

# ACTIVITES A REALISER POUR LA SEMAINE DU 30 MARS AU 3 AVRIL

<b>Arts visuels</b>	<b>Production d'écrit</b>
<p style="text-align: center;"><u>Mercredi, c'est le premier avril!</u></p> <p>C'est le moment de <b>faire des poissons</b>.</p> <p>En pièce jointe, vous trouverez <b>un exemple de dessin guidé</b> pour ceux qui ont envie de s'en inspirer. (Il y en a de toutes sortes sur Internet aussi)</p> <p>Quand vous aurez terminé votre poisson, vous pourrez le découper et le coller sur un fond ou l'installer dans un coin de votre maison.</p> <p>Vous pouvez aussi lui ajouter des pattes ou des ailes ou ...</p> <p>Vous pouvez créer un poisson différent tous les jours pour l'ajouter à votre production.</p> <p>Vous pouvez faire des poissons en volume.</p> <p>A vous d'imaginer! Amusez-vous!</p> <p><b>Envoyez-nous vos productions pour que tout le monde en profite!</b></p>	<p>Cette semaine, on vous propose d'écrire <b>des blagues!</b></p> <p>Pour les maternelles, vous pouvez nous envoyer une photo drôle (grimace, objet dans un endroit insolite, tenue bizarre... ), à vous d'imaginer!</p> <p><b>Envoyez-nous vos blagues et vos photos pour que nous puissions les rassembler sur le site.</b></p>

<b>La recette de la semaine</b>	<b>Le jeu de la semaine</b>
<p>Cette semaine, on fait <b>un gâteau en forme de poisson!</b></p> <p><b>La recette est en pièce jointe.</b></p> <p>Lire et réaliser la recette avec l'aide d'un adulte.</p> <p><b>Pour les parents de CP</b>, laissez vos enfants lire la recette étape par étape. A chaque étape, leur demander de reformuler (« qu'est-ce qu'on doit faire ? »). Même si cela prend du temps (45 minutes pour faire des cookies, sans compter le temps de cuisson, ça peut paraître long !!), il est important que vos enfants lisent et reformulent, ça leur permet de donner du sens à ce qu'ils lisent et de comprendre.</p> <p><b>Pour les CM</b>, nous vous avons mis la recette avec des fractions. Une nouvelle fois, à vous de jouer pour trouver les quantités nécessaires pour faire le gâteau.</p> <p><b>Pour tous les parents</b>, laissez les enfants manipuler, casser les œufs, mélanger, patouilller... tant pis si on en a sur les mains ou sur le tee-shirt !!</p> <p><b>Soyez gourmands !!</b></p>	<p>Cette semaine, on va jouer à <b>la bataille navale !</b></p> <p>Si vous n'avez pas le jeu à la maison, vous pouvez imprimer ou reproduire <b>les fiches ci-jointes</b>. Glissez-les dans une pochette transparente et utilisez des crayons pour ardoise, afin de pouvoir y jouer plusieurs fois.</p> <p>Pour les plus jeunes, maternelles et CP, jouez à sens unique et privilégiez le quadrillage le plus petit pour commencer :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Vous disposez vos "bateaux" sur votre quadrillage.</li><li>● Votre enfant va vous citer le nom d'une case (exemple : A3).</li><li>● Si vous n'avez pas placé de bateau sur cette case, dites "manqué". Si vous avez placé un bateau sur cette case, dites "touché".</li></ul> <p>Votre enfant notera sur son quadrillage soit une croix dans la case si c'est "touché", soit un point dans la case si c'est "manqué".</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Quand toutes les cases du bateau ont été touchées, dites "touché-coulé" !</li><li>● La partie s'arrête quand tous les bateaux ont été coulés.</li></ul> <p>Vous pouvez ensuite inverser les rôles !! <b>Amusez-vous !!</b></p>

## ***Sport***

Les enfants sont confinés mais il ne faut pas oublier qu'ils ont besoin de ***bouger***. Nous vous proposons 2 activités réalisables entre frères et sœurs.

**Les déménageurs** : Vous aurez besoin de deux grands paniers à linge et de beaucoup d'objets à transporter. Placez tous les objets dans le premier panier au début du parcours. L'enfant devra le plus rapidement possible, et en transportant un seul objet à la fois, vider le premier panier afin de remplir le second panier placé à la fin du parcours. Vous ajouterez de la difficulté en agrandissant le parcours (éloigner les deux paniers) ou bien en y ajoutant des obstacles (passer sous une chaise, par-dessus un coussin, etc.)

**Un parcours** : A l'aide de tout ce que tu trouveras dans la maison ou dehors (chaises, coussins, cordes, bâtons, boîtes, toboggan de la balançoire, pot de fleurs, arbre...) invente un parcours dehors ou dans la maison en fonction du temps.

Si tu es seul(e), tu dois réaliser ton parcours en courant le plus vite possible et en franchissant les obstacles. Tu dois effectuer plusieurs passages en respectant toujours le même sens de circulation.

Si vous êtes 2 ou 3 frères et sœurs, vous pouvez réaliser le parcours sous forme de relais et/ou vous entraînez à franchir des obstacles.

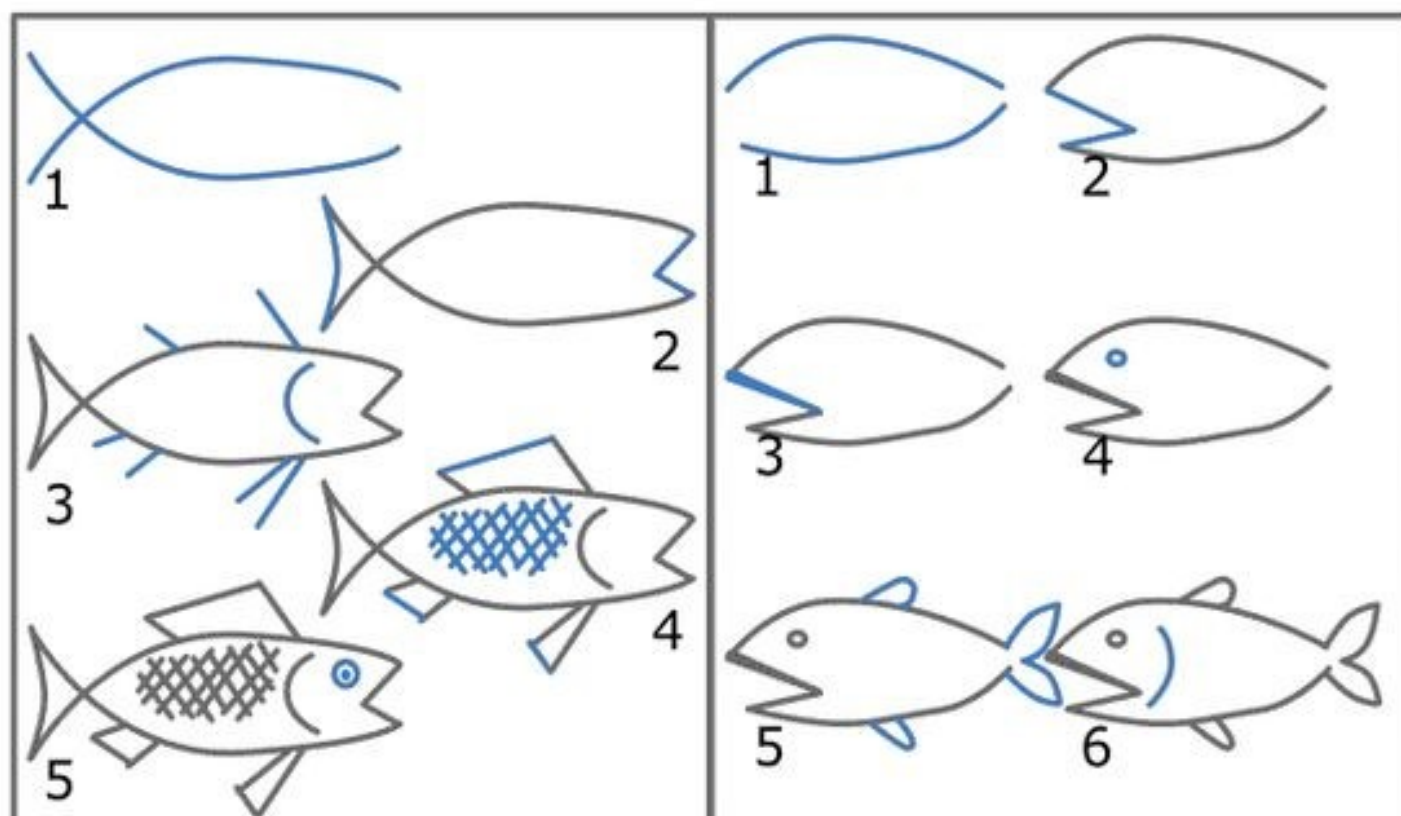
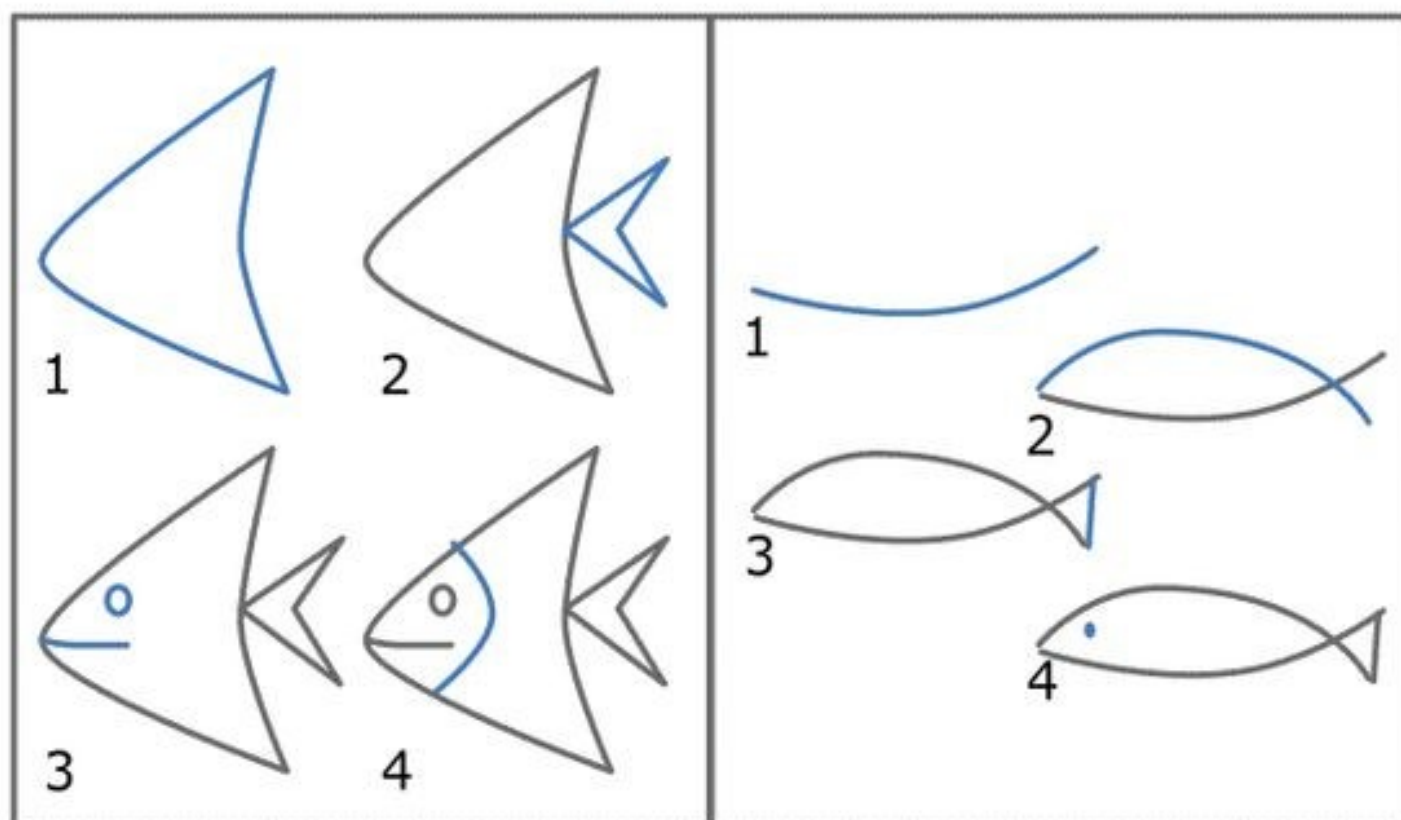
## ***Temps, Espace***

A partir de la GS, nous te mettons au défi de ***représenter sur papier le parcours de sport*** que tu as créé dans ton jardin. Illustre les objets dont tu te seras servi avec des ronds, des triangles, des carrés, des traits ... Dessine ensuite le trajet à effectuer avec des flèches.

Les PS/MS peuvent prendre leur parcours en photo et nous l'envoyer pour donner des idées aux copains.

***Tes copains pourront ainsi refaire ton parcours si tu nous l'envoies sur la boîte mail et nous le mettrons sur le site !***

# Comment dessiner des poissons



# Gâteau aux épices et aux pommes

## Ingrédients :

- 1 pot de yaourt nature ou aux fruits
- 3 pots de farine
- 1 pot et demi (et la moitié d'un autre pot) de sucre en poudre
- La moitié d'un pot d'huile
- 3 œufs
- 3 cuillères à café de cannelle
- 2 cuillères à café de mélange 4 épices
- 1 sachet de levure
- 4 pommes

## Préparation et cuisson :

- Dans un saladier, mettre tous les ingrédients.
- Mélanger bien avec un fouet.
- Eplucher et découper la pomme en morceaux.
- Beurrer un moule à gâteau.
- Verser la préparation dans le moule.
- Cuire à four moyen (160°C) pendant ¾ d'heure.

### Astuce pour avoir un gâteau en forme de poisson :

Découper une part du gâteau et la mettre à l'opposé du gâteau pour former la queue du poisson, comme sur cette photo :





*Ma grille*

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

*Mes navires*

--	--

--	--	--

--	--	--

*Mon adversaire*

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

*Ses navires*

--	--

--	--	--

--	--	--



*Ma grille*

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

*Mes navires*

--	--

--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--	--

*Mon adversaire*

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

*Ses navires*

--	--

--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--	--