**PETITE SECTION :**

 **LANGAGE**

**Quelques jeux pour s’approprier et mémoriser l’histoire à partir de l’album : « La chenille qui fait des trous » d’Eric CARLE.**

***Matériel :* Utiliser le livre de la chenille fabriqué (voir activités mathématiques)**

***Activités :***

**1/ L’adulte lit un texte. L’enfant doit retrouver dans l’album l’illustration correspondante. Il argumentera son choix en décrivant de manière précise la séquence illustrée.**

**2/ Jeu des erreurs :
L’adulte lit le texte en changeant des mots : l’enfant doit repérer et corriger au fur et à mesure les étourderies commises.**

**Exemples : La chenille qui fait des taches.
Mais elle n’a plus faim.
Elle est devenue un superbe moucheron…**

**L’enfant est heureux de rectifier les erreurs !**

**GRAPHISME : LE ROND**

***Matériel :* Feuille A4, gommettes rondes, feutres**

***Activités :***

 ****

**1/ Avec le doigt, s’exercer à faire le bon geste du tracé du rond, comme le montre le modèle ci-dessus.**

**2/ Sur une feuille A4, coller des gommettes rondes. Avec des feutres, entourer les gommettes en respectant le geste du tracé du rond.**

****