

Pour les grands - classe 2

Aujourd'hui, nous sommes:

Mercredi



avril

Dis et/ou écris le nom et le numéro du jour .

Tu peux **colorier** la case dans le calendrier.

Quel jour serons-nous demain ? Quel jour étions-nous hier ?

Activité n°1: Commençons par redire la comptine Allo docteur

Dring, dring, allo ! Docteur ? C'est la main qui est malade !

Que faut-il lui donner ?

Le 1^{er} docteur dit : « Il faut lui donner un médicament. »

Un médicament ? Pft ! Berck !

Le 2^{ème} docteur dit : « Il faut lui donner du sirop. »

Mmmm !

Le 3^{ème} docteur dit : « Il faut lui faire une piqûre. »

Picpicpic ! Aie ! ouille !

Le 4^{ème} docteur dit : « Il faut lui faire un gros câlin. »

Oh ! c'est bien...

Le 5^{ème}, le plus petit, dit : « Il faut se reposer à la maison .»

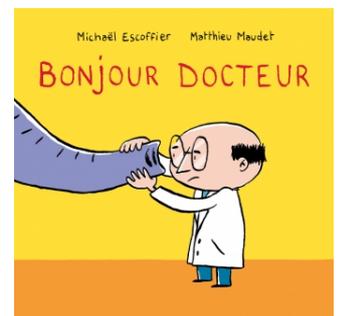
D'accord ! Chhhhhuuut....



Activité n°2: On peut écouter la chanson Faut lutter contre le virus d'Anny et Jean-Marc Versini ou regarder un dessin animé Petit Ours brun est malade

Activité n°3: Ecoutons une nouvelle histoire.

Bonjour Docteur de Mickaël Escoffier et Matthieu Maudet



Dans cette histoire aussi, comme hier dans Le cinquième, on voit une salle d'attente ... mais c'est bizarre... des animaux disparaissent à chaque fois. Que s'est-il passé pendant que le crocodile et l'éléphant étaient avec le docteur ? Pourquoi le mouton semble avoir peur à la fin ?

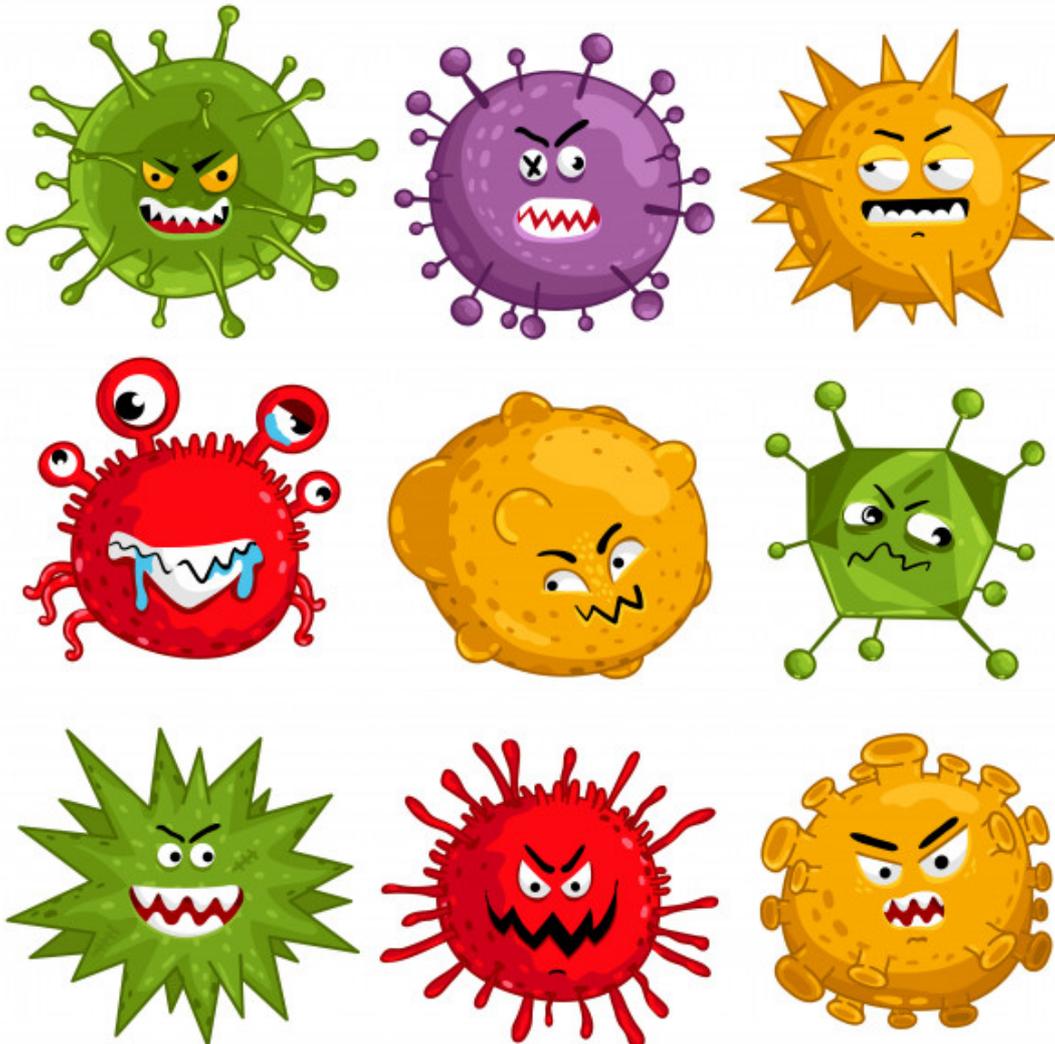
Tu peux jouer [à un jeu de Kim en ligne](#). Pour gagner, Il faut bien regarder et faire marcher sa mémoire !

Activité n°4: Un peu de sport...

Imprime ou dessine des petits virus...

L'adulte qui joue avec toi en dispose un peu partout dans la pièce ou dans le jardin. Tu dois les retrouver le plus vite possible, leur sauter trois fois dessus et les mettre dans une boîte avant qu'on ne tombe malade !

On te chronomètre et à chaque partie tu dois aller plus vite que la fois précédente...



Activité n°5: Regarde une autre vidéo sur le son (m)...

Je **compte** le nombre de syllabes et je l'écris. Ensuite, je cherche à quel endroit j'entends **le son (m)**

exemple:



3



Ca-mé-lia, j'entends le son (m) dans la deuxième syllabe

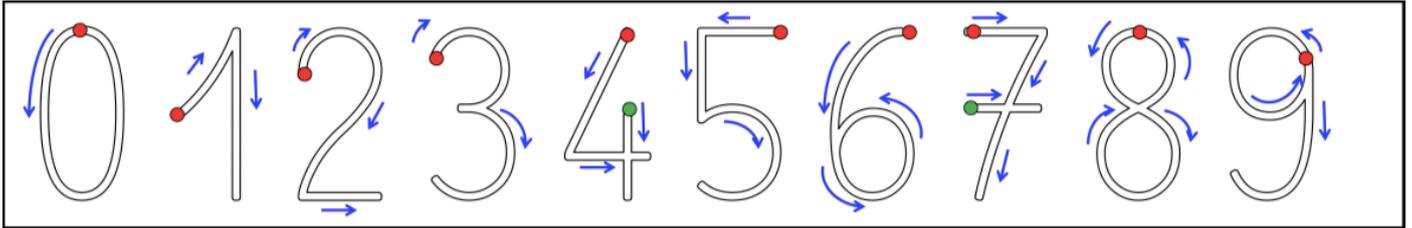
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

Activité n°6: essais d'écriture - tu es le docteur !

Comme sur l'ordonnance de Fauvette, tu peux essayer d'inventer ce que tu peux prescrire à tes doudous.

Tu peux [télécharger ici un modèle d'ordonnance](#) .

Tu peux te servir des modèles ci-dessous.



COMPRIMÉS



DESINFECTANT



SPRAY

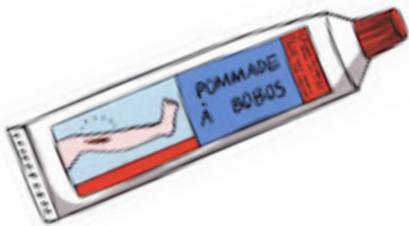


PASTILLES

POMMADE

SIROP POUR LA TOUX

SIROP POUR LA FIEVRE



Activité n°7: numération

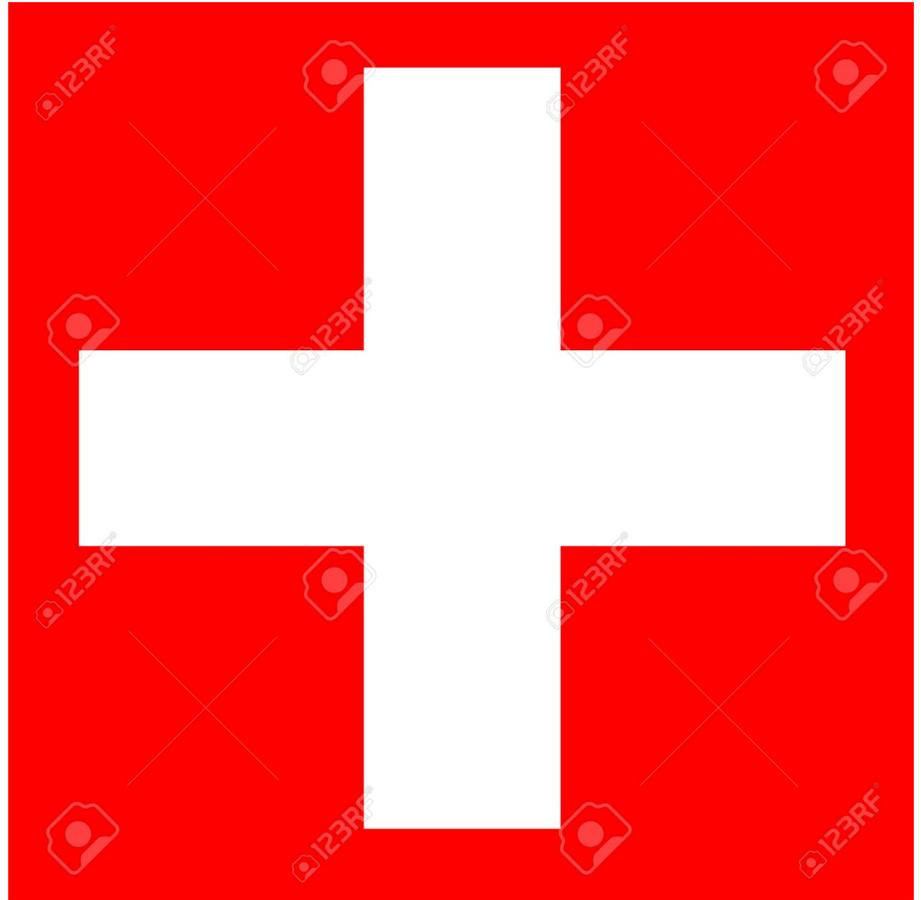
Fauvette avait 10 comprimés dans sa boîte de médicaments. Elle en a déjà pris 4. Combien en reste-t-il dans la boîte ?

(si tu ne sais pas, tu peux manipuler des graines ou des bonbons pour essayer)

Fauvette avait 10 comprimés dans sa boîte de médicaments. Elle en a déjà pris 8. Combien en reste-t-il dans la boîte ?

Activité n°8: graphisme

Devant les hôpitaux, on voit une croix rouge. Regarde le modèle: la croix est remplie de coeurs rouges. Choisis un graphisme et reproduis-le partout à l'intérieur de la croix.

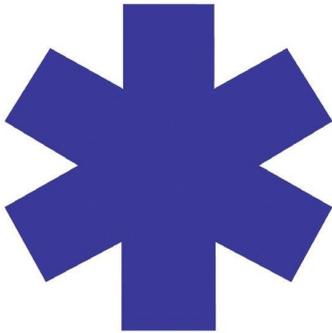


Devant les pharmacies, on voit une croix verte. Regarde le modèle. Les croix sont concentriques. A toi de faire pareil.



Pour les grands - classe 2

Sur les ambulances, on voit une croix bleue. Elle est particulière car elle a « 6 branches ». Pour la tracer, il faut faire 3 traits de la même taille qui se croisent.

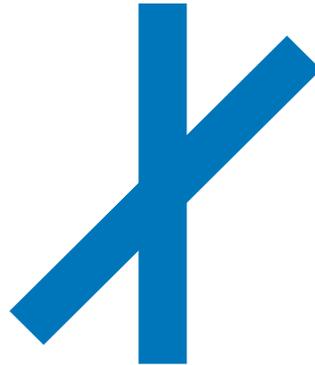


Entraîne-toi avec un feutre ou avec des bandes de papier.

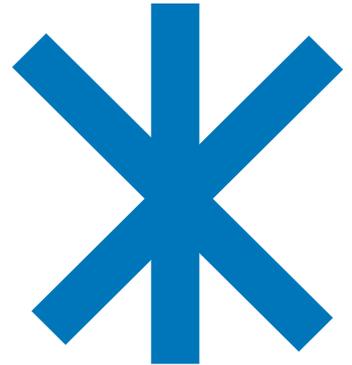
1.



2.



3.



Activité n°8: installe maintenant ton hôpital à doudous !

Découpe tes croix: installe la croix rouge devant ton hôpital, installe ta croix verte devant ta pharmacie, scotche ta croix bleue sur une chaise ou sur une voiture qui fera l'ambulance...

Dans ton hôpital, tu peux installer 2 lits (ou deux coussins) pour tes doudous. Tu peux installer un téléphone pour prendre les rendez-vous. Si l'adulte qui joue avec toi appelle, note un rendez-vous sur le calendrier du mois d'avril ou sur la bande de la semaine:

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche

Dans ta pharmacie, tu peux installer des (fausses) boîtes de médicaments et des (faux) sirops. Tu peux prendre des graines ou des bonbons pour remplacer les médicaments...

ATTENTION, tu n'as pas le droit de jouer avec les vrais médicaments. C'est dangereux.