

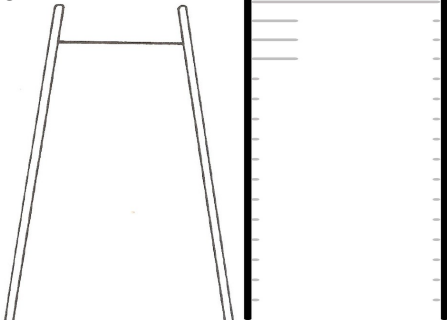
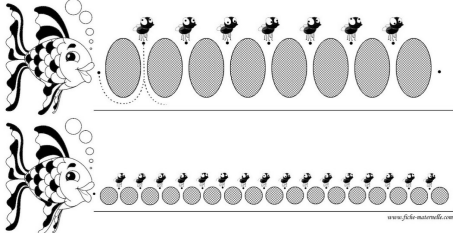
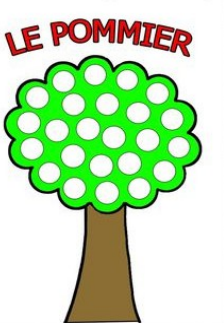


11/05/20	TPS/PS	MS
<p>ECOUTER DES HISTOIRES</p>	<p>Le secret (E. BATTUT) https://www.youtube.com/watch?v=cH3Q4HmytP8 Après visionnage faire raconter l'histoire par l'enfant à l'aide des images (son coupé l'enfant raconte)</p>	
<p>ECRITURE</p>	<p>Écrire sur une feuille l'initiale de votre enfant au crayon de bois (l'écrire plusieurs fois) . L'enfant repasse par dessus avec un feutre (lui rappeler le sens du tracé de la lettre)</p>  <p>Le dactis historique L'enfant écrit les lettres verticalement en allant de haut en bas. Cela permet d'écrire la silhouette de la lettre sans avoir à faire l'équilibre de la lettre, et à ce point elle ressemble plus à un dessin qu'à une lettre.</p> <p>Autres dactis possibles Pour permettre de travailler le dactis de gauche à droite, il est possible de proposer pour certaines lettres des dactis qui impliquent moins de mouvement de la main et plus de mouvement de la tête et du cou. Cela permet de travailler le dactis de gauche à droite.</p>	<p>Écrire le nom des animaux de l'histoire : « le secret » avec un modèle :</p> <p>SOURIS ECUREUIL OISEAU TORTUE HERRISSON LAPIN GRENOUILLE</p>  <p>Le dactis historique L'enfant écrit les lettres verticalement en allant de haut en bas. Cela permet d'écrire la silhouette de la lettre sans avoir à faire l'équilibre de la lettre, et à ce point elle ressemble plus à un dessin qu'à une lettre.</p> <p>Autres dactis possibles Pour permettre de travailler le dactis de gauche à droite, il est possible de proposer pour certaines lettres des dactis qui impliquent moins de mouvement de la main et plus de mouvement de la tête et du cou. Cela permet de travailler le dactis de gauche à droite.</p>
<p>APHISME</p>	<p>Fiche : les échelles « trace les barreaux des échelles » (respecter le sens du tracé : de la gauche vers la droite)</p> 	<p>Les ponts à l'envers uuuuuu Matériel : bac de farine/sable/semoule, placer une ligne de bouchons (ou tout autre objet). Avec son doigt, l'enfant trace des ponts en passant par-dessous les bouchons. Lorsque l'enfant maîtrise suffisamment le sens du tracé lui donner la fiche. Si vous n'avez d'imprimante vous pouvez coller des gommettes ou tracer des ronds pour que l'enfant puisse tracer en dessous</p> <p>Aide notre ami à croquer toutes les mouches.</p> 

<p>MATHS</p>	<p>LE JEU DU POMMIER</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 planche de jeu par joueur (arbre à imprimer ou à dessiner) - des jetons (diamètre à peu près équivalent aux pommes) ou des boules de pâte à modeler... -1 dé avec les constellations de 1 à 3 <p>Le but du jeu est d'être le premier à avoir placé ses pommes sur tous les pommiers.</p> <p>Règles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer le dé chacun son tour. • Prendre autant de pommes qu'il y a de points sur le dé. 	<p>LE JEU DU POMMIER</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 planche de jeu par joueur (arbre à imprimer ou à dessiner) - des jetons (diamètre à peu près équivalent aux pommes) ou des boules de pâte à modeler... - 1 dé avec les constellations de 1 à 5 sur la dernière face coller le dessin d'un petit ver <p>Le but du jeu est d'être le premier à avoir placé ses pommes sur tous les pommiers.</p> <p>Règles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer le dé chacun son tour. • Prendre autant de pommes qu'il y a de points sur le dé. • Poser les pommes sur l'arbre. • Si on tombe sur la face avec le dessin du ver on enlève une.
<p>AUTRE :</p>	<p>Discrimination visuelle Consignes: retrouve les noms des personnages et colle les étiquettes correspondantes en dessous. Danse : le boogie-woogie https://www.youtube.com/watch?v=QFPU3Fr6JTU</p>	
<p>DEFIS</p>	<p>Aujourd'hui je danse à la carte ! » Et si on faisait une bataille dansée ?</p> <p>Tu as besoin d'un jeu de cartes de 32 ou 52 cartes, prépare-le en enlevant les cartes avec les figures (pour les PS -MS ne mettre que de 1 à 5).</p> <p>Ce jeu se fait à deux joueurs minimum : on distribue les cartes entre les joueurs, sans les regarder. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet, le second fait la même chose. Le joueur ayant mis la carte la plus forte ramasse les deux cartes. Le perdant doit faire une action correspondant au dessin ci-dessous, le nombre indique le nombre de fois à la réaliser</p> <p>cœur= tourner trèfle= faire une statue en posant 3 parties de son corps au sol ou faire le tour de la table à 4 pattes pique= faire un saut carreaux=saut à pied joints en reculant</p> <p>Par exemple, si la carte la plus forte est le 4 de pique, le perdant doit faire 4 sauts. On dit « bataille » quand 2 cartes sont de même valeur. Dans ce cas, on rejoue chacun une autre carte. La carte la plus forte emporte alors toute les cartes de la bataille. Pour gagner, il faut avoir remporté toutes les cartes du jeu !</p> <p>A chaque présentation de carte, aider votre enfant à formuler ce qu'il doit faire ou ce que vous devez faire : « tu tournes 3 fois », « tu sautes 5 fois ».</p>	

Prénom : _____

Date : _____

Découvrir l'écrit : Savoir retrouver un mot à l'aide d'un modèle

Consigne : J'entoure le mot « POMME » et le mot « SOURIS ».

entoure



POMME

POMPIER

OMBRE

POMME

PAPA

POMME

POMMIER

POMME



SOURIS

SOURIS

SORCIERE

SAC

SOURIS

SOUPE

SOUS

SOURIS



<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	





<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN	

Je m'appelle:

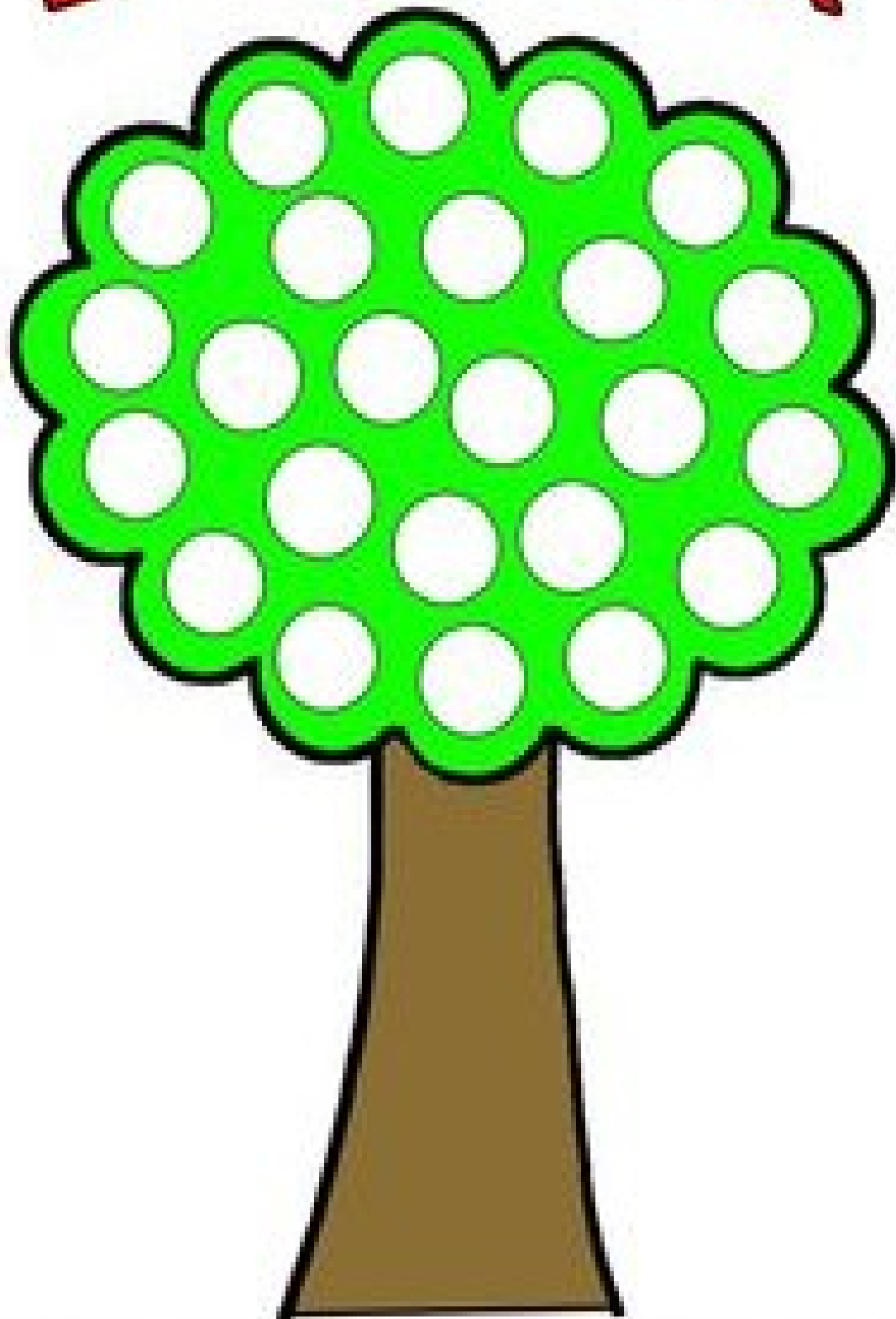


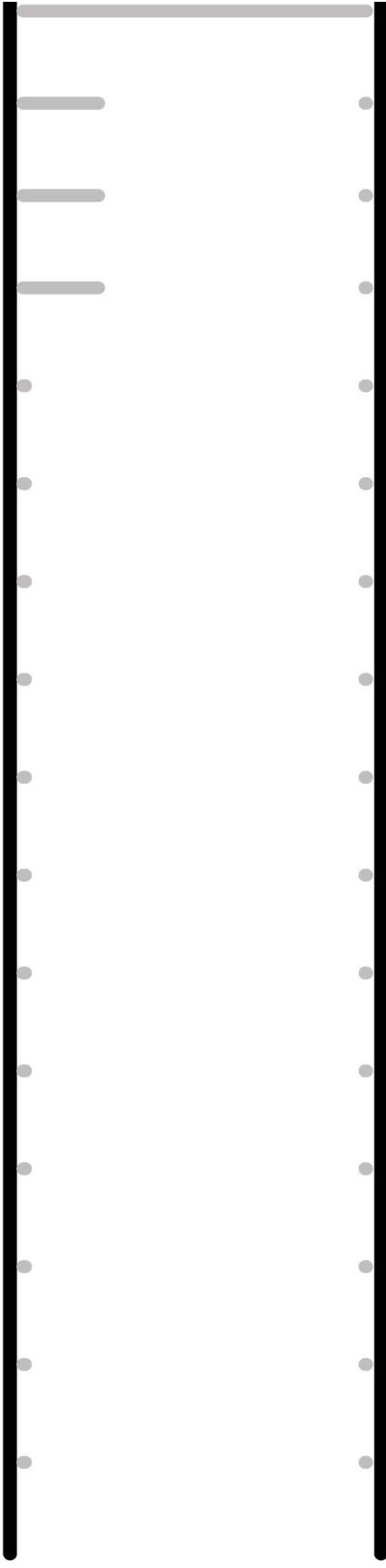
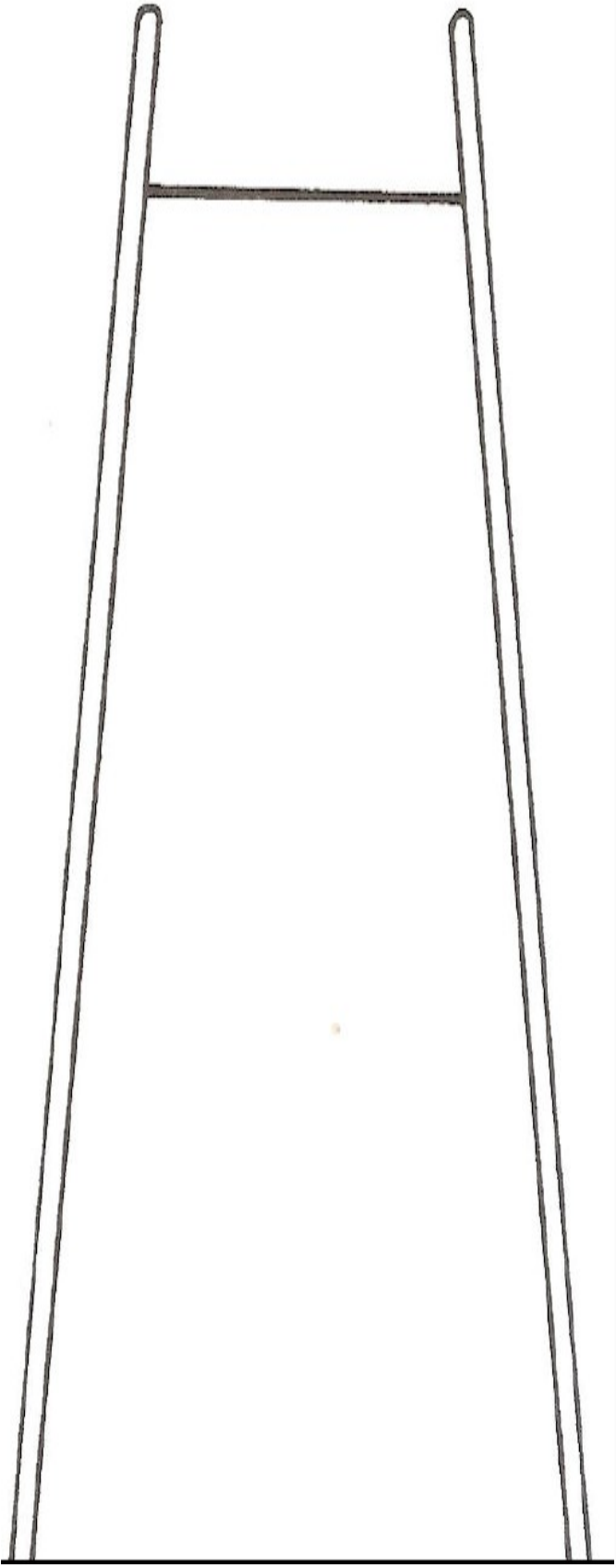
Domaine : Découvrir l'écrit / Se Préparer à apprendre à lire et à écrire
Consignes : retrouver les noms des personnages et colle les étiquettes correspondantes en dessous.

			
<u>S</u> OURIS	<u>E</u> CUREUIL	<u>O</u> ISEAU	<u>G</u> RENOUILLE

		
<u>T</u> ORTUE	<u>H</u> ERISSON	<u>L</u> APIN

LE POMMIER





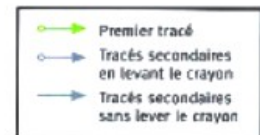
Le ductus historique

Il consiste à tracer tous les traits verticaux ou obliques en allant de haut en bas. Cela permet d'éviter la déformation de la lettre mais impose de lever régulièrement le crayon, ce qui peut être compliqué pour certains élèves et rend le tracé assez lent.



Autres ductus possibles

Pour privilégier la rapidité et la fluidité du geste, il est possible de proposer pour certaines lettres des ductus qui imposent moins de levés de crayon. Il faudra néanmoins être attentif aux déformations des lettres et veiller à commencer le tracé des lettres droites et obliques à gauche, celui des lettres ovales en haut et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Aide notre ami à croquer toutes les mouches.

