

Propositions d'activités GS

1-Entraînement graphisme : les boucles descendantes.

Retrouver toutes les lettres qui s'écrivent avec des boucles qui descendent (reprendre le fichier des lettres sur le lignage coloré) : j / g / y / z / f.

lettres sur le lignage coloré) : j / g / y / z / f.

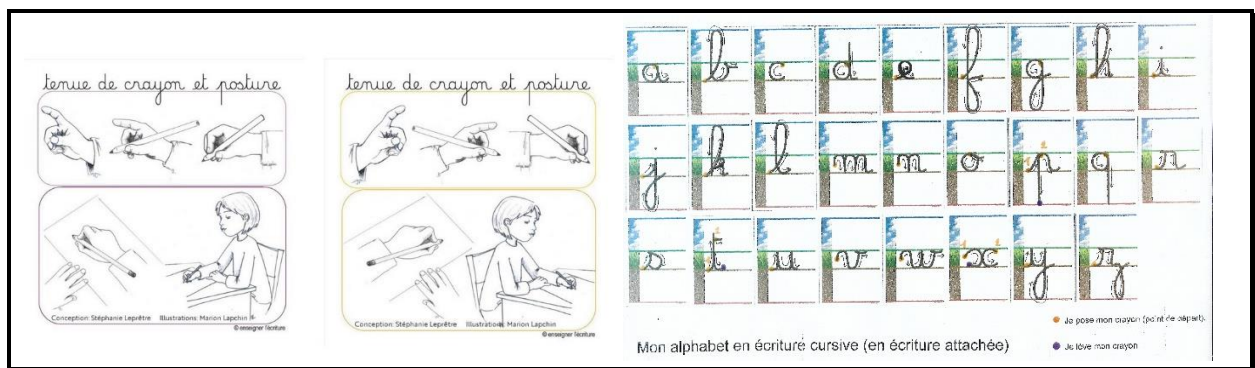
- Montrer une lettre et dire son nom.
- Retrouver la lettre énoncée par l'adulte.
- Essayer de reproduire les lettres dans un récipient rempli de farine ou de semoule.
- **(attention au sens du tracé des lettres).**
- On va travailler uniquement le j, le g et le y : reprendre les ardoises des lettres sur le lignage coloré, si vous pouvez les imprimer, placer la feuille dans la pochette plastique pour que votre enfant puisse s'entraîner en écrivant dessus avec un feutre d'ardoise ou reproduire le lignage coloré sur une feuille blanche comme sur le modèle proposé.

Voici le lien de vidéos montrant le sens du tracé des lettres :

Le j : <https://vimeo.com/showcase/6892336/video/399463641>

Le g : <https://vimeo.com/showcase/6892336/video/399464526>

Le y : <https://vimeo.com/showcase/6892336/video/399463890>



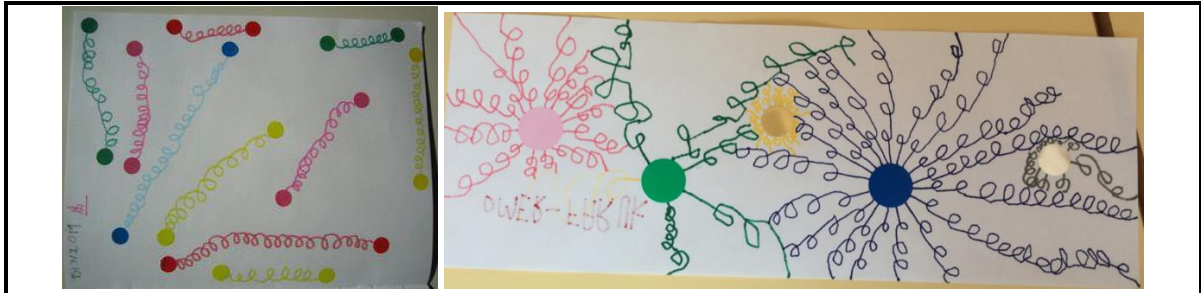
2-Correspondance des écritures : associer des mots dans les trois écritures + jouer avec les lettres.

- 1- Ecrivez sur des feuilles les noms des animaux d'Afrique dans les trois écritures ou imprimer l'imagier en pièce jointe. (ex : Girafe, zèbre, lion, éléphant, crocodile...).
- 2- Mettre ensemble les cartes écrites en capitales puis celles en scriptes et enfin celles en cursives.
- 3- Votre enfant pioche une carte écrite en capitale. Il va devoir retrouver le mot écrit en script et en cursive. On pourra vérifier avec l'alphabet des 3 écritures.
- 4- A l'aide de lettres mobiles, reconstituer les noms des animaux dans les trois écritures.



3-Défi graphique : les boucles.

- Réaliser des boucles au feutre entre deux gommettes ou à partir d'une gommette en position centrale en s'aidant des photos ci-dessous :



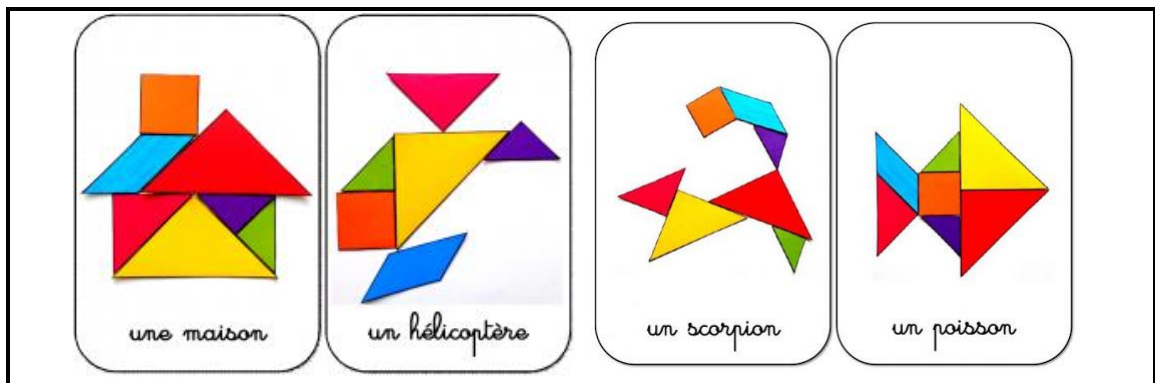
4-Mathématiques.

- Le jeu du tangram :

- **Etape 1** : construire les pièces nécessaires à l'aide de la fiche de fabrication.
- **Etape 2** : réaliser les modèles fournis.
- **Etape 3** : les jeux de tangram en ligne en suivant le lien :

<https://lululataupe.com/jeux/4-6-ans/tangram-objets/index.html>

Maintenant à toi de jouer !



- Compléter une quantité :

- Imprimer ou reproduire la fiche avec les dominos.
- Votre enfant lit le nombre écrit en chiffre. Il compte le nombre de points déjà présents, il va devoir dessiner les points manquants.
- Vous pouvez adapter cette situation en fonction de votre enfant (diminuer ou augmenter le nombre demandé, dessiner plus ou moins de points sur le domino...).

- Le jeu du 11 :

- **Matériel nécessaire** : Faire 3 ou 4 séries de cartes à jouer identiques au verso et au recto numérotées de 1 à 20 de 3 ou 4 couleurs (on peut commencer avec 2 jeux de cartes et 2 couleurs).
- **Déroulement** : Distribuer 6 à 8 cartes par enfant. Le reste sert une pioche. Le but est de compléter la ou les séries commencées (ex. : on pose un 11, le suivant doit compléter avec un 10 ou 12 de la même couleur).
- **Le gagnant** est celui, qui le premier, n'a plus de cartes.

4- Défi Phonologie : écrire des mots comme on les entend.

- Ce défi peut se faire sur toute la semaine:

- **Activité d'encodage (écriture de mots) :**

-*Version numérique* (peut se faire sur smartphone) : <https://learningapps.org/view10170797>

-*Version papier (document en pièce jointe)* : afficher une page sur votre téléphone ou votre ordinateur, puis demander à votre enfant d'écrire (en capitales) le mot que vous avez désigné en pensant aux différents sons qu'il entend dans ce mot. Vous pouvez insister sur le son de chaque lettre lorsque vous le dites à l'oral.



- **Jeux possibles sur smartphone ou ordinateur :**

-Livret de révision en phonologie pour :

- **Dénombrer les syllabes dans un mot.**
- **Repérer une syllabe dans un mot.**
- **Localiser une syllabe dans un mot.**

<http://libretice.toile-libre.org/psd/index.php?act=voircours&cours=Phono1>

-Le son des lettres:

<https://learningapps.org/1292864>

-Associer script et cursive :

<https://learningapps.org/9539520>

-Classer selon la syllabe d'attaque :

<https://learningapps.org/11411018>