

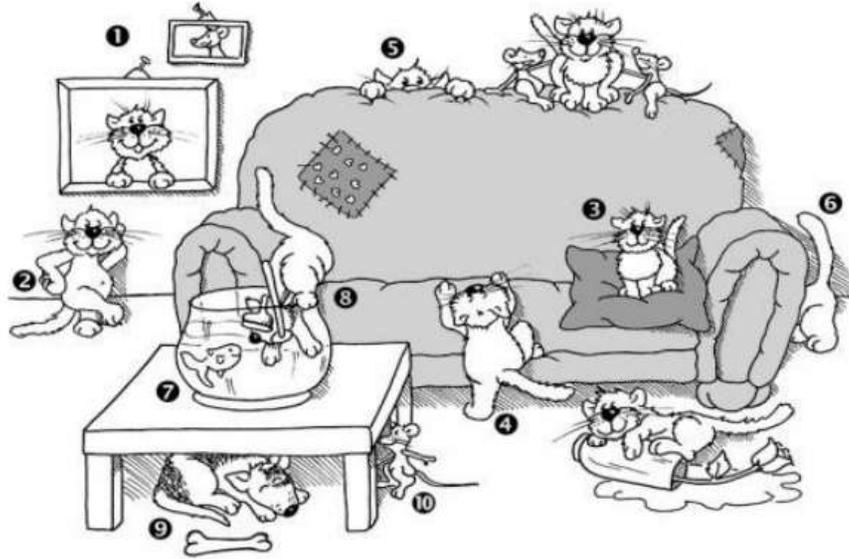
Propositions d'activités pour les élèves de maternelle (GS)

Semaine 4 - du 6 avril au 10 avril

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
Langage oral	<p>Parler avec l'enfant (et pas seulement parler à l'enfant) :</p> <p><u>Lors des situations de la vie quotidienne</u> : le repas, la toilette, l'habillage, la météo...</p> <p><u>Rapporter un événement vécu</u> : une sortie dans la journée ou pendant des vacances (s'appuyer sur une photo) : que faisait l'enfant ? Avec qui ? Où ? En quelle saison ?</p> <p><u>Lors de jeux</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de société : verbaliser ce que l'on fait (lancer le dé, déplacer les pions, distribuer les cartes ...) - inventer des histoires lors des jeux d'imitation : poupée, dînette, marionnettes, déguisements, figurines <p><u>Lors des lectures</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - raconter une partie de l'histoire ou toute l'histoire à partir des illustrations, - répondre à des questions : dire de quoi ça parle, quels sont les personnages, le lieu de l'histoire, ... <p>La boîte à sons : Choisir des figurines ou petits jouets présents à la maison et les placer dans une boîte. Votre enfant les sort et les nomme. Voici un exemple :</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;">  </div> <div style="margin-right: 20px;"> <p>Balle</p> <p>fléchette</p> <p>souris</p> <p>singe</p> </div> <div style="margin-right: 20px;">  </div> <div style="margin-right: 20px;"> <p>Zèbre</p> <p>Chat</p> <p>Voiture</p> <p>poisson</p> <p>Hérisson</p> </div> <div> <p>Exemple de questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Trouve l'objet dont le nom commence par [ch] (ici c'est le chat), par [z] (ici c'est le zèbre), par [v] (ici c'est la voiture). ➔ Trouve l'objet dont le nom se termine par [ette] (ici c'est fléchette), par [on] (ici il y a poisson et hérisson). </div> </div> <p>Cette activité peut être faite régulièrement en renouvelant les objets dans la boîte.</p> <p>Rechercher des formules magiques pour libérer les Alphas prisonniers par les méchants Bêtas : Pour libérer un alpha il faut prononcer une formule magique de 5 mots qui commencent par le son de l'alpha. Par exemple :</p> <p>Pour libérer le mmmonstre  on peut dire : « mmmarionnette, mmmagique, mmmange, mmmmandarine, mmmerci ».</p> <p>Pour libérer le rrobinet  on peut dire : « rrrivière, rrradeau, rrroute, rrobe, rrouge »</p>				

Faire le jeu des devinettes : (sur le même principe que le jeu du « Qui-est-ce ? ») poser des questions pour trouver l'objet choisi et répondre que par oui ou non. (cf : exemples en semaine 3)

Jeux sur les prépositions (sur, sous, devant...) : demander à votre enfant de se placer devant une chaise, derrière la chaise, entre la chaise et la table.... Puis, c'est à son tour de vous donner les consignes. Vous pouvez faire exprès de vous tromper pour qu'il insiste bien sur la préposition. C'est important qu'il vive la situation. Puis, vous pouvez réinvestir le vocabulaire en vous appuyant sur une image.



L'enfant doit essayer de répondre aux questions suivantes en faisant une phrase complète et en indiquant la position de l'objet qu'il voit avec des repères spatiaux (dans, sur, sous, devant, derrière...).

Où est le chat n°1 ? → "Le chat n°1 est dans le cadre."

Où est le chat n°5 ? → "Il est derrière le canapé."

Où est le chat n°4 ? → "Il est devant le canapé."

Montre le chat qui est entre les souris.

- reconnaître son prénom écrit en cursives (lettres attachées) parmi d'autres prénoms (de la famille, d'amis, de l'école...)
- s'entraîner à écrire son prénom en cursives Attention aux tracés des lettres (**cf. doc ci-dessous**) Ne pas leur faire tracer la petite boucle du b, o, r, v, w et z.
- nommer les lettres de son prénom (tous les jours) et le son qu'elles produisent (le M fait mmmmm)
- nommer les lettres du jour (**L**undi, **M**ardi, **M**ercredi, **J**eudi, **V**endredi, **S**amedi, **D**imanche) et y associer un prénom connu (Mardi : M comme Margaux, Mathilde, Malone, Martin ...)

- alterner les activités d'écriture de lettres en capitales, de chiffres et de mots simples (à faire sur ardoise, feuille ou tableau).

Langage écrit

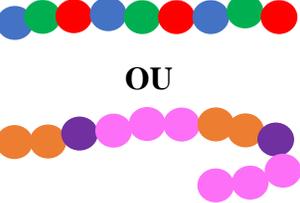
- dictée de chiffres de 1 à 10.

- dictée de syllabes avec une consonne et une voyelle.

- associer des mots écrits avec une image ou un objet. Au début, commencer avec 8 mots qui ont une 1^{ère} lettre différente. Puis, 8 mots dont 2 ont la même 1^{ère} lettre etc.

- dictée de syllabes avec une consonne et une voyelle.

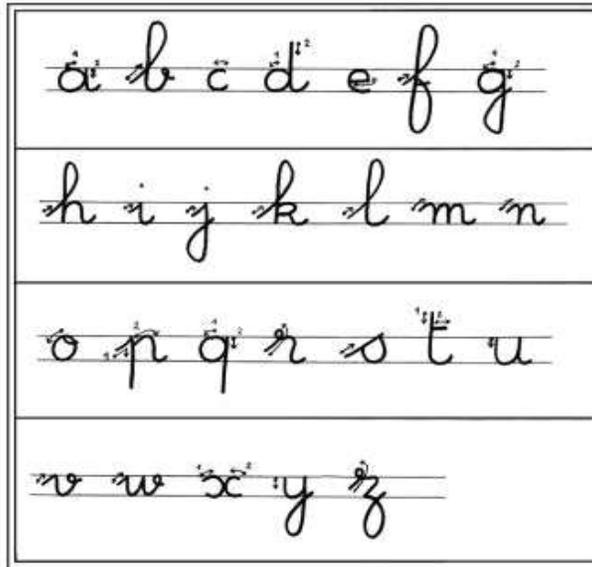
- écrire des mots : épeler toutes les lettres d'un mot que votre enfant doit écrire en lettres capitales.

<p>Mathématiques (nombres)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - réciter la comptine numérique le plus loin possible jusqu'à 20 (ou plus) - compter à rebours de 20 à 0. - reconnaître les nombres écrits de 1 à 10. - écrire 3 fois par semaine les nombres de 1 à 10 sur une feuille ou une ardoise. 				
	<p>- décomposer des nombres : à l'aide de dominos, essayer de trouver différentes solutions pour décomposer 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10.</p>  <p><i>Si vous n'avez pas de dominos, vous pouvez les dessiner sur une feuille.</i></p>	<p>- le jeu de la bataille : prendre un jeu de cartes classique et enlever les cartes valets, dames et rois. Ensuite, distribuer toutes les cartes et rassembler les en paquet faces cachées devant vous. Puis, retourner la carte du dessus. Celui qui a la carte avec le nombre le plus élevé gagne et ramasse l'autre carte. En cas d'égalité, il y a « bataille » et on retourne la carte suivante. Le gagnant du jeu est celui qui remporte toutes les cartes.</p>	<p>- le jeu des tours : écrire des nombres sur des petits bouts de papier. Puis, demander à votre enfant de construire des tours avec la même quantité de legos, cubes ou kaplas qu'indiquée sur le papier. Si votre enfant a besoin, n'hésitez pas à lui écrire la suite des nombres et dessiner les quantités.</p> 	<p>- la chasse aux nombres : chercher des nombres dans la maison et nommer leurs chiffres (cela peut être le numéro de rue, le calendrier, l'heure du four, la boîte de gâteaux, la télécommande...). Les nombres sont partout !!!</p>	<p>- compter des grandes collections de 10 à 20 : compter le nombre de figurines (briques, billes, perles ...)</p> <p>- si la collection est très grande, faire des paquets de 10</p> <p>- petit problème : mettre des jetons (ou autre) dans une boîte et en rajouter. Demander à l'enfant combien cela fait de jetons en tout. Exemple : « Je mets 4 jetons. Puis j'en mets 5. Combien en ai-je maintenant ? » Pour chercher l'enfant peut dessiner les jetons sur une feuille ou une ardoise ou écrire les nombres. Il écrit ensuite le résultat en chiffre.</p>
<p>Mathématiques (formes)</p>	<p>- réaliser des puzzles</p>	<p>- la chasse aux formes : choisir une forme (le rond, le carré, voire le triangle ou le rectangle) et chercher dans toute la maison les éléments qui ont cette forme.</p>	<p>- réaliser des algorithmes de 3 couleurs avec des perles, des légos...</p>  <p>OU</p>	<p>- faire un jeu de construction (briques, planchettes, boîtes en cartons, couverture ...)</p>	<p>- le jeu de Kim : disposer sur la table plusieurs objets différents (livre, cuillère, crayon, jouet...) et laisser votre enfant observer la collection. Puis, lui demander de fermer ses yeux et enlever, ajouter</p>

					ou déplacer un objet. Ensuite, votre enfant ouvre ses yeux et doit trouver la différence
Activités artistiques	<p>Proposition de défis au choix (en fonction du matériel disponible à la maison, de l'envie de l'enfant...)</p> <p>Défi n°1 : Fabriquer une voiture en carton (avec par exemple un rouleau de papier toilette et des bouchons). Défi n°2 : Réaliser une composition artistique avec des éléments naturels (branches, feuilles, fleurs, noix, cailloux...) ou avec des éléments de la maison (perles, tissus, laines, cartons...) Défi n°3 : Ecrire son prénom avec de la pâte à modeler ou de la pâte à sel (pour cela mélanger deux verres de farine avec un verre de sel fin et ajouter un verre d'eau tiède). Défi n°4 : Fabriquer un château fort en carton (avec par exemple des rouleaux de papier toilette ou de sopalin et des feuilles). Défi n°5 : Réaliser un bateau ou un avion en pliage. Défi n°6 : Réaliser des maracas (avec par exemple des pots de yaourt et du riz, de la semoule, du sable ou des petits cailloux). Défi n°7 : Dessiner le bonhomme du mois de mars avec le support et les outils de son choix. Défi n°8 : Participer lors de la préparation d'une recette culinaire. Défi n°9 : Fabriquer une marionnette (avec par exemple une chaussette, une feuille...) Défi n°10 : Construire une tour la plus haute possible (avec par exemple des légos, des kaplas, des cubes, des coussins...) Défi n°11 : Faire des postures de yoga et d'acrosport (tout seul ou à plusieurs : avec les frères et sœurs, parents) et tenir pendant 3 secondes. (cf exemples de postures ci-dessous) Défi n°12 : A l'occasion du 1^{er} avril, fabriquer une guirlande de poissons ou un poisson (en papier, avec une assiette en carton...)</p> <p><u>Nouveaux défis :</u></p> <p>Défi n°13 : La chasse aux trésors dans la maison (cela fait travailler l'enfant sur le repérage spatial). Demander à votre enfant de rapporter les 10 objets suivants le plus rapidement possible : une feuille de papier toilette, un crayon, une chaussette, une brosse à dents, un verre, un oreiller, une photo, une serviette, un jouet. Défi n°14 : Réaliser un œuf de Pâques dans les matériaux de votre choix ! Défi n°15 : Faire la plus belle (ou plutôt la plus horrible) grimace. Défi n°16 : Réaliser le bonhomme du mois d'avril en pâte à modeler ou en pâte à sel.</p> <p>Vous pouvez faire les défis dans l'ordre de votre choix. Une fois réalisés n'hésitez pas à nous envoyer une photo afin que nous la publions sur le site de l'école. Cela permet aux enfants de garder un lien entre eux.</p> <p>En plus de la réalisation des défis, continuer de faire des dessins libres ou dirigés, des coloriages et des graphismes décoratifs, de la pâte à modeler...</p>				
Activités physiques	Tous les jours : marcher, courir, sauter, ramper, faire du vélo, jouer au ballon, jouer à cache-cache ...				

	<ul style="list-style-type: none"> - jouer au jeu « Jacques a dit » : le meneur de jeu doit dire des actions à réaliser. Si sa phrase commence par « Jacques a dit ... » alors il faut le faire. Mais attention, s'il ne dit pas « Jacques a dit » il ne faut pas le faire !!! - imiter le déplacement des animaux (le chien, le serpent, la grenouille, le lapin, le kangourou...) - au signal, rester immobile comme une statue.
<p>Explorer le monde, temps et espace</p>	<p>Pour aider l'enfant à se situer dans la semaine, vous pouvez écrire tous les jours de la semaine sur une feuille et mettre une épingle à linge sur le jour. Dites lui ce qui est prévu dans la journée (avec qui il passe sa journée, ses repas, les activités prévues...)</p>

MODELE DES LETTRES EN ECRITURE CURSIVE
à l'aide de points-flèches





La posture
de la Montagne



La posture
du Papillon



La posture
du Chien



Étirement



La posture
du Guerrier



La posture
de l'Arc



La posture
du Triangle



La posture
de l'Arbre



La posture
de l'Huître



La posture
de la Tortue



La posture
du Chameau



La posture
du Bateau



La posture
de l'Archer



La posture
du Singe



Relaxation

