

## SEMAINE 2

### Semaine 1

#### DECOUPAGE (gardez le decoupage pour l'activité en art)

PS : Decouper entre des images une bande de papier. (il faut qu'en un coup de ciseau la bande puisse être coupée) Vous pouvez dessiner des points, ronds, cœurs... assez espacés.

**Si la première étape a été réussie vous pouvez continuer avec des dessins de plus en plus rapprochés. Si non vous continuez. N'oubliez pas les pouces toujours vers le haut et ramenez les coudes près de corps cela aide à la tenue des ciseaux.**

X	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

MS : Découper des lignes. Tracez des lignes sur un document à jeter par ex (trouver un objet pour remplacer la règle) puis votre enfant devra couper tout le long. (ce n'est pas facile et cela mérite plusieurs entraînements) **N'oubliez pas les pouces toujours vers le haut et ramenez les coudes près de corps cela aide à la tenue des ciseaux.**

#### ART

PS :

Je décore la lettre de mon prénom avec des pâtes, des feuilles....

MS : Modeler les personnes de sa famille si on a pu réaliser sa pâte à modeler.

PS/ MS : dans l'esprit de l'action la Grande lessive : créons une fleur pour fleurir nos balcons et nos fenêtres ce vendredi. (Envoyez une petite photo on essaiera d'envoyer la notre)

#### ECRIT

PS :

-reconnaître la 1<sup>ère</sup> lettre de son prénom et la chercher dans un support disponible (revue, journaux, livres) **Petit à petit essayer d'en faire une collection si vous pouvez pour les coller. Quand vous en avez l'occasion lui redemander « tiens regarde c'est quoi ça ? » pour continuer ancrer**

-préparer des lettres mobiles ex L – I – S – A (lettres que vous écrivez et découpez ou bien que vous découpez dans des journaux) Puis l'enfant doit avec un modèle (que vous tapez sur votre téléphone par exemple) essayer de reformer son prénom avec les lettres. **Continuez et petit à petit enlevez le modèle puis faites vérifier et constater si cela est pareil ou non et demandez lui de corriger si besoin. On réessaie. Si l'enfant a un prénom un peu long on peut lui demander de se concentrer sur une première partie du prénom.**

-Tracer des ronds : prendre un objet rond (ex le bord d'un verre) et le toucher lui dire que c'est rond. Puis en tracer avec le doigt dans les airs, des petits, des grands, puis par terre ou sur la table (toujours de façon imaginaire avec son doigt) puis prendre un feutre (ou autre), poser un bouchon et en faire le tour (un seul geste, et lui dire qu'il doit être fermé)

MS :

-Ecrire son prénom (ou un mot sous la dictée de lettres pour ceux qui maîtrisent déjà leur prénom) une fois par jour (on essaie courage!!!) avec un modèle si besoin.

\*Pour quelques élèves il est possible de reprendre l'activité du prénom de PS afin de retenir l'ordre des lettres. **A continuer**

-Dessiner des chapeaux pointus. Vous dessinez quelques ronds pour représenter des têtes et l'enfant doit lui faire un chapeau pointu (pour lui montrer ce qui est pointu faites lui toucher un coin de table, un coin de livre...)

## SCIENCES

réaliser de la pâte à modeler. Puis jouer avec.

<https://www.teteamodeler.com/boiteaoutils/creativite/fiche231.asp>

<http://www.momes.net/Bricolages/Astuces-bricolages-de-Momes/Faire-de-la-pate-a-modeler-maison>

## ORAL

-Apprendre une comptine : il y a beaucoup de choix sur internet faites vous plaisir. « les mains propres » [https://www.youtube.com/watch?v=ZyjII\\_R-GRs#action=share](https://www.youtube.com/watch?v=ZyjII_R-GRs#action=share)

-Ecouter une chanson dans une autre langue : « A B C D » en anglais.

-Ecouter une histoire : continuez à leur poser des questions. Vous pouvez aussi vous arrêter avant la fin de l'histoire et leur demander d'imaginer la fin avant de la découvrir.

<https://www.actualitte.com/article/edition/des-centaines-de-livres-jeunesse-a-telecharger-gratuitement/90381>

## MATHS

PS :

Chercher le plus d'objet de la couleur demandée dans la maison . **Vous pouvez continuer en complexifiant les couleurs et essayer de nommer les objets.**

Jouer à la marchande avec des objets de la maison. Vous passez des commandes à votre enfant : Je voudrais 1 livre, 2 gateaux, 4 pièces, 3 fourchettes... (utilisez ce qui est à votre disposition)

Faites en fonction du niveau de votre enfant ( testez d'abord 1,2... puis varier dans le désordre mais concentrez vous sur maximum 3 objets pour le moment.)

-réaliser un algorithme 1-1 : mettre 1 chaussette, 1 cuillère, 1 chaussette, 1 cuillère.... et ainsi de suite.

MS :

-Jouer à des jeux de cartes type bataille.

-Jouer à la marchande avec des objets de la maison. **Vous pouvez maintenant inverser, et faites semblant parfois de vous tromper. Vous pouvez installer un échange avec des jetons ou autres pour simuler que vous achetez ce que vous demandez.**

-Faire un algorithme : 1 cuillères, deux chaussettes, 1 cuillère, 2 chaussettes et on recommence... (ou avec tout autre objet)