Chers parents,
Voici les propositions d'activités pour le jeudi 28 et vendredi 29 mai 2020 pour votre enfant scolarisé en MS. Nous restons à votre disposition pour toute question. Cordialement,
Mmes TRINQUART et CANDELEE

Apprendre à écrire le chiffre 7

Pour cette fin de semaine je vous propose d'aborder l'écriture du chiffre 7. Je vous propose une fiche qui pourra vous aider à expliquer le sens d'écriture à vos enfants.
Dans un premier temps, il faudra leur montrer un 7 afin qu'il visualise le chiffre. Dans un second temps, vous pourrez décortiquer les différentes étapes de l'écriture du 7 :

- Tout d'abord un trait horizontal (pas trop long, mais ce n'est pas ce qui nous préoccupe dans un premier temps)
- Puis un trait oblique (ils connaissent le vocabulaire, néanmoins, vous pourrez également dire un trait penché. À l'école nous disions « il y a eu une tempête cette nuit avec beaucoup de vent, l'arbre est penché à cause de la tempête ».)
- Pour finir, un deuxième trait horizontal sur le trait oblique.

Vous pourrez utiliser la fiche mise à disposition si vous le souhaitez, vous pourrez également la placer dans une pochette plastique (si disponible à la maison) pour que votre enfant puisse écrire au feutre dessus (et donc pouvoir réutiliser la fiche autant de fois qu'il le souhaitera).

Ne vous acharnez pas si vous sentez que votre enfant à des difficultés, faites le étape par étape, nous rependrons régulièrement l'écriture du chiffre 7.

Les ponts

Après avoir appris à tracer des canes, nous allons apprendre à tracer des ponts.
Pour cela, vous aurez besoin d'un récipient assez grand (bassine..), de farine (ou semoule, sucre..) et de bouchons de bouteilles.
Placer la farine dans le récipient, puis disposez les bouchons (3 suffiront pour le moment) en ligne droite avec un espacement assez important.
Inventez une petite histoire (exemple : le chaperon rouge a besoin d'aller chez sa grand mère. Le petit chaperon rouge est sur la gauche du récipient, la maison est sur la droite, les bouchons représentent des cailloux sur la route. Puis demandez à votre enfant de tracer la route du petit Chaperon rouge avec son doigt, en passant au dessus des cailloux quand cela est nécessaire).

Vous pourrez également demander à votre enfant de tracer des ponts à l'aide de la pâte modeler (ou pâte à sel si vous n'avez pas de pâte à modeler). En cas de difficultés, vous pourrez utiliser le modèle ci-dessus pour demander à votre enfant de placer la pâte à modeler sur le trait blanc.

Ça flotte ou ça coule ?

Cette semaine je vous propose une expérience à réaliser avec vos enfants. Vous aurez besoin d'une bassine remplie d'eau et de divers objets trouvés dans la maison (Bouchon de liège, LEGO, caillou, pièce de monnaie, cuillère de plastique, cuillère de métal, clou, balle en caoutchouc, morceau de carton, morceau de bois, pâte à modeler (en boule et en forme de bol), bouton…)

Placez chaque objet dans l'eau, et regardez ce qu'il se passe. Demandez à votre enfant si l'objet coule ou bien s'il flotte, puis demandez lui pourquoi est-ce que cet objet flotte ou coule ?
Faites un tri des objets qui flottent et des objets qui coulent, puis essayez de repérer les points communs entre les objets qui coulent et les objets qui flottent.

Vous pourrez même essayer de trouver d'autres objets de la maison, et essayer de deviner si cet objet va couler ou flotter avant même de le déposer dans la bassine.

L'alphabet des maisons

Pour continuer l'association des lettres scriptes et des lettres capitales, je vous propose cette semaine le jeu « l'alphabet des maisons ».
Le principe est simple, sur chaque feuille est dessiné 5 maisons (6 pour la dernière, toutes les maisons portent une lettre capitale. L'enfant va devoir replacer la lettre scripte dans la maison qui correspond.

Vous retrouverez les maisons ainsi que les lettres scriptes à la fin du PDF.

Les syllabes d'attaque

Je vous propose pour cette fin de semaine une activité sur les syllabes d'attaque. Pour cela, je vous propose des images à imprimer et à découper (pensez à bien garder ces images, nous nous en resservirons plus tard).
Choisissez une image parmi celles proposées. (exemple = chat). Placez toutes les autres cartes devant l'enfant, l'image du chat au dessus de toutes ces cartes, puis demandez lui de retrouvez toutes les cartes qui commencent comme chat. (N'hésitez pas à insistez sur la première syllabe « chaaaaaaaaaaa »). Prononcez avec lui toutes les cartes si besoin
N'hésitez pas à lui demander « est-ce que chaaaaaaapiteau commence comme chaaaaaaat ? »
« Est-ce que raaaaaaaaaasoir commence comme chaaaaaaaat ? »

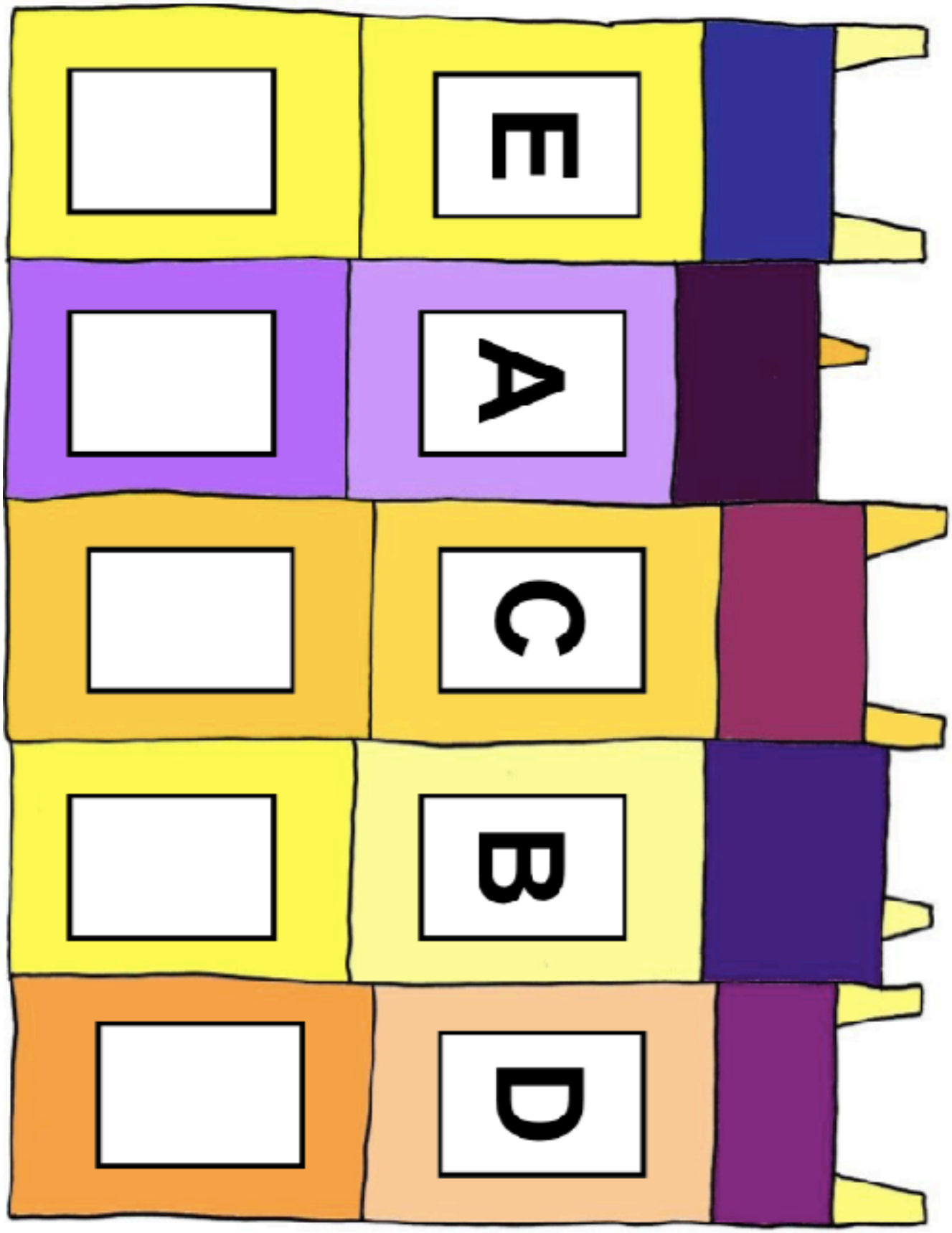
Pour la syllabe d'attaque cha- = chat, chapiteau, chameau, chapeau
Pour la syllabe d'attaque ra- = rasoir, râteau, radis, radio
Pour la syllabe d'attaque che- = cheval, chevalier, chemise, chenille
Pour la syllabe d'attaque pa- = papillon, panier, parapluie, papier

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

Je vous ai envoyé en début de semaine les premières pages de l'album, après lecture de ces quelques pages, demandez à votre enfant ce qu'il pourrait se passer dans la suite de l'histoire.
Une fois que votre enfant aura imaginé la suite, je vous propose de lui lire la fin de l'histoire que je vous met à disposition à la fin du PDF.

Après la lecture de la fin de l'histoire, je vous propose quelques petites questions à poser à votre enfant :

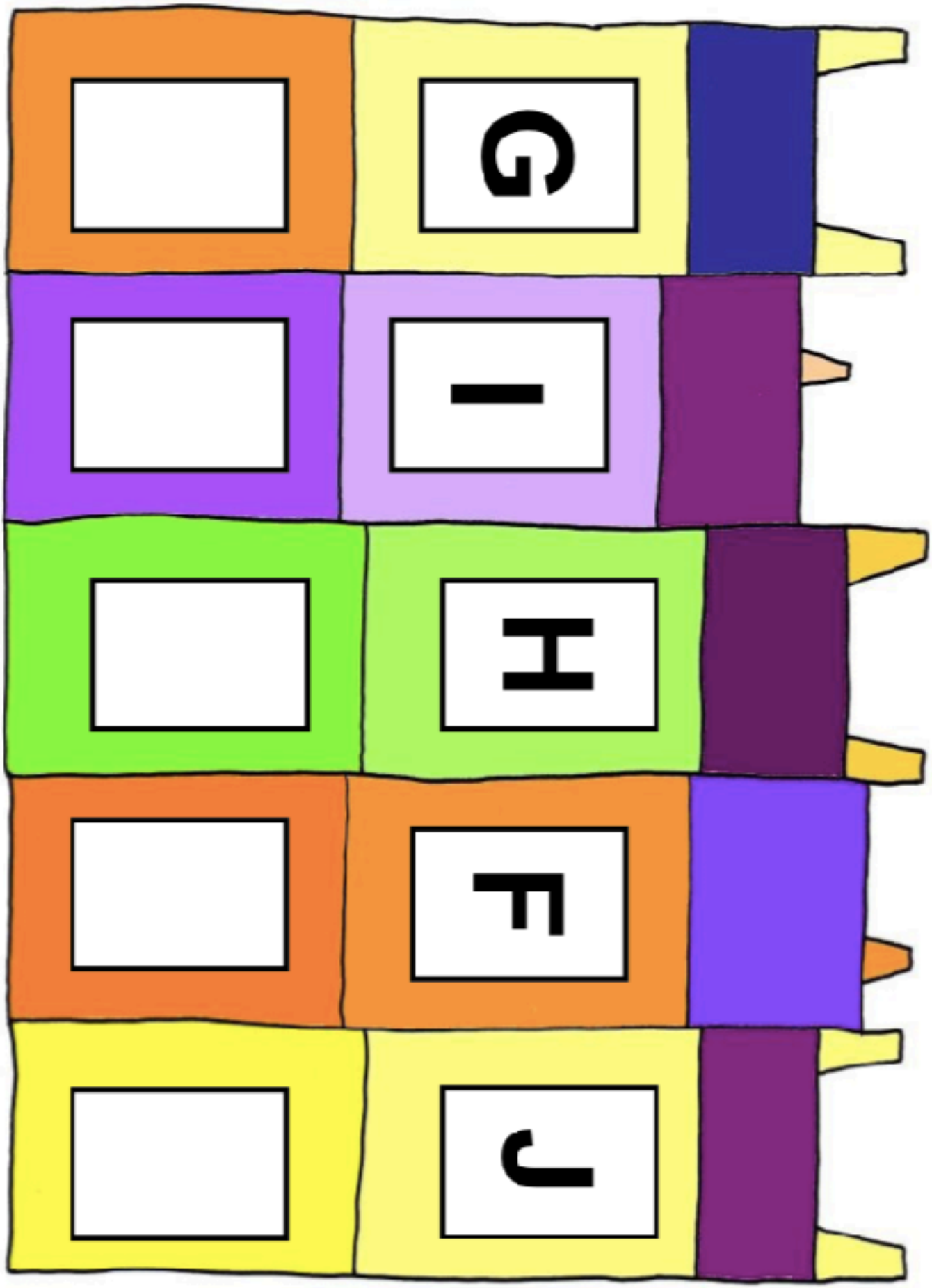
- Qu'est-ce que va chercher Jules dans la montagne ? (de l'arnica pour soigner Georges)
- Quel premier dangereux animal rencontre Jules dans la montagne ? (un goinfrosaure à crête rouge)
- Que partent faire Marie et Georges ? (ils vont sauver le chevalier Jules)
- Qu'a trouvé Jules au pied du volcan Boum Boum ? (de l'arnica et un bouquet de fleur pour la princesse)



L'ALPHABET DES MAISONS

1

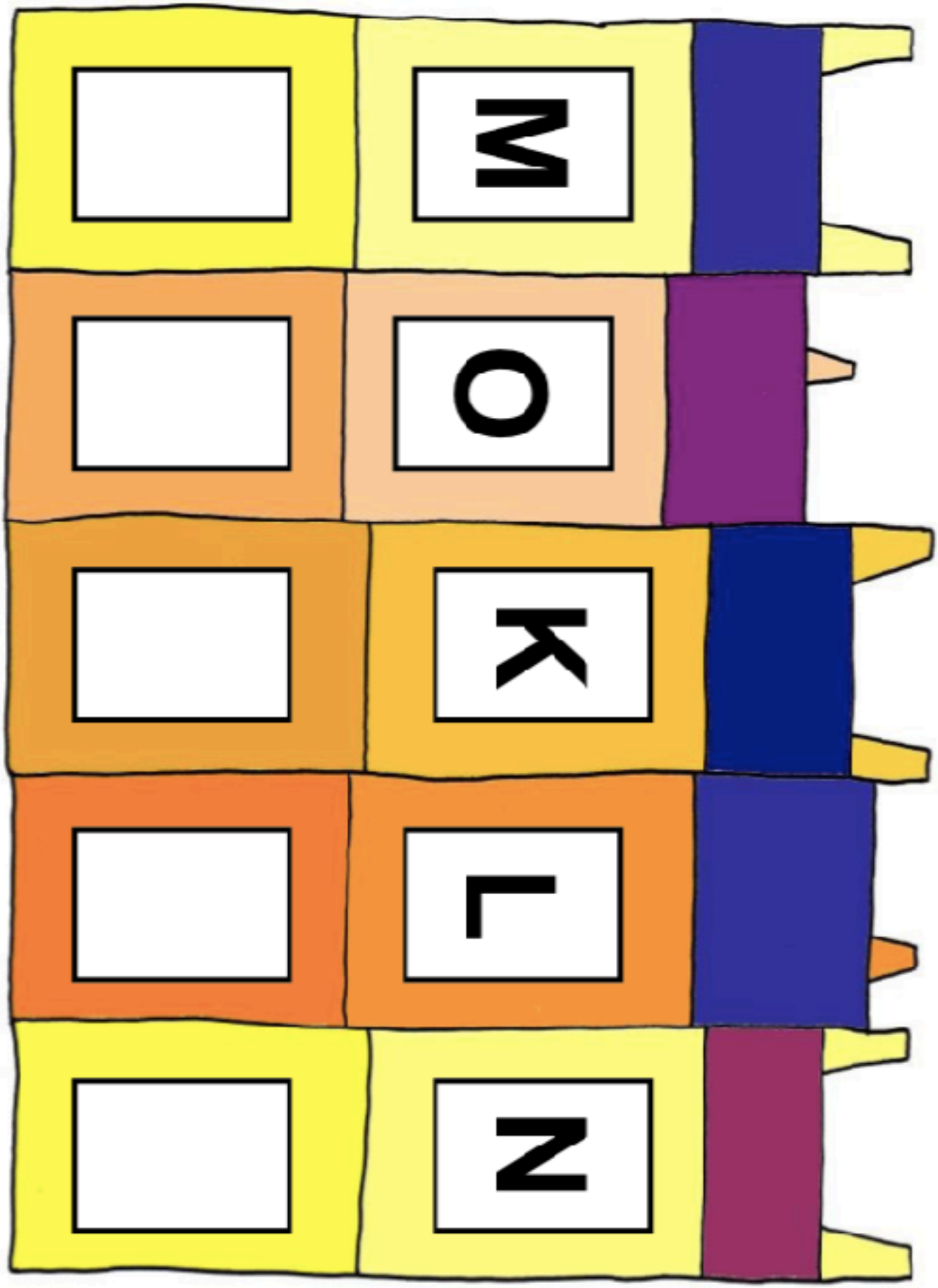
la maternelle de lila



L'ALPHABET DES MAISONS

2

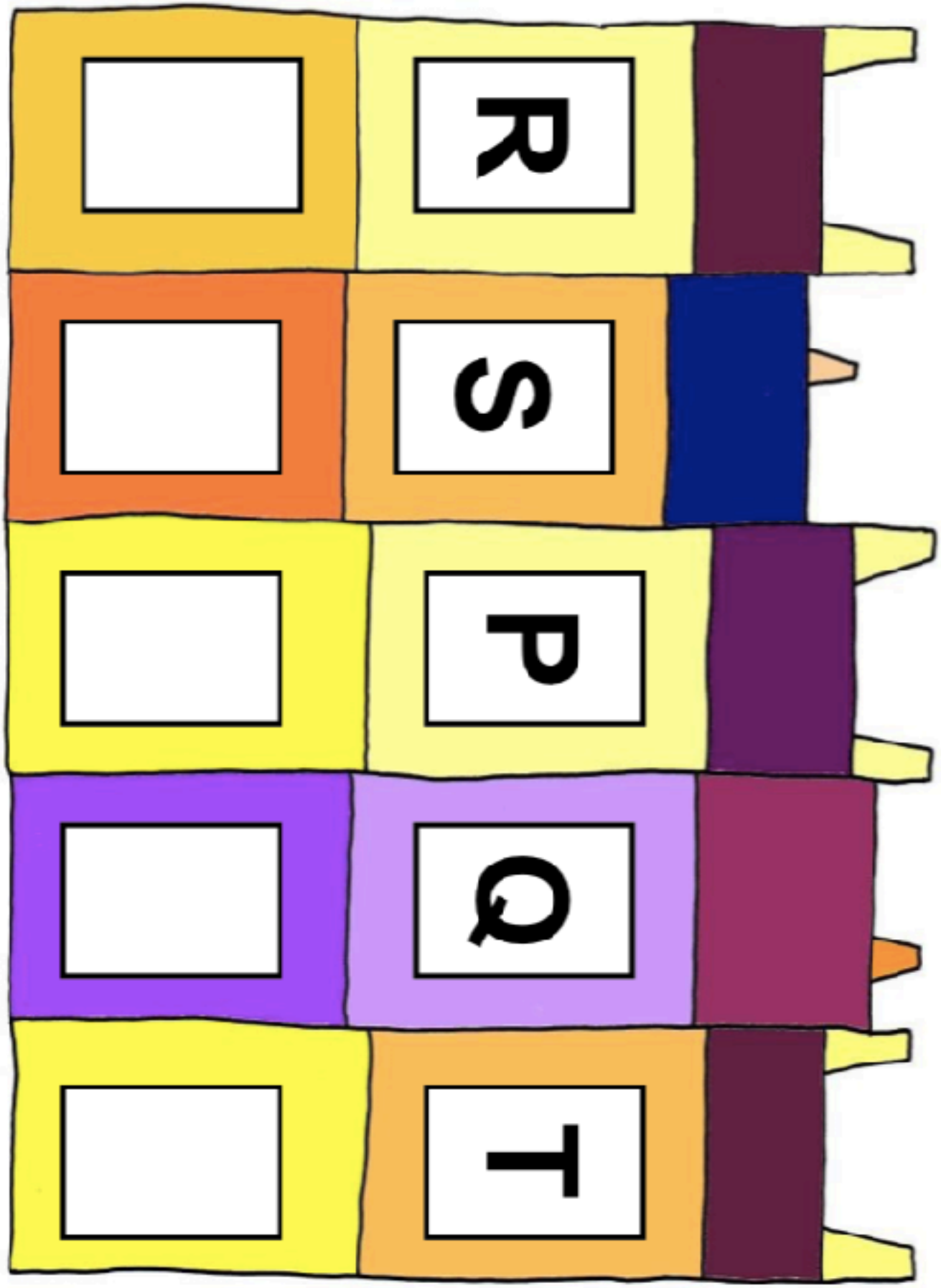
la maternelle de lia



L'ALPHABET DES MAISONS

3

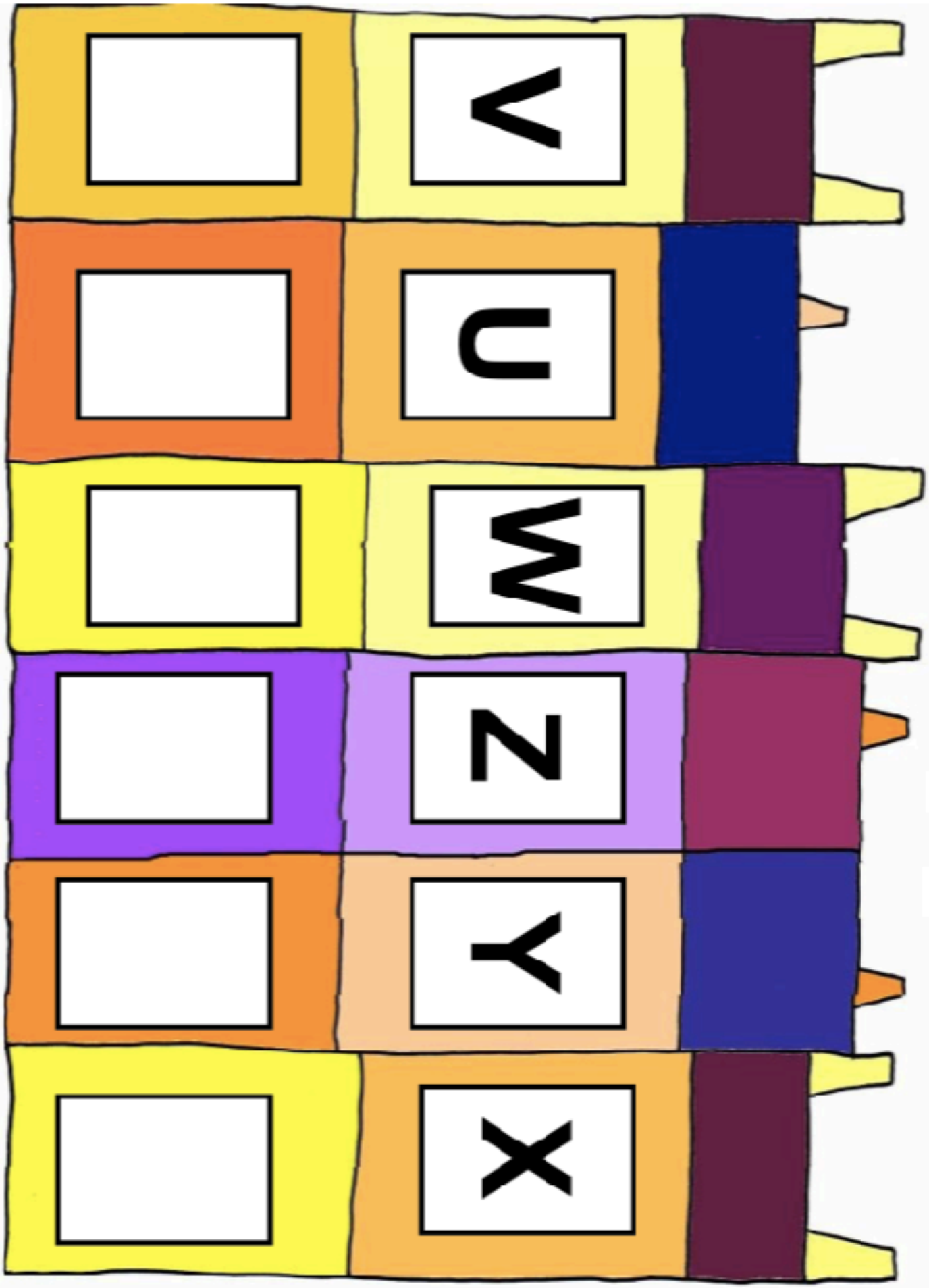
la maternelle de lila



L'ALPHABET DES MAISONS

4

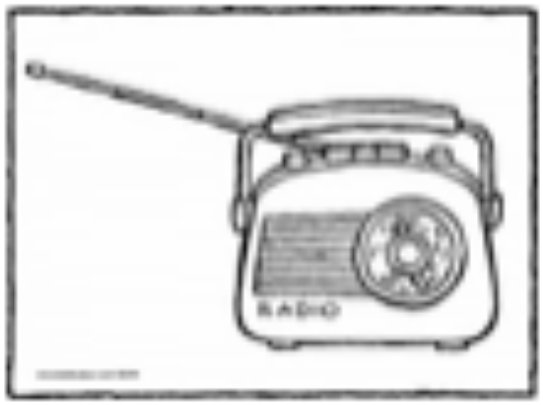
la maternelle de lila

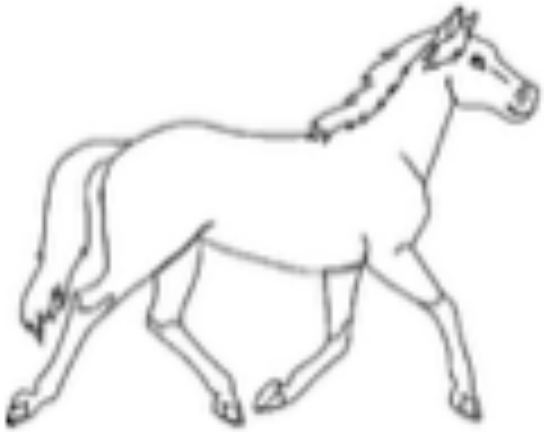


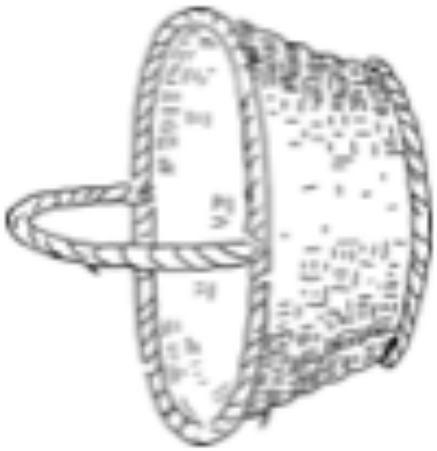
L'ALPHABET DES MAISONS

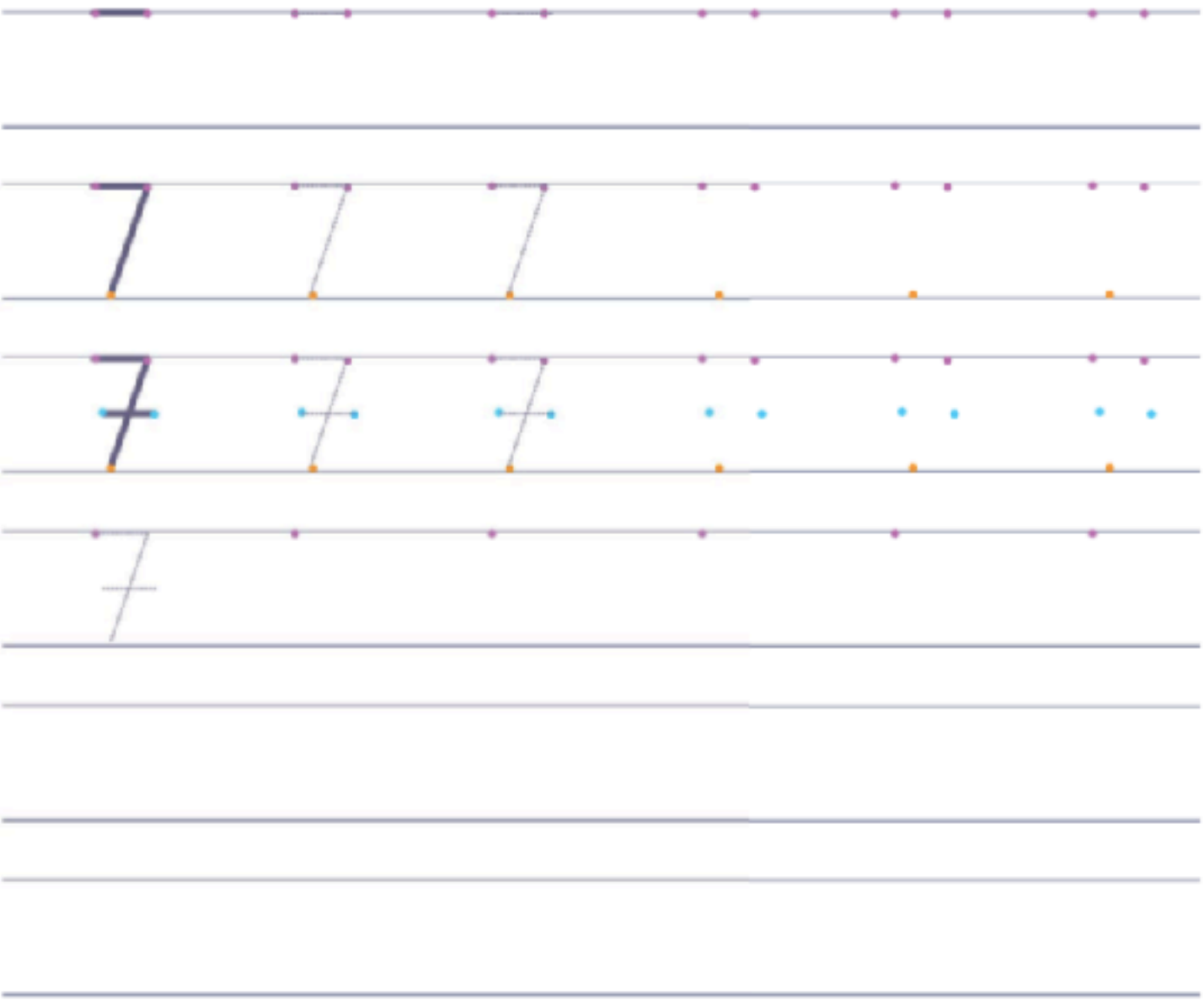
la maternelle de lila

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u
v	w	x	y	z		


RADIO





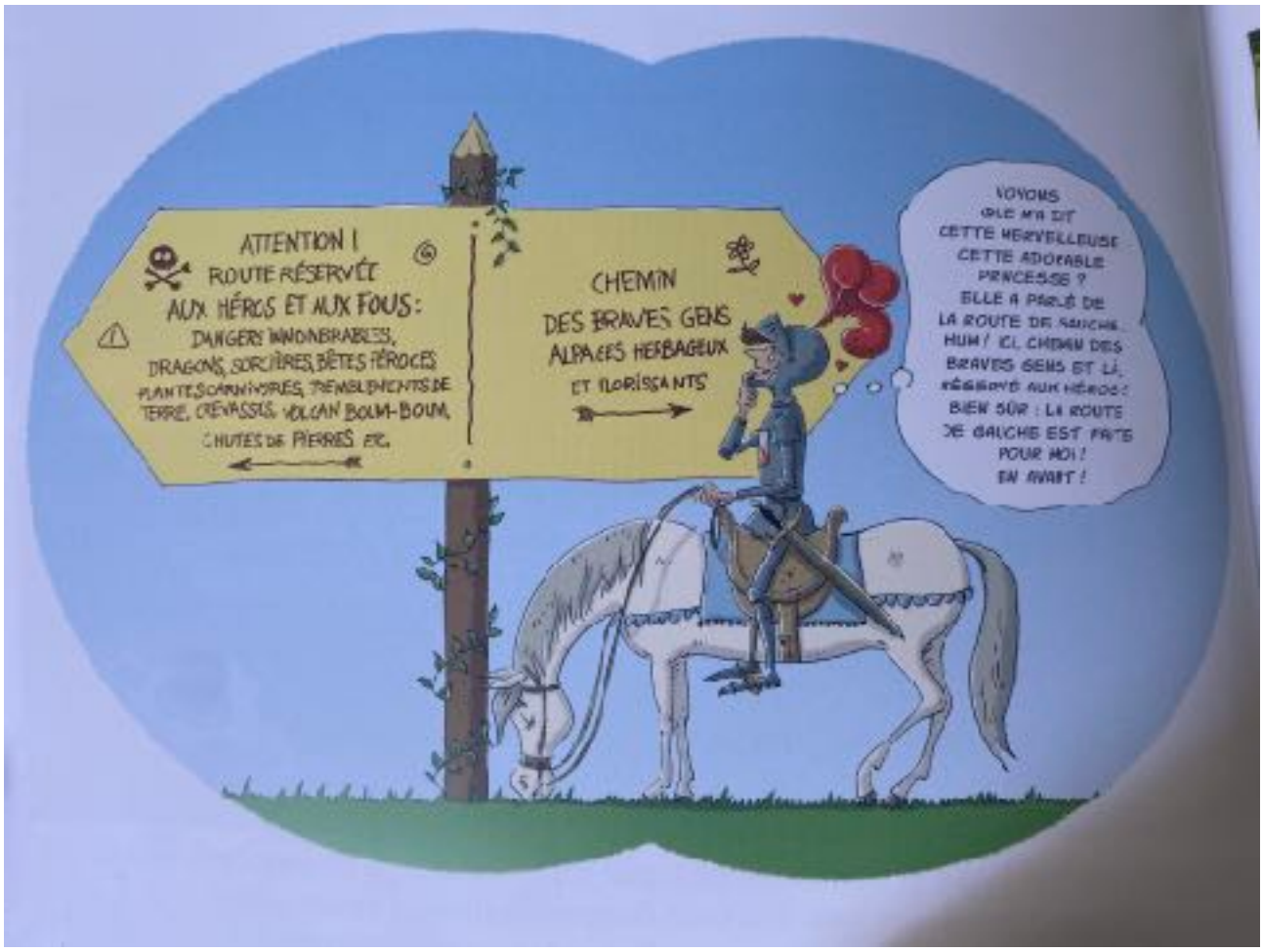


À ces mots, Jules saute en selle.
«Princesse, la honte me submerge. Je veux m'amender!
Sur-le-champ, je cours quérir d'énormes quantités d'arnica
pour ce... euh, pour Georges!
En avant, Flambard!»

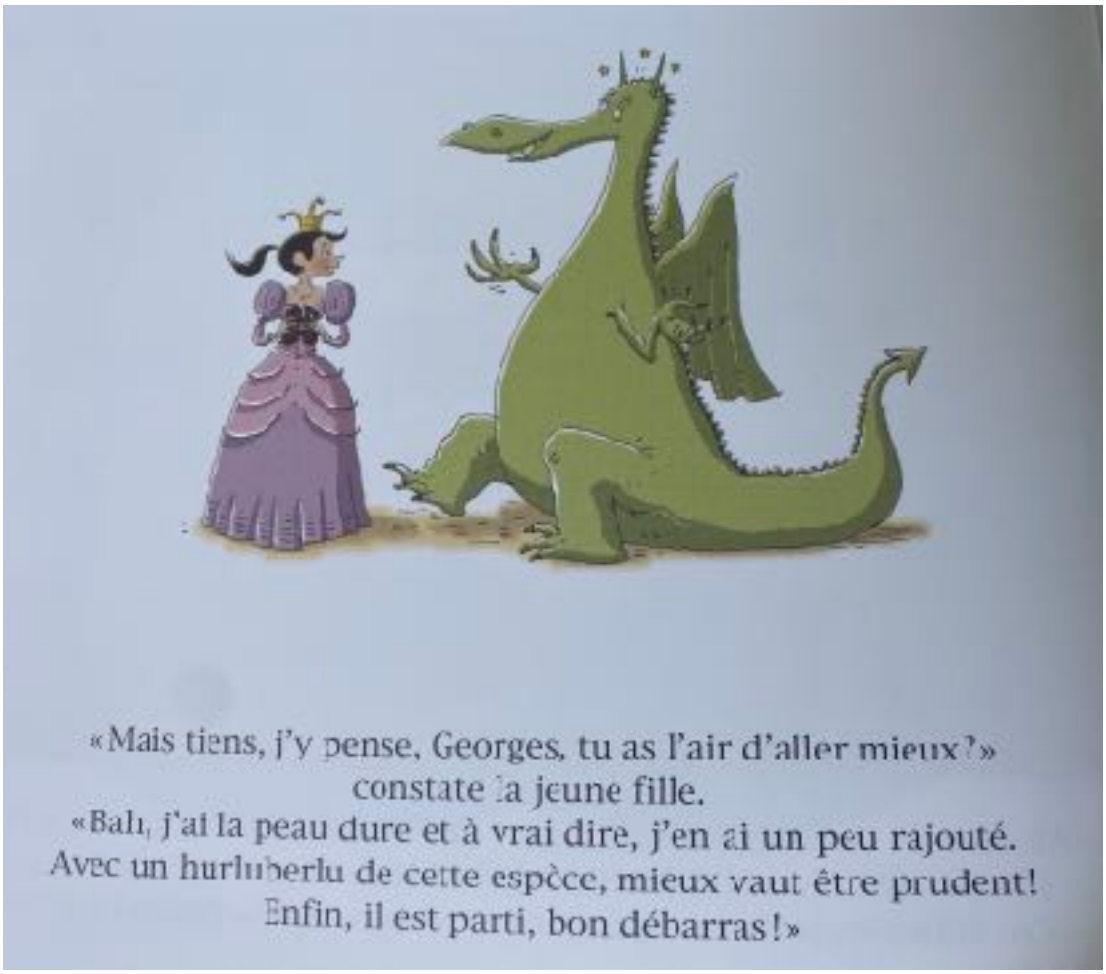
«Holà! Tout doux, chevalier, savez-vous
au moins comment trouver de l'arnica?»
«Euh, à vrai dire,
je ne sais même pas ce que c'est»,
répond Jules piteusement.
«C'est bien ce que je pensais!»
s'énerve la princesse en lui tendant
une image de son encyclopédie
des plantes. «C'est une fleur jaune,
facile à reconnaître...»
«Formidable, je fonce! Hue, Flambard!
TENEZ BON, GEORGES.»

Et il s'élance au galop.
«Attendez...»
crie la princesse.
«Écoutez! Il y a de l'arnica
un peu partout
dans la montagne,
mais surtout
NE PRENEZ PAS
LA ROUTE DE GAUCHE!
Vous vous exposeriez
à de graves dangers!»

«Ah», s'exclame la princesse dès que Jules est loin, « je supporte mal ces chevaliers tout feu tout flamme, agités et énervants ! Je parie qu'il va se tromper. Regardons avec les jumelles.»



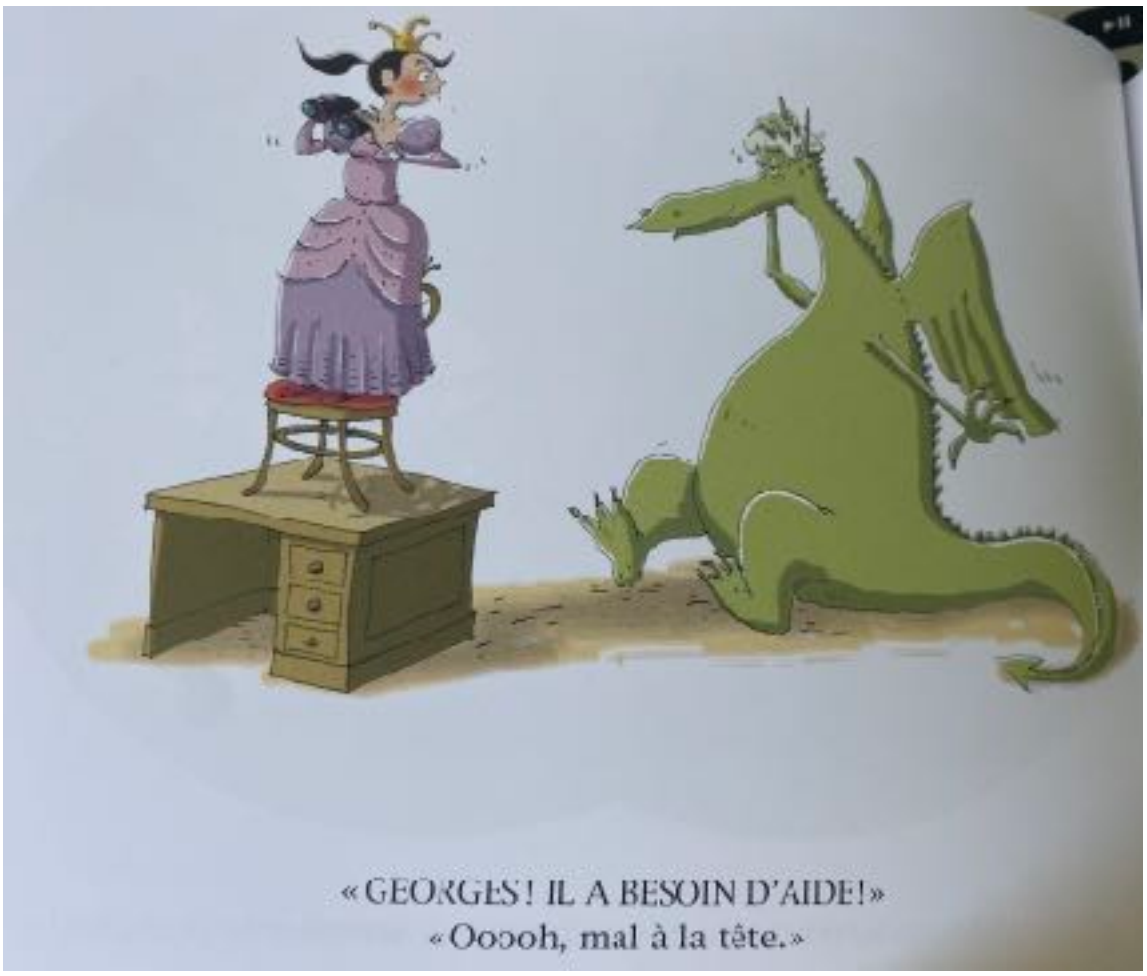
«Ah, tu vois, Georges, j'avais raison! CET IMBÉCILE N'A RIEN ÉCOUTÉ!
IL N'A MÊME PAS LU MES PANNEAUX! Il est fou! C'est horrible!»
«J'en étais sûr, je l'aurais parié. Ce type est cinglé!» ricane Georges.



«Mais tiens, j'y pense, Georges, tu as l'air d'aller mieux?»
constate la jeune fille.
«Bah, j'ai la peau dure et à vrai dire, j'en ai un peu rajouté.
Avec un hurluberlu de cette espèce, mieux vaut être prudent!
Enfin, il est parti, bon débarras!»

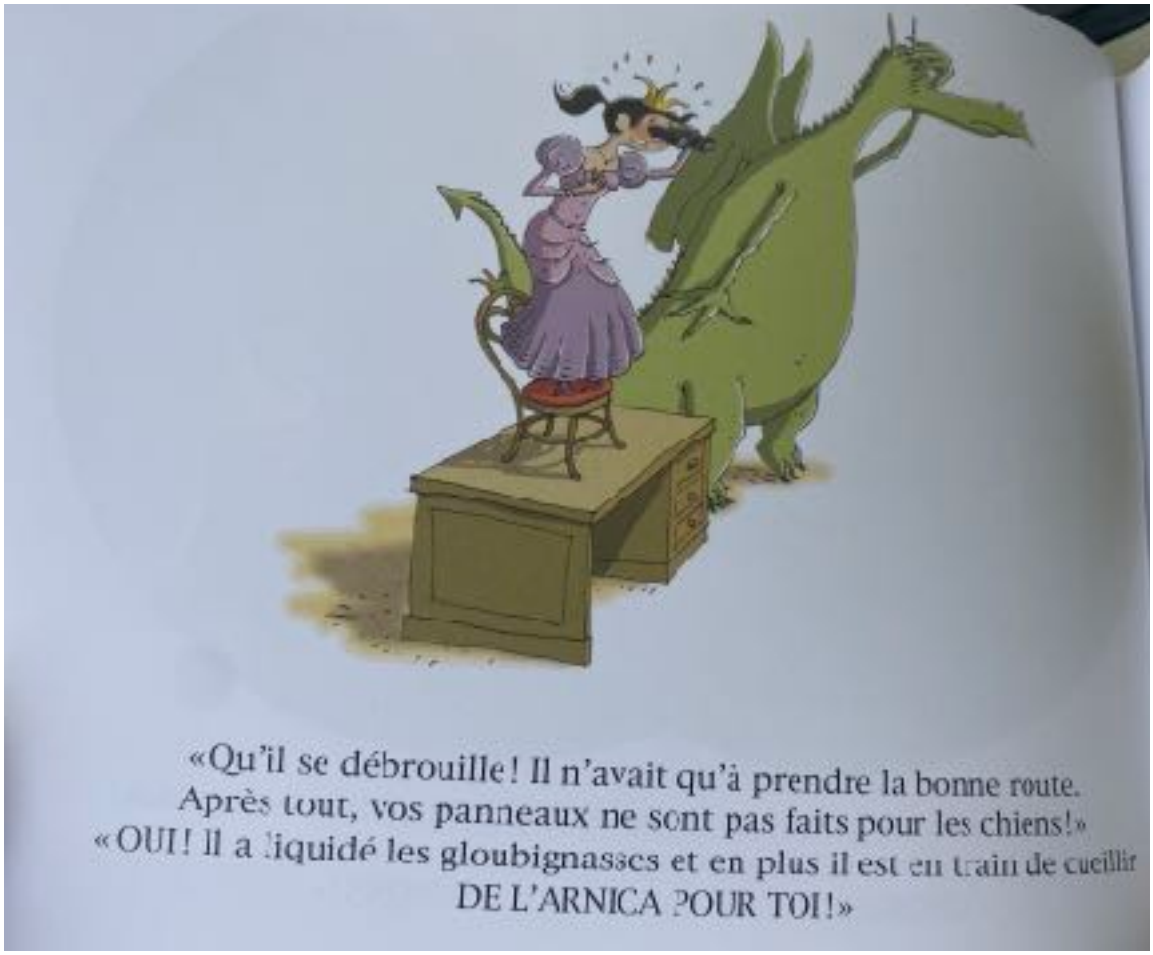
«NON! NON! IL FAUT QU'IL FASSE DEMI-TOUR AVANT QU... Trop tard!
Il est aux prises avec le goinfrosaure à crête rouge!»

«Ouf! Il lui a réglé son compte...
Mais où étais-tu passé, Georges?»
«Je suis allé me faire une compresse d'arnica, Princesse,
j'en avais dans mon placard.»
«COMMENT?! Tu as de l'arnica dans ton placard!
Tu veux dire que nous avons envoyé ce garçon risquer sa vie pour rien!»
«Mais Princesse, il ne s'est pas fait prier! Et puis, c'est lui qui a commencé!»

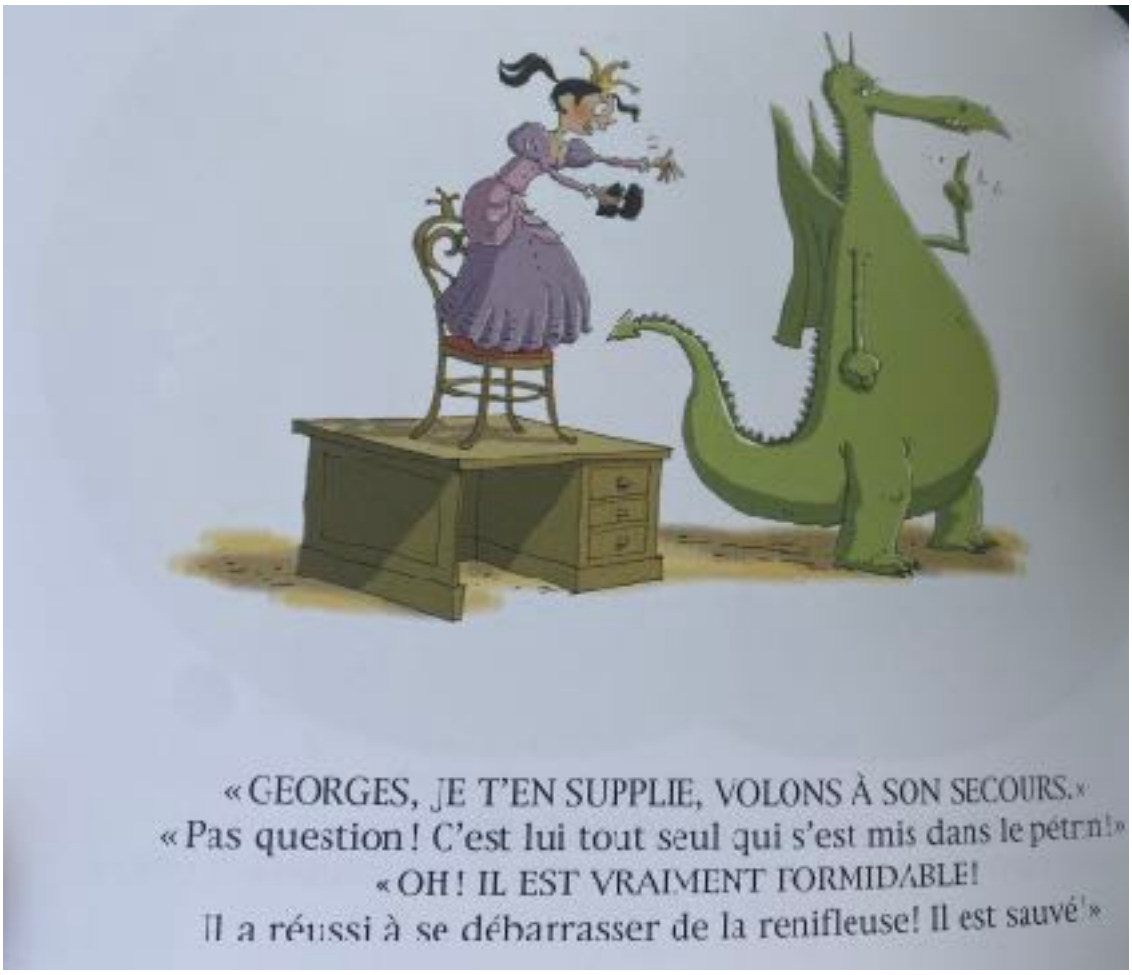


« GEORGES ! IL A BESOIN D'AIDE ! »
« Ooooh, mal à la tête. »

« Oui ! Il a envoyé le crapoton au tapis ! Et OUIIIII ! Adios le pusculos !
Mais voici les gloubignasses maintenant !
GEORGES, IL FAUT QUE NOUS L'AIDIONS ! »



«Qu'il se débrouille! Il n'avait qu'à prendre la bonne route.
Après tout, vos panneaux ne sont pas faits pour les chiens!»
«OUI! Il a liquidé les gloubignasses et en plus il est en train de cueillir
DE L'ARNICA POUR TOI!»

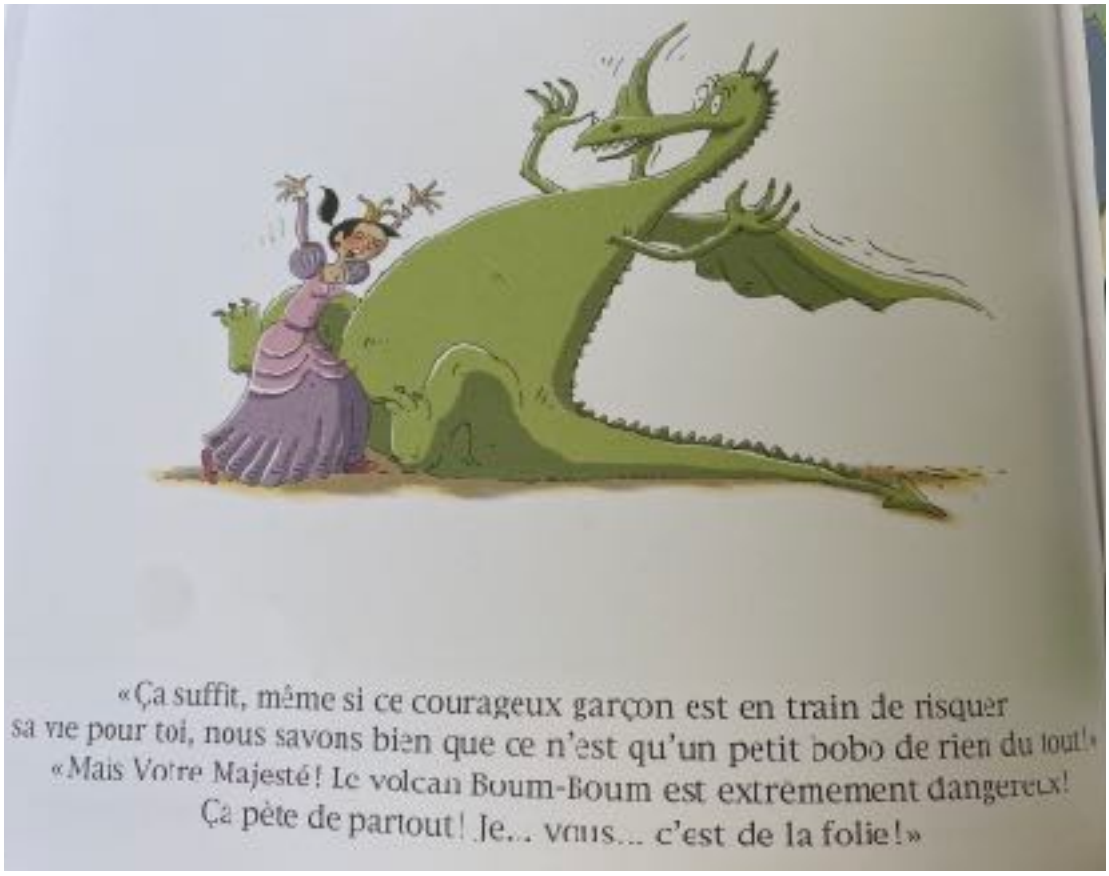


«GEORGES, JE T'EN SUPPLIE, VOLONS À SON SECOURS.»
«Pas question! C'est lui tout seul qui s'est mis dans le pétrin!»
«OH! IL EST VRAIMENT FORMIDABLE!
Il a réussi à se débarrasser de la renifleuse! Il est sauvé!»

«Mais pourquoi va-t-il par là?
Il se dirige droit vers le volcan Boum-Boum! Il est fou!»

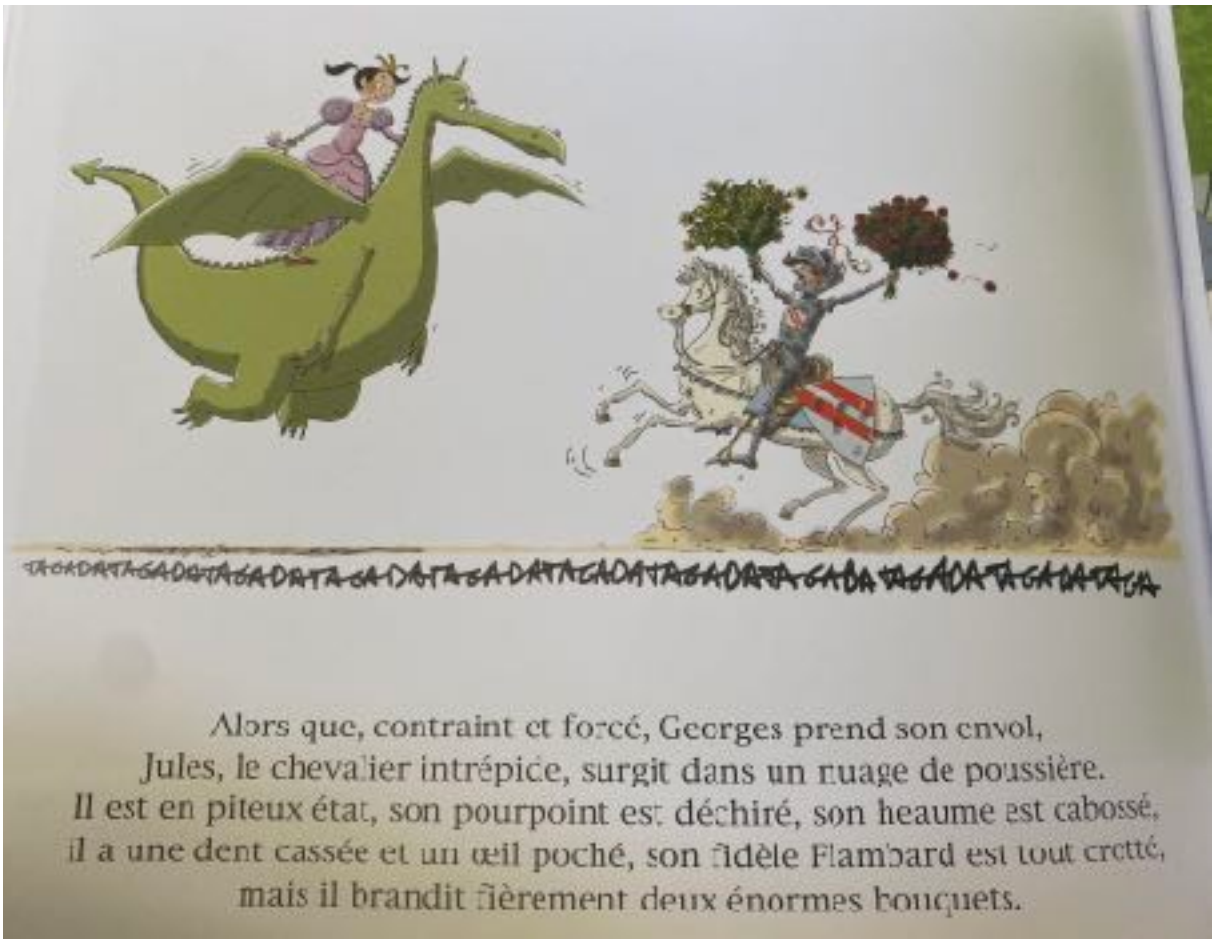
«GEORGES, JE NE LE VOIS PLUS! Ah, mon cœur! Je vais me trouver mal!»
«Allons, ma princesse, ne vous mettez pas dans des états pareils
pour un zigoto de cette espèce.
Asseyez-vous là, je vais vous chercher un peu d'eau fraîche.»

«GEORGES, NOUS N'ALLONS PAS RESTER ICI SANS RIEN FAIRE!
D'un coup d'aile, nous pouvons le ramener ici!»
«Mais Princesse, je suis si faible. Ouille! Aïe! Ma blessure! Oh! que j'ai mal!»



«Ça suffit, même si ce courageux garçon est en train de risquer
sa vie pour toi, nous savons bien que ce n'est qu'un petit bobo de rien du tout!»
«Mais Votre Majesté! Le volcan Boum-Boum est extrêmement dangereux!
Ça pète de partout! Je... vous... c'est de la folie!»

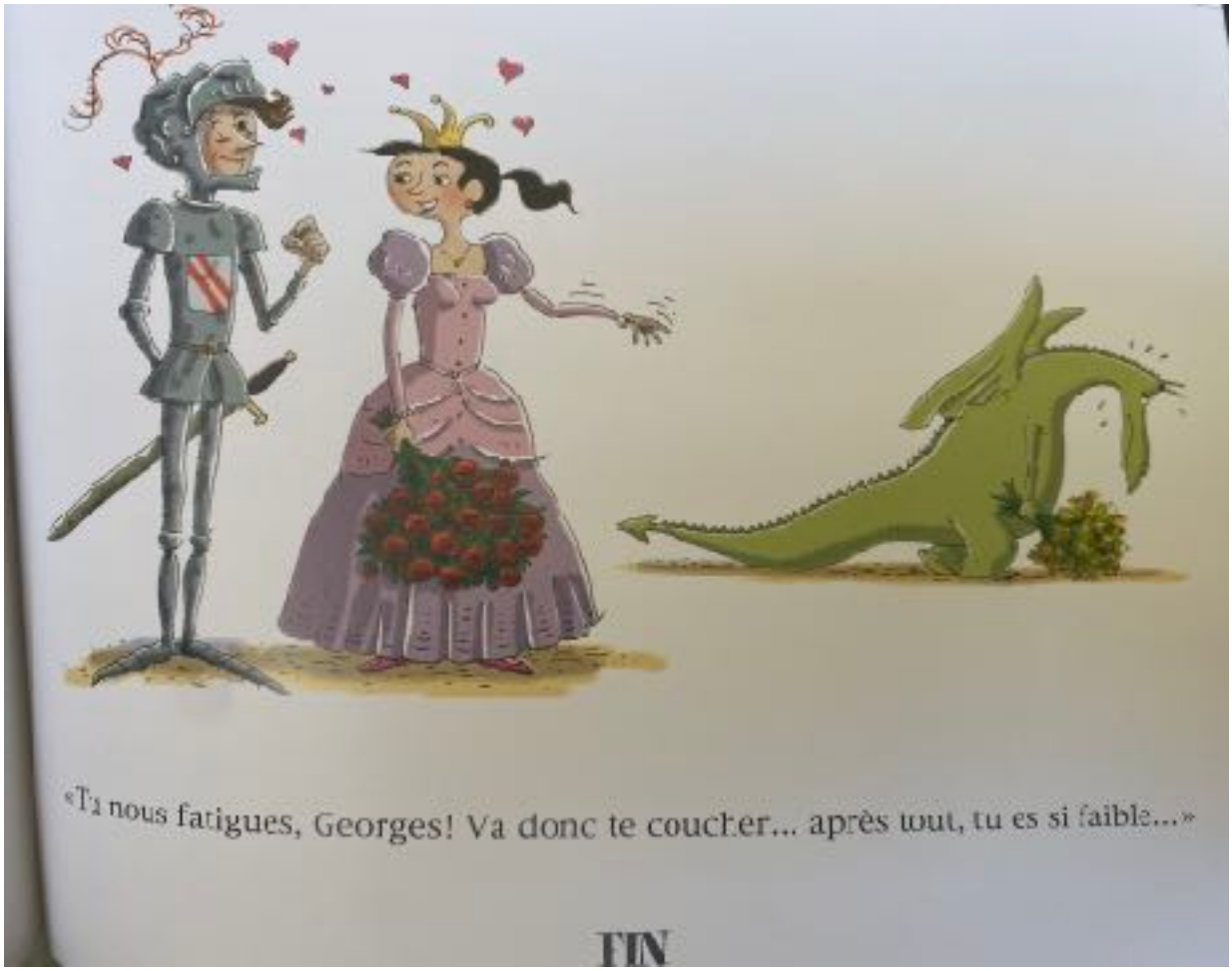
« JUSTEMENT ! Allons-y ! »
La princesse Marie enfourche le vieux dragon.



Alors que, contraint et forcé, Georges prend son envol,
Jules, le chevalier intrépide, surgit dans un nuage de poussière.
Il est en piteux état, son pourpoint est déchiré, son heaume est cabossé,
il a une dent cassée et un œil poché, son fidèle Flambard est tout crotté,
mais il brandit fièrement deux énormes bouquets.

Il lance le premier au dragon:
«VOICI L'ARNICA, MON VIEUX GEORGES, j'espère qu'il y en aura assez!»
Puis il se tourne vers la princesse:

«Et... euh... Majestesse... euh... ma princesse ...
J'ai aperçu ces roses rouges au pied d'un volcan... euh... passablement agité
Elles sont pour vous... pour me faire pardonner...
Euh... mon nom est Jules et je vous aime.»
«Vous êtes fou, Jules!» répond la princesse (charmée).
«C'est bien ce que je me tue à répéter», grommelle Georges.



«Tu nous fatigues, Georges! Va donc te coucher... après tout, tu es si faible...»

FIN