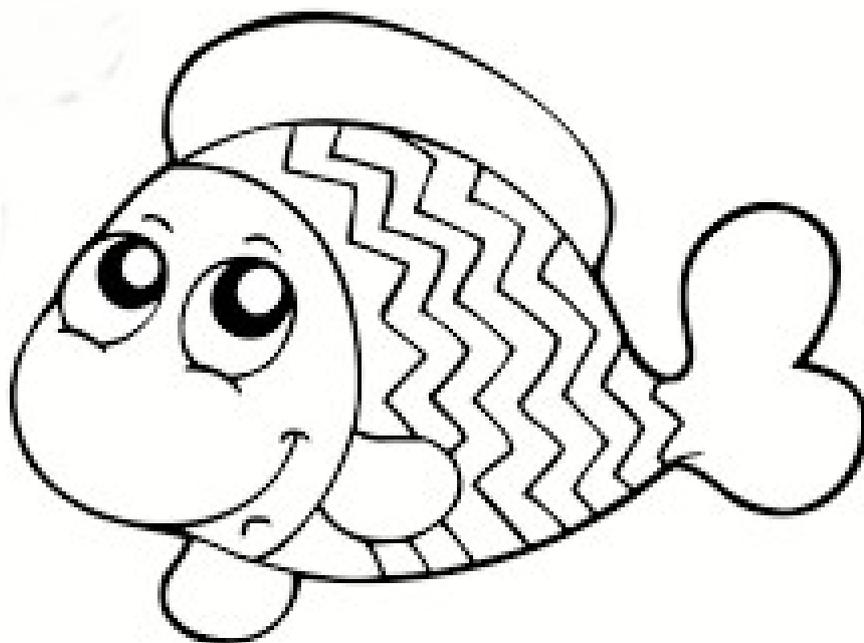


Cahier d'activités
MS Semaine 3

*Poisson
d'Avril !!!*



LANGAGE



Je tourne les pages d'un livre et on me raconte une histoire tous les jours.

Je sais écrire la lettre S en capitales :

1. Je commence par la former avec de la laine, un lacet, de la pâte à modeler, un fil à scoubidou, un boudin de papier aluminium et on en garde une trace en prenant une photo.
2. L'adulte qui me garde fixe deux bouchons en plastique l'un au-dessus de l'autre avec de la patafix sur une ardoise puis je m'entraîne à écrire le S en répétant le geste.
3. J'enlève ensuite les bouchons et je m'entraîne à nouveau sur l'ardoise.

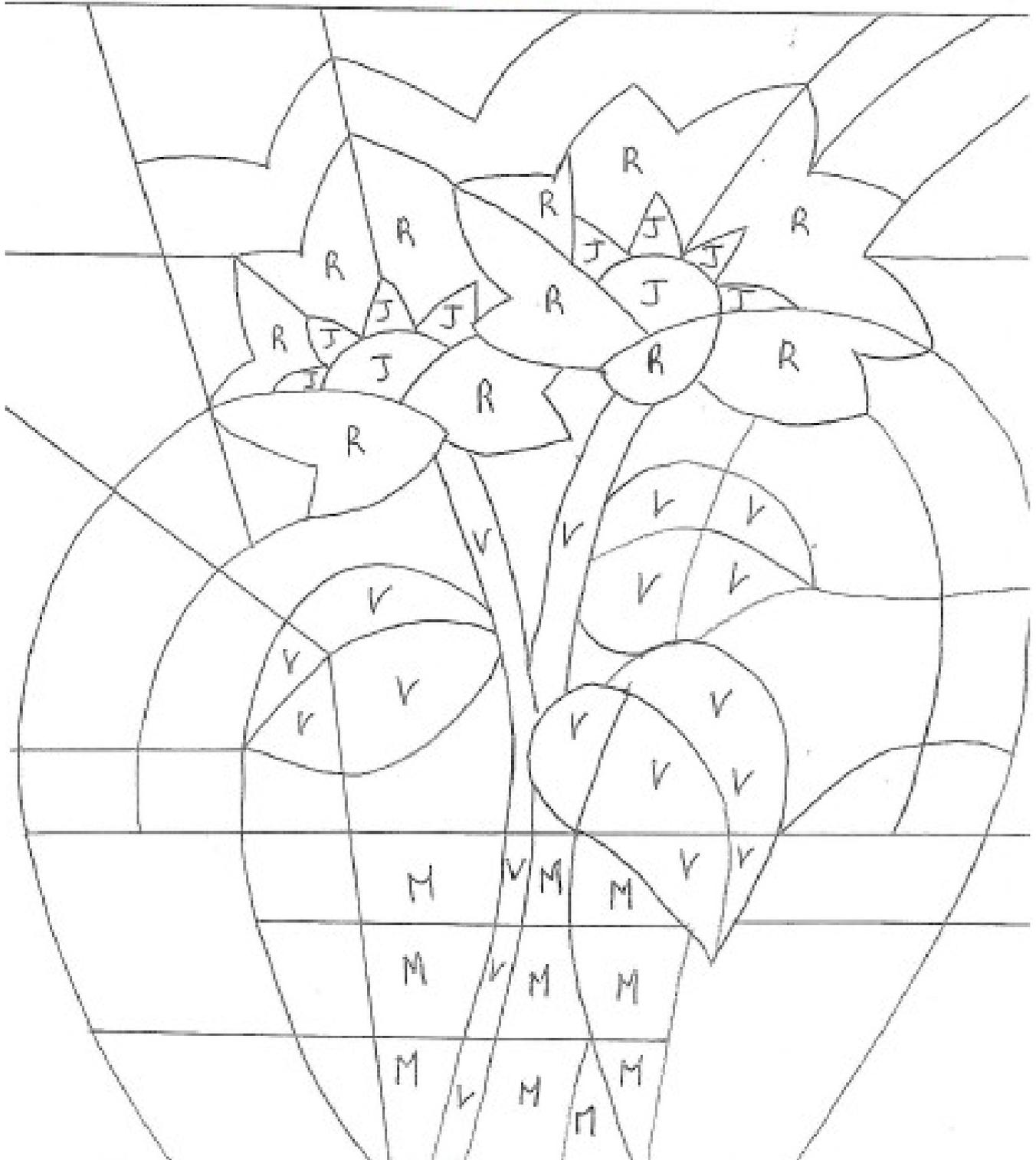
S

S

LANGAGE

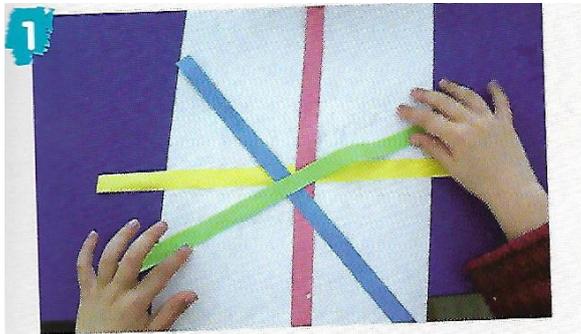
- J  JAUNE
- R  ROUGE
- M  MARRON
- V  VERT

MS



GRAPHISME

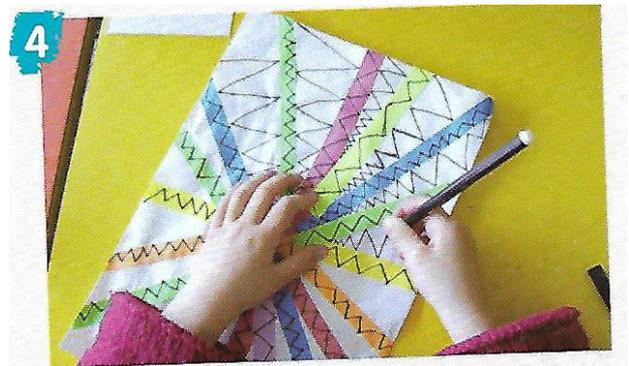
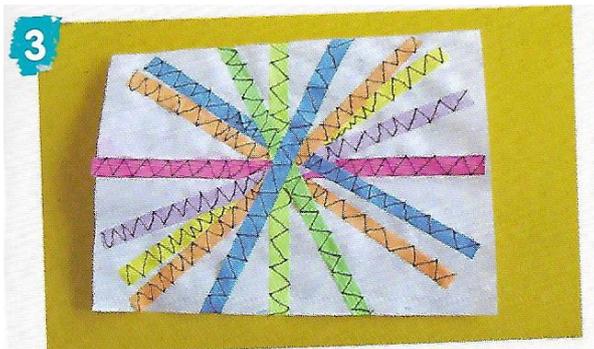
Tracer des lignes brisées.



Coller des bandes de papier comme sur l'image.



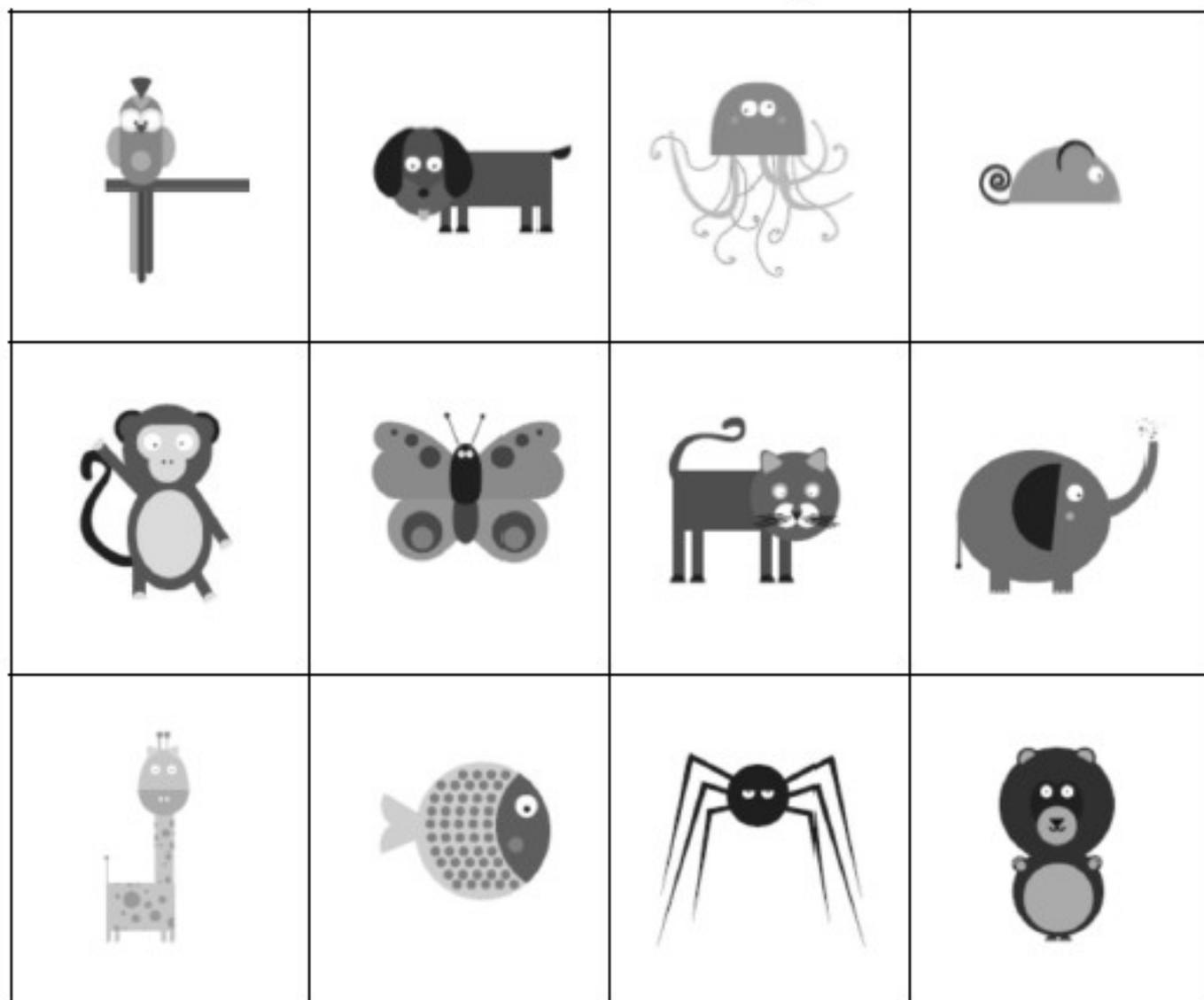
Tracer des lignes brisées (cassées) sur les bandes .



Tracer des lignes brisées croissantes entre les bandes.

LANGAGE

Je colorie en rouge les mots d'une syllabe,
en vert ceux de 2 et en jaune de 3 :

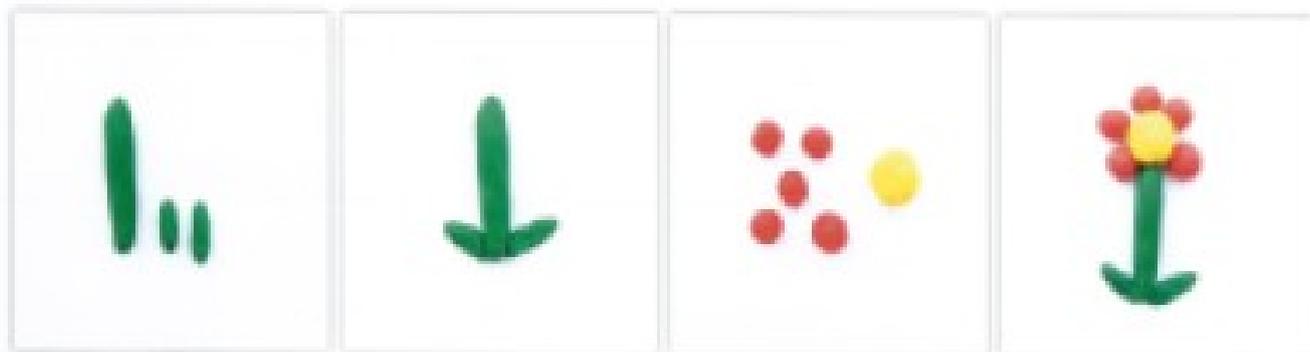


J'écris mon prénom en capitales puis je
dessine au-dessous autant de disques que
mon prénom comporte de syllabes :

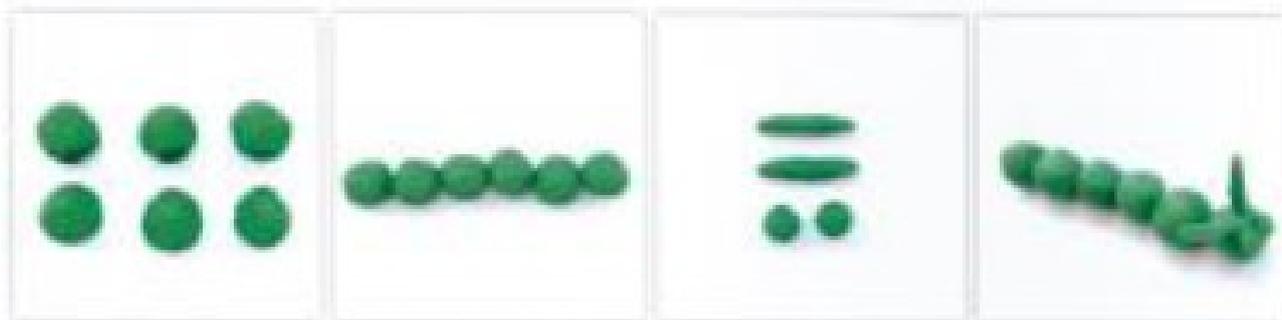
ACTIVITES ARTISTIQUES

Je sais modeler suivant un modèle :

LA FLEUR



LA CHENILLE



LE SOLEIL

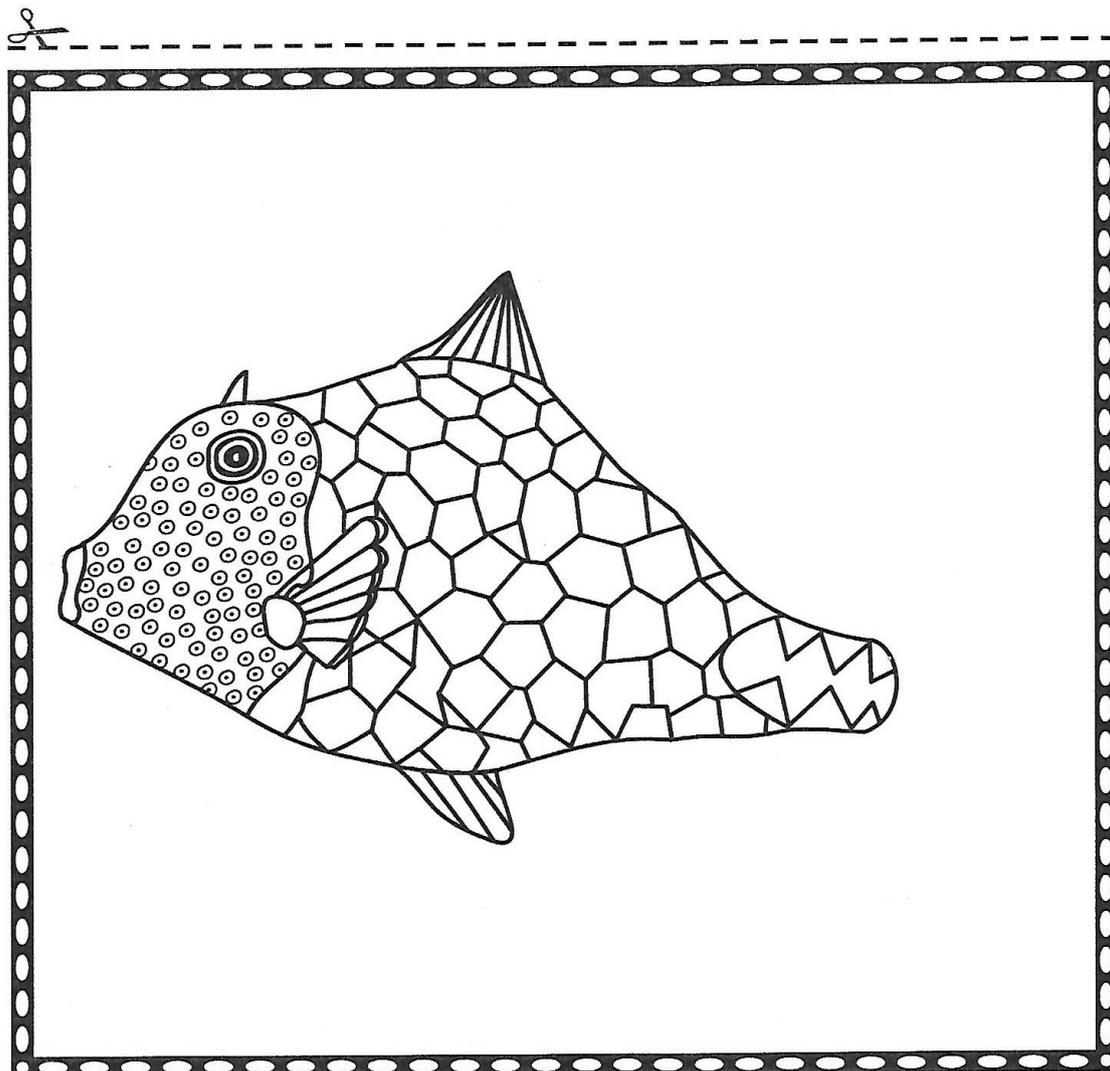
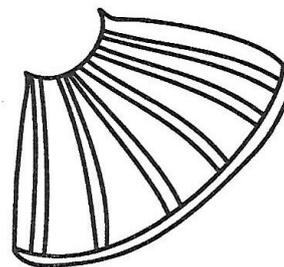
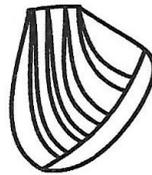
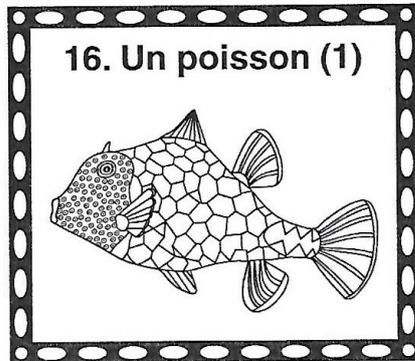


LE PAPILLON

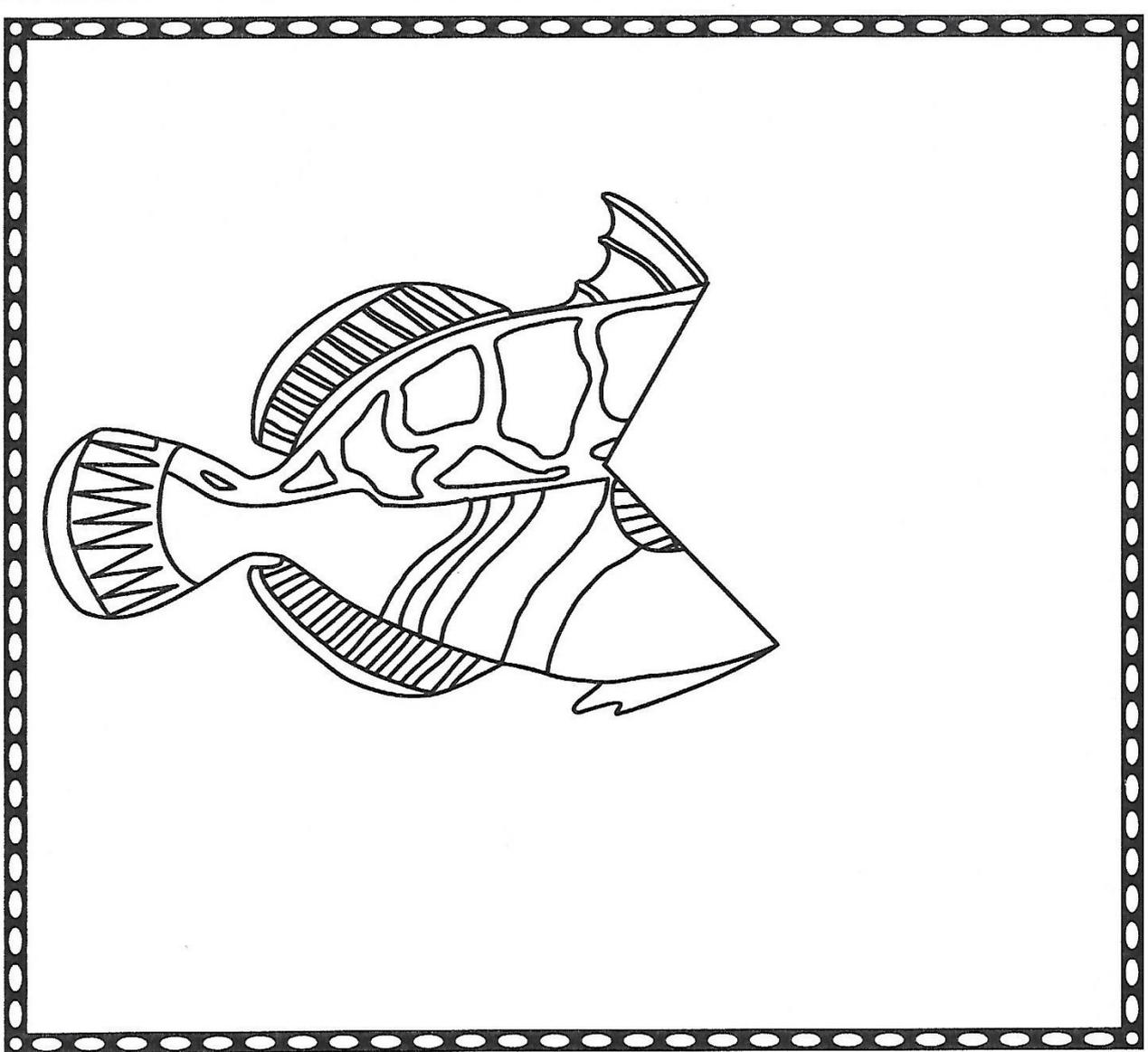
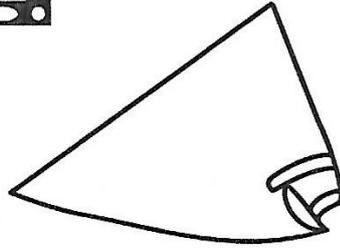
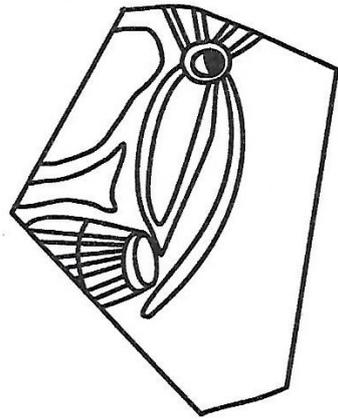
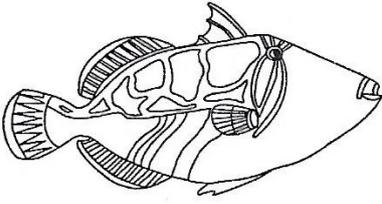


ACTIVITES ARTISTIQUES

Je choisis le poisson que je veux réaliser ou je fais les deux.
Je colorie, je découpe et j'assemble.

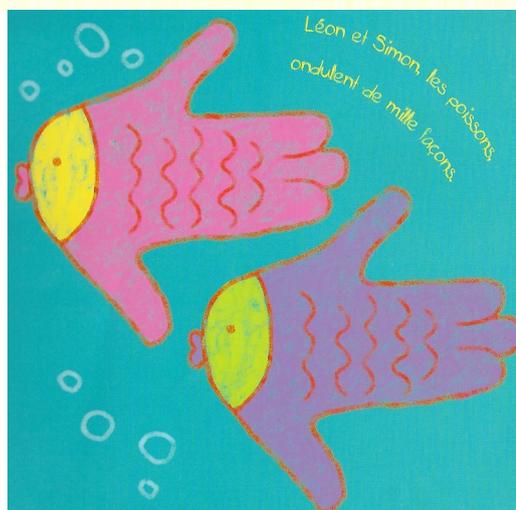


20. Un poisson (2)



ACTIVITES ARTISTIQUES

Le poisson

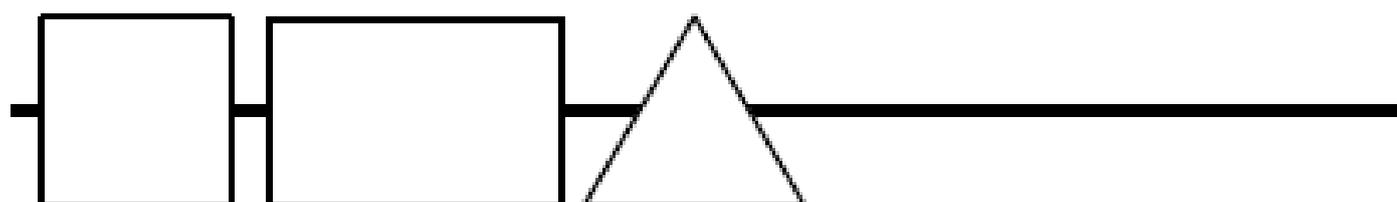
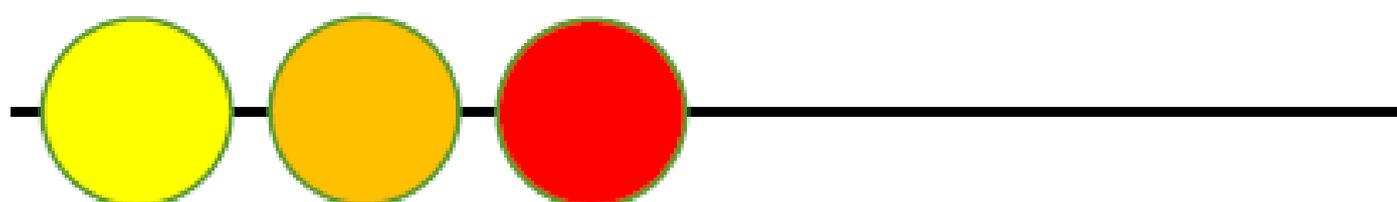
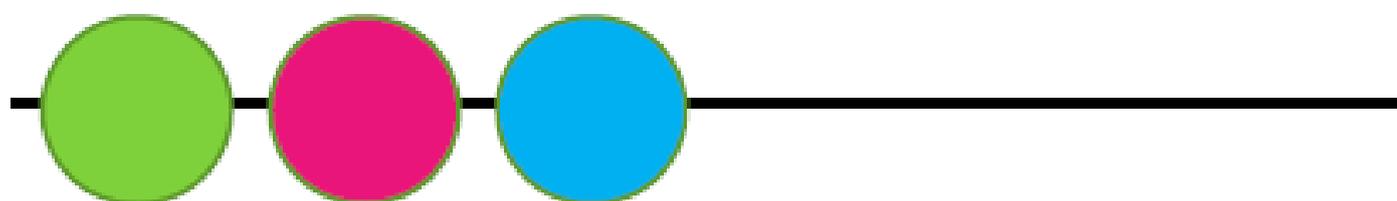


Imagine et dessine tes poissons à l'aide de ta main !

ACTIVITES MATHÉMATIQUES

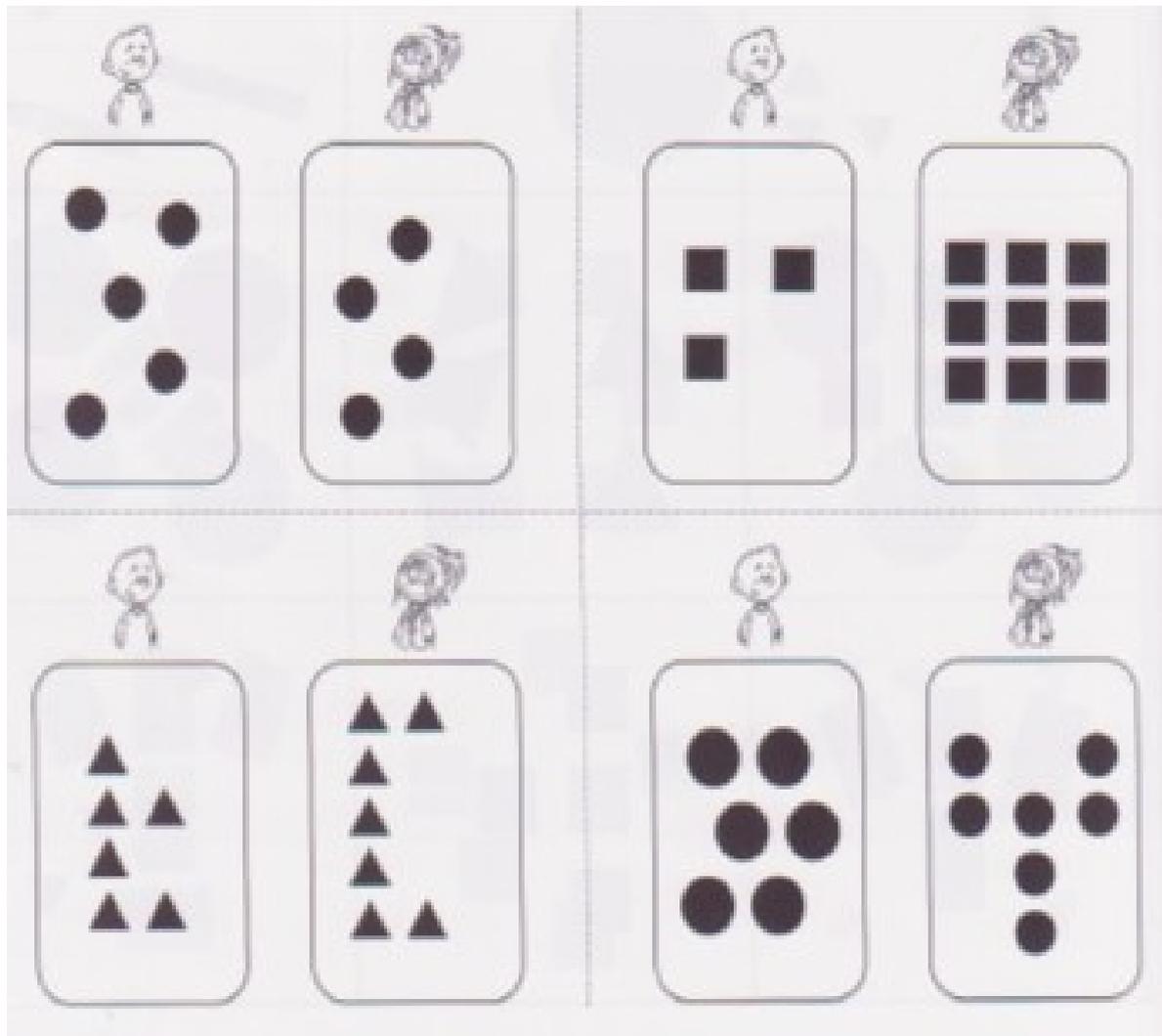
Je joue au jeu de la bataille avec des cartes non classiques (annexe 1).

Je sais identifier et poursuivre un algorithme à 3 couleurs ou formes :



ACTIVITES MATHÉMATIQUES

Je sais dénombrer : je colorie la carte gagnante pour chaque partie de bataille.



Tous les jours, je fais une partie d'un des jeux de société traditionnels suivants:

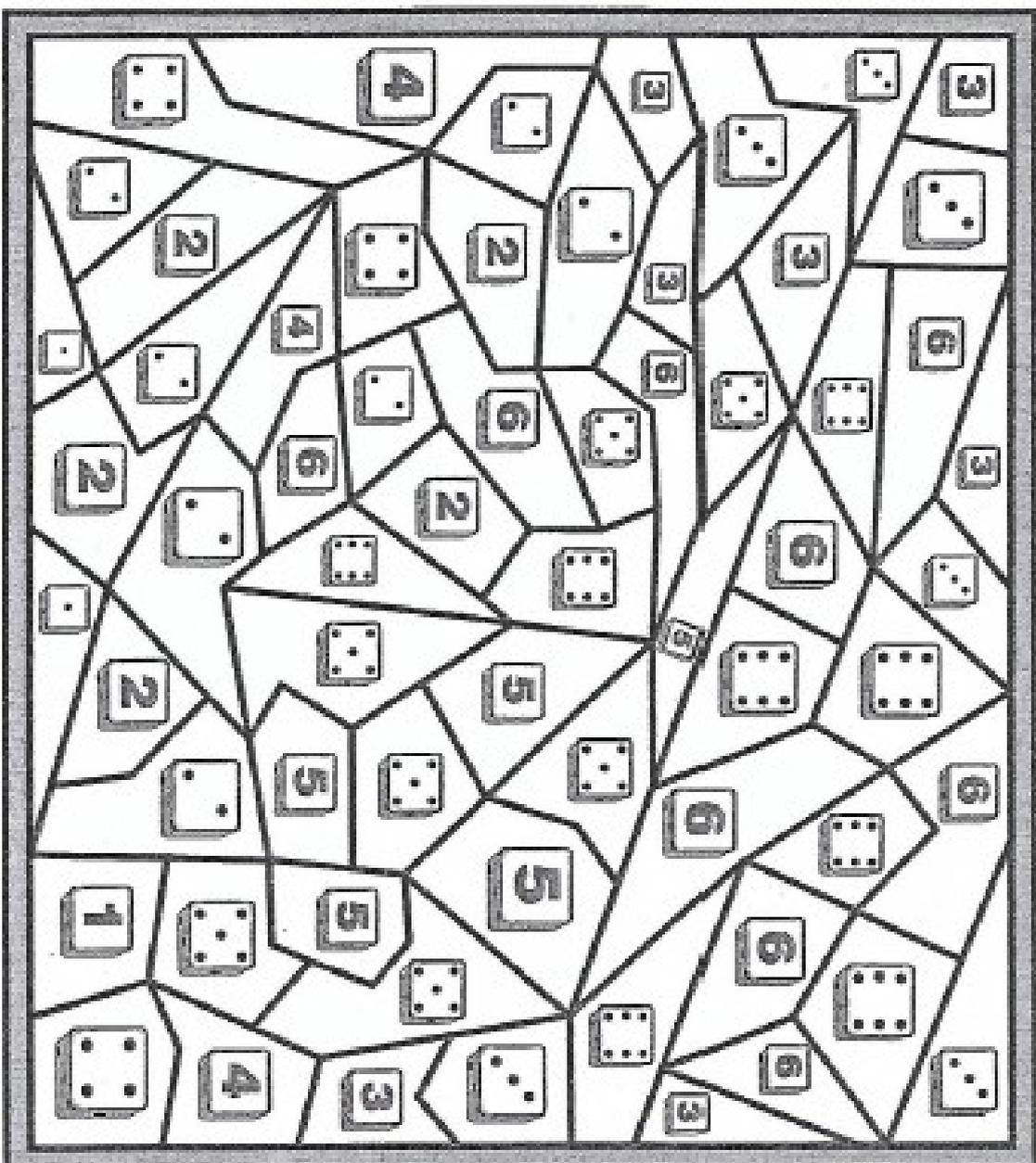
Dominos, Bataille fermée avec les cartes de 1 à 6, Petits chevaux, Jeu de l'oie.

Si je les possède, je joue à des jeux travaillant les nombres (Halli Galli, mémoire) et les formes (tangram).

ACTIVITES MATHÉMATIQUES

Quel nombre est indiqué par le dé dans chaque case?

1	 
2	 
3	 
4	 
5	 
6	 



111 GOLDORANGE MAGIQUE

avec aide  seul 

lent  normal  rapide 

Erreurs    

MOTRICITE FINE

Je sais pêcher à la cuillère.



Matériel :

- Des bouchons.
- Une cuillère.
- Une barquette d'eau.
- Une assiette.

Avec la cuillère, je pêche les bouchons qui flottent et je les pose sur l'assiette.

EXPLORER LE MONDE

J'expérimente la flottabilité des objets :



Matériel :

- 1 bassine d'eau.
- 2 barquettes.
- Petits objets en bois.
- 1 petite cuillère en métal.
- 1 gomme.
- 1 feuille d'arbre.
- 1 caillou.
- 1 bille.
- 1 balle de ping-pong.
- 1 bougie.
- 1 plume.

Avant de commencer, j'essaie de deviner quels objets vont flotter et je les mets dans une des 2 barquettes. Je teste ensuite les objets un à un pour vérifier mes hypothèses..

En lien avec la flottaison, voici un lien vers une lecture d'album : « Rameurs » de N. Oldland

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?time_continue=334&v=JJaxNf0DJ60&feature=emb_logo)

[time_continue=334&v=JJaxNf0DJ60&feature=emb_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=334&v=JJaxNf0DJ60&feature=emb_logo)

ANNEXE 1

A imprimer en A4.

