

TPS/ PS

Motricité fine
Manipulation

activités
diverses

Modeler des colombins et fabriquer une échelle :

Il existe deux techniques. Soit l'enfant prend un morceau de pâte à modeler et le roule entre ses mains (ce qui développe le geste à partir du poignet) soit il le fait rouler d'avant en arrière entre sa main et la table (ce qui développe le geste à partir du coude).

L'enfant réalise une échelle avec ou sans modèle



**Matériel : pinces à linge, bol
accrocher les pinces à linge tout autour
du bol**

6,7,8 avril

Modeler les boules :

Comme pour les colombins ; prendre un morceau de pâte à modeler et le faire rouler avec un geste circulaire entre ses mains (développer le geste au niveau du poignet) ou sur la table avec une main (à partir du coude).

Réaliser des modèles de pâte à modeler.

Découpage :

Découper des colombins de pâte à modeler de plus en plus petits.

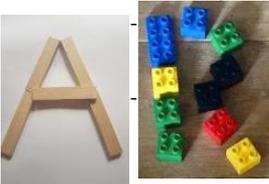


Tracer des traits épais droits au feutre sur une feuille dans le sens de la largeur (feuille en position portrait).

- Découper des bandes de papier, veiller à la tenue des ciseaux.
- pour certains la tenue des ciseaux est quasiment maîtrisée, vous pouvez dans ce cas, complexifier les formes à découper.

Attraper des objets avec une pince : attraper de différentes sortes d'objets (graines, perles, cubes) avec toutes sortes de pinces (à épiler, à salade, à cornichon, à servir, à compresses...)



<p>Mobiliser le langage</p>	<p>JEU DE KIM : Retrouver le dessin disparu Matériel : 6 dessins/images. (nombre à adapter à votre enfant). - Nommez ce qui est représenté sur les dessins - étalez les sur la table. - Demandez à votre enfant de fermer les yeux. Pendant ce temps, prenez l'un des dessins et demandez_lui lequel a disparu ! - Recommencez tant que le jeu l'amuse</p>	<p>Former son initiale : Avec des objets de la maison (jouets, légos, kaplas, pâtes, couverts, sucres) en s'aidant d'un modèle ou pas. (vous pouvez former le prénom en entier en fonction de l'intérêt et des capacités de votre enfant)</p>	<p>Entraîner l'écoute : Percevoir et localiser des sons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - localiser la source d'un bruit dans l'espace proche : vous pouvez utiliser votre portable, le cacher dans la maison, l'appartement ou le jardin, le minuteur en route et quand il sonne l'enfant doit se diriger vers le bruit : -d' où vient le bruit -aller vers le bruit - percevoir et reproduire - imiter le bruit d'animaux, de véhicules - imiter l'intensité - segmenter en syllabes : sous forme de jeu, parler comme un robot 	<p>Graphisme : le rond</p>  <p>Avec de la gouache, demandez à votre enfant, de faire des empreintes de doigts sur une grande feuille. Une fois la peinture sèche, il doit tracer des ronds aux feutres autour de chaque empreinte.</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>Nommer les lettres de son prénom reconstituer son prénom avec des lettres mobiles (étiquettes de lettres)</p> <p>Pour les enfants qui savent écrire leur prénom, vous pouvez leur donner d'autres mots à reconstituer.</p>		<p>Voici des petites vidéos pour vous aider à guider votre enfant dans la tenue du crayon, mais vous en trouverez pleins d'autres sur youtube :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Stl0JZpUsFc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BtpewNHBtQQ</p>

Structurer sa pensée

mathématiques

S'entraîner à réciter la comptine numérique jusqu'à 10

-Imprimez ou dessinez les étiquettes du document joint.

Prenez pour commencer les doigts, les dés, les écritures chiffrées.

Répartissez-les dans des boîtes.

Demandez à votre enfant d'y placer autant d'objets (billes, perles, fleurs du jardin, cailloux...) que ce qui figure sur l'étiquette. « Combien y a t'il de doigt, de points...? Va me chercher des pâquerettes pour mettre dans cette boîte.

Puis vérifier en comptant.

Dans un deuxième temps, récupérez les étiquettes des boîtes et demandez à votre enfant de reconnaître les quantités le plus vite possible.

Pour les PS, commencez avec les nombres de 1 à 3, si votre enfant maîtrise, vous pouvez ajouter 4 et 5



Pour les TPS, 1 objet voir 2

les rythmes :

matériel : des perles, des bouchons, des jetons ou des ronds de papiers (selon ce que vous avez à disposition)

Il s'agit pour votre enfant de réaliser une suite en alternant les couleurs.

Exemple



Si votre enfant maîtrise, vous pouvez passer à l'alternance de 3 couleurs.

L'objectif de l'activité est d'apprendre à reconnaître de petites quantités jusqu'à 3, globalement, c'est à dire en un seul coup d'œil sans compter.

- Choisir de petits objets (3 bonbons ou 3 petites cuillères).

- Demandez à votre enfant de fermer les yeux. Cachez par exemple 2 bonbons et recouvrez-les avec le torchon.

- Demandez-lui d'ouvrir les yeux et soulevez le torchon 3 secondes et reposez le torchon. Il doit vous dire combien de bonbons sont cachés. Il pourra également vous montrer le nombre sur ses doigts.

- Recommencez avec 1, puis 3 objets.

<p>Motricité quelques idées : à vous de piocher</p>	<p>Les déménageurs allongés : 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>Ballons de baudruche : 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 ballon câlin : 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>Danse : Jeu de la statue 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>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>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>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>

