

Voici la proposition d'activités pour jeudi 14 et vendredi 15 mai 2020
pour votre enfant scolarisé en GS.

Activités pour développer sa motricité fine/Explorer le monde :

Ces activités permettent à votre enfant de développer des gestes de plus en plus précis pour réaliser des tâches du quotidien et pour favoriser la bonne tenue de l'outil scripteur en habituant la main à pincer des objets avec trois doigts. Ces activités favoriseront un tracé précis lors du graphisme et de l'écriture.

PECHER /LES AIMANTS

« Je pêche des objets avec un aimant accroché à une canne à pêche. Ensuite je dessine sur une feuille ce que l'aimant attire et ce que l'aimant n'attire pas. »

Matériel : un bac contenant du sable, des objets divers (trombone, pièce, clé, épingle à nourrice, vis, rondelle, capsule, bouchon, bille, plume, brique Lego, bouton, ...) Une canne à pêche avec un aimant assez puissant pour attirer les objets, une feuille A4 format paysage avec 2 colonnes tracées.

Vous pouvez utiliser un jeu de commerce si vous avez.

Mobiliser le langage oral et écrit/ activités artistiques :

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
Discriminer des sons

IDENTIFIER UN PHONEME :

« J'identifie un alpha à partir de son chant (chanté par un adulte) et je le nomme »

L'élève doit trouver l'Alpha qui correspond au chant proposé par l'adulte.

Commencez d'abord par les Alphas de la famille voyelle : AAAAAAAAA Monsieur a, éééééééé Madame é (attention à la couleur : elle chante e, é, è ou reste muette), iiiiiiiiiiiiiiiiii Madame i, ooooooooooooo Monsieur o, uuuuuuuuuuuuuuuu Mademoiselle u,

Puis les Alphas de la famille consonne longue : zzzzzzzzzzzzz=zibulus, rrrrrrrrrrrrr=robinet, sssssssss=serpent, ffffffffffffff=fusée, jjjjjjjjjjj= jet d'eau, lllllllllll= limace, mmmmmmmmmmm=monstre, vvvvvvvvvvvvvv=vent, nnnnnnnnnnnn= nez.

Ne nommez pas la lettre mais le nom de l'alpha et le chant

Puis si votre enfant arrive à faire chanter tous les Alphas de la famille voyelle et ceux de la famille consonne longue, les Alphas de la famille consonne rock : toupie, perroquet, quille, dame, Gulu, kangourou, cornichon, botte

Matériel : les Alphas

ASSOCIER 2 PHONEMES POUR CONSTITUER UNE SYLLABE :

Les Alphas s'attrapent

« J'identifie les deux Alphas qui s'attrapent. Je les prends et je les place dans le bon ordre. »

L'adulte prononce une syllabe, par exemple « ri », l'enfant va chercher le **robinet** et s'empare de **madame i** qui est posée devant l'adulte. A chaque fois que l'enfant réussit, il gagne un jeton.

Matériel : les Alphas de la famille voyelle et ceux de la famille consonne longue ainsi que le diaporama «ch» : le chat).

Organisation :

- Les alphas de la famille *voyelle* sont placés, devant l'adulte, sur la table.

- Les alphas de la famille *consonne longue* sont placés à l'autre bout de la table.

Voici des syllabes à proposer dans le désordre (changer de voyelle et de consonne longue à chaque fois) :

Za, zé, zu, zi, zo

Ra, ré, ru, ri, ro

Sa, sé, su, si, so

Fa, fé, fu, fi, fo,

ja, jé, ju, ji, jo

La, lé, lu, li, lo

Ma, mé, mu, mi, mo

Va, vé, vu, vi, vo

Na, né, nu, ni, no

Cha, ché, chu, chi, cho

IDENTIFIER DES SONS :

La maison du son [a], la maison du son [i] et la maison du son [u]

Pour chaque son, procéder en 3 étapes (un son à la fois):

- étape 1 : prononciation du phonème : on montre l'Alpha. On demande à l'enfant de le nommer et de chanter le son qui lui correspond (aaaaaaaaaaaa, iiiiiiiiiiiiiiiiiii, oooooooooooooo). On donne le son en insistant sur la forme de la bouche pour émettre le son. L'élève doit prononcer le nouveau son en prolongeant le son (on « chante » le phonème AAAAAAAAAAAAA).

Lire la comptine contenant le phonème et quelques mots contenant le phonème.

- étape 2 : recherche de mots l'enfant cherche des mots contenant le phonème parmi les prénoms de ses camarades, ou de sa famille, ou des objets autour de lui. On réalise la maison du phonème : l'alpha est placé sur le toit de la maison et des mots-images dans lesquels on entend le phonème sont collés (ou dessinés) sur les murs de la maison.

- étape 3 : identification du phonème dans des mots Le parent donne une liste de mots, l'enfant doit lever le pouce vers le haut s'il entend le phonème dans le mot, ou alors baisser le pouce s'il ne l'entend pas.

Matériel: 3 feuilles A5 sur lesquelles sont dessinées des maisons (une maison par feuille), des Alphas, des images-mots et colle (ou crayon)



Qui voit-on là?

Christina Dorner

Qui voit-on là?

Un chat?

Un rat?

Un lama?

Un panda?

Un koala?

Un canard?

Mais non!

C'est Omar le pacha

qui prend son repas!



Comptine de la nuit

Christina Dorner

Il est minuit, c'est la nuit

Toute la ville est endormie

De la souris à l'otarie,

Dans le lit ou dans le nid,

Il ne faut pas faire de bruit!



La tortue farfelue

Christina Dorner

Une tortue qui danse en tutu
C'est farfelu!

Une tortue qui danse en tutu
en haut d'une grue

C'est encore plus inattendu!

Mais une tortue qui danse
en tutu en haut d'une grue

dans une rue d'Honolulu

Ça, on ne l'a jamais vu!

Issus de Vers la phono, Accès Editions.

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

Réaliser des compositions plastiques, planes ou en volume : réaliser des compositions plastiques seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et procédés.

COLORIER :

Je colorie en respectant un code sans dépasser

Matériel : coloriage (vous avez un exemple à la fin de ce document), trousse contenant des crayons de couleur.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : les nombres, formes, grandeurs et suites organisées

DECOMPOSER LE NOMBRE 10 :

« Je construis une collection de 10 bouchons pour remplir ma boîte. »

Reprendre l'étape 2 : S'organiser pour rapporter 10 bouchons

L'adulte place des bouchons rouges dans la boîte. L'enfant doit aller chercher les bouchons bleus. Il a le droit à **un seul essai**. Il doit donc anticiper la prise de bouchons. Il valide son hypothèse en plaçant les bouchons dans la boîte. Au départ, l'enfant compte le nombre de bouchons rouges et nomme la quantité.

Etape 3 : Chercher les différentes décompositions de 10

L'enfant travaille avec une boîte à nombres et des bouchons rouges et bleus. Il doit chercher différentes manières de décomposer le nombre 10 en remplissant sa boîte avec des bouchons rouges et bleus. Il écrit à chaque fois la décomposition trouvée sur une feuille. (par exemple : $3+7$, $4+6$, ...)

Matériel : 1 boîte à œufs de 10 alvéoles ou un quadrillage de 2 lignes/5 colonnes (modèle ci-dessous), des bouchons rouges, des bouchons bleus (boutons ou autres objets de 2 couleurs), une feuille de la maison du 10 (dessinée par l'enfant), un feutre rouge, un feutre bleu

Explorer le monde :

SE REPERER DANS UN QUADRILLAGE

Je place les ronds dans la grille de manière à ce qu'il n'y ait pas 2 fois la même couleur dans chaque ligne, colonne ou carré.

Matériel : Sudoku ci-dessous à faire dans l'ordre, des ronds de la même couleur. Vous pouvez créer vous-même les grilles en reproduisant les modèles ci-dessous

Nommer ligne, colonne, carré

SUDOKU 5

	●	●	●
●			
●	●		●
		●	

SUDOKU 7

		●	●
●	●		
	●	●	●
●			●

SUDOKU 6

●			
	●	●	●
●	●		●
		●	●

SUDOKU 8

	●	●	●
●			
	●	●	
●	●		●

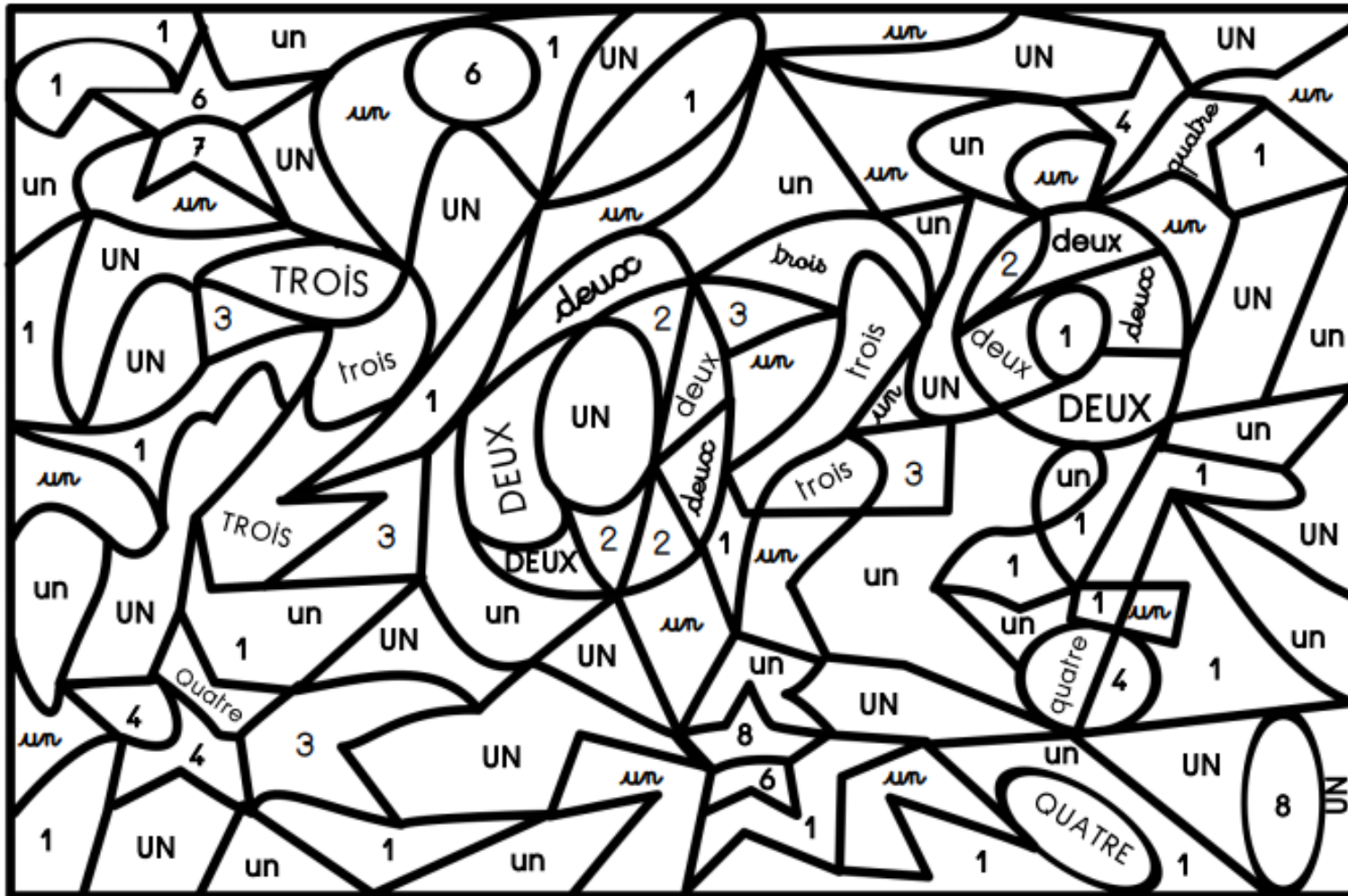
COLORIAGE MAGIQUE

Prénom :

Date :/...../.....



Colorie le dessin en respectant le code de couleurs.



	un
	UN
	un
	1

	deux
	DEUX
	deux
	2

	trois
	TROIS
	trois
	3

	quatre
	QUATRE
	quatre
	4

	5

<https://www.logicieleducatif.fr>

Source : logicieleducatif.fr

6, 7, 8