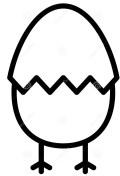
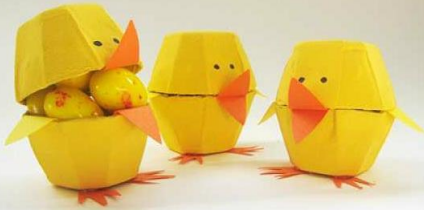


Petite section	Cahier de bord		Semaine 2 : du 23 au 29 mars	
En maternelle de nombreuses activités sont ritualisées, et reviennent quotidiennement	A l'intérieur : -Faire des dessins, tout seul, avec un pochoir. -écouter des histoires avec les images / sans les images (blog) -Chanter, écouter de la musique des chansons -jouer à des jeux d'imitation (dinette, petites voitures, déguisements...) -faire des jeux de constructions		A l'extérieur : -se promener -faire du vélo -gratter dans la terre, -jouer au ballon  Les documents en <i>italique souligné</i> se trouvent à la suite de ce document	
Graphisme, motricité fine 	Chaque matin : -répéter des mots qui ont 3 syllabes ou plus : pantalon, kangourou, récréation, poulailler, tractopelle, carnaval, marionnette... Possibilité de feuilleter un imagier pour lister des mots en fonction d'un thème. -dessiner avec ses doigts dans de la farine -faire un dessin	Fiche des spirales à dessiner à l'intérieur des coquilles des escargots. -Commencer par le point vert, et dessiner une spirale dans la coquille avec le doigt. -Dessiner des spirales avec le doigt sur la table -Puis tracer les spirales dans les coquilles. (fiche donnée le dernier vendredi)	Discrimination visuelle : <i>Fiche des poules et des poussins</i> Associer les poules et les poussins qui ont le même graphisme.	<i>-mémoire des légumes</i> Continuer à y jouer -Demander à l'enfant de dire le plus de légumes possibles -Pour l'aider : faire des devinettes : « on fait de la purée avec » -« c'est vert, les escargots aiment bien en manger » -Faire participer l'enfant à la préparation d'une soupe : laver les légumes, les faire sentir, manipuler...
			Motricité fine : Récupérer une coquille d'œuf vide (la rincer, la faire sécher). Faire casser des petits morceaux de coquille à l'enfant, puis les lui faire coller sur le dessin (sans sortir de la coquille). Utiliser une colle un peu forte (type colle à bois) 	En bonus un petit <i>coloriage codé</i>

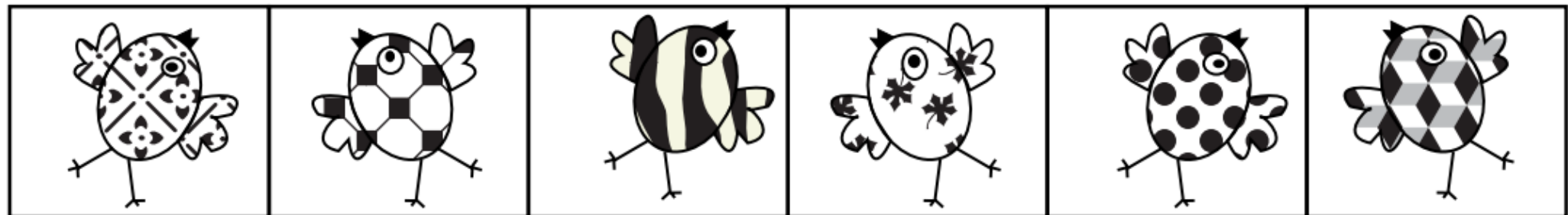
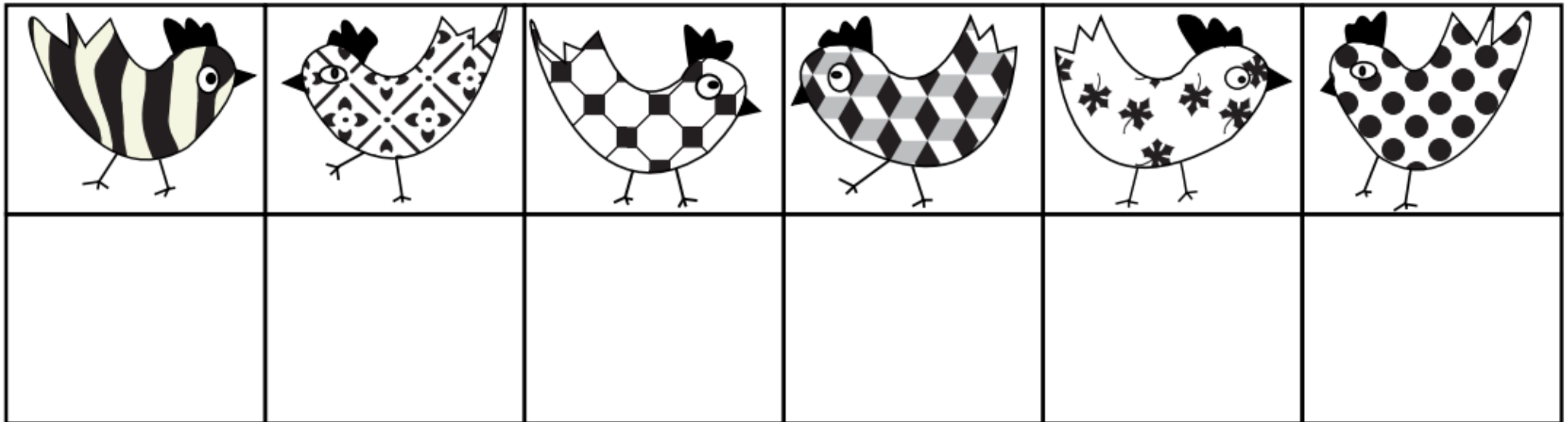
Langage 	Chaque matin : -Reconstituer son prénom avec des lettres (sur des papiers découpés - Pour ceux qui y arrivent sans modèle reconstituer les prénoms des autres (avec le modèle). -Commencer à écrire son prénom en repassant sur un modèle.	Sur le blog : revoir l'histoire « les épinards ». -Observer <u>l'image suivante</u> sur l'ordinateur. 	Questions : Faire décrire l'image, nommer les éléments. Où ça se passe ? Quand ça se passe ? -Un autre <u>jour faire raconter l'histoire à partir des images</u> (à visionner sur l'ordinateur)	<u>Jeu d'images séquentielles</u> à remettre dans l'ordre : 3 images.
numération 	Rituel : <u>Le jeu de la collection</u> : Mettre plusieurs groupes d'objets éparpillés devant l'enfant (par exemple : 2 pinces, 3 cuillères, 4 marrons, 5 bouchons...) et lui demander pour quel objet on en a X en montrant avec les doigts.	<u>Jeu de Pipo à la ferme</u> : imprimer autant d'animaux que de participants au jeu. -Chacun lance son dé à son tour, puis pose le bon nombre de jetons (pâtes/legos/ bouchon...) Dans son animal.	Jouer à des jeux de mémoire, dominos..  N'oubliez pas les puzzles !!!	La boîte d'œufs à compter : Continuer le jeu.
Bricolages Quelques petites idées pour les plus motivé(e)s !			*  http://nounoudunord.centerblog.net/	Bon courage à tous !

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Associer des graphismes similaires.

Consigne : Observe les graphismes, puis colle les poussins sous la bonne poule.

avec aide sans aide

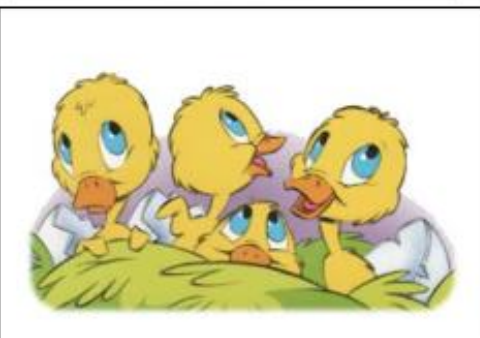
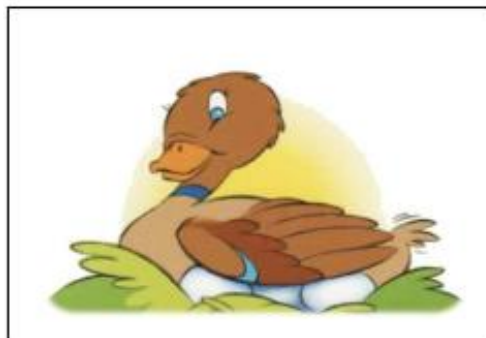




Description d'image : Ne pas imprimer



Images pour raconter l'histoire

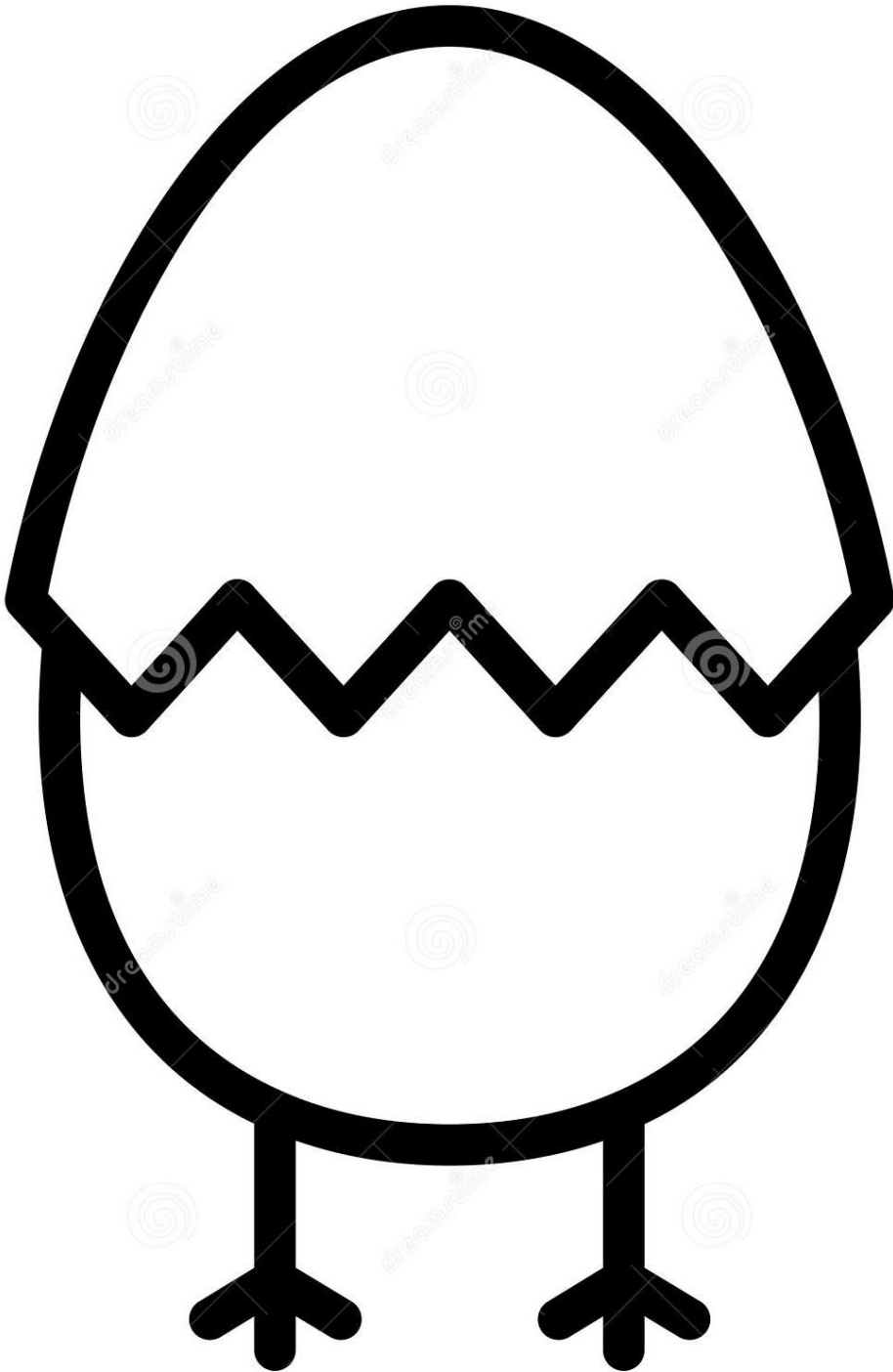


<http://gijoualecole.eklablog.com>



Active

Coquille à décorer avec des coquilles ...



Colorie en respectant le code.

