



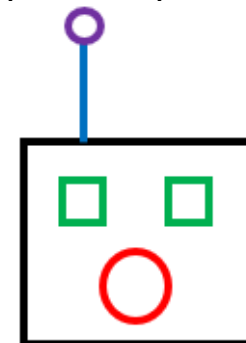
## Propositions d'activités pour les élèves de maternelle (PS/MS)

Période 5 – Semaine 1 - du 4 au 7 mai

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
<b>Langage oral</b>	<p><b>Parler avec l'enfant</b> (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> : montrer à votre enfant les photos des défis qu'il a réalisés et demander lui de vous expliquer ce qu'il fallait faire, comment il l'a fait, avec qui...</p> <p><u>Lors de jeux</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux de société : verbaliser ce que l'on fait (lancer le dé, déplacer les pions, distribuer les cartes ...)</li> <li>- inventer des histoires lors des jeux d'imitation : poupée, dînette, marionnettes, déguisements, figurines ....</li> </ul> <p><u>Lors des lectures</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- raconter une partie de l'histoire ou toute l'histoire à partir des illustrations,</li> <li>- répondre à des questions : dire de quoi ça parle, quels sont les personnages, le lieu de l'histoire, ...</li> </ul> <p><b>Faire le résumé d'un album</b> : Choisir un album que vous avez lu plusieurs fois, puis demander à votre enfant de vous raconter l'histoire (avec un début, un milieu et une fin). Il peut s'aider des illustrations pour se remémorer l'histoire page par page. L'idéal dans cet exercice est que vous écriviez tout ce que dit votre enfant afin de pouvoir lui lire son texte et éventuellement l'améliorer. Ensuite, votre enfant peut réaliser un dessin qui illustre son histoire.</p> <p><b>Apprendre la comptine « Il était une fermière »</b>. Pour cela, vous pouvez vous aider de la vidéo postée sur le blog de l'école.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p><b>Il était une fermière</b></p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p style="text-align: center;">                     Il était une fermière                      Qui allait au marché                      Elle portait sur sa tête                      Trois pommes dans un panier                      Les pommes faisaient                      Rouli, roula                      Les pommes faisaient                      Rouli, roula.... Stop !                 </p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">                     Trois pas en avant,                      Trois pas en arrière,                      Trois pas sur le côté,                      Trois pas de l'autre côté !                 </p> </div> <div style="width: 35%; text-align: center;">  </div> </div>				

	<p><b>Le portrait chinois :</b> Faire le portrait chinois de votre enfant. Pour cela vous lui demandez : « Si tu étais un animal, tu serais ... » Et l'enfant répond : « Si j'étais un animal, je serais ... » Continuez avec une couleur, un instrument de musique, un vêtement, un moyen de transport, un aliment, un personnage de dessin animé...</p> <p><b>Devinette :</b> Votre enfant choisit un animal dans sa tête. Puis, vous lui posez des questions pour deviner de quel animal il s'agit. (Est-ce qu'il a 4 pattes ? Est-ce qu'il vole ? Est-ce qu'il a des poils ?...) Puis, c'est à vous de choisir un animal et votre enfant pose des questions.</p>		
<p><b>Langage écrit</b></p>	<p>- reconnaître son prénom écrit en capitales parmi d'autres prénoms (de la famille, d'amis...) - nommer les lettres de son prénom (tous les jours)</p> <p><b>PS :</b> - s'entraîner à écrire l'initiale de son prénom en capitale avec différents outils (crayon de couleur, feutre, stylo, craie, peinture...) et sur différents supports (feuille, carton, ardoise...). Attention aux tracés des lettres : toujours commencer les lettres en haut.</p> <p><b>MS :</b> - s'entraîner à écrire son prénom en capitales avec différents outils (crayon de couleur, feutre, stylo, craie, peinture...) et sur différents supports (feuille, carton, ardoise...). Attention aux tracés des lettres : toujours commencer les lettres en haut. Si l'enfant le demande, écrire d'autres prénoms de la famille, des amis...</p> <p><b>MS :</b> - préparer une feuille sur laquelle vous écrivez les mots suivants en capitales : MOIS DE MAI, MAITRESSE, CLASSE. Puis, vous demandez à votre enfant d'essayer de nommer toutes les lettres. S'il y a des lettres qu'il ne connaît pas, ce n'est pas grave, aidez-le et refaites le même exercice le lendemain avec les mêmes mots. Si votre enfant a réussi à nommer toutes les lettres, ajoutez de nouveaux mots à la liste pour le lendemain.</p> <p>- Afin de créer un abécédaire commun sur le thème de la maison et du jardin, cherchez des noms d'objets qui nous entourent. Puis, pour les MS, vous pouvez épeler les mots afin que votre enfant essaye de les taper à l'ordinateur. N'oubliez pas de nous envoyer vos trouvailles par mail. <i>Voici un exemple :</i> A comme assiette, armoire... ; B comme baignoire, bouteille... ; C comme cabane, couverture...</p>		
<p><b>Mathématiques (nombres)</b></p>	<p>- réciter la comptine numérique le plus loin possible jusqu'à 5 (ou plus) pour les PS ; jusqu'à 10 (ou plus) pour les MS (plusieurs fois par semaine). - reconnaître les nombres 1, 2 et 3 (PS) et 1, 2, 3, 4 et 5 (MS).</p> <p>- <b>le jeu du saladier :</b> prendre un saladier ou un bol opaque ainsi que des jetons ou des petits objets. Montrer au départ la collection entière, par exemple 5 jetons. Puis demander à votre enfant de fermer ses yeux</p>	<p>- <b>le jeu de la marchande :</b> écrire sur des petits bouts de papier des prix compris entre 1€ et 3€ (pour les PS) ou 5€ (pour les MS) et les poser sur des jouets. Puis, donner à votre enfant des « pièces » de 1€ (vraies</p>	<p>- <b>le jeu de la bataille :</b> prendre un jeu de cartes classique et pour les PS enlever les cartes 6, 7, 8, 9, 10, valets, dames et rois ; pour les MS enlever les cartes valets, dames et rois.</p> <p>- Disposer une collection de jetons ou de petits objets sur la table, par exemple 6 jetons. Puis, dire à votre enfant qu'il en enlève autant que nécessaire pour en laisser uniquement 4. Vous pouvez varier les quantités en fonction des capacités de votre enfant. Puis, vous pouvez faire une situation inverse où vous disposez par exemple 2 jetons sur la table et</p>

	<p>pendant que vous cachez une partie des objets sous le saladier, par exemple 3. Ensuite il ouvre ses yeux, observe les jetons restant (2) et doit déterminer combien sont cachés sous le saladier. Il faut qu'il justifie en disant que 5 c'est 2 et encore 3.</p> <p>Pour les PS, faire le jeu avec les nombres 2, 3 voire 4.</p> <p>Pour les MS, faire le jeu avec les nombres 3, 4, 5 voire 6.</p>	<p>pièces, jetons ou représentations sur une feuille). Ensuite, il doit « acheter » un jouet en vous donnant exactement la monnaie.</p> <p>Si votre enfant réussit facilement l'activité, vous pouvez complexifier en augmentant les prix.</p>	<p>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.</p> <p>Le gagnant du jeu est celui qui remporte toutes les cartes.</p>	<p>vous demandez à votre enfant d'en ajouter autant que nécessaire pour en avoir 5.</p>
<b>Mathématiques (formes)</b>	<p>- réaliser des puzzles.</p> <p>- faire un jeu de construction (légos, kaplas, cubes, boîtes en carton...)</p>	<p><b>- le jeu de la main dans le sac</b> : disposer dans un sac plusieurs objets différents (livre, cuillère, crayon, jouet...) et demander à votre enfant de toucher un objet sans le regarder et de deviner ce que c'est.</p>	<p>- regarder l'image du camion (<b>cf image à la fin du document</b>) et compter le nombre total de triangles, de ronds, de carrés et de rectangles.</p>	<p><b>- dessiner Luc le robot sous la dictée :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pour faire la tête de Luc le robot, fais un grand carré noir au milieu de la feuille.</li> <li>2) Luc a 2 yeux carrés verts.</li> <li>3) La bouche de Luc est un rond rouge.</li> <li>4) Sur la tête, fais 1 trait bleu, c'est l'antenne de Luc.</li> <li>5) Au bout de son antenne, il y a un petit rond violet.</li> </ol> <p>Une fois que votre enfant a terminé son portrait de Luc le robot, il peut le comparer avec le modèle.</p>
<b>Activités artistiques</b>	<p>Proposition de défis au choix (en fonction du matériel disponible à la maison, de l'envie de l'enfant...)</p>			



**Nouveaux défis :**

**Défi n°21 :** Peinture magique : plier une feuille en 2. La déplier. Mettre de la peinture de différentes couleurs au centre. Replier la feuille et appuyer pour étaler la peinture. Déplier la feuille et découvrez le résultat.

**Défi n°22 :** Réaliser le bonhomme du mois de mai en assemblant différents objets (par exemple une assiette pour la tête, un livre pour le corps, des fourchettes pour les bras, des crayons pour les jambes...).

**Défi n°23 :** Construire un pont (en carton, papier, laine, légos, planche de bois...) pour faire passer des personnages d'un endroit à l'autre (d'une table à une autre, d'une chaise à une autre, du lit au chevet...)



**Défi n°24 :** Apprendre les paroles ainsi que les pas de la comptine « Il était une fermière ». Pour cela, vous pouvez vous aider de la vidéo postée sur le blog de l'école.

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.

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...

**Activités physiques**

Tous les jours : marcher, courir, sauter, ramper, faire du vélo, jouer au ballon, jouer à cache-cache ...  
- 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 !!!  
- jouer au tir au panier : lancer une boule de papier dans une poubelle vide. Lorsque vous réussissez 10 paniers, reculez d'un pas.

**Explorer le monde, temps et espace**

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...)  
- Vous pouvez également construire ou imprimer le calendrier du mois de mai et y noter les moments importants, colorier les week-ends et écrire les anniversaires de la famille ainsi que des camarades : l'anniversaire de Manon L. est le 9 mai, celui d'Aïnhoa est le 20 mai et ceux de Lison et Ariel sont le 21 mai.  
- Observer tous les changements du printemps.

Image pour l'activité de mathématiques sur les formes géométriques :

