

## MSM SEMAINE 4 École à la maison

### Rituels du matin :

- **Date** (donner la date Aujourd'hui, nous sommes ; Hier nous étions ; Demain nous serons)  
A partir des étiquettes des jours de la semaine, l'enfant énumère dans l'ordre ou chante les jours de la semaine en montrant chaque étiquette.
- **Compter le plus loin possible** (jusqu'à 15 et même plus loin, 30 pour ceux qui y parviennent).
- **Alphabet** : Réciter l'alphabet en chantant avec les étiquettes

## MS M JOUR 1 semaine 4

### Graphisme des vagues/lignes sinueuses : le poisson dans la mer

La semaine dernière tu as appris à tracer des vagues. Aujourd'hui, tu vas t'entraîner encore à tracer des vagues. Pour cela, tu vas dessiner un ou plusieurs poissons dans la mer.

#### 1<sup>ère</sup> étape : dessiner la mer

**Matériel** : peinture verte et bleue ou crayons de couleurs/feutres verte et bleue ou autre matériel, feutres fins

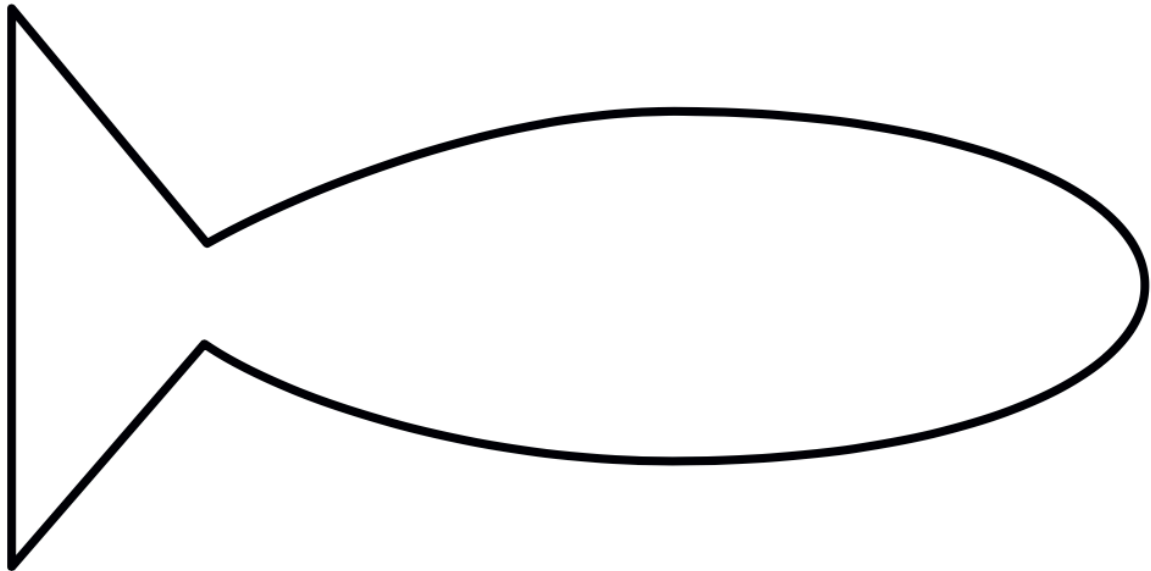
1-tracer de gros traits horizontaux en alternant les couleurs vertes et bleues. Puis tracer des vagues par-dessus ces traits. Parents, si besoin, vous pouvez aider votre enfant en traçant la première vague afin qu'il dispose d'un repère.

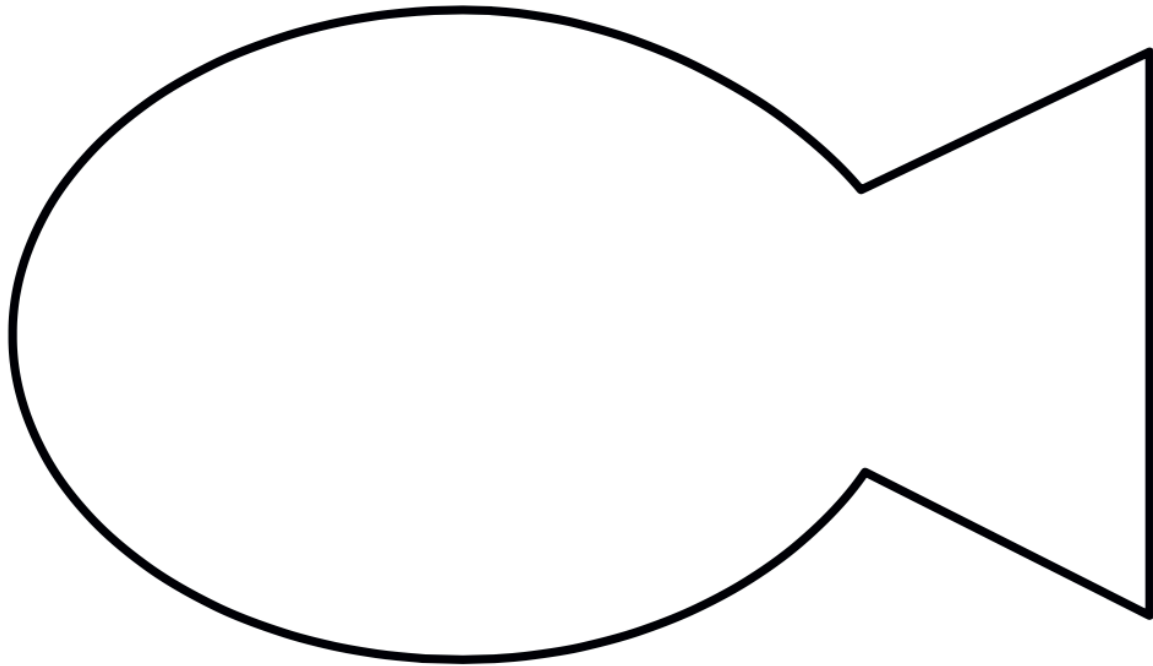
#### 2<sup>ème</sup> étape : dessiner les poissons

**Matériel** : des gabarits de poissons à imprimer ou à reproduire, des feutres fins et une paire de ciseaux

**Consigne** : tu vas réaliser des poissons avec les gabarits puis tu colleras tes poissons sur le dessin de la mer que tu as fait précédemment.

- 1- L'enfant dessine son poisson à partir du gabarit. Avec son gabarit, il trace le contour du poisson sur une feuille blanche.
- 2- Il trace des petites vagues à l'intérieur de celui-ci en utilisant les feutres fins.
- 3- L'enfant réalise un ou plusieurs poissons en fonction de ce qu'il peut faire.
- 4- Découper les poissons et les coller sur le dessin de la mer.





### **Greli Grelo :**

Cette semaine je te propose de rejouer au jeu du Greli Grelo.

**Matériel :** des petits objets tels que des graines, des perles ou des cailloux..., cartes nombres de 1 à 5 en chiffre et en points de dé

**But du jeu :** tu dois trouver le nombre de graines cachées dans les mains de tes parents. Le lien ci-après vous permet de voir comment jouer au jeu

Parents, placez d'abord 2 graines dans votre main gauche et montrez-les à votre enfant main ouverte puis refermez votre main. (Votre enfant peut ainsi compter le nombre de graines qu'il y a). Faites ensuite pareil avec votre main droite avec 1 objet et refermez votre main.

Rassemblez vos graines dans vos mains fermées et prononcez la question suivante en « secouant vos mains : **"Greli-Grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?"**

L'enfant donne sa réponse et vous validez sa réponse avec lui en ouvrant vos mains et en comptant avec lui le nombre de graines de vos mains. 2 et 1

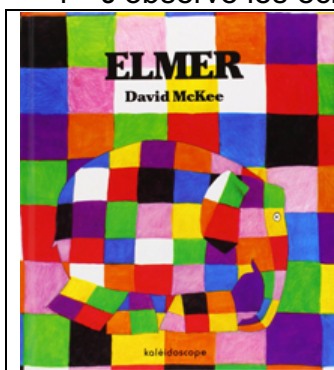
1, et encore 1 ça fait 2 (quand vous dites 2 montrer les 2 graines avec votre doigt en « entourant » les graines. Et encore 1 autre graine, 2 et 1 ça fait bien 3. Là aussi pour donner la quantité 3 montrer bien les 3 graines en même temps « en entourant les 3 graines avec votre main ». L'enfant doit pouvoir ainsi comprendre que c'est toutes les graines ensemble qui font la quantité 3.

Poursuivez le jeu avec d'autres quantité dans vos mains et procédez de la façon expliquée ci-dessus. Avec 3 et 2, 2 et 2, 4 et 1.

**Variables du jeu :** pour donner sa réponse, l'enfant peut montrer des cartes de nombres en chiffres, en points de dé (constellations) ou avec ses doigts. Pour cela, préparer des cartes de 1 à 5 en chiffre et en points de dé

**Écriture : découverte des lettres en script** **Attention nouvelle notion**

## 1- J'observe les écritures



Te rappelles-tu de cet album ?

C'est bien celui d'ELMER. Nous avons étudié cet album en classe. Maintenant, observe bien **le titre** et dis-moi si tu reconnais quelques lettres de l'alphabet. Nomme-les.

**ELMER**

Sur l'album, au-dessous du titre, on peut voir le nom de la personne qui a écrit l'histoire : l'auteur.

**David McKee**

Observe bien les lettres du titre et celles de l'auteur...

Il y a des lettres que tu connais et d'autres non. Il y a des grandes lettres et des petites lettres. Les grandes lettres de l'alphabet, celles que tu as l'habitude de voir s'appellent les lettres en capitale. Et les petites lettres celles que tu viens de découvrir s'appellent les lettres script (en script)

Lorsque tu tapes sur un ordinateur ou lorsque tu regardes l'écriture dans un livre/album on utilise l'écriture en script.

## 2- J'observe et je manipule

**Associer les lettres en capitales et en script**

**Matériel** : fiche alphabet en capitale et en script à imprimer ou à reproduire

- Donner la fiche alphabet capitale à l'enfant et lui demander de nommer les lettres capitales connues
- Parents, découpez les lettres en script puis dites-lui qu'il s'agit des lettres en script. Il faudra que l'enfant les **associe à côté de la lettre correspondante en capitale**

Certaines lettres seront plus faciles que d'autres à associer : c, u, w, x, y, z, o, p, i

- Si nécessaire, aidez votre enfant pour les autres lettres.
- Parents une fois que votre enfant a associé les deux types de lettres, prenez le temps avec lui d'observer les deux écritures. **Identifiez avec lui les différences et les ressemblances.**
- Terminez l'activité par la chanson de l'alphabet. L'enfant peut pointer du doigt les lettres quand il chante la chanson.

**Les dominos**

**Consigne** : dessine les points du domino en regardant bien le nombre indiqué.

3	
---	--

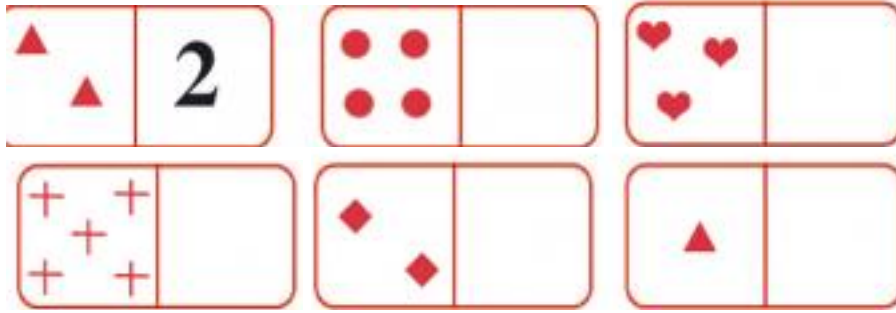
1	
---	--

4	
---	--

5	
---	--

2	
---	--

**Consigne** : écrit le nombre qui correspond à celui indiqué sur les dominos



## MS M JOUR 3 semaine 4

### Associer les lettres en capitales et en script

Tu te souviens des lettres en script ? celles que l'on a découvertes la dernière fois ? on les retrouve dans les livres et les histoires ou lorsque l'on tape à l'ordinateur.

Aujourd'hui, tu vas essayer d'associer encore plus de lettres ensemble. A toi de jouer.

(Même activité que le jour 2 pour aider l'enfant à mémoriser et à assimiler la notion de lettres en script).

Reprendre le matériel alphabet en capitale et en script.

Demander à l'enfant d'**associer la lettre en script à côté de celle en capitale**.

- Si nécessaire, aidez votre enfant pour les autres lettres.
- Terminer l'activité par la chanson de l'alphabet.

### Graphisme des vagues fiche

**Matériel** : fiche des vagues à imprimer ou à reproduire

**Consigne** : je trace des vagues

Sur la fiche, l'enfant trace des vagues à partir des modèles

### Réaliser/compléter/dénombrer des collections de 1 à 6 objets

**Matériel** : cartes des nombres de 1 à 6 en chiffres, en points du dés (constellation) (vous pouvez utiliser aussi un dé si vous en avez un), des petits objets tels que pièces de Lego, bouchons, jetons ou des autres objets qui pourront servir à réaliser des collections

**1- Fabriquer une collection** : « tu vas me fabriquer une collection de 4 objets ».

Pendant, l'activité veillez à encourager votre enfant à le féliciter pour le motiver et valoriser son travail. Faire de même avec les nombres de 1 à 6.

**2- Fabriquer une collection** : « tu vas me fabriquer une collection de « comme ça » d'objets » **ATTENTION CETTE FOIS, montrer lui la carte mais ne dites pas la quantité à l'enfant. A lui de la trouver !** on peut ensuite remplacer les cartes par le dé ou alors des cartes tirées au hasard...

**3- Compléter une collection.** Parents, placez des objets sur la table puis placez une carte nombre de 2 à 6 près des objets et demandez à l'enfant de rajouter des jetons pour au total en avoir comme sur la carte.

**4- Dénombrer le nombre de jetons** c'est-à-dire de demander à l'enfant de donner la quantité totale de jetons qu'il y a.

Parents, placez une quantité de jetons/d'objets sur la table et demandez à l'enfant le nombre d'objets qu'il y a. L'enfant pourra déplacer les objets pour pouvoir les dénombrer. Un jeton et encore un jeton maintenant j'ai deux jetons. Deux jetons et encore un jeton ça fait trois jetons...

**Important** : lorsque l'enfant vous dit par exemple **et encore un jeton** maintenant j'en ai deux, il doit entourer du doigt les deux jetons et non pas avoir la main sur le deuxième jeton qu'il a rajouté. En entourant du doigt les deux jetons, cela va lui permettre de comprendre que ce sont les deux jetons qui font deux. Parents, placez une quantité d'objets de 2 à 6 jetons pour cette activité.

**Dessine un bonhomme puis ta maman.**

Parents, pour aider votre enfant à dessiner un bonhomme complet, vous allez parler à votre enfant en même temps qu'il fait son dessin. Vous allez lui dire ce qu'il faut dessiner pas à pas pour ne rien oublier. Ce qui est important ce n'est pas la ressemblance mais l'idée de ne pas manquer les éléments qui constituent le corps humain.

**1- On commence par la tête.** Parents, prenez d'abord le temps avec votre enfant d'observer ce qu'il va falloir dessiner. L'enfant nomme les parties à dessiner. Puis il commence son dessin. On lui dit ce qu'il faut dessiner pas à pas. Dites-lui en même temps qu'il dessine « On commence par la tête, les yeux, le nez, la bouche, les cheveux, les oreilles. Et voilà la tête. Puis, il ne faut pas oublier le cou. »

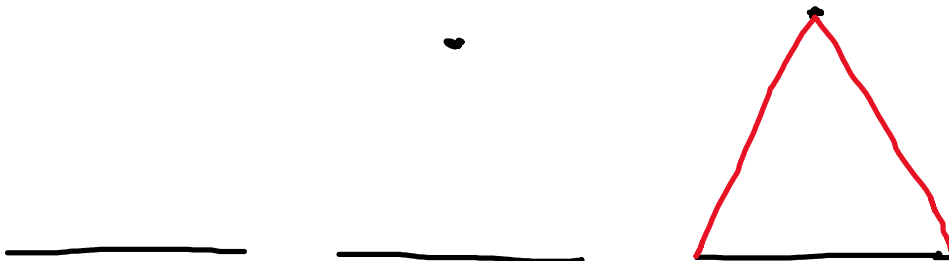
**2- Le corps.** « Après la tête, on va dessiner le corps, on ajoute les bras, on ajoute les mains et les doigts. Lui demander combien de doigts tu vas dessiner sur la main. Faire les jambes (bien lui dire qu'il y en a 2). Puis les pieds, il dessine ensuite les orteils (faire compter le nombre d'orteils) » et oui 5 orteils comme 5 doigts d'une main

**3- Dessine ensuite ta maman.** Près de ton dessin, tu vas écrire le mot MAMAN. Rappelle-toi, pour écrire le mot MAMAN il te faut (rappel de la poésie) 2 M à la crème, 2 A en chocolat, et 1 N en nougat

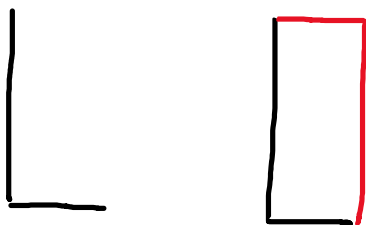
**Dessins dirigés avec des formes géométriques.**

1- Revoir avec les enfants les formes géométriques. Faire nommer et faire dessiner.

**Le triangle :** je trace un trait horizontal (couché) puis au-dessus ou au-dessous du trait ou je fais un petit point. Puis, de chaque côté du trait horizontal je trace un trait oblique qui va jusqu'au petit point.

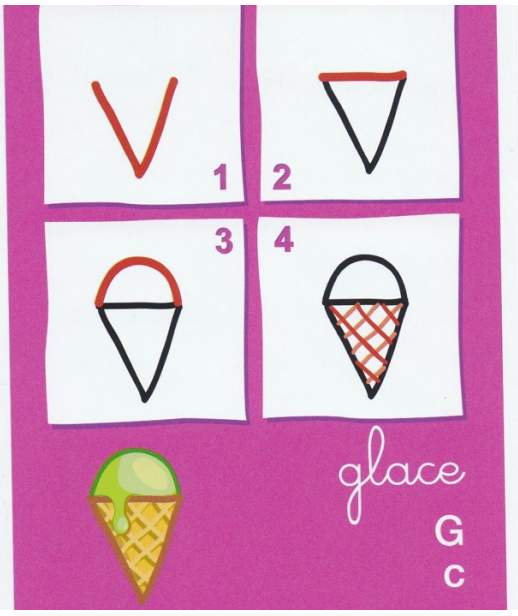
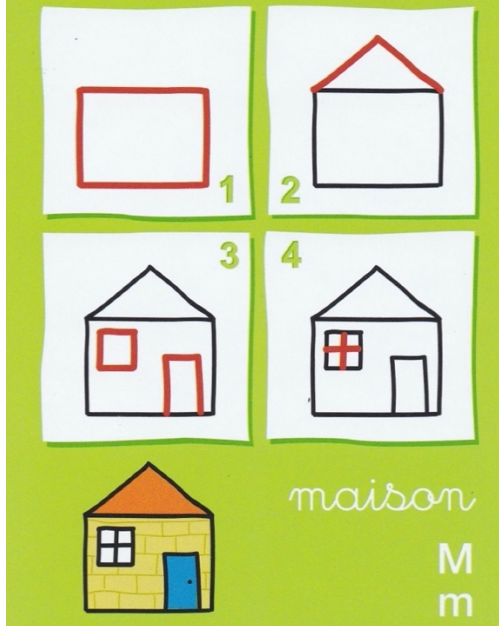
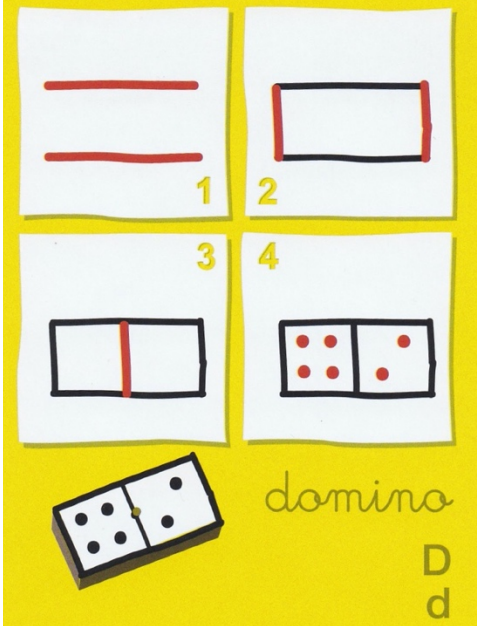
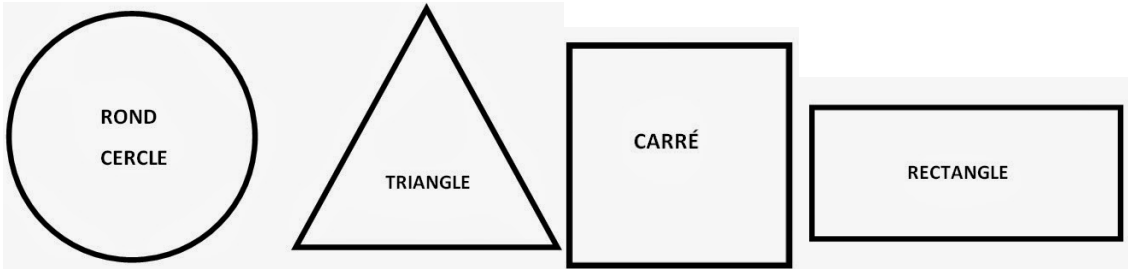


**Le rectangle :** je fais un grand L, un grand trait vertical et un trait horizontal plus petit. Puis je trace un petit trait horizontal en haut et je referme ensuite le rectangle.



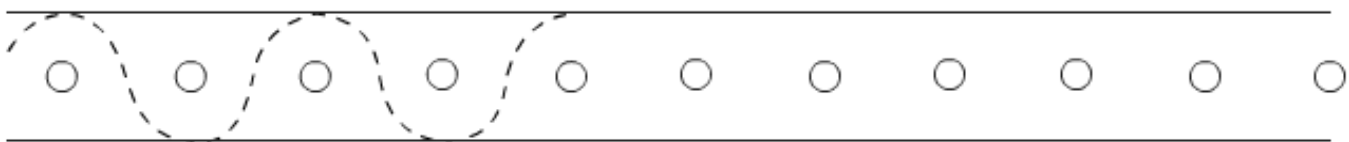
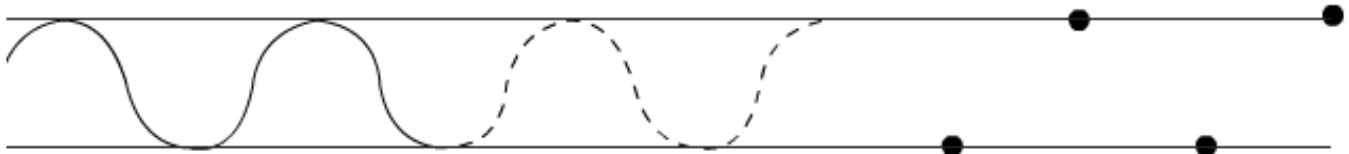
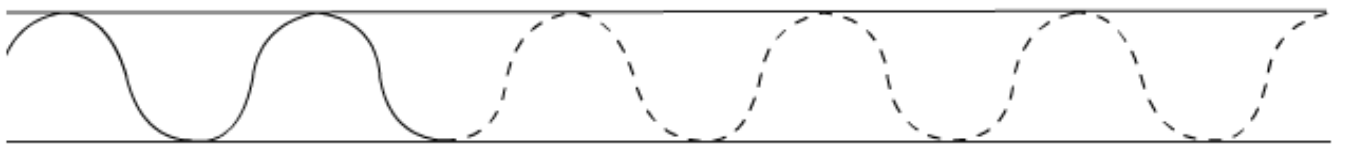
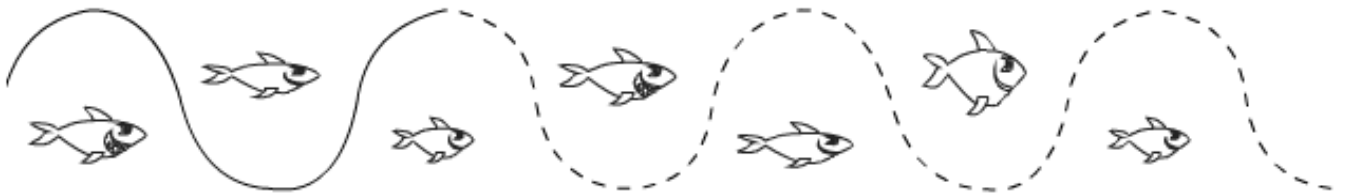
Entraîne-toi plusieurs fois à faire les formes géométriques. Tu peux dessiner les formes dans plusieurs sens.

**Pour le rond :** lui dire que le mot **CERCLE** c'est un autre mot pour dire le rond.



a	b	c	d
e	f	g	h
i	j	k	l
m	n	o	p
q	r	s	t
u	v	w	x
y	z		

# Les vagues





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