

Vendredi 12 juin

Activités pour les PS/MS

Langage: Raconter l'histoire.



Vous aurez besoin des images des aliments de l'histoire que vous pourrez imprimer ou dessiner (aliments histoire chenille.pdf en pièce jointe) et d'une boîte qui représente la chenille.

L'adulte découpe les images :

- Pour les PS découpez sur les traits pour laisser les aliments groupés.
- Pour les MS, vous pouvez découper les aliments un par un pour que l'enfant ensuite les identifie, les nomme et les énumère

- L'enfant colorie avec soin les images imprimées ou dessinées et les nomme avec vous pour vous assurer qu'il identifie bien chaque aliment.

L'enfant peut raconter l'histoire de la chenille en s'aidant des images et glisse au et à mesure les aliments dans la boîte, en respectant l'ordre de l'histoire.

Mathématiques : jeu de la chenille

L'adulte dessine les chenilles (une chenille par joueur) comme sur la photo ci-dessous avec une dix ronds pour le corps.

1- **Jeu PS** : prendre la quantité demandée (1, 2 ou 3)

Matériel : une chenille par joueur
des jetons (ou des bouchons de bouteille ou des haricots...)
un dé (avec faces de 1 à 3)

Le joueur lance le dé, dit le nombre indiqué par le dé et prend ce nombre de jetons (ou bouchons ou haricots ...) et les place sur sa chenille. Le premier joueur qui a rempli sa chenille a gagné.



2- **Jeu MS** : Lire les chiffres et connaître l'ordre des nombres.

Matériel : une chenille par joueur
des bouchons de bouteille numérotés de 1 à 10 pour chaque joueur.
deux dés avec les constellations de 1 à 6

Le joueur lance les deux dés, dit les nombres indiqués par les dés.
Deux possibilités :

- soit il choisit les deux nombres indiqués par les dés et il prend les bouchons de ces nombres et les pose sur sa chenille (au bon endroit).
- Soit il peut aussi compter ensemble les points des 2 dés et prendre le bouchon avec ce nombre et le poser sur sa chenille (au bon endroit).

Par exemple si l'enfant lance les dés et que les dés indiquent 3 et 6. Il peut choisir de prendre le bouchon 3 et le bouchon 6, ou alors il peut choisir de prendre le bouchon 9 (obtenu en comptant 6+3)

C'est ensuite au joueur suivant de lancer les dés.

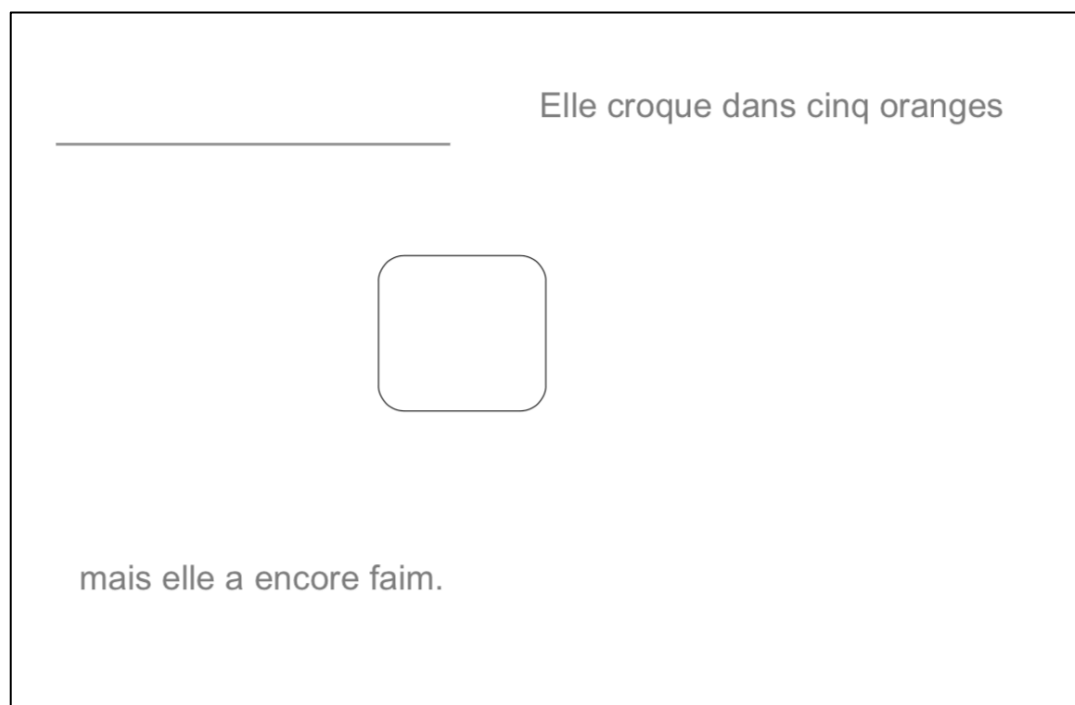
Le premier joueur qui a rempli sa chenille a gagné.

Sciences :

- Les yeux fermés, reconnaître les fruits en les touchant ou en les sentant.
- Goûter , les yeux fermés, les différents aliments croqués par la chenille (fraise, pomme, orange, prune, poire, fromage, saucisson, cornichon, gâteau, pastèque...) et essayer de les identifier.
- Faire une salade de fruits avec 1 pomme, 2 poires, 3 prunes, 4 fraises, 5 oranges.

Livre à compter : page 5

L'adulte prépare la demi-feuille comme ci-dessous.



Pour les PS:

1- L'adulte prépare des étiquettes pour les lettres V, E, N, D, R, E, D et I. L'enfant avec le modèle remet les lettres dans l'ordre sur la ligne pour construire le mot VENDREDI.

1- L'adulte écrit le chiffre 5 sur la feuille.

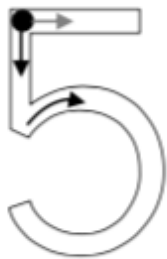
2- L'enfant, avec l'aide de l'adulte, dessine 5 points sur la face du dé.

3- L'adulte dessine 5 oranges et l'enfant les colorie avec soin.

Pour les MS:

1- L'adulte écrit en majuscules le modèle VENDREDI sur une feuille et l'enfant recopie le mot VENDREDI sur la ligne.

2- L'enfant écrit le chiffre 5 en respectant le sens de tracé.



On commence en haut (sur le point noir). On descend pour tracer un trait petit trait vertical, puis on s'arrête et on tourne vers la droite comme pour tracer un rond mais on ne le « ferme » pas. A la fin on trace le petit trait horizontal de la gauche vers la droite.

3- Puis il dessine cinq points sur la face du dé.

4- Enfin il dessine cinq oranges et les colorie.

Ci-dessous, un exemple de page remplie :

VENDREDI Elle croque dans cinq oranges

5



mais elle a encore faim.