

## Première partie : activités quotidiennes

Ateliers	Consignes
<b>Parler comme un robot</b>	Scander les syllabes du prénom <b>en frappant sur un objet (table / instrument / boîte en tôle /...)</b>
<b>Activités numériques</b>	<p><b>Chercher plusieurs façons de faire avec les doigts : Comment peut-on faire ... ? :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le lundi 1 (le pouce, l'index, l'annuaire, ....)</li> <li>- le mardi 2 (le pouce+l'index, l'index+le majeur..., les 2 pouces, ...)</li> <li>- le jeudi 3 (le pouce+l'index+le majeur, 2 pouces+1index,...)</li> </ul> <p><b>Le vendredi demandez aléatoirement à votre enfant de vous montrer 1, 2 ou 3 doigts.</b></p> <p><b>Comptine « Les cubes » (version 1 en PJ)</b></p>
<b>Écouter/lire une histoire</b>	Lire une histoire tous les jours, lors du coucher par exemple. Demandez à votre enfant de vous décrire les images, d'essayer de deviner la suite, ...
<b>La météo</b>	Demandez à votre enfant le matin, au réveil, de décrire le temps qu'il fait (il pleut, il y a du soleil, ...).
<b>Écouter/apprendre une comptine</b>	« <i>Nkossi le lion</i> » : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W4e2jY76r7M">https://www.youtube.com/watch?v=W4e2jY76r7M</a>
<b>Nommer les couleurs</b>	Lors de l'habillage, demandez à votre enfant de quelle couleur est son T-shirt, son pantalon...

## Deuxième partie : activités journalières

**Lundi 20 avril 2020 :**

Ateliers	Matériels	Consignes
<b>Retrouver un mot dans une liste : GIRAFE et LION</b>	<p><b>- Si vous avez une imprimante :</b> Imprimez la fiche avec les mots à « manipuler » et découpez les étiquettes. Puis imprimez les listes de mots à entourer</p> <p><b>- Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> Écrivez la liste de mots à manipuler comme sur le modèle et découpez les étiquettes. Réalisez ensuite la liste de mots à entourer.</p>	<p><b>GIRAFE</b> <b>Étape 1 :</b> (donnez à votre enfant l'étiquette « GIRAFE » et dites-lui que c'est le mot qu'il doit retrouver. Épelez avec lui les lettres. Étalez sur la table l'ensemble des autres étiquettes.) Cherchez toutes les étiquettes avec le mot « GIRAFE ». Tu peux placer l'étiquette modèle en dessous des autres étiquettes pour comparer les mots.</p> <p><b>Étape 2 :</b> (donnez à votre enfant la liste de mots à entourer) Entoure tous les mots « GIRAFE » sur la feuille. Tu peux t'aider en regardant le modèle en haut de ta feuille.</p> <p>Reprendre les 2 étapes avec le mot LION.</p>
<b>Jouer au domino</b>	<p><b>Prenez un jeu de domino si vous en avez un à la maison (en enlevant les doubles), sinon :</b></p> <p><b>- Si vous avez une imprimante :</b> Imprimez les planches du jeu de domino et découpez les différentes pièces (10 dominos)</p> <p><b>- Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> Dessinez les planches et reproduisez les motifs qui sont dessus</p>	Place côte à côte les dominos qui comportent un dessin identique.

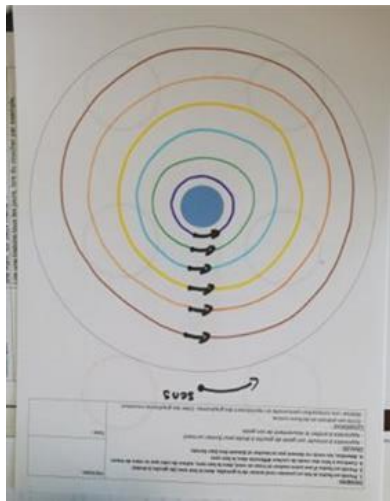
<p><b>Colorier</b></p>	<p>- des crayons de couleur</p> <p>- <b>Si vous avez une imprimante :</b> Imprimez le dessin du lion</p> <p>- <b>Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> Dessinez un poisson sur une feuille ou si vous avez un cahier de coloriage choisissez un modèle à l'intérieur.</p>	<p>Remplis le dessin du lion avec ton crayon de couleur. Fais attention à ne pas dépasser.</p> <p><a href="https://www.coloriage-pour-tous.com/image/animaux/lion/37/">https://www.coloriage-pour-tous.com/image/animaux/lion/37/</a></p>
------------------------	---	---

## Mardi 21 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
<p><b>Les cadeaux de petit éléphant</b></p>	<p>- Des petits objets : voitures, crayons, feutres, balles, animaux</p> <p>- 5 boites / barquettes</p>	<p><b>Étape 1 :</b> Pour son anniversaire, petit éléphant va recevoir des cadeaux. (Mettez 1 objet dans une boite / 2 dans une autre / 3 dans une autre / 5 dans une autre / 3 dans une autre). Comme petit éléphant a 3 ans, il ne recevra que les boites qui contiennent 3 cadeaux. Demandez à votre enfant d'aller chercher les boites contenant 3 cadeaux. Vérifiez avec lui (un, encore un et encore un ça fait 3).</p> <p><b>Étape 2 :</b> Videz l'ensemble des boîtes et demandez à votre enfant de préparer que des boites de 3 objets.</p>
<p><b>Retrouver un mot dans une liste de mots proches : ELEPHANT</b></p>	<p>- <b>Si vous avez une imprimante :</b> Imprimez la fiche avec les mots à « manipuler » et découpez ces étiquettes. Puis imprimez la liste de mots à entourer</p> <p>- <b>Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> Écrivez la liste de mots à manipuler comme sur le modèle et découpez les étiquettes. Réalisez ensuite la liste de mots à entourer.</p>	<p><b>Étape 1 :</b> (donnez à votre enfant l'étiquette « ELEPHANT » et dites-lui que c'est le mot qu'il doit retrouver. Épelez avec lui les lettres. Étalez sur la table l'ensemble des autres étiquettes.)</p> <p>Cherchez toutes les étiquettes avec le mot « ELEPHANT ». Tu peux placer l'étiquette modèle en dessous des autres étiquettes pour comparer les mots. (guidez votre enfant en lui indiquant qu'il doit regarder TOUTES les lettres et non pas uniquement l'initiale).</p> <p><b>Étape 2 :</b> (donnez à votre enfant la liste de mots à entourer)</p> <p>Entoure tous les mots « ELEPHANT » sur la feuille. Tu peux t'aider en regardant le modèle en haut de ta feuille.</p>


<p><b>Découper sur un trait</b></p>	<p>- Un ciseau d'enfant à bouts ronds.  <b>- Si vous avez une imprimante :</b>          Imprimez la feuille découpage  <b>- Si vous n'avez pas d'imprimante :</b>          Tracer des traits sur une feuille comme sur le modèle pour que votre enfant puisse découper dessus.</p> <p><b>Attention si vous n'avez pas de ciseau d'enfant ne leur faites pas faire cette activité.</b></p>	<p>Tiens bien tes ciseaux et découpe en suivant les traits.</p>
-------------------------------------	---	---

**Jeudi 23 avril 2020 :**

Ateliers	Matériels	Consignes
<p><b>Graphisme : le rond</b></p>	<p>- Des feutres  <b>- Si vous avez une imprimante :</b>          imprimez le document avec le « rond »  <b>- Si vous n'avez pas d'imprimante :</b>          dessinez un rond sur un feuille et coller au centre une gomme si vous en avez ou dessinez un gros point.</p>	<p>1. Prends un feutre et fais un premier rond dans le bon sens (de gauche à droite), autour du petit rond.          2. Prends un feutre d'une autre couleur et trace un autre rond dans le bon sens, autour du rond que tu viens de faire.          3. Continue à faire des ronds de couleur différente dans le bon sens jusqu'au bord du grand rond.  <b>Attention, les ronds ne doivent pas se toucher et doivent être bien fermés.</b></p> 
<p><b>Boîte à compter 1, 2 et 3</b></p>	<p>- Vous pouvez réutiliser les planches de la semaine dernière avec les différentes représentations des nombres.          - Des petits objets (perles, haricots, pâtes, ...).</p>	<p><b>Même activité que le lundi 13 avril</b>          Place dans chaque case le nombre d'objets demandés.</p>

<p><b>Dessiner avec un modèle : l'éléphant</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1/2 feuilles</li> <li>- 1 feutre noir</li> <li>- Des crayons de couleur</li> <li>- <b>Si vous avez une imprimante :</b> imprimez la fiche pour dessiner un éléphant</li> <li>- <b>Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> reproduisez les étapes du dessin de l'éléphant sur une feuille comme sur le modèle</li> </ul>	<p>Dessine l'éléphant avec le feutre noir en suivant le modèle, puis colorie-le avec des crayons de couleur. (vous pouvez faire le dessin en même temps que votre enfant afin de l'aider à se repérer dans les différentes étapes).</p>
--	--	---

**Vendredi 24 avril 2020 :**

Ateliers	Matériels	Consignes
<p><b>Reproduire un algorithme</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Si vous avez une imprimante :</b> imprimez le document algorithme et découpez les étiquettes</li> <li>- <b>Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> Dessinez les étiquettes comme le modèle sur une feuille puis découpez-les.</li> </ul>	<p>(Réalisez un modèle pour que votre enfant puisse le reproduire).</p> <p>Reproduis le modèle en mettant une étiquette avec un rond, une étiquette avec une croix, une étiquette avec un rond, une étiquette avec une croix, ...</p>
<p><b>Graphisme : le rond</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Si vous avez une imprimante :</b> imprimez le document avec les 6 ronds</li> <li>- <b>Si vous n'avez pas d'imprimante :</b> dessinez 6 ronds sur une feuille comme le modèle</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avec un feutre, trace dans le bon sens un rond bien formé tout autour des ronds imprimés sur la feuille</li> <li>2. Tu ne devras pas déborder sur les ronds que tu as déjà tracés.</li> <li>3. Prends une autre couleur de feutre et trace dans le bon sens un petit rond à l'intérieur des ronds imprimés sur la feuille</li> </ol> 
<p><b>Jeu de déplacement</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le même matériel que la semaine précédente.</li> </ul>	<p>Propose à un ou plusieurs membre de ta famille de jouer avec toi.</p> <p>Prends une carte et avance du nombre de cases indiqué sur la carte, puis c'est au tour d'un autre membre de la famille et ainsi de suite. Le premier arrivé à la fin de la piste a gagné.</p> <p>(Certains enfant auront besoin d'être guidé dans le déplacement : ne pas compter la case sur laquelle il se trouve mais avancer pour compter 1, ...)</p>

## Troisième partie : activités facultatives

- **Réaliser une recette de cuisine** : le quatre-quarts (recette en pièce-jointe).

- **Défis de la semaine : Bulle de savon**

*Matériel* : une feuille, un bol, du savon, du colorant alimentaire

*Consigne* : Prenez 3 pailles. Attachez les ensemble par un élastique. Dans un petit bol, mettez un peu de colorant alimentaire (si vous en avez) et du savon.

1. Demandez à votre enfant de souffler mais pas trop fort, pour faire beaucoup de bulles (elles doivent déborder du bol).

2. Récupérez les bulles à l'aide des pailles et posez-les délicatement sur une feuille de papier.

**Attention, avant de faire l'expérience vérifiez que votre enfant souffle bien et n'aspire pas le mélange.**

N'oubliez pas de m'envoyer une photo de vos réalisations.

- **1,2,3 soleil** : expliquez à votre enfant les règles du jeu.

*But du jeu* : Arriver à toucher le meneur de jeu en ayant respecté la règle du jeu.

*Règle* : Lorsque le meneur de jeu, le dos tourné, prononce « 1,2,3,... », tu peux avancer.

Lorsqu'il prononce « soleil », tu dois t'arrêter et rester immobile, si tu bouges (avances), tu dois repartir de la ligne de départ.

- **Jeu dansé** : réaliser les mouvements des lions sur la chanson « *Nkossi le lion* ».