

Des idées d'activités avec vos enfants de GS

Le langage

- Nommer les objets du quotidien (vêtements, alimentation, ustensiles de cuisine, mobilier ...)
- Suite à une lecture d'un livre : nommer les personnages, raconter l'histoire (avec ou sans illustration), dessiner une scène (si possible avant de montrer les illustrations afin de laisser libre l'imaginaire de l'enfant)
- Jouer à « faire semblant » (dînette, bricolage, marchand(e), poupées, docteur, déguisement ...)
- Reconnaître les lettres (par exemples celles présentes sur les gels douche, les paquets de céréales, les boissons ...) dans les différentes graphies
- Détecter les syllabes dans les mots : [ici](#)
- Reconnaissance des lettres : [ici](#)
- Associer les lettres dans les différentes écritures : [ici](#)

Graphisme

- Graphisme création : l'enfant trace des lignes droites ou courbes sur une feuille A5 (moitié d'une feuille) puis remplit chaque zone d'un graphisme au choix en le réalisant le plus petit possible (exemples : spirales, triangles, ronds, petits traits). Il ne doit pas y avoir le même graphisme dans deux zones qui se touchent. Le faire au feutre ou crayons de couleur en changeant de couleur pour chaque zone.
- Coloriages libres, dessins codés
- Découpages
- Faire des graphismes sur une ardoise : spirales, ronds, traits horizontaux et verticaux...

Mathématiques

- Trouver l'équivalent du résultat d'un lancer d'un dé aux doigts de la main (si j'obtiens 5 en lançant mon dé alors je montre rapidement 5 doigts), et au chiffre (si j'obtiens 5, je note rapidement le chiffre 5)
- Réciter la comptine numérique le plus loin possible, à partir d'un certain nombre, jusqu'à un certain nombre
- Quelques jeux de société : jouer à la bataille (avec un jeu de cartes classiques), jeu de l'oie, jeu de loto, memory, domino, jeu des petits chevaux, mikado, morpion
- Puzzle (environ 49 pièces)
- Jeux de construction (lego, kapla ...)
- Compter les objets dans le quotidien (combien faut-il mettre d'assiettes ? combien manque-t-il de fourchettes ?)

Activités motrices

- Vélo, trottinette, roller, jeux de ballons, petite randonnée
- Pour développer la motricité fine : jeux de transvasements de liquides (ou semoule, farine, sable), pâte à modeler (ou pâte à sel), déplacer des petits objets avec des pinces (pince à cornichon, pince à épiler)
- Découper en suivant des lignes, réaliser des colliers en enfilant des perles ou des pâtes