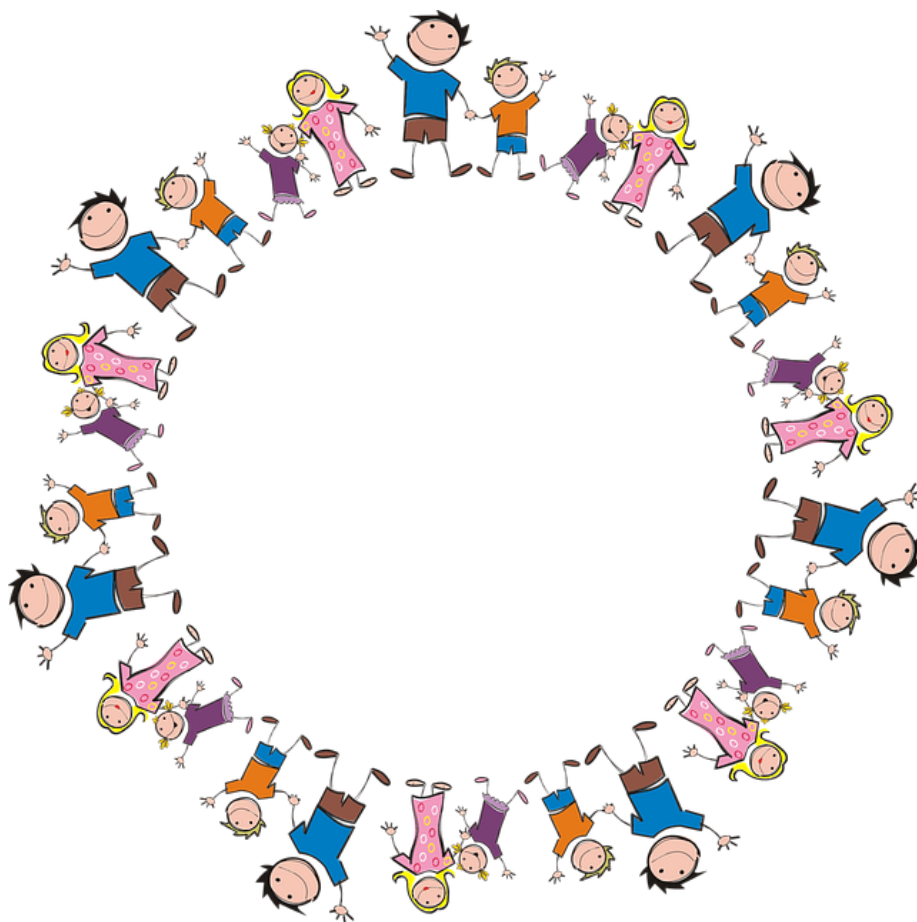


MON CARNET DE

3^{ÈME} MATERNELLE – N°5

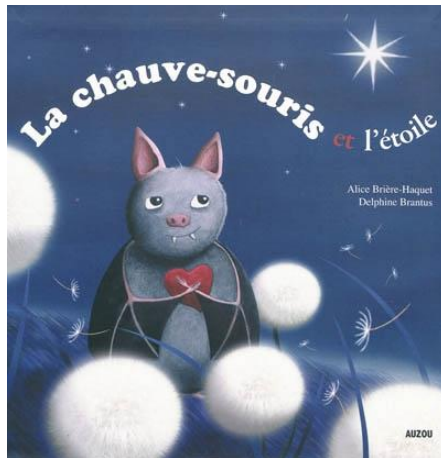


APPRENDRE EN S'AMUSANT



Les histoires de la semaine

Lundi : <https://www.youtube.com/watch?v=weBo9Fwf-mQ>



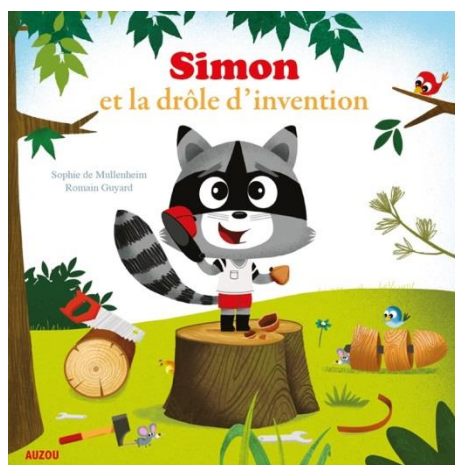
d'Alice Brière-Haquet

Mardi : <https://www.youtube.com/watch?v=ZQ5RpsbVuWQ>



de Yann Walcker

Mercredi : <https://www.youtube.com/watch?v=4PUUbMwgWzA>



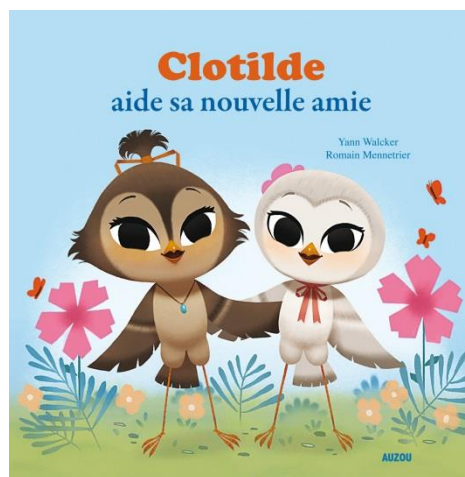
de Sophie de Mullenheim

Jeudi : <https://www.youtube.com/watch?v=JDjY6BKRI8g>



de Virginie Hanna

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



de Yann Walcker

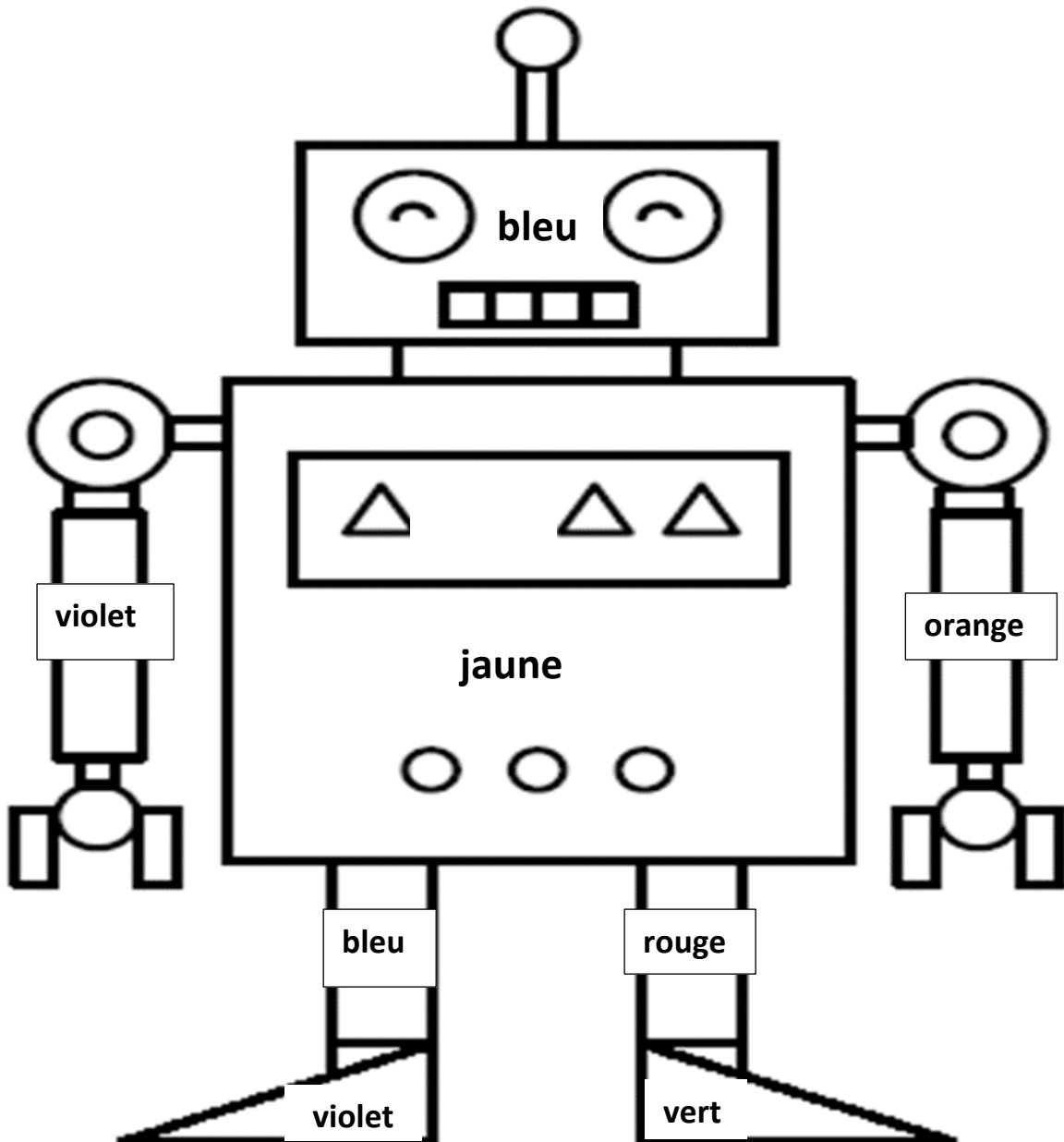
À la semaine prochaine pour encore plus de belles histoires...

Merci à Monsieur Pierre-Eric Leclercq pour son partage et ses talents de conteur.

Je développe mon langage

Colorie selon le code.


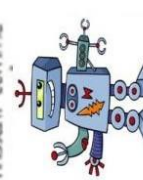


















rouge bleu vert jaune orange violet



Source : le dessin provient du site « : <https://www.educaplanet.com/educaplanet/2016/02/ficha-de-las-formas-2d/> »

Élaboré par la Ville de Namur

PETIT PARCOURS DE PHONOLOGIE

<p>Trouve un mot de 2 syllabes</p> 	<p>Trouve un mot finissant comme</p> 	<p>Trouve un mot commençant comme</p> 	<p>Trouve un mot de 3 syllabes</p> 	<p>Reule de 3 cases</p> 
<p>Rejoue</p> 	<p>Trouve un mot finissant comme</p> 	<p>Reule de 5 cases</p> 	<p>Trouve un mot commençant comme</p> 	<p>Avance de 4 cases</p> 
<p>Recule de 3 cases</p> 	<p>Trouve un mot de 2 syllabes</p> 	<p>Trouve un mot commençant comme</p> 	<p>Passes ton tour</p> 	<p>Trouve un mot de 3 syllabes</p> 
<p>ARRIVEE</p> 	<p>Trouve un mot finissant comme</p> 	<p>Retourne à la case départ</p> 	<p>Trouve un mot commençant comme</p> 	<p>Trouve un mot commençant par la même lettre que ton prénom</p> 

LCCDL

Inspiré de « La classe de Laurène » pour le plateau de jeu

Élaboré par la Ville de Namur

Je joue avec les nombres

° Apprendre la litanie :

Source image : <http://ekldata.com/KWwYhIzO3v9DRA4EtVboAXX95uc.jpg>

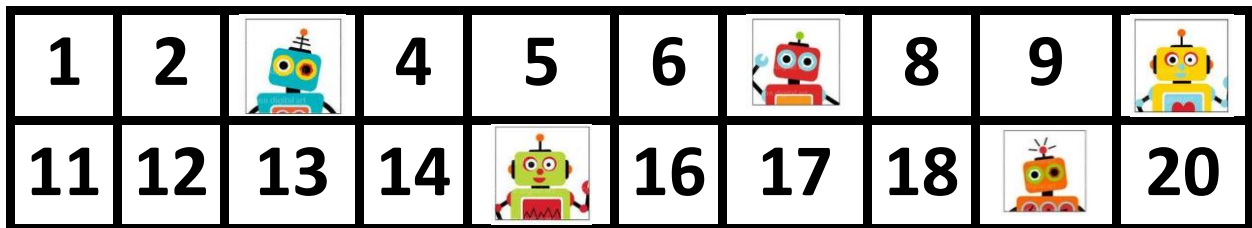
En suivant avec ton doigt, compte le plus loin que tu le peux. Lorsque tu t'arrêtes, colorie la case et entraîne-toi à nouveau une prochaine fois pour aller au plus loin.

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	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

° Pour poursuivre la mémorisation de la suite des nombres, voici un petit jeu de devinette.

Source image : <https://www.pinterest.com/pin/596515913129262580/>

Des robots coquins se sont placés devant certains nombres. Devine quels sont ces nombres ?



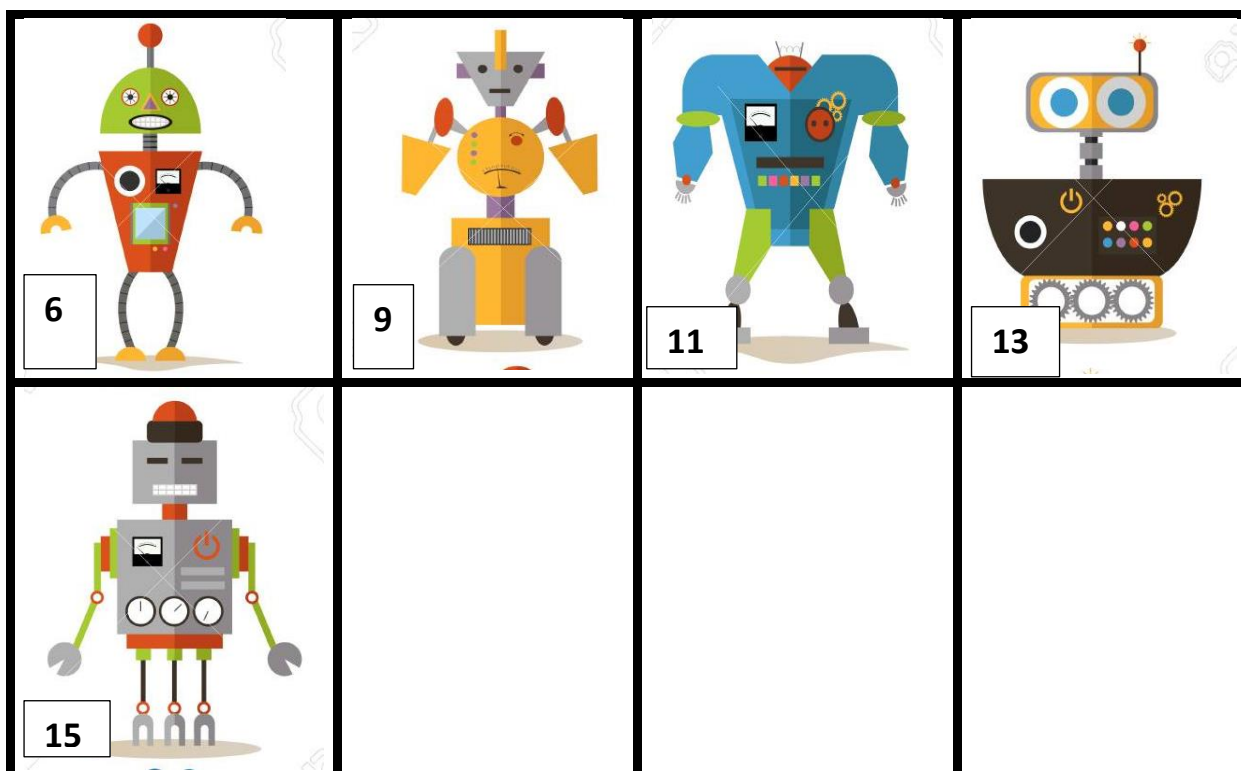
° Pour développer la mémoire des nombres jusqu'à 20, tu vas pouvoir jouer au marchand.

Pour cela, tu as besoin d'imprimer les différents robots ci-dessous ou bien tu regardes sur l'écran d'ordinateur. Tu prépares ensuite des éléments que tu trouveras chez toi (cailloux, pions, pâtes, bonbons,...) qui te serviront de pièces pour acheter les robots. Tu peux jouer seul ou bien trouve un compagnon de jeu. Dans un premier temps, l'un peut jouer au marchand et l'autre à l'acheteur. Dans un deuxième temps, les rôles peuvent être échangés.

Lorsque ton matériel est prêt, tu installes le magasin de robots en plaçant les images de robots sur une table ou sur le sol. Ensuite, tu places les éléments qui te serviront de pièces à l'opposé du magasin.

Le but du jeu est dans un premier temps d'aller **regarder le prix du robot** que tu souhaites acheter et d'en **retenir le nombre**. Dans un deuxième temps, tu pars **chercher le bon nombre de pièces** en ne te déplaçant qu'une seule fois. **Reviens au magasin** et **vérifie** ensuite si le prix demandé et les pièces rapportées sont identiques.

Source des images : https://fr.123rf.com/photo_66726849_jeu-de-robots-de-dessin-anim%C3%A9-isol%C3%A9-sur-fond-blanc-vectorielles-%C3%89l%C3%A9ments-de-conception-de-couleur-des-ic%C3%B4nes-d.html



° Compare des nombres : le jeu de la bataille.

Pour ce jeu, tu as besoin d'un jeu de carte traditionnel et d'un compagnon de jeu. Tu retires toutes les cartes (valets, dames et rois) et tu ne gardes que les nombres de 1 à 10. Si tu n'as pas de jeu de cartes, tu peux les trouver sur le lien suivant <http://ekldata.com/ZWv9U0fGzrVNmp7zAeDkZ2MX2Jk/eu-artes-e-artes.pdf>.

Pour commencer, distribue toutes les cartes. Ensuite, chaque joueur les place faces cachées devant soi. Chacun à son tour, chaque joueur retourne la carte du haut de son tas. Celui qui a la carte de la plus haute valeur gagne les cartes et les place sous son tas.

Si les cartes posées sont de même valeur, il y a bataille. C'est-à-dire que chaque joueur place une première carte face cachée puis une seconde carte face visible. C'est cette dernière carte visible qui détermine qui emporte cette bataille. En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée.

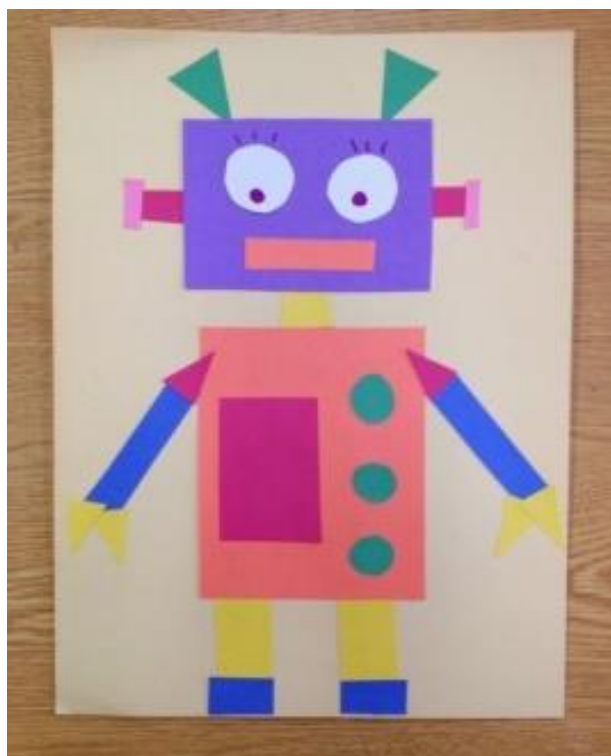
Celui qui récolte toutes les cartes a gagné la partie !

Je joue avec les formes

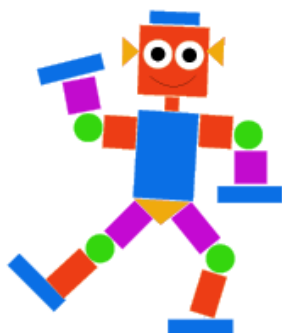
° Trace et découpe des figures dans du papier coloré ou des magazines et réalise un robot.

Pour t'aider, voici un exemple.

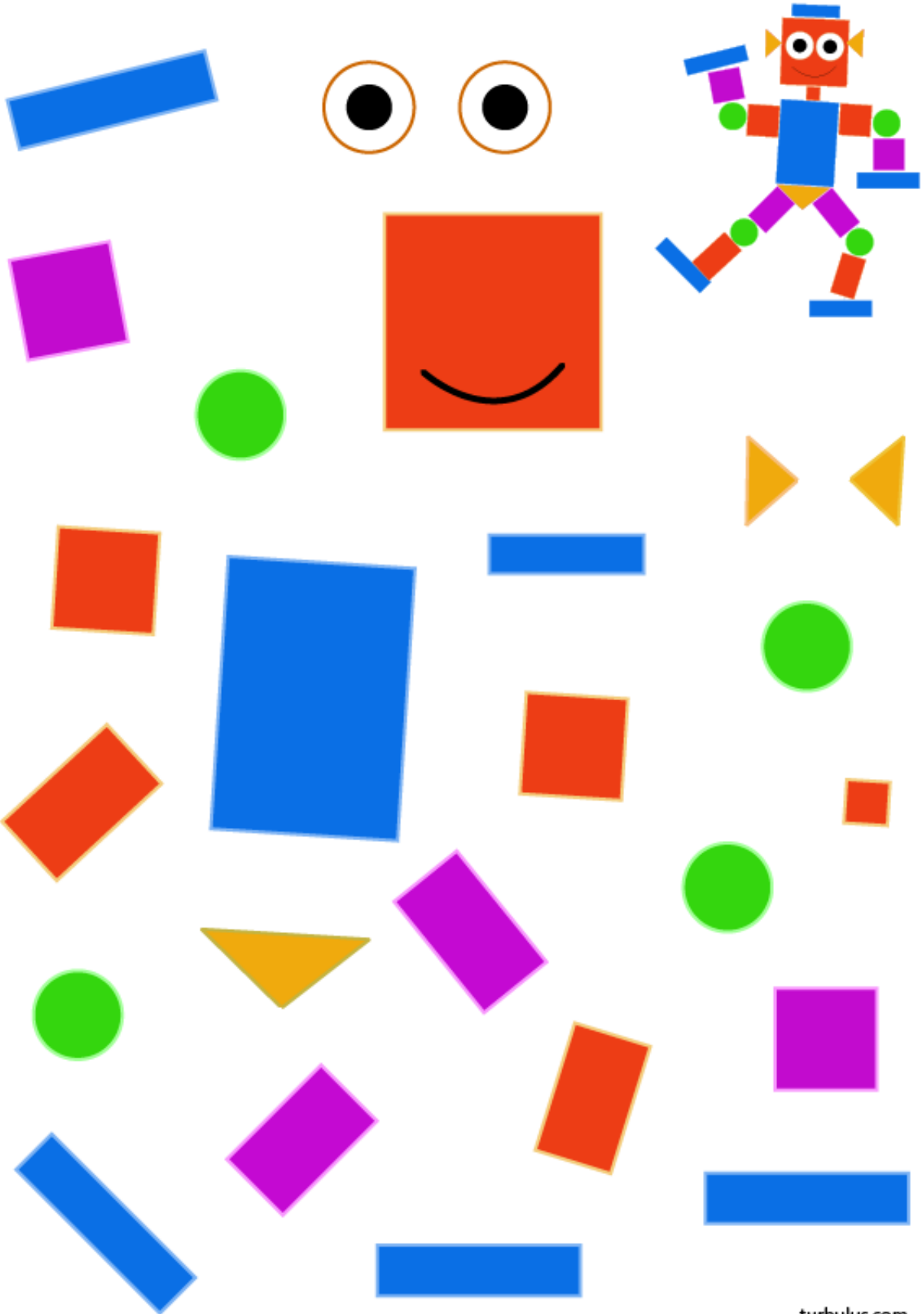
Source image : <https://www.pinterest.com/pin/804525920918604469/>



° Découpe et assemble les figures comme le modèle proposé.



Imprime la page suivante. Source : <https://turbulus.com/bricolage/decoupage-collage/516-robot>



Je bouge

° Chanson à gestes : le robot du château de Jean Naty-Boyer

<https://www.youtube.com/watch?v=21dRMsW7uI0>

Refrain (L'enfant se déplace comme un robot avec des gestes saccadés.)

Dans mon château

Y'a un robot

Qui mange du fer

Qui boit de l'eau

Quand le robot marche **(L'enfant se déplace en marchant comme un robot.)**

Tout le monde marche

Quand le robot marche

Tout le monde marche

Refrain (L'enfant se déplace comme un robot avec des gestes saccadés.)

Quand le robot saute **(L'enfant saute comme un robot.)**

Tout le monde saute

Quand le robot saute

Tout le monde saute

Refrain (L'enfant se déplace comme un robot avec des gestes saccadés.)

Quand le robot tourne **(L'enfant tourne comme un robot.)**

Tout le monde tourne

Quand le robot tourne

Tout le monde tourne

Refrain

Quand le robot danse **(L'enfant danse comme un robot.)**

Tout le monde danse

Quand le robot danse

Tout le monde danse

Élaboré par la Ville de Namur

° Et si tu imitais ces robots ?



<https://www.objectifgard.com/2014/11/07/ales-danse-robots-au-crater/>



<http://www.quozzy.fr/2012/07/22/evolution-of-dance-nao-robot/>

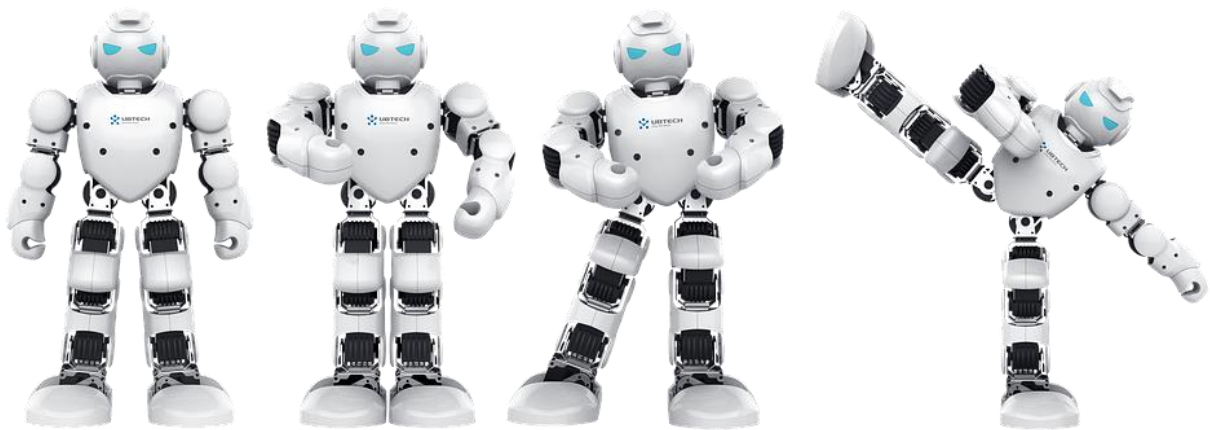


<https://www.rts.ch/info/sciences-tech/8085612-detour-vers-le-futur.html>

Élaboré par la Ville de Namur



<https://www.weblife.fr/videos/nao-le-robot-danse-les-plus-grands-hits-musicaux>



<https://www.seekpng.com/ima/u2y3q8o0t4i1t4u2/>

A toi maintenant d'imaginer d'autres postures !

Je crée

Réalisation d'un robot.

Utilise du matériel de récupération afin de créer un robot.

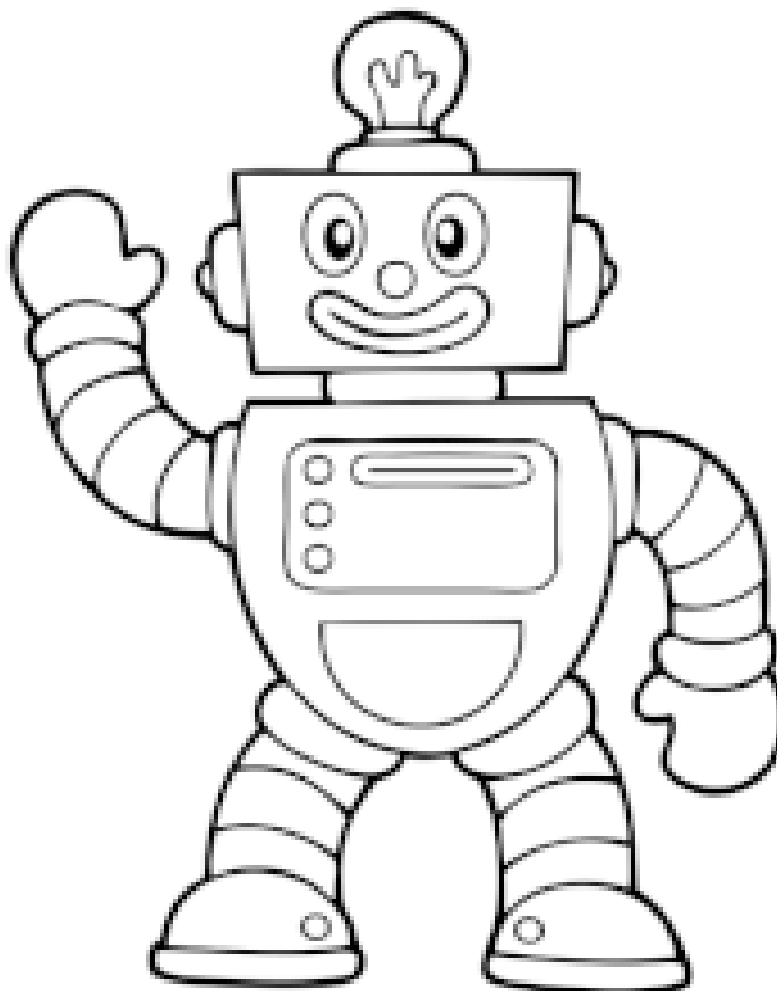
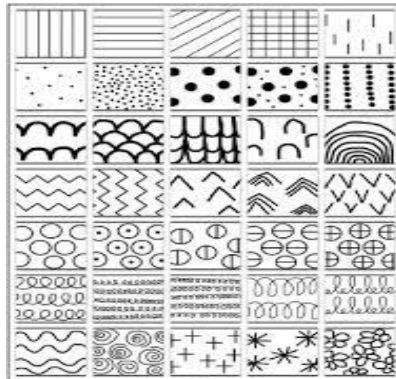
Fais preuve de créativité.

Voici un exemple (il peut être en volume ou à plat).



Décore le robot avec des graphismes différents. Tu peux utiliser des couleurs.

Voici quelques exemples de graphismes.



 www.hugoesnail.com

Source : hugo l'escargot

Élaboré par la Ville de Namur