

Planning de la semaine 6 en petite section (du 04 au 08 mai)

 **Comptines de la semaine**

Reprendre : le rock 'n roll des gallinacés, ils étaient 5 dans un nid, une poule sur un mur, la danse des esquimaux, un éléphant qui se balançait, Toc toc toc tortue, Que fait ma main.

Nouvelles comptines : Les petits poissons dans l'eau

Jeu de mémoire musicale

 **Faire un jeu ensemble**

Vous pouvez faire des jeux de la rubrique « liens activités », **mais il ne faut pas faire que ça** : Il est important **d'utiliser de vrai jeux** de la maison / ou imprimés : jeu de memory, jeu de l'oie, loto...

-puzzle en ligne
-Associer les parents et leur petit

Sport : la machine à bouger

 **Activités sur le prénom / les nombres**

Chaque jour choisir une ou deux activités au choix parmi celles proposées :

-le déjeuner des doudous : prendre le premier jour 3 doudous (4 le deuxième jour, et 5 le troisième jour)
1/Il faut donner une céréale/pâte/ sucre à chaque doudou en un seul voyage.
2/Prendre seulement 2 ou 3 doudous : il faut donner deux choses à manger par doudou (en un seul voyage... si possible)

-L'adulte frappe dans ses mains, et l'enfant compte au fur et à mesure avec ses doigts (jusqu'à 5)
-**Repasser** sur les lettres de son prénom écrit en pointillés ou avec un feutre épais jaune.
-Répéter après l'adulte les lettres de son prénom

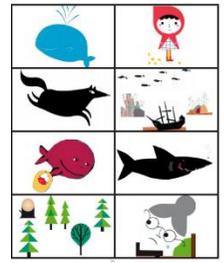


  **Histoire** à écouter :

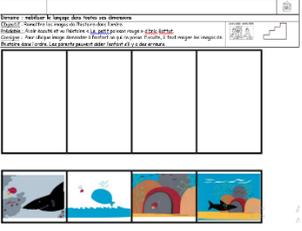
* *Le petit poisson rouge* d'Eric Battut
* *Le petit chaperon rouge*

 **Fiches Activités**

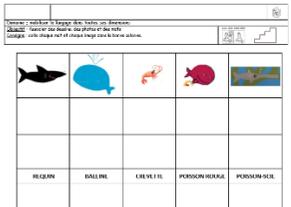
**Langage
les images de l'histoire**



Langage chronologie



Loto : mots, photos, dessins



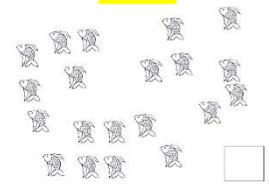
Vocabulaire : les animaux de la mer

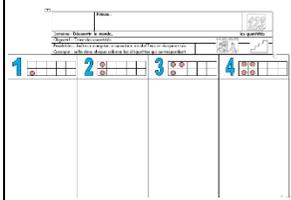
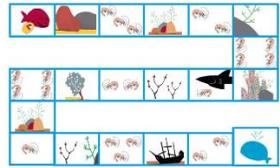
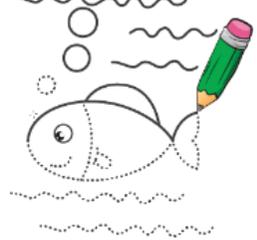


Puis memory des animaux

**Groupements
De 3 puis de 4 poissons**

Faire des groupements avec des pâtes, puis faire la fiche



	<p>Tri de quantités</p> 	<p>Jeu des crevettes</p> 	<p>Fabriquer un jeu de pêche à la ligne</p>  <p>Pots de yaourt, fil de fer, trombone (pour faire l'hameçon), baguette, fil.</p>	 <p>Graphisme : les vagues :</p> <ul style="list-style-type: none"> -poser des objets au sol, et faire slalomer l'enfant -Disposer des petits objets, faire tracer un slalom entre avec le doigt. -Faire tracer le slalom avec des feutres, plusieurs fois. 	<p>Art : les méduses</p>  <ul style="list-style-type: none"> -Peindre rapidement un fond en bleu, puis tracer des lignes avec une fourchette. -Découper des demi-cercles dans du papier, faire des empreintes de doigts. -Perforer le bas des demi-cercles puis passer et nouer des brins de laine. -Dessiner/ coller des yeux, et coller les méduses sur le fond.
	<p>Découvrir le monde</p>  <p>Regarder, toucher, sentir un poisson frais, une crevette... Lui ouvrir la bouche, toucher ses nageoires, ses écailles ...</p>	<p>Fabrication de poissons chaussettes :</p>  <p>Avec des mi-chaussettes orphelines, les remplir de riz/ vieux tissus... Faire un nœud avec un ruban ou une ficelle ... Coller un œil dessiné sur du carton</p>			

Ma petite semaine pour me repérer dans le temps : Chaque jour qui passe vous pouvez dessiner un rond dans la case ou coller une gommette.

LUNDI 4 MAI	MARDI 5 MAI	MERCREDI 6 MAI	JEUDI 7 MAI	VENDREDI 8 MAI	SAMEDI 9 MAI	DIMANCHE 10 MAI
		X		X	X	X

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Remettre les images de l'histoire dans l'ordre.

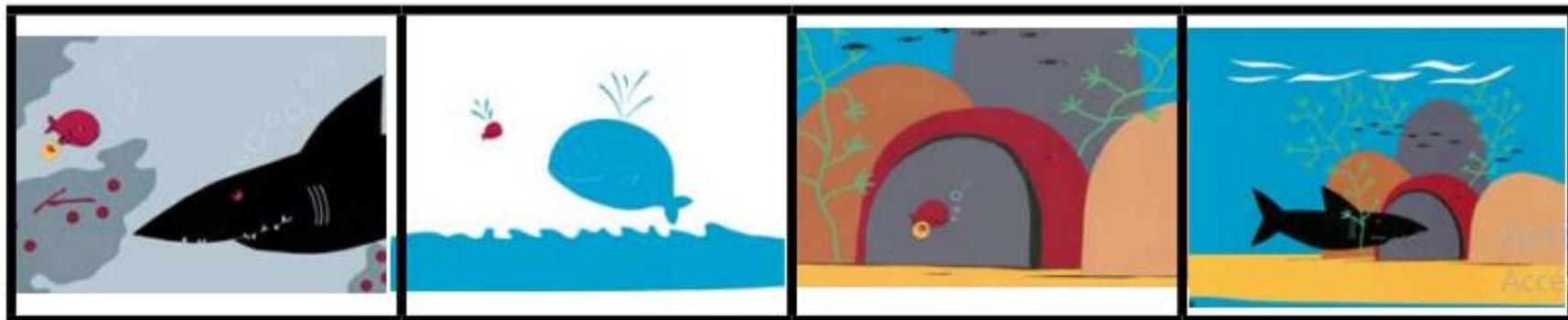
Préalable : Avoir écouté et vu l'histoire « Le petit poisson rouge » d'Eric Battut.

Consigne : Pour chaque image demander à l'enfant ce qui se passe. Ensuite, il faut ranger les images de l'histoire dans l'ordre. Les parents peuvent aider l'enfant s'il y a des erreurs.

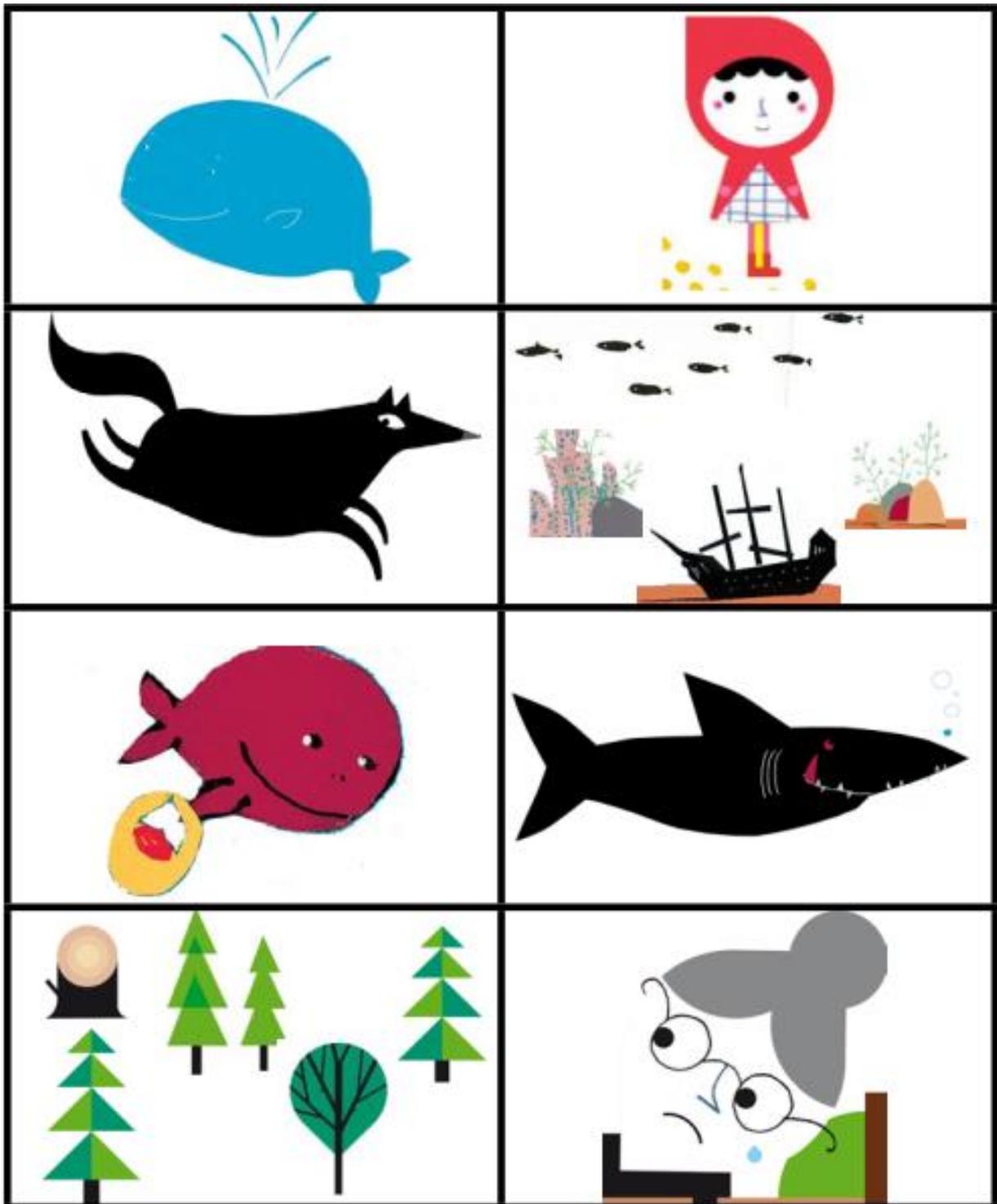
avec aide sans aide



--	--	--	--



Tri d'images : découper les images, faire nommer les personnages, les lieux. Demander ensuite à l'enfant de les trier en mettant d'un côté celles de l'histoire du « Petit poisson rouge » et de l'autre celles du « Petit chaperon rouge ».



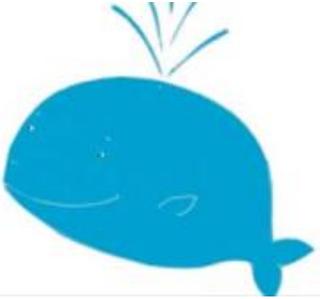
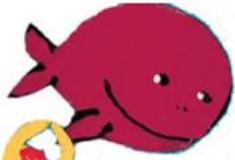
Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

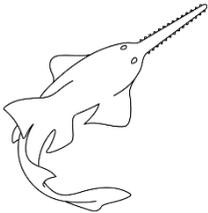
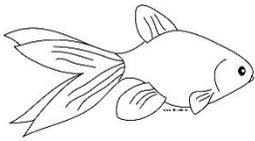
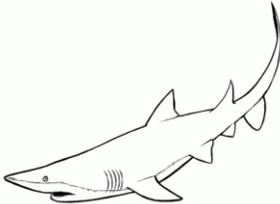
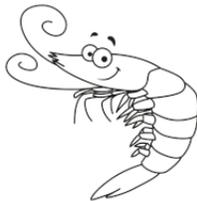
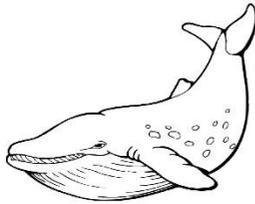
Objectif : Associer des dessins, des photos et des mots

Consigne : colle chaque mot et chaque image dans la bonne colonne.

avec aide sans aide



				
				
REQUIN	BALEINE	CREVETTE	POISSON ROUGE	POISSON-SCIE
				

				
				
BALEINE	CREVETTE	REQUIN	POISSON-SCIE	POISSON ROUGE

Comment travailler le vocabulaire avec l'imagier de la mer : (les photos sont rangées des animaux les plus au moins connus)

- Commencer par faire le point sur les animaux que votre enfant connaît (les pointer, en faisant un petit point vert au feutre dans un coin)
- Nommer tous les autres animaux, en faisant répéter à l'enfant.
- sélectionner 5 animaux (en partant du haut et en descendant petit à petit), et demander à l'enfant de montrer les animaux nommés par l'adulte
- Ensuite, montrer des photos (parmi les 5 animaux sélectionnés) et demander à l'enfant de les nommer.

En petite section travailler surtout les animaux des 3 premières lignes.

-Faire jouer l'enfant au memory des animaux (en ligne / ou / et avec les photos de l'imagier imprimées en deux exemplaires).

On peut faire un jeu de loto (également en imprimant l'imagier en deux exemplaires).



POISSON ROUGE



CREVETTE



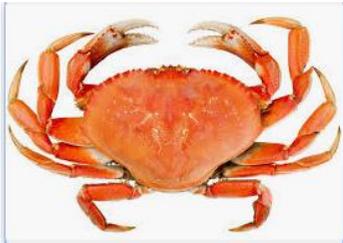
BALEINE



REQUIN



POISSON SCIE



CRABE



TORTUE DE MER



ETOILE DE MER



DAUPHIN



PIEUVRE



HIPPOCAMPE



POISSON CLOWN



MEDUSE



OURSIN



RAIE



ANGUILLE



HOMARD



ESPADON

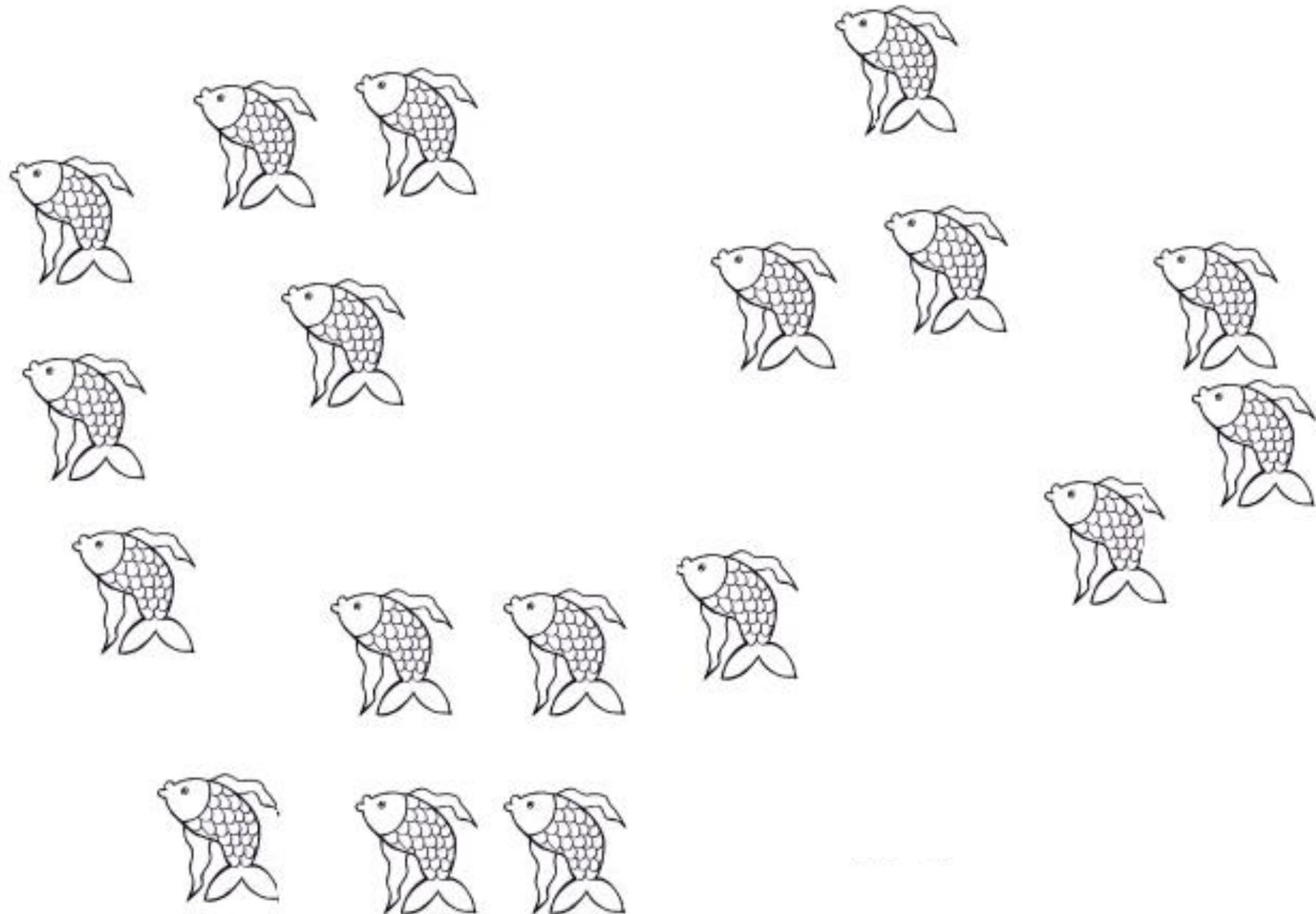


COQUILLE SAINT
JACQUES

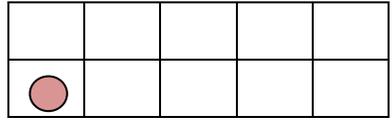
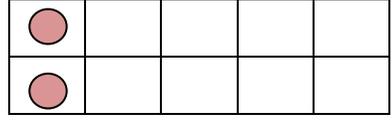
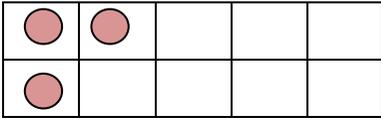


NARVAL

Groupements par 3 : Entoure les poissons par paquets de 3. Tu peux ensuite colorier de la même couleur les poissons de chaque groupe.



	Prénom :		
Domaine : Découvrir le monde,		les quantités	
Objectif : Trier des quantités.		avec aide	sans aide
Préalables : boîtes à compter, association de chiffres et de quantités.			
Consigne : colle dans chaque colonne les étiquettes qui correspondent.			

1 	2 	3 	4 