

Quelques recommandations :

Les activités pour cette semaine sont à réaliser quotidiennement et sur de courtes durées (environ 15 minutes). Elles sont à adapter aux capacités de votre enfant.

Je vous joins un document listant plusieurs activités autonomes de manipulation et d'expérimentation, très appréciées des enfants. (cf. document joint)

En plus, quelques défis et jeux amusants pour divertir les enfants :

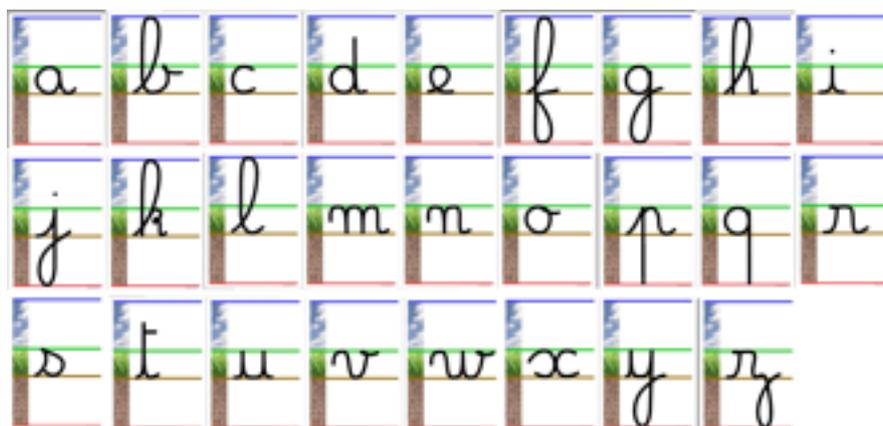
- > <https://www.trucsetbricolages.com/brico-enfant/35-jeux-a-fabriquer-pour-amuser-les-enfants-pendant-la-periode-de-confinement?fbclid=IwAR116mbmiHLj7D3icfOI9qjVJG0QuafTcfOp9WSRkDzgvIMlIBI0r6R-rsA>
- > <https://delecolealamaison.ageem.org/articles/>

Grande section

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Écrit :

- 1) Réaliser les graphismes pour décorer la fleur. (cf. document joint)
- 2) Les créneaux et la lettre r (en écriture cursive) :
 - Effectuer les fiches 48 et 49 (au crayon effaçable, puis au crayon de bois, puis au crayon feutre). (cf. document joint)
 - Des exemples d'activités pour s'exercer à produire et tracer des créneaux et la lettre r : avec des cordes, dans le sable ou la farine, à la peinture, à la pâte à modeler, sur une grande piste graphique affichée au mur, sur un tableau, sur l'ardoise, sur des pistes plastifiées, en découpant...
- 3) Entraîner à écrire son prénom et les lettres déjà connues en écriture cursive : a, a, d, n, m, e, l, b, i, u, t, f, p, s, r, w.



- 4) Découper et coller les étiquettes de lettres (dans les différentes écritures) pour reconstituer « fleur ». Puis écrire ce mot (en cursif) entre les lignes. (cf. document joint)
- 5) Entourer les signes semblables au modèle. (cf. document joint)
- 6) Entourer les notes identiques au modèle. (cf. document joint)
- 7) Observer les deux images et entourer les 7 différences. (cf. document joint)

Pour toutes les activités d'écriture, merci de veiller au sens des tracés et à la tenue de l'outil scripteur. Je vous transmets un document qui présente la mise en place de cet apprentissage. (cf. document joint)

Oral :

- 1) Jouer au jeu des labophonèmes ou à la roue des phonèmes si besoin (cf. document joint la semaine du 27/04/20).
- 2) Jeu cache-cache (cf. document joint) : L'adulte explique à l'enfant que le son /o/ a décidé de se cacher et qu'il va falloir le retrouver. Pour se faire, afficher un mot image : « bateau » par exemple et deux cartes rondes retournées sous celui-ci (Rappeler que les deux ronds correspondent aux deux syllabes). Scander le mot bateau et indiquer si le son /o/ se trouve dans la première ou la deuxième syllabe. Faire de même avec les mots « cow-boy », « chapeau », « bonnet », « collier » et « crapaud ». Puis proposer les mots trisyllabiques comme « robinet », « avocat », « artichaut ». Et enfin, proposer des mots contenant deux fois le son /o/ comme « moto », « robot », « taureau ».
- 3) Effectuer les fiches de phonologie 40, 46, 51 (cf. document joint) :
 - Découper et coller les mots-images commençant par le phonème /t/ sur l'image de la tortue.
 - Découper et coller les mots-images à côté de chaque lettre commençant par le même son (/f/, /n/ et /j/).
 - Entourer les mots-images qui contiennent le son phonème /u/.
- 4) Chanter les comptines que nous apprenons : Coccinelle, demoiselle - Vole, vole, vole papillon + quatre nouvelles comptines : Bzzz bzzz bzzz le chant des abeilles - La fourmi m'a piqué la main - Le petit ver de terre - Un petit nuage

5) Écouter la lecture d'un album et répondre à des questions de compréhension, décrire une image, reformuler les événements avec ses propres mots, imaginer la suite de l'histoire. (S'il s'agit de la lecture d'un nouvel album que l'enfant ne connaît pas encore, vous pouvez lui lire l'histoire sans dévoiler les images pour qu'il entre dans le monde de l'imaginaire et la comprenne sans autre aide que le langage entendu).

6) Dialoguer, acquérir du vocabulaire et produire des structures de phrases correctes tout au long de la journée et quotidiennement :

Exemples :

- Jouer : jeux de loto, memory, puzzle, construction, dinette, poupées, déguisements...
- Verbaliser une action en cours : réalisation d'une recette, production plastique, bricolage, construction...
- Évoquer et raconter une activité qui s'est déroulée à un autre moment : promenade, jardinage, expérience...
- Reconnaître, nommer, utiliser le vocabulaire rencontré : les personnages et leurs actions, les ingrédients et les actions pour réaliser une recette, les graines et les outils pour réaliser une plantation...

Voici le lien d'un site qui permet la lecture de nombreux albums, comptines, sous format vidéo :
<https://www.iletaitunehistoire.com/>

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

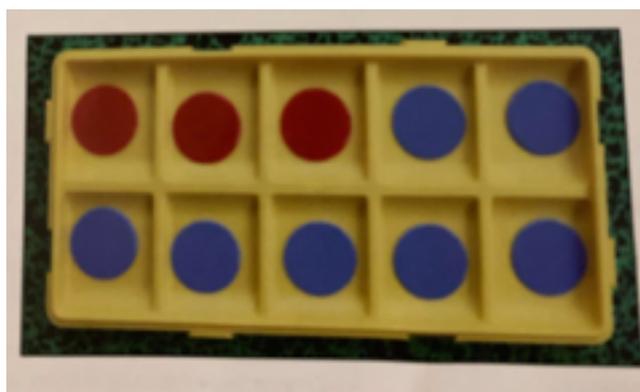
Donner à l'enfant la possibilité de bouger, de se dépenser quotidiennement :

- Marcher, se promener, courir, sauter, rouler en trottinette ou en tricycle...
- Jouer à cache-cache, jouer au ballon...
- Danser et improviser avec des objets de tailles et de formes différentes (gros cartons, chaises, ballons, doudous...), les faire tourner, voler, laisser tomber, tourner avec, glisser avec, ramper avec... Danser en bougeant différentes parties du corps (bras, jambe, tête...). Choisir des mouvements et les répéter.
- Une vidéo bien faite et motivante pour faire du sport : https://www.youtube.com/watch?v=Yt0wuk_bOXI&feature=youtu.be
- Une vidéo d'exercices de Yoga qui peuvent permettre de calmer les esprits après le sport ! : <https://www.youtube.com/watch?v=cM6opeQN9H0&feature=youtu.be>

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1) Anticiper le résultat de la réunion de deux collections :

- L'enfant possède une boîte compartimentée en 10 cases (une boîte d'œufs par exemple). Deux boîtes de jetons sont placées dans un espace éloigné de l'enfant : une boîte de jetons bleus et une boîte de jetons rouges (ce peut-être des perles ou autres objets en fonction du matériel dont vous disposez et peu importe les couleurs, il ne faut seulement deux différentes). L'enfant doit aller chercher juste ce qu'il faut de jetons d'une seule et même couleur pour remplir sa boîte. Constaté que la boîte remplie contient 10 jetons. Répéter la procédure, mais en rapportant des jetons bleus et des jetons rouges.



- Pour découvrir les différentes décompositions de 10 ($1+9$, $2+8$, $3+7$, $4+6$, $5+5$), l'enfant cherche différentes manières de remplir sa boîte avec les jetons rouges et les jetons bleus. Il dessine à chaque fois la décomposition trouvée sur une feuille.
- Jouer au jeu « 2 cartes pour faire 10 » : Il faut les 36 cartes de 1 à 9 d'un jeu traditionnel. Le but est de former le plus de paires de cartes possibles dont la somme fait 10. Distribuer deux cartes à chaque joueur. Deux cartes sont placées au centre de la table, faces visibles. Les cartes restantes forment la pioche. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur cherche à associer une des deux cartes qu'il a en main avec une des cartes du milieu. Si le joueur forme une paire de cartes qui fait 10, il gagne les deux cartes et les met de côté pour former un « pli ». Il pioche une carte pour avoir toujours deux cartes en main. Si le joueur n'a pas de carte dans son jeu pour former une paire, il pioche une carte qu'il peut utiliser tout de suite. Si la carte piochée ne convient pas, il la garde dans son jeu. Lorsqu'il n'y a plus de pioche, on compte le nombre de cartes gagnées pour savoir qui l'emporte.
- Effectuer la fiche correspondante (cf. document joint)

2) Anticiper le résultat d'une somme :

- Jouer à la marchande avec des aliments en plastique ou des emballages de produits alimentaires vides et des étiquettes prix fixées sur chaque produit (1 euro, 2 euros, 3 euros, 4 euros ou 5 euros) : L'enfant possède 8 pièces de 1 euro dans son porte-monnaie. Il doit alors acheter un seul

produit. Répéter l'activité plusieurs fois. L'enfant ajoute ensuite des pièces de 2 euros dans son porte-monnaie. Il doit acheter un seul produit et le payer avec des pièces de 1 euro et de 2 euros.

- Chercher une façon de réaliser la somme de 4 euros avec des pièces de 1 et 2 euros. Représenter la solution en dessinant les pièces. Faire de même pour réaliser des sommes égales à 5, 6, 7, 8 et 9 euros.
- L'adulte présente les produits qu'il a achetés : un paquet de pâtes à 2 euros, un paquet de gâteaux à 1 euro et de la viande pour 5 euros. L'enfant cherche par écrit combien il faudra payer. Vérifier le résultat en utilisant les pièces de monnaie.
- L'adulte donne la somme de 12 euros à l'enfant, qui doit compter combien d'argent il a. Rejouer au jeu de la marchande en choisissant plusieurs produits. Calculer et écrire le montant de ses achats avant de passer en caisse.
- Effectuer la fiche correspondante (cf. document joint)

3) Réaliser des puzzles et des encastrements, des jeux de formes et de grandeurs, de construction, d'observation, de tri...

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

1) Réaliser une peinture sur le thème des fleurs (au choix).



- Dessiner les branches d'un arbre au pinceau fin et avec de la peinture noire.
- Lorsque c'est sec, avec un coton tige et de la peinture, faire plusieurs centres de fleur sur les branches.
- Changer de couleur et toujours avec un coton tige, faire le contour de chaque centre pour reproduire les pétales de la fleur.



- Mélanger 1part de peinture acrylique de couleur lilas, rose, rouge ou bleu, 1 part de savon vaisselle, pour 2 parts d'eau.
- Souffler dans le mélange avec une paille.
- Placer la feuille de papier au dessus des bulles de savons colorées.
- Découper et coller des pétales (feuilles de papier vertes ou colorées au feutre ou à la peinture)



- Réaliser le fond en déposant plusieurs couleurs de peinture diluée à l'eau sur la feuille et en soufflant dans une paille.
- Découper et coller plusieurs cercles de couleurs différentes de façon à former des fleurs.
- Tracer des motifs graphiques (boucles, ponts...) au crayon feutre sur les fleurs.