

Chers parents,

Voici la proposition d'activités pour jeudi 12 et vendredi 13 mars pour votre enfant scolarisé en GS. Il nous semble important de vous rappeler de NE PAS faire écrire votre enfant en lettres cursives (lettres « attachées »). En effet, des « mauvais gestes » peuvent être automatisés et rendre l'apprentissage d'une écriture cursive efficace et fluide plus difficile.

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

Cordialement

Mesdames Candellée Eva et Crinquart Anaïs (enseignantes des MS-GS) et Mme Vatel Emilie (enseignante des PS-GS)

Activités pour développer sa motricité fine :

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.

- **PINCER :**

- « J'accroche le linge avec des pinces à linge. »
Matériel : du linge sec (ou humide !), des pinces, un séchoir
- « J'attrape des lentilles (ou haricots secs ou petites pâtes) une par une pour les transvaser dans un autre contenant. »
Matériel : des lentilles, haricots secs ou petites pâtes, 2 récipients

- **OUVRIR ET FERMER :**

- « J'ouvre et je ferme des contenants divers. »
Matériel : Différents contenants, par exemple : 1 sac congélation avec un lien de fermeture à tourner, 1 sac de congélation et 1 pince à clipser pour le fermer, 1 sac de congélation avec un zip, 1 boîte avec un fermoir, 1 boîte nécessitant une pression pour l'ouvrir, 1 boîte avec des clips,

Mobiliser le langage oral et écrit/ activités artistiques :

- **RACONTER UN CONTE** (Au choix : Le Petit Chaperon Rouge, Boucle d'Or et les trois ours, les trois petits cochons, Le vilain petit canard, Jacques et le haricot magique, le loup et les 7 chevreaux, Hansel et Gretel, la princesse au petit pois).

Cette activité va amener votre enfant à comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

- « J'écoute attentivement le conte (avec ou sans support visuel) que l'adulte me lit pour raconter l'histoire (avec/sans support). »
Matériel : livre, livre audio, histoire sur Internet
- « J'illustre le conte lu et je recopie en lettres MAJUSCULES le titre dans l'interligne ».
Matériel : feuille de 21 x 29,7cm, une feuille sur laquelle vous aurez tracé à la règle un interligne dans lequel votre enfant va écrire le titre, le titre écrit en MAJUSCULES que vous aurez recopié, un crayon de papier, des crayons de couleur ou peinture
Si votre enfant connaît les lettres de l'alphabet, vous pouvez lui épeler le titre.

- **RECONNAITRE DES LETTRES ET DES MOTS :**

Les activités de cet objectif vont permettre à votre enfant de se familiariser avec les 3 écritures (MAJUSCULES et minuscules d'imprimerie, *cursive*).

- J'ordonne les lettres de l'alphabet en MAJUSCULE (avec ou sans modèle) et en script
Matériel : lettres de l'alphabet mobiles que vous avez en votre possession ou lettres imprimées de la PJ précédemment envoyé « Reconnaître les lettres » ou lettres écrites en majuscules sur des bouts de papier-bouchons en plastiques,

- **IDENTIFIER DES SYLLABES ET DES SONS**

Ces activités vont permettre à l'enfant de prendre conscience des sons de la langue. Elles vont permettre à l'enfant de discriminer des sons (syllabes, son-voyelles, sons-consonnes).

- Localiser et coder une syllabe dans un mot : « Je localise dans les mots la syllabe demandée en coloriant le cercle correspondant. »

Matériel : fiche d'activités « Localise les syllabes Planches de Jeu » PJ, un crayon

- Identifier un phonème : visionner le dessin animé des Alphas sur YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=qrxlsxl6sWw>

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

- **SE DEPLACER SUR UNE LIGNE :**

Les activités de cet objectif vont permettre à votre enfant de se déplacer avec aisance avec des contraintes.

- Se déplacer sur une ligne en gardant des objets en équilibre : « Je me déplace sur une bande en tenant à 2 mains un plateau sur lequel j'ai placé un gobelet rempli d'eau. Si je renverse de l'eau, je peux essuyer avec l'objet de la maison pour nettoyer. »

Matériel : une bande (tissu, plastique, papier, corde), un plateau, un verre d'eau

- **LANCER :**

Si le temps vous le permet... :

- Lancer différents objets avec les mains : haut, loin, dans un espace

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

- **DESSINER :**

Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

- Réaliser un dessin d'observation : « Je choisis un objet, je le dessine avec un crayon de papier et je le colorie avec les crayons de couleur. Mon dessin doit être le plus ressemblant possible. Lorsque j'ai terminé, j'écris le nom de l'objet sur la feuille. »

Matériel : feuille format A 5, un crayon de papier, des crayons de couleur, des objets variés

- **TRACER DES GRAPHISMES :**

Réaliser une composition personnelle et s'exercer au graphisme décoratif.

- Je choisis un dessin et je le décore en traçant différents graphismes de mon choix.

Matériel : feuille avec un dessin tracé par vous, par l'enfant ou imprimé, des feutres.

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

- **COMPARER DES QUANTITES :**

Ces activités vont permettre à votre enfant d'utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités et de lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

- Jeu de bataille NON TRADITIONNEL :
« Voici la règle du jeu : Tu distribues autant de cartes aux 2 joueurs. On pose le paquet à l'envers. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a la carte où il y a le **plus** d'objets ramasse les cartes.

Il y a bataille, quand il y a **autant** d'objets, ni plus ni moins. Chaque joueur retourne alors une nouvelle carte et celui qui a la carte où il y a le plus d'objets remportent les cartes.

A la fin du jeu, le joueur qui a le plus de cartes gagne. »

Attention, dans cette règle, l'AS n'est pas la carte la plus forte mais la plus faible car 1 seul objet.
Matériel : jeu de cartes sans les valets, reines, rois, jokers

- **SYMBOLISER :**

Entraînement à la lecture des nombres

- « Je place sur la table les cartes des nombres de 1 à 10 écrits en chiffres en m'aidant de la quantité d'objets si nécessaire par famille (cœur, carreau, pique, trèfle. »

Matériel : 1 jeu de cartes traditionnel sans les valets, reines, rois, jokers

- **ASSEMBLER :**

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

- « Je reconstitue un puzzle. »

Matériel : puzzle

- **DESSINER DES FORMES :**

Les activités de cet objectif vont permettre à votre enfant de reproduire, dessiner des formes planes en utilisant un outil.

- « Je trace librement à la règle. Je peux essayer de dessiner un château, une maison. »

Matériel : une règle, une feuille a4, un crayon de papier

Explorer le monde :

- **SE REPERER DANS UN QUADRILLAGE**

Les activités de cet objectif vont permettre à votre enfant d'apprendre à décoder et utiliser des informations d'ordre logique et spatial et à résoudre une situation problème en faisant appel à la logique.

- « J'observe bien la place des animaux et je les place que le quadrillage en respectant la grille. »

Matériel : fiche jointe « Logix niveau 2 »

Vous pouvez également proposer à votre enfant de :

- Mettre la table : Ne préparez pas la quantité, c'est à l'enfant d'aller chercher autant d'assiettes (de couteaux, de fourchettes, de cuillères, de verres, de serviettes) que de personnes »
- Réaliser une recette illustrée, nommer les ingrédients, ustensiles, les actions, mesurer (gâteau au yaourt)
- Jouer à différents jeux de société : bataille, loto, domino, jeux de plateau, Uno,