Mes défis du jour: LUNDI 25 MAI GS

La chasse au son

Découvre le son mystère : le son qui revient souvent dans cette comptine rigolote ! Regarde ensuite la **page 2**.

La tortue farfelue

Christina Dorner

Une tortue qui danse en tutu
C'est farfelu!
Une tortue qui danse en tutu
en haut d'une grue
C'est encore plus inattendu!
Mais une tortue qui danse
en tutu en haut d'une grue
dans une rue d'Honolulu
Ça, on ne l'a jamais vu!

La dictée de dessin

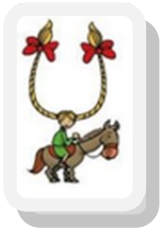
Prends tes feutres et une feuille. Ecoute ce que l'adulte te dit et dessine. (A chaque étape, lire la consigne au moins deux fois à votre enfant. Demander lui de vous expliquer ce qu'il va faire avant de se mettre à dessiner - activité en **page 3**.)

Les fusées

Pour faire ces fusées il te faudra des piques à brochettes et des pailles. Quand tu auras ce matériel tu pourras regarder les **pages 4 et 5** pour les fabriquer.

Essaie d'en fabriquer plusieurs car tout le monde dans ta famille voudra jouer à celui qui lance sa fusée le plus loin ! Attention à ne pas les perdre dans l'espace !

C'était bien elle :



Mademoiselle U

u u u U

Mlle U est une petite fille qui adore faire du cheval. Quand elle galope, elle crie « hue, hue ! » et ses tresses se dressent sur sa tête !

Bravo ! Maintenant que tu as trouvé le son mystère tu peux chercher autour de toi des choses dont le nom contient le son (u).

Promène-toi chez toi et dis le nom des choses que tu vois.

Si tu entends le son (u) dans le nom que tu dis alors :

- si cela est possible, tu peux prendre cette chose pour la mettre dans une boîte (la boîte du U)
- si c'est une image dans un catalogue, un magazine, tu peux la découper et la mettre dans la boîte
- sinon tu peux la prendre en photo.

Bonne chasse !

Prolongements possibles :

S'amuser à redire le nom des objets récoltés dans la boîte et/ou pris en photo :

en faisant durer le son cherché ; le plus rapidement possible ; de mémoire…

Mademoiselle U est une <u>voyelle</u> !

Rappelle-toi toutes les voyelles : a e i o u y

Le coin des parents

La distinction des sons est également une question de maturité. Pour aider votre enfant à mieux distinguer ou reconnaitre un son vous pouvez le prononcer en le faisant durer.

Ex : tortuuuuue.

Groin-Groin- *consignes à lire à votre enfant*

1 - Pour faire la tête de Groin-Groin, commence par tracer un grand rond rose au milieu de la feuille.

2 - Au milieu de ce rond, fais un autre rond rose plus petit.

3 - Dans le petit rond rose, fais deux points roses : ce sont les narines de Groin-Groin.

4 - Pour faire les yeux de Groin-Groin, fais deux ronds noirs.

5 - Dans chacun de ces ronds noirs, il y a un point bleu.

6 - Groin-Groin a une grande bouche rouge qui sourit.

7 - Il a aussi deux oreilles roses de chaque côté du haut de sa tête.

8 - Dans chaque oreille, fais un petit trait rose qui part de la tête et qui montre à la moitié de l'oreille.

9 - Entre les oreilles, dessine la queue en tire bouchon de Groin-Groin *(faire un modèle à côté si besoin)*

10 - Colorie deux ronds rouges pour faire les joues de Groin-Groin.

Voilà tu as terminé le portrait de Groin-Groin le cochon !

comparer le dessin de votre enfant avec la réponse.

11 - Valoriser tout ce qui a été bien dessiné et expliquer les consignes difficiles.

12 - Demander à votre enfant de recopier le prénom du cochon comme sur le modèle (en espaçant bien les mots).

www.emmaetemelie.fr

Merci aux éditions « le grand cerf » pour ce jeu « Drôles de bobines ! »

A chaque étape:

-Lire la consigne au moins deux fois à votre enfant.

-Demander lui de vous expliquer ce qu'il va faire avant qu'il se mette à dessiner.

GROIN - GROIN

Fontaine, active et créative

Do It Yourself

Session 3

Les fusées

Petit jeu de lancer.

A partir de 3 ans

Matériel

- Papier
- Ciseaux
- Rouleau adhésif
- Pailles
- Gabarit à imprimer
- Feutres
- Piques à brochettes

1ère étape
Imprimer le gabarit ou reproduire la fusée (elle fait 6,5 cm de long et 5,5 cm de large).

2ème étape
Décorer les fusées et découpez-les.

3ème étape
Découper le pic pour qu'il fasse environ 17cm fixer le bâtonnet en bois à l'arrière de la fusée avec du ruban adhésif

4ème étape
Placer chaque fusée dans une paille, ajuster la taille du lanceur en testant votre tir

Place au concours de fusées !
Tous les participants se placent sur une ligne
Chacun souffle dans son lanceur de fusée
Celui qui envoie sa fusée le plus loin a gagné !

A vous de jouer !

Ludothèque : ludotheque@ville-fontaine.fr
Renseignements : 04 76 28 75 75
ville-fontaine.fr

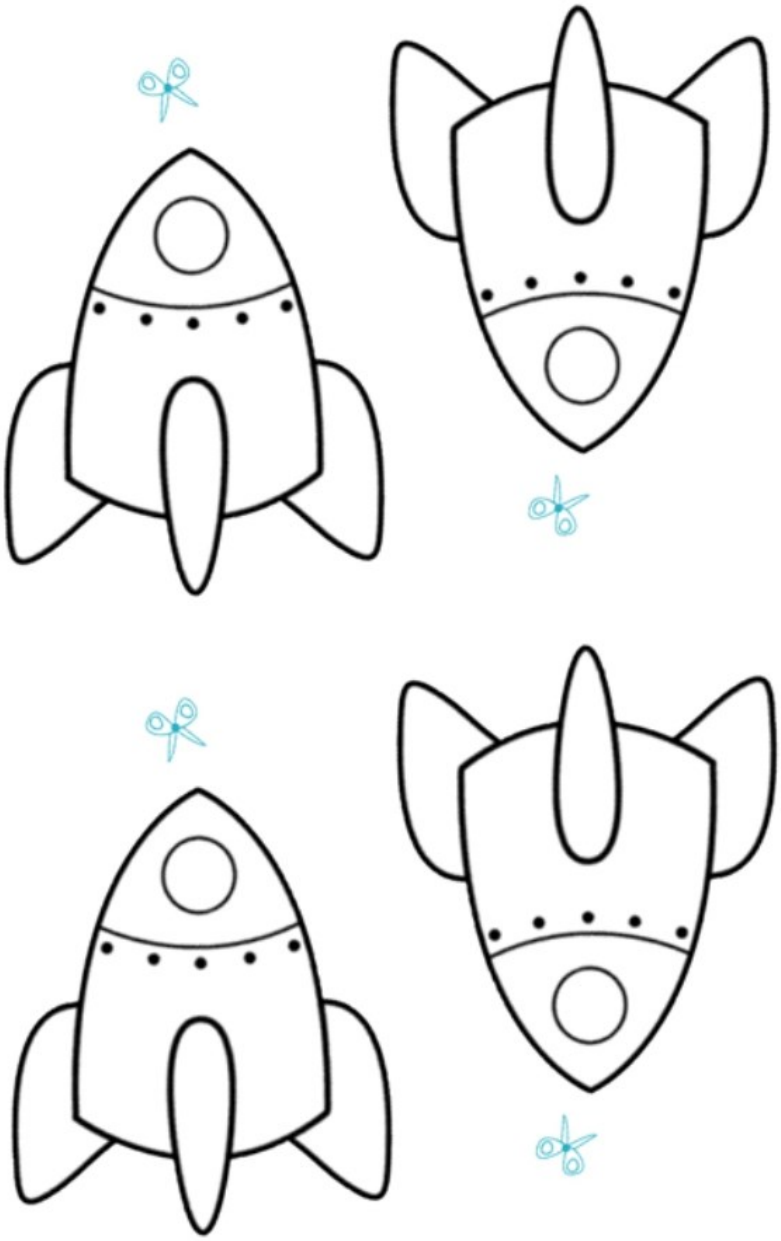
Caf de l'Isère
Ville de FONTAINE

Fontaine, **active et créative**

LE JEU DES FUSÉES

Mômes

Coloriez les fusées puis découpez-les pour jouer au jeu des fusées !



Ludothèque : ludotheque@ville-fontaine.fr
Renseignements : 04 76 28 75 75
ville-fontaine.fr

Allocations Familiales Caf de l'Isère

Ville de FONTAINE