

# SEMAINE 3 PÉRIODE 5 À LA MAISON ET GROUPE B

## Lundi

### Rituel : date du jour.

PS : essayer de retrouver la bonne étiquette.

MS : écrire la date en capital avec un modèle.

Écouter les comptines et les chansons

### Atelier n°1 : LANGAGE ECRIT

Graphisme : les boucles.

ETAPE 1 : réaliser des boucles autour de gommettes ou de ronds réalisés au feutre. Les gommettes peuvent être remplacées par des bouchons fixés avec de la pâte à fixe. Les boucles réalisées ne sont pas obligées de se suivre et de se toucher. Cette activité peut-être réalisée sur un tableau ou une ardoise.

ETAPE 2 : Observer l'œuvre de ALEXANDRE CALDER, *climbing plants* (page 3). Puis tracer librement des boucles au feutre noir fin. Les boucles peuvent aller dans tous les sens. Ensuite colorier au feutre l'intérieur des boucles à la manière d' ALEXANDRE CALDER

### Atelier n°2 : CONSTUIRE SES PREMIERS OUTILS (algorithme)

Rappel des algorithme avec votre enfant.

Puis réaliser la fiche algorithme des insectes.

Ateliers autonomes

## Mardi

### Rituel : date du jour.

PS : essayer de retrouver la bonne étiquette.

MS : écrire la date en capital avec un modèle.

Écouter les comptines et les chansons

### Atelier n°1 LANGAGE ORAL (vocabulaire)

Imprimer et découper les images page 2 ou utiliser les figurines des insectes.

ETAPE 1 : regarder les images et nommer avec votre enfant tous les insectes.

ETAPE 2 : cacher avec votre enfant les insectes dans la maison, la pièce ou le jardin.

ETAPE 3 : nommer un insecte, par exemple mouche, et votre enfant devra retrouver l'image de la mouche et la nommer. Effectuer cette étape autant de fois que d'insectes.

### Atelier n°2 CONSTUIRE SES PREMIERS OUTILS (quadrillage)

Réaliser les mêmes exercices que la semaine dernière.

Ateliers autonomes

## Jeudi

### Rituel : date du jour.

PS : essayer de retrouver la bonne étiquette.

MS : écrire la date en capital avec un modèle.

Écouter les comptines et les chansons

### Atelier n°1 LANGAGE ECRIT

PS : écrire son prénom sur la fiche de la semaine dernière.

MS : positionner le nom des insectes sur le même nom et la bonne écriture.

Page 4 imprimer et couper les étiquettes noms des insectes et les positionner sur le tableau des insectes avec les images.

### Atelier n°2 EXPLORER LE MONDE (A la découverte des insectes)

Fiche bilan : repérer les insectes . Découper et coller les images dans la bonne colonne.

Ateliers autonomes

## Vendredi

### Rituel : date du jour.

PS : essayer de retrouver la bonne étiquette.

MS : écrire la date en capital avec un modèle.

Écouter les comptines et les chansons

### Atelier n°1 LANGAGE ECRIT

Le parent écrit sur des demi-feuilles des lettres en capital et le mot modèle INSECTE.

Ensuite demander aux enfants de retrouver les lettres du mot insecte puis de les nommer.

Écrire le mot insecte (PS lettres mobiles page 3) au feutre fin noir afin d'illustrer la production d'art visuel.

### Atelier n°2 CONSTUIRE SES PREMIERS OUTILS (décomposition du nombre 3 et 5)

Jouer et jeu du saladier vu avant les vacances, je vous avait mis une vidéo.

<https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk&feature=youtu.be>

PS : mettre la table pour 3 ou 4 poupées, ou nounours. Ne rien oublier : 3-4 fourchettes, couteaux, cuillères, assiettes et verres.

1) Décomposer le nombre 3, jeu du saladier.

2) réaliser la fiche des papillons page 8

MS :

1) Décomposer le nombre 5, jeu du saladier.

2) réaliser la fiche des papillons page 9

Ateliers autonomes

**Idées créatives sur les insectes :**

Réaliser le jardin des insectes., pour cela :

- 1) Peindre toute la feuille en vert clair.
- 2) Avec une fourchette et de la peinture verte foncée, réaliser des grands traits verts sur toute la feuille afin de représenter l'herbe.
- 3) Découper des ronds dans du papier de couleur pour effectuer des fleurs
- 4) Colorier, découper puis coller les insectes.
- 5) Écrire le titre de l'œuvre en haut le « le jardin des insectes » au feutre, pour les PS ils peuvent l'écrire en remplaçant les lettres mobiles.

**Chansons et comptines :**



*Sauterelle*

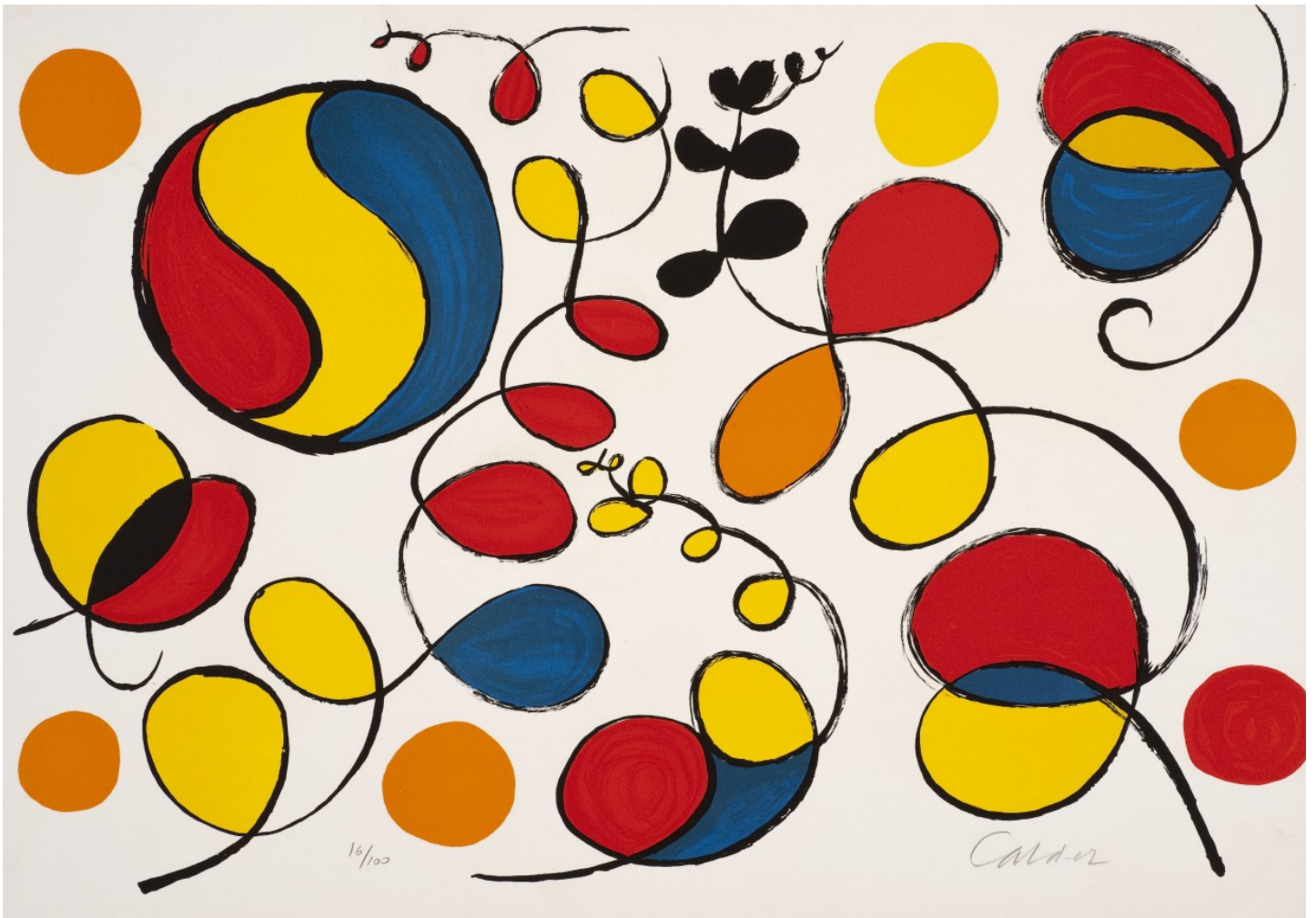


*Sauterelle au bord des champs  
Saute avec tes ailes vertes!  
Ils-tu des petits enfants?  
J'en ai 3, 4, 5, 6, 7,  
Ils ont tous des ailes vertes  
8, 9, 10, 11,  
En pension chez le grillon.*



Chanson des enfantillages sur les insectes à écouter :

<https://www.youtube.com/watch?v=JANuY6btBI8>





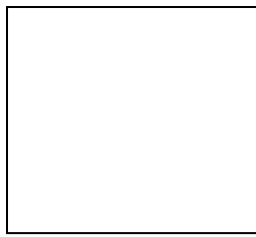



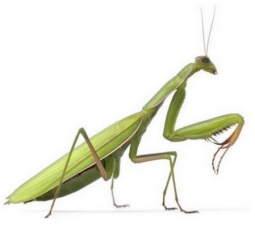
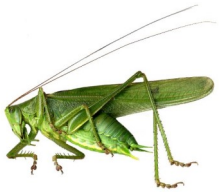


L	E	J	A	R	D	I	N
---	---	---	---	---	---	---	---

D	E	S
---	---	---

I	N	S	E	C	T	E	S
---	---	---	---	---	---	---	---

# Les insectes

				
ABEILLE	COCCINELLE	FOURMI	LIBELLULE	PAPILLON
abeille	coccinelle	fourmi	libellule	papillon
				
MOUCHE	MOUSTIQUE	GENDARME	MANTE-RELIGIEUSE	SAUTERELLE
mouche	moustique	gendarme	mante-religieuse	sauterelle

ABEILLE	COCCINELLE	FOURMI	LIBELLULE	PAPILLON
abeille	coccinelle	fourmi	libellule	papillon
MOUCHE	MOUSTIQUE	GENDARME	MANTE-RELIGIEUSE	SAUTERELLE
mouche	moustique	gendarme	mante-religieuse	sauterelle



Les insectes - algorithme

Compétence : identifier les principes d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

Objectif : réaliser un algorithme complexe

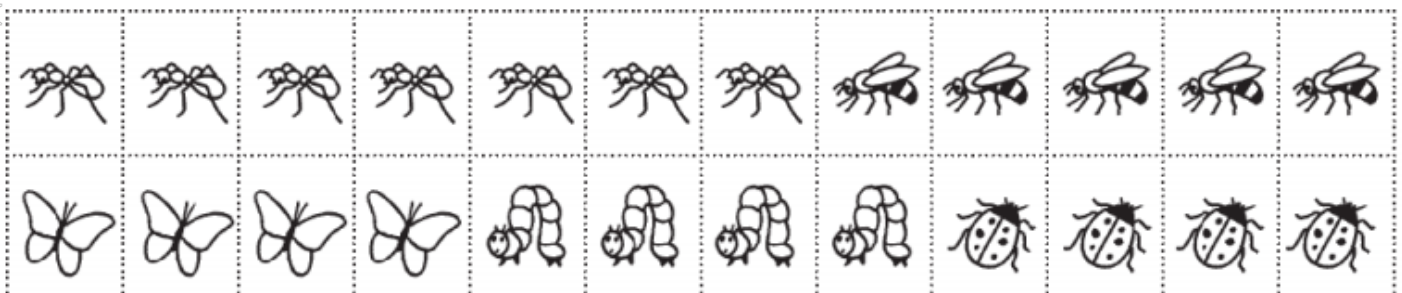
LUNDI			MARDI			MERCREDI			JEUDI			VENDREDI			SAMEDI			DIMANCHE												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
JANVIER			FEVRIER			MARS		AVRIL		MAI		JUIN		JUILLET		AOÛT		SEPTEMBRE			OCTOBRE		NOVEMBRE			DECEMBRE				

Découpe puis colle les insectes afin de compléter les algorithmes.

Algorithme n°1



Algorithme n°2





### Les insectes - algorithme

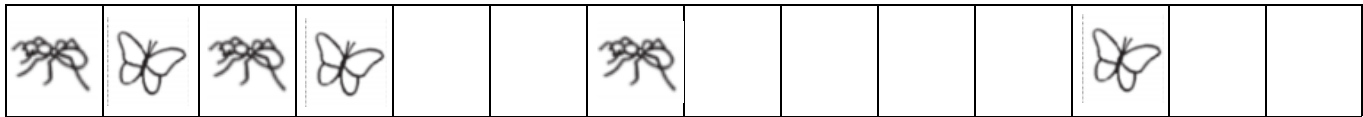
Compétence : identifier les principes d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

Objectif : réaliser un algorithme complexe

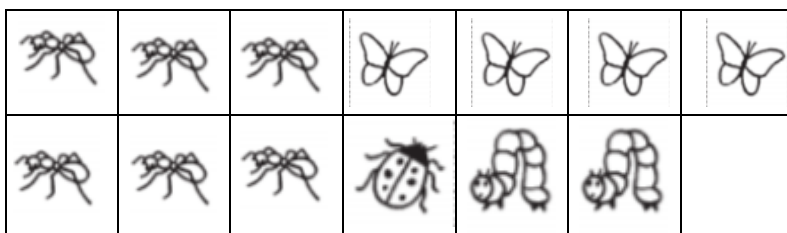
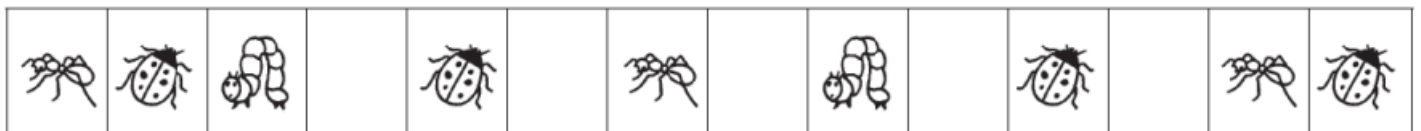
LUNDI					MARDI				MERCREDI					JEUDI				VENDREDI					SAMEDI			DIMANCHE						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
JANVIER					FEVRIER				MARS		AVRIL		MAI		JUIN		JUILLET		AOUT		SEPTEMBRE			OCTOBRE		NOVEMBRE			DECEMBRE			

Découpe puis colle les insectes afin de compléter les algorithmes.

Algorithme n°1



Algorithme n°2



PS/ MS

# Explorer le monde

## Les insectes

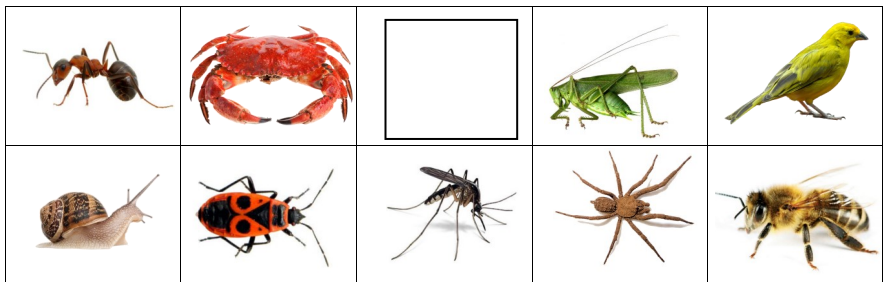
Compétence : découvrir le monde du vivant, reconnaître une caractéristique principal d'un insecte

Objectif : reconnaître les insectes

LUNDI			MARDI			MERCREDI			JEUDI			VENDREDI			SAMEDI			DIMANCHE												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
JANVIER			FEVRIER			MARS		AVRIL		MAI		JUIN		JUILLET		AOÛT		SEPTEMBRE			OCTOBRE		NOVEMBRE			DECEMBRE				

Découpe puis colle les insectes dans la bonne colonne.

Insecte	Pas un insecte





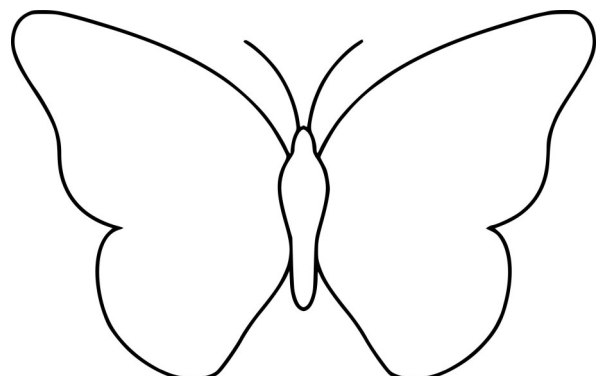
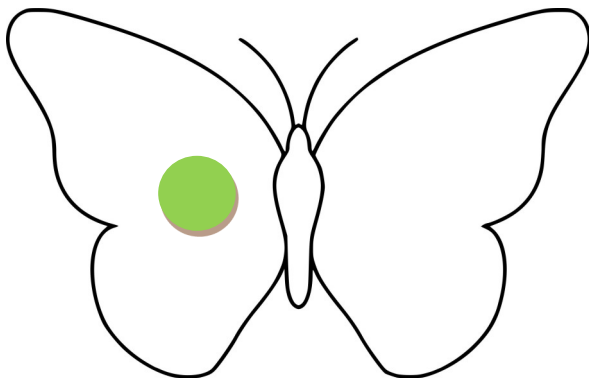
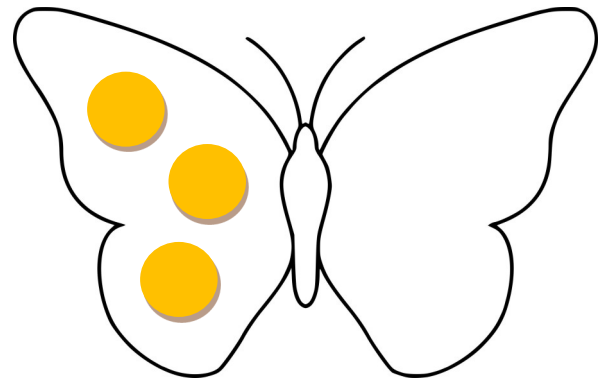
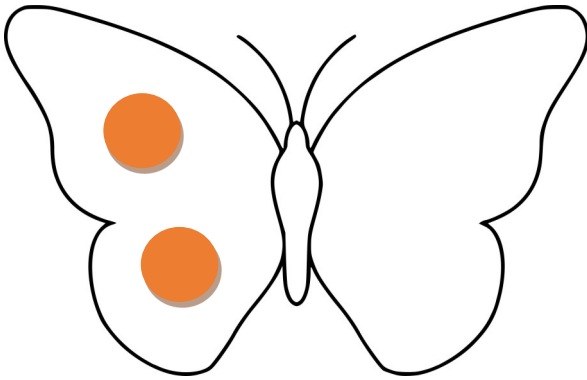
### Les insectes - décomposition du 3

Compétence : composer et décomposer une quantité.

Objectif : décomposer le nombre 3

LUNDI			MARDI			MERCREDI			JEUDI			VENDREDI			SAMEDI		DIMANCHE													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
JANVIER		FEVRIER		MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT	SEPTEMBRE		OCTOBRE		NOVEMBRE			DECEMBRE													

Réalise le bon nombre de rond dans la deuxième aile afin d'avoir trois ronds au total dans les ailes. (par exemple :  $2 + 1$ )





MS

Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

## Les insectes - décomposition du 5

Compétence : composer et décomposer une quantité.

Objectif : décomposer le nombre 5

LUNDI					MARDI				MERCREDI					JEUDI				VENDREDI				SAMEDI			DIMANCHE					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
JANVIER		FEVRIER			MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT	SEPTEMBRE		OCTOBRE		NOVEMBRE			DECEMBRE												

Réalise le bon nombre de rond dans la deuxième aile afin d'avoir cinq ronds au total dans les ailes. (par exemple :  $4 + 1$ )

