

Première partie : activités quotidiennes

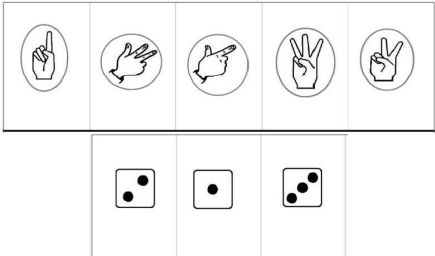

Ateliers	Consignes
Parler comme un robot	Scander les syllabes du prénom en frappant sur un objet (table / instrument / boîte en tôle / ...)
Apprendre la comptine numérique	Chercher plusieurs façons de faire avec les doigts : Comment peut-on faire ... ? : - le lundi 1 (le pouce, l'index, l'annulaire,) - le mardi 2 (le pouce+l'index, l'index+le majeur..., les 2 pouces, ...) - le jeudi 3 (le pouce+l'index+le majeur, 2 pouces+1 index,...) Le vendredi demandez aléatoirement à votre enfant de vous montrer 1, 2 ou 3 doigts. Comptine « Au marché » (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	« <i>Comptinette de la girafe</i> »: https://www.youtube.com/watch?v=splvNea1yB0 (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 13 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
Reconstituer des mots	- Si vous avez une imprimante : Imprimez les noms des animaux et reprenez les lettres mobiles que vous avez déjà imprimées (si vous ne les avez plus réimprimez les). - Si vous n'avez pas d'imprimante : Écrivez le nom des animaux en lettres CAPITALES (comme sur le modèle) et réalisez de petites étiquettes en écrivant les lettres nécessaires.	Reconstitue le nom des animaux en suivant le modèle. Place bien ton doigt sur l'étiquette et déplace le sur les lettres une à une. (Nommez chaque lettre avec votre enfant).
Boîte à compter 1, 2 et 3	- Vous pouvez réutiliser les planches de la semaine dernière avec les différentes représentations des nombres. - Des petits objets (perles, haricots, pâtes, ...).	Place dans chaque case le nombre d'objets demandés.
Pêcher à l'écumoire	- Une bassine remplie d'eau - Des petits objets qui flottent - Un écumoire	Pêche les objets un à un à l'aide de l'écumoire.


Mardi 14 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
<p>L'anniversaire de Doudou</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Une peluche. - De la pâte à modeler/une éponge/... (qui servira de gâteau d'anniversaire) - Des clips/des pailles/des bougies/... - Les cartes constellations du dé et des doigts de la semaine dernière. 	<p>(Reprenez l'activité de la semaine dernière. Cependant, cette fois, montrez une carte à votre enfant et demandez-lui de quel nombre il s'agit. Il devra ensuite mettre le bon nombre de bougies).</p> <p>Regarde la carte, de quel nombre s'agit-il ? Très bien, maintenant place le bon nombre de bougies sur le gâteau.</p> <p>(3 c'est 1, encore 1 et encore 1). (2 c'est 1 et encore 1).</p>
<p>Retrouver un mot parmi d'autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si vous avez une imprimante : Imprimez la fiche avec les mots à « manipuler » et découpez ces étiquettes. Puis imprimez la liste de mots à entourer - 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>ÉLÉPHANT : Étape 1 : (donnez à votre enfant l'étiquette «ÉLÉPHANT» 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>Cherche toutes les étiquettes avec le mot «ÉLÉPHANT». 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 «ÉLÉPHANT» sur la feuille. Tu peux t'aider en regardant le modèle en haut de ta feuille.</p>
<p>Découper sur une ligne</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un ciseau d'enfant à bouts ronds. - Si vous avez une imprimante : Imprimez la feuille découpage - Si vous n'avez pas d'imprimante : Tracer des bandes comme sur le modèle pour que votre enfant puisse découper dessus. 	<p>Tiens bien tes ciseaux et découpe en suivant les traits.</p>

Jeudi 16 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
Graphisme	<ul style="list-style-type: none">- La feuille de vendredi 10 avril sur laquelle vous aviez fait des empreintes de cercles à la peinture ou au feutre clair- Un feutre de couleur foncée (noir/marron)	<p>Assieds-toi droit et tiens bien ton feutre.</p> <p>Trace des cercles en repassant sur les empreintes de peinture. Commence en haut et tourne dans le bon sens</p> <p>Rappel : sens du tracé Commencer en haut et tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.</p> 
L'anniversaire de Doudou	<ul style="list-style-type: none">- Une peluche.- De la pâte à modeler/une éponge/... (qui servira de gâteau d'anniversaire)- Des clips/des pailles/des bougies/...- Les cartes « chiffre » de la semaine dernière. 	<p>(Reprenez l'activité de mardi. Cependant, cette fois, montrez lui une carte « chiffre »)</p> <p>Regarde la carte, de quel nombre s'agit-il ? Très bien, maintenant place le bon nombre de bougies sur le gâteau.</p> <p>(3 c'est 1, encore 1 et encore 1). (2 c'est 1 et encore 1).</p>
Tracer des graphismes dans la farine	<ul style="list-style-type: none">- Un plat / une assiette rempli(e) de farine	<p>Demandez à votre enfant à tracer :</p> <ul style="list-style-type: none">- des lignes horizontales (couchées)- des lignes verticales (debout)- un quadrillage- des cercles <p>Rappels : sens des tracés « traits debout » : de haut en bas « traits couchés » : de gauche à droite « cercles » : commencer en haut et tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.</p>

Vendredi 10 avril 2020 :

Ateliers	Matériels	Consignes
Algorithmme	<ul style="list-style-type: none">- Des bouchons de 2 couleurs différentes (si vous n'en avez pas de couleurs différentes, vous pouvez peindre, colorier ou coller une gommette sur le dessus de certains bouchons)	<p>(Réalisez un modèle pour que votre enfant puisse le reproduire).</p>  <p>Reproduis le modèle en mettant un bouchon bleu, un bouchon rouge, un bouchon bleu, un bouchon rouge, ...</p>
Photo topo	<ul style="list-style-type: none">- Une table / une chaise (idéalement de petite taille/ pour enfant)- Un doudou	<p>Pose Doudou :</p> <ul style="list-style-type: none">- SUR la table/chaise- A CÔTÉ de la table/chaise- DEVANT la table/chaise- SOUS la table/chaise- DERRIÈRE la table/chaise <p>(Prenez des photos de chaque étape)</p> <p>(Recommencez l'activité en demandant à votre enfant de SE positionner par rapport à la table).</p>
Jeu de déplacement	<ul style="list-style-type: none">- 1 ou plusieurs pions ou figurines- Les cartes des différentes représentations des nombres de 1 à 3 (Prenez les cartes déjà utilisées lors des activités précédentes / 1 de chaque représentation) <p>- Si vous avez une imprimante : Imprimez la planche de jeu</p> <p>- Si vous n'avez pas d'imprimante : Dessinez des cases sur une feuille ou prenez une planche de jeu si vous en avez une à la maison.</p>	<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 enfants 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** : les cookies aux pépites de chocolat (recette en pièce-jointe).

- **Défis de la semaine : Faire des bulles dans l'eau** : Donner à votre enfant une paille et une pipette (celle du Doliprane® par exemple) et demandez-lui de faire des bulles dans l'eau.

- **Le lancer de chaussettes : par-dessus un obstacle** : faites des boules avec des chaussettes et demandez à votre enfant de les lancer par-dessus un obstacle (canapé, lit, table, ...) (lundi et jeudi).

- **Jeu dansé : Dansons la capucine** :

1. Donnez à votre enfant un foulard et laissez le danser librement, avec son foulard, sur la chanson, au son du « YOU », il doit s'accroupir ! »

2. Même consigne mais au son du « YOU », il doit lancer son foulard.