


Thème du printemps autour d'un album : "La chenille qui fait des trous" d'Eric CARLE

<p>LANGAGE</p> <p>« La chenille qui fait des trous »</p> 	<p>→ <u>Découvrir l'album</u> : "la chenille qui fait des trous" d'ERIC CARLE sur les liens suivants https://www.youtube.com/watch?v=MCL5EKgTTuQ https://www.youtube.com/watch?v=Sjii1O2fGLg</p> <p>Travail sur la compréhension de l'histoire (accompagner avec les images la ou les premières fois): Reconnaître et nommer le personnage principal de l'histoire. Où se passe l'histoire ? A quel moment se passe l'histoire ? -la nuit de pleine lune ... Que mange la chenille ? Que devient la chenille ? Avec l'enfant, retrouver et formuler les différentes étapes de transformation de la chenille : oeuf, larve, chenille, cocon puis papillon.</p> <p>→ <u>Etude des mots clés de l'album</u> : Découvrir le référentiel de l'histoire</p> <p>→ <u>Jeu de mémoire auditif autour du vocabulaire de l'histoire</u>: https://www.youtube.com/watch?v=kb3UVgzDHnc</p> <p>→ <u>La boîte à mystère</u> : (suite) Mettre un objet dans une boîte à chaussure ou autre : le décrire (son nom, sa fonction, sa forme, sa couleur). Le lendemain, on demande à l'enfant de décrire l'objet de la veille de mémoire. Ajouter alors un deuxième objet en faisant le même travail de description. Chaque jour, on peut procéder ainsi en ajoutant un nouvel objet. Vidéo explicative: https://www.youtube.com/watch?v=cUo39kVwm28</p> <p>→ <u>Histoire en réseau sur la chenille</u> : "un petit trou dans une pomme" chez nathan</p>	<p>Dictionnaire à suivre</p> <p>boîte à chaussure vide et objets de la maison.</p> <p>Cliquez sur le titre</p>
<p>comptines</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=958-TgppS_Y - https://www.youtube.com/watch?v=QXIW2jArOaE</p>	
<p>ECRIT</p>	<p>→ <u>Poursuivre l'écriture de son prénom.</u> → <u>Les jours de la semaine:</u> Observer et nommer les jours de la semaine en s'aidant de la comptine des jours de la semaine (de la classe) Associer à chaque jour ce que mange la chenille à partir d'étiquettes mots et images papier (données plus bas) collées sur une frise par exemple et faire son livre. <u>Les jours de la semaine: (en lien avec la numération)</u> Observer et nommer les jours de la semaine en s'aidant de la comptine des jours de la semaine. Associer à chaque jour ce que mange la chenille à partir des étiquettes de papier données ci dessous.</p> <p>→ <u>Jouer au mot mystère</u> : l'adulte écrit un mot lettre à lettre en nommant chaque lettre . Quand le mot est écrit, demander à</p>	<p>étiquettes et comptine à suivre</p>

	<p>l'enfant de retrouver sur le référentiel le mot dont il s'agit. Vérifier la réponse en comparant lettre à lettre avec le référentiel. A partir des mots écrits en lettres capitales sur du dictionnaire (référentiel) , copier des mots clés en lettres capitales sur papier libre, sur un tableau...</p> <p>→ <u>Mémoriser les lettres de l'alphabet sous les deux écritures (suite)</u> : https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php</p>	
GRAPHISME	Tracer des croix en respectant le sens du tracé.	Doc à suivre
EXPLORER LE MONDE	<p>→ <u>Activités sur le vivant : "de la graine à la plante"</u> : observations et soins Prendre en photos les différentes étapes de croissance de la plante pour les remettre ensuite en ordre. Tenir à jour un tableau d'observation : photo-écrit- dessin de ce que l'on observe . Pour vous accompagner dans la démarche : https://www.youtube.com/watch?time_continue=840&v=NzdXMSk00o8&feature=emb_logo</p>	
	<p>→ Observer et identifier les formes simples à travers des objets de la vie quotidienne: Identifier la forme de chaque objet présenté sur la fiche : le carré, le rond, le triangle ou le rectangle la fiche : Nomme ces formes</p>	document à suivre
MATHEMATIQUES	<p><u>Activités sur les nombres: représentation, quantités, ordre , comparaison , mémorisation de la suite des nombres. (suite)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Réciter la comptine numérique le plus loin possible. → Dénombrer des petites quantités de 1 à 4/5 lors de différentes activités de la vie quotidienne. → <u>Jeu du saladier</u> avec des quantités de 1 à 6 voir plus si l'enfant est prêt. <p>https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>jeu du grand coeur</u> : reconnaissance des représentations des nombres. https://youtu.be/Tm7WIYKUekY → <u>jouer avec les quantités</u> : (en lien avec l'écrit) <p>Pioche une carte (à découper) ou prends un dé , puis prends le nombre de fruits (images à découper ou fruits en plastique) correspondant et pose-les dans l'assiette de la petite chenille. Réalise ainsi plusieurs menus de ton choix:</p>	<p>Un bol, un gobelet, des jetons, des graines type haricot, potiron, pois... Jeu de carte classique en retirant les valets, les dames et les rois.</p> <p>Documents à suivre</p>
ESPACE	<p>→ <u>Apprendre à se repérer sur un quadrillage</u> <u>Reproduire des modèles</u>: colorier les cases dans le quadrillage vierge en respectant le modèle du dessus (la reproduction est identique et non symétrique). On peut commencer en demandant à l'enfant de poser des légos de la bonne couleur dans les cases. Il vaut mieux donner un seul quadrillage à la fois pour éviter une surcharge visuelle.</p> <p><u>Repérer lignes et colonnes</u>: Découper les images puis les replacer comme indiqué dans le tableau.</p>	fiches à suivre

ARTS VISUELS	<p>Autour de la matière et des arts: Drôles de petites bêtes en cuisine !!! Avec les produits de saison, et en lien avec la découverte de l'album "la chenille qui fait des trous" et la saison du printemps, crée des petits bêtes que tu pourras déguster en famille !</p>  <p>Tu peux envoyer tes créations...</p> <p>bon appétit !</p> <p><u>Activités plastiques à partir d'artistes ou de défis.</u></p>	
MOTRICITE	<p><u>Faisons du sport à la maison :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance : le tir au panier • La course du garçon de café 	Document à suivre

DICTIONNAIRE PS

La chenille qui fait des trous



CHENILLE



COCON



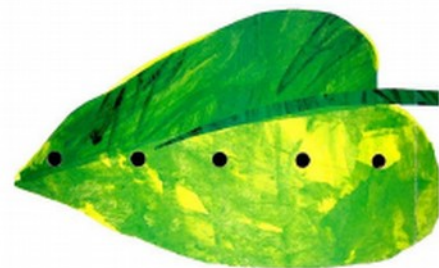
PAPILLON



SOLEIL



LUNE



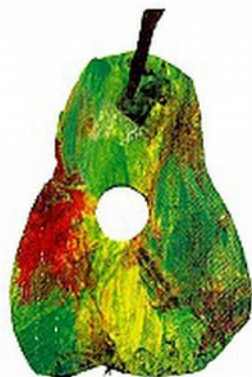
FEUILLE

DICTIONNAIRE DES FRUITS

La chenille qui fait des trous



POMME



POIRE



PRUNE



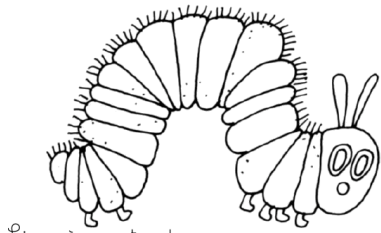
FRAISE



ORANGE

Nom du jour

Placer ce qu'elle a mangé



LA SEMAINE

LUNDI ORANGE, la semaine change

MARDI ROUGE, on travaille et on bouge

MERCREDI ROSE, on se repose






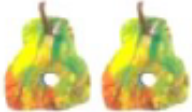

JEUDI VERT, on ne fait pas de colère

VENDREDI JAUNE, on peut rire jaune

SAMEDI BLEU, on est heureux

DIMANCHE BLANC, on est content !!



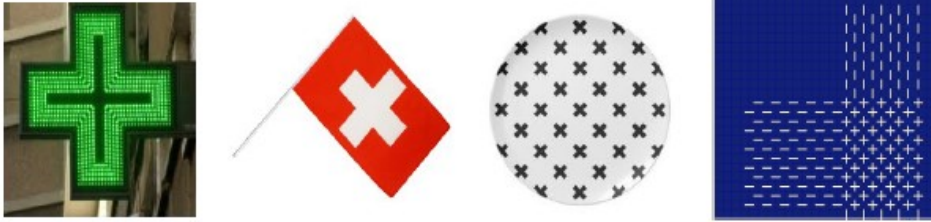
			
			

LUNDI	MERCREDI	VENDREDI	DIMANCHE
MARDI	JEUDI	SAMEDI	

3 Tracer des croix :

→ Découverte du tracé:

Observer des motifs dessinés sur une assiette, un pull, la croix de la pharmacie, d'un drapeau...



→ Réaliser des croix en utilisant du matériel:

Utiliser différents matériels de la maison pour créer des croix (kappas, bandes de papier...)
Verbaliser sa démarche.



→ Tracer des croix à la peinture et/ou dans la semoule, la farine, les graines, le sable, la farine ou le sucre

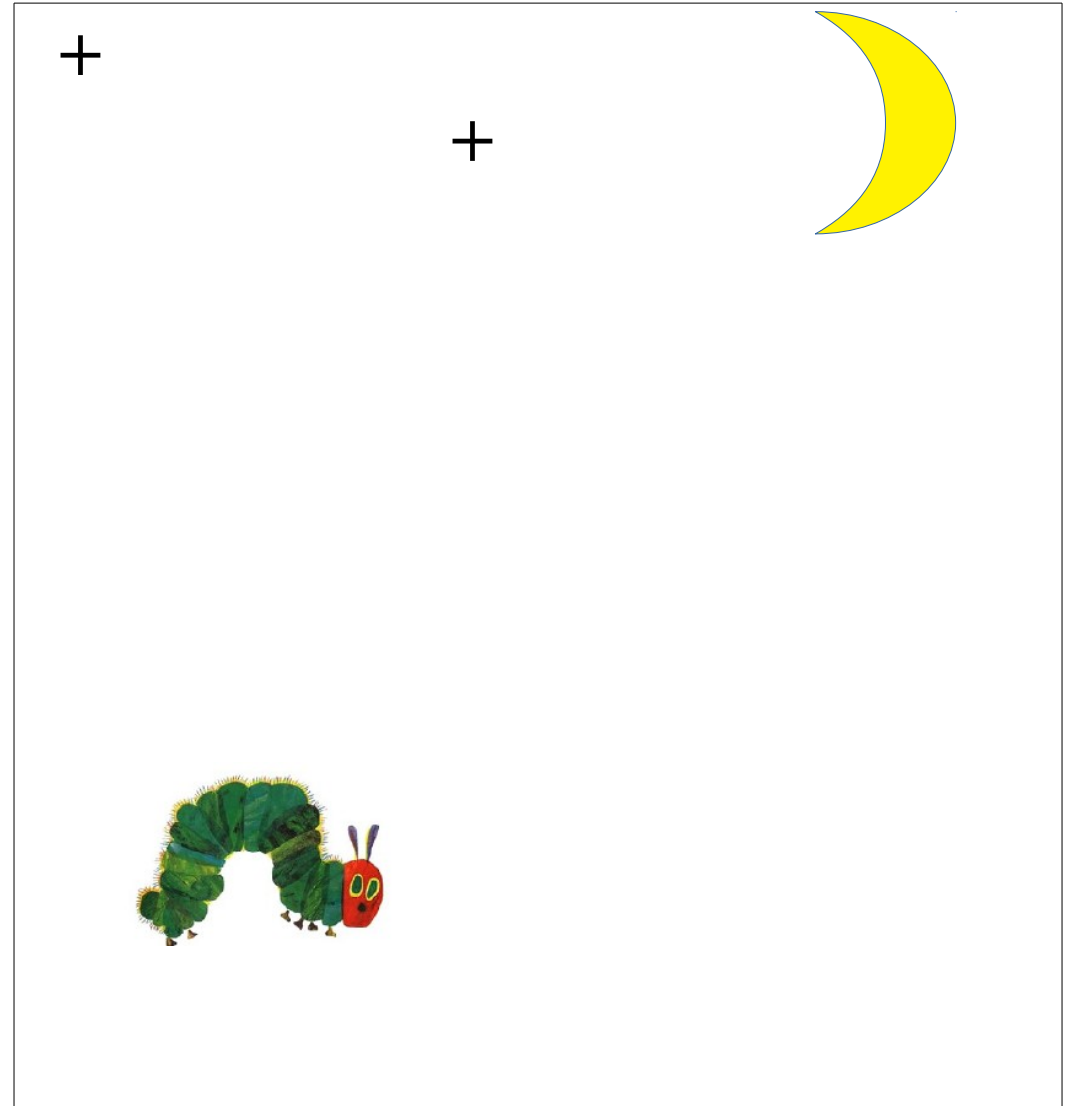


→ Tracer des croix au crayon: guider au départ en réalisant des points de même couleur à relier.
Sens de tracé à respecter: de gauche à droite- de bas en haut.



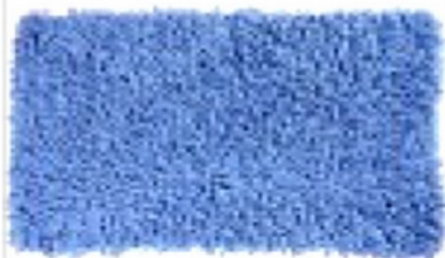
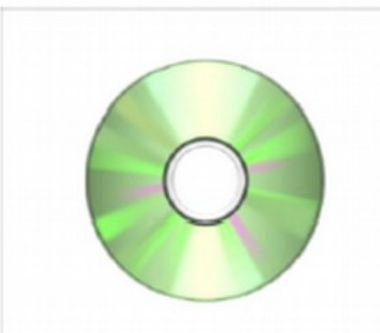
Morellet François

A toi de tracer des croix pour représenter les étoiles :

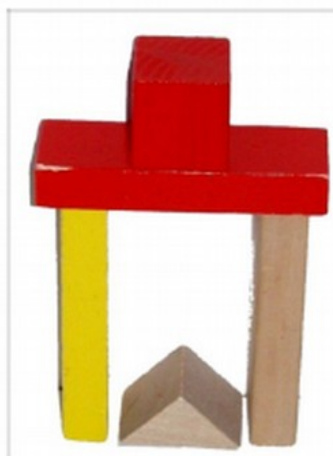


Distinguer des formes géométriques parmi des objets de la vie quotidienne et des images:

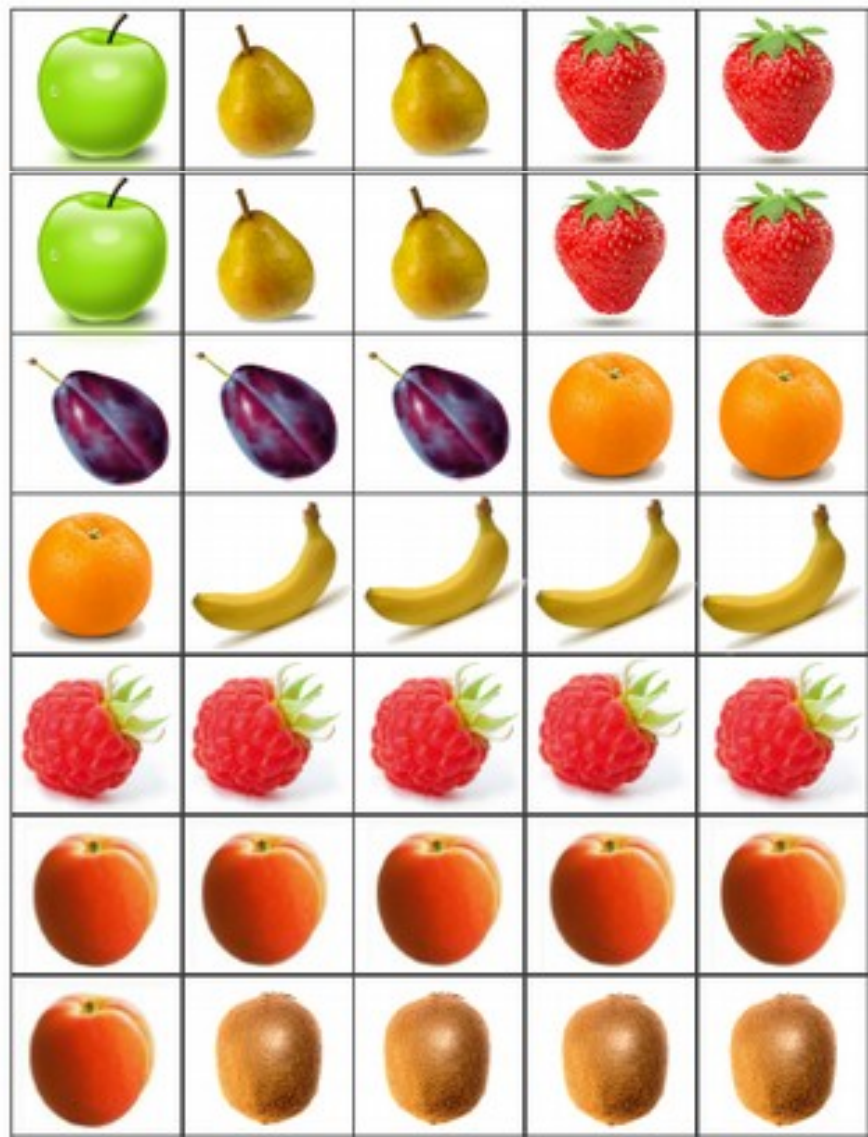
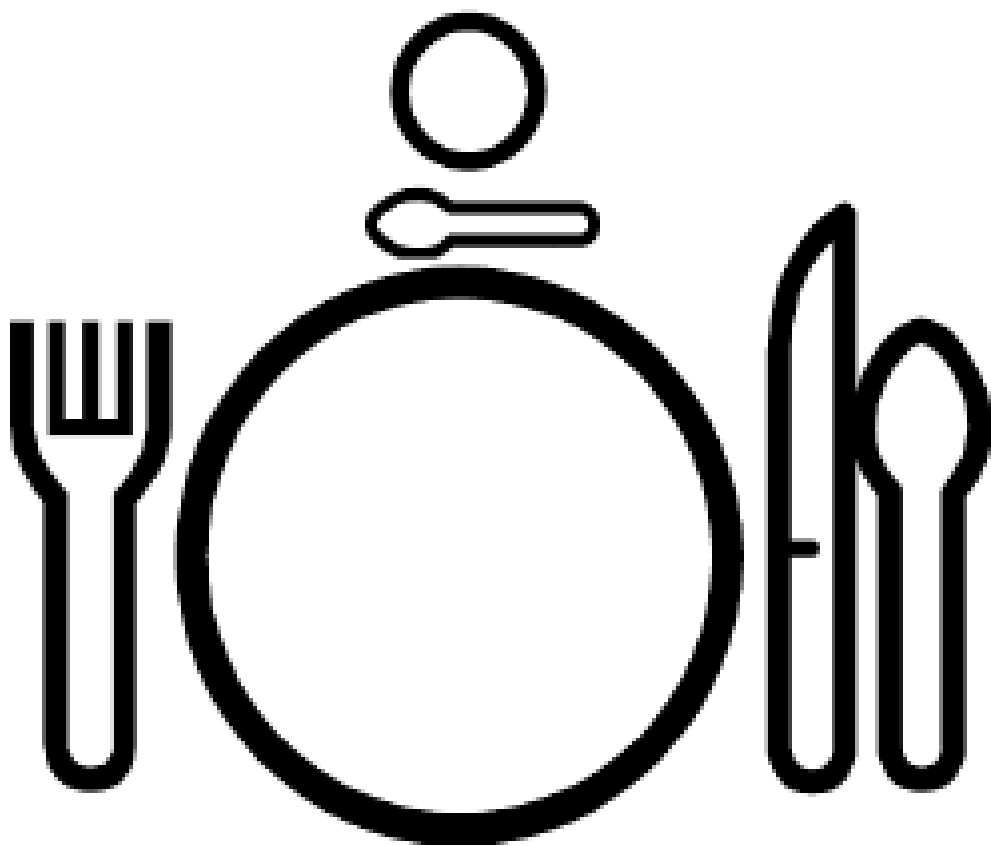
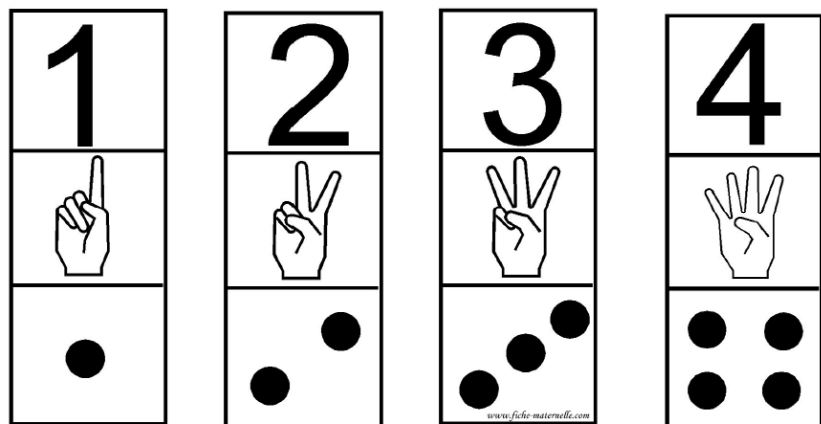
Regarde les images et trouve au moins : un rond, un carré, un triangle, un rectangle (MS) . .



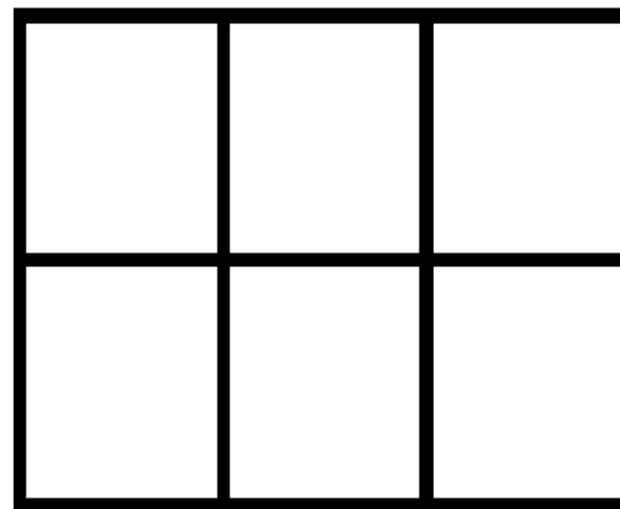
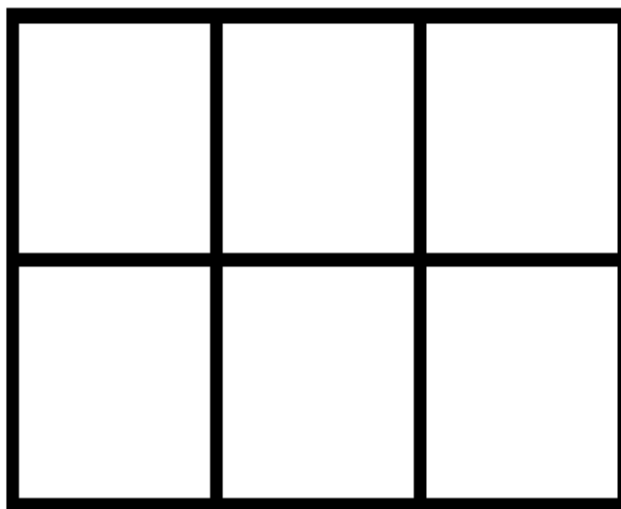
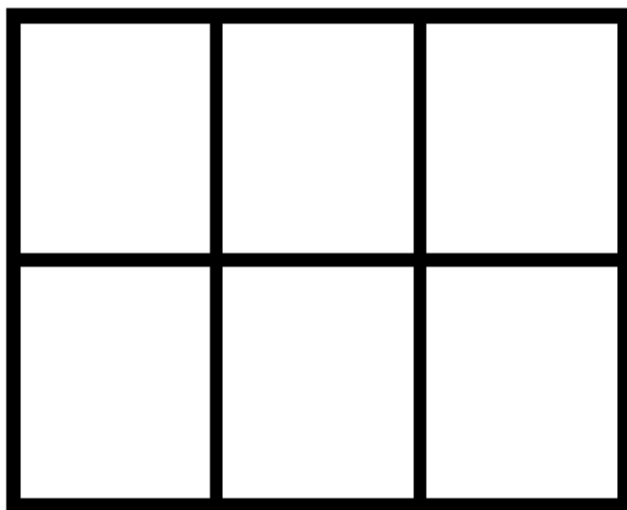
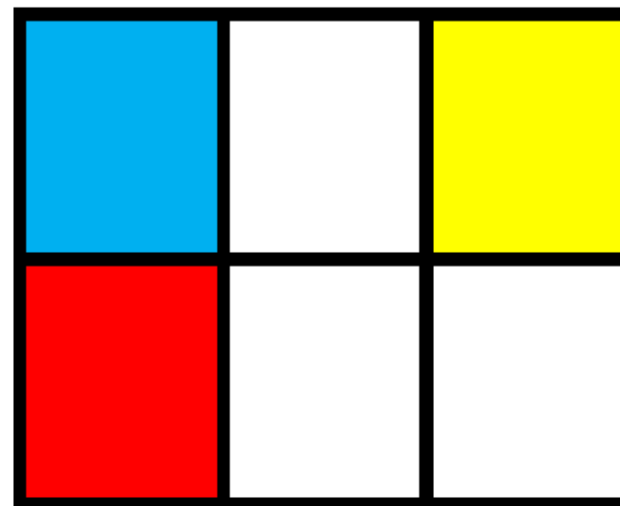
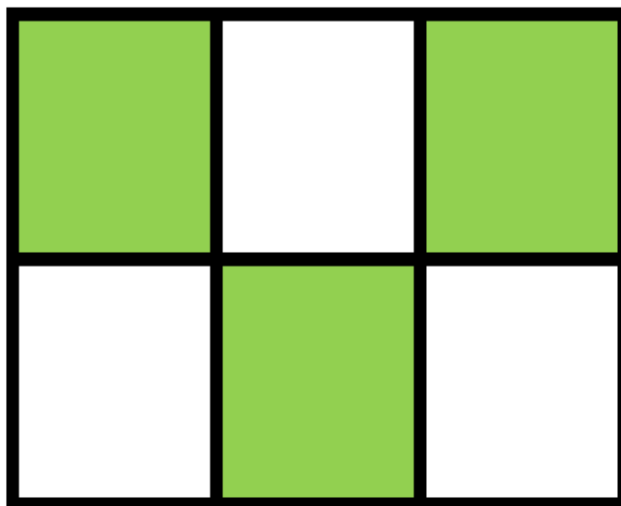
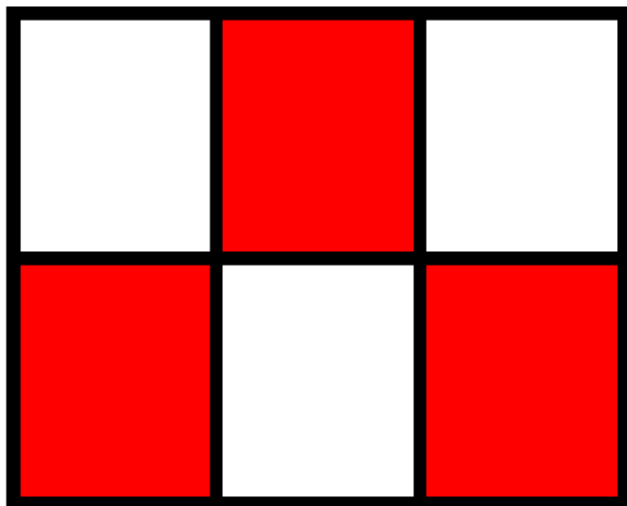
Auguste Herbin







A toi d'imaginer le menu de la petite chenille selon la carte (le dé) que tu auras piochée:







SE REPERER SUR UN QUADRILLAGE (vous pouvez reproduire ces tableaux sur feuille)

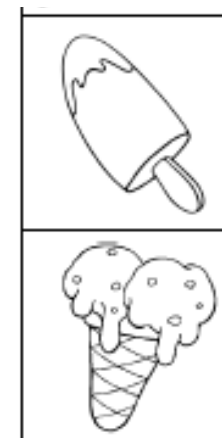
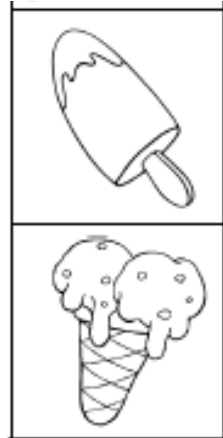


Suis la ligne puis place les images dans les bonnes cases.

Suis la colonne avec ton doigt puis place chaque image au bon endroit.



Défi n°6 : le garçon de café

Performance

Ce qu'il faut faire

Je dois **transporter, un par un, le plus d'objets possible**, dans le temps imparti (1 minute par exemple), sans les faire tomber et sans courir, d'une caisse à l'autre à l'aide du plateau en empruntant le parcours défini.

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de ne pas faire tomber l'objet. Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.



Rôles à tenir : joueur + juge + maître du temps

Matériel : 1 chronomètre + 1 plateau sans rebords (en carton par exemple) + 2 caisses (1 remplie d'objets dans une pièce + 1 vide dans une autre pièce) + 30 objets transportables, non fragiles, de formes, de poids et de volumes différents.

Variantes

- Modifier la distance entre les 2 caisses.
- Modifier le nombre d'objets.
- Modifier le nombre d'objets transportables par déplacement.
- Transporter à 1 main, avec la main inhabituelle.
- Si un objet tombe, revenir au départ et recommencer.
- Réaliser le défi sous forme de relais.
- Ajouter des obstacles à franchir.