

Activités à mettre en place à la maison (dans la mesure du possible) dans la semaine du 13/04/2020- classe de Grande Section A école maternelle Gervais Barret

Chers parents,

J'espère que vous allez bien et que les activités avec vos enfants se déroulent correctement. N'hésitez pas à me dire par mail s'il y a des réussites, difficultés....

N'imprimez que le strict nécessaire. Vous pouvez recopier les activités pour les faire avec votre enfant.

Activité 1 : l'écrit (déjà faite en classe)

Matériel : - bande alphabétique (annexe fin du document à découper)

- Crayon, feutre, feuille de papier ou ardoise et craie

Consigne : le parent dit une lettre de l'alphabet (a, o, c, d, e, l, r, t, m, n, u, b, i, s, f, g, h) et l'enfant doit l'écrire en cursives (attaché). Si l'enfant ne réussit pas, on lui montre la lettre. S'il n'arrive pas à l'écrire, on fait un modèle....

Ensuite, s'il réussit bien, on épelle les mots c'est-à-dire qu'on dit les mots suivants lettre par lettre et l'enfant doit écrire : le, la, coco, code mon, un, une, mode, rue, trace, bus, lit, si, ballon, feutre, fille, tache, cage (et d'autres mots avec ces lettres).

Exemple : vous dites b, il écrit. Ensuite vous dites u, il écrit en collant avec la lettre précédente. Ensuite, vous dites s, il écrit.

S'il ne réussit pas, écrivez les lettres et l'enfant recopie :

Exemple : vous écrivez t (l'enfant écrit) puis a (il écrit)

Activité 2 : les nombres (déjà faite en classe)

Matériel : - bande numérique (annexe fin du document à découper)

- Crayon, feutre, feuille de papier ou ardoise et craie

Consigne : le parent dit un nombre (de 1 à 10) et l'enfant doit l'écrire. Si l'enfant ne réussit pas, on lui montre le nombre. S'il n'arrive pas à l'écrire, on fait un modèle....

Activité 3 : associer différentes écritures (déjà faite en classe)

Matériel : grilles de jeu à imprimer ou recopier et lettres de l'alphabet à imprimer ou recopier (annexe)

3 joueurs et plus : parent + enfant et frère / sœur ou 2 parents et enfants ou 2 joueurs (parent et enfant s'il n'y a que 2 personnes de 5 ans et plus dans la maison)

Consigne : un parent montre une lettre en script (a, o, c, d, e, l, r, t, m, n, u, b, i, s) et l'enfant doit chercher la même lettre en cursives sur sa grille. Le 1^{er} qui montre la même lettre en cursive gagne un grain de haricot à mettre sur la lettre. Ensuite, on dit le nom de la lettre.

Et on dit une autre lettre, ainsi de suite.... Le 1^{er} qui complète sa grille gagne le jeu et énonce les lettres

Les grilles ainsi que les lettres sont à refaire ou à imprimer (annexe grilles activité 3)

Activité 4 : loto des nombres (déjà faite en classe)

Matériel : grilles de jeu à imprimer ou à recopier (annexe) 3 joueurs minimum

3 joueurs et plus : parent + enfant et frère / sœur ou 2 parents et enfants ou 2 joueurs (parent et enfant s'il n'y a que 2 personnes de 5 ans et plus dans la maison)

Consigne : un parent dit un nombre sans le montrer et l'enfant doit chercher le nombre ou la quantité correspondante sur sa grille. Le 1^{er} qui désigne le bon nombre ou la bonne quantité pose un grain de haricot sur le nombre ou la quantité. Ensuite, le parent dit un autre nombre.

Le 1^{er} qui complète sa grille gagne le jeu et énonce les nombres au jeu suivant

Les grilles ainsi que les nombres sont à refaire ou à imprimer (annexe grilles activité 4)

Activité 5 : jeu du saladier (ou jeu du bol) (déjà faite en classe)

Consigne : Je vous invite à visionner cette vidéo afin de voir comment fonctionne ce jeu :

<https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk>

Il est important de

1) De faire parler l'enfant

Quand c'est vous qui cachez les jetons ou cailloux.. Il doit dire : il y a 3 jetons sous le saladier ou tu as mis 3 jetons sous le saladier....

Quand c'est lui qui cache : Il doit vous dire qu'il va cacher des jetons ou des cailloux et il doit vous demander de fermer les yeux. Ensuite, il doit toucher vos cheveux ou taper sur le saladier et vous poser la question : Comment y a-t-il de cailloux sous le saladier ?

2) Demander à l'enfant comment il a fait (un jeton dehors et 2 jetons sous le bol font 3 : 1 et 2 font 3)

3) Bien dire à la fin 2 et 2 font 4 ; 3 et 1 font 4.....

Jouez avec 3 puis 4 puis 5 et 6 éventuellement jetons ou cailloux.

Activité 6 : écriture (déjà faite en classe)

Consigne : Votre enfant doit écrire en cursives les lettres *a, o, c, d, e, l, r, t, m, n, u, b, i, s, f, g, h*

Bien respecter le sens de rotation des lettres : <http://classemadamelecasse.eklablog.fr/ecrire-en-cursive-a148679410>

Ensuite, vous pouvez écrire pour lui des petits mots qu'il recopie : *le, rue, fée, cage, la, elle, mon, sa ...*

Activité 7 : Développer son imagination (activité nouvelle, non faite en classe)

Votre enfant va imaginer un rêve à partir de publicités, de revues ou de catalogues. Il va découper un personnage dans la publicité, le catalogue ou la revue et va s'insérer dedans en y collant la photo de son visage pour exprimer un métier, une émotion ou une action.

Voir exemple annexe rêve comme Marcel : l'enfant a mis la photo de son visage sur celui de l'image (j'ai mis un émoticône pour masquer le visage de l'enfant)

Merci de prendre une photo et de m'envoyer la production de votre enfant

Activité 8 : langage (non-faite en classe)

Jeu du qui, que, quoi, où et comment (source A.BENTOLILA la joie d'apprendre ensemble first édition) à refaire pour consolider le lexique

Consigne : on choisit un mot. On demande à l'enfant de le mettre dans 3 phrases (pour s'assurer qu'il en connaît le sens). Ensuite, le jeu consiste à trouver le plus de réponses possibles à chaque question. N'hésitez pas à aider votre enfant quand il est à court de proposition (quand il ne trouve pas).

<p style="text-align: center;">Forêt</p> <p>Qui est-ce qui vit dans la forêt ? (Il faut à chaque fois trouver le plus de réponses possibles) Que fait-on dans une forêt ?</p>	<p style="text-align: center;">Mer</p> <p>Que trouve-t-on dans la mer ? Que peut-on voir sur la mer ? Que fait-on à la mer ? C'est comment la mer ?</p>	<p style="text-align: center;">Manger</p> <p>Que peut-on dire à la place de manger ? Qu'est-ce qu'on peut manger ? Comment est-ce qu'on mange ?</p>
<p style="text-align: center;">Courir</p> <p>Qui-est-ce qui court ? Comment est-ce qu'on court ? Où est-ce qu'on court ?</p>	<p style="text-align: center;">Parler</p> <p>Quel mot peut-on utiliser à la place de parler ? Comment parle-t-on ?</p>	<p style="text-align: center;">Peur</p> <p>Que fait-on quand on a peur ? De quoi as-tu peur ? Quand on a peur, on est..... ? Qu'est-ce qui veut dire pareil que peur ?</p>
<p style="text-align: center;">Colère</p> <p>Que fait-on quand on est en colère Qu'est-ce qui veut dire pareil que colère ? Quand on est en colère, on est.....</p>		

Activité 9 : langage (déjà faite en classe)

Jeu de devinettes. Il s'agit de développer le lexique. D'abord on dit tous les noms d'animaux.

Ensuite, vous avez en audio la consigne de cette activité ainsi que le support avec les animaux.

Je fais une description et l'enfant doit montrer sur l'écran quel animal il s'agit parmi les 4 animaux à l'écran.

Exemple : pour le A : c'est un animal qui a une longue queue. L'enfant doit dire c'est le caméléon....

Pour faire cette activité vous devez mettre en même temps le fichier jeu de devinettes à l'écran et en audio description des animaux.

Ensuite l'enfant décrit un animal (parmi 4 à chaque fois) et vous devez trouver le nom de l'animal et vice-versa.

Description des animaux :

Caméléon : longue queue, change de couleur, longue langue collante

Tigre : a des rayures, a une grosse mâchoire, est un félin.

Tangue : a des piquants, a un museau

Serpent : rampe, longue langue

Toucan : est multicolore, a un bec pointu

Taureau : a des sabots, des cornes

Coq : a une crête

Cochon : a un groin

Renard : a une queue touffue, est rusé

Eléphant : a une trompe, des défenses

Kangourou : a de petites pattes avant, a une poche

Zèbre : est rayé

Crocodile : a une grosse mâchoire, a des écailles

Tamanoir : a une longue queue collante, des griffes sur la pate avant, a un long museau

Lion : roi des animaux, a une crinière, est un félin

Perroquet : parle, a un bec crochu, est multicolore

Girafe : a un long cou, a des tâches

Escargot, a des antennes, est lent

Rhinocéros : a des cornes

léopard : félin, a des tâches

cheval : a des sabots, une crinière

requin : a des nageoires, une grosse mâchoire, des dents pointus.

Les descriptions doivent être précises afin de désigner sans ambiguïté possible l'animal choisi.

Par exemple si pour l'illustration c avec les animaux renard, éléphant, kangourou, zèbre. Votre enfant choisit l'éléphant et il vous dit « je veux un animal qui a 4 pattes ». Ce n'est pas suffisant car tous les animaux ont 4 pattes. Il doit être plus précis. Il peut dire par exemple je veux l'animal qui a une trompe et là on peut trouver car c'est le seul animal qui a une trompe.

Vous pouvez évidemment trouver d'autres descriptions. Merci de me les faire parvenir....

Activité 10 : L'acquisition et le développement de la conscience phonologique

Consigne : repérer une rime

Cette activité est à réaliser tous les jours avec votre enfant (mardi, mercredi, jeudi et vendredi) pendant 10 minutes.

C'est normal pour votre enfant d'avoir des difficultés pour cette activité : on ne l'a jamais fait en classe.

Mardi:

Consigne : **On joue à 3.**

Une personne dit un mot et les 2 autres doivent trouver un mot qui rime. Exemple : fou. On peut proposer loup ou chou. A vous de trouver des mots.

Remarque : on travaille à l'oral (peu importe la graphie du son)

Les mots sont par exemple poubelle, chaud, roue, sachet.

Mercredi: Le parent dit 3 mots et l'enfant doit trouver l'intrus (le mot qui ne rime pas)

- Bureau, riz, bateau (o)
- Café, sapin, sachet (é)
- Ecran, fou, chant (an)

Insistez bien sur la rime

Jeudi : Le parent dit 3 mots et l'enfant doit trouver l'intrus (le mot qui ne rime pas)

- chat, peur, ma (a)
- balai, pain, fin (in)
- soeur, biberon, fleur (eur)

Insistez bien sur la rime

Vendredi : on joue au jeu de l'oie des rimes (annexe) avec 2 ou 3 joueurs

Déroulement : On pose les 2 ou 3 pions sur la case DEPART. A tour de rôle, on lance un dé (construit la semaine dernière) et avance de la quantité demandée. Arrivé sur une case, on doit dire la rime du mot : par exemple si on tombe sur la case avec l'image coton, l'enfant doit dire on.

Si on réussit on a un jeton, sinon pas de jeton.

Lorsque tout le monde est sur la case ARRIVEE, on compte les jetons. Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons.

Les images du jeu de l'oie sont dans l'ordre : beurre, dent, rasoir, coton, pantalon, mouton, pou, tracteur, toit, garage, lapin, médicament, chat, croix, perroquet, canapé, château, fourmi, reçu, feu, billet, raquette, guitare.

Le jeu de l'oie est à imprimer ou à refaire (si vous êtes doué en dessin).

Défis de la semaine (même chose que la semaine précédente)

NUMÉRATION (une activité par jour)

Je récite la comptine numérique (suite orale des nombres) à partir d'un nombre (3.....)

Je réalise des collections de 5 à 10 objets (crayons, bonbons, cuillères...)

Je joue à Lucky Luke. Le parent dit un nombre de 5 à 10 et l'enfant montre le nombre de doigts correspondant. C'est toujours 5 doigts +..... . Exemple : le parent dit 6 et l'enfant montre une main (5 doigts) et 1 doigt de l'autre main.

LANGAGE (activités quotidiennes)

Je chante 2 comptines/chansons de mon choix.

J'écoute une histoire (album au choix) lue par un adulte puis je l'illustre par un dessin en expliquant ce que j'ai représenté (dictée à l'adulte)

Maman ou papa me lit une histoire tous les jours avant de dormir : lien pour livres numériques gratuits pendant le confinement <http://ebookids.com/fr/livres-enfants/>

On dit à son parent quel jour on est puis on recopie le mot. Exemple : le parent écrit *mardi* (pour la journée de mardi) et l'enfant recopie le mot.

N'hésitez pas à me dire les réussites et/ou difficultés (au niveau de la consigne, de l'apprentissage) : j'ai très peu de retours.

Dîtes-moi quand l'enfant réussit et quand il a des difficultés. Cela me permettra d'adapter les activités ;

Sachez que c'est normal que votre enfant ne réussisse pas du premier coup. La meilleure pédagogie est la répétition.

Prenez soin de vous....

Le maître