

Motricité fine

Découpage des Kokeshis



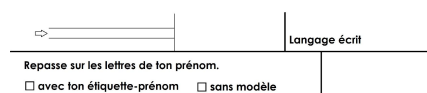
Langage écrit

Reconnaître et former son prénom



Langage écrit

Reconnaître et tracer ses lettres



E D L A
M C I F S G
R J D

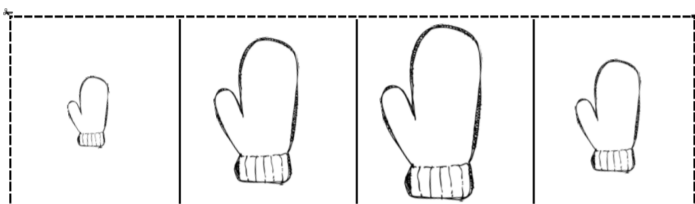
Numération

Memory des nombres



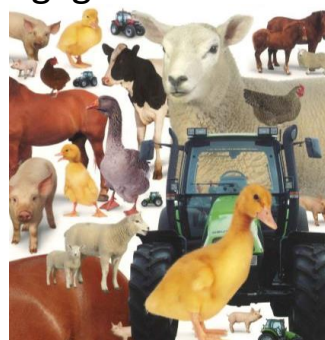
Formes et grandeurs

Ranger les moufles dans l'ordre de grandeurs



Langage oral

Jeux de langage et d'observation

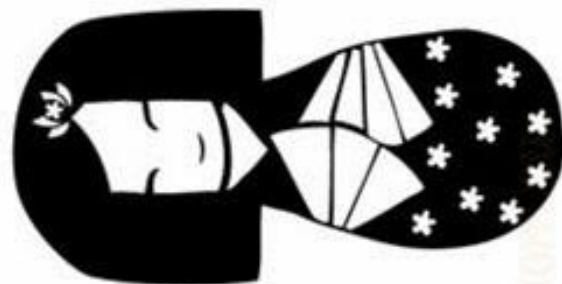
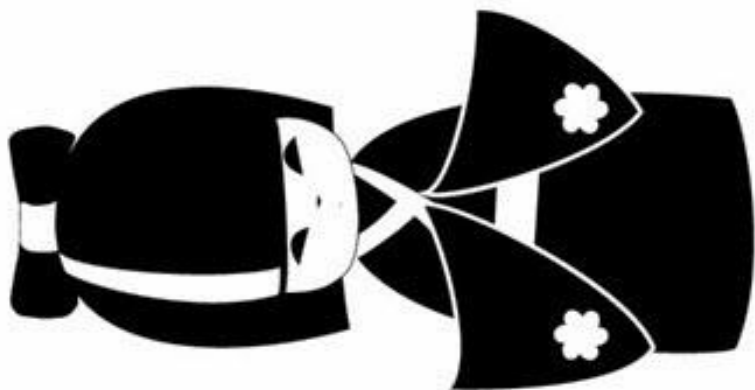
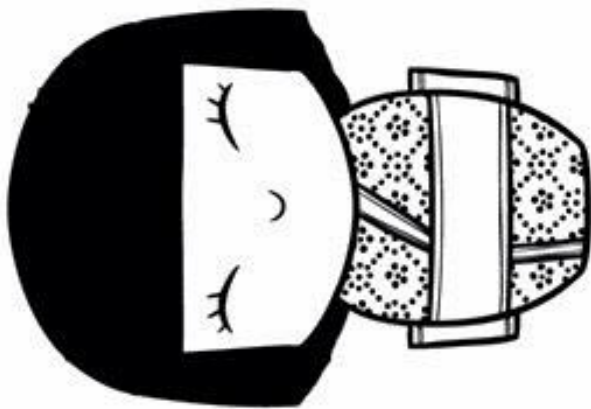
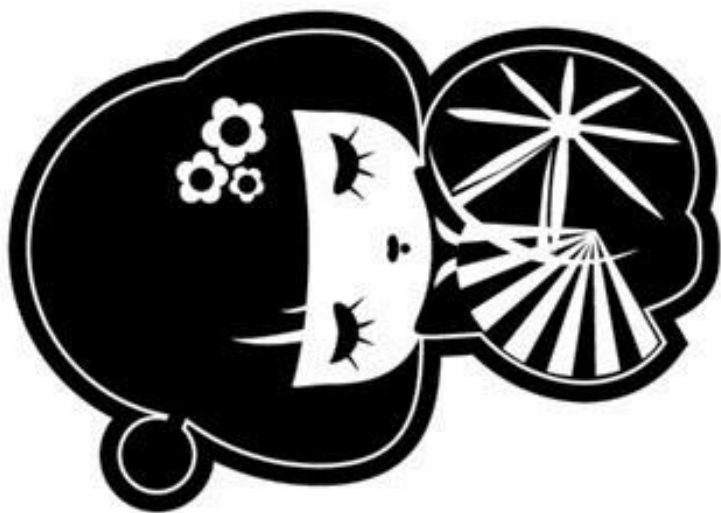


Motricité fine

Vous trouverez dans les documents joints des fiches modèles pour les activités de pâte à modeler, ainsi qu'à nouveau la recette de la pâte à sel si vous ne disposez pas de pâte à modeler.

LES KOKESHIS

Découpe des kokeshis puis colle les sur une jolie feuille, que tu auras décoré de belles fleurs par exemple, ou peinte.



SON PRENOM

Etape 1 : Reconnaître son prénom

Ecrire plusieurs prénoms (en majuscules, lettres assez espacées) sur des bandes de papiers (assez grosses), dont celui de l'enfant.

Lui demander de retrouver son prénom, caché parmi les autres.

Etape 2 : Nommer les lettres de son prénom

Demander à l'enfant comment s'appelle son « initiale » /sa « première lettre », puis les autres, de gauche à droite.

Etape 3 : Identifier les lettres de son prénom

Donner des magazines à votre enfant et lui demander de retrouver les lettres de son prénom.

Découper les lettres (avec ou sans aide) puis les mettre de côté.

- Possibilité de prédécouper des mots, ou directement des lettres, et les montrer à l'enfant.
- Si l'enfant s'y perd, lui proposer de chercher les lettres une par une, en commençant par l'initiale.

Etape 4 : Former son prénom

Redonner les lettres découpées, dans le désordre. A l'aide du modèle (la bande de papier de l'étape 1), remettre les lettres dans l'ordre, en commençant par l'initiale, puis coller sur un feuille.

Etape 5 : Essai d'écriture

Proposer à l'enfant d'écrire son prénom sur la feuille, sous le modèle.

Ceci est un essai d'écriture, on n'exige pas de l'enfant qu'il sache écrire son prénom.

Autres activités

Sur des bouchons ou des bouts de papier ou autres supports

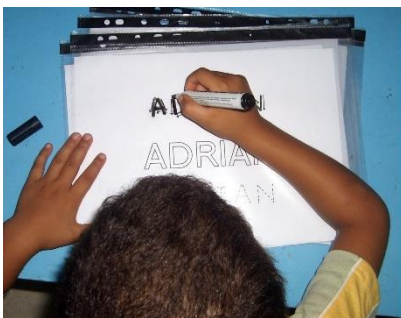
Ecrire une lettre par bouchon.

Ecrire les lettres du prénom de votre enfant.

Sur une bande de papier, faire le modèle du prénom.

Votre enfant doit reconstituer son prénom et nommer les lettres.

Vous pouvez faire cet exercice avec les prénoms de la famille, ou les mots demandés à l'enfants, cela le motivera.



Vous pouvez lui préparer une fiche comme le modèle et la mettre dans une pochette plastique. Ensuite, votre peut écrire sur la pochette plastique avec un feutre, effacer et recommencer autant qu'il le veut.

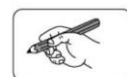
Attention à la tenue du crayon !

Vidéo pour les enfants sur la tenue du crayon : <https://www.youtube.com/watch?v=106m7nKdcYo>

Si je suis gaucher



Si je suis droitier





Langage écrit

Repasse sur les lettres de ton prénom.

avec ton étiquette-prénom sans modèle

E D L A
M C I F S
K R N J G
U V B P
H Q O Y
X T W
Z

MEMORY DES NOMBRES






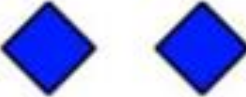


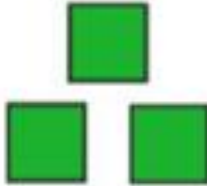


Reconnaître les constellations du dé, les nombres et les collections jusqu'à 3.







Jeu du memory des nombres (à imprimer et découper ou reproduire sur des petites cartes)

- PS :
 - trier toutes les cartes « 1 », puis toutes les cartes « 2 » et toutes les cartes « 3 »
 - ranger les cartes chiffres dans l'ordre croissant 1, 2 et 3, faire la même chose avec les autres types de cartes (points, « doigts », formes, fleurs et gâteaux)
 - jouer au memory : toutes les images sont retournées, chaque joueur retourne 2 images. Si celles-ci correspondent (même quantité), le joueur garde ses 2 cartes et rejoue. Sinon, il les retourne en les remplaçant au même endroit. Le joueur qui a gagné est celui qui a le plus de cartes.

Pour fabriquer les cartes du memory vous pouvez :

Utiliser des cartons d'emballage alimentaire (type boîte de céréales). Les découper en petits carrés de même dimension. Sur le côté imprimé, coller les cartes du memory, ou dessiner directement dessus si l'imprimé n'est pas trop chargé. Le côté marron doit rester libre, pour ne pas pouvoir identifier les cartes lorsqu'elles sont retournées.

1			
2			
3			
10			



La moufle

Activité en lien avec l'album « La Moufle »

Disponible ici : https://www.youtube.com/watch?v=z_qA-Qiqxlk

PRENOM : _____

Objectif : Ranger des objets selon un critère de longueur

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

