

Rituels du matin : La date, la roue de la journée

L'écriture du prénom : Mon doudou mange des lettres

Ce jeu, permet à votre enfant de reconnaître et nommer les lettres de son prénom, puis d'apprendre à le reconstituer avec puis sans modèle. Je vous invite à y jouer le plus souvent possible.

Matériel : Un doudou, un sac opaque (dans lequel on peut plonger la main), des petits morceaux de feuilles.

Préparation de l'activité : sur les morceaux de feuilles, écrire chaque lettre du prénom de l'enfant en écriture capitale. (1 lettre = un morceau de feuille). Il y aura donc autant de morceaux de feuille que de lettres dans le prénom de votre enfant.

Remarque : pour les MS, il est possible de leur proposer de découper dans des magazines les lettres de leurs prénoms.

Consigne donnée à l'élève : Aujourd'hui, tu vas nourrir ton doudou. Pour qu'il apprenne à lire comme toi quand tu seras grand, tu vas lui donner à manger des lettres de l'alphabet. Plonge ta main dans le sac et pioche une lettre au hasard. Regarde la et dis à ton doudou le nom de la lettre.

Si tu trouves tout seul le nom de la lettre, il pourra la manger tout de suite. Sinon, demande moi le nom de la lettre et repose la ensuite dans le sac pour rejouer.

Jouer ainsi de suite, jusqu'à ce que le doudou ait mangé toutes les lettres.

Pour les PS: Le parent reprend les lettres, et forme le prénom de l'élève. Reconnaît-il le mot écrit ? (*plus tard en rejouant à ce jeu, il est possible de faire des petits pièges en inversant les lettres, une fois qu'il reconnaît son prénom, voire de lui demander de le reconstituer avec modèle*)

Pour les MS: Demander à l'enfant de reconstituer son prénom avec les lettres. (en cas de difficultés, écrire un modèle du prénom et demander à l'enfant de reconstituer son prénom en s'aidant du modèle en allant chercher chaque lettre de gauche à droite, c'est à dire en respectant l'ordre de l'initiale à la dernière lettre).

Découverte de l'album : L'histoire du bonbon

Etape 1 : découverte de l'histoire

C'est l'histoire d'un petit garçon qui plante un bonbon dans la terre. Après plusieurs jours d'attente, une petite fleur pousse à l'emplacement du bonbon. L'enfant se demande alors s'il s'agit du bonbon qui a germé ou de l'arrivée du printemps.

Etape 2 : Langage autour de l'album

Après avoir écouté/ regardé l'histoire, demander à l'enfant où se déroule l'histoire? qui est le personnage principal ? qu'est ce qu'il y fait ? comment se termine l'histoire ?

Attention : cet album sert d'introduction à l'activité suivante dans le domaine découvrir le monde.

N'abordez pas encore avec lui la question de la germination du bonbon.



Découvrir le monde : Ca pousse ou ça ne pousse pas ?

Etape 1 : Formulation d'hypothèses

L'album « histoire du bonbon », est l'occasion de s'interroger avec votre enfant :

- est ce que les bonbons peuvent germer dans la terre ?
 - est ce que si je plante une pièce, un jouet, une graine, un spaghetti, du chocolat ça pousse ?
- > Sur une feuille, faire un tableau des hypothèses de votre enfant avec deux colonnes (ça pousse/ ça ne pousse pas).

Etape 2 : Installation de l'expérience

Expliquer à l'enfant qu'à la place de la terre, vous allez utiliser des cotons humides pour voir si les différents éléments de ses hypothèses poussent ou ne poussent pas.

- 1) Placer 6 cotons humides dans une assiette
- 2) Sur chacun d'eux poser : un jouet, un chocolat, une patte, un grain de haricot, un grain de lentille, une pièce.
- 3) recouvrir chaque coton par un autre coton humide

A présent, il va falloir faire comme le petit garçon dans l'histoire et garder les cotons humides, en regardant chaque jour si ça pousse. (idée : proposer à l'enfant, de prendre une photo chaque jour, pour garder une trace de l'expérience).

