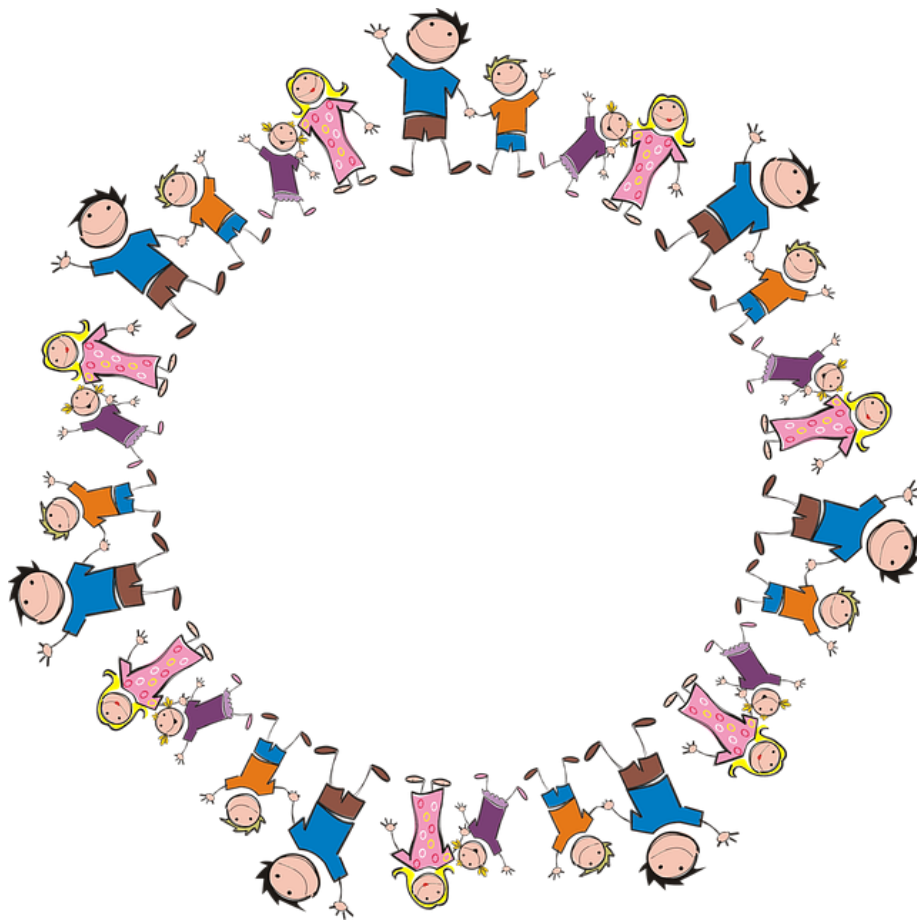


MON CARNET DE 3^{ÈME} MATERNELLE



APPRENDRE EN S'AMUSANT



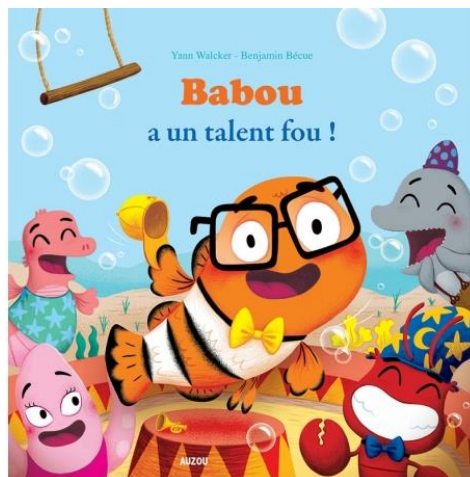
Les histoires de la semaine

Lundi : https://www.youtube.com/watch?v=x1_ygge8Lxs



de Pascal Brissy

Mardi : <https://www.youtube.com/watch?v=uNDSk8u8tKE>



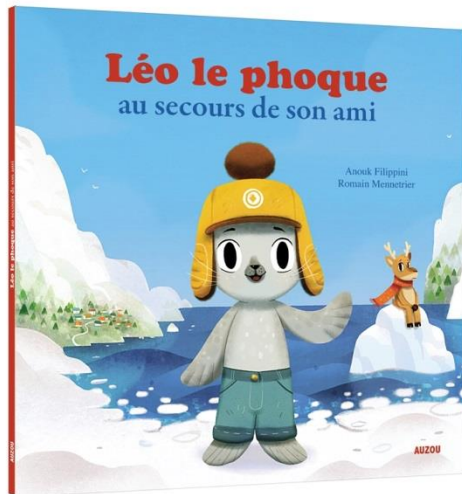
de Yann Walcker

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



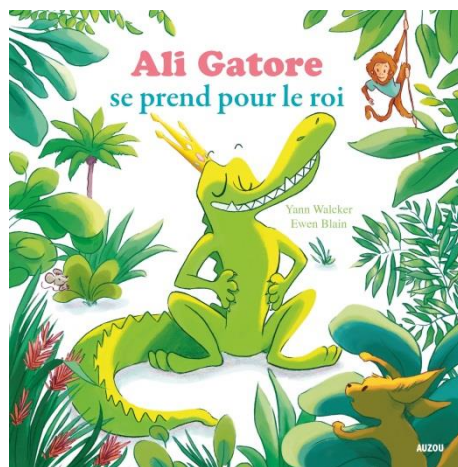
de Yann Walcker

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



d'Anouck Filippini

Vendredi : <https://www.youtube.com/watch?v=ZfGla64t7NQ>



de Yann Walcker

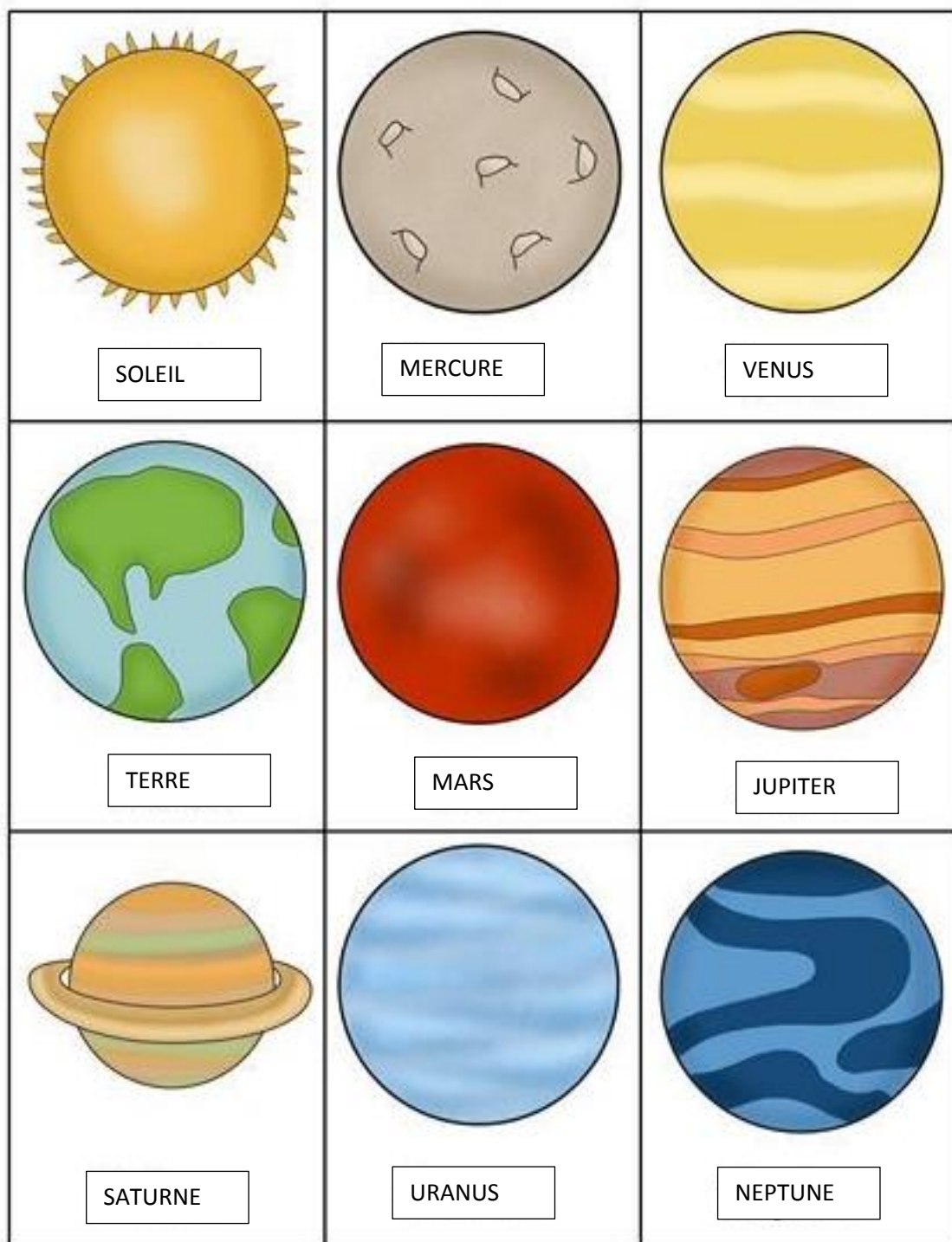
À la semaine prochaine pour encore plus de belles histoires...

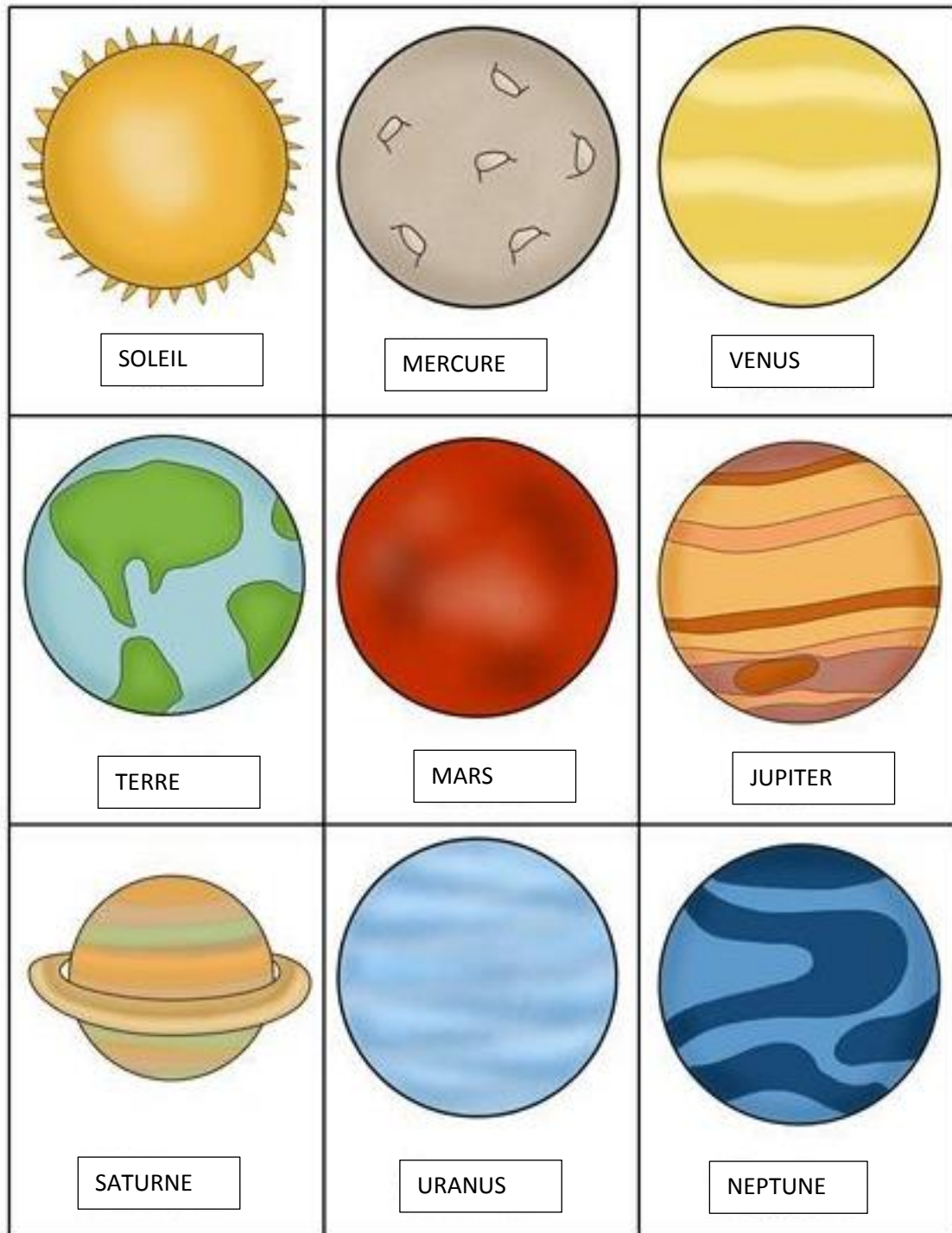
Merci à Monsieur Pierre-Eric Leclercq pour le partage de ses belles histoires.

Je joue avec les mots

Connais-tu les planètes ?

Afin de réaliser ton propre Memory sur l'espace, colle ces images sur une feuille cartonnée puis découpe-les.






Règle du jeu :

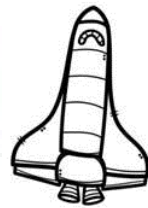
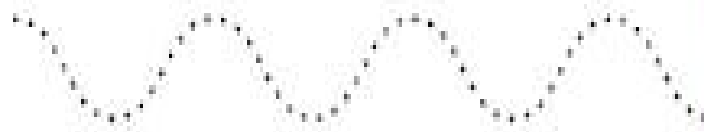
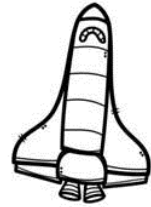
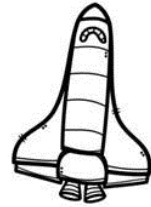
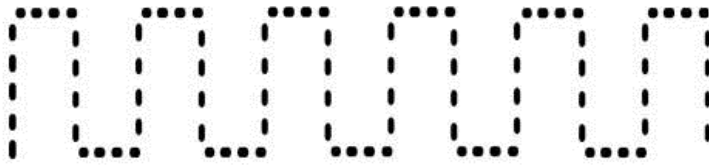
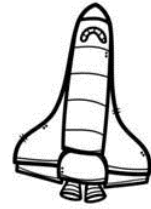
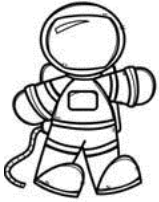
Place les cartes faces cachées sur la table.

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et peut rejouer. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Fais travailler ta mémoire pour te souvenir de l'emplacement des cartes déjà retournées afin de faire un maximum de paires. Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

J'écris

Trace le chemin qui mène l'astronaute à sa fusée. 










Tu peux aussi utiliser l'ombre créée par le Soleil pour dessiner tes jouets préférés ou la nature.



Je joue avec les nombres

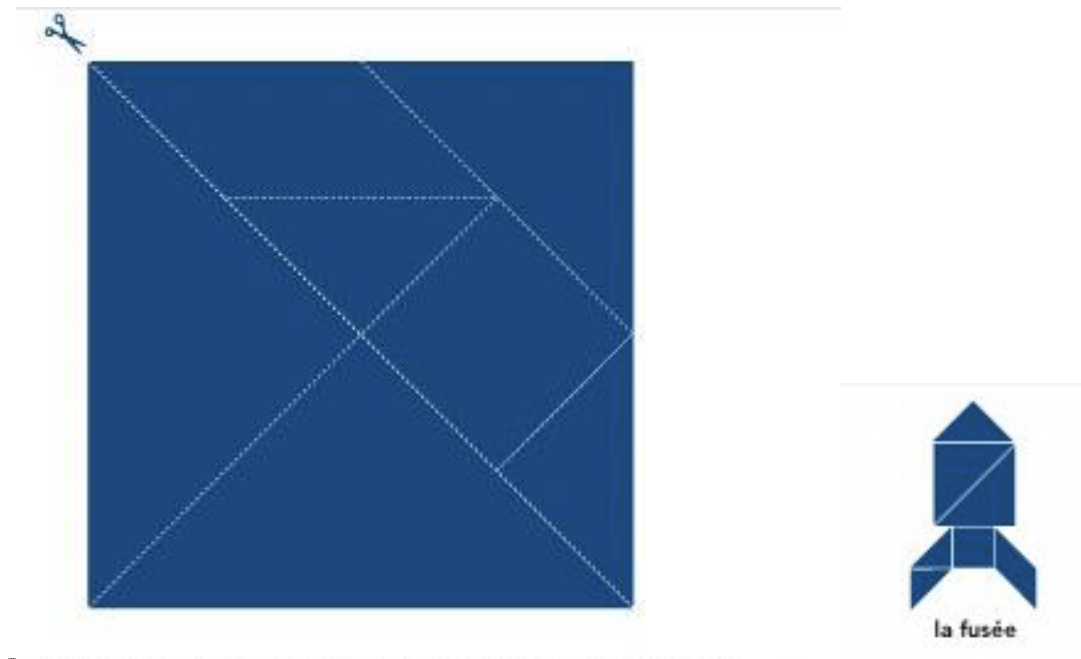
Colle le chiffre correspondant au nombre de fusées dans chaque ligne.

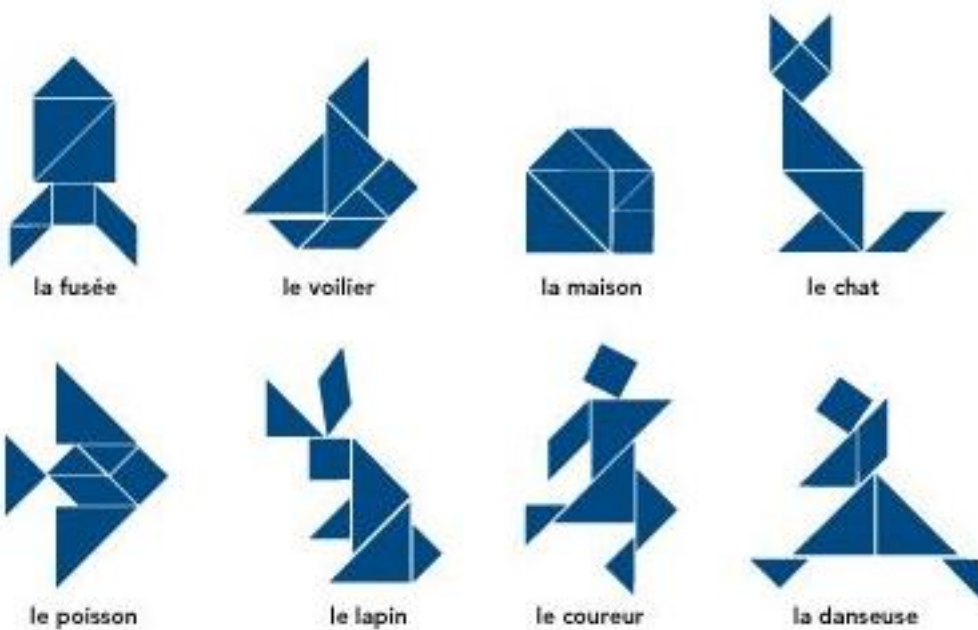
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6

Je joue avec les formes

Découpe les formes suivantes pour créer une fusée comme sur le modèle.

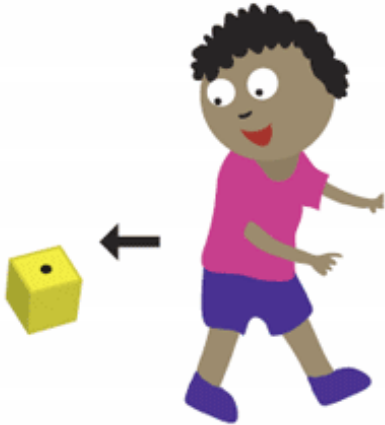


Tu peux également t'amuser à créer d'autres figures



Je bouge

Pour faire un peu d'exercice, lance le dé et suis les instructions proposées.



1. Recule de 1 pas.



2. Avance de 2 pas de géant.



3. Tourne 3 fois sur toi-même.



4. Fais 4 pas de souris.



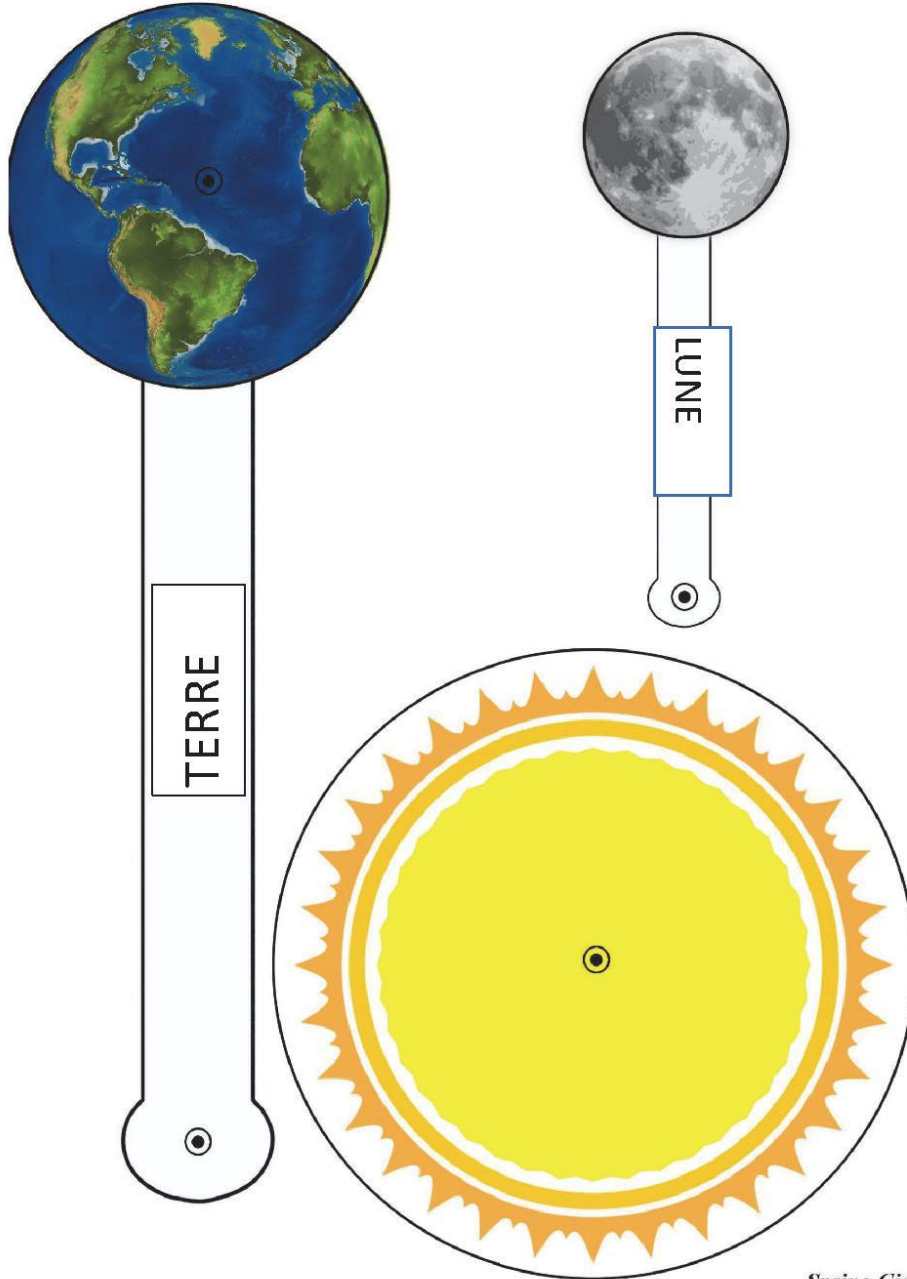
5. Saute sur place 5 fois.



6. Plie les genoux 6 fois en tendant les bras.

Activités d'éveil

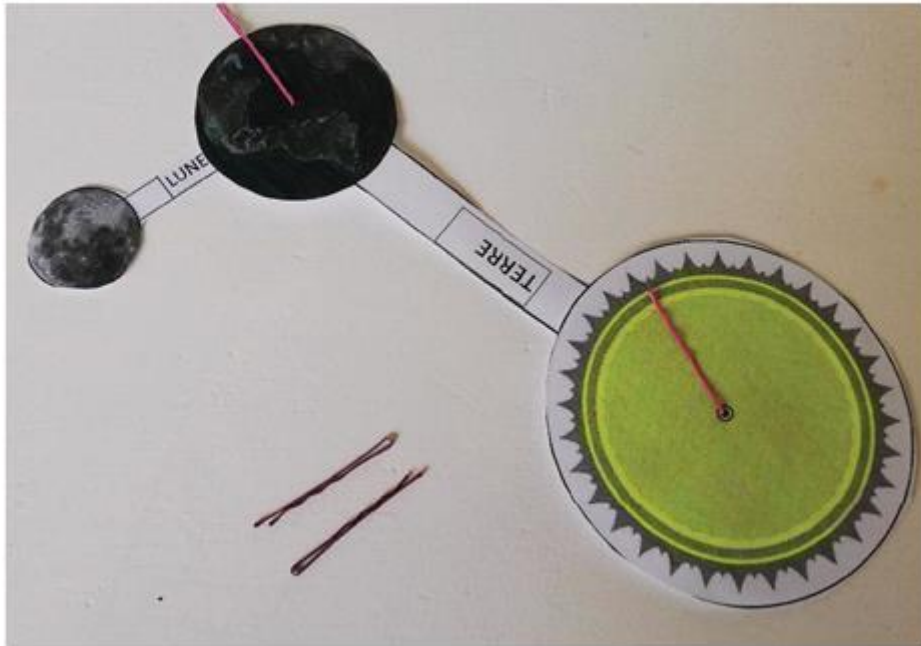
Pour représenter la rotation de la Terre autour du Soleil et celle de la Lune autour de la terre, découpe les images suivantes, solidifie-les en les plastifiant ou en les collant sur du papier carton et assemble-les à l'aide d'une attache parisienne.



Source : <https://couleur.modahaftasi.org/?p=13359>

Spring Girl

Si tu n'as pas d'attache parisienne, tu peux aussi utiliser une épingle pour cheveux.



Je crée

Activité 1

Pour créer ton propre martien.
Rassemble toute sorte de matériel que tu trouves chez toi.
Coton tiges, ouate, pailles, boutons, ficelles,.....



Découpe une forme dans une feuille de couleur verte.



Assemble le tout pour lui faire des yeux, des antennes et des jambes.



Activité 2

Afin de créer ta propre fusée.



Il te faut un rouleau de papier toilette, du carton, de la colle et des ciseaux.

1. Découpe la forme d'une fusée dans un carton.



2. Découpe une fenêtre dans le rouleau.



3. Colle les deux parties ensemble.



4. Peins puis décore ta fusée à ton gout.

