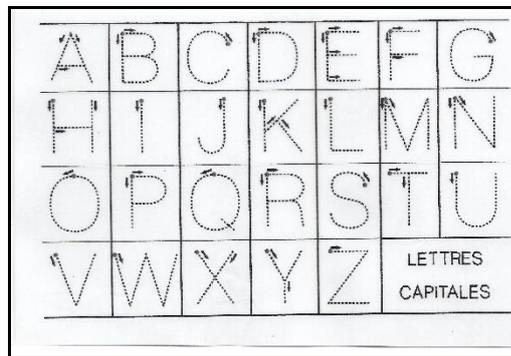


Propositions d'activités MS

1-Revoir les lettres de l'alphabet :

- **Jeu du marchand de lettres (reprise) :**

- Matériel nécessaire : des étiquettes avec les lettres de l'alphabet en capitales + 2 joueurs (un marchand et un client).
- But de l'exercice : vous allez commander des lettres et votre enfant ira les chercher. (« Bonjour Monsieur, que souhaiteriez-vous aujourd'hui ? Un A et un I. » Le marchand cherche et donne les lettres demandées).
- Variantes : On peut inverser les rôles. Vous faites une erreur et votre enfant doit la corriger. Vous pouvez jouer uniquement avec les voyelles ou les lettres de son prénom. Vous pouvez aussi chercher à recomposer un mot comme le nom des jours de la semaine.

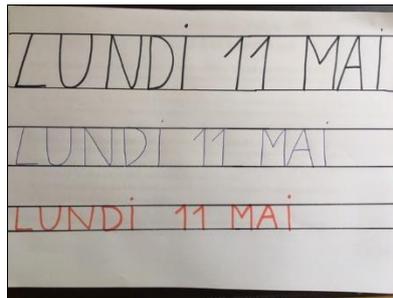


- **Rituel de la date** : s'entraîner à écrire la date en lettres capitales entre deux lignes.

-Matériel : étiquettes des jours de la semaine+ étiquettes des chiffres.

-Déroulement : avant d'écrire la date, demander à votre enfant de trouver les différents éléments de la date en s'aidant du calendrier et des étiquettes des jours.

Tracer deux lignes, puis demander à votre enfant d'écrire la date entre les lignes. On peut réduire l'espace entre les deux lignes pour essayer d'écrire des lettres plus petites.

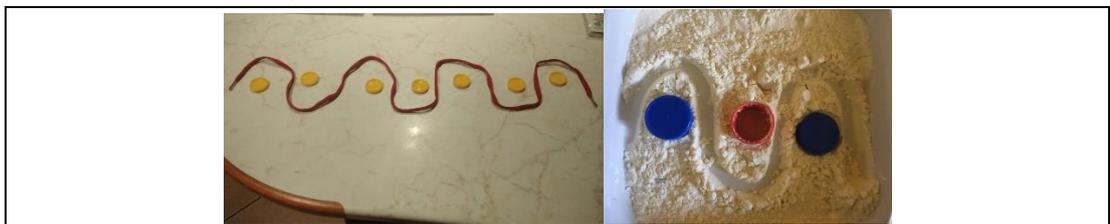


2-Défi graphique : LES VAGUES

- **Une vidéo pour apprendre à faire les vagues :**

<https://drive.google.com/file/d/19K9wlc1MY0NpJ-62ZyS7AYtJgreKfBmt/view>

- **Entraîne toi à faire des vagues avec du petit matériel et dans de la farine :**



2-La suite des nombres.

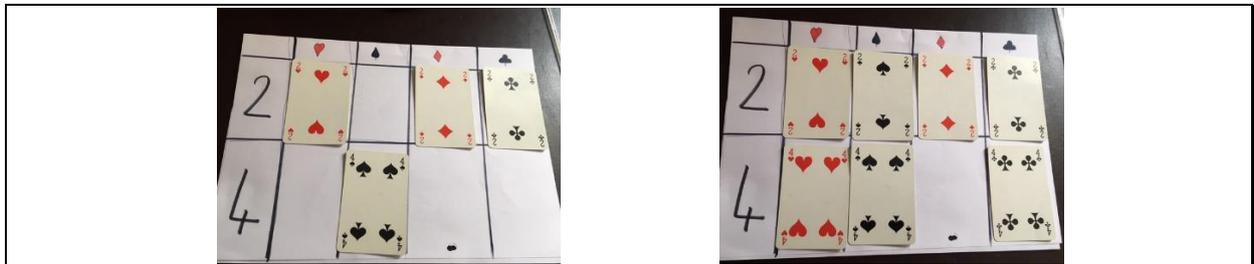
- **Matériel :** un jeu de cartes de 1 à 6 ou de 1 à 10.
- **Déroulement :** poser en colonnes 4 cartes (trèfle, carreau, coeur, pique) sur la table. Pour les premiers tours de jeu, il sera plus facile de poser les as en premier.
Distribuer 5 cartes à chacun. Le reste des cartes sera la pioche.
A tour de rôle, chacun pose une carte mais en respectant la suite des nombres. Si on ne peut pas jouer, on pioche.
Le premier qui n'a plus de cartes à gagner.



4-Le tableau à double entrée.

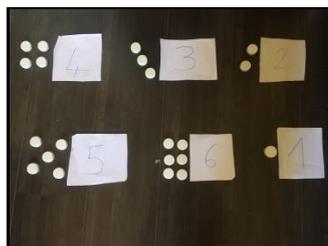
Matériel : jeu de cartes de 1 à 10 ou un jeu de Uno + construire un tableau à double entrée selon le modèle ci-dessous.
Vous pouvez changer les quantités demandées.

Déroulement : demander à votre enfant de placer les cartes dans la bonne case. Bien le guider sur la lecture du tableau : je regarde bien la carte qui est dans ma main (quel chiffre et quelle forme?), il faut garder en mémoire les informations. Ensuite, je recherche la ligne correspondante au chiffre de la carte (on peut s'aider de son doigt) puis je m'arrête lorsque j'arrive en dessous de la forme recherchée.



5-Ajouter ou enlever pour obtenir une quantité demandée :

- **Matériel :** étiquettes de 1 à 6. Disposez-les pour qu'elles ne se touchent pas + prendre des petits objets (bouchons, legos, jetons...) puis en mettre sous chaque étiquette (soit la quantité exacte de l'étiquette, soit plus ou sinon moins).
- **Déroulement :** votre enfant va devoir lire la quantité demandée sur l'étiquette et vérifier s'il y a le nombre voulu. Si ce n'est pas le cas, lui demander combien il y en a, combien il faut en enlever ou en ajouter pour arriver à la quantité demandée. L'enfant manipule les objets pour faire cette opération. Vérifier avec lui lorsqu'il a terminé la manipulation.



6-Défi collage-découpage

- **Matériel** : feuilles de couleur ou feuilles de papiers journaux ou de prospectus + ciseaux + colle + feuille + crayon de papier.
- **Déroulement** : je découpe des petits carrés de feuilles (de couleur ou papiers journaux). Je trace un trait au milieu d'une feuille A4 puis j'écris sur la ligne mon prénom en lettres majuscules au crayon de papier. Puis je colle les petits carrés sur les lignes des lettres de mon prénom. ATTENTION, à bien coller sur la ligne et à ne pas mettre trop de colle.



7-Jeux possibles sur smartphone ou ordinateur

- **Revoir l'ensemble des lettres : utiliser les vidéos de l'ABC dino :**
<https://www.lumni.fr/programme/abc-dino>
- **Jeu en ligne pour réviser les lettres de l'alphabet :**
https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/lettres-grenouille-02/
- **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 : (cocher la case « personnalisé » et indiquer de 1 à 6 par exemple puis cocher la case son).**
<https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/nombreschiffres.php>

- **Activités possibles avec les lettres de l'alphabet :**

Voici le lien d'une vidéo vous présentant des activités réalisables avec l'ensemble des lettres de l'alphabet :
<https://spark.adobe.com/video/rthORwcc1oCxI> (Visionnable sur smartphone).

