

Du 2 au 5 juin

Motricité fine

Les élastiques Matériel : -des élastiques -un ou plusieurs rouleaux en carton épais

L'enfant enfle les élastiques sur les rouleaux.



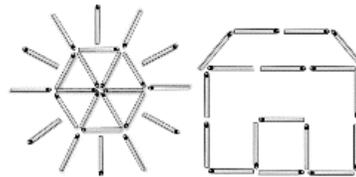
Les allumettes

Matériel :

-les fiches du document 1 à imprimer ou à reproduire
-des allumettes

Niveau 1 : L'enfant positionne les allumettes **sur** le modèle pour reproduire la composition qu'il voit sur la fiche modèle.

Niveau 2 : L'enfant positionne les allumettes **à côté** de la fiche modèle pour reproduire la composition.



Pince à épiler et lentilles

Matériel :

-Lentilles
-Pince à épiler
-Bac à glaçons ou contenant avec des cases
L'enfant attrape une lentille avec la pince à épiler et la dépose dans une case du bac à glaçons. Il doit mettre une lentille dans chaque case.



Langage oral

Écoute active et compréhension : Album lu *La chenille qui fait des trous* d'Eric Carle :
https://www.youtube.com/watch?v=gQvPQZs_kgE

Avant la lecture : donner le titre de l'histoire à l'enfant et lui demander « pourquoi penses-tu que la chenille fait des trous ? Dans quoi va-t-elle faire des trous ? Comment ? »

Regarder le lien de l'histoire lue (ou lire le livre si vous l'avez chez vous) puis questionner l'enfant :

« Peux-tu m'expliquer pourquoi la chenille fait des trous ? » (pour se nourrir)

« Dans quoi ? » (des aliments)

Comptine à gestes: Vole, vole vole papillon
<https://www.youtube.com/watch?v=1aZYCVEebws>

loto des fruits et légumes pour apprendre le lexique de la semaine précédente

	<p>« Comment ? » (elle mange)</p> <p>« Qui est le personnage principal de l'histoire ? » (la chenille)</p> <p>« A quoi ressemble la chenille sur la première page de l'histoire ? » (un oeuf)</p> <p>« En quoi se transforme la chenille? » (en papillon)</p> <p>« Que fait la chenille pour se transformer en papillon ? » (elle fabrique un cocon)</p> <p>« Quel est ton passage préféré du début de l'histoire ? »</p> <p>« Quel aliment de l'histoire préfères-tu ? »</p>	
Mathématiques	<p>Jeu de la salade de fruits</p> <p>- Correspondance terme à terme</p> <p>Objectifs: Comparer des collections. Créer des collections équipotentes.</p> <p>Matériel: Images de fruits ou fruits en plastique. Assiettes en cartons. Modèles d'assiettes de fruits.</p> <p>Etape 1: votre enfant a une assiette en carton vide et choisit une photo d'une assiette de fruits. Les images de fruits sont placées au centre de la table. Il s'agit de reconnaître les fruits représentés sur sa photo et de reconstituer la même collection dans son assiette.</p> <p>Etape 2: Les images de fruits sont placées sur une table éloignée. votre enfant reçoit la photo d'une assiette de fruits. Il s'agit d'aller chercher les images de fruits pour réaliser une collection de fruits identique à celle de la photo, effectuer plusieurs voyages si nécessaire. Valider en posant les images de fruits sur la grande photo de l'assiette.</p> <p>Etape 3: votre enfant choisit une photo d'une assiette de fruits. Des assiettes avec des images sont préparées en bout de table. Le but est de trouver l'assiette qui correspond à l'image.</p> <p>Etape 4: Votre enfant doit vous passer une commande orale. Cette situation oblige votre enfant à énumérer les objets de la collection.</p>	Coloriages magiques en pièces jointes

	<p>Pdf des images de fruits et d'assiettes de fruits joint. Un peu gourmande en encre cette activité est pourtant très intéressante. Vous pouvez faire le même style d'activité avec de vrais objets, ce qui évite d'imprimer.</p>		
Écriture	<p>Écrire son prénom en capitales : 1- écrire son prénom en repassant sur les lettres écrites par l'adulte. Veillez au sens d'écriture et nommez les lettres ! 2- Écrire son prénom sous le modèle</p>		
Graphisme	<p>Fiche graphisme jointe</p>		
Arts Visuels/bricolage	<p>Quelques idées bricolages en photos (dans un document joint) , à vous de choisir !!</p>		
Motricité Mmes activités que la semaine dernière	<p>Parcours pour garder la forme : Matériel : -un dé (de 1 à 6, avec constellations ou chiffres), -un pion par personne, -la planche de jeu. Tous les joueurs partent de la case « départ ». Chacun son tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé. Attention, vérifiez que l'enfant ne compte pas la case sur laquelle il est comme première case pour avancer. Il doit dire 1 en arrivant sur la prochaine case. Une fois arrivé sur la case, le joueur réalise l'action inscrite dessus. Le premier arrivé sur la case « Arrivée » a gagné</p>	<p>L'alphabet sportif : - Écrivez les lettres du prénom de l'enfant sur des bouts de papier. - L'enfant pioche une lettre, la nomme et fait ensuite l'exercice</p>	<p>« Le parcours à la cuillère » Sur une distance déterminée ou un parcours, transporter une balle dans un cuillère sans la faire tomber</p>

correspondant
à la lettre
piochée.

Des liens pour découvrir les chenilles et les papillons :

<https://www.youtube.com/watch?v=e7Y8gyBLHk0>

dessin animé



<https://www.youtube.com/watch?v=1Gpuc-eVJxU>

Dessin du papillon



<https://www.youtube.com/watch?v=5svePdhviU8>

reportage sur les papillons



Cycle de vie papillon en accéléré

<https://www.youtube.com/watch?v=sXTMw4Mcxtk>