

CLASSE DE PETITE SECTION
SEMAINE 6 PERIODE 4
Maitresse Françoise

Bonjour à tous

Nous terminons cette période toujours sur le thème de la ferme ;
Pour cette semaine je vous propose les activités suivantes :

Rappel : La durée de chaque activité avec votre enfant ne doit pas dépasser 20 minutes. Faites-les à votre rythme. Vous pouvez faire 2 activités par jour. Reprendre des activités de la semaine dernière si vous le souhaitez. Faire les activités sous forme de jeu.

Domaines d'activités	Activités	Remarques
MOBILISER LA LANGUE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ORAL	<p><u>Les animaux de la ferme : Jeu du « J'ai ... Qui a ... ? »</u></p> <p>Initialement, c'est un jeu de cartes à jouer à plusieurs. Nous allons l'utiliser pour revoir le nom des animaux de la ferme. Au début, il faudra que l'enfant assimile la structure « j'ai ... qui a ... ? » Si votre enfant connaît assez bien le nom des animaux vous pouvez passer directement au niveau 2 puis 3.</p> <p><u>Niveau 1 (Révision)</u> : L'adulte fait la 1^{ère} carte : par exemple « J'ai une poule. Qui a un lapin ? » L'enfant fait le début la 2^{ème} carte : « J'ai un lapin. » L'adulte fait la suite de carte et dit : « Qui a une vache ? » Sur la 3^{ème} carte l'enfant répond « J'ai une vache. » L'adulte dit : « Qui a un cheval ? » Et ainsi de suite. L'adulte pose la question et l'enfant répond.</p> <p><u>Niveau 2</u> : L'adulte fait toujours la 1^{ère} carte L'enfant fait la 2^{ème} carte : « J'ai un lapin. Qui a une vache ? » L'adulte fait la 3^{ème} carte et ainsi de suite.</p>	Voir les cartes ci-dessous ou Dossier « PS J'ai ... Qui a ... (animaux) » sur le blog de la classe.

	<p><u>Niveau 3</u> : L'enfant mène le jeu tout seul, lis seul les cartes.</p> <p><u>Les animaux de la ferme : Jeu de l'oie</u> A jouer à 2 ou plus.</p> <p>Chaque joueur lance un dé et avance d'autant de cases indiquées par le dé.</p> <p><u>Je reconnais les animaux de la ferme parmi d'autres animaux.</u></p> <p>Consigne : Je montre (colorie) les animaux qui vivent à la ferme.</p>	<p>Voir plateau de jeu ci-dessous. Vous pouvez imprimer le plateau de jeu ou jouer directement sur l'écran en notant les numéros des cases.</p> <p>La correspondance de chaque case est à côté du jeu.</p> <p>L'enfant montre sur l'écran directement. Si vous imprimez la fiche, l'enfant colorie les animaux de la ferme.</p>
<p>MOBILISER LA LANGUE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ECRIT Lecture</p>	<p><u>Activité 1 : Associer 2 mots identiques</u></p> <p>Consigne : Place à côté du mot le mot identique.</p> <p><u>Activité 2 : La chronologie de l'histoire</u></p> <p>Les enfants vont devoir remettre en ordre les images de l'histoire La petite Poule Rousse. Il y a 8 images. C'est beaucoup. Vous pouvez commencer par 3 images et augmenter leur nombre au fur et à mesure.</p> <p>Niveau 1 : L'adulte lit la phrase qui se trouve sous l'image et l'enfant doit la retrouver (montrer directement sur l'écran).</p> <p>Niveau 2 : L'enfant doit montrer les images dans l'ordre chronologique de l'histoire.</p> <p><u>Continuer le travail sur les prénoms</u> : le reconnaître, l'écrire.</p>	<p>Vous pouvez créer vos propres étiquettes ou utiliser le document ci-dessous. Si vous créez vos propres étiquettes, ne faites pas les dessins mais écrivez l'initial des mots dans une autre couleur.</p> <p>Lire les phrases dans l'ordre de l'histoire pas du document ci-dessous.</p> <p>Vous pouvez aider l'enfant lorsqu'il ne trouve pas en lui disant la phrase correspondant à l'image</p>

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**
Mathématiques

Activités autour des nombres

Consigne : Place la bonne étiquette pour chaque paquet.
Faire des paquets de 1 ou 2 objets (crayons, légo, poupée, petite voiture, ...) Faire des étiquettes 1 et 2.
Demander de mettre à coté de chaque paquet la bonne étiquette.

Aide : Mettre le nombre de points correspondants au dos de l'étiquette.

Demander à l'enfant de montrer la quantité avec ses doigts.
Lui demander de « donner un objet à chaque doigt » (correspondance terme à terme)

Exercice sur fiche : Colle la bonne étiquette pour chaque famille.

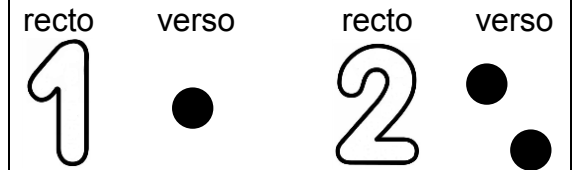
J'ai mis beaucoup de familles d'animaux. Les enfants peuvent faire la fiche en 2 temps (5 un jour, 5 un autre jour)

Activités autour des formes et des grandeurs

Découper 4 ou 5 disques de grandeurs différentes.
Consigne : Place les ronds du plus grand au plus petit.
Laisser les enfants manipuler.

Pour avoir les disques de différentes tailles vous pouvez utiliser une assiette, un verre, un bouchon... comme gabarit (faire le contour)

Les enfants peuvent faire plusieurs fois l'assemblage.



Vous pouvez vous inspirer de l'exercice que j'ai mis plus bas. Vous n'êtes pas obligé d'imprimer, vous pouvez dessiner ce que vous voulez (des œufs, des fleurs, des pommes ...). Il faudra juste refaire des étiquettes 1 et 2.



**MOBILISER LA LANGUE DANS
TOUTES SES DIMENSIONS : L'ECRIT**
Graphisme

Activité 1 : le quadrillage (3) A la manière de Mondrian

Les enfants peuvent travailler à la peinture ou au feutre / crayon de couleur.

Consigne : Trace un quadrillage, des bâtons debout / des bâtons couchés, avec 1 couleur.



Choisis 3 couleurs. Peins ou colorie certaines cases.

Activité 2 : les cercles

✓ Les fleurs (2) →

- Découper des grands disques.
- Coller une gommette ronde ou un disque plus petit au centre.

Consigne : Trace des ronds autour du rond. Tu peux changer de couleur pour chaque rond.

Si l'enfant fait plusieurs disques vous pouvez les assembler comme ci-contre.

✓ A la manière de Vassily Kandinsky

Si vous avez de la peinture sur une feuille carrée : Faire tracer à l'enfant un petit rond central. (*Vous pouvez le faire*)

Changer de couleur, et faire tracer un cercle d'une autre couleur autour du rond central.

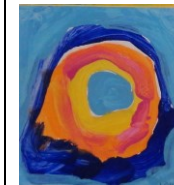
Changer de couleur, et faire tracer un cercle autour du cercle précédemment tracé.

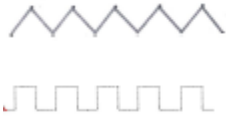
Ainsi de suite.

Lorsqu'il arrive trop près du bord, peindre d'une couleur le blanc qui reste.

Si l'enfant en fait plusieurs vous pourrez les assembler comme ci-contre. →

Attention au sens de rotation



Motricité fine	Continuer le découpage : 1/ papier épais. 2/ découper des bandes de papier ordinaire (pas journal) 3/ découper des bandes sur une ligne droite tracée. 4/ découper suivant une ligne brisée sur du papier assez épais 5/ Découper suivant une ligne en forme de créneaux sur du papier assez épais 6/ Découper en suivant un cercle.	
-----------------------	--	---

Des comptines :

https://youtu.be/iJ4yvJFo6_8 Un petit cochon pendu au plafond

<https://youtu.be/B4denT8TI-Q> Il était une fermière qui allait au marché

Des jeux en ligne

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/accueil/> jeux mathématiques

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/menuDet.htm> beaucoup de jeux très intéressants en logique, mathématiques, lecture, observation, position ...

N'hésitez pas à me poser des questions.

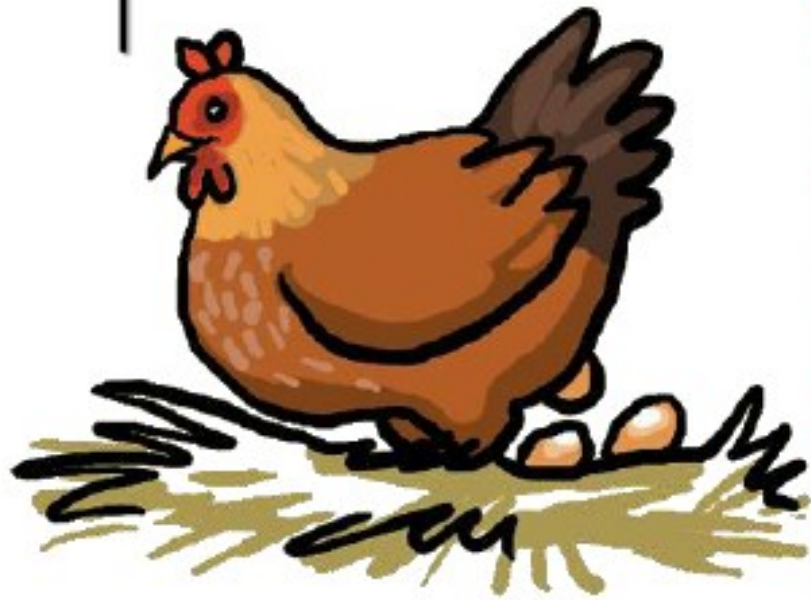
Mon mail : marie-francoise.vassor@ac-reunion.fr

Madame Vassor

J'ai ...



une poule



Qui a ... ?

un lapin



J'ai ...

un lapin



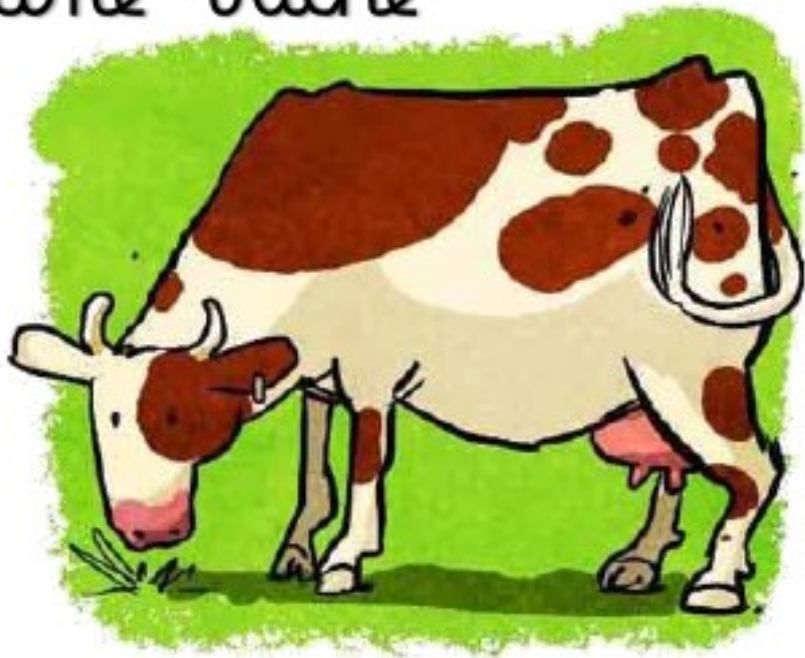
Qui a ... ?

une vache



J'ai ...

une vache



Qui a ... ?

un cheval



J'ai ...

un cheval



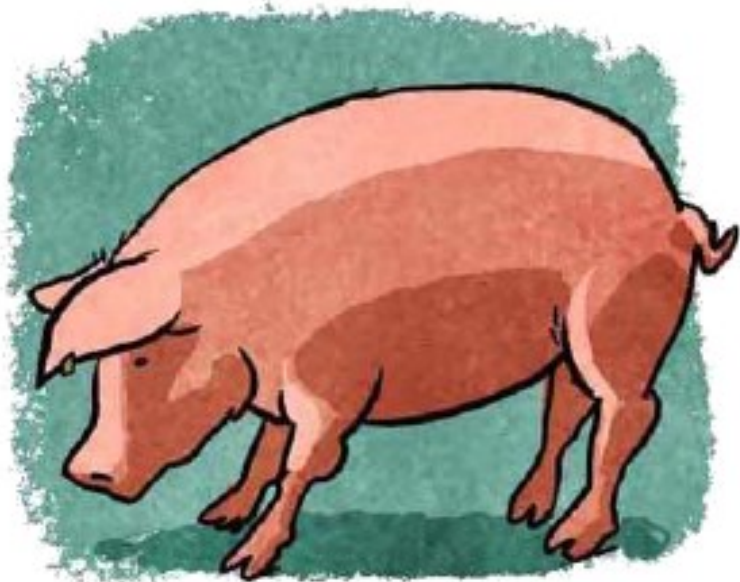
Qui a ... ?

un cochon



J'ai ...

un cochon



Qui a ... ?

un mouton



J'ai ...

un mouton



Qui a ... ?

un âne



J'ai ...

un âne



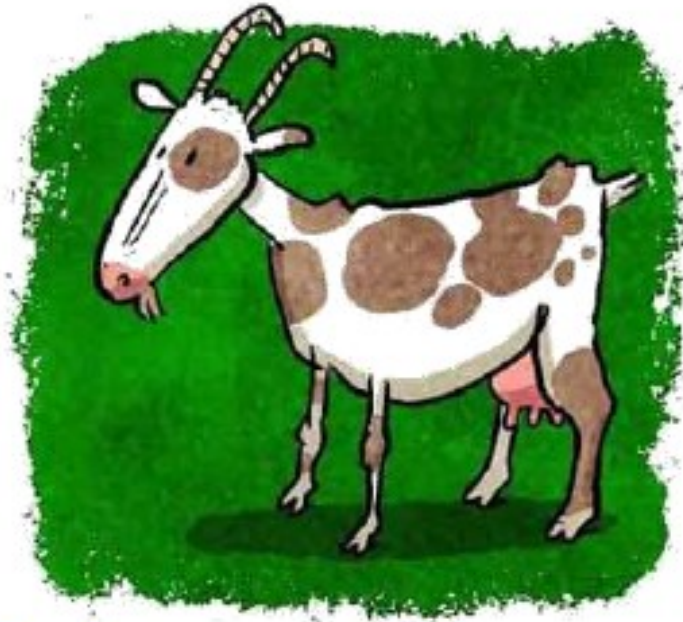
Qui a ... ?

une chèvre



J'ai ...

une chèvre



Qui a ... ?

un canard



J'ai ...

un canard



Qui a ... ?

une souris



J'ai ...

une souris



Qui a ... ?

un chat



J'ai ...
un chat

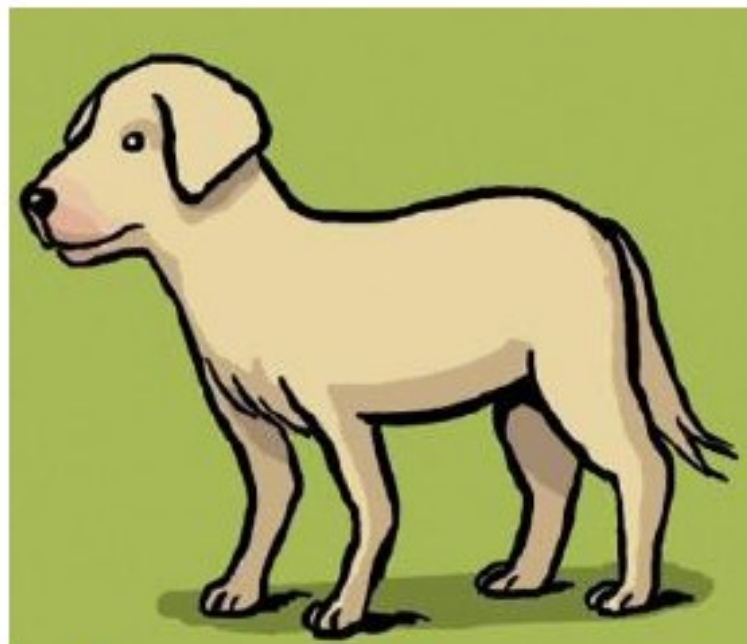


Qui a ... ?

un chien



J'ai ...
un chien



Qui a ... ?

un paon



J'ai ...

un paon



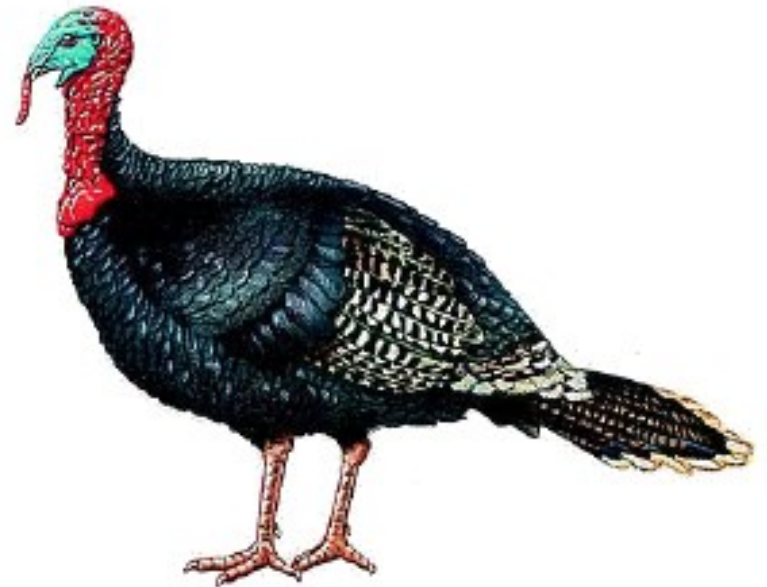
Qui a ... ?

un dindon



J'ai ...

un dindon



Qui a ... ?

un coq



J'ai ...

un coq



Qui a ... ?

une pintade



J'ai ...

une pintade



Qui a ... ?

une oie



J'ai ...

une oie



Qui a ... ?

une poule





Cases 1, 5, 9, 16, 25
 Jour de repos, je ne fais rien

Cases animaux ou objets 2, 4, 6, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31 : Je donne le nom de l'animal ou de l'objet. Si je ne le sais pas, je passe mon tour.

Cases 7, 12 et 19 : je rejoue.

Case 21 : je passe mon tour



La poule fauche le blé.



La poule moule le blé pour faire de la farine.



La poule cuit le pain dans le four.



Les grains de blé germent et poussent.



La poule fait du pain avec la farine.



La poule et ses poussins mangent le pain.



La poule plante les grains de blé.



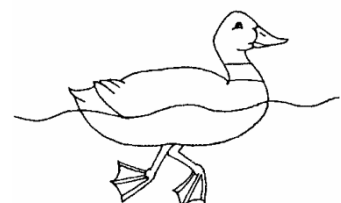
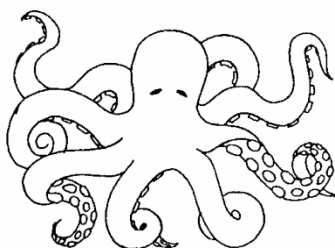
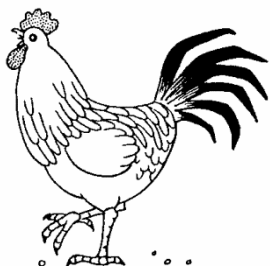
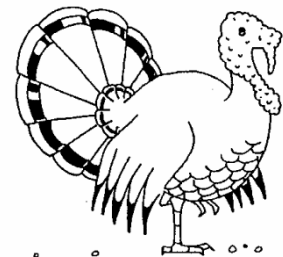
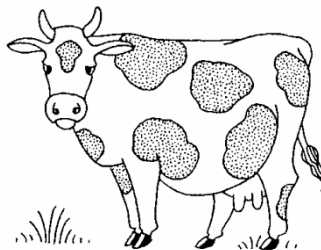
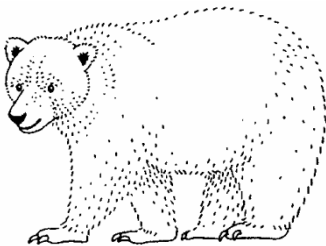
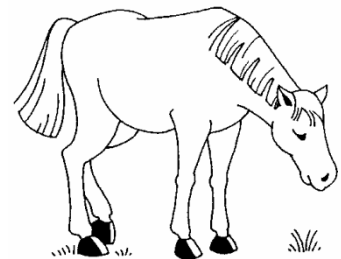
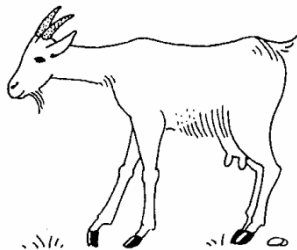
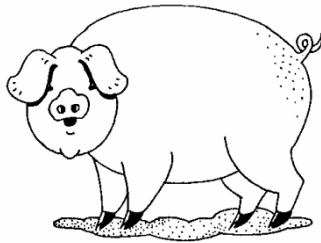
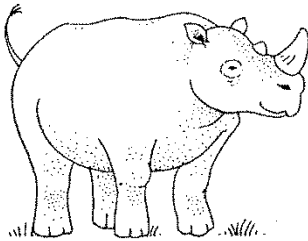
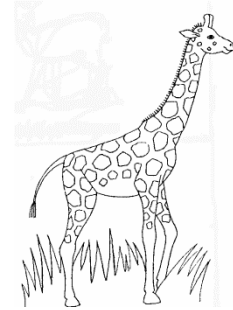
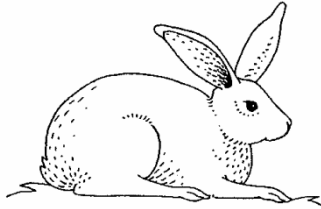
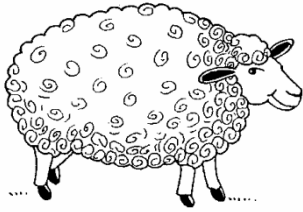
La poule bat le blé.

Je reconnais les animaux de la ferme



trouve

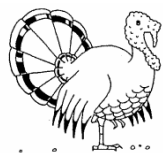
Montre ou colorie les animaux qui vivent à la ferme



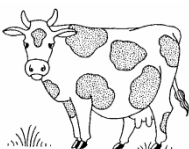
LECTURE



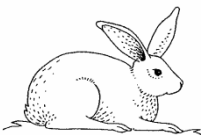
Place à coté de chaque mot le mot identique.



DINDON



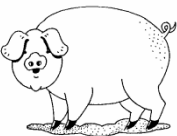
VACHE



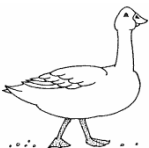
LAPIN



PINTADE



COCHON



OIE

COCHON

VACHE

PINTADE

LAPIN

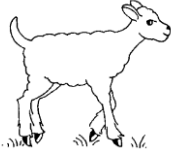
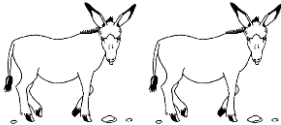
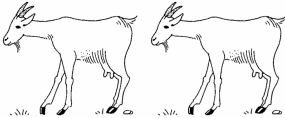

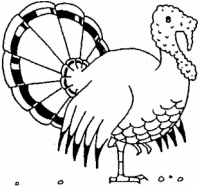
OIE

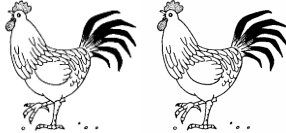
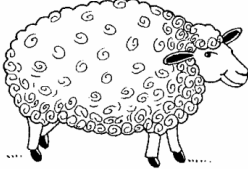
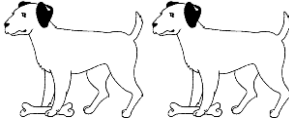
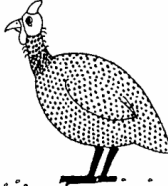

DINDON

NUMERATION



Colle la bonne étiquette pour chaque famille d'animaux.

1	1	1	1	1
2	2	2	2	2