

Première partie : activités quotidiennes

Ateliers	Consignes
Parler comme un robot	Scander les syllabes du prénom en frappant sur un objet (table / instrument / boîte en tôle / ...)
Activités numériques	Demandez aléatoirement à votre enfant de vous montrer 1, 2 ou 3 doigts, de différentes façons. Comptine « Les cubes » (version 2 en PJ)
Écouter/lire une histoire	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, ...
La météo	Demandez à votre enfant le matin, au réveil, de décrire le temps qu'il fait (il pleut, il y a du soleil, ...).
Écouter / apprendre une comptine	« Brousse, brousse » : https://www.youtube.com/watch?v=sMgi_Mdan9Q (paroles en PJ)
Nommer les couleurs	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 :

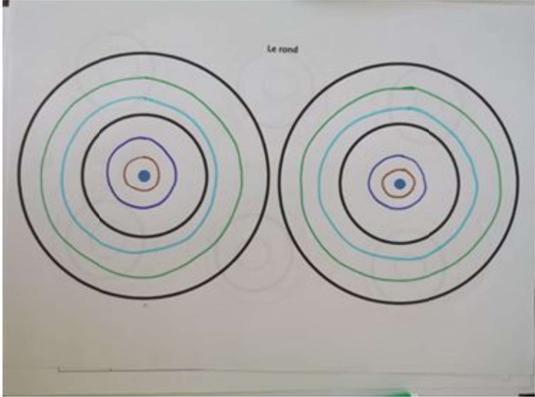
Ateliers	Matériels	Consignes
Retrouver un mot dans une liste de mots proches : GIRAFE et LION	<p>- Si vous avez une imprimante : Imprimez la fiche avec les mots à « manipuler » et découpez les étiquettes. Puis imprimez les listes de mots à entourer</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : Écrivez la liste de mots à manipuler comme sur le modèle et découpez les étiquettes. Réalisez ensuite la liste de mots à entourer.</p>	<p>GIRAFE Étape 1 : (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.)</p> <p>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>Étape 2 : (donnez à votre enfant la liste de mots à entourer)</p> <p>Entoure tous les mots « GIRAFE » sur la feuille. Tu peux t'aider en regardant le modèle en haut de ta feuille. Attention à bien regarder toutes les lettres.</p> <p>Reprenez les 2 étapes avec le mot LION.</p>
Jouer au domino	Reprenez les dominos de la semaine dernière.	Place côte à côte les dominos qui comportent un dessin identique.

<p>Colorier</p>	<p>- Des crayons de couleur</p> <p>- Si vous avez une imprimante : Imprimez le dessin de la girafe</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : 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 de la girafe avec ton crayon de couleur. Fais attention à ne pas dépasser.</p> <p>https://www.coloriage-pour-tous.com/image/animaux/girafe/27/</p>
------------------------	--	--

Mardi 21 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
<p>Les cadeaux de petit éléphant</p>	<p>- Des petits objets : voitures, crayons, feutres, balles, animaux</p> <p>- 5 boites / barquettes</p>	<p>Étape 1 : 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>Étape 2 : Videz l'ensemble des boîtes et demandez à votre enfant de préparer que des boites de 3 objets.</p> <p>Variante : Vous pouvez refaire l'activité en modifiant l'âge de petit éléphant (1 an, 2 ans, 4 ans).</p>
<p>Modeler des boules</p>	<p>- De la pâte à modeler ou de la pâte à sel (voir vidéo leçon n°5)</p>	<p>Prends des morceaux de pâte et forme de petites boules.</p> <p>Variante : vous pouvez aussi proposer à votre enfant de faire des boules en froissant du papier.</p>
<p>Découper sur un trait</p>	<p>- Un ciseau d'enfant à bouts ronds.</p> <p>- Si vous avez une imprimante : Imprimez la feuille découpage</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : Tracer des traits sur une feuille comme sur le modèle pour que votre enfant puisse découper dessus.</p> <p>Attention si vous n'avez pas de ciseau d'enfant ne leur faites pas faire cette activité.</p>	<p>Tiens bien tes ciseaux et découpe en suivant les traits.</p>

Jeudi 23 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
<p>Graphisme : le rond</p>	<p>- Des feutres</p> <p>- Si vous avez une imprimante : imprimez le document « le rond »</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : Dessinez les ronds au feutre noir sur une feuille comme sur le modèle</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prends un feutre et fais un petit rond dans le bon sens autour de chaque petit rond. 2. Prends une autre couleur de feutre et fais un rond dans le bon sens autour du rond que tu viens de tracer tout en restant dans le moyen rond. 3. Prends un feutre d'une autre couleur et fais un rond dans le bon sens autour du moyen rond. 4. Pour terminer, fais un rond d'une autre couleur, dans le bon sens, autour du rond que tu viens de tracer. <p>(Pour guider votre enfant vous pouvez réaliser l'activité en même temps que lui sur une autre feuille.)</p> 
<p>Boîte à compter 1, 2 et 3</p>	<p>- Vous pouvez réutiliser les planches de la semaine dernière avec les différentes représentations des nombres.</p> <p>- Des petits objets (perles, haricots, pâtes, ...).</p> <p>Si votre enfant maîtrise cette activité :</p> <p>- Si vous avez une imprimante : Imprimez les planches « Boîtes à compter »</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : Dessinez les planches et dessinez des ronds à la place des éléphants et des croix à la place des girafes.</p>	<p>Même activité que le lundi 13 avril</p> <p>Place dans chaque case le nombre d'objets demandé.</p> <p>(Si votre enfant maîtrise cette activité vous pouvez lui proposer les nouvelles planches : Place dans chaque case le même nombre d'objets : votre enfant peut avoir du mal avec le 4 et le 5, si c'est le cas, ce n'est pas grave, aidez-le)</p>
<p>Ouvrir et fermer des boutons pressions</p>	<p>- Des vêtements avec des boutons pressions (short, t-shirt, body, ...)</p>	<p>Ouvre puis ferme les boutons pressions en appuyant fort</p>

Vendredi 24 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
Reproduire un algorithme	<p>- Si vous avez une imprimante : Imprimez le document algorithme</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : Dessinez des ronds comme sur le modèle</p>	Reproduis le modèle en coloriant les ronds comme le modèle.
Classer selon la taille : des pailles	<p>- 5 pailles entières - 5 pailles coupées au 2/3 (gardez les 1/3 également) - 1 grand verre - 1 moyen verre - 1 petit verre</p> <p>Si vous n'avez pas de pailles vous pouvez utiliser des bandes de papier.</p>	Place les petites pailles dans le petit verre, les pailles de taille moyenne dans le moyen verre et les grandes pailles dans le grand verre
Jeu de déplacement	Reprenez le matériel de la semaine dernière.	Propose à un ou plusieurs membre de ta famille de jouer avec toi. Prends une carte et avance du nombre de cases indiqué sur le 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.

Troisième partie : activités facultatives

- **Réaliser une recette de cuisine :** La mousse au chocolat (recette en pièce-jointe).

- **Défis de la semaine : Transvaser avec un pichet :** Remplis 5 gobelets d'eau en utilisant un pichet et en essayant de mettre le moins d'eau possible à côté.

- **Se déplacer en gardant des objets en équilibre**

Matériel : 1 plateau et 2 gobelets contenant de l'eau

Consigne : Déplace toi dans la maison en tenant à deux mains un plateau sur lequel est placé un gobelet rempli à moitié d'eau.

Pour augmenter la difficulté vous pouvez mettre plus d'eau, mettre 2 gobelets ...

Variante : D'autres activités de déplacement vous sont proposées dans la vidéo n°5.

- **Explorer et écouter des instruments de musique / Faire de la musique avec des objets du quotidien :**

Phase 1 : Découvrir les objets et les manipuler (tape sur la table, une boîte de lait en tôle avec une cuillère en bois, deux cuillères l'une contre l'autre, écrase une bouteille vide, ...)

Phase 2 : Vous pouvez lui proposer un rythme qu'il va devoir reproduire (vous tapez deux fois sur la table puis votre enfant doit faire comme vous...)

Phase 3 : Vous pouvez combiner plusieurs objets (vous tapez une fois sur la table, deux fois sur le boîte en tôle et vous écrasez une fois la bouteille...)