

Chers parents,

Voici en PJ la proposition d'activités pour le 18 et 19 juin 2020 pour votre enfant scolarisé en MS.

Nous restons à votre disposition par mail si vous avez la moindre question.

Cordialement,

Mesdames Candelée Eva et Trinquart Anaïs.

Tableaux à double entrées

Je vous propose cette semaine d'aborder les tableaux à double entrées. Pour cela, je vous joint un tableau déjà prêt que vous pourrez soit imprimer, soit reproduire sur feuille libre. Le but de l'activité sera que votre enfant réussisse à replacer les formes dans les bonnes cases du tableau.

L'idéal serait que vous reproduisez à la maison un triangle rouge, un bleu et un jaune ; un carré rouge, un bleu et un jaune ; et un cercle rouge, un jaune et un bleu. Vous pourrez réutiliser ces pièces.

Vous pouvez faire le premier avec l'enfant en le guidant : « regarde la couleur sur le côté gauche puis regarde la forme dans la première colonne, à ton avis, quelle pièce dois-tu placer ? »

Si votre enfant est à l'aise, vous pourrez lui proposer un tableau avec plus de cases.

Se repérer dans un quadrillage

Je vous propose également une activité de repérage dans l'espace, ici sur un quadrillage. Je vous joint les tableaux à reproduire, mais vous pourrez tout à fait les reproduire sur feuille libre. Le but de l'activité sera que l'enfant réussisse à replacer les pions de couleurs à la même place que le modèle.

Vous pourrez aider votre enfant en lui faisant compter les cases : « regarde le pion rouge, il est placé à deux cases du bord gauche »

Je vous propose des modèles plus difficiles que vous pourrez proposer à votre enfant si il est à l'aise.

Le chapeau magique = additions

Afin de continuer notre travail sur les additions simple, je vous propose cette semaine le jeu du chapeau magique. Le jeu est simple : prenez un petit sac (ou tout autre contenant opaque), dites à votre enfant « dans mon chapeau magique, je place 3 pièces de puzzle. Je vais y ajouter 2 pièces de légo. Combien est-ce que j'ai d'objets dans mon chapeau magique ? »

Vous pouvez jouer à ce jeu autant que vous le souhaitez. Dans un premier temps, proposez des petites additions (jusqu'à 5 ou 6 pas plus). Si votre enfant est à l'aise, vous pourrez alors proposer le chapeau magique en ajoutant 3 quantités (jusqu'à 10 dans un premier temps), vous pourrez augmenter les quantités au fur et à mesure.

Les syllabes d'attaque : tableau à remplir

Pour poursuivre le travail déjà bien avancé sur les syllabes d'attaque, je vous propose cette semaine un tableau à faire remplir par votre enfant. Il reprend tous les mots déjà vus les semaines précédentes.

Dans un premier temps, présentez le tableau à votre enfant : répétez avec lui les mots représentant les images dans les colonnes (chapeau ; radio ; chemise ; panier).

Insistez bien sur la syllabe d'attaque (chaaaaaaapeau) puis dites à votre enfant qu'il va devoir retrouver toutes les images commencent par la même syllabe.

Regardez ensuite ensemble toutes les images présentées, cette fois, n'insistez pas sur la première syllabe. Laissez votre enfant chercher (vous pourrez au préalable découper toutes les images).

Une fois toutes les images placées, vous pourrez alors reprendre chaque mot et insister sur la syllabe d'attaque : est-ce que chaaaameau va avec chaaaapeau ?

Les dangers de la maison

Nous avons pour projet d'aborder en classe les dangers qui peuvent être présents à la maison.

Dans un premier temps, vous pourrez demander à votre enfant ce qu'est le danger ?

Comment le représente t-il ?

Dans un second temps, vous pourrez faire le tour de la maison en demandant à votre enfant quels sont les objets dangereux, et pourquoi ces objets sont dangereux ?

Accrocher des feuilles ensemble à l'aide d'un outil

« J'accroche 2 papiers ensemble à l'aide d'un trombone. »

Matériel : 2 feuilles, un trombone

Pince à épiler et lettres

« J'attrape des pâtes lettres avec une pince à épiler pour reconstituer mon prénom. »

Matériel : pince à épiler, pâtes lettres

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

« On va imiter la marche des animaux. Attention on n'imité que la marche, pas le cri ».

L'ours : on se met sur 4 appuis. Sur les pieds et les mains on avance, on fait demi-tour, on peut même reculer. Vous pouvez même le faire avec votre enfant et faire la course.

Le crabe : même position que l'ours mais vous vous déplacez sur le côté.

L'araignée : on se met comme l'ours, sur quatre appuis : les pieds et les mains (les doigts tournés vers les pieds) mais on est retourné : le dos face au sol.

Le lapin : on plie les jambes, on écarte les genoux pour placer les mains entre les pieds. On avance les mains, sans bouger les pieds puis on amène les pieds entre les mains en faisant un petit saut.

Le flamand rose : Sur une jambe en équilibre, on plie une jambe et on la monte aussi haut que possible. Ensuite, on tend la jambe pliée avant de la poser. On lève l'autre jambe restée en arrière de la même manière : on plie le genou, on tend la jambe, on pose.

Le serpent : à plat ventre, ramper comme un serpent ou un ver de terre.

		
		
		

		
		
		

		
		
		
		

			
			
			
			

		
		
		
		

		
		
		
		

		
		
		
		

		
		
		
		

			
			
			

