

PS : propositions d'activités (12)

Jour 1 :

- Graphisme :

Faire la fiche « la grande échelle ».

- Les grandeurs : ranger du plus petit au plus grand (1)

Prendre des ustensiles de cuisine ou des rouleaux de papier toilette de 5 tailles différentes (ou seulement 3 selon l'enfant), les mélanger.



Demander à l'enfant : « lequel est le plus petit ? » (s'il ne sait pas, lui montrer comment comparer en les mettant les uns près des autres, en les alignant bien) Le poser à gauche de la table.

Continuer : « Et maintenant lequel est le plus petit ? » Le poser à droite du premier. Continuer ainsi jusqu'au plus grand.

A la fin, on peut lui montrer que cela fait comme un escalier.

On peut reproduire l'exercice avec d'autres objets (peluches, tours de lego...)

Si vous voulez davantage d'explications, vous pouvez visionner cette vidéo !

<https://www.youtube.com/watch?v=8VH3-H2YJks>

Jour 2 :

- Les grandeurs : ranger du plus petit au plus grand (2)

Faire le jeu en ligne :

<https://tidou.fr/jeux-compatibles-tablettes/2-4-ans/du-plus-petit-au-plus-grand/>

et pour ceux qui sont à l'aise, ils peuvent essayer de ranger du plus grand au plus petit :

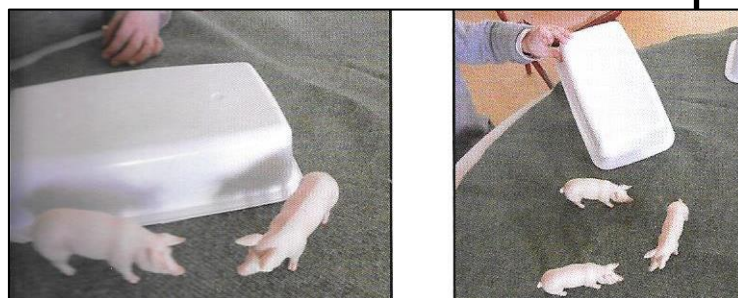
<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/30-plus-grand-au-plus-petit>

- Numération : décomposition du nombre 3

(extrait de « Vers les maths PS »)

Prendre 3 petits objets (3 animaux, 3 legos...)

Cacher sous une boîte (on dira que c'est une maison) 1, 2 ou 3 objets et demander combien d'objets sont sous la maison. Ne pas hésiter à soulever rapidement la boîte pour montrer ce qu'il y a dessous à l'enfant sans lui laisser le temps de compter. Le but est qu'il reconnaisse la quantité directement sans compter les objets.



Certains plus à l'aise, pourront même déduire la quantité cachée en observant le nombre d'animaux non cachés (il reste un cochon alors il y en a 2 dessous car 1 et 2 ça fait 3)

Jour 3 :

- Les grandeurs : Comparer selon la taille

Jouer au jeu « la bataille des animaux ».

Règle du jeu : Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs, faces cachées. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a l'animal le plus grand remporte les cartes retournées ! Si deux animaux sont de taille identique, il y a "bataille", les joueurs retournent alors une deuxième, voire une troisième carte...

- Vocabulaire/motricité

Jouer au jeu du « Jacques à dit pour revoir le vocabulaire du corps.

« Jacques à dit

- mains sur le ventre
- toucher les pieds
- mains sur les hanches
- tirer ses cheveux
- mains dans le dos
- boucher les oreilles
- mains sur les coudes
- sur un pied
- toucher le sol avec son nez... »



Jour 4 :

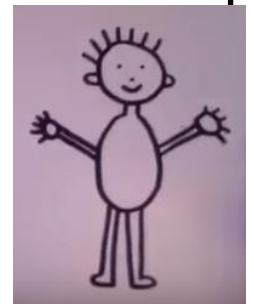
- Vocabulaire/compréhension

1) Ecouter l'histoire « Que me manque-t-il ? »

<https://www.youtube.com/watch?v=GMryNljQaLE>

2) Dessiner un bonhomme (sur un tableau ou une feuille), le montrer à l'enfant et lui dire « il est complet, il a une tête, un nez, des cheveux... » en montrant les différentes parties.

Dessiner ensuite un nouveau bonhomme en « oubliant » une partie du corps et demander à l'enfant « que lui manque-t-il ? »



- Les grandeurs : ranger du plus petit au plus grand (3)

Faire la fiche « Filou et ses copains »

Et aussi :

- n'oubliez pas de lire des histoires à votre enfant
- un peu de sport : <https://www.youtube.com/watch?v=r4D4OUMn4mo>

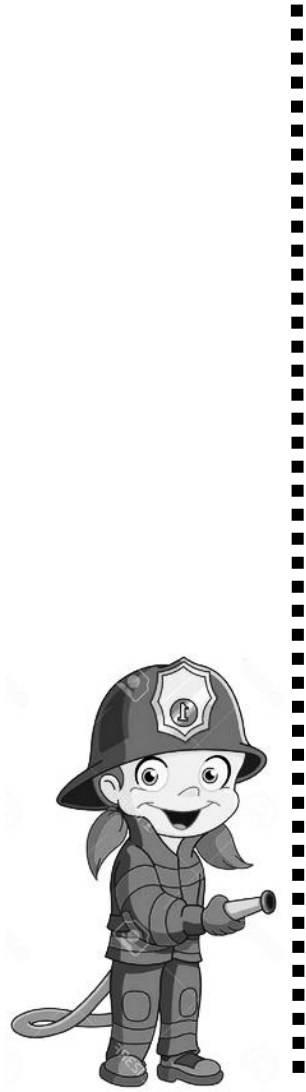
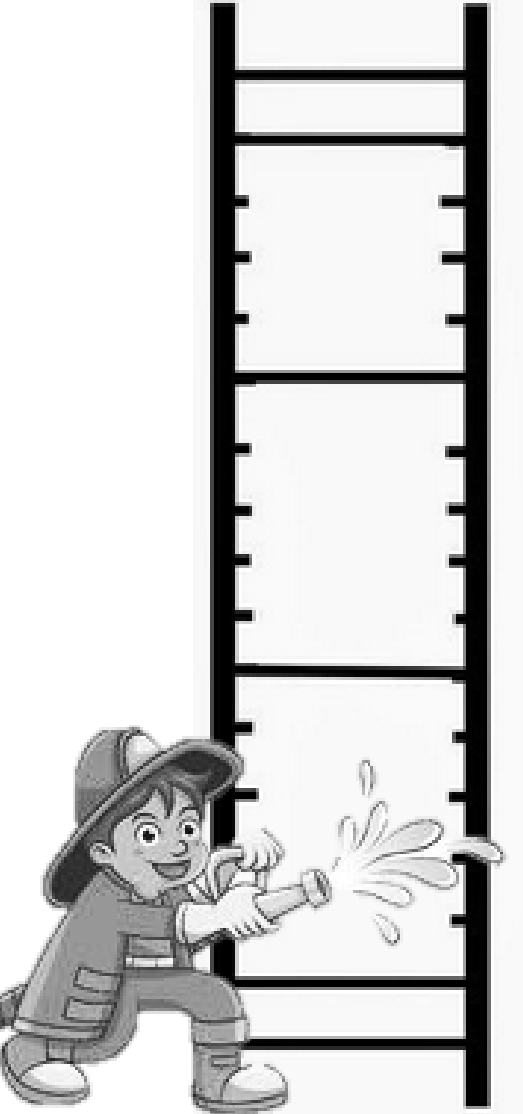
Bonne semaine !

La grande échelle

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit)

Objectif : produire un motif graphisme complexe : l'échelle (en combinant des lignes verticales et horizontales)

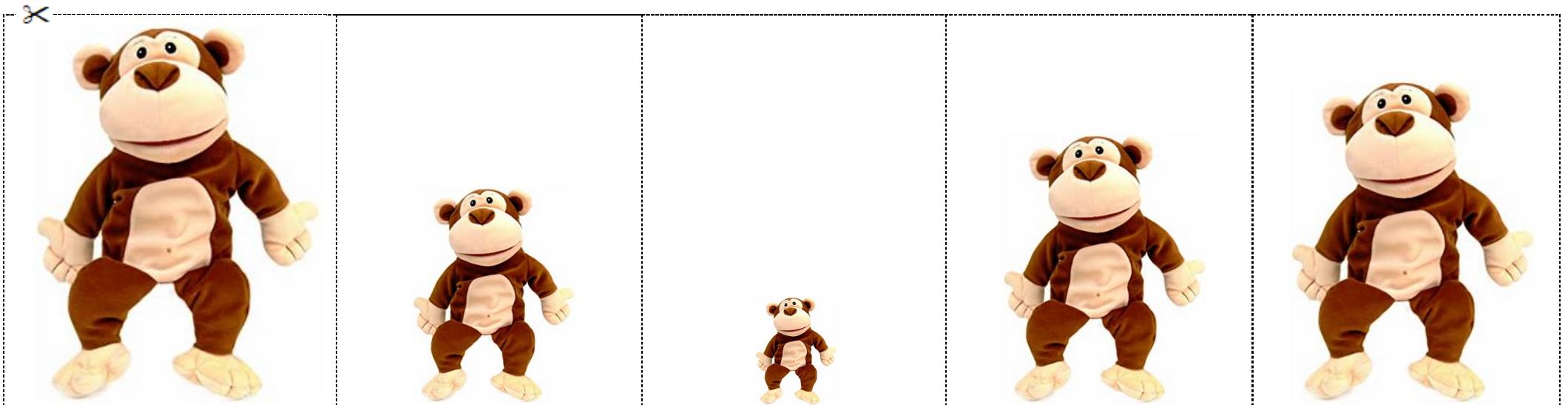
Consigne : trace les échelles afin que chaque pompier ait la sienne. Pense à écrire ton prénom !



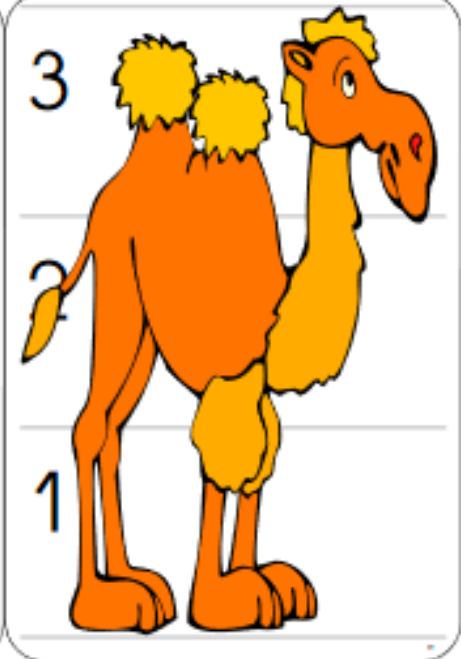
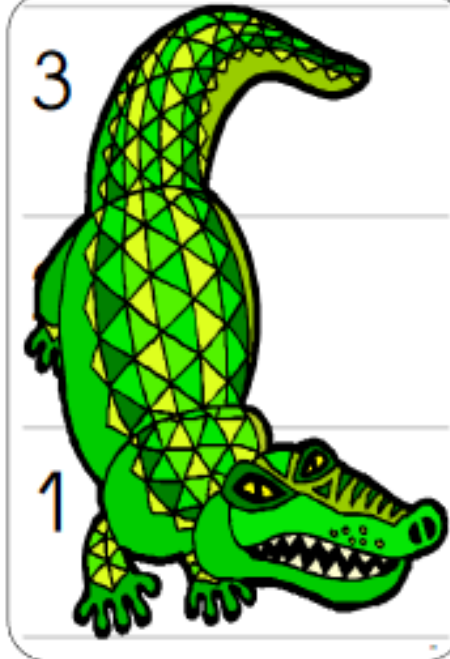
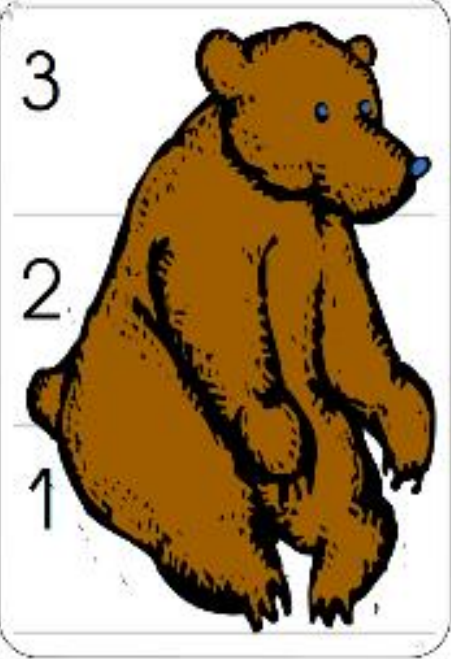
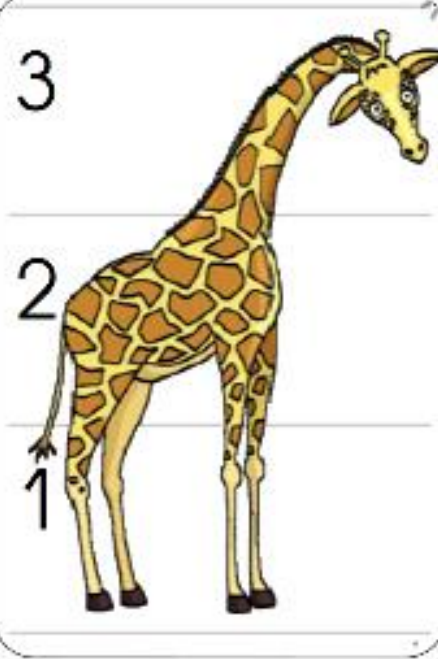
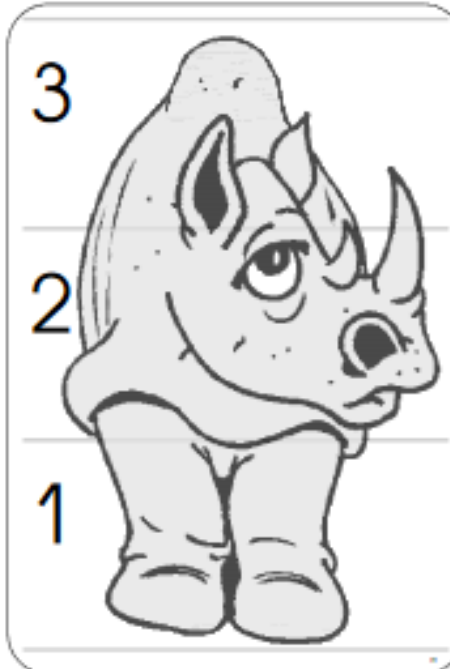
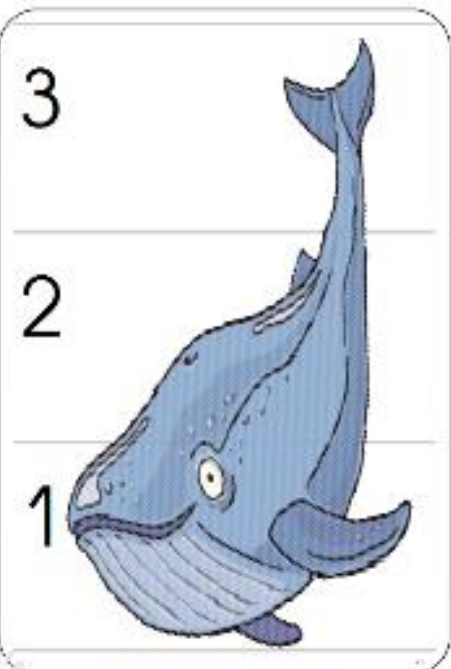
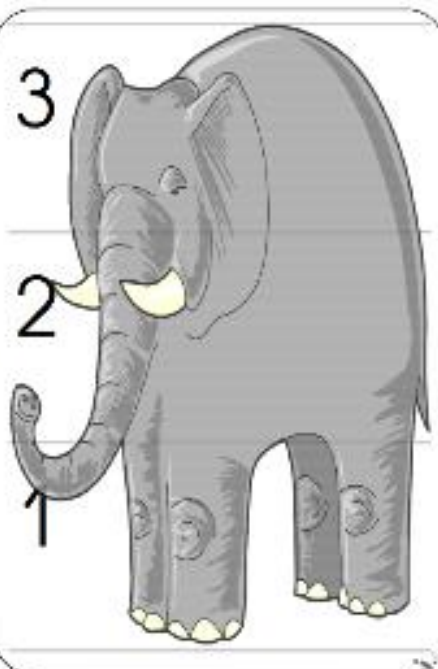
Filou et ses copains

*Consigne : Découpe les étiquettes puis colle-les en les rangeant **du plus petit au plus grand**. (Selon les enfants, on peut enlever 1 ou 2 étiquettes) Pense à écrire ton prénom !*

--	--	--	--	--



La
bataille
des
animaux



3

2

1



3

2

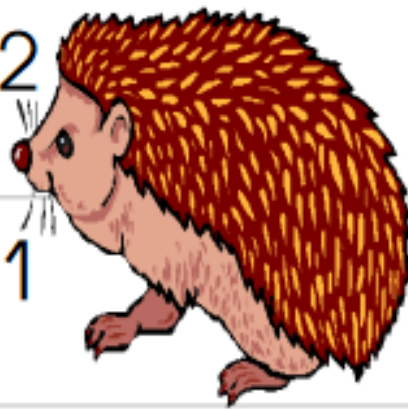
1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

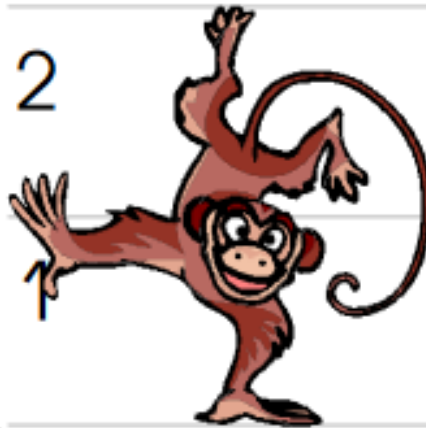
1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1



3

2

1

