

Prénom : →

Plan de travail MS

du 23/03 au 27/03

Écriture/dessin

Écrire « UNE FOURMI », puis la dessiner.



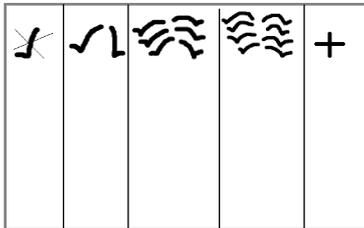
Arts plastiques/Graphisme

Réaliser une peinture en reproduisant les signes aborigènes.



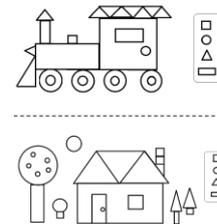
Le vivant

Classer les animaux selon leur nombre de pattes.



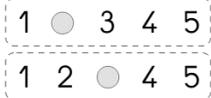
Les formes

Coloriage codé des formes.



Numération

Trouver le chiffre manquant.



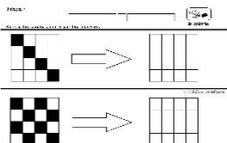
Motricité

Réaliser un animal en pâte à modeler (serpent, lézard, escargot...)



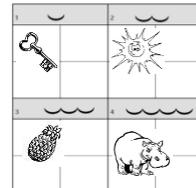
Repérage spatial

Reproduction sur quadrillage.



Phonologie

Trier les mots selon le nombre de syllabes.

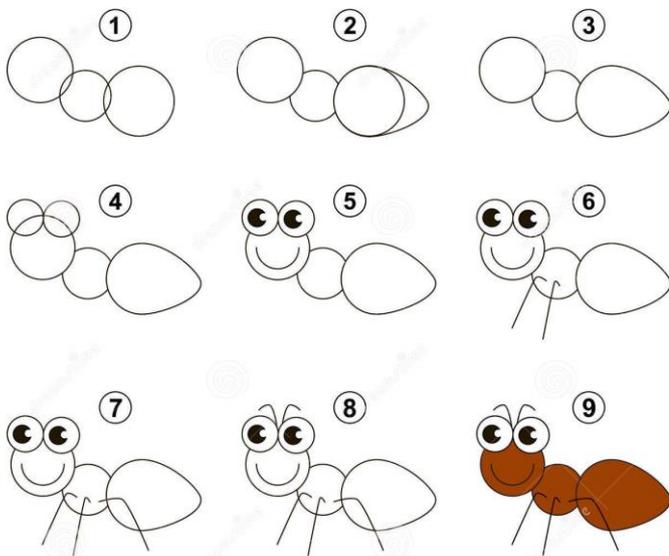


Ecris :

UNE FOURMI



Puis, dessine.



Insister sur le vocabulaire : insecte en 3 parties : tête, thorax et abdomen, 6 pattes et deux antennes.

TA LEGENDE EN PEINTURE

A l'aide de ces symboles aborigènes, invente ta propre légende et écris la.
N'oublie pas, tu peux seulement utiliser du rouge, de l'orange,
du marron, du blanc et du noir (les couleurs originales des aborigènes).
Tu peux bien sûr mélanger les couleurs.



Découpe et place chaque animal dans la bonne colonne.

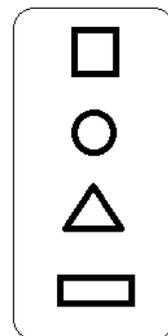
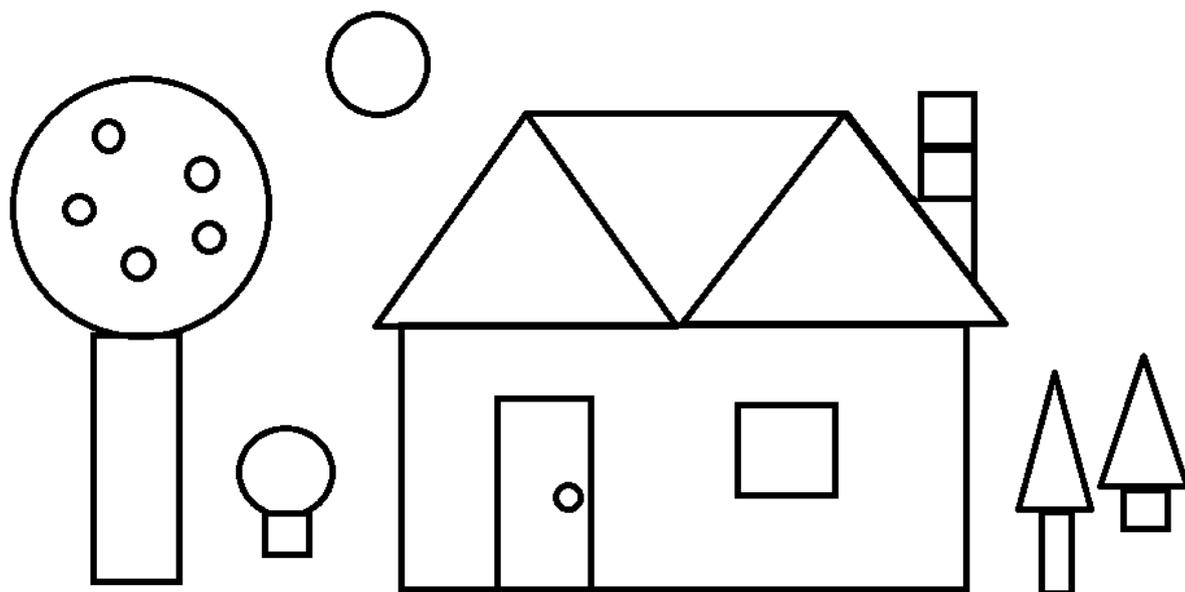
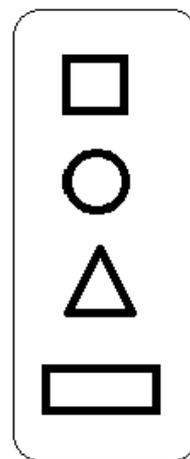
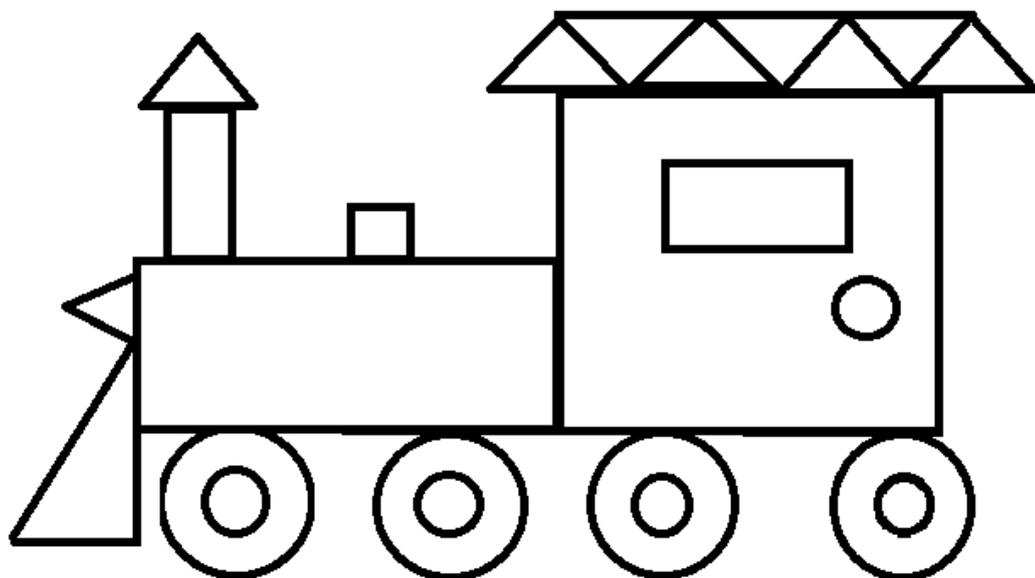
 Ne possède pas de patte	 possède 2 pattes	 possède 6 pattes	 possède 8 pattes	 possède + de 8 pattes



Distinguer les formes

(Colorier, ou faire colorier, le code à droite. Puis demander à l'enfant de colorier en respectant le code !)

Consigne : Colorie en respectant à chaque fois le code couleur à droite.



● 2 3 4 5

1 ● 3 4 5

1 2 ● 4 5

1 2 3 ● 5

1 2 3 4 ●

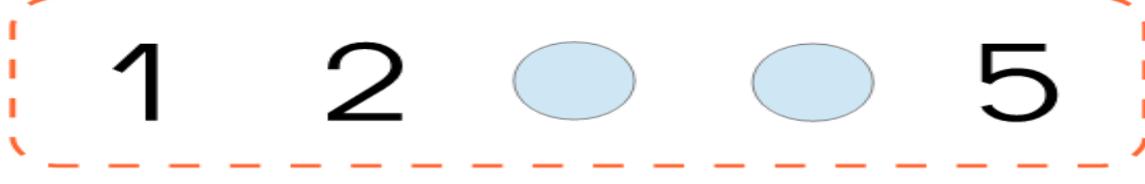
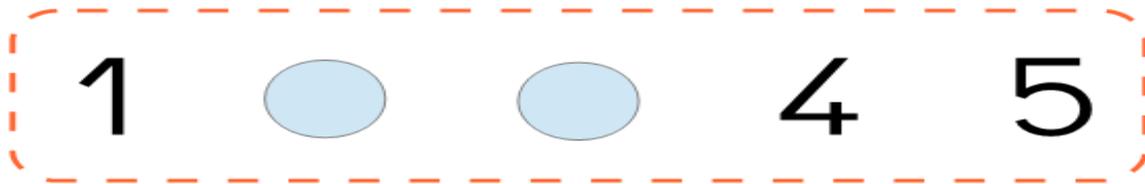
● ● 3 4 5

1 ● 3 ● 5

● 2 ● 4 5

1 2 3 ● ●

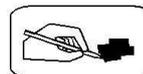
1 2 ● 4 ●



Veiller à accompagner l'enfant dans son travail d'écriture des chiffres

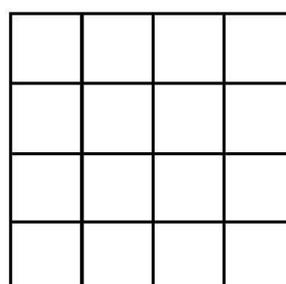
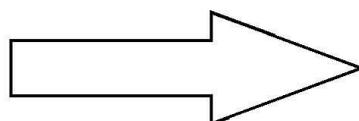
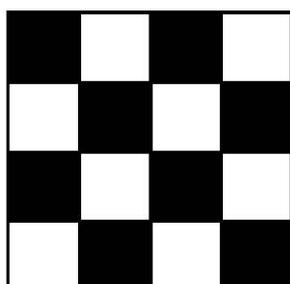
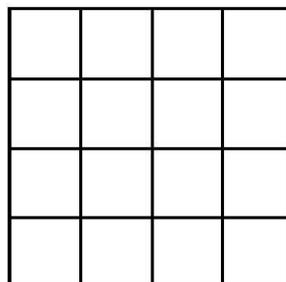
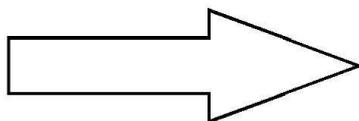
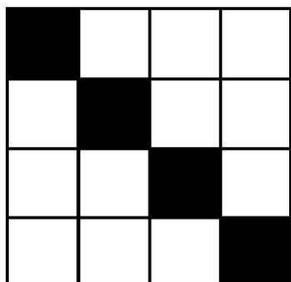
Prénom : _____

--	--	--



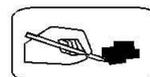
Je colorie

Noircis les cases comme sur les modèles.



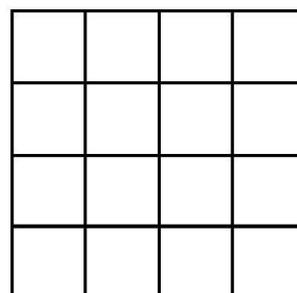
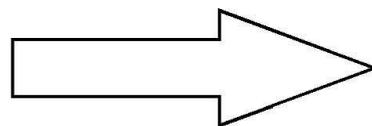
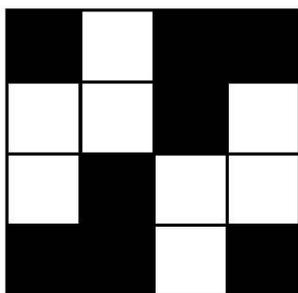
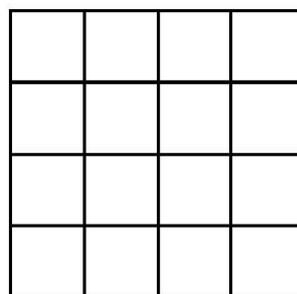
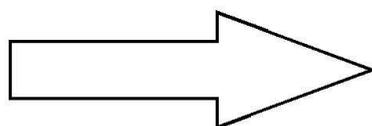
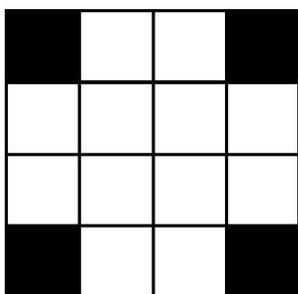
Prénom : _____

--	--	--



Je colorie

Noircis les cases comme sur les modèles.



Consigne : Compte le nombre de syllabes de chaque mot et pose les images au bon endroit dans le tableau.

1 		2 	
3 		4 	

Attention ! Il s'agit de dénombrer les syllabes **orales** !

On ne prononce pas la syllabe muette à l'oral, même si elle existe.

L'essentiel pour l'enfant est qu'il prenne conscience que les mots se découpent en syllabes. L'enfant verra plus tard qu'il existe des syllabes muettes quand il passera à l'écriture des mots. Donc, par exemple, le mot hippopotame comporte 4 syllabes orales : hi-ppo-po-tam !

