



Mardi 2 juin 2020

La comptine

Objectif : réciter une comptine de manière autonome

matériel : x

1/ Demander à l'enfant de choisir une comptine qu'il connaît et qu'il aime bien.

2/ L'adulte commence la première phrase de la comptine et l'enfant continue la fin de la phrase. Faire pareil pour toutes les phrases de la comptine.

Il faut que l'enfant respecte bien le texte, le rythme et qu'il récite de façon audible.

Variantes : demander à l'enfant d'effectuer les gestes liés à la comptine.

La carte postale

Objectif : Dictier à l'adulte un petit texte court et syntaxiquement correct.

Matériel : une carte postale (ou un ordinateur pour envoyer un courriel)

D
1 1/ Dire à l'enfant que vous allez écrire avec son aide un message à une personne assez éloignée qu'il connaît (mamie, tonton, parrain, ...)

2/ Prendre une carte postale (rédiger un courriel est aussi envisageable) et un stylo. L'enfant est assis à côté de vous ainsi il visualise votre écrit.

3/ L'enfant va vous dicter le message que vous allez écrire sur votre carte postale. Essayez de respecter le plus possible la formulation de ses phrases tout en apportant une syntaxe correcte.

Exemple de sujets de carte postale :

- les activités réalisées par l'enfant lors de l'école à distance
- Donner des nouvelles à un proche
- Raconter un événement récent (acquisition d'un chiot, un cadeau reçu,...)

Un texte de 3 ou 4 phrases est amplement suffisant. N'hésitez pas à le guider dans l'élaboration de son texte.

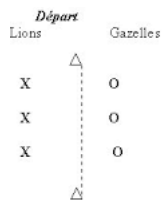
Lion et gazelle

D
2 Objectif : courir vite jusqu'à la ligne d'arrivée sans se faire rattraper.

lieu : espace extérieur / matériel : x

1/ Le lion (l'adulte) et la gazelle (l'enfant) sont séparés de 3 mètres.

2/ Au signal, le lion commence à courir après la gazelle qui fuit le plus vite possible jusqu'à la ligne d'arrivée. Le lion gagne s'il touche la gazelle. La gazelle gagne si elle traverse la ligne d'arrivée sans se faire toucher.



Modèle pour visualiser le jeu.

Variante : Vous pouvez modifier la distance entre le lion et la gazelle, modifier le signal, changer les rôles.

3/ Faire verbaliser l'activité vécue par l'enfant (les règles et le but du jeu, les actions réalisées,...)

D
3

Chants / comptines

1/ A découvrir : « le petit bossu » : [clac !](#)

Arts visuels : l'oeuf de Pâques

Objectif : reproduire divers graphismes en suivant le modèle

matériel : dessin de l'oeuf de Pâques [p.3](#)

1/ Sur l'oeuf, l'enfant doit reproduire les motifs en respectant le modèle.

2/ Colorier l'oeuf.

D
4

Ecriture de chiffres

Objectif : écrire les nombres jusqu'à 9.

matériel : fiche modèle [p.4](#)

1/ Demander à l'enfant de placer son index sur l'image du 1. Dites lui de prononcer le chiffre qu'il voit. Faire de même pour les autres chiffres.

2/ A l'aide d'un feutre, demander à l'enfant de repasser sur les chiffres. Il faut suivre la petite flèche rouge.

D
5

Le bonhomme en couverts de table

Objectif : reproduire une forme à partir d'un modèle

matériel : couverts, ustensiles de cuisine

1/ L'adulte fabrique un bonhomme avec des couverts de table ou des ustensiles de cuisine.



Exemple de bonhomme à construire.

2/ Demander à l'enfant de récupérer les différentes pièces nécessaires à la construction de votre modèle.

3/ Demander à l'enfant de placer les pièces pour former la même construction.

Prénom : _____

Décore l'oeuf de Pâques selon le modèle.

