 et 6



Le vivant

Apprendre et connaître les différentes formes de déplacements des animaux.



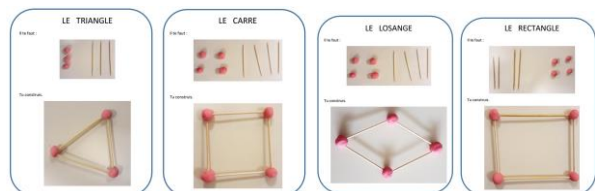
L'espace

Se repérer dans l'espace : utiliser et comprendre le vocabulaire spatial.



Les formes

Réaliser des volumes avec de la pâte à modeler et des cure-dents.



LANGAGE

Jeu "Qui est-ce?" : dans lequel il faut poser des questions et éliminer au fur et à mesure les intrus.

Jeu de langage : qui est-ce ?

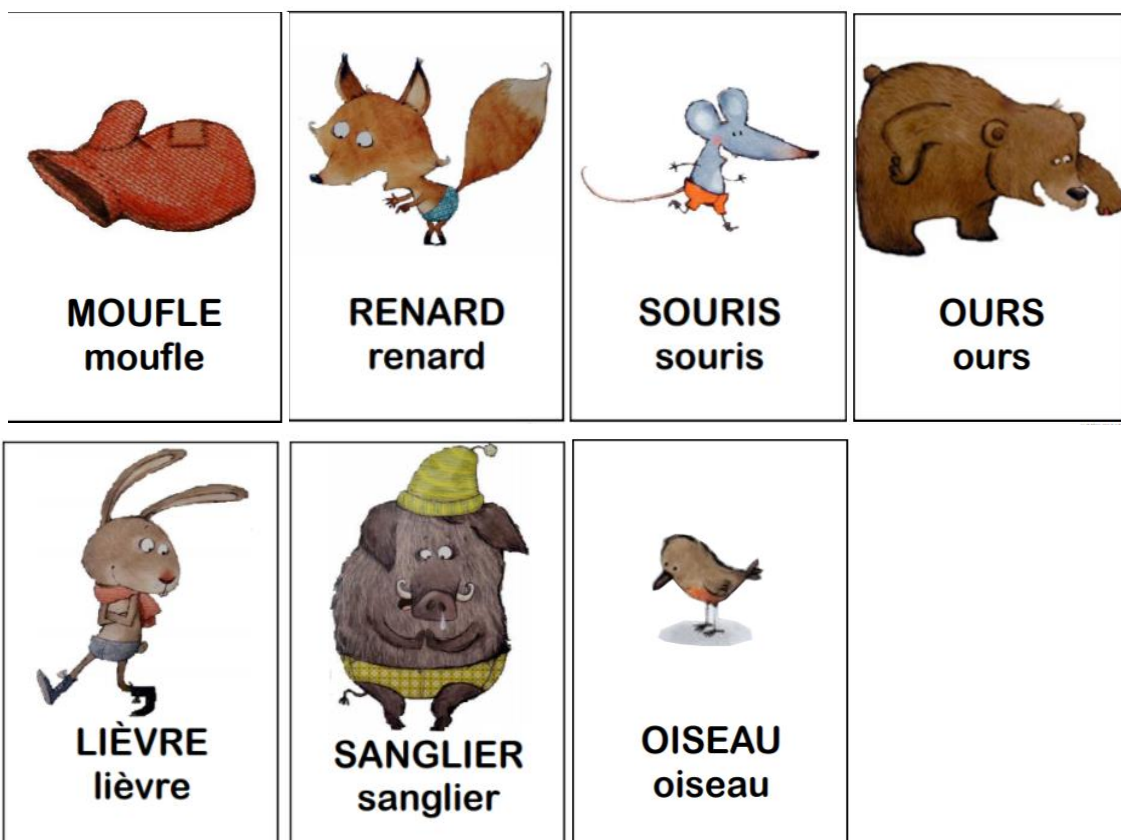
Un enfant pioche une carte et la cache. Les autres enfants doivent deviner de quel animal il s'agit en posant des questions.

« Est-ce qu'il a des plumes ? 2 pattes ? de longues oreilles ?
Est-ce qu'il a un bonnet ou un chapeau ? une écharpe ? ... »

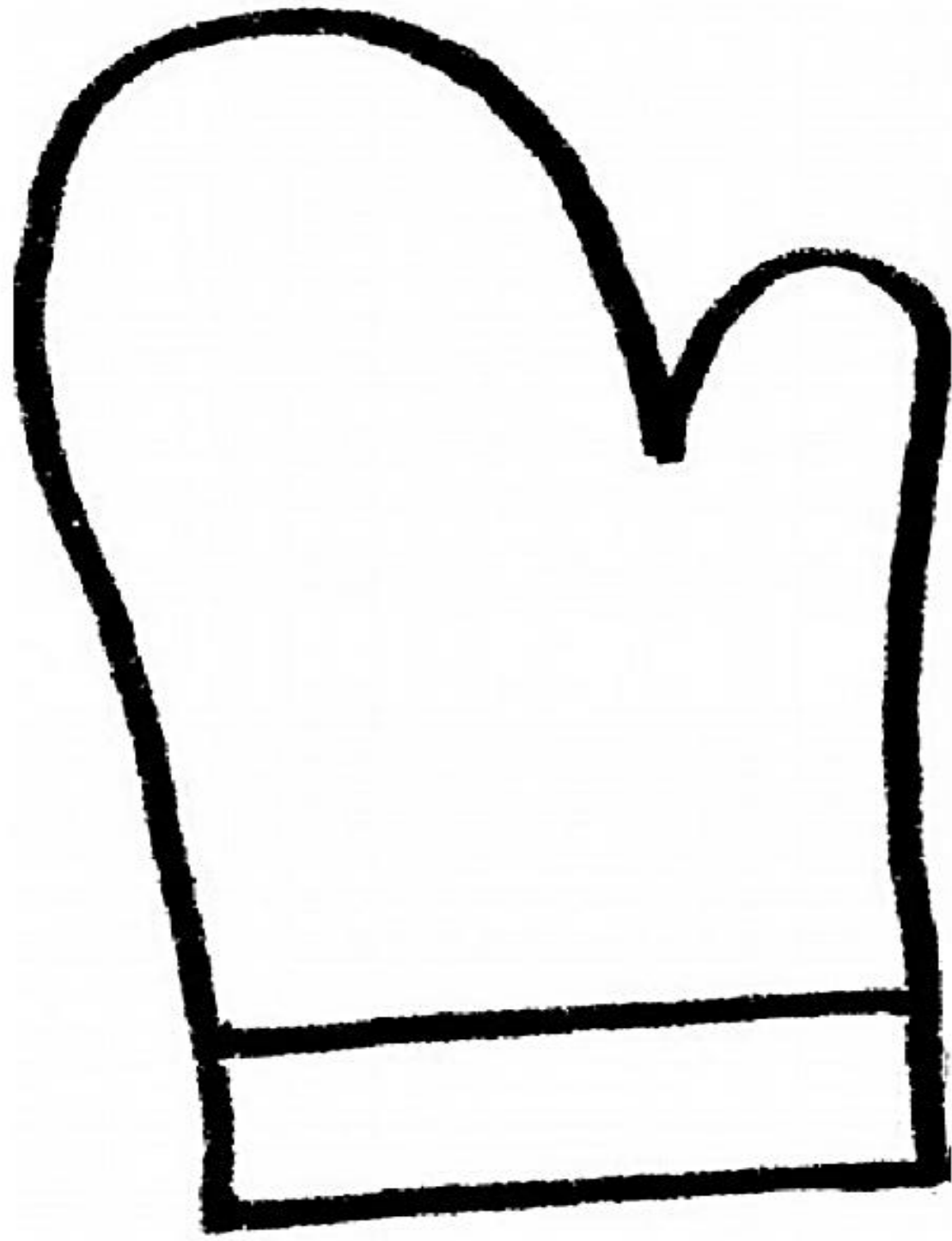
Ils éliminent les possibilités en plaçant progressivement un cache ou un jeton sur les animaux.



LES CARTES A PIOCHER



Découper des bandes de papier à l'aide d'une paire de ciseaux (revue, catalogue, feuille brouillon, ...) puis les coller sur la moufle (à imprimer ou reproduire). Découper ensuite les morceaux de bande qui dépassent de la moufle.

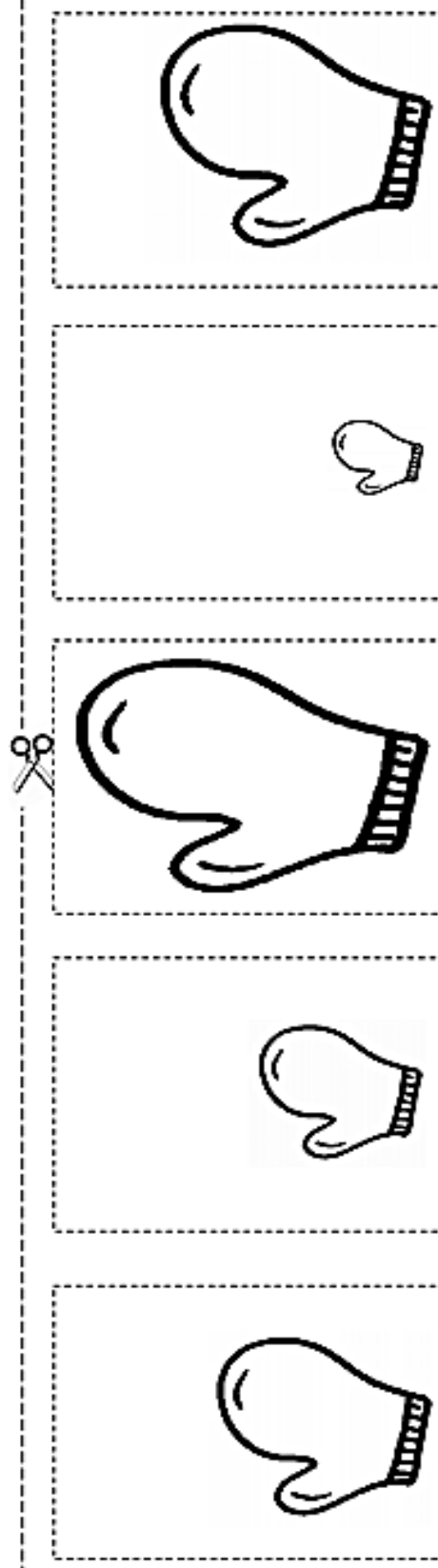


PRENOM :

Objectif : Ranger des objets selon un critère de longueur

Consigne : Découpe les images puis colle les mouffles dans l'ordre de la plus petite à la plus grande.

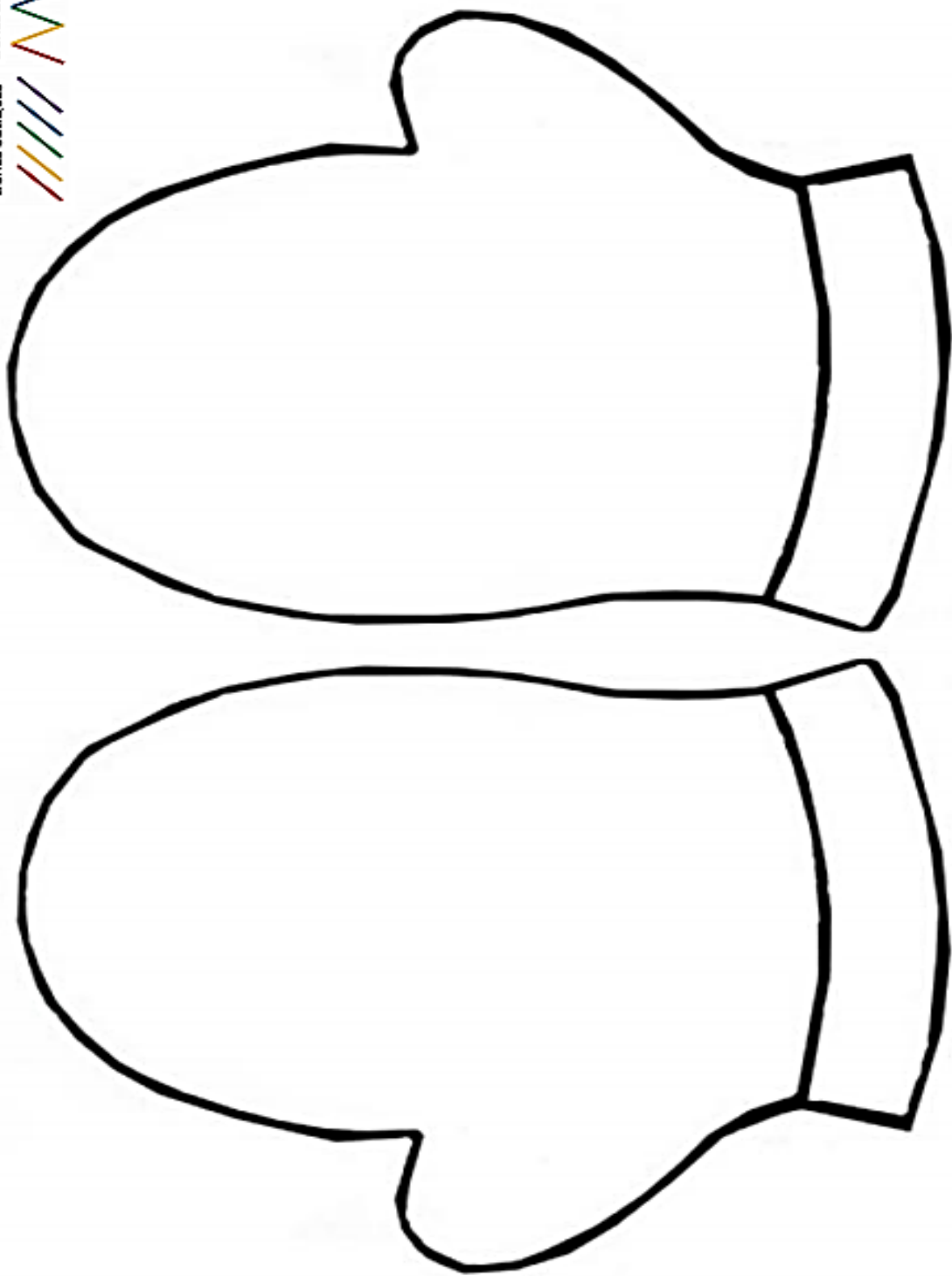
--	--	--	--	--



Décore les mouffes en utilisant les graphismes suivants :
Attention à la tenue du crayon.

RÉPERTOIRE GRAPHIQUE

- POINTS** : A collection of colored dots in various sizes and colors (blue, red, green, yellow, black, grey).
- LIGNES VERTICALES** : A series of vertical lines in different colors.
- LIGNES HORIZONTALES** : A series of horizontal lines in different colors.
- QUADRILLAGE** : A grid pattern.
- LIGNES OBLIQUES** : A series of diagonal lines in different colors.
- LIGNES BRISÉES** : A series of jagged, zigzag lines in different colors.
- LES CROIX** : A series of crosses in different colors.
- LES ÉTOILES** : A series of starburst shapes in different colors.
- RONDS** : A series of circles in different colors.
- PONTS** : A series of wavy, bridge-like lines.



Modèle de mouffe à imprimer ou reproduire

NUMERATION

- Prendre 3 feuilles blanches et les couper en 2.
- Sur chaque feuille, dessiner un rond avec 1, 2, 3, 4, 5 et 6 points
- Ex : Imprimer et découper les étiquettes ci-dessous ou les reproduire sur des petites cartes



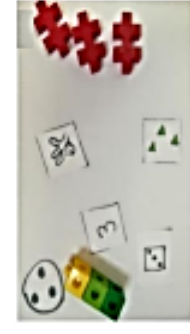
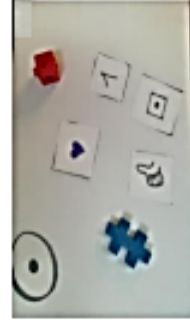
1			
2			
3			
4			
5			
6			

ACTIVITES

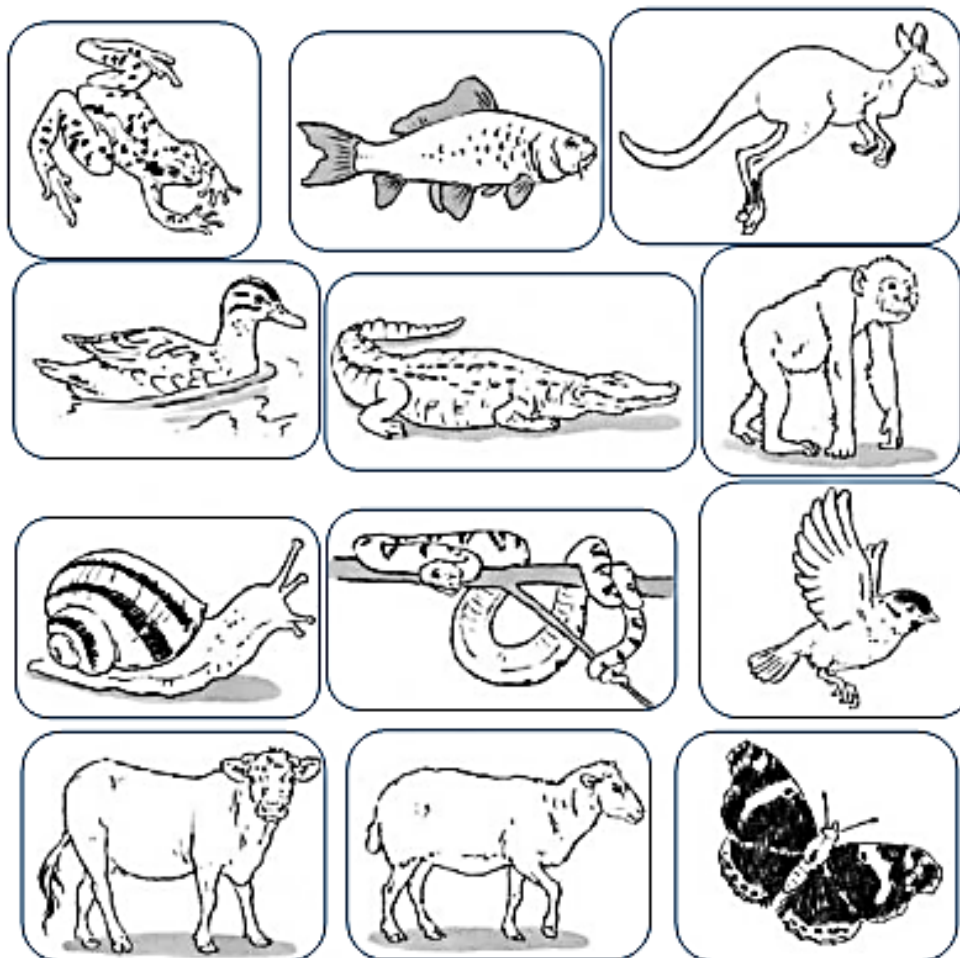
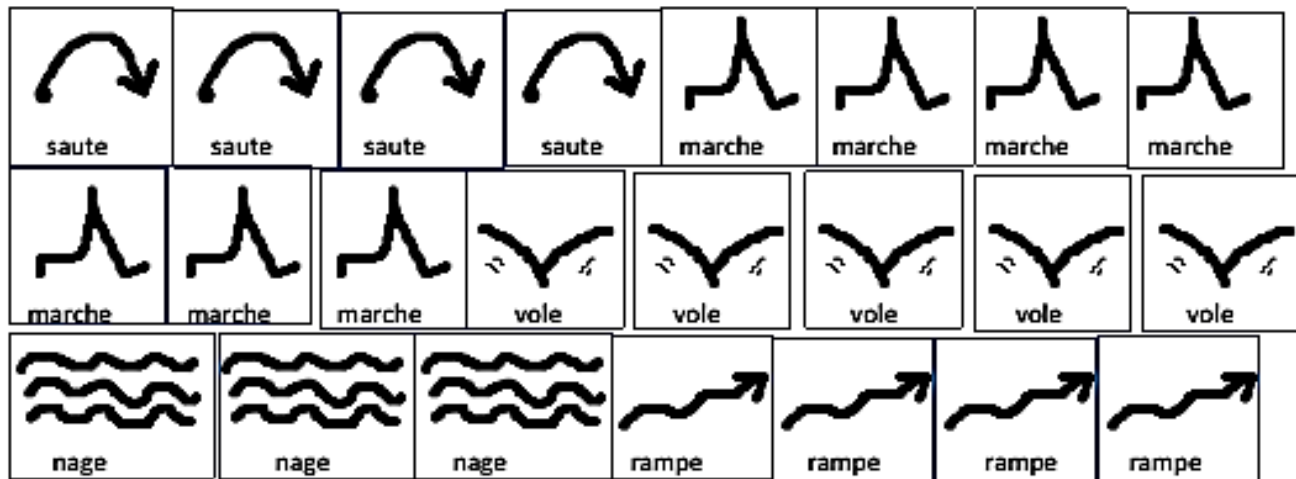
1 / Poser les cartes puis demander à votre enfant de mettre chaque carte sur la bonne feuille.

⇒ Dans un premier temps, ne donner à votre enfant que les cartes « mains » et « points du dé ».

2 / Chercher des petits objets, jouets et lui demander de mettre exactement le nombre demandé sur chaque feuille (voir photos ci-dessous).



Comment se déplacent les animaux ? Découpe les icônes et les images des animaux, puis place le (ou les) déplacement(s) qui correspond(ent) à chaque animal. (Tu peux faire de même avec d'autres animaux !)



Selon le milieu dans lequel ils vivent et leur mode d'alimentation, tous les animaux ne se déplacent pas de la même façon : ils peuvent **marcher** (dans ce cas, ils sont munis de pattes), **nager** (ils ont des nageoires), **voler** (ils ont des ailes), **sauter** ou **ramper**. Un même animal peut se déplacer selon plusieurs modes. Ainsi, la vache et le mouton marchent ; la carpe, nage ; l'escargot et l'anaconda rampent. Le kangourou saute. Le papillon vole. Le canard marche, nage et vole ; le crocodile marche et nage ; le singe marche et saute ; le moineau marche, saute et vole ; la grenouille nage et saute.

ACTIVITE 1

Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

Vous n'êtes pas obligé d'imprimer cette activité, votre enfant peut la faire en montrant sur l'ordinateur.

Conseils avant de commencer l'activité : donner à votre enfant un objet et lui dire de la placer devant, à côté, dessus... par rapport à lui, faire de même par rapport à vous puis faire de même par rapport à un objet.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Oral : Dans un premier temps, décrire l'image avec votre enfant, les objets, les personnages, leurs vêtements, leurs actions.



1) Consigne : place sur l'image ton doigt au bon endroit, écoute ma consigne.

Exemples :

- Place ton doigt sur le toit, derrière la maîtresse (habillée en bleu), entre la fille avec la robe jaune et la fille avec le T-shirt rose, devant le garçon avec le t-shirt rouge, dans l'arbre, devant l'arbre...

2) Consigne : où se trouve la maîtresse, l'enfant assis, les billes... ?

Votre enfant va vous montrer ce que vous lui demandait, l'objectif est qu'il verbalise la position en utilisant le bon vocabulaire spatial.

Pour les 2 consignes, nous proposons quelques exemples, vous pouvez en trouver d'autres.

ACTIVITE 2

Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

Vous n'êtes pas obligé d'imprimer cette activité, votre enfant peut la faire en montrant sur l'ordinateur.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Oral : Dans un premier temps, décrire l'image avec votre enfant, nommer les objets.

1) Consigne : Jouer aux devinettes. Devine l'objet en fonction de sa position spatiale.

Exemples :

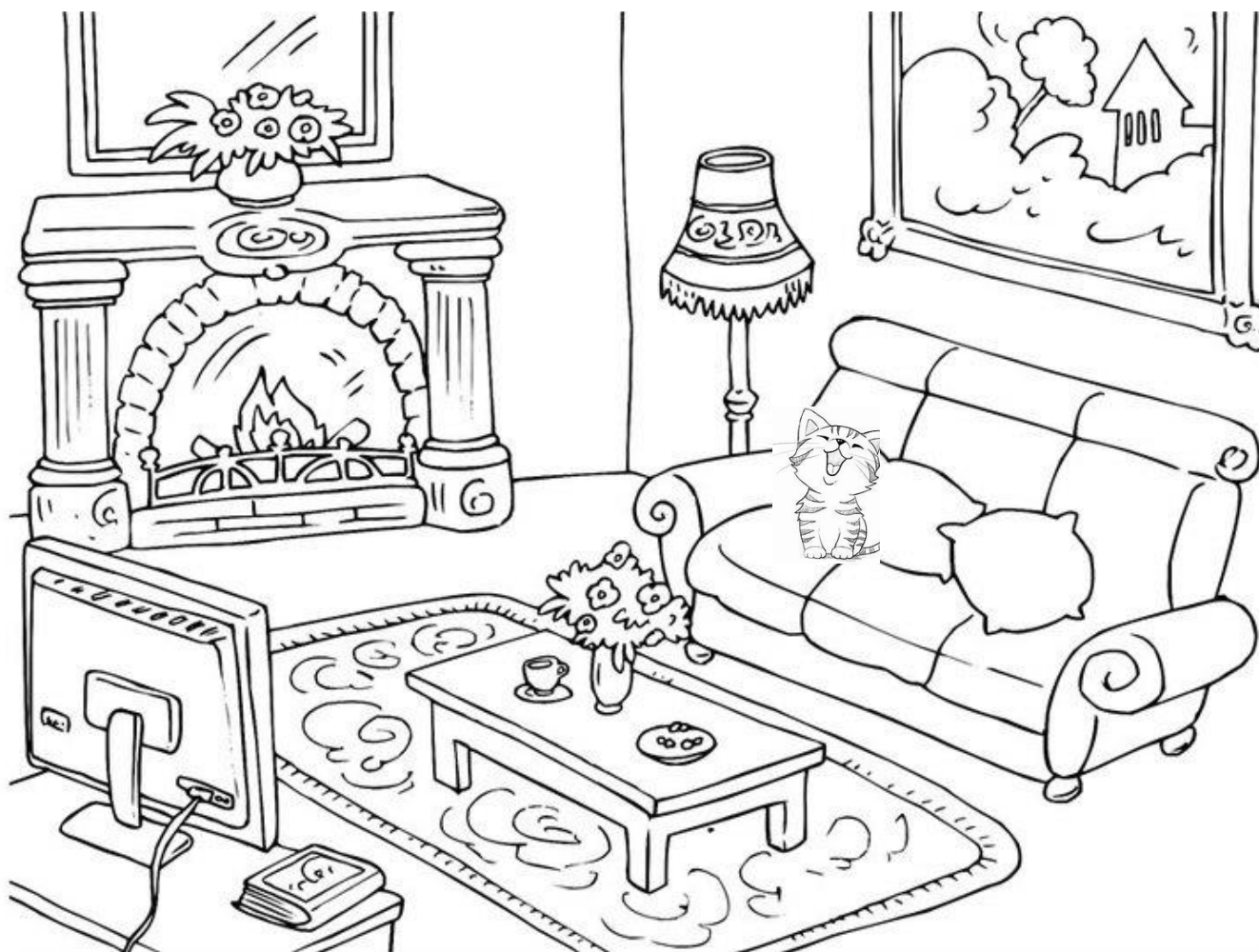
- cet objet est placé au-dessus du canapé (tableau)
- cet objet est placé entre la tasse et une assiette (bouquet de fleurs)

2) Consigne : Choisis des objets et indique leur position spatiale par rapport à un autre. Utilise le vocabulaire spatial (sur, sous, entre, à droite, à gauche, devant, derrière, dessus, dessous).

Exemples :

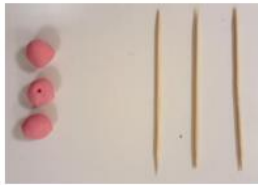
- Où est le livre ? le livre est sur la table, à côté de la télévision.
- Où est le feu ? le feu est dans la cheminée, derrière la barrière.

Pour les 2 consignes, nous proposons quelques exemples, vous pouvez en trouver d'autres.

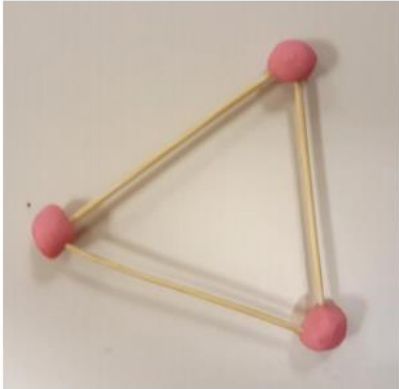


LE TRIANGLE

Il te faut :



Tu construis.

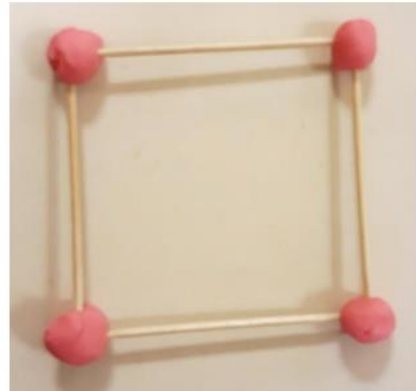


LE CARRE

Il te faut :



Tu construis.

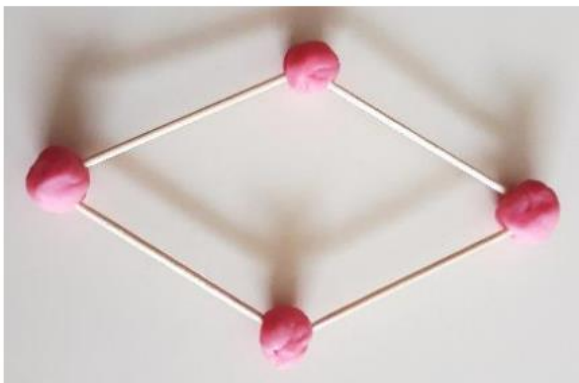


LE LOSANGE

Il te faut :



Tu construis.



LE RECTANGLE

Il te faut :



Tu construis.

