

Moyenne section	Cahier de bord		<u>Semaine 2</u> : du 23 au 29 mars	
<p>En maternelle de nombreuses activités sont ritualisées, et reviennent quotidiennement</p>	<p><b>A l'intérieur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire des dessins, tout seul, avec un pochoir.</li> <li>-écouter des histoires avec les images / sans les images (blog)</li> <li>-Chanter, écouter de la musique des chansons</li> <li>-jouer à des jeux d'imitation (dinette, petites voitures, déguisements...)</li> <li>-faire des jeux de constructions</li> </ul>		<p><b>A l'extérieur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-se promener</li> <li>-faire du vélo</li> <li>-gratter dans la terre,</li> <li>-jouer au ballon</li> </ul> 	<p>Les documents en <i>italique souligné</i> se trouvent à la suite de ce document</p>
<p><b>Graphisme, motricité fine</b></p> 	<p>Chaque matin :</p> <p><b>-Dictée de lettres</b> en majuscules Faire écrire les lettres suivantes en modifiant l'ordre chaque jour : I, L, T, E, H, C, G, O, Q, A, M, N, V, P, B (ce sont les lettres qui ont été apprises depuis le début de l'année)</p>	<p>-Le O, et le Q doivent commencer en haut, et être tournées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.</p> <p>Ecriture du p et du B (fiche donnée le dernier vendredi) Attention : bien commencer par en haut.</p>	<p><b>Ecriture : FICHE</b> recopier les mots de l'histoire sous le modèle, nommer les lettres des mots.</p>	<p><b>Graphisme : poule</b> Continuer les graphismes De préférence avec des crayons de couleurs ou un crayon à papier.</p>
<p><b>Langage</b></p> 	<p>Chaque matin :</p> <p><b>Chronologie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Avec 4 images</li> <li>*Puis avec 5 images</li> </ul> <p><b>-remettre dans l'ordre les images</b></p> <p>-si vous n'avez pas d'imprimante, l'enfant peut le faire à l'oral avec vous à côté.</p>	<p><b>Sur le blog : voir l'histoire de poulerousse</b> .On peut écouter/voir une histoire plusieurs fois</p> <p>Phonologie : Fiche donnée vendredi : Trier les images en fonction de la syllabe initiale (coller à côté de mot qui commence pareil).</p>	<p><b>Questions de sur l'histoire de poulerousse :</b> On peut dire les questions avant de montrer la vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-qui est l'amie de Poulerousse ? (la tourterelle)</li> <li>-Comment Poulerousse fait-elle pour sortir du sac ? Elle le découpe avec ces ciseaux.</li> </ul>	<p>-Que se passe-t-il quand le renard vide son sac dans la marmite ? La pierre tombe et brûle le renard et la renarde.</p> <p>Vocabulaire à expliquer : dé à coudre, tricoter, accroc, raccommoder.</p>
<p><b>numération</b></p> 	<p>Rituel :</p> <p><b>-Jeu du nombre mystère :</b> A regarder directement sur l'écran Il faut trouver le nombre qui manque. L'enfant peut utiliser une bande numérique (cf. boîte à outil, ou écrite à la main).</p>	<p><b>-tableaux à double entrée</b> avec les cartes à jouer de 1 (as) à 10/ (voir page suivante)</p> <p>-Puis <b>faire la fiche</b> des couronnes et des cheveux des reines. (coloriage)</p>	<p><b>Jeu de réussite :</b> (pour apprendre à ranger les nombres dans l'ordre) avec des cartes à jouer. Règle, explication à la suite du document.</p> <p><b>Bonus :</b> coloriage mathématique (facile)</p>	<p><b>Mémoire des nombres :</b> Commencer de 1 à 12, puis augmentez le nombre de cartes. Il faut bien sûr imprimer deux fois les images, ou tout simplement fabriquer son memory en écrivant les nombres sur des morceaux de carton.</p>

# Bricolage



Se faire aider pour faire le tour de sa main.  
Peindre, ou décorer sa main.  
Découper (en se faisant aider) la main.  
La coller sur une feuille de couleur, sur un carton.  
Ajouter le bec, la crête, les pattes.  
On peut décorer le fond : en collant de l'herbe, de la paille, en dessinant de l'herbe, des graines....

Bon courage à  
tous !

**Tableau à double entrée** : entraînement avec des cartes à jouer :

Utiliser les carrelages du sol comme grille support, imprimer les nombres et les couleurs des cartes, / ou écrire les nombres sur des papiers, dessiner un cœur, trèfle, pique, carreau

Disposer ensuite des cartes à jouer sur les carreaux vides.

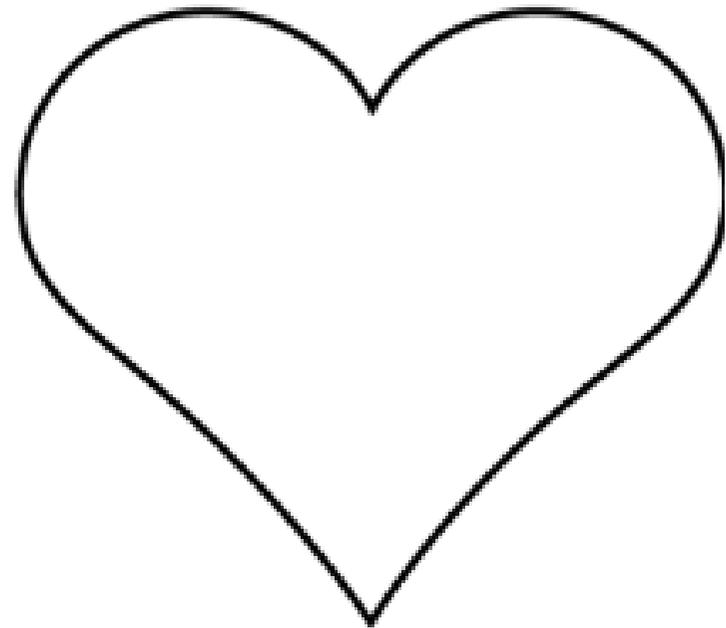
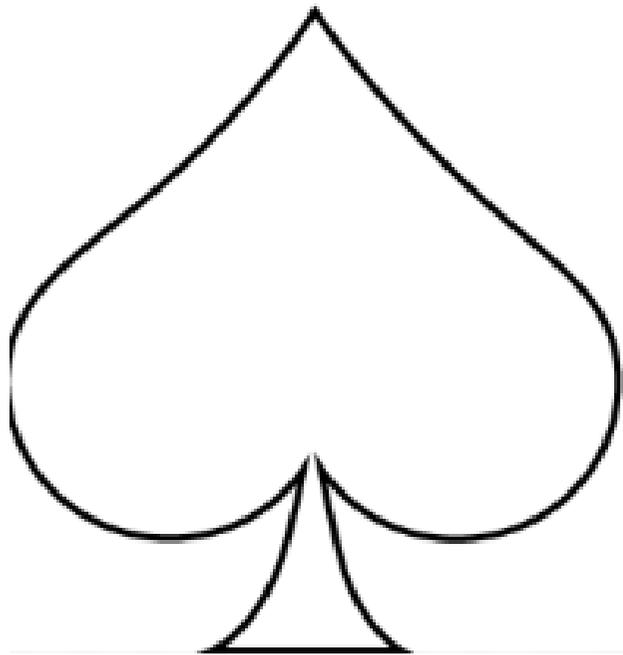
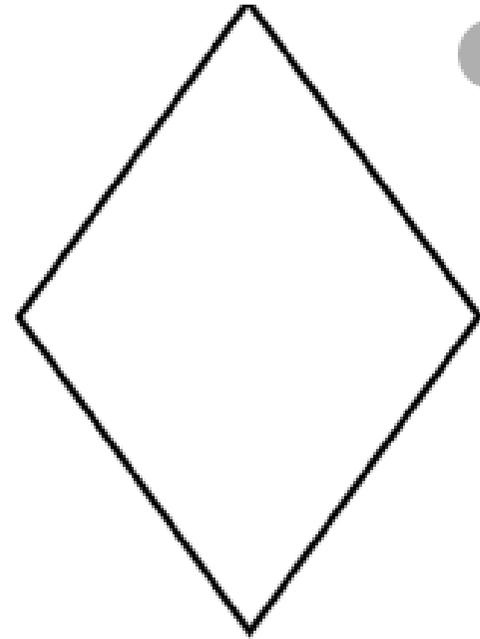
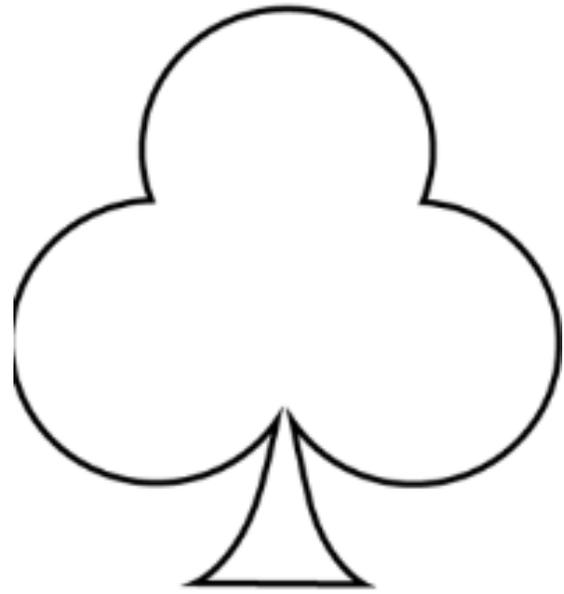
-première étape : avec les nombres de 1 à 5

-Deuxième étape : avec les nombres de 6 à 10.

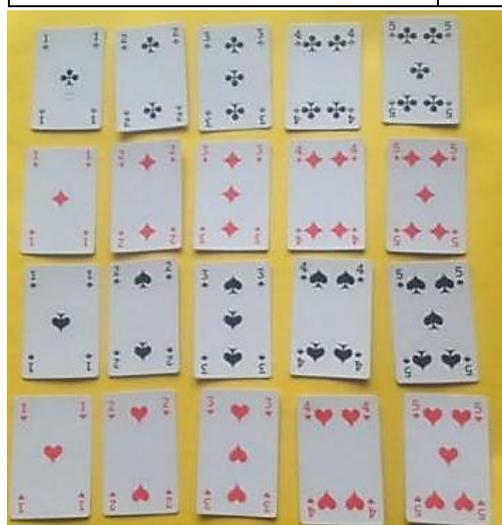


	1	2	3	4	5
♥					
♦					
♣					
♠					

Matériel à imprimer pages suivantes (mais vous pouvez aussi dessiner !)



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10



**Règle du jeu / explication de la réussite** : Il faut un jeu de carte sans les figures. (de l'as au 10 inclus).

Le jeu débute les cartes à l'envers et mélangées, c'est à dire pas au « bon endroit ». Le but du jeu est de les placer comme ci-contre.

**Règle du jeu** : les cartes étant à l'envers, le joueur retourne une carte au hasard la place au « bon » endroit (c'est à dire comme ci-dessus) et prend celle qui était à sa place. Il continue à poser les cartes face visible avec comme but d'arriver à reconstituer le tableau ci-dessus.

Commencer au début avec les cartes de 1 à 5, puis augmenter le nombre jusqu'à 10.

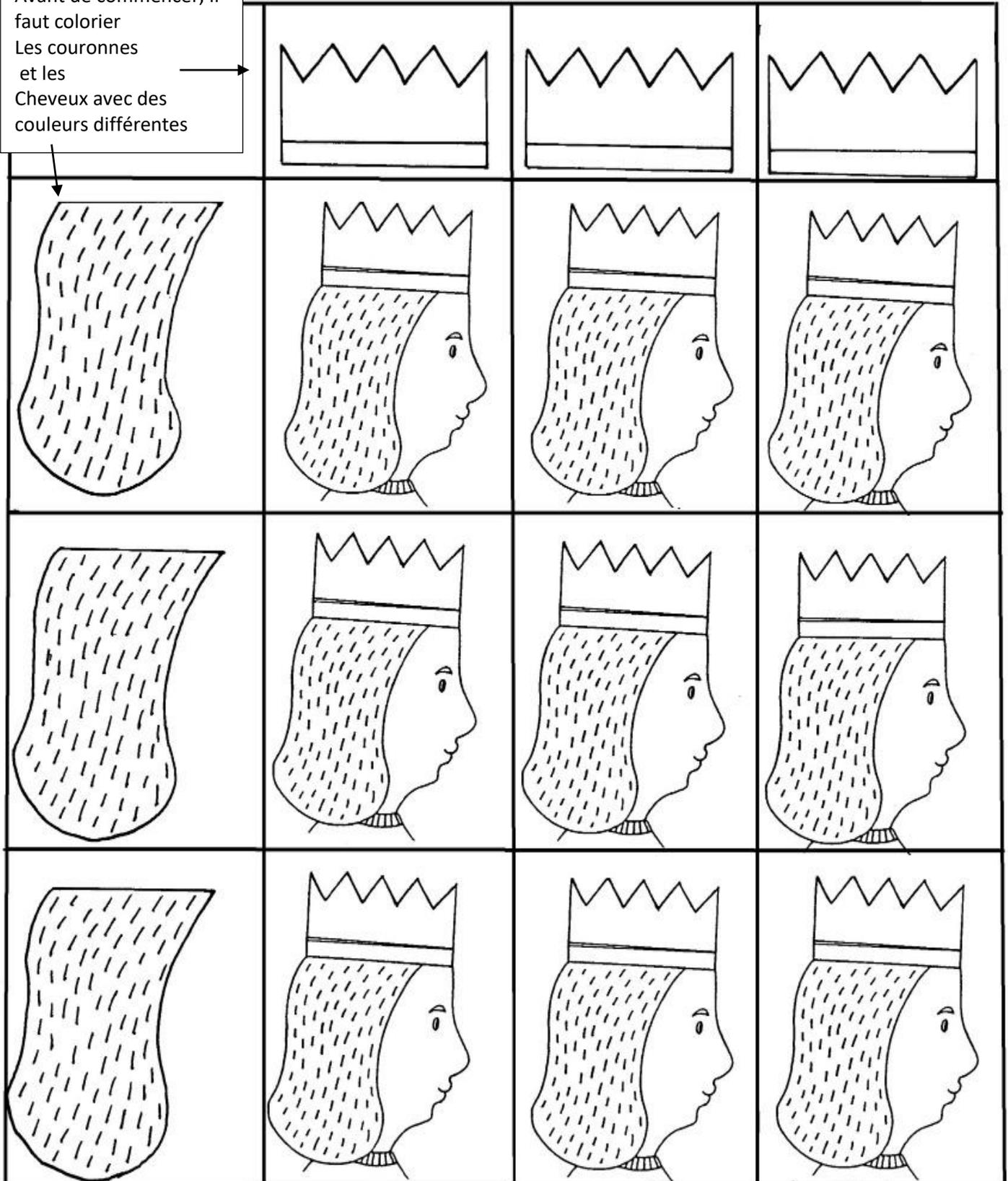


Source :  
<http://ecolematernellegellow.over-blog.com/>

## Découverte du monde

**Colorie** les cheveux et la couronne des reines, dans le tableau à double entrée.

Avant de commencer, il faut colorier  
Les couronnes  
et les  
Cheveux avec des  
couleurs différentes





Domaine : **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

Objectif : Recopier des mots à partir d'un modèle, ne pas oublier de lettre.

Consigne : Recopie les mots sous le modèle en « posant » bien les lettres sur la ligne.  
Avant de recopier chaque mot, nomme les lettres



POULE



RENARD



MAISON



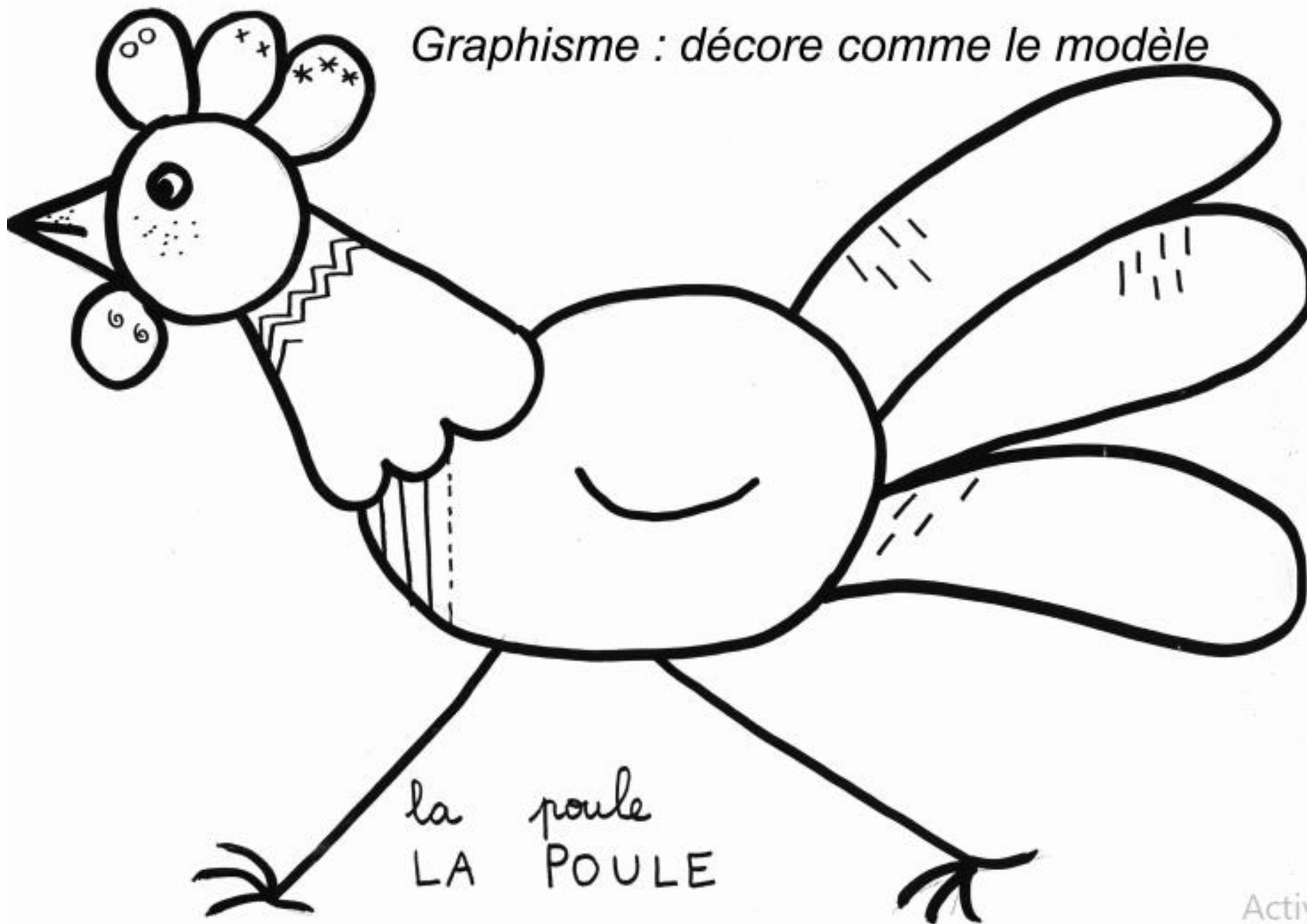
JARDIN



CISEAUX



*Graphisme : décore comme le modèle*



3

1

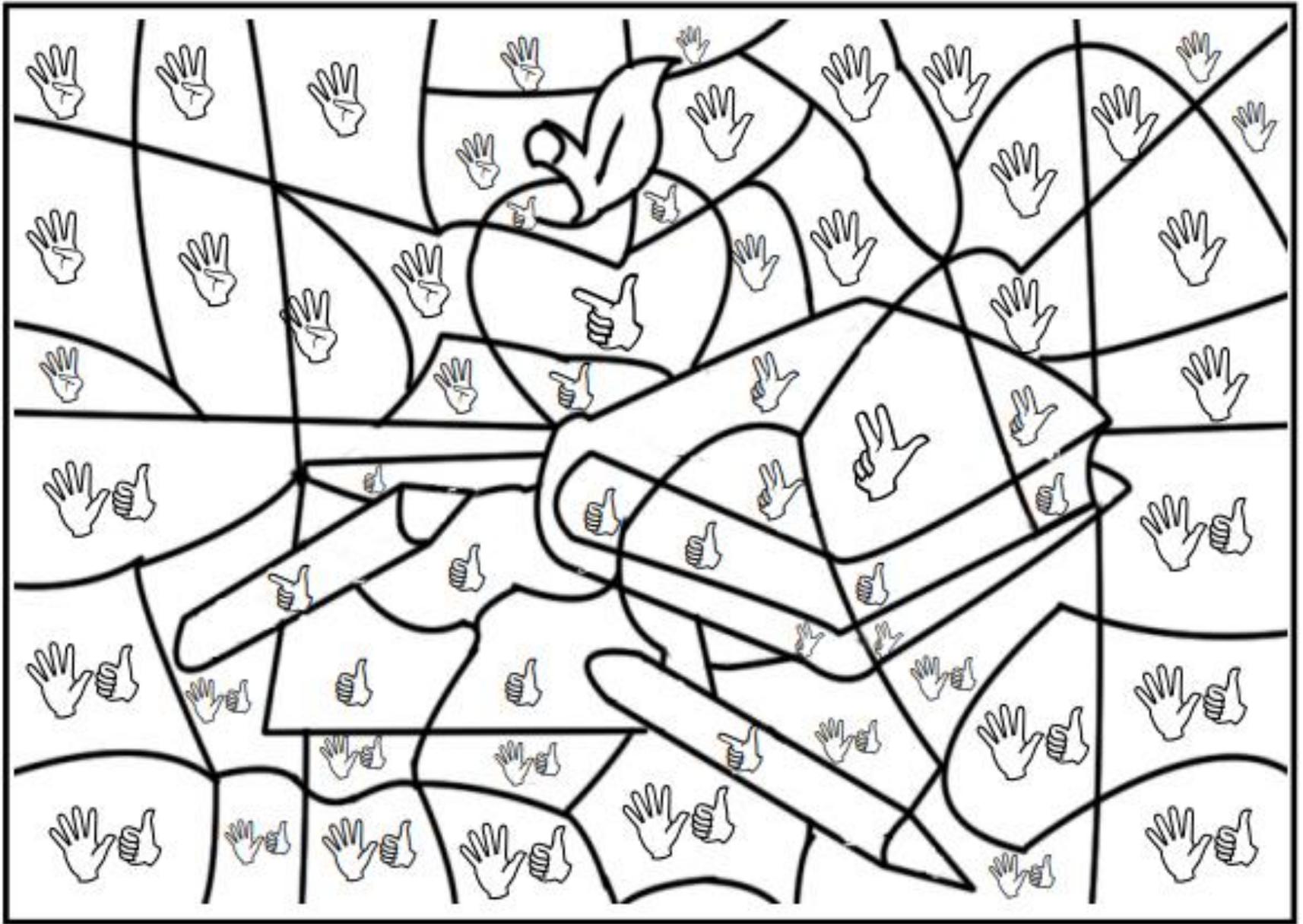
2

3

4

5

6



PRENOM :

COLORIAGE MATHÉMATIQUE

