

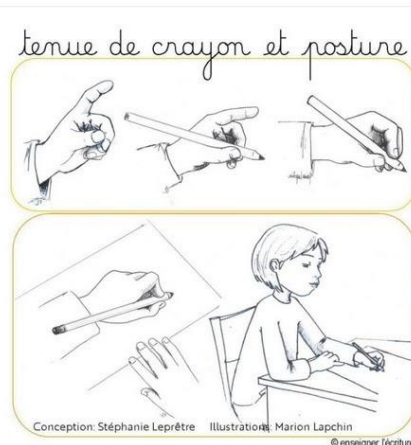
Propositions d'activités GS

1-Ecrire son prénom en attaché.

Reconnaître et nommer les lettres en cursive (reprendre le fichier des lettres sur le lignage coloré) :

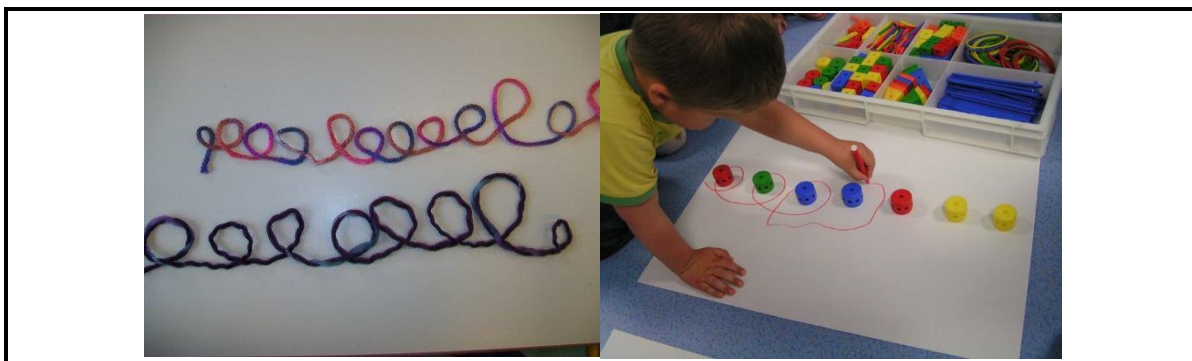
- Montrer une lettre et dire son nom.
- Retrouver la lettre énoncée par l'adulte.
- Retrouver la lettre dans des magazines ou prospectus, les découper puis les coller sur une feuille par lettre identique.
- Essayer de reproduire les lettres en cursive en dessous des lettres collées.
- Découper dans un magazine ou un prospectus une lettre dans les deux écritures en majuscule et en cursive. (voir les modèles en dessous).
- 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.

ATTENTION, nous n'avons pas vu le tracé de toutes les lettres à l'école. Pensez à consulter le fichier avec le sens du tracé pour vous aider (ou me le redemander par mail). La tenue du crayon et la position du corps sont très importantes. (Voir photo).



2-Défi graphique : les boucles.

-Réaliser des boucles avec du matériel à disposition (laine, fil, corde...) en s'aidant de la photo ci-dessous :



-Dessiner des boucles à l'endroit puis à l'envers sur une feuille en essayant de contourner un bouchon ou un cure-dent.

-Vous pouvez si vous le souhaitez envoyer les réalisations en photo par mail à votre maîtresse.

3-Mathématiques.

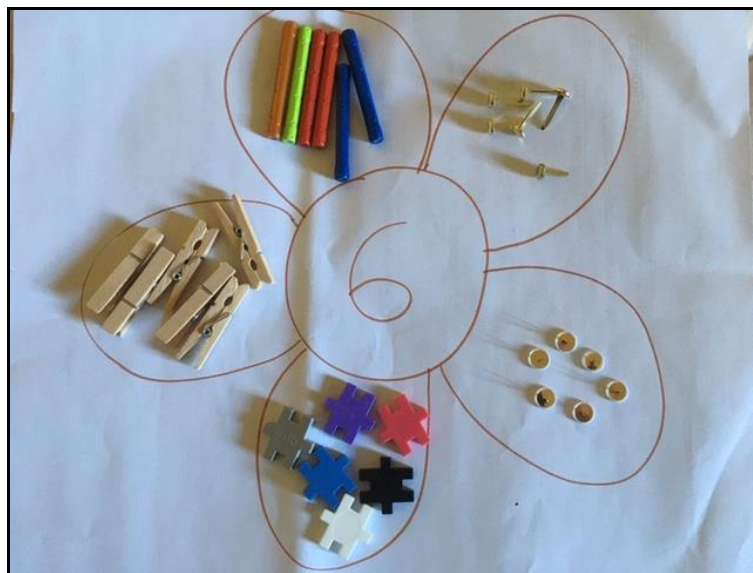
- Course de la boîte à œufs :

- Matériel nécessaire : deux boîtes d'œufs ou des bacs à glaçons, des graines, des cailloux, ou des petits objets présents en quantité dans la maison, un jeu de cartes en enlevant valet/dame/roi.
- But de l'exercice : reconnaître et nommer les chiffres de 1 à 10, construire des collections d'objets de 1 à 10.
- Déroulement : vous allez faire la course avec votre enfant pour compléter toutes les cases de la boîte le plus rapidement possible avec le nombre de graine correspondant au chiffre noté sur la carte tirée.
 - 1-Au signal, les 2 joueurs tirent une carte, lisent le chiffre écrit à voix haute (ou comptent le nombre de figures s'ils ne connaissent pas le chiffre).
 - 2-Ils placent ensuite une deuxième carte et remplissent la deuxième case et ainsi de suite.
 - 3-Le premier joueur à remplir toutes les cases de sa boîte remporte la partie.



- La fleur numérique :

- Partager une fleur en plusieurs espaces, inscrire un nombre au centre (de 4 à 10).
- Votre enfant va devoir remplir chaque espace avec le nombre d'objet demandé au centre (cailloux, graines, petites voitures, crayons, légos...).
- Ce n'est pas grave s'il s'arrête à une petite quantité. L'important est qu'il réussisse sans aide et avec envie.



-Jeu possible sur ordinateur pour travailler la suite numérique jusqu'à 10 :

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/suite-numerique-jusqu-a-10.php>

-Jeu possible sur ordinateur pour écrire les nombres en chiffres :

<https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/nombreschiffres.php>

4-Phonologie :

- Dans des prospectus ou des magazines :

- Découper des images contenant le son [a], le son [o] ou le son [i] comme en classe. Puis les coller sur une feuille et dessiner avec les arceaux le nombre de syllabes.
- Trouver un mot qui commence par le son [r], [s] et [f].
- Jeu possible sur ordinateur pour jouer avec les alphas :
<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/chant-des-alphas-php>
<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/jeu-alphas-5.php>
<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/jeu-alphas-6.php>