

Du 25 au 29 mai

Motricité fine

**Sable magique** : Ce sable se moule facilement pour prendre la forme que l'on veut. Très agréable à utiliser, il associe le plaisir de manipuler le sable au potentiel créatif d'une pâte à modeler.

**Recette** : 240g de farine, 60g d'huile, facultatif : de la peinture poudre ou de la craie pour la couleur. (Ou à acheter dans le commerce) Utilisation du sable seul ou avec outils : bacs, pot, pelle, râteau, seau, moules



**Faire des paires de chaussettes** :

Aide ton parent à refaire les paires de chaussettes après la lessive et à les ranger.

1. Trouve les paires qui vont ensemble.

2. Ton parent te montre comment les associer et tu fais pareil.



**Découper**

- Tracer des traits épais droits au feutre sur une feuille dans le sens de la largeur (feuille en position portrait).

- Découper des bandes de papier, veiller à la tenue des ciseaux.

Découper en suivant une ligne épaisse.



Langage oral

Pop mange de toutes les couleurs de Bisinsky et Sanders  
<https://www.youtube.com/watch?v=DticFYSyvo8>

1 Remettre les éléments en ordre en suivant l'histoire. (annexe)

**2- Raconter l'histoire** en théâtralisant Vous pouvez coller les images(annexe) sur des bouchons pour les manipuler plus facilement. Si vous n'avez pas d'imprimante couleur, dessinez et coloriez.

3- lexique des fruits et légumes : loto des fruits et légumes

4- puzzle de la couverture

Mathém

**Les décompositions de 4 :**

<p>atiques</p>	<p>L'enfant doit trouver plusieurs solutions pour faire 4 en utilisant ses 2 mains. A chaque solution trouvée, le parent explique à l'enfant la décomposition du 4. Ex : Si l'enfant montre 2 doigts sur une main et 2 doigts sur l'autre main, le parent lui dit ou lui fait dire que 2 et encore 2 ça fait bien 4.</p> <p><b>Découvrir les nombres et leur utilisation</b> : loto des fruits : imprimer que les 3 première planches en double.</p> <p>plusieurs jeux possible :</p> <p>1-L'enfant tire une carte, la décrit aux autres joueurs, celui qui a la case identique à la carte, la gagne. Le premier a avoir rempli sa planche à gagner.</p> <p>2-A tour de rôle tirer une carte dans la pioche, la placer sur sa planche si elle convient, sinon la remettre sous la pioche.</p> <p>3-un joueur tire une carte et la montre. Celui qui possède cette carte gagne autant de jetons que de fruits sur cette carte.</p> <p><b>Algorithme</b> : alterner deux couleurs (fiche)</p>
<p>Écriture</p>	<p><b>Écrire son prénom en capitales</b> :</p> <p>1- écrire son prénom en repassant sur les lettres écrites par l'adulte. Veillez au sens d'écriture et nommez les lettres !</p> <p>2- Écrire son prénom sous le modèle</p>
<p>Graphisme/ arts</p>	<p><b>Le soleil</b> :</p> <p>1- demander à votre enfant de dessiner un soleil, demander lui d'expliquer sa</p>



visuels	<p>procédure, les gestes qu'il a effectué puis mettre en évidence que pour faire un soleil, il faut d'abord tracer un rond puis des traits tout autour</p> <p>2- réaliser des soleils avec divers objets : paille, cure dents, cotons tiges, ficelle, laine, couvercles ronds, bol, fourchettes...</p> <p>4- réaliser des soleils en pâte à modeler</p> <p>5-matériel : feuille carré de 20*20cm, feuilles bleues de diverses teintes, colle vinylique (forte), pinceau, bouchon jaune, orange ou rouge, aluminium</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- enfant déchire des morceaux de papier bleu qu'il colle ensuite sur la feuille carré afin d'obtenir un fond bleu</li> <li>- enfant colle le bouchon au centre de la feuille</li> <li>- avec les feuilles d'aluminium, demandez lui de les rouler afin de produire des boudins et de les coller ensuite afin de faire les rayons du soleil</li> </ul>		
Motricité	<p><b>Parcours pour garder la forme :</b></p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-un dé (de 1 à 6, avec constellations ou chiffres),</li> <li>-un pion par personne,</li> <li>-la planche de jeu.</li> </ul> <p>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, vérifier 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. La premier arrivé sur la case « Arrivée » a gagné</p>	<p><b>L'alphabet sportif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrivez les lettres du prénom de l'enfant sur des bouts de papier.</li> <li>- L'enfant pioche une lettre, la nomme et fait ensuite l'exercice correspondant à la lettre piochée.</li> </ul>	<p><b>« Le parcours à la cuillère »</b></p> <p>Sur une distance déterminée ou un parcours, transporter une balle dans un cuillère sans la faire tomber</p>

