

GS	6, 8 et 9 avril			
<p><b>Mobiliser le langage</b></p>	<p>Le machin : avec les illustrations de l'album que je vous ai envoyé (bien difficilement), demandez à votre enfant de vous raconter l'histoire.</p>	<p>Écriture : nous avons commencé en classe à apprendre à écrire les lettres o, r, œ, z en attaché. Nous avons décrit leur forme, ils se sont entraînés à les écrire au tableau et les ont formées en pâte à modeler.</p> <p>-observez et décrivez les lettres avec votre enfant puis tracez chacune des lettres devant lui.</p> <p>- demandez lui de les tracer les unes après les autres dans de la farine ou du sable avec son doigt puis sur ardoise, puis sur feuille avec un feutre fin.</p> <p>Le principe de l'écriture en cursif est de rendre l'écriture fluide et rapide, c'est pour cela qu'il faut lever le crayon le moins possible. La plupart des lettres s'écrivent sans lever le crayon sauf : d, i, j, p, t, œ</p> <p>Je vous joins des documents d'écriture des lettres, elles ne sont pas à faire faire à vos enfants mais elles vous permettront de savoir le sens du tracé de chacune d'elles.</p>	<p>Phonologie : Nous avons travaillé, ces dernières semaines, sur le repérage des sons voyelles dans les mots : <b>les sons A E I O U</b></p> <p>petits jeux en ligne de consolidation : <a href="https://www.maxetom.com/lecture-cp-maternelle-gs/">https://www.maxetom.com/lecture-cp-maternelle-gs/</a></p>	<p>graphisme/arts visuels (à faire sur plusieurs jours)</p> <p>Je vous ai joints un fichier contenant des modèles de dessins par étapes. Ne sélectionnez que les fleurs.</p> <p>-Demandez à votre enfant d'en choisir 4.</p> <p>-Faites lui décrire chacune d'elles : les étapes du dessin, les formes dessinées</p> <p>- votre enfant s'entraîne à les dessiner sur une ardoise, quand le résultat lui plaît, il les dessine sur une feuille au crayon de papier, puis les peint à la gouache, ou mieux si vous avez, à l'aquarelle.</p> <div data-bbox="1733 884 1973 1043" data-label="Image"> </div> <p>- préparation du fond : mélanger de la peinture jaune et bleue avec un peu de farine : votre enfant recouvre une grande feuille de dessin au gros pinceau. Puis avec le manche de ce même pinceau, il trace dans la peinture fraîche les brins d'herbes représentés par des</p>
	<p><b>JEU DE KIM : Retrouver le dessin disparu</b> Matériel : 10 dessins/images.</p>	<p>Les lettres de l'alphabet : jeux en ligne pour associer les lettres dans les différentes</p>		

	<p>(nombre à adapter à votre enfant).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommez ce qui est représenté sur les dessins</li> <li>- étalez les sur la table.</li> <li>- Demandez à votre enfant de fermer les yeux. Pendant ce temps, prenez l'un des dessins et demandez_lui lequel a disparu !</li> <li>- Recommencez tant que le jeu l'amuse</li> </ul>	<p>écritures :  <a href="http://www.maxetom.com/memory-de-lalphabet-02">http://www.maxetom.com/memory-de-lalphabet-02</a>  <a href="http://www.maxetom.com/memory-de-lalphabet-03">http://www.maxetom.com/memory-de-lalphabet-03</a></p>		<p>traits verticaux.  - découpez les fleurs puis les coller sur le fond réalisé et sec !.</p>
<p><b>Structurer sa pensée</b></p>	<p><b>Activités à réitérer :</b>  <b>reconnaître les écritures chiffrées des nombres jusqu'à 20</b>  <b>matériel : bande numérique, ardoise</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cachez un nombre sur la bande numérique, votre enfant doit le retrouver et l'écrire sur ardoise</li> <li>- demandez quel nombre se trouve avant 15, après 17...votre enfant doit l'écrire sur ardoise. (il peut s'aider de la bande si besoin)</li> </ul> <p><b>compter jusqu'à 20:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une boîte à chaussure, des objets : laissez tomber un à un les objets dans la boîte, votre enfant compte en même temps puis vous dit le nombre d'objets tombés, <b>vérifiez en comptant ensemble les objets dans la boîte</b></li> <li>- <b>chasse aux objets : donnez des missions à votre enfant : ex : va me chercher 11 fourchettes, 18 fleurs... vérifier ensemble.</b></li> </ul>	<p>Tracer à la règle  Nous avons bien commencé en classe à apprendre à tracer à la règle. Je vous propose cette activité pour réactiver les connaissances.  Sur une feuille blanche, placez autant de points noirs que vous le souhaitez. Votre enfant, à l'aide de sa règle, doit relier tous les points les uns avec les autres. Il peut changer de couleurs autant de fois qu'il le souhaite.  Une fois le travail terminé. Proposez à votre enfant de décorer son travail en réalisant des graphismes qu'il connaît.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VMACBMT9_rs">https://www.youtube.com/watch?v=VMACBMT9_rs</a>  je vous ai mis également quelques fiches supplémentaires.</p>		
<p>Motricité fine  Manipulation  activités</p>	<p><b>-Diverses activités de découpage</b>  <b>-pâte à modeler : boudins, boule, réaliser des modèles</b>  <b>- jeux de société</b></p>			

diverses				
Motricité voici quelques idées : à vous de piocher	<p><b>Les déménageurs allongés :</b> votre enfant est allongé (sur un tapis ou une serviette). A ses pieds se trouvent différents objets (peluches, jouets), à sa tête un bac ou un carton. Il doit attraper les objets avec les pieds et les déposer dans le carton. Plus les objets sont petits, plus le jeu est difficile. Possibilité de concours, de défis...A 2 ou plus.</p>	<p><b>Ballons de baudruche :</b> Chercher toutes les façons de jouer avec le ballon : - en le tenant par le noeud, - en le repoussant avec la main, la tête, le coude, le dos de la main.... - en le tapant, vers le haut, vers le bas, devant soi. Proposer de « faire voler » le ballon afin qu'ils ne touchent jamais le sol (10 min). Finir la séance par un <b>ballon câlin</b> : l'enfant est allongé sur le dos. Il fait rouler son ballon sur son corps. Ensuite l'enfant énonce à haute voix les différentes parties du corps rencontrées : cuisse, genou...</p>	<p><b>Danse : Jeu de la statue</b> Une musique et c'est partie ! Lorsque la musique démarre, l'enfant danse et bouge à sa guise. Quand vous coupez le son, il doit s'arrêter net et se figer comme une statue dans une posture originale. Variantes : -changer de posture à chaque arrêt -varier la hauteur de la posture (debout, assis, au sol) -inventer des statues bizarres</p>	<p>Attention aux requins Recouvrez le plancher de votre salon (l'océan infesté de requins) d'objets sur lesquels il pourra se déplacer sans toucher le sol (sinon, il se fera mordre par les requins) : des coussins, une serviette pliée, une petite valise solide, une caisse retournée etc. Il s'agit de se déplacer en prenant le temps de bien poser les appuis</p>
			<p>La marche des animaux Jouer à ramper comme un serpent, à sauter comme une grenouille, à galoper comme un cheval ou à marcher à quatre pattes comme un ours. A l'intérieur comme à l'extérieur !</p>	<p>Le sac L'enfant doit poser un sac de graines en équilibre sur sa tête et marcher d'un point A à un point B sans le faire tomber. Lorsqu'il semble contrôler la situation, rallongez un peu le parcours ou rendez le plus difficile en y ajoutant des virages ou des objets à contourner.</p>