Semaine du 6 au 10 avril 2020

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Rituels à réaliser chaque jour	Scander les syllabes de son prénom Retrouver les étiquettes prénoms Dire la date : se repérer sur un calendrier ou une bande de la semaine Comptine numérique : compter le nombre d'étiquettes par groupe Météo : indiquer le temps qu'il fait en utilisant des phrases construites Comptine : Savez-vous planter les choux (https://www.youtube.com/watch?v=-IBwd-720wg + texte joint)			
MATIN	Mobiliser le langage : Ecoute d'histoire : La chenille qui fait des trous https://www.youtube.com/watch?v=uKcY7bSnmc0 Activités artistiques : réaliser un papillon en pâte à sel	Mobiliser le langage : Lettres en Légos Motricité fine : le bac à graine Mathématiques : Poursuivre un algorithme à deux termes	Mobiliser le langage : mots de Pâques Mathématiques : Les pots de graines	Mobiliser le langage : Ecoute d'histoire : La chenille qui fait des trous https://www.youtube.com/watch?v=uKcY7bSnmc0 + Questions (voir ci-après) Activités artistiques : peindre le papillon fait en début de semaine
MOTRICITE	Le lancer : lancer loin devant soi	Jeux traditionnels : http://stjosephlhermitage.fr/wp-content/uploads/2020/04/Jeux-traditionnels-en-famille.pdf	Relaxation : https://bienvivreenclasse.com/2020/03/18/des-postures-pour-chaque-jour/	La chasse aux objets : http://stjosephlhermitage.fr/wp-content/uploads/2020/04/Jeu-dorientation-en-int%C3%A9rieur.pdf
APRES-MIDI	Mathématiques : réaliser et comparer des collections de 1 à 3 objets Bricolage : faire une carte de Pâques	Explorer le monde :Tangram Musique : Pierre et le Loup https://www.france.tv/spectacles-et-culture/opera-et-musique-classique/964199-pierre-et-le-loup.html --> interprétation magique !!!	Activités artistiques : bricolage de Pâques Explorer le monde : Tangram (avec modèles)	Mathématiques : compter le plus loin possible Dessin libre : œufs de Pâques à décorer

N'hésitez pas à reprendre les propositions des semaines précédentes. Si votre enfant n'est pas à l'aise avec une activité, n'insistez pas, mais proposez lui régulièrement.

Explications des nouvelles activités (pour les activités déjà proposées les semaines précédentes, merci de reprendre les explications déjà données) :

- ➔ Un planning d'activité à construire avec votre enfant (pour ceux qui n'en ont pas déjà un) – voir en PJ
- ➔ Je vous donne le lien vers la vidéo d'une collègue Marie-Solène (enseignante en PS à l'école St Joseph de Luitré-Dampierre) qui fait un live d'une heure tous les jours d'école à 15h00 pour les enfants de 3 à 6 ans (rituels, ateliers, comptines, chansons) : https://www.youtube.com/channel/UCIcjtUNnZiULzmhyjs-BBtA

RITUELS

- Scander les syllabes des prénoms : Enoncer les premières syllabes du prénom de votre enfant, celui-ci doit trouver la dernière syllabe (CLEMEN… TINE ! ; A…GNES). Rituel à refaire avec d'autres prénoms des enfants de la classe.
- Retrouver les étiquettes prénoms : Si votre enfant n'a pas de difficulté à retrouver son étiquette prénom, faites lui chercher dans les étiquettes des autres enfants un ou plusieurs prénoms commençant par la même lettre.
- Comptine numérique : classer les étiquettes des prénoms des enfants de la classe en mettant ensemble ceux qui ont la même première lettre. Compter le nombre d'étiquettes dans chaque groupe. Pour ceux qui le peuvent, placer en face de chaque groupe l'étiquette nombre correspondante (étiquettes de 1 à 5 seulement → ne pas proposer des groupes avec plus de cinq étiquettes).

MOTRICITE

- Le lancer : lancer loin devant soi. Disposez une marque au sol à ne pas dépasser et une caisse vide à une distance raisonnable de l'enfant. Votre enfant prend un objet et lance l'objet dans la caisse. Vous pouvez éloigner la caisse au fur et à mesure des réussites. N'hésitez pas à verbaliser avec lui les actions.

ATELIERS

- Papillon en pâte à sel : recette de la pâte à sel donnée la semaine précédente. En activité de langage, vous pouvez présenter l'affiche de la recette. Faites lire la recette illustrée et validez par la lecture du texte. Déterminez avec votre enfant les ustensiles et ingrédients présentés sur l'affiche. Faites gouter le sel, la farine, l'eau.
  Dénombrez ensuite les quantités représentées et inviter votre enfant à « lire » la recette pendant les différentes étapes. Une fois que vous aurez obtenu une pâte souple, répartissez-la en différents morceaux. Laisser votre enfant modeler, morceler, couper, façonner la pâte. Ensuite, votre enfant peut créer des animaux librement ou avec des emportes pièces si vous en possédez : la réalisation ne devra pas être trop épaisse pour sécher sans se casser.
  Laissez sécher les productions à l'air libre jusqu'au lendemain. Puis faites cuire au four à 75° environ 2h.

- Réaliser et comparer des collections de 1 à 3 objets :
  - Réaliser une correspondance terme à terme : donnez à votre enfant une collection de jetons (de 1 à 3 au moins) et demandez de réaliser à côté une collection identique de cubes (ou autre matériel que vous avez à la maison). Faites comparer et dénombrer la quantité : *« as-tu mis le même nombre de cubes que de jetons ? comment peut-on vérifier ? »*
  - Posez devant l'enfant les cartes avec les constellations du dé (document des semaines précédentes). Demandez à votre enfant de piocher une carte et de poser à côté la même quantité de cubes. Faites nommer la constellation représentée et validez en posant les jetons sur la carte.

- Carte de Pâques : https://www.hugolescargot.com/activites-enfants/bricolages/43279-cartes-de-paques-animees/ + tuto en fichier joint.

- Lettres en Legos : Reconstituer les lettres de son prénom en Legos. S'aider des visuels du fichier « Lettres en Lego-Duplo »

- Le bac à graines : prévoir une grande bassine, des graines de toutes sortes (lentilles, haricots, riz, maïs, …) et des ustensiles variés (écumoire, louche, petites bouteilles en plastique, verres, pichets, râteaux, …). Disposez dans la bassine les diverses graines et mettez à disposition les ustensiles. Laissez votre enfant découvrir par le jeu et manipuler librement la matière, le matériel. Ensuite, faites verbaliser les actions réalisées.

- Poursuivre un algorithme à deux termes : Donnez à votre enfant une feuille sur laquelle vous aurez tracé un trait puis collé trois gommettes (si vous n'en avez pas, vous pouvez dessiner des ronds de deux couleurs distinctes). Dites à votre enfant : « *J'ai collé une gommette jaune, une rouge, puis encore un jaune … Qu'est-ce que je vais poser ensuite pour continuer de la même manière ?* » Assurez-vous de travailler dans le sens de la lecture, de gauche à droite. Vous pouvez réaliser cet atelier avec des perles à enfiler sur un cordon.

- Le Tangram : A l'aide du modèle dans le fichier « Tangram », vous pouvez découper les 7 pièces d'un Tangram dans des pochettes rigides (chemises à rabat). Dans un premier temps, laissez votre enfant manipuler librement ce jeu. Demandez-lui de vous raconter ce qu'il a fait avec ce matériel. Faites nommer les formes connues (carré ou triangle). Dans un deuxième temps (deuxième jour avec cette activité), vous pouvez demander à votre enfant d'imaginer ce qu'il pourrait représenter avec. Il n'est pas obligé d'utiliser toutes les pièces en même temps. Si votre enfant ne trouve pas d'inspiration, vous pouvez relancer l'activité en lui demandant : « *Comment pourrais-tu faire une maison, une voiture, etc ? Qu'est-ce que tu pourrais faire d'autre ?* ». Vous trouverez sur dans le fichier « animaux en Tangram » des exemples de réalisations d'animaux avec ce jeu.

- Mots de Pâques : à l'aide d'un ou plusieurs mots extrait du fichier « Atelier mots de Pâques », faite recomposer à votre enfant le mot choisi. Le mot peut être écrit en capitales par les enfants qui sont à l'aise avec l'écriture (→ attention au sens d'écriture des lettres) ou reconstitué avec des lettres mobiles pour les autres (→ bien nommer avec eux les lettres utilisées).

- Les pots de graines : Préparer sur la table 4 pots contenant 1 graine, 4 pots avec deux graines et 4 pots avec 3 graines et un dé avec les constellations de 1 à 3. Chaque joueur lance le dé et gagne le pot contenant la quantité indiquée par la constellation du dé. Pour valider, faites vider le pot pour dénombrer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pots. A la fin du jeu, amenez votre enfant à comparer : qui a gagné le plus de pots de graines ?

- Bricolage de Pâques : Voir fichier « un bricolage poussin pour Pâques » (Merci à Floriane, maman de Louis et Eulalie)

- Questions autour de l'album « La chenille qui fait des trous » :
    - Qu'à t'elle mangé le lundi ? *une pomme*
    - Qu'a-t-elle mangé le mercredi ? *3 prunes*
    - Quel jour a-t-elle mangé des oranges ? *le vendredi*
    - En quoi s'est transformée la chenille ? *en un papillon*

- Pourquoi la chenille a-t-elle mal au ventre ? *parce qu'elle a trop mangé*

- <u>Compter le plus loin possible</u> :
  - A l'aide de la frise numérique, faire compter votre enfant le plus loin possible sans se tromper
  - Lui demander ensuite de vous montrer sur la frise le chiffre 1 et de prendre 1 objet/ puis le 2 et 2 objets et enfin le 3 avec 3 objets / puis 4 et enfin 5