

Voici la proposition d'activités pour lundi 8 et mardi 9 juin 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.

ENFILER DES LACETS

« J'enfile des lacets dans les trous d'une chaussure. »

Matériel : une chaussure à lacet.

APPRENDRE A NOUER LES LACETS DE SES CHAUSSURES :

« Avec l'aide d'un plus grand, j'apprends à faire le nœud de mes chaussures. »

PINCE A EPILER ET PERLES

« J'attrape à l'aide d'une pince à épiler des petites perles/graines »

Matériel : pince à épiler, petites perles (à repasser par exemple), graines (lentilles)

Mobiliser le langage oral et écrit/ activités artistiques :

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Discriminer des sons

ASSOCIER 2 ALPHAS :

« Ecoute bien les sons, déplace les alphas correspondant dans les 2 emplacements, puis valide »

Activité via le site logicieleducatif : <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/associer-deux-alphas.php>

IDENTIFIER UN PHONEME DANS UN MOT :

« Déplace les bons phonèmes dans le chaudron. »

Activité via le site logicieleducatif : <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/sorciere-phonemes.php>

DISTINGUER DES PHONEMES PROCHES :

Etape 1 : F [f] ou V [v]

Placez 2 barquettes avec l'Alpha Fusée et l'Alpha Vent devant chacun d'eux. Demandez à l'enfant de chanter les phonèmes ffffffffffffffffffff, vvvvvvvvvvvvvvvv

« Place les images dans la bonne barquette. »

Assurez-vous que votre enfant connaisse tous les mots-images avant de commencer.

Exemples :

[f] : fourchette, fantôme, fleur, farine, fumée, fruits, fraise, fromage, carafe, dauphin

[v] : lave-linge, voiture, vélo, éventail, crevettes, viande, volcan, verre, couverts, endive

Etape 2 : S[s] ou Z [z]

Placez 2 barquettes avec l'Alpha Serpent et l'Alpha Zibulus devant chacun d'eux. Demandez à l'enfant de chanter les phonèmes sssssssssssssssssss, zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

« Place les images dans la bonne barquette. »

Assurez-vous que votre enfant connaisse tous les mots-images avant de commencer.

Exemples :

[s] : sucette, échasses, sauterelle, sirène, singe, scie, salade, station-service, assiette, ruisseau,

[z] : agrafeuse, fusil, gazelle, framboise, vase, maison, zèbre, fusée, valise, zoo

Si votre enfant a des difficultés, prononcez les mots en insistant, en prolongeant le phonème concerné.

Vous pouvez réaliser cette activité avec d'autres sons proches ch [ʃ]/ J[ʒ] ; M[m]/N[n]

Matériel : 2 barquettes, les alphas Fusée-Vent-Serpent-Zibulus, des images ou objets. Vous avez une série d'images si vous souhaitez les imprimer, à la fin de ce document.

LE GESTE D'ÉCRITURE :

Rappels :

-► Les vidéos disponibles pour vous aider :

<https://www.youtube.com/watch?v=106m7nKdcYo> (L'histoire de la voiture présentée aux enfants pour bien tenir son crayon)

<https://www.youtube.com/watch?v=Qn3XhQIMUog> : formation des lettres selon la progression du geste d'écriture

<https://www.youtube.com/watch?v=19Dkr-MmLA8> : explications importantes concernant la méthode

-► Ne tracez pas de ligne pour les exercices suivants (cela sera fait ultérieurement, ne précipitez pas les choses s'il vous plaît)

-► Veillez à la bonne tenue du crayon et de la feuille.

-► Veillez à la bonne posture de l'enfant

-► Pour le moment, l'enfant ne travaille pas sur une ligne, ni dans un lignage. Cela viendra par la suite. Surtout n'en mettez pas, ça gênerait le bon déroulement de l'apprentissage.


-► Veillez à ce que votre enfant ne lève pas le crayon de la feuille ne lève le crayon qu'à bon escient

Activités préalables aux activités d'écriture : la gym des doigts

- <https://www.youtube.com/watch?v=BPvT03ecM74>

La lettre O

CONSEILS :

- Revisionner la vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=Qn3XhQIMUog> pour la formation du o
- Rappelez à votre enfant que le o cursif est un rond suivi d'un petit trait comme une attaque (le début) de grande étrécie (i, u, t)
- Tracer en grand format devant votre enfant la lettre 

- Eviter de tracer des o avec une boucle  et SURTOUT ne tracer pas une attaque au départ de la lettre : 

CONSIGNES :

- 1) « Je trace des o cursifs sans lever le crayon pour faire le petit trait en respectant un alignement. » (Ne pas tracer de ligne)
- 2) Je recopie la phrase (la majuscule est déjà tracée par) en essayant de dire les mots dans ma tête. Puis j'illustre ma phrase.

Elle lit, il l'écoute.

Lisez la phrase à votre enfant.

Pour écrire cette phrase : montrez à votre enfant les étapes du tracé en verbalisant à chaque fois.

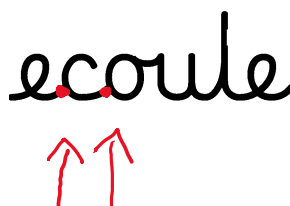
Vous allez d'abord tracer la majuscule. Vous allez expliquer à votre enfant que les majuscules seront vues plus tard. Il va donc démarrer à la fin du tracé du e pour finir d'écrire le mot elle.

Pour l'écriture de « Elle lit il l' », vous pouvez consulter les séances précédentes.

Pour l'écriture de « écoute » :

On trace d'abord le e puis on fait sauter le crayon pour commencer à tracer le c, puis on fait sauter le crayon pour tracer le o et on n'a pas le droit de lever le crayon avant la fin du e. On met le point à la fin de la phrase, l'accent, et la barre du t.)

On fait sauter le crayon au point rouge :



- 3) Je recopie la phrase (la majuscule est
les mots dans ma tête. Puis j'illustre ma phrase.

déjà tracée par) en essayant de dire

Elle colle l'étoile.

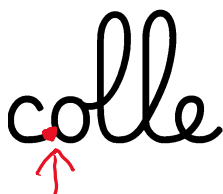
Lisez la phrase à votre enfant.

Pour écrire cette phrase : montrez à votre enfant les étapes du tracé en verbalisant à chaque fois.

Vous allez d'abord tracer la majuscule. Vous allez expliquer à votre enfant que les majuscules seront vues plus tard. Il va donc démarrer à la fin du tracé du e pour finir d'écrire le mot elle.

Puis on trace le c, on fait sauter le crayon pour tracer le o et on n'a pas le droit de lever le crayon avant la fin du e.

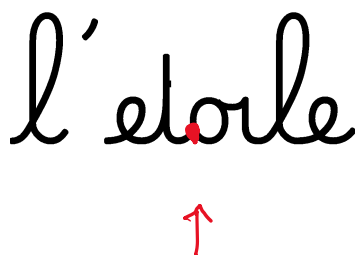
On fait sauter le crayon au point rouge.



On trace le « l » puis le e, on fait sauter le crayon pour écrire le o on n'a pas le droit de lever le crayon avant la fin du e.

On met le point à la fin de la phrase, l'accent, la barre du t et le point sur le i.)

On fait sauter le crayon au point rouge.



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

« Aujourd'hui, je suis un Acrobate. »

Et si on jouait avec une chaise ?

→ Tu as besoin d'une chaise... Choisis une chaise qui ne soit pas fragile. Avec ta chaise, c'est parti pour les défis suivants !

→ Se positionner : devant la chaise, derrière, à côté, au-dessus, en-dessous, près, loin.

→ Toucher la chaise avec : 1 pied, les genoux, 1 main, le coude, les fesses, le dos, le ventre, l'épaule, le nez, le doigt... Toucher les différentes parties de la chaise : le dossier, les pieds, l'assise.

→ Sur la chaise : se mettre à cheval, debout en mettant bien le dossier devant toi pour ne pas tomber si la chaise est haute, allongé, accroupi, à 4 pattes, assis, à l'envers.

→ Sans toucher le sol, sur la chaise, fais avec ton corps l'avion, l'arbre, la tortue.

→ Par deux - avec 2 chaises - chacun sur sa chaise

- tous les 2 debout, se toucher avec les mains,

- tous les 2 assis, se toucher avec les pieds,

- tous les 2 à genoux, se toucher avec le coude,

→ Inventez de nouvelles figures avec toute la famille !

Renouvelez l'activité avec la chaise régulièrement et proposez à votre enfant de trouver lui-même les défis, d'en inventer.

Faites-le nommer les parties du corps en action et dire les positions, les installations, les inventions.

Après quelques séances, enchaînez quelques actions comme une chorégraphie mais prenez-le temps de trouver des équilibres comme une présentation d'acrobates.

Vous pouvez même évoluer en musique.

Les photos de votre enfant, de la famille en action sont les bienvenues !

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.

MODELER

Je reproduis un modèle.

Matériel : pâte à modeler, fiche modèle imprimée (voir la fin du document) ou affichée sur un écran.

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

ASSOCIER LE NOM DES NOMBRES CONNUS AVEC LEUR ECRITURE CHIFFREE

ORDONNER LES NOMBRES DE 1 à 20

RECITER LA COMPTINE NUMERIQUE PAR ORDRE CROISSANT ET DECROISSANT :

Le jeu de la bande numérique

- ÉTAPE 1 : Situer un nombre par rapport à un autre

Jeu n°1

Les maillots de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique. Seul le numéro 1 est visible. Un sac contenant des jetons numérotés de 1 à 10 est placé au centre de la table.

L'enfant tire un jeton du sac et doit trouver le maillot correspondant. Il retourne le maillot pour vérifier son hypothèse. S'il a trouvé le bon maillot, il gagne le jeton. S'il n'a pas réussi, il remet le jeton dans le sac.

Jeu n°2 :

Les maillots de 1 à 20 sont suspendus à la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique. Seuls les maillots 5, 10 et 15 sont visibles. Un sac contenant des jetons numérotés de 1 à 20 est placé au centre de la table.

L'enfant tire un jeton du sac et doit trouver le maillot correspondant. Il retourne le maillot pour vérifier son hypothèse. S'il a trouvé le bon maillot, il gagne le jeton. S'il n'a pas réussi, il remet le jeton dans le sac.

Les maillots retournés au fur et à mesure du jeu restent découverts.

Matériel :

Une corde et 20 pinces à linge.

20 jetons numérotés de 1 à 20 dans un sac de type jetons du loto par exemple (ou jetons fabriqués pour le jeu plouf dans l'eau).

20 maillots découpés dans du carton et numérotés de 1 à 20 ou 20 rectangles

- ÉTAPE 2 Repérer les nombres sur une bande numérique
- Montrer sur sa bande numérique le nombre demandé par l'adulte.
- Écrire sur une ardoise ou une feuille un nombre demandé en s'aidant de sa bande numérique.
- Montrer sur sa bande numérique le nombre qui vient avant ou après un autre nombre.
- Écrire sur son ardoise le nombre qui vient après ou avant.

Matériel :

Une bande numérique de 1 à 20 (vous pouvez imprimer celle à la fin du document ou la recopier), une ardoise et son feutre (ou craie) ou une feuille et un crayon.

Explorer le monde :

REALISER UNE CONSTRUCTION EN VOLUME AVEC DIFFERENTS MATERIAUX

« Je construis un château en volume en utilisant différents matériaux que je peux découper, peindre, plier, ... »

Matériel : papier, rouleaux en carton vide, cartons, tissus, éléments naturels, Colle, pinceau, peinture, ...

Je vous conseille d'observer avec votre enfant au préalable différents châteaux et de nommer les différents éléments : pont levis, donjon, tour, créneaux,

Vous pouvez donc réaliser une maquette avec votre enfant et pourquoi faire les douves autour 😊

Vous pouvez envoyer la photo de la réalisation de votre enfant si vous le souhaitez.

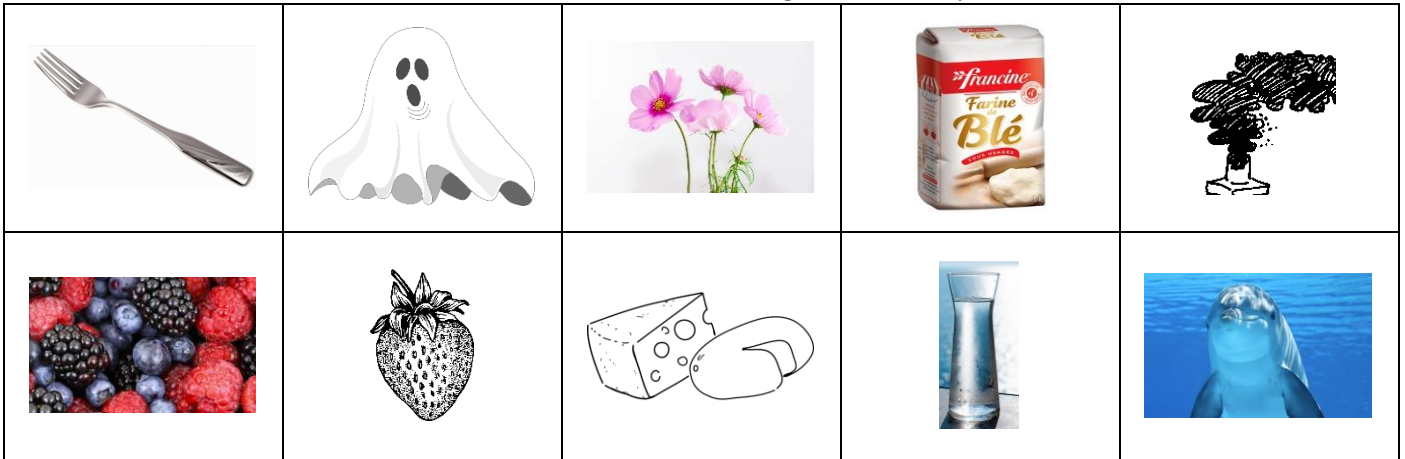
EXPERIMENTER

« Je remplis les pots avec de l'eau puis j'ajoute dans chacun une cuillerée d'une des matières proposées. Je mélange à l'aide de la cuillère et j'observe si les matières sont solubles. Je peux faire un classement des pots et prendre une photo. »

Matériel : 8 petits pots ou verres vides, 1 cuillère à café, de la farine, de l'huile, de l'encre, du sirop, du sucre, du sable, du sel, du café soluble.

Expliquer à l'enfant ce que veut dire soluble.

[f] : fourchette, fantôme, fleur, farine, fumée, fruits, fraise, fromage, carafe, dauphin



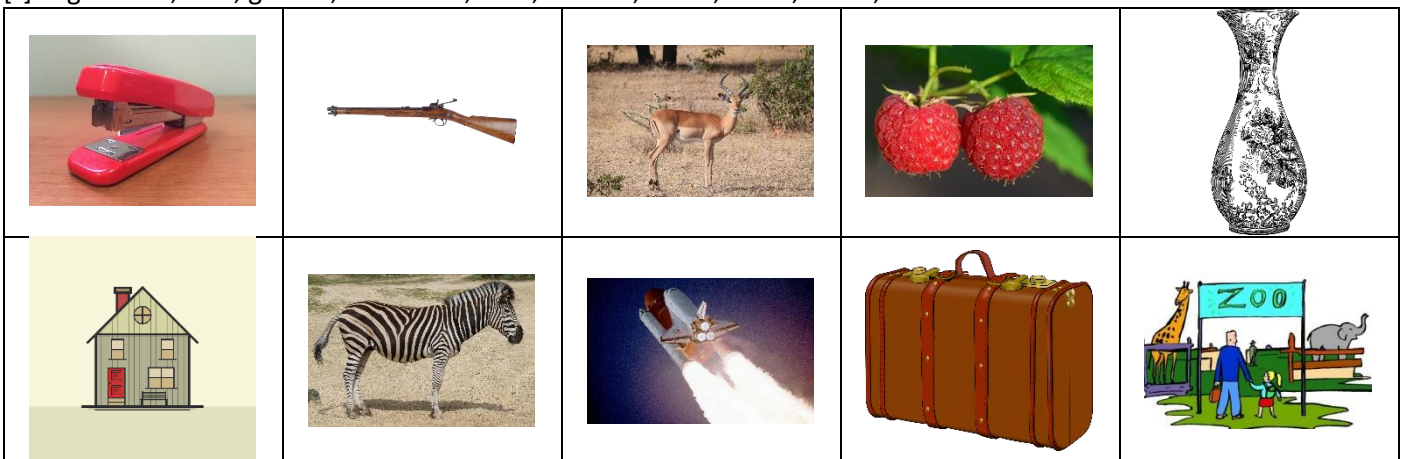
[v] : lave-linge, voiture, vélo, éventail, crevettes, viande, volcan, verre, couverts, endive



[s] : sucette, échasses, sauterelle, sirène, singe, scie, salade, station-service, assiette, ruisseau



[z] : agrafeuse, fusil, gazelle, framboise, vase, maison, zèbre, fusée, valise, zoo



ATELIER PÂTE à MODELER



1



2



3

LA FLEUR

ATELIER PÂTE à MODELER



1



2



3

LE POISSON