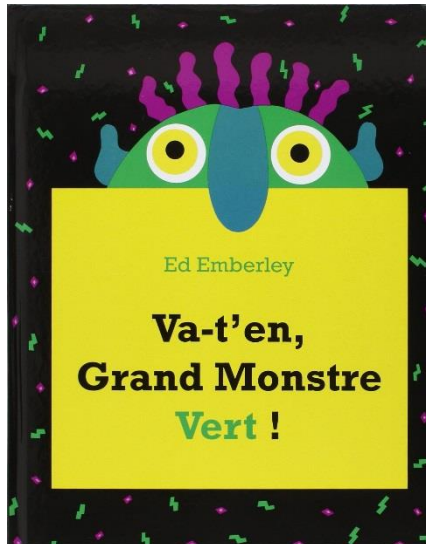


# L'histoire de la semaine



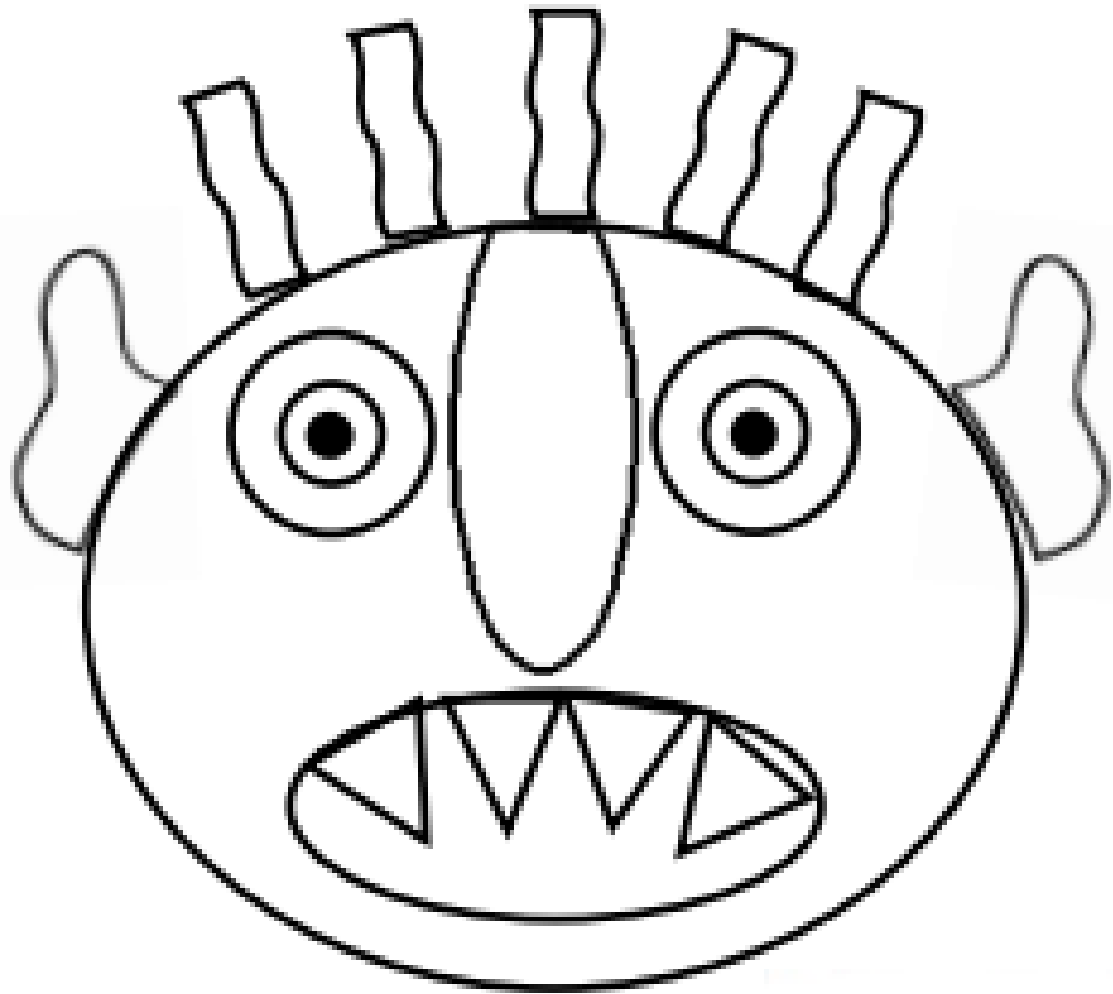
Pour télécharger l'histoire, cliquez sur le lien suivant :

<https://we.tl/t-ZJJmkYNy1d>

160 Mo

Lien valable jusqu'au 8 juin

## Colorie le monstre en fonction des indications



La **tête** est **rouge**.

Les **yeux** sont **jaunes**.

Les **dents** sont **vertes**.

Le **nez** est **violet**.

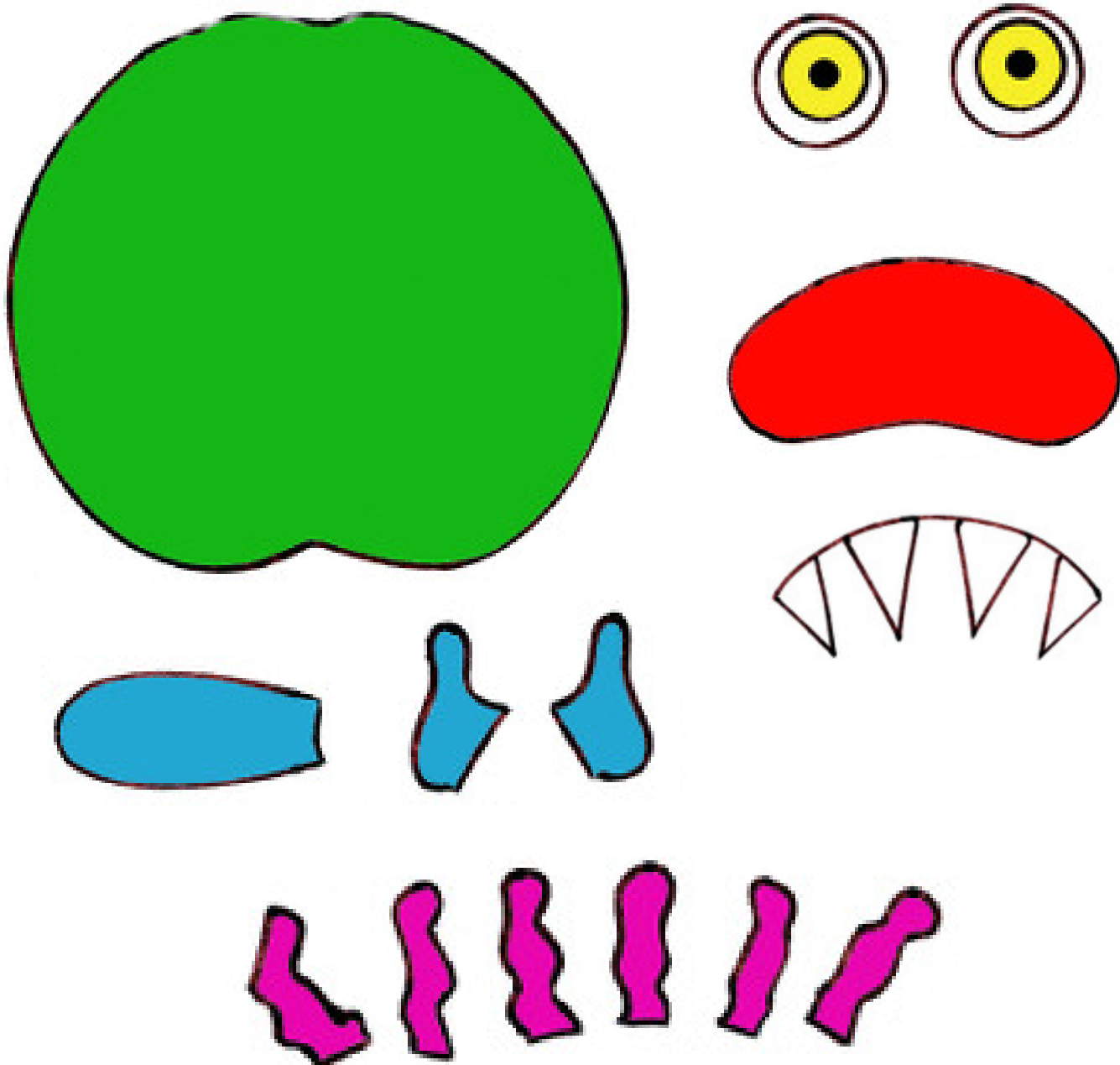
Les **cheveux** sont **noirs**.

Les **dents** sont **vertes**.

La **bouche** est **orange**.

Les **oreilles** sont **roses**.

Découpe les différentes parties et refais le monstre



## Jeu de mémoire

### Règle du jeu :

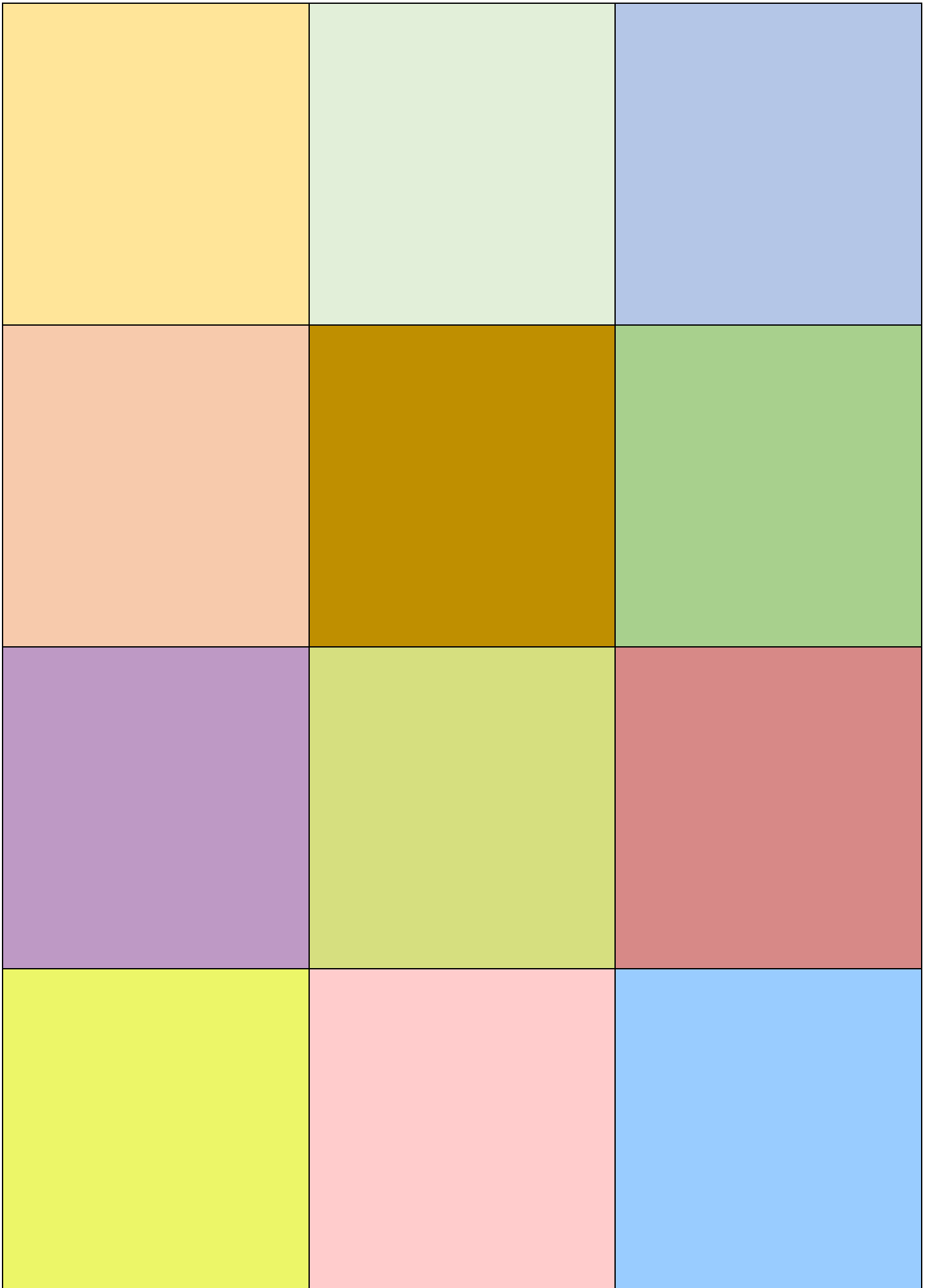
Mélanger et poser les cartes à l'envers sur le support coloré (celui-ci peut être aidant pour mémoriser la place des cartes).

Chacun à son tour retourne une carte en la laissant sur son emplacement. Puis on retourne une autre carte en la laissant aussi sur son emplacement. On prend le temps d'observer les 2 cartes (comment est le monstre ?) ainsi que leur emplacement avant de les retourner à nouveau.

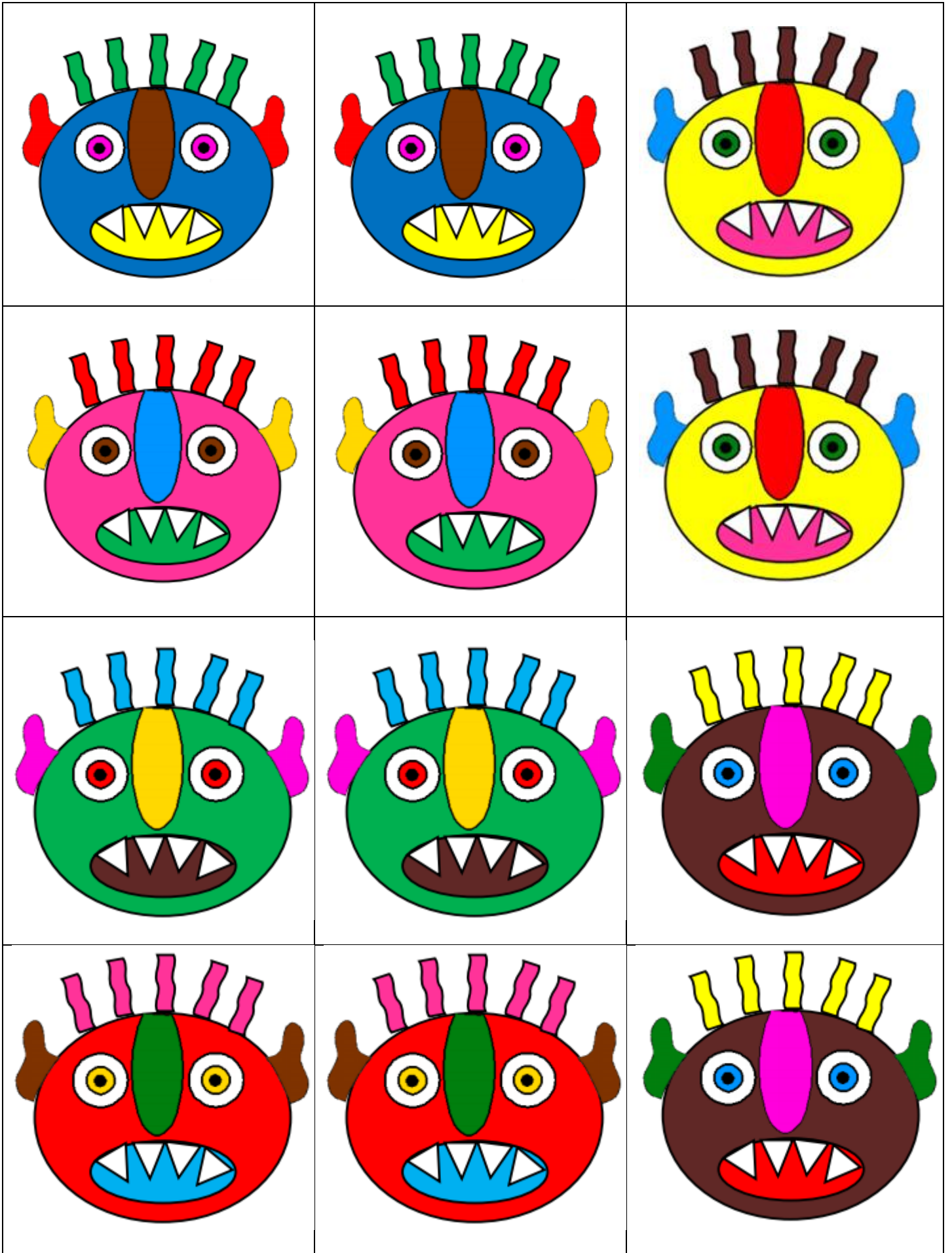
Si on retourne 2 cartes identiques, on a le droit de les prendre. Par contre, le fait de gagner ne permet pas de rejouer.

### Le but du jeu :

- Développer le lexique : décrire le monstre et nommer les couleurs
- Développer son attention et l'observation pour mémoriser l'emplacement des cartes



Support pour poser les cartes



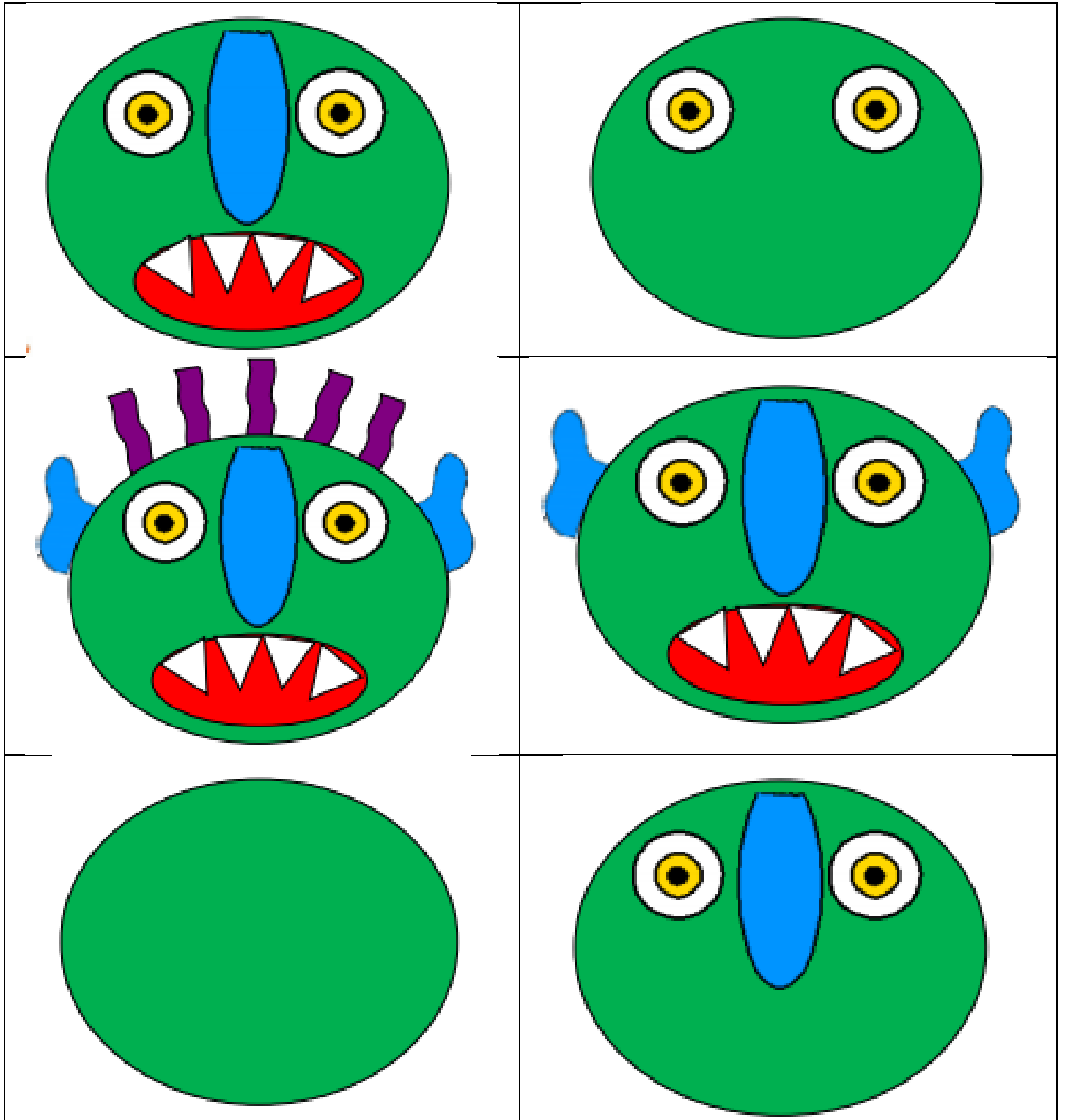
cartes

## Images séquentielles

Prends une grande bande découpée dans du papier.

Cf. feuille ci-après découpée en 2 et scotchée aux 2 bouts.

Remets les images dans l'ordre de gauche à droite selon que tu fais apparaître ou disparaître le monstre. Raconte l'histoire en employant les mots appropriés : partie du visage et noms des couleurs + pointues, tordues, ébouriffés, long



Bandes à découper et à scotcher aux 2 bouts

