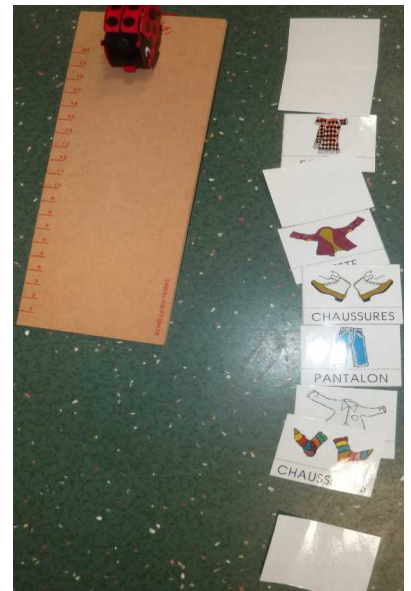




Quelques unes de nos activités du 6 au 17 novembre

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
Ecouter des histoires de l'automne et du vent : « Le vent m'a pris », « La promenade de Flaubert », nommer les différentes parties du corps et vêtements qui s'envolent. Jouer au jeu de la coccinelle : pour gagner il faut nommer tous les éléments de l'histoire avant qu'elle ne tombe.



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Tous les mardis en fin de matinée, les MS s'exercent spécifiquement à la tenue du crayon et aux gestes graphiques vers l'écriture. Avec un feutre noir, ils dessinent ce qu'ils veulent, SANS coloriage, en remplissant toute leur feuille, et surtout EN TENANT CORRECTEMENT leur crayon !



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Les lettres droites : E F H I L T. Les MS s'entraînent à les reconnaître, nommer, reproduire avec des kaplas, des batonnets, des bandes de papier, en pâte à modeler avec des empreintes de légos, à les écrire avec l'ardoise rouge magnétique, dans le sable, ...



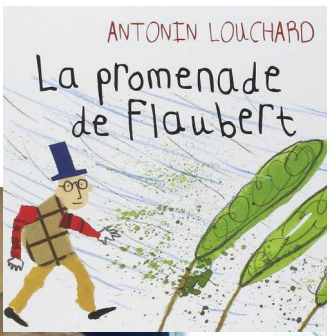
Agir, s'Exprimer, Comprendre à travers les Activités Artistiques : avec Sandra, les MS ont expérimenté différentes techniques artistiques : réaliser un fond pour le cadre de l'automne en utilisant les éponges avec de la peinture aux couleurs de l'automne.



Explorer le monde de la matière, des objets : nous apprenons à nous servir d'un gabarit pour découper des triangles que nous utiliserons pour faire une carte de Noël.

Agir, s'Exprimer, Comprendre à travers les Activités Physique: en ce moment, dans la salle de motricité, il y a un parcours. On apprend à cheminer et à s'équilibrer : sur une corde, la poutre bleue où il faut enjamber les plots, les pas japonais, le banc et aussi la vraie poutre.





Quelques unes de nos activités du 6 au 17 novembre

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Ecouter des histoires de l'automne et du vent : « Le vent m'a pris », « La promenade de Flaubert », nommer les différentes parties du corps et vêtements qui s'envolent. Jouer au jeu de la coccinelle : pour gagner il faut nommer tous les éléments de l'histoire avant qu'elle ne tombe.,



Explorer le monde des objets : Utiliser des pinces à linge pour suspendre les vêtements de l'histoire. Ce n'est pas facile : ouvrir la pince et assembler le fil et le vêtement ! Et la fois suivante suspendre les chassettes, par paires !



Explorer le monde de la matière, des objets :

apprendre à faire des comblains en pâte à modeler pour réaliser l'épouvantail de l'histoire, des escargots et des serpents.



Numération : Pour les PS, Mettre autant de noix dans chaque couvercle que c'est indiqué : 1, 2 (ou plus).

Agir, s'Exprimer, Comprendre à travers les Activités

Physique: en ce moment, dans la salle de motricité, il y a un parcours. On apprend à grimper sur l'échelle et les plinths et à s'équilibrer : sur une corde, la poutre bleue où il faut enjamber les plots, les pas japonais, le banc et aussi la vraie poutre.

