

## Fiche avec les consignes pour les élèves de MS

Bonjour les copains,

Vous êtes prêts pour une nouvelle journée de travail ? Allez, on est parti !

Voici le travail pour la journée du **jeudi 30 avril**.

Bon courage à vous ainsi qu'à vos parents !!

### Lundi 27 avril :

#### - Motricité :

- **Objectif** : Réagir à un signal visuel.
- **Matériel** : 2 paniers (ou cartons, bassines) + des peluches (ou chaussettes).
- **Consigne** :

#### Etapas à suivre :

1. Echauffement sur la musique « Relaxing Music Mix Beautiful Piano » en commençant par le haut du corps jusqu'en bas. Le cou, les épaules, les hanches, les poignets, les genoux, les chevilles.

2. Mettre deux paniers éloignés. Dans le premier mettre des peluches ou des chaussettes. Puis, l'élève va prendre une peluche ou une chaussette et s'asseoir par terre. Il va la lancer en l'air. Lorsque celle-ci touche le sol, l'élève doit rapidement se lever et courir le plus vite possible pour apporter la totalité des doudous / des chaussettes dans l'autre panier. Cet exercice peut être fait 3 fois.

3. Renforcement d'éléphant : Se déplacer comme un éléphant à 4 pattes (jambes tendues) autour de la table. L'élève fait un tour minimum et 3 tours maximum.



Images Eps&coo



#### - Arts :

- **Objectif** : Reproduire une œuvre d'art - Getty museum challenge
- **Matériel** : En fonction de l'œuvre d'art que vous choisissez + **Gettymuseumchallenge**
- **Consigne** :

#### Etapas à suivre :

Voir la fiche consigne. Avec Madame Oddone nous avons joué le jeu, à vous de nous retrouver dans la pièce jointe ! Merci de nous envoyer vos belles photos rapidement. On organise le tableau, on prend la photo avec un téléphone et hop ! On envoie ! Rapide non ?

**-> Merci de nous envoyer une photo de votre enfant afin que nous puissions l'intégrer dans le cahier de vie et que nous puissions partager les œuvres d'art aux camarades. Merci pour votre contribution.**

#### - Français :

##### • Langage / Ecrit :

- **Objectif** : Associer les lettres en capitales d'imprimerie et les lettres scriptes
- **Matériel** : **JeudesoeufsassocierMS**
- **Ajustement possible** : Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez refaire ce jeu en recopiant les lettres sur une feuille puis les découper.
- **Consigne** :

#### Etapas à suivre :

1. Faire lire les lettres dans l'ordre à l'élève en posant son doigt dessus. Vous pouvez lui faire réciter la comptine de l'alphabet apprise en classe comme cela il identifiera au fur et à mesure les lettres. Demander à l'élève d'aller doucement quand vous passez au K jusqu'au P pour avoir le temps de montrer chaque lettre.

2. Découper les œufs autour et au milieu afin de séparer l'écriture des lettres scriptes et en capitales d'imprimerie.

3. L'élève va devoir associer les 2 écritures en reformant les œufs.

**Vous pouvez pour chaque œuf chanter le son de la lettre :**

Par exemple : C'est un « S ». C'est « SSSSSS » comme « SSSerpent ».

• Lecture compréhension :

○ **Objectif** : Comprendre le livre «Y a-t-il des ours en Afrique ? ».

○ **Matériel** : Livre à lire (lien Youtube) <https://www.youtube.com/watch?v=Dw-3UB0gE7I>

○ **Consigne** :

Etapes à suivre :

1. Ecouter l'histoire sur Youtube avec les images.

2. Poser des questions de compréhension :

\* Qui est venu rendre visite à Meto et sa famille ? **Une famille de touristes est venue les voir.**

\* Avec quel appareil sont-ils venus ? **Ils sont venus avec un appareil photo.**

\* Quel animal a Meto ? **Il a une chèvre.**

\* Qu'est ce que la petite fille a oublié en repartant ? **Elle a oublié son ours en peluche.**

\* Qui a un royaume et s'appelle Simba ? **C'est le lion.**

\* Quel animal a des grandes oreilles et s'appelle Tembo ? **C'est l'éléphant.**

\* Quel animal a un long cou et s'appelle Twiga ? **C'est la girafe.**

\* Qu'est ce que l'oiseau géant ? **C'est l'avion.**

\* Que donne la petite fille à Méto ? Pour qui est-ce ? **Elle lui donne un ruban rouge pour sa chèvre.**

\* Y a t-il des ours en Afrique ? **Non, il n'y a pas d'ours en Afrique. C'était l'ours en peluche de la petite fille.**

- **Mathématiques** :

• Nombres et Quantités :

○ **Objectif** : Résoudre des problèmes de quantités : retirer.

○ **Matériel** : Un plateau de jeu, un dé, un pion par joueur, des perles ou des pâtes + un panier par personne (ou pot).

○ **Consigne** :

Etapes à suivre :

➔ Utiliser le plateau de jeu donné le mardi 28 avril.

Le joueur le plus jeune commence.

**Jeu 1. Retirer des œufs dans son panier.** (D'après Accès Edition)

Donner 15 perles / pâtes par élève. Chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs » il retire de son

panier le nombre d'œufs mis dans cette case (perles / pâtes). C'est à l'élève seul de retirer de son panier.

Celui qui gagne est celui qui a le plus d'œuf dans son panier. L'élève va compter le nombre d'œuf qu'il a gardé seul.

**Lexique à utiliser : Ajouter, enlever, retirer, en plus, en moins, en tout.**

**Syntaxe à utiliser (connecteurs de temps): Avant, maintenant**

Voici quelques idées d'activités supplémentaires pour aujourd'hui sous forme de défi :

**Les 3 défis du jour :**

- Je raconte une histoire drôle avec les mots : chou-fleur, cabane, piscine et je l'envoie pour la partager aux copains.
- Je reste allongé 5 minutes sans rien faire.
- Je mets la table.

**Les fiches à me remettre au retour en classe :**

- Aucune fiche à ce jour.

Je reste disponible et joignable à l'adresse mail suivante :

[blandine.meurisse.pro@gmail.com](mailto:blandine.meurisse.pro@gmail.com)

Je vous envoie beaucoup de courage et je vous souhaite une belle journée

Madame Blandine