

Activités à mettre en place à la maison (dans la mesure du possible) dans la semaine du 06/04/2020- 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

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) 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 lui dit des mots le, la, coco, code mon, un, une, mode, rue, trace, bus, lit, si, ballon, (et d'autres mots avec ces lettres)

Activité 2 : les nombres

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

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

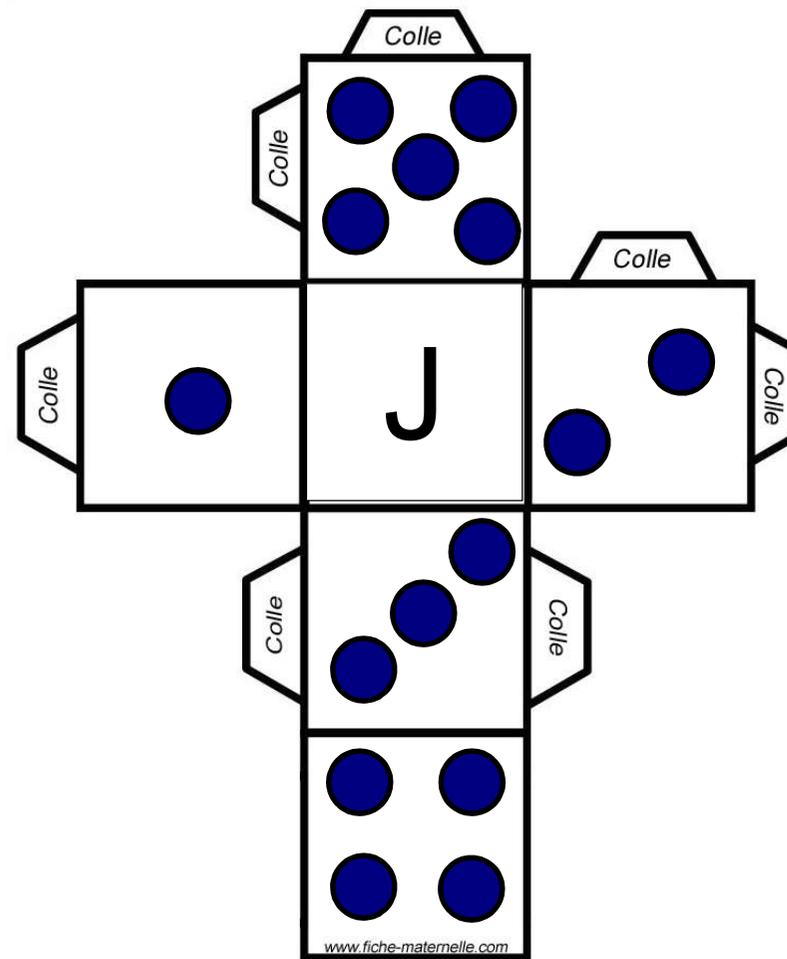
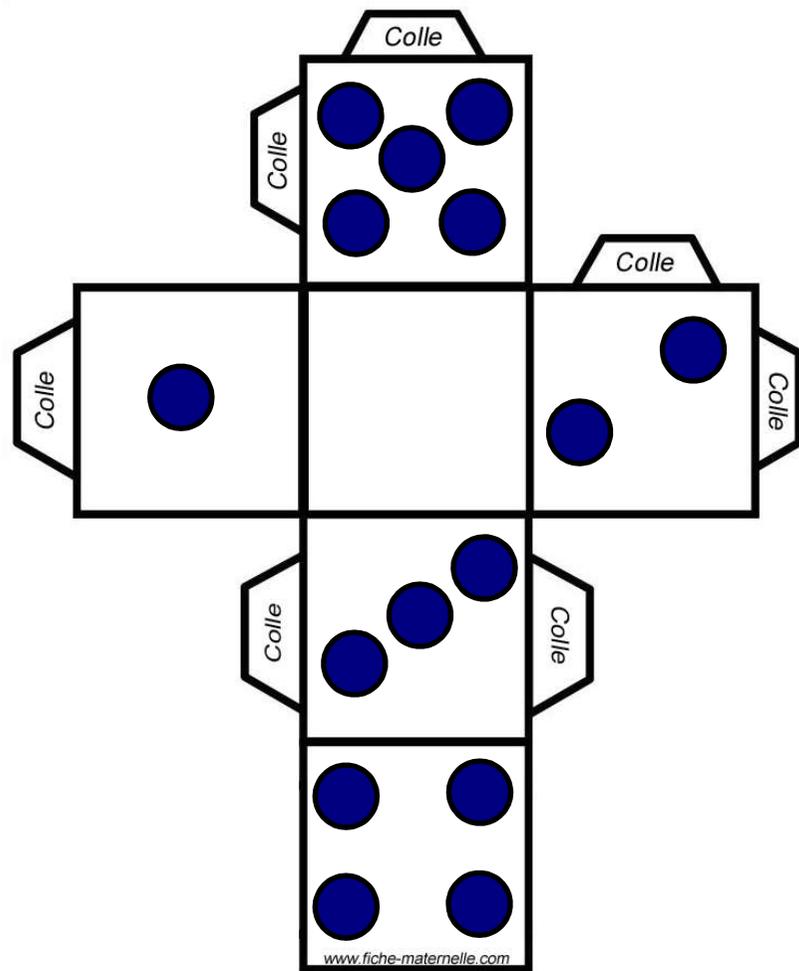
Les grilles ainsi que les lettres sont à refaire ou à imprimer (annexe grilles activité 3)

Activité 4 : construction de dés

Consigne : L'enfant, avec votre aide, va construire les dés en s'aidant des patrons

Une aide à la construction est disponible en annexe (aide à la construction des dés)

Patron des dés (à imprimer ou à refaire sur une feuille)



Activité 5 : course aux nombres

Matériel : cartes à jouer (de 1 à 10). Si vous n'avez pas, vous écrivez les nombres de 1 à 10 en noir puis de 1 à 10 en rouge sur des feuilles de la dimension d'une carte (environ)

2 Dés : un dé de 0 à 5 et un dé de 1 à 5 + joker (on utilise les dés construits à l'activité précédente)

Consigne : le parent a des cartes rouges (cœur ou carreau de 1 à 10) dans l'ordre et visible devant lui. L'enfant a des cartes noires (pique ou trèfle de 1 à 10) dans l'ordre et visible devant lui.

1^{ère} étape : Chacun son tour lance les dés compte les points (additionne directement, recompte le tout ou reconnaît une face du dé et compte ensuite l'autre face du dé) et retourne la carte correspondante. On joue à tour de rôle.

On peut transformer la face JOKER par la quantité qu'on veut.

Si on lance les dés et on obtient un nombre déjà retourné, on passe son tour.

Le 1^{er} qui a retourné toutes les cartes gagne le jeu.

2^{ème} étape : Ensuite, on rejoue mais cette fois-ci les cartes ne sont plus visibles au début du jeu. Les cartes sont toujours devant chaque joueur de 1 à 10 mais retournées. Le 1^{er} qui rend visibles toutes les cartes gagne le jeu.

Il y a 2 Vidéos explicatives en annexe :

- 1^{ère} étape course aux nombres (les cartes sont visibles au début du jeu)
- 2^{ème} étape course aux nombres (les cartes sont retournées et donc pas visibles au début du jeu)

Activité 6 : écriture

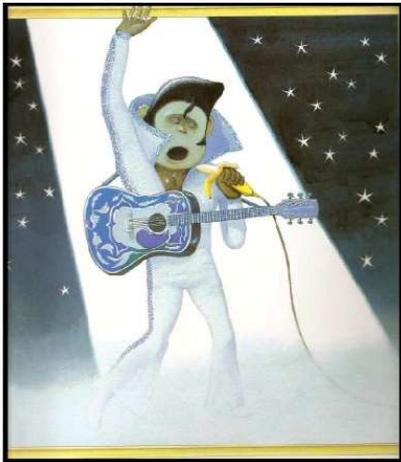
Consigne : Votre enfant doit écrire en cursives les lettres *a, o, c, d, e, l, r, t, m, n, u, b, i, s*

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

Activité 7 : Entrer dans l'univers d'un auteur

Consigne : Dans les illustrations de Marcel le rêveur, Anthony Browne a rendu hommage à des artistes (vedettes de cinéma, peintres, danseurs). Dans cette activité, je vous (enfant et parent) propose de trouver les véritables artistes de cinémas, peintres ou danseurs... que Anthony Browne a utilisé.

Exemple :



le chanteur représenté est Elvis Presley même coupe de cheveux, guitare, bague....

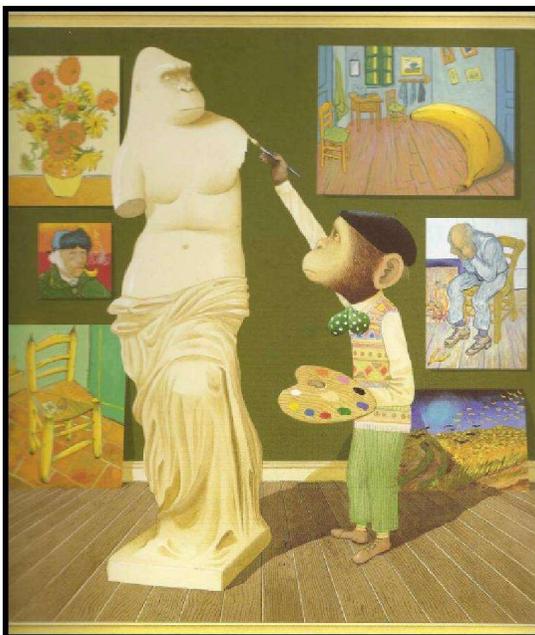
Dans le document annexe (œuvres de Marcel le rêveur), je vous mets (en grand les 3 illustrations). A vous (parents et enfants) de trouver les œuvres correspondantes....

illustration a :



il faut trouver les 11 personnages de cinéma ou de contes. Il y a au-devant les 3 personnages du film le magicien d'oz.... A vous de trouver les 8 autres personnages.

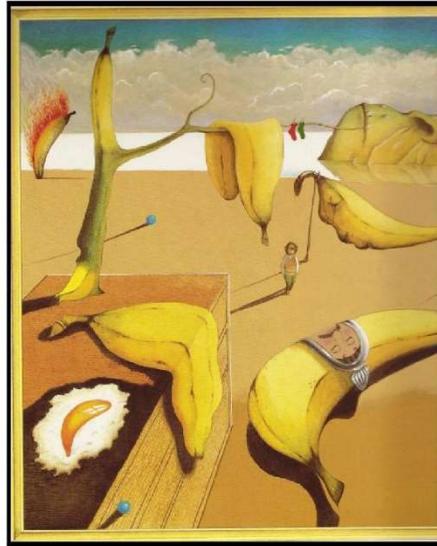
illustration b :



Il faut trouver la vraie statue et les 6 tableaux.

Indice : les tableaux sont de Van Gogh et la statue est exposée au Musée du Louvre.

illustration c :



Il y a 4 tableaux de salvador DALI représentés.

A vous de chercher : J'attends avec impatience vos réponses par mail.....

Je vous envoie les réponses le samedi 11/04 par mail.

Activité 8 : greli grelo

Consigne : on joue au jeu du greli grelo

On met des jetons (ou des graines) dans les 2 mains. On montre aux enfants la quantité totale. On fait compter.

Puis on ferme les mains en mettant quelques jetons dans une main et les autres jetons dans l'autre main en disant « greli grelo combien ai-je de sous dans mon sabot ».

On montre les jetons dans une main et l'enfant doit trouver combien il y a de jetons dans l'autre main (l'autre main est fermée).

Un explication vidéo de la consigne :

<https://www.youtube.com/watch?v=-HjJ0vrdkgE>

On joue avec des quantités totales (somme des jetons dans les 2 mains) ne dépassant pas 5 :

2 (1 et) ; 3 (2 et ; 1 et) ; 4 (2 et ; 3 et ; 1 et) ; 5 (4 et ; 1 et ; 3 et ; 2 et)

On fait plusieurs fois. Si l'enfant réussit bien on peut rajouter le 0 :

Par exemple 4 : on montre 4 jetons dans une main. Combien y a-t-il de jetons dans l'autre main pour avoir 5 jetons en tout ?

On fait avec les autres nombres.

Si ça fonctionne bien, on peut travailler avec une quantité totale qui est égale à 6.

Activité 9 : langage

Jeu du qui, que, quoi, où et comment (source A.BENTOLILA la joie d'apprendre ensemble first édition)

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>		

Je vous mets en annexe une proposition de correction

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.

Lundi :

Consigne : si tu entends le son (u) à la fin du mot, tu me dis oui. Si tu n'entends pas, tu me dis non.

Le parent dit les mots lentement en répétant à chaque fois 2 fois et en insistant à la fin du mot.

Exemple : statuetuetuetue

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

Les mots sont : chapeau, rue, loup, lu, souris, chat, barbu, bouteille, gâteau, nu,

Mardi : Le parent dit 2 mots et l'enfant doit dire la rime commune

Souris- tapis (i) ; café-pépé (é) ; sous-fou (ou), Sapin- câlin (in), bouteille-veille (eil)

Jeudi : Le parent dit 2 mots et l'enfant doit dire la rime commune

Poubelle-ruelle (elle), château- saut (o), piment- enfant (ent), ventilateur, fleur (eur)

Vous pouvez le faire avec d'autres mots

Vendredi : 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.

Défis de la semaine

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