

Chers parents,

Pour cette semaine, vous aurez besoin :

- D'une planche de jeu « Le Bazar de Balthazar et des images correspondantes »
- De la fiche « Le bazar de Balthazar » et des images correspondantes. Le découpage des images doit être fait par l'enfant.
- D'une paire de ciseaux, de colle.
- D'une grande feuille de dessin A4 ou plus grand si vous avez.
- De peinture, d'un pinceau, de feutres fins.
- Du jeu de correspondance capitales scriptes
- Du jeu de l'oie des lettres scriptes
- D'un dé et de pions et jetons.

Je n'ai pas eu de demandes d'impression mais je reste disponible si vous avez besoin de matériel ou de conseils si votre enfant rencontre des difficultés.

Merci d'avance.


Bonne semaine,

Magali Danto

Activités de la semaine 7 :

		Lundi 11 mai	Mardi 12 mai	Jeudi 14 mai	Vendredi 15 mai
Rituels à réaliser chaque jour		<ul style="list-style-type: none"> - Dire la date, nommer les lettres du jour, dire le jour d'avant, le jour d'après : « Hier nous étions..., aujourd'hui nous sommes., demain nous serons... » - Chanter une chanson, comptine ou poésie apprise depuis le début de l'année au choix dans le cahier de vie - Apprendre la chanson des gestes barrières : https://www.youtube.com/watch?v=KsJ8FPXcaxA - Une histoire à découvrir : La coccinelle mal lunée, d'Eric Carle : https://www.youtube.com/watch?v=7ouQKRdNCtI 			
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS		Les syllabes finales <i>C'est un travail sur les sons, on ne s'intéresse pas à l'écriture des mots !</i>			
		<p style="text-align: center;"><u>Le bazar de Balthazar - Jeu</u></p> <p><u>1-</u> Laisser l'enfant colorier le plateau de jeu à son goût.</p> <p><u>2-</u> Prendre les mots images. Choisir un mot image de référence (râteau, moteur, bureau, ballon, lapin) et le placer dans la pancarte. Expliquer à l'enfant que dans sa boutique, Balthazar ne peut vendre que des objets qui ont la même syllabe finale que le mot dans la pancarte.</p> <p>Si votre enfant a eu du mal à repérer les syllabes finales sur les exercices des semaines précédentes, je vous conseille de commencer par travailler avec les mots référence ballon et moteur dont les syllabes finales sont très distinctes. Pensez bien à dire tous les mots avec lui à l'oral avant pour que le vocabulaire ne soit pas une difficulté dans cet exercice.</p>		<p style="text-align: center;"><u>Le bazar de Balthazar (fiche de travail)</u></p> <p>Je vous propose une fiche de travail avec trois niveaux. Si votre enfant a rencontré des difficultés sur la notion de syllabes finales, vous pouvez lui proposer la fiche niveau 1 (1^{ère} fiche avec les 6 images (moto, marteau, scie, bateau, château, pirate) : on dit ensemble les mots de vocabulaire puis on incite l'enfant à prononcer chaque mot en insistant sur la syllabe finale et en le comparant avec gâteau.</p> <p>Si votre enfant est plus à l'aise, vous pouvez lui proposer la deuxième page avec deux boutiques : niveau 2 (avec 8 images) ou le niveau 3 (avec 12 images)</p>	

		<p><u>Les lettres scriptes :</u> On continue à travailler sur les lettres scriptes et à faire correspondre les lettres dans les deux écritures (capitales et scriptes)</p>			
	<p>Princip e alphab étique</p>	<p>Le jeu de carte correspondance capitales scriptes</p> <p>Sur chaque carte, on trouve, en haut une lettre en capitale puis trois lettres scriptes en dessous.</p> <p>L'enfant doit trouver, pour chaque carte, la lettre scripte qui correspond à la lettre capitale en haut de la colonne. Il peut poser un jeton dessus. (on évite de colorier pour pouvoir réutiliser le jeu)</p>	<p>Jeu de l'oie des lettres scriptes</p> <p>Comme le jeu de l'oie des lettres capitales, chacun prend un jeton et le place au début du circuit. On lance le dé puis on avance du nombre de cases indiqué. Si on sait dire le nom de la lettre sur laquelle on est tombé, on reste sur la case, sinon, on recule d'une case.</p> <p>Attention, les lettres ne sont pas dans l'ordre. Si c'est difficile, on peut s'aider de la réglette de correspondance des lettres capitales /scriptes (envoyée la semaine dernière)</p>	<p>Le jeu de carte correspondance capitales scriptes</p> <p>Reprise du jeu de lundi</p>	<p>Jeu de l'oie des lettres scriptes</p> <p>Reprise du jeu de mardi</p>

	<p>Graphisme/écriture / Activités artistiques</p>		<p><u>Le cercle (1ere partie)</u> Sur une grande feuille de papier (si vous avez plus grand que du A4 c'est mieux)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tracer, sur toute la feuille, des cercles dans le bon sens et bien fermés en évitant qu'ils se touchent. 2) Remplir les cercles avec de la peinture d'une autre couleur e- ou en coloriant au crayon de couleur 		<p><u>Le cercle (2ème partie)</u> Tracer au feutre de couleur, des petits cercles, dans le bon sens et bien fermés tout autour de chaque cercle de peinture.</p> 
<p>CONSTRUIRE LES PREMIERS</p>	<p>Mathématiques</p>	<p>Photo problèmes : J'ai cru comprendre que les photos problèmes avaient été bien appréciés en semaine 5. Vous en trouverez de nouveaux (1 par jour) dans la fiche jointe « Photo-problèmes MS semaine 7 »</p>			

Pour cette semaine, voilà 4 petits jeux à g-faire à la maison proposés par l'ugsel du Mobihan.

Trouvé !

Le jeu se joue en plusieurs manches avec des variables.
Il peut se jouer dans l'appartement, dans la maison, dans le jardin...

Déroulement

Un meneur et X joueurs (de 1 à ...)

Le meneur se place dans la pièce désignée comme espace de jeu.

Les autres joueurs attendent dans une autre pièce de la maison ou chacun dans une autre pièce (voir en fonction de son espace).

Le meneur cache un objet.

Au signal, les joueurs viennent dans la pièce où se trouve le meneur et cherchent quel objet a disparu.



Variable 1

Tous les joueurs sont en attente au même endroit (attention ça risque de se bousculer à la porte, et là il y aura certes du mouvement mais aussi des cris, des pleurs ...)

A chaque joueur appartient un signal : il se déplace quand il entend son signal.
Le meneur peut proposer un ou plusieurs signaux à la fois s'il veut mettre les joueurs en concurrence.



Variable 2

Si dans un premier temps le meneur cache un objet, il peut aussi :

- Déplacer 1 objet, puis 2 objets, ...
- Ajouter un accessoire à un objet : un foulard sur le dossier d'une chaise, une casquette à une statue, un saucisson accroché à la poignée, ...
- Cacher des mots dans la pièce et tous ensemble, écrire une phrase.
- Cacher des morceaux d'un puzzle à reconstituer.
- Retrouver tous les ingrédients d'une recette cachés dans la pièce, deviner la recette et ensuite la réaliser.
- Ajouter un objet dans la pièce.
- C'est encore l'époque des carnivals ! : trouver des vêtements et des accessoires dans la pièce et se vêtir le plus vite possible, gagne celui qui en un temps donné porte le plus de vêtements possibles.

Variable 3

Changer de lieu, inviter un enfant à ranger sa chambre, ou pas !!! et y jouer.
Jouer dans deux pièces communicantes pour agrandir l'espace de recherche.

Volcan

Mise en place

Ecarter un peu les meubles du salon.

Poser au sol des objets sur lesquels il est possible de marcher : coussin, caisse, petite chaise, tabouret, couverture pliée, banc, marche pied, ...

But du jeu

Traverser l'espace uniquement en marchant sur les objets.

Un pied dans la lave (= là où il n'y a pas d'objet) implique un retour au départ.



Variable

Il est possible, lorsque le joueur est en équilibre sur un objet, de déplacer un autre objet pour faciliter le déplacement.

Pinces à linge

Mise en place

Chaque joueur porte un grand tee-shirt, sur lequel sont accrochées 10 pinces à linge.

Le jeu se joue à 2, 3, 4, 5, ...

But du jeu

Récupérer le plus de pinces à linge possible (les accrocher sur le tee-shirt).

Déroulement

Au top départ, chacun essaie d'attraper les pinces de l'autre tout en évitant de se faire prendre les siennes.

Toutes les pinces sont visibles.

Par 2 : face à face

Par 3 : en triangle

Plus de joueurs : en cercle au départ.

Délimiter un espace de jeu.

Temps de jeu : 1mn30.



Mime

Mise en place

En face à face, pas d'accessoire.

But du jeu

Réaliser l'action qui vient d'être mimée.

Attention : bouche cousue !



Filmez-vous !

Exemple

Montrer l'un des joueurs avec son doigt, lui désigner l'endroit où il doit se mettre pour démarrer et expliquer par geste ce que l'autre doit faire.

Attention, il faut expliquer avec des gestes et non faire pour montrer.