

*Semaine du 11 au 17 mai
Des défis à relever ! Maternelle*

Être confiné n'empêche pas de se dépasser et d'apprendre ! Alors, je te mets au défi de réussir ces différentes activités ! Sois créatif, réfléchis, c'est parti !

Défi partagé

*Seras-tu prêt à relever ce nouveau défi ?
Regarde les photos suivantes :*



Maintenant à toi de jouer :

- *Choisis un livre*
- *Met en scène une page ou la Couverture*
- *Demande à quelqu'un de prendre la photo*
- *Partage-la !*



Défi 1 : Motricité fine : A la pêche !

A toi de jouer ! Tu vas aller à la pêche aux bouchons !!!

Pour ce jeu, il te faut :

- *Une bassine remplie d'eau*
- *Une assiette pour y déposer les bouchons pêchés*
- *Des bouchons de tailles et de couleurs différentes*
- *Des pincettes (tu peux prendre une pince de cuisine, ou deux bâtons)*



A toi de jouer !!!!! Bonne pêche !!!



Défi 2 - langage et compréhension

Merci à Laure Poreaux pour cette création

Connais-tu l'histoire de la coccinelle mal lunée ?



Clique sur le lien suivant pour découvrir l'histoire et réaliser des jeux sur cet album d'Eric Carle : [La coccinelle mal lunée](#)

Défi 3 - Anglais De toutes les couleurs !

Regarde cette vidéo, écoute la chanson sur les couleurs et trouve des objets de la même couleur chez toi.

C'est parti : <http://www.viewpure.com/Zd1lowA3K1g?start=0&end=0>

Combien as-tu de couleurs différentes ?



Quels objets as-tu trouvés et combien ?

Peux-tu les compter en anglais ?

Défi 4 - EPS : Le jeu des lancers de doudous

But du jeu :

 	<p><u>Matériel nécessaire :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• des petites peluches, ou doudous, ou chaussettes pliées en boules...• deux grands saladiers en plastique ou bassines ou grandes boîtes ou panier à linge ...• un coussin ou un oreiller assez grand.• un bâton ou une règle ou une corde ou tout autre objet pour matérialiser la ligne derrière laquelle on lance. <p>OBJECTIF : lancer des objets sur une cible puis dans une cible.</p>
	<p>1) Il s'agit de lancer des doudous sur une cible.</p>
	<p>2) On lance les doudous dans une cible. Ici la bassine. On peut mettre la bassine plus ou moins loin de l'habileté de chacun.</p>

	<p>3) Lancer les doudous dans un des deux récipients selon la demande d'un adulte : par exemple : "Lance dans le BLEU" ou "Lance dans le ROSE".</p> <p>4) On lance seulement le nombre de doudous demandés dans les récipients. Par exemple : lance 2 doudous dans la bassine rose et 3 doudous dans la bassine bleue.</p>
	<p>On peut faire une feuille de scores pour les additionner ensuite.</p>

Défi 5- Découverte du monde : Qui mange quoi ?

- Pour commencer, regarde cette vidéo :

<https://www.lumni.fr/video/qui-mange-quoi-dis-moi-dimitri>



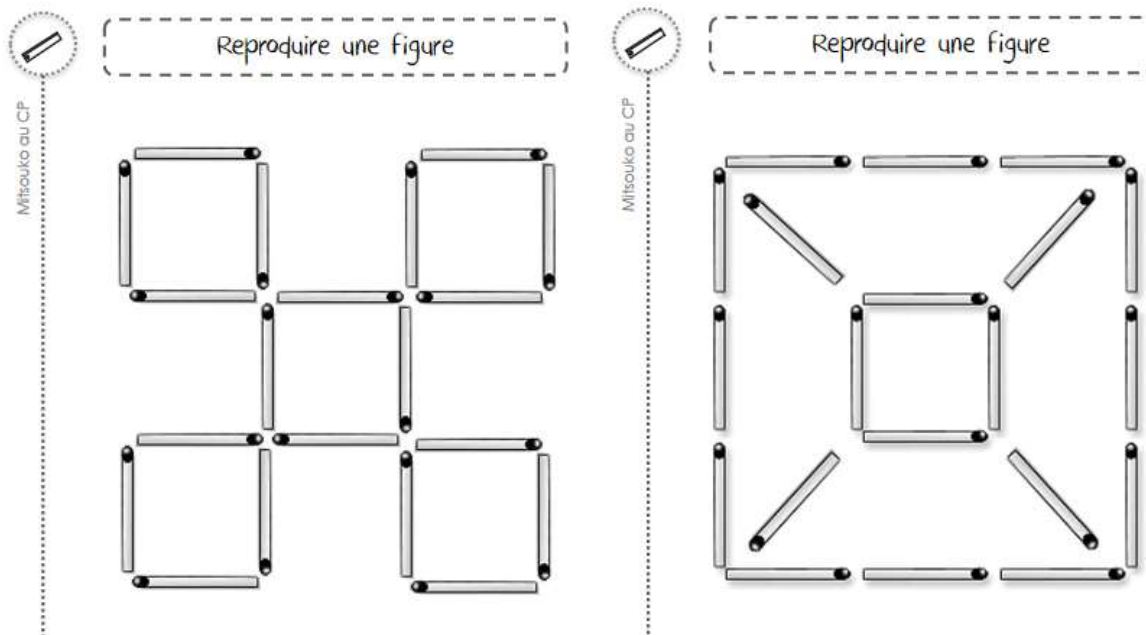
- Et maintenant à toi de jouer !! Essaie de retrouver ce que mange chaque animal !!

<https://learningapps.org/display?v=ps343jp3a20>



Défi 6 -logique et motricité fine

Voici un jeu de précision. Tu vas découvrir des modèles à reproduire avec des petits morceaux de bois, ou des allumettes.



Il existe plusieurs séries et donc beaucoup de modèles différents. Tu peux en faire autant que tu veux.

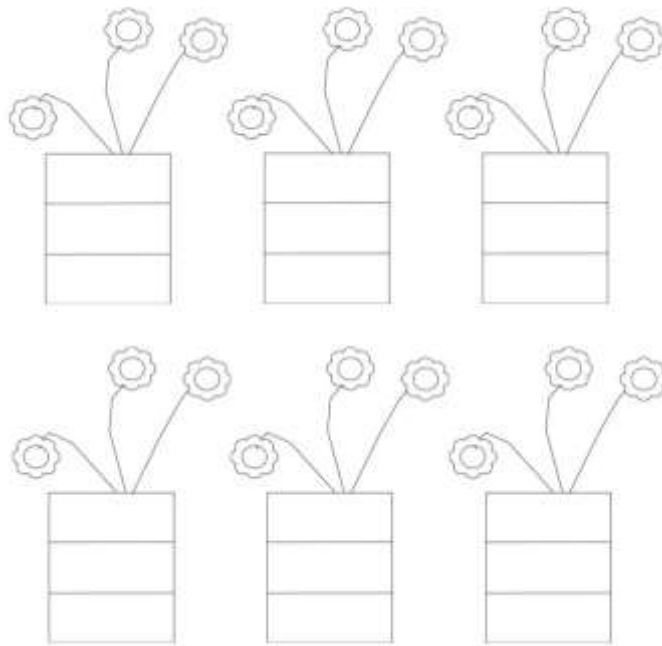
N'hésite pas à prendre en photo tes œuvres et à les partager.

Tu peux aussi créer de nouveaux modèles et les proposer aux autres. Pour commencer, clique ici : [Jeux de mains, jeux de malins !](#)

Défi 7 -de drôles de pots de fleurs

Un petit jardinier veut peindre ses pots de fleurs avec 3 couleurs : du rouge, du jaune et du bleu. On doit utiliser les 3 couleurs à chaque fois. Cherche tous les pots de fleurs possibles. Pour t'aider, tu peux colorier les rectangles, les découper et faire des essais.

Si tu n'as pas d'imprimante à la maison, quelqu'un de ta famille peut dessiner les rectangles et ensuite tu les colories et après tu les découpes.



Et pensez à prendre le temps de partager des histoires

Pour découvrir de nouveaux albums et de nouvelles histoires tu peux aller ici :

<https://www.visiolivres.com/>

N'hésite pas à les écouter plusieurs fois et à les raconter ensuite, à faire des dessins ...

C'est parti !