

Semaine 1

Echauffement avant une séance d'écriture

Avant de commencer une activité d'écriture...

ÉCHAUFFEMENT DES DOIGTS ET DES MAINS

Avant chaque séance d'écriture, il est important de créer un rituel pendant lequel les élèves vont échauffer les muscles des doigts, du poignet et de la main et adopter une bonne posture pour pouvoir écrire. En plus de préparer leurs muscles, ils vont peu à peu s'approprier mentalement à écrire, à réaliser une activité demandant de la concentration.

En début de séance, il est important d'expliquer aux élèves qu'ils vont écrire. Leur demander alors quelles sont les parties du corps qu'ils vont utiliser et leur amener qu'il vont préparer les muscles de ces parties : mains, doigts, poignets. Il est judicieux de commencer cette activité en chuchotant pour qu'ils soient dans un environnement calme et propice à l'écriture.

Proposer d'abord de petits exercices simples qui peuvent varier d'une séance à l'autre et se complexifier au fur et à mesure de l'année. En fin d'année, les élèves pourront proposer eux-mêmes de petits exercices nouveaux ou connus.

SANS MATÉRIEL

La danse des poignets

Les élèves posent les coudes sur la table, puis bougent les poignets vers l'avant, vers l'arrière, à gauche, à droite, puis les poignets tournent dans un sens, et dans l'autre.

Les fourmis

Les doigts des élèves se transforment en fourmis. Ils avancent et reculent sur la table puis sur leur bras, leur tête, leur jambe...

Les poignets tournent

Les élèves joignent leurs mains, serrent les doigts et tournent les deux poignets liés puis changent de sens.

Les doigts se saluent

Les élèves placent leurs mains face à face. À tour de rôle, les doigts des deux mains se debent toujours en se touchant au niveau de leur extrémité : d'abord les pouces, puis les index... Il est aussi possible de commencer par les auriculaires et d'aller vers le pouce.

Bonjour le pouce

Les coudes sont sur la table. Avec les deux mains simultanément, les élèves amènent leurs doigts à se poser un à un sur le pouce afin de lui faire un bisou pour le saluer. Ils commencent par l'index et terminent par l'auriculaire puis recommencent dans l'autre sens. Ils peuvent essayer de le faire de plus en plus vite au cours de l'année.

Le réveil des doigts

Les élèves ont les poings fermés. Les doigts se réveillent les uns après les autres et sortent, puis gigotent pour se débarrasser.

Le coucher des doigts

Les élèves ont les mains ouvertes avec les doigts écartés. Les doigts se couchent en se posant sur la paume les uns après les autres.

Les instruments de musique

Les élèves jouent du piano avec leurs doigts, lentement puis de plus en plus vite. Ils peuvent également jouer de la guitare, de la harpe, de la flûte. Il est possible de choisir les doigts qu'ils peuvent utiliser.

La gym des doigts

L'enseignant donne des indications : tendus, fléchis. Les élèves font l'exercice avec un ou plusieurs doigts.

Le miroir

L'enseignant effectue des gestes avec poignets, mains et doigts. Par mimétisme, les élèves réalisent les mêmes gestes.

Mains sur table

Les élèves posent les deux mains à plat sur la table. Au signal, ils essaient de lever leurs doigts les uns après les autres en gardant les mains à plat.

La crème

Les élèves simulent l'étalement de crème sur les mains et les doigts. Ils massent chacun des doigts des deux mains, puis les mains entre elles.

AVEC MATÉRIEL

Avec de la pâte

Les élèves pincent de la pâte à modeler non grasse avec le pouce et l'index, puis le pouce et le majeur et ainsi de suite avec les deux mains.

Avec une balle anti-stress

Les élèves malaxent librement la pâte avec une main, puis l'autre. Ils peuvent aussi utiliser les deux mains.

Avec un sac de graines

Les élèves malaxent le sac avec une main, les deux, puis essaient de ressentir les billes avec leurs doigts.

Avec un crayon triangulaire de gros calibre

Les élèves placent le crayon sur la table devant leur main dominante. Ils posent la paume sur la table et font avancer le crayon avec l'extrémité de leurs doigts (jusqu'au bout de la table). Le même exercice peut être exécuté avec les deux mains et deux crayons.

Sens des tracés



S'approprier le langage

liens : mémoire des lettres capitales :

<https://learningapps.org/view10767552>

Jeu des cerceaux miniatures

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ À tour de rôle, les joueurs tirent au sort un mot-image, en scandent les syllabes et déplacent simultanément leur personnage du nombre de syllabes qui constituent le mot (1, 2 ou 3). Le premier arrivé au drapeau est le vainqueur.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment l'ensemble des mots-images utilisés.



ÉTAPE 2

Les élèves piochent un mot-image, le scandent et avancent d'autant de cases que le mot contient de syllabes.





DÉPART



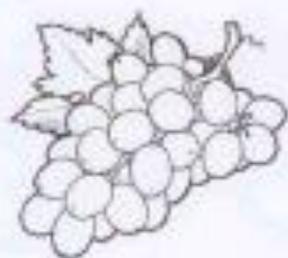
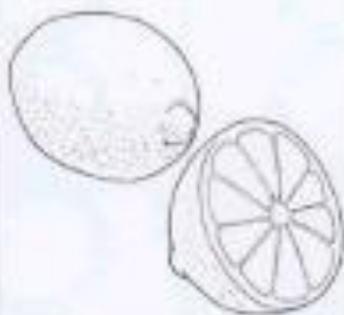
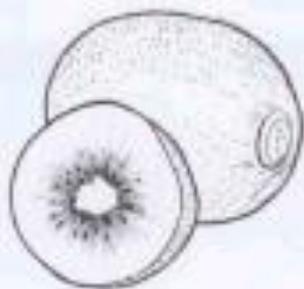
DÉPART



DÉPART



DÉPART





1. Milk

2. Croissant

3. Hamburger

4. Rice

5. Chicken

6. Spaghetti

7. Fruits

8. Pizza

9. Carrot

10. Butter

11. Yogurt

12. Chocolate

Ecrire les lettres combinées

Séance 1

J'OBSERVE Identifier les lettres combinées

- ▶ Amener les élèves à se souvenir des derniers graphismes étudiés. Demander à l'un d'entre eux de dessiner des ponts au tableau, puis afficher l'alphabet.
- ▶ Demander aux élèves d'identifier des lettres contenant des ponts et de repasser dessus en bleu. Les nommer au fur et à mesure.
- ▶ Écrire au tableau les lettres sélectionnées et les nommer: P, B, R, D, U et J.
- ▶ Demander aux élèves si certains ont ces lettres dans leur prénom. Si c'est le cas, écrire les prénoms concernés sous chaque lettre.
- ▶ Nommer et faire chanter les différentes lettres.

- ▶ Amener les élèves à nommer les lettres combinées. Leur demander de les retrouver parmi celles de l'alphabet en capitales d'imprimerie.
- ▶ Leur proposer de réaliser des boudins en pâte à modeler, puis de former les lettres combinées à l'aide de ces boudins.
- ▶ Montrer un exemple.



Séance 2

- ▶ Avant de débiter la séance d'écriture, commencer par réaliser de petits jeux avec les doigts afin d'échauffer les muscles (voir pages 11, 12 et 13).
- ▶ Amener les élèves à nommer les lettres combinées identifiées lors de la séance précédente.
- ▶ Chacun dispose des six lettres à toucher et d'un sac de congélation.
- ▶ Prendre la lettre U et demander aux élèves de trouver une façon d'écrire cette lettre. Leur laisser quelques minutes.
- ▶ Réaliser alors une mise en commun afin de se mettre d'accord sur la façon de tracer la lettre. Il est important de verbaliser le tracé avec les élèves. Par exemple: *pour la lettre P, je commence en haut, je trace un trait vertical qui descend puis en replaçant mon crayon en haut de ce trait, je trace un petit pont qui s'arrête au milieu du trait vertical.*
- ▶ Leur demander de repasser avec l'index sur les lettres à toucher en respectant le sens du tracé puis de tracer les lettres sur le sac en respectant les sens choisis collectivement.



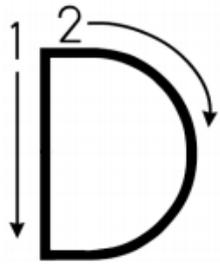
Séance 3

B BALEINE 

B B

B B

 BATEAU



DENT



DAUPHIN

Consigne : écrire le ou les mots indiqués

TOUJOURS RIEN

ARBRE

TULIPE

Activités artistiques



Découvrir les spirales

Séance 1

- Montrer les photos
- laisser votre enfant s'exprimer sur ces photos.
- dire la comptine les escargots affamés.

LES ESCARGOTS AFFAMÉS

Un escargot qui a très faim
Se précipite dans le jardin
Puis lorsqu'il a bien mangé
Rentre le bout de son nez
Et s'enroule, roule, roule

Deux escargots qui ont très faim
Se précipitent dans le jardin
Puis lorsqu'ils ont bien mangé
Rentrent le bout de leur nez
Et s'enroulent, roulent, roulent



Séance 2

Avec du papier aluminium, de la pâte à modeler, des cures pipes, votre enfant réalise une spirale.



Entraînement : tracer des ponts

Étapes



Préparation du support

Consignes : Trace avec un pinceau des traits verticaux en les espaçant sur toute la longueur de la feuille. Change de couleur à chaque tracé.



Des carrés de 6 cm de côté et des bandes de 6 x 2,5 cm sont tracés par l'enseignant.

Consigne : Découpe les carrés sur les traits.



Découpage des bandes.

Consigne : Découpe les bandes sur les traits.



Consigne : Colle les carrés sur la première moitié de la feuille et les bandes sur la seconde.

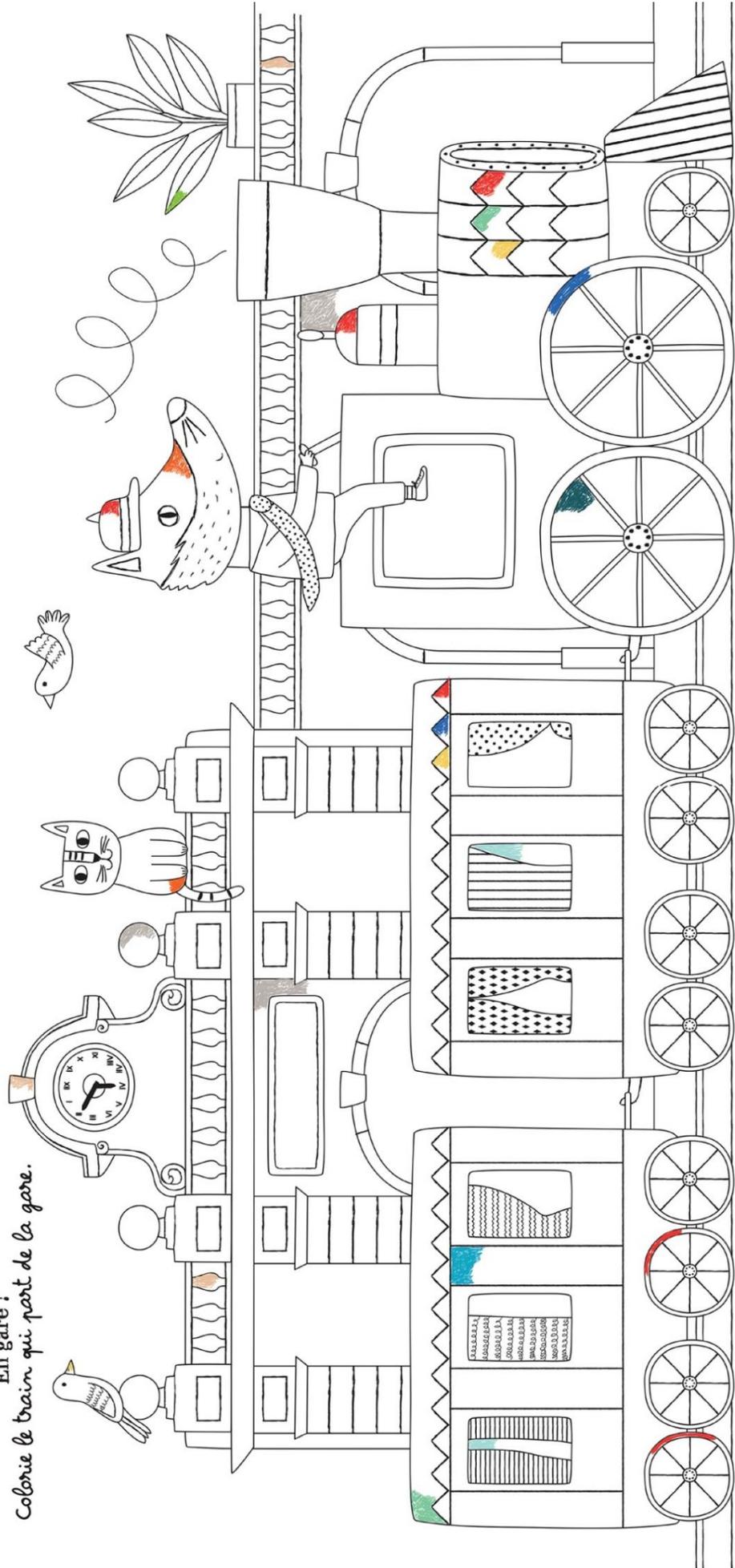


Cet enfant essaie d'adapter son tracé à la hauteur des espaces blancs.

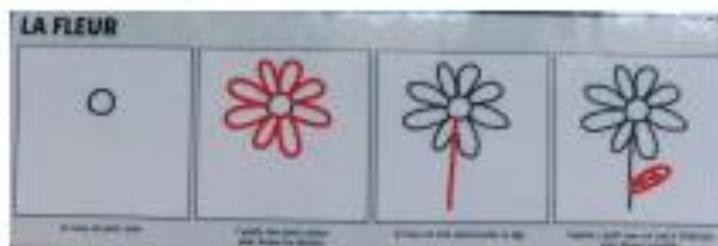
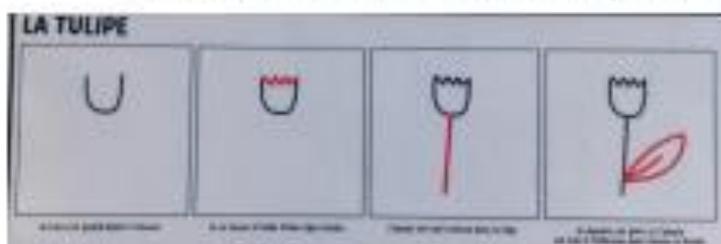


La tâche est effectuée malgré quelques tracés non conformes au sens requis.

En gare !
Colore le train qui part de la gare.



Réaliser un dessin de printemps avec ces animaux et ces fleurs



Explorer le monde

Fondant au chocolat

Pour 6 personnes

- 250 grammes de chocolat noir
- 7 œufs
- 225 grammes de sucre en poudre
- 100 grammes de farine
- 225 grammes de beurre
- beurre et farine pour les ramequins



Préparation



1. Préchauffe le four à 180°C (thermostat 6). Dans une casserole à feu très doux, fais fondre le chocolat et le beurre.



2. Bats énergiquement les œufs et le sucre, jusqu'à l'obtention d'une pâte mousseuse. Mélange délicatement le chocolat fondu à la préparation et incorpore, peu à peu, la farine tout en mélangeant.

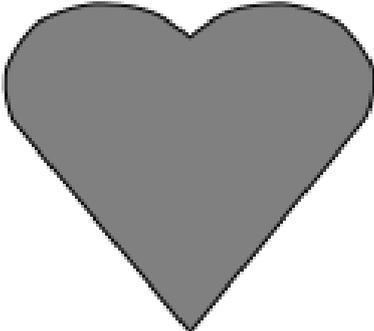
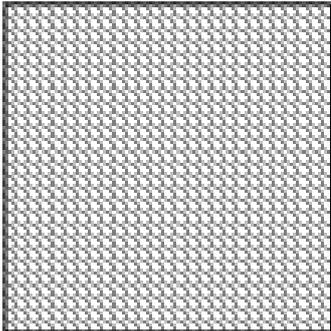
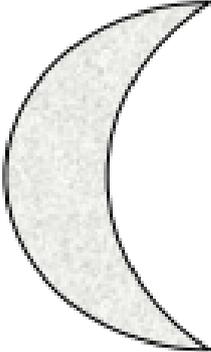
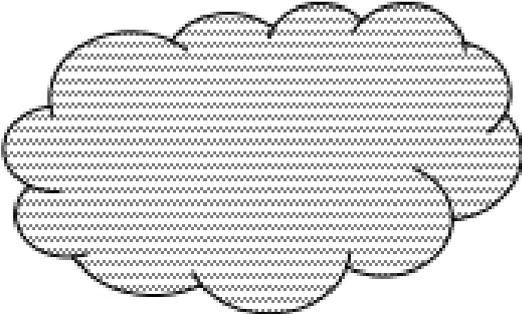
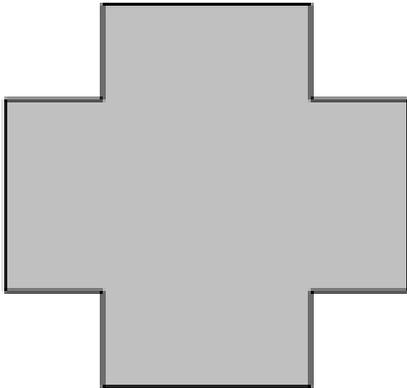
3. Verse la pâte dans des petits ramequins beurrés et farinés.



4. Laisse-les cuire 8 à 10 minutes. Démoule délicatement et sers aussitôt.



Consigne : Découper les formes



MS PS pêcher à la pince

- 1 barquette contenant de l'eau placée à un endroit donné dans la classe
- 1 pince à spaghetti
- des bouchons
- des billes
- de petits morceaux de feutrine
- 1 assiette en plastique

L'enfant pêche les objets avec la pince

Je saisis les objets avec la pince et je les place dans l'assiette. Lorsque j'ai terminé, je remets les objets dans la barquette et la pince sur l'assiette.

Variantes: utiliser la pince pour saisir des billes, des bouchons, des petits morceaux de feutrine, des petits objets...



Activités physiques

La petite plante qui pousse

Un petit exercice qui améliore la notion d'équilibre, ouvre la cage thoracique et donc ventile les poumons. Une invitation à laisser s'exprimer sa joie de vivre!



1 Le front posé au sol, le corps bien ramassé, les bras sur les côtés, tu es une toute petite graine, bien à l'abri sous la terre, qui attend la fin de l'hiver.

2 La graine est bien nourrie, elle sent qu'elle grossit... Le haut de ton corps se soulève petit à petit.



5 Tes bras continuent de monter, tes mains restent relâchées.

6 Puis tes bras s'étirent vers le ciel, tu poses un pied à terre et tu pousses sur ton pied. La tige de la plante est devenue puissante.



3 Grâce à l'eau et à la lumière, la graine est maintenant sortie de terre. Tu es bien installé sur tes genoux, les bras relâchés.

4 Puis tes bras s'écartent sur les côtés, comme deux petites tiges qui commencent à pousser.



7 Elle grandit... Elle grandit tellement, qu'elle devient une plante magnifique !



8 Les pieds bien enfoncés dans le sol, les feuilles étirées vers le ciel. Comme tu es belle!

Danse et fitness - 25 minutes

Vidéo proposant un mélange de danse, Zumba et fitness, qui motivera et donnera envie de bouger à votre enfant.

https://www.youtube.com/watch?v=Yt0wuk_bOXI&feature=emb_title

Activités musicales

Le p'tit printemps

Le p'tit printemps
Tout vert, tout vert,
Remplace l'hiver
Tout blanc, tout blanc,
C'est un moineau
Tout gris, tout gris,
Qui me l'a dit
Qui me l'a dit.

Quand l'hiver fond
V'là le gazon,
J'ai plus besoin d'mes mitaines
Youpi !

Pas de glaçon
Sous le balcon
Le froid qui pique est parti
Youpi ! Youpi, youpi, youpi !

Activités mathématiques

Comparer des quantités en jouant à la bataille avec ces cartes à découper.



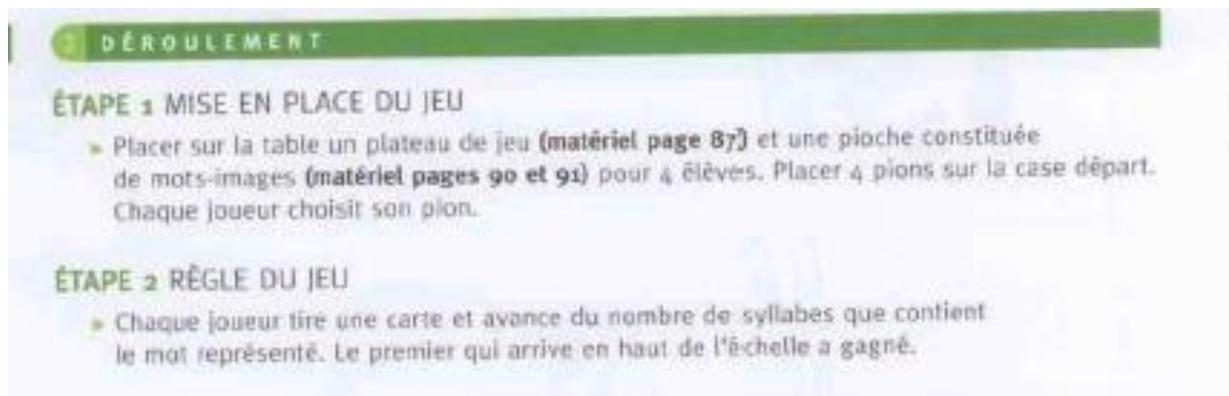


-Jouer à Halli Galli (jeu en annexe à découper).

Semaine 2

S'approprier le langage

Jeu : Au feu les pompiers



DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer sur la table un plateau de jeu (matériel page 87) et une pioche constituée de mots-images (matériel pages 90 et 91) pour 4 élèves. Placer 4 pions sur la case départ. Chaque joueur choisit son pion.

ÉTAPE 2 RÉGLE DU JEU

- Chaque joueur tire une carte et avance du nombre de syllabes que contient le mot représenté. Le premier qui arrive en haut de l'échelle a gagné.



BUCKET

CHILD

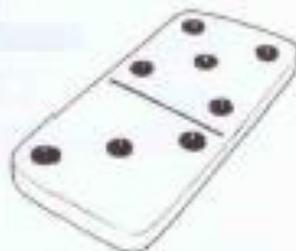
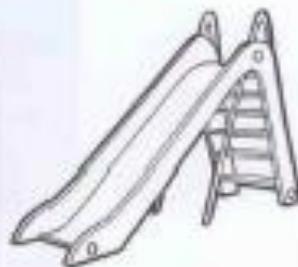
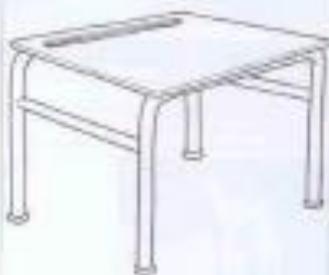
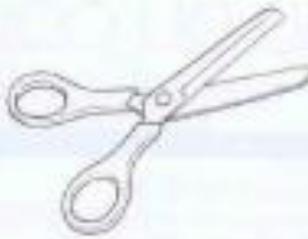
WATERING CAN



VITLORO

VITLORO

VITLORO



www.italy.it

www.italy.it

www.italy.it

Ecrire le mot (une lettre par case).

SOLEIL



--	--	--	--	--	--

Dessinemoiunehistoire.net

MUGUET



--	--	--	--	--	--

Dessinemoiunehistoire.net

RADIS



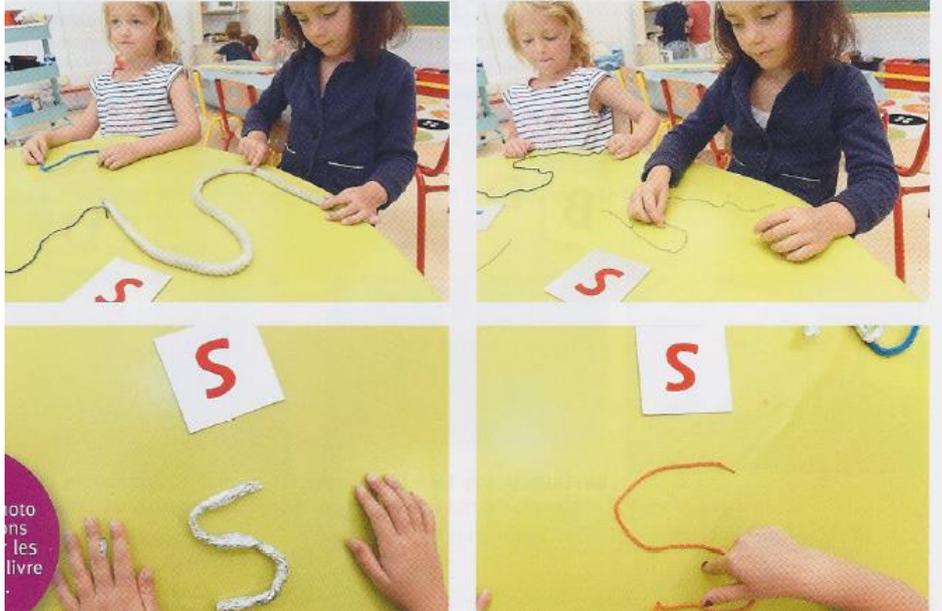
--	--	--	--	--	--

Dessinemoiunehistoire.net

Apprendre à écrire la lettre S

Séance 1

- ▶ Expliquer qu'il s'agit de la lettre S. Rechercher cette lettre dans les prénoms de la classe.
- ▶ Leur demander ensuite de réaliser des S avec le matériel proposé. Aider les élèves à former le premier S. Insister sur l'orientation de la lettre.
- ▶ Les élèves ayant réussi peuvent expliquer leur démarche aux autres lors d'une mise en commun.



Séance 2

- ▶ Dans un deuxième temps, donner à chaque élève une barquette avec du sable coloré. Celle-ci contient deux bouchons en plastique qui ont été collés au préalable l'un en dessous de l'autre avec un pistolet à colle.



- ▶ Montrer à chaque élève comment tracer la lettre S en s'aidant des bouchons.
- ▶ Dans un troisième temps, proposer aux élèves de réaliser le même exercice sur l'ardoise, en ayant comme inducteur deux aimants. Si l'ardoise n'est pas aimantée, il est possible d'utiliser des bouchons et de les fixer à l'aide de pâte à fixer.
- ▶ Leur demander de tracer plusieurs fois la lettre S avec les inducteurs.

Activités artistiques

Tracer des spirales

Séance 1

L'adulte trace une spirale noire sur une feuille blanche. Votre enfant trace des spirales (au pastel ou au crayon de couleur) en suivant celle que vous avez tracés.



Séance 2

Tracer des spirales plus petites. Sur cette production, vous pourrez coller la comptine « les escargots affamés ».

► Leur proposer d'illustrer cette comptine. Pour cela, ils réalisent avec leur index des empreintes espacées puis tracent à l'aide d'un feutre une spirale autour de chaque empreinte en changeant de couleur.

Entraînement : tracer des ponts

Étapes



Préparation du support

Consigne : À la peinture, fais trois ronds qui se touchent autour de chaque pont rose.



Le tracé des ponts est accolé aux ronds en peinture.

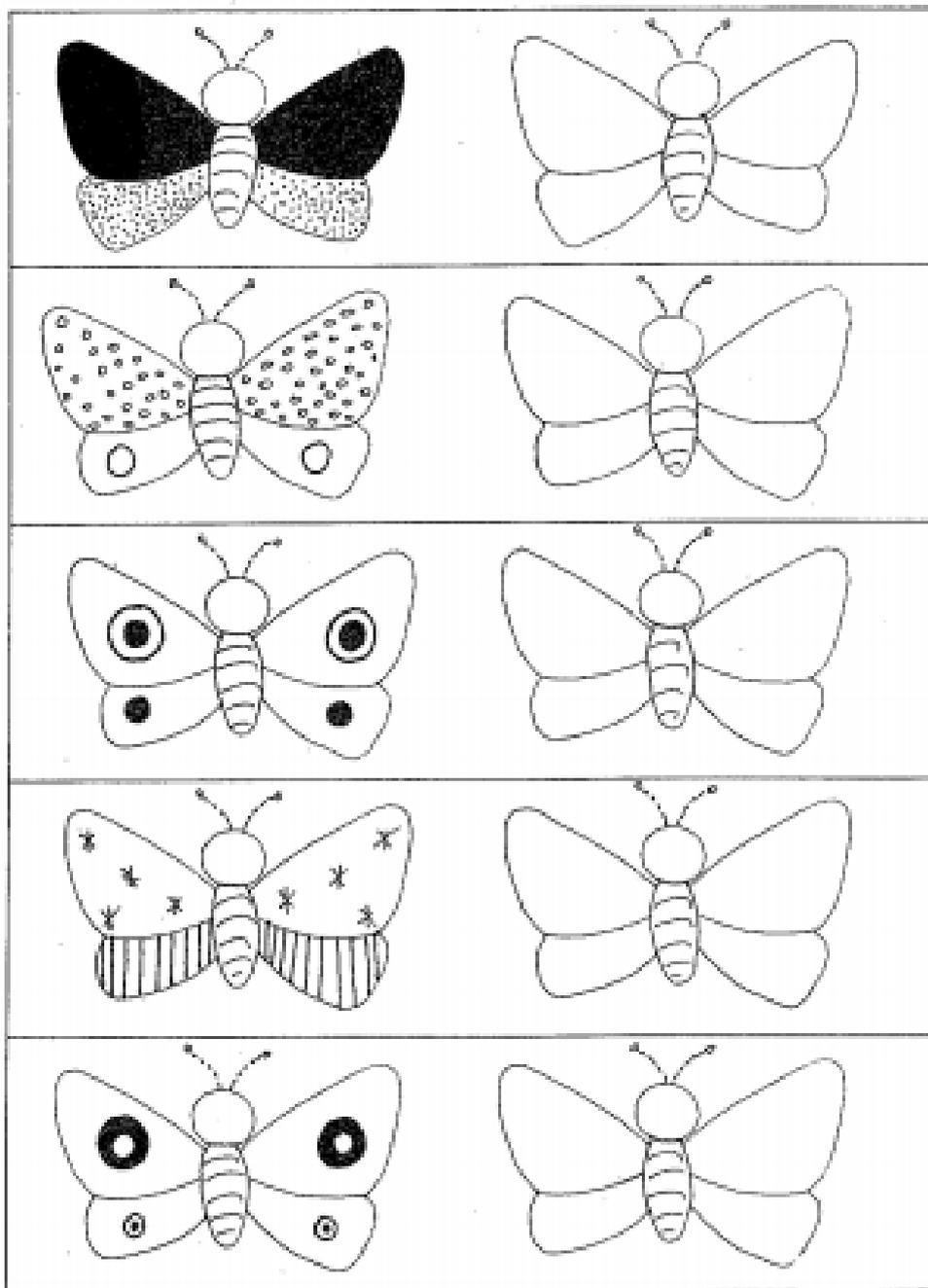


Malgré quelques chevauchements, l'enfant maîtrise l'espace qui lui est soumis. Les trajectoires sont respectées et le geste est relativement régulier.



Les consignes ont été respectées. Quelques imperfections en bas et en haut de la feuille sont à noter.

Regarde bien le papillon de gauche et reproduis les mêmes dessins sur le papillon de droite.

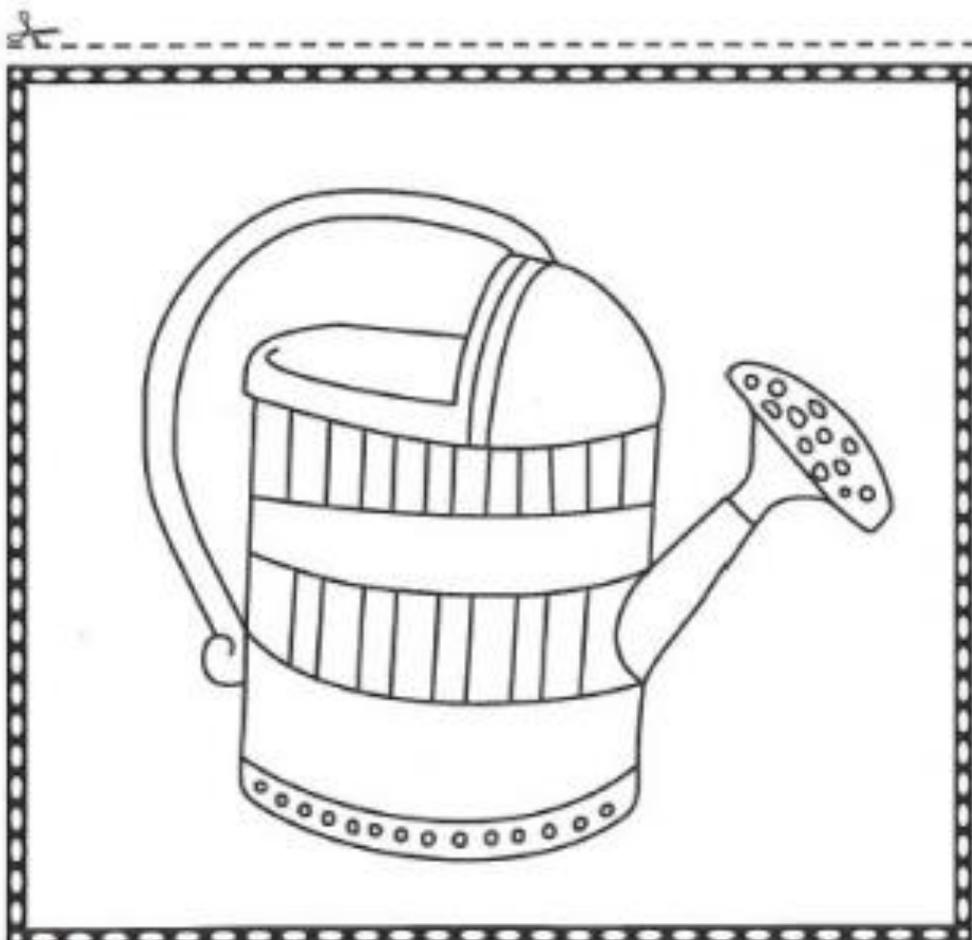
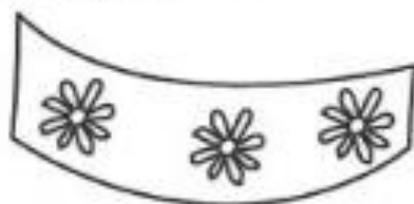


Activité artistique : peindre des tulipes en réalisant des traces de fourchette. Les tiges sont tracées au pinceau.



ACTIVITES ARTISTIQUES

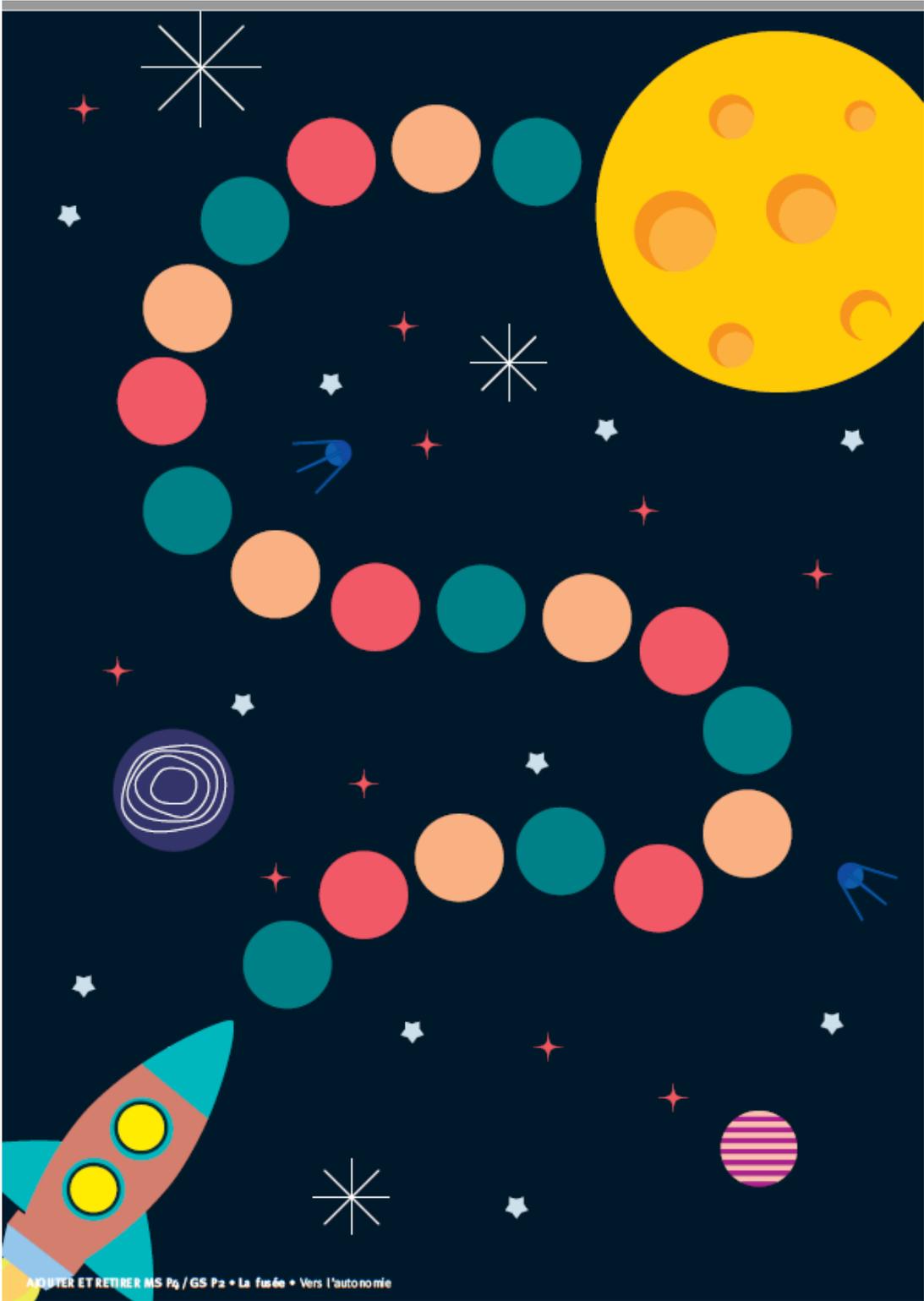
Je colorie, je découpe et j'assemble.



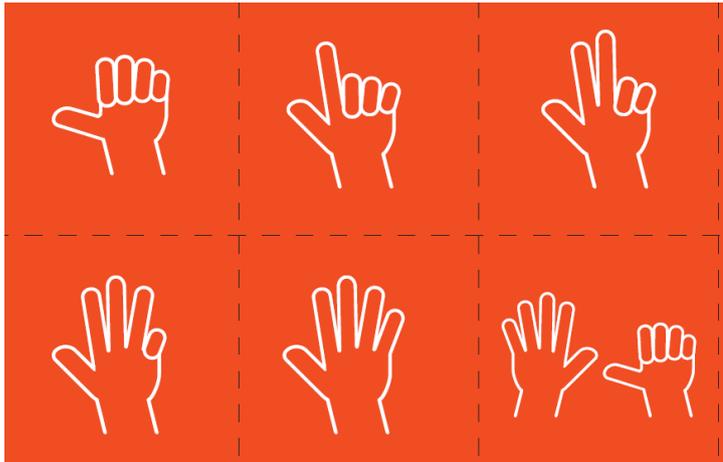
ACTIVITES MATHÉMATIQUES

<p>marquons que 5</p>	<p>5</p>	<p>pollinis que 5</p>	<p>Combien y a-t-il de soleils dans chaque case?</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				<p>COLORIABLE MARIQUE</p>										
	<p>Eneurs</p>	<p>lent</p>		<p>avec aide</p>										
<p>normal</p>	<p>rapide</p>	<p>seul</p>												

Jeu de la fusée : retirer 1



ACQUYER ET RETIRER MS P4 / GS P2 • La fusée • Vers l'autonomie



P4 - P2 retirer

...un

- 1 sac à bouchon
- 1 figurine
- 1 bouchon vert
- 1 bouchon rouge
- 1 planche À la Lune
- 6 petites cartes: Constellations des étoiles de 1 à 6

Le jeu consiste à tirer une carte et un bouchon. Si le bouchon est vert, l'avance du nombre de cases indiqué sur la carte. S'il est rouge, je retire un au nombre indiqué sur la carte et j'avance de ce nombre de cases. Le but est d'arriver sur la Lune. Lorsque j'ai terminé, je range tout le matériel à sa place.

www.cerise-30.com
des activités pour 3-5 ans
www.cerise-30.com

Jeu : côté et sommets

Réaliser un assemblage des formes découpées (annexe 1)

Phase 1 Assembler les formes par les sommets

- Repérer les sommets avec son doigt. Sentir que c'est « pointu ».
- Réaliser collectivement puis individuellement une figure où toutes les pièces se touchent par un sommet.

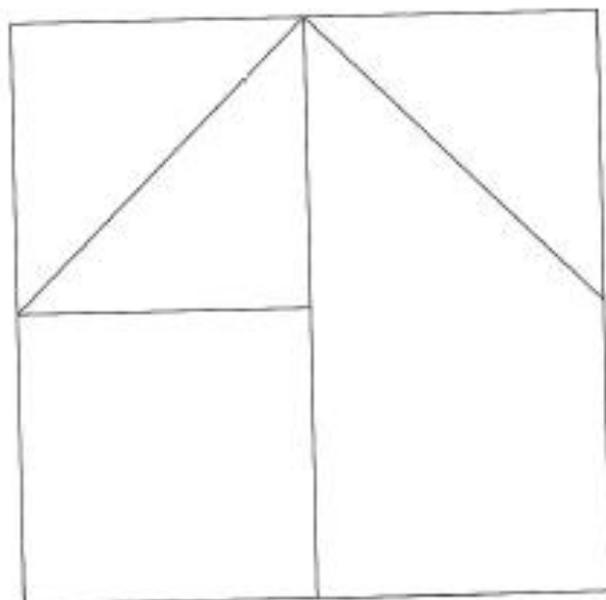
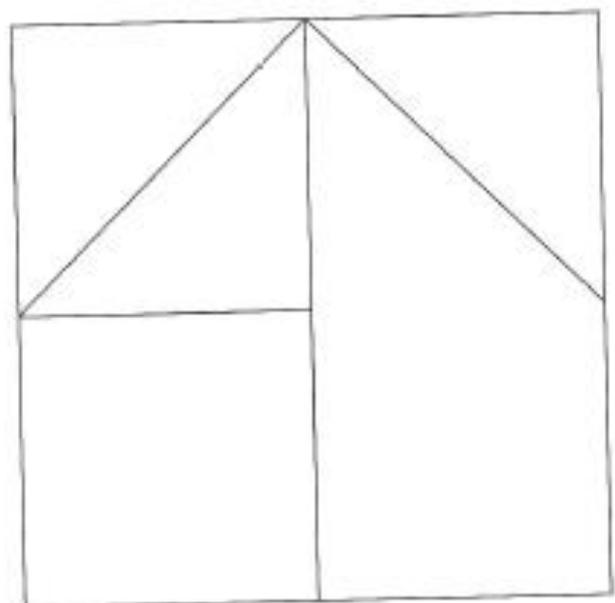
Phase 2 Assembler les formes par les côtés

- Faire le tour des pièces du puzzle avec son doigt pour repérer les côtés.
- Réaliser une figure où toutes les pièces se touchent par un côté.

MATÉRIEL

Côtés et sommets.

Reproduire le puzzle de MÀI MÉLO sur de la cartoline et le plastifier.





œuf mimosa poussin

L'œuf mimosa est un classique ! Une façon de manger les œufs que les enfants adorent. Nous vous proposons d'ajouter une touche d'originalité dans votre recette d'œuf mimosa en les présentant sous forme de petits poussins qui sortent de l'œuf. Les enfants vont adorer. Une bonne idée de recette pour Pâques ou le printemps.

Ingrédients pour 4 œufs :

- 4 œufs
- de la mayonnaise :
 - 1 jaune d'œuf
 - de la moutarde
 - de l'huile
 - du jus de citron

Et pour la décoration :

- Des olives noires
- Une carotte

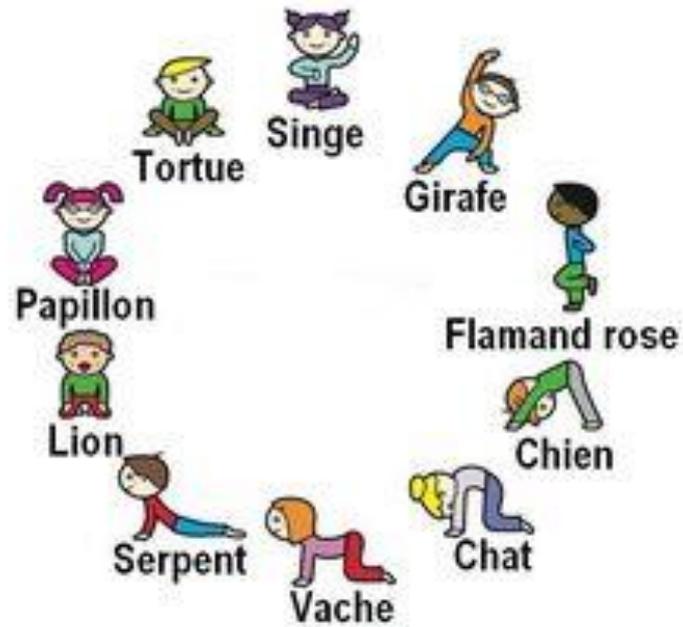
Préparation :

1. Commencez par faire cuire vos œufs dans de l'eau bouillante pendant 10 min.
2. Plongez les directement dans l'eau froide. Cela arrêtera la cuisson.
3. Pendant ce temps, dans un saladier, mettez le jaune d'œuf et ajoutez une demi-cuillère à soupe de moutarde et mélangez.
4. Tout en continuant à mélanger énergiquement, ajoutez 6 cuillères à soupe d'huile.
5. Une fois que votre mayonnaise est bien liée, salez et poivrez.
6. Sortez vos œufs de l'eau froide et enlevez la coquille.
7. Avec un couteau pointu, il va falloir découper l'œuf en forme de coquille ouverte.
8. Enlevez le jaune à l'aide d'une petite cuillère et ajoutez-le à la préparation.
9. Mélangez bien la préparation.
10. Mettez la préparation dans l'œuf et refermez-le.
11. Prenez votre carotte et vos olives et découpez des petits morceaux afin de faire les yeux et le bec du poussin.
12. Il ne vous reste plus qu'à les poser délicatement sur l'œuf mimosa.
13. Votre petit poussin est prêt !

Petite astuce : N'hésitez pas à découper la base de l'œuf afin que celui-ci tienne debout.

Activités physiques

Essayer de faire chaque posture et de la tenir quelques secondes.



Semaine 3

S'approprier le langage

-réaliser quotidiennement le loto des lettres (activité donnée avant les vacances).

Séance 1 : « Quelle syllabe d'attaque ? »

Objectif : Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

- Jour 1** **Étape 1 :** Vous munir d'un bâton et d'une éponge. Les montrer à votre enfant. Demander à votre enfant de nommer ces deux objets. Lui demander ensuite de scander les syllabes de ces deux mots :
bâ-ton : 2 syllabes é-ponge : 2 syllabes
Répéter ces deux mots en « tenant » plus longtemps la première syllabe :
bâaaaaaaa-ton / éééééééééééé-pon-ge
Présenter à votre enfant le **diaporama n°1** joint (montrer image par image).
Pour chaque image, l'enfant doit scander les syllabes du mot puis dire à votre enfant : « est-ce que la première syllabe de ce mot est BA de « bâton » ou é de « éponge » ? (si besoin, insistez sur la première syllabe)
Si on entend « ba » comme dans « bâton », mettre un jeton (ou tout autre objet en votre possession) à côté du bâton. Inversement, si on entend « é », comme dans « éponge », mettre un jeton à côté de l'éponge.
Faire de même avec toutes les images du diaporama. A la fin du jeu, faire compter les jetons du bâton et ceux de l'éponge. Qui en a le plus ? Est-ce l'éponge ou le bâton qui a gagné ?
Pour prolonger ce jeu, vous pouvez demander à votre enfant s'il connaît d'autres mots ayant comme syllabe d'attaque la syllabe « é » ou la syllabe « ba ».
- Jour 2** **Étape 2 :** Même jeu mais cette fois-ci, il se fera entièrement oralement (sans diaporama).
Vous munir d'un cahier et d'un papier. Comme lors de la première étape, demander à votre enfant de nommer ces deux objets. Lui demander ensuite de scander les syllabes de ces deux mots :
ca-hier : 2 syllabes pa-pier : 2 syllabes
Répéter ces deux mots en insistant sur la syllabe d'attaque : caaaaaa-hier / paaaaaaa-pier.
Dire les mots suivants à votre enfant :
carotte – parapluie – camion – papillon – panier – canard – parachute – carré – camembert – cabane – panneau – parasol – cacahuète – calendrier – paquebot – cadeau – café
Pour chaque mot, votre enfant doit placer un jeton (ou pion, ou tout autre objet) soit sur le cahier soit sur le papier en fonction de la syllabe d'attaque du mot donné.
A la fin du jeu, compter le nombre de jetons pour voir qui du papier ou du cahier a « gagné ».
Demander ensuite à votre enfant s'il connaît d'autres mots ayant ces syllabes d'attaque.

Variante : vous pouvez repropoer cette étape 2 à votre enfant avec d'autres mots, faisant travailler d'autres syllabes d'attaque (exemple : pyjama / mouchoir)
des mots commençant par pi : pirate – piscine – pile – pilule – pirouette
des mots commençant par mou : mouton – mouche – moustique – mousse – moule – moufle

Diaporama 1



Ecrire le mot (une lettre par case).

HERBE



--	--	--	--	--	--

Dessinmoiunehistoire.net, Matthew Cole/Shutterstock.com

LILAS



--	--	--	--	--	--

Dessinmoiunehistoire.net

FLEUR



--	--	--	--	--	--

Dessinmoiunehistoire.net

J

JUPE



J J

J J



JONQUILLE

S

SOLEIL



S S

S S



SUCETTE

LANGAGE

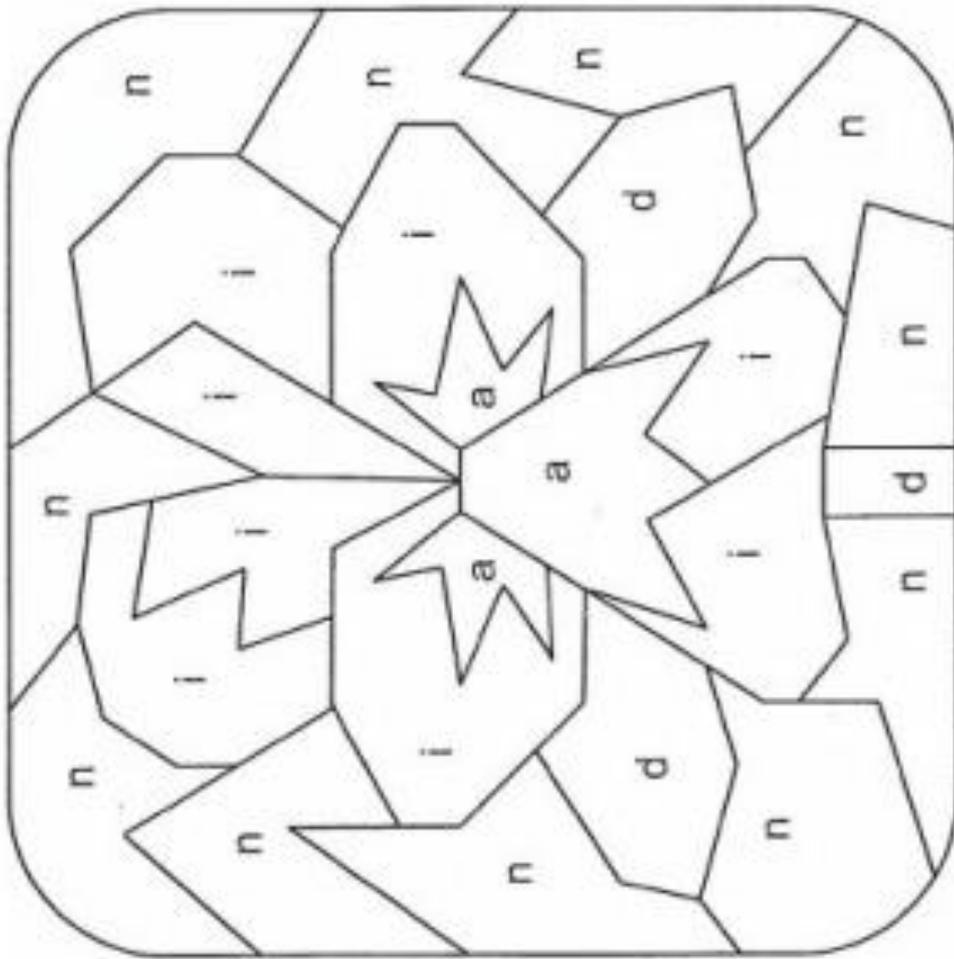
👁️ Observe le code des couleurs puis colorie les cases.

d vert

i violet

a rose

n jaune



Activités artistiques

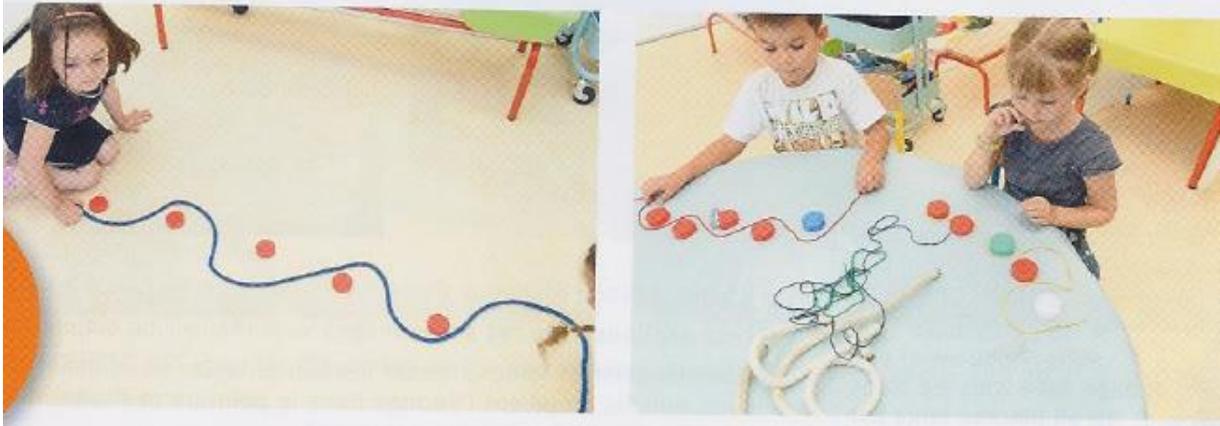
Découverte des lignes sinueuses

Séance 1

Votre enfant s'exprime librement sur les photos (dans le dossier) que vous lui montrez. Vous pouvez ensuite mettre en valeur les lignes sinueuses et les nommer pour qu'il acquiert le sens de ces mots.

Votre enfant réalise des lignes sinueuses avec différents outils.

- ▶ Dans un second temps, ils placent des petits jetons ou des boutons afin de former une ligne sinueuse avec une cordelette autour de ces nouveaux objets.



Séance 2

Vous tracez une ligne sinueuse et votre enfant doit en réaliser sous la vôtre en suivant la forme.



Entraînement : tracer des ponts

Étapes



Préparation du support, à réaliser la veille, l'enseignant a tracé deux ponts au début de la feuille en variant les couleurs.

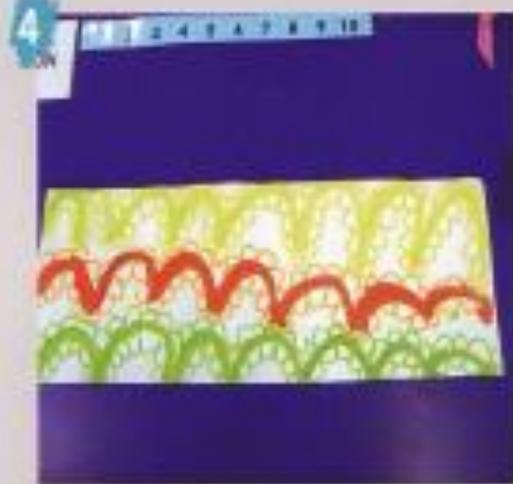
Consigne : Continue, de la même couleur, les lignes de ponts commencées.



Cet enfant a commencé par la ligne au-dessous. Le geste semble assuré.



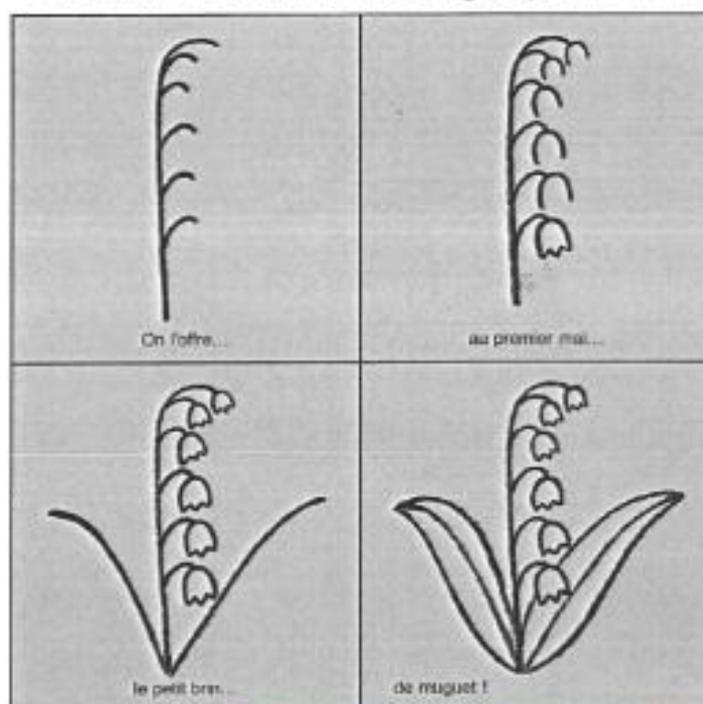
L'enfant adapte son geste à la tâche demandée.



Les objectifs sont globalement atteints.

ACTIVITES ARTISTIQUES

Fais un dessin avec un brin de muguet pour le 1^{er} mai



ACTIVITES ARTISTIQUES

Réalisons des fleurs pour le printemps
Activité artistique et travail sur les ronds

Un collage de fleurs colorées

Matériel

Des feuilles de couleurs ou blanches que votre enfant peut colorier
Une feuille blanche
Des ciseaux
De la colle
Un feutre noir (même plusieurs avec les pointes de différentes tailles)



Les étapes

Etape 1 tracer des ronds de différentes tailles et les découper. Des grands, des petits, des moyens ... Et on varie les couleurs. Il faut qu'on ait du choix pour créer nos fleurs par la suite.



Etape 2 : on va créer le centre des fleurs en superposant les ronds du plus grand au plus petit. On mélange les couleurs pour mettre de la gaieté sur notre création. Avant de passer au collage, on prépare pour visualiser le rendu, changer si besoin ...



Une fois que l'enfant a placé comme il faut ses ronds, on peut passer au collage.

Etape 3 : on va créer les tiges, les pétales, la déco du paysage à l'aide des feutres noirs. On laisse aller la créativité de l'enfant qui peut décorer comme il le souhaite. Créer de grandes pétales, des petites. Faire des tiges épaisses, fines... A lui de faire selon ses envies.



Le résultat



A vous de jouer !!!!

ACTIVITES MATHÉMATIQUES

1. L'ordre des nombres de 1 à 10

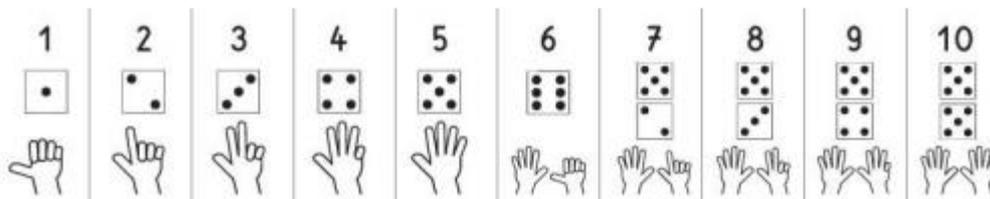
Matériel :

bande de carton + pinces à linge avec les nombres de 1 à 10 écrits dessus.

Bande des nombres

lien : <https://learningapps.org/view10603667>

Tout en comptant jusqu'à 10, j'accroche dans l'ordre les pinces sur le carton. Je vérifie mon travail en utilisant la bande des représentations des nombres. Si je le souhaite je peux me rendre sur learningapps pour faire le jeu des maillots de 1 à 10



Activité géométrique

Vous avez besoin du puzzle de la semaine 2.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Repérer des côtés de même longueur

Phase 1 Chercher les pièces qui ont un côté de même longueur

- Chercher quelles pièces peuvent s'assembler de manière à ce que les 2 côtés qui se touchent aient la même longueur, « que ça ne dépasse pas ».

Phase 2 Assembler des pièces

- Réaliser une forme en assemblant plusieurs pièces du puzzle par les côtés de même longueur.

L'enseignant propose ensuite de relever le défi de réussir à assembler les 5 pièces du puzzle du Méli Mélo par les côtés de même longueur.

● ÉTAPE 2 Jouer au jeu des longueurs

RÈGLE DU JEU POUR 4 À 6 JOUEURS

Chacun son tour, chaque joueur pose une pièce de son puzzle pour construire une figure collective. Chaque pièce doit toucher les autres par un ou plusieurs côtés de même longueur. Le premier qui arrive à poser toutes ses pièces gagne.



AJOUTER ET RETIRER MS P4/GS P2 • Le plongeur • Vers l'autonomie

ACTIVITES MATHÉMATIQUES

3. Ecrire les chiffres de 0 à 5



Matériel (Annexe 1) :

- 1 barquette contenant du sable, de la semaille...
- Modèles des chiffres de 0 à 5.
- Ardoise et feutre ardoise.

Je commence par repasser avec mon doigt sur les modèles des chiffres de 0 à 5. Je dois bien respecter le sens de tracé de chaque chiffre.

Lorsque je maîtrise les tracés, je peux passer à l'entraînement sur l'ardoise en n'oubliant pas à quel endroit il faut commencer le tracé et dans quel sens il faut tourner.



Explorer le monde

Smoothie pomme-kiwis

Ingédients

- 1 pomme de votre choix (granny smith pour plus d'acidité, golden pour plus de douceur)
- 2 ou 3 kiwis
- 1 yaourt nature
- miel
- de l'eau.



Préparation

Pour faire votre smoothie pomme kiwi :

- Épluchez les fruits et coupez-les grossièrement.
- Mettez-les dans un blender, ajoutez le yaourt nature, une ou deux cuillère(s) à soupe de miel (selon votre goût) et mixez.
- Selon la consistance souhaitée, ajoutez de l'eau et mixez à nouveau.
- Servez le smoothie pomme kiwi bien frais !

M 5 ps pincer
pour essorer



- 1 bol contenant de l'eau
- 1 bol vide
- 1 petite éponge végétale



J'absorbe l'eau du premier bol avec mon éponge. Je l'essore au-dessus du second bol en le pinçant avec trois doigts jusqu'à ce que le premier bol soit complètement vide. Lorsque j'ai terminé, je range tout le matériel à sa place.

L'enfant réussit à presser l'éponge pour évincer l'eau.

COMPTINES ET CHANSONS

La maison toute ronde

Rémi Guichard



J'ai une maison toute ronde
Avec un escalier
Si vous voulez la visiter
Bougez les pieds



Une fois dans la cuisine
Des gâteaux, des tartines
Si vous voulez vous régaler
Clapuez la langue



Filons dans le grenier
La sorcière croque des limaces
Si vous ne voulez pas en manger
Faites une grimace



Allons dans le jardin
Une tortue, des lapins
Si vous voulez qu'ils partent plus loin



Frappez les mains (bis)



Semaine 4

Découverte des lettres scriptes

Séance 1

- ▶ Afficher l'alphabet au tableau (**coffret ou DVD-Rom**).
- ▶ Demander aux élèves de nommer les lettres connues.
- ▶ Poser sur le tapis les lettres en script (**matériel page 153 ou DVD-Rom**). Les laisser s'exprimer.
- ▶ Leur expliquer qu'il s'agit des lettres de l'alphabet en écriture scripte.
- ▶ Leur demander d'associer les deux types de lettres en posant la carte de la lettre scripte à côté de la lettre en capitale à l'aide d'un morceau de pâte à fixe.
- ▶ Certaines lettres vont être plus faciles à associer que d'autres: c, u, v, w, x, y, z, o, p, i.
- ▶ Si nécessaire, les aider pour les autres.
- ▶ Amener les élèves à comparer les formes des lettres dans les deux types d'écriture. Identifier les différences et les similitudes.
- ▶ Chanter la chanson de l'alphabet pour terminer la séance.



Séance 2

- ▶ Demander aux élèves de trier les lettres en fonction de leur type. Placer les lettres en capitales dans une boîte et les scriptes dans une autre.

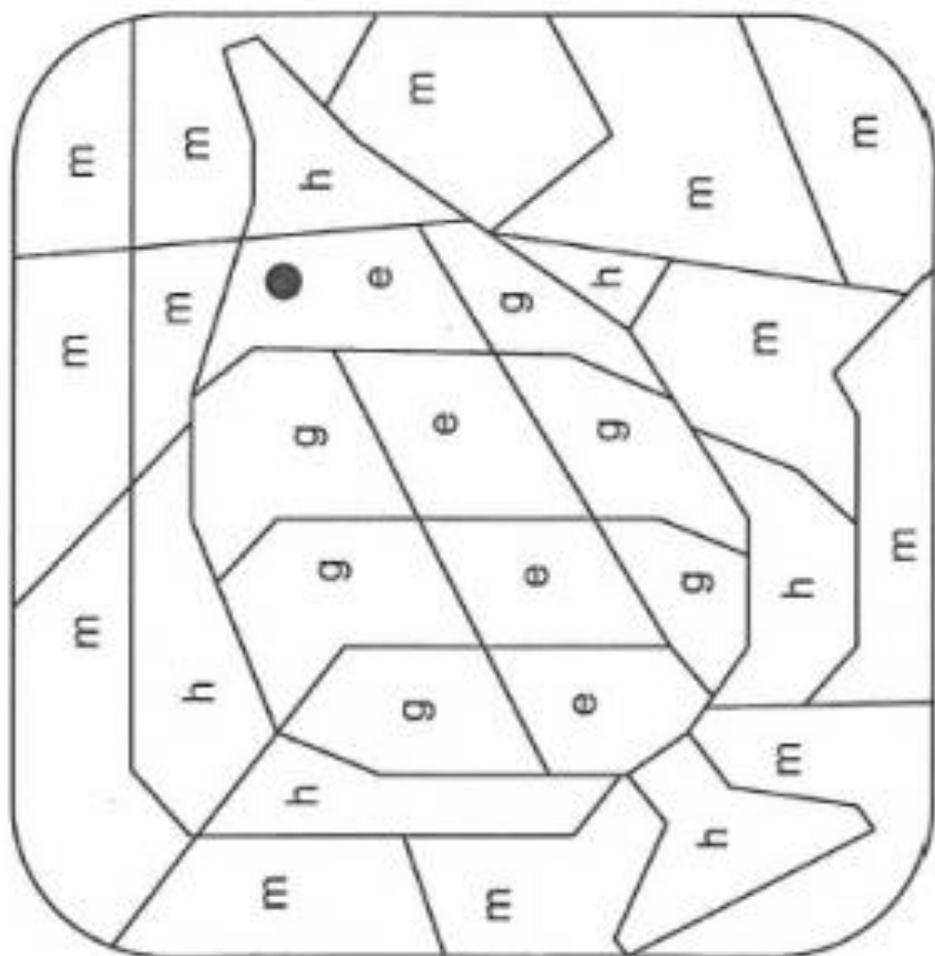


- ▶ Si besoin, ils peuvent s'aider de l'alphabet sur lequel figurent les deux écritures.

LANGAGE

Observe le code des couleurs puis colorie les cases.

h	jaune
e	rose
g	violet
m	bleu



Séance 2 : « Familles de syllabes d'attaque »

Objectif : Identifier la syllabe d'attaque d'un mot



Étape 1 : Présenter à votre enfant le **diaporama n°2** joint.

Sur chaque « diapositive », il y a plusieurs images. Faire nommer chacune de ces images en les scandant.

Demander à votre enfant ce que ces mots ont en commun en insistant sur l'articulation des mots (se mettre d'accord pour dire que tous ces mots commencent par la même syllabe).

Si votre enfant a du mal, insister sur la première syllabe.

Faire de même pour chaque diapositive.

A la fin de chaque diapositive, demander à votre enfant s'il connaît d'autres mots commençant par la même syllabe d'attaque.

Étape 2 : Présenter à votre enfant le **diaporama n°3** joint.

Il s'agit du même diaporama que le précédent sauf qu'un intrus s'est glissé dans chaque famille. A votre enfant, de le retrouver ! (en montrant l'intrus avec son doigt après avoir prononcé le nom de tous les mots de la « diapositive »)

Ecrire le mot en suivant le modèle (une lettre par case).

BULBE



Five empty rounded rectangular boxes for writing the letters of the word 'BULBE'.

Dessinemoiunehistoire.net, Sasimoto/Shutterstock.com

OISEAU



Six empty rounded rectangular boxes for writing the letters of the word 'OISEAU'.

Dessinemoiunehistoire.net, Sasimoto/Shutterstock.com

ROSE



Four empty rounded rectangular boxes for writing the letters of the word 'ROSE'.

Dessinemoiunehistoire.net



POMME

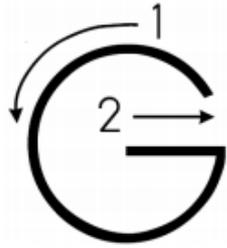


PP

PP



PANDA



GIRAFE



G G

G G



GALETTE

Tracer des lignes sinueuses

Séance 1

- ▶ Donner une barquette de sable à chaque élève.
- ▶ Leur demander d'aligner quatre bouchons dans le sable en les espaçant.
- ▶ Leur demander de tracer des lignes sinueuses entre les bouchons à l'aide des différents outils proposés.
- ▶ Observer collectivement les tracés obtenus.



Vous pouvez remplacer le sable par de la farine.

Séance 2

- ▶ Donner ensuite à chaque élève un personnage avec une éponge.
- ▶ Leur expliquer que ces personnages vont réaliser un slalom autour des bouchons.
- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves tester en utilisant uniquement le personnage, sans peinture, puis ils mouillent l'éponge dans la peinture et réalisent à nouveau le geste sinueux autour des bouchons afin de laisser un tracé.
- ▶ Ils déplacent les bouchons plus bas sur la bande et réitèrent le tracé en changeant de couleur.



DIFFÉRENCIATION Tenir la main des élèves les moins performants afin qu'ils ressentent le geste. Les élèves les plus performants peuvent enlever les bouchons et tracer des vagues en ayant comme inducteur leur premier tracé.

Entraînement : tracer des ponts

Étapes



Préparation du support

Consigne : Découpe les demi-ronds et colle-les sans qu'ils se touchent sur toute la feuille jaune.



Les demi-ronds sont correctement répartis sur la feuille.



Le geste est assuré. La feuille est bien positionnée.

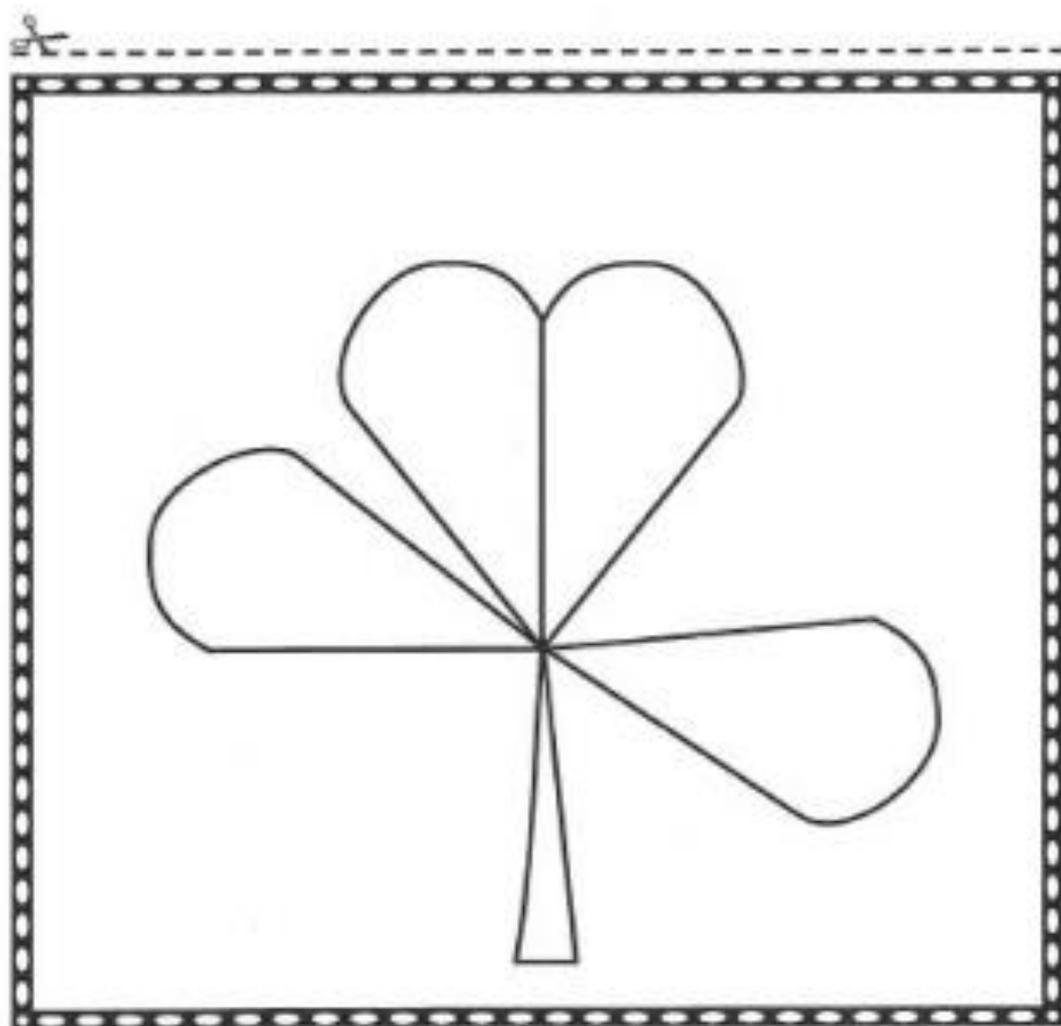
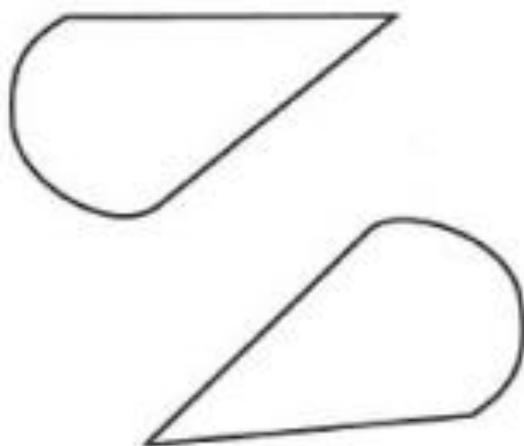


La main droite va devoir se repositionner pour changer l'orientation du tracé sans bouger la feuille.



Les tracés sont réguliers. L'enseignant a vérifié que le support est resté immobile.

Je colorie, je découpe et j'assemble.



Je colorie et je fais attention de ne pas dépasser.



Activité mathématique

Séance 1 : réaliser une collection organisée.

Le but de cette activité est que votre enfant arrive à organiser son dénombrement.

● ÉTAPE 1 Dénombrer en suivant une ligne

Avec les chenilles et les serpents (matériel page 108)

Chaque élève reçoit le dessin de la chenille ou du serpent et une boîte de jetons.

Une feuille avec les prénoms des enfants du groupe est collée au dos de chaque chenille.

- Prendre dans sa boîte autant de jetons qu'il y a de ronds sur la chenille.
- Poser les jetons à côtés de la chenille. Placer les jetons sur la chenille lorsqu'on pense avoir pris la bonne quantité.
- Remettre les jetons dans sa boîte si on a réussi et coller une gommette en face de son prénom au dos de la chenille. Recommencer avec une autre chenille.
- Expliquer comment on a procédé.
- Retenir que pour compter les ronds de la chenille, il faut utiliser la suite des nombres en pointant chaque rond une seule fois en suivant la ligne. Retenir qu'il faut dire les mots de la suite des nombres en même temps que l'on pointe et qu'il faut garder en mémoire le dernier nombre dit.
- Retenir que pour prendre les jetons, il faut les compter en les déplaçant et s'arrêter au bon nombre.

● ÉTAPE 2 Dénombrer en organisant son comptage

Avec les châteaux et les dessins avec des bâtonnets (matériel pages 109 et 110).

La consigne reste la même mais les élèves doivent organiser un parcours pour éviter de compter 2 fois le même objet.

- Expliquer comment on a procédé : étapes du comptage avec point de départ et sens du comptage.

Avec les poissons et les papillons (matériel page 111)

La consigne reste la même, mais les élèves peuvent faire des marques au feutre sur les supports si besoin.

- Expliquer et retenir comment utiliser le marquage des objets à compter.
- Chercher « juste ce qu'il faut » de gommettes carrées pour qu'il y ait une gommette sur chaque fenêtre du château (document élève page 112).
- Colorier autant de jetons qu'il y a de ronds sur le serpent (document élève page 113).

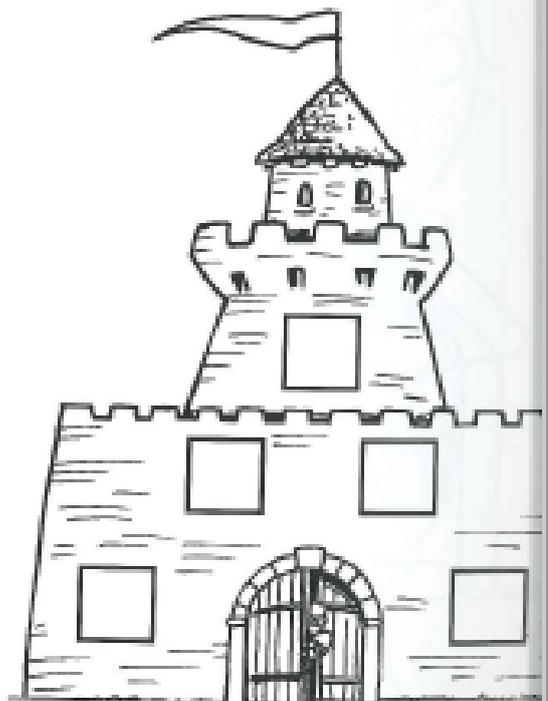
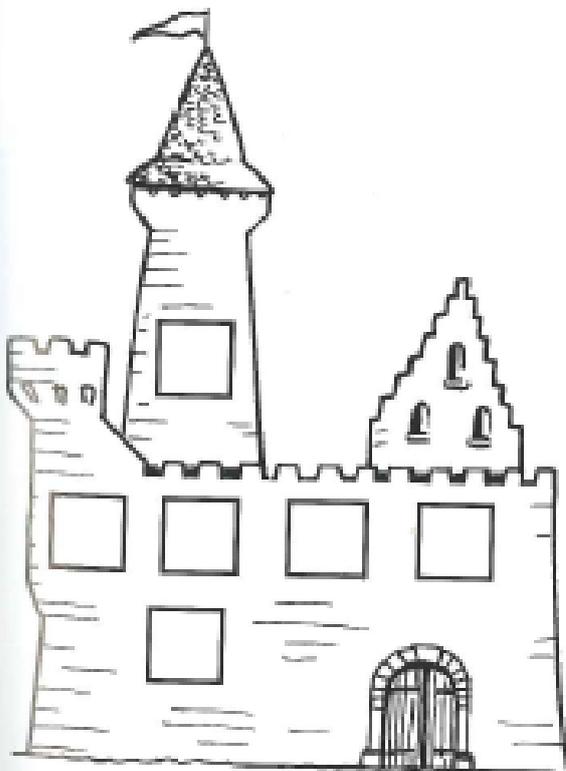
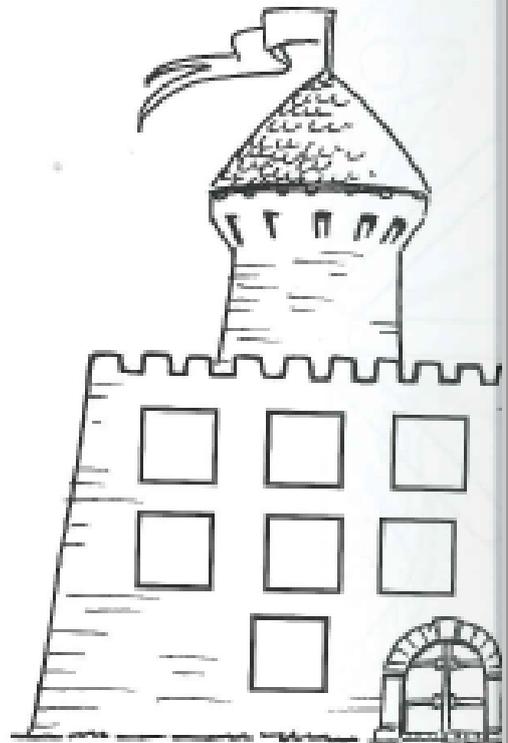
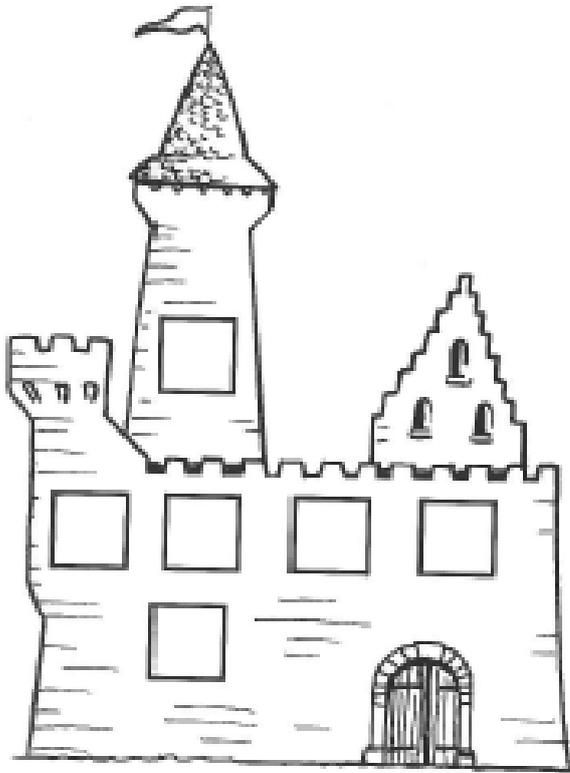
Les chenilles et les serpents.



MATÉRIEL

Collections organisées.

Les châteaux.



Collections organisées

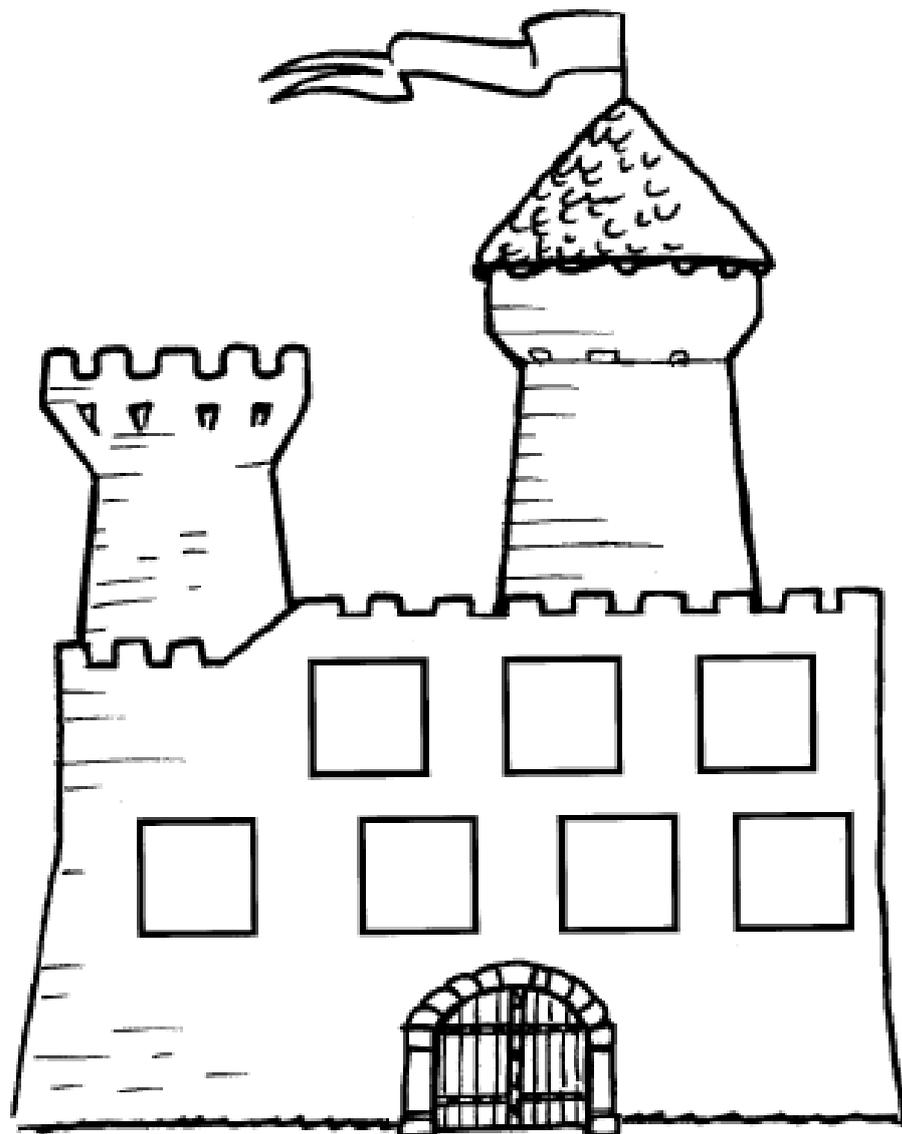
Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Résoudre des problèmes de quantités.

DATE

Cherche juste ce qu'il faut de gommettes carrées pour qu'il y ait une gommette sur chaque fenêtre du château.

Place chaque gommette sur chaque fenêtre.



Collections organisées

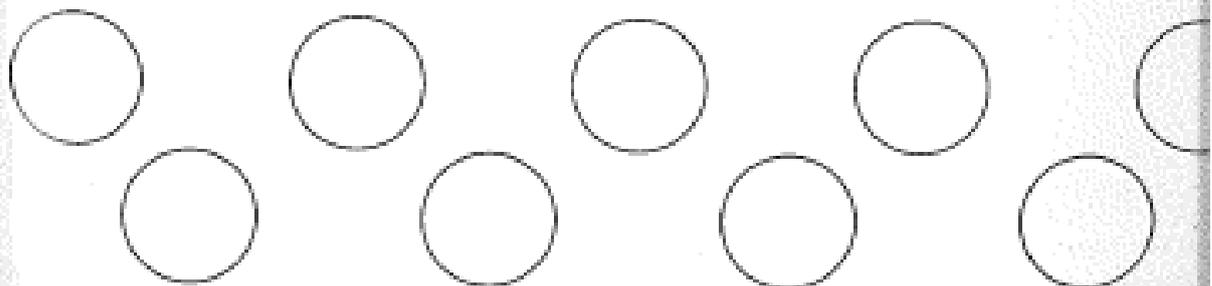
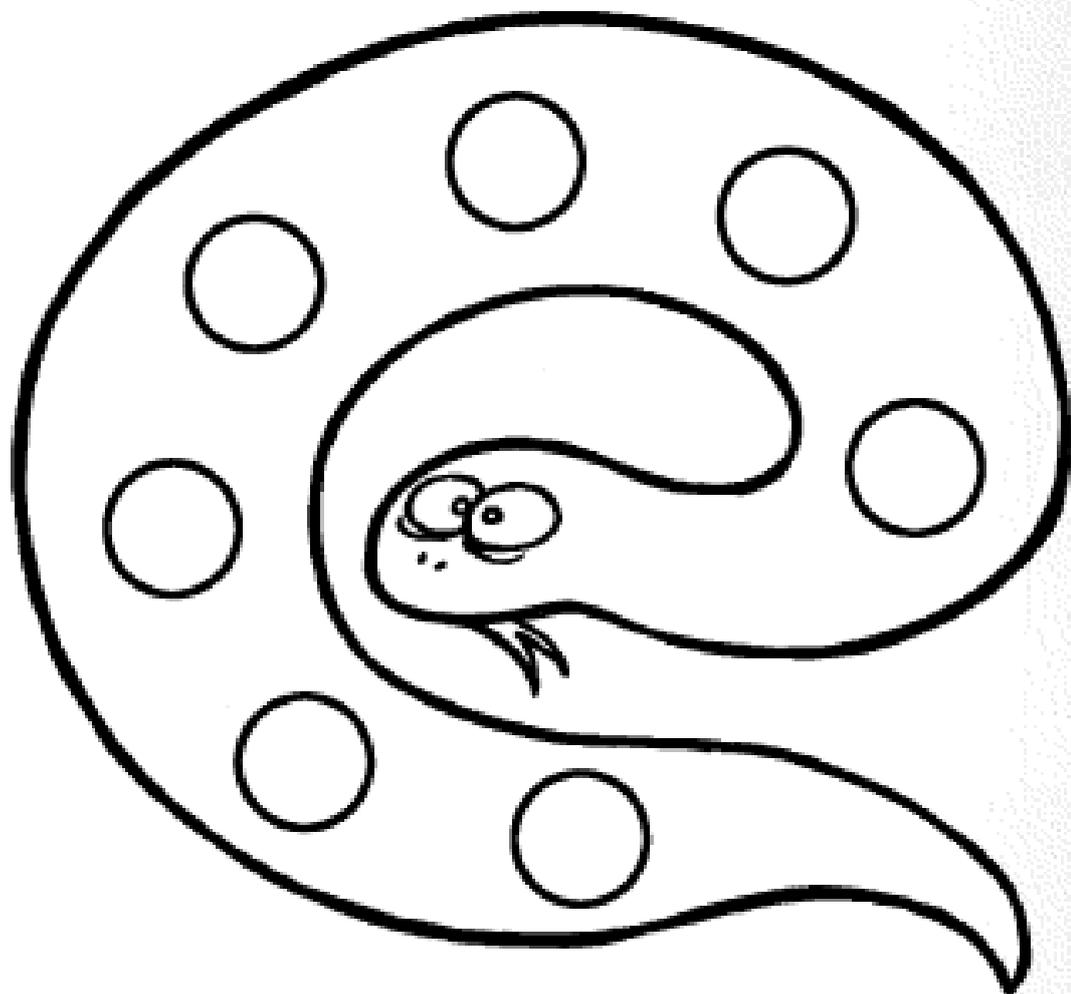
Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE

Résoudre des problèmes de quantités.

DATE

Colorie autant de jetons qu'il y a de ronds sur le serpent.



P4 > P5 Identifier et poursuivre
...un algorithme à 3 couleurs



- 3 Clipo® de 3 couleurs différentes assemblés entre eux
- des Clipo® identiques de 3 couleurs différentes

MON CARNET DE SUIV
des apprentissages à l'école maternelle
Je prends soin de cette activité
à l'école élémentaire page 24



J'observe l'algorithme et je le poursuis. Lorsque j'ai terminé, je décroche les Clipo® en laissant les trois premiers attachés, puis je range tout le matériel à sa place.

Variante Remplacer les Clipo® par des perles, des Lego®, des bouchons ou des pinces à linge.

PROLONGEMENT Réaliser l'activité avec des objets de taille différente: petit/moyen/grand.

2. Dessiner des empilements de formes:

Matériel (Annexe 3) :

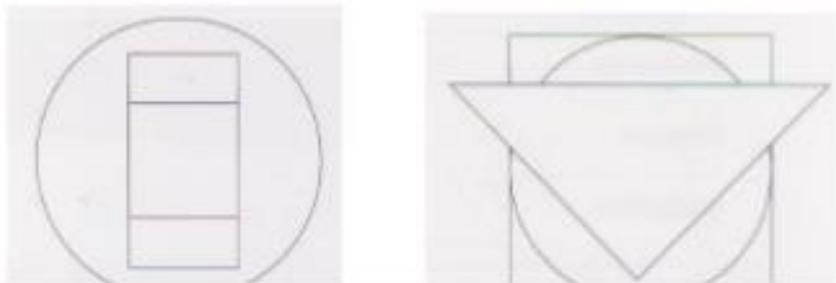
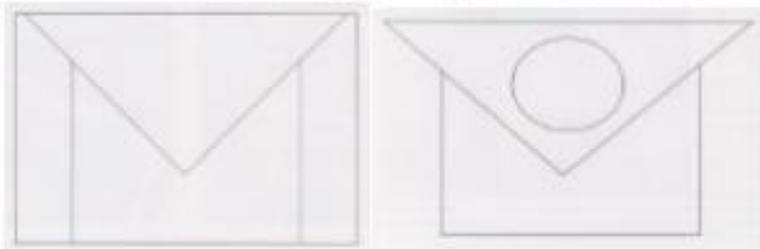
- formes à reproduire ou imprimer + modèles d'empilement.
- feutres, crayons, modèles vierges.

L'adulte qui s'occupe de moi me donne une dizaine de formes géométriques simples. Je manipule ces formes et j'essaie de les empiler. J'en choisis 4 et je réalise une construction en ne cachant aucune forme entièrement.

Essayer de reproduire les modèles d'empilement en les décrivant (le grand carré est sous le petit triangle). Créer de nouveaux modèles et les dessiner pour les reproduire plus tard (vus de dessus).



Modèles à reproduire :



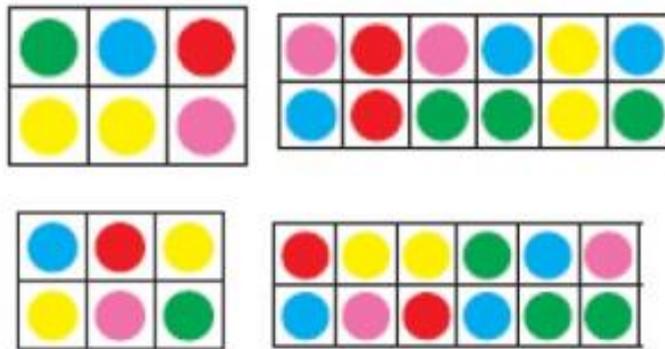
Explorer le monde

Reproduire des positions dans un quadrillage.



Matériel (Annexe 2) :
2 boîtes à œufs (6 et 12) +
perles ou bouchons ou pompons +
modèles en annexe.

Je range les bouchons dans les boîtes à œufs en respectant à la fois les couleurs et les emplacements du modèle.



Reconstituer un visage.

Matériel :
Chutes de papier coloré + feuille + ciseaux + colle.

Je découpe dans les chutes de papier des formes qui vont me permettre de reconstituer un visage. Je ne dois oublier aucune partie : yeux, sourcils, nez, joue, bouche, oreilles, cheveux. Je peux finir en rajoutant des éléments aux feutres comme des lunettes ou des grains de beauté.

EXPLORER LE MONDE

Classer les images selon qu'il s'agit du jour ou de la nuit.



Images à découper et à placer sur l'image du jour ou de la nuit.
Ces images sont également un support de langage faites les décrire à votre enfant avant de lui demander ou le placer.





Tarte soleil italienne

Ingrédients

- 2 pâtes feuilletées
- 70 g de tomates séchées
- 150 g de ricotta
- 100 g de parmesan
- 1 œuf



Préparation

- Sur un premier disque de pâte, déposez la ricotta (en laissant environ 2cm de bord vides), les tomates séchées coupées en petits morceaux et 50 grammes de parmesan.
- Sur le bord vide, déposez un peu d'eau au doigt ou au pinceau.
- Posez le deuxième disque de pâte feuilletée sur le premier en soudant bien les bords.
- Badigeonnez d'œuf fouetté.
- Au centre de la pâte, déposez un verre d'eau retourné.
- A l'aide d'un couteau bien aiguisé, coupez la pâte en 24 (d'abord en 4, puis en 2, puis en 3).
- Puis formez les torsades, en roulant les morceaux de pâte sur eux-mêmes (attention à ne pas trop tourner, ils risqueraient de se casser). Saupoudrez avec les 50 grammes de parmesan restants.
- Mettez au four pendant 30 min à 200°C.

Activité musicale



Printemps

Chante Printemps
L'oiseau batifole
L'herbe folle sourit
La fleur endormie
s'étire gaiement
Chante Printemps

Anne-Marie Chapouton

