

## PS : propositions d'activités (6)



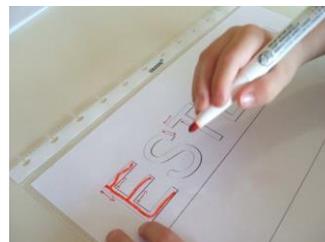
### Graphisme : le prénom

Nous allons commencer à apprendre à écrire le prénom en lettres majuscules. Essayer de donner envie à votre enfant : « tu es grand maintenant, tu sais faire beaucoup de choses : des traits verticaux, horizontaux, des cercles... Tu vas maintenant pouvoir commencer à écrire, on va essayer tous les deux... » N'hésitez pas à dire « la maîtresse m'a dit que tu es capable d'y arriver ! »

Je vous joins les modèles. Il suffit d'imprimer (ou recopier) le prénom de l'enfant et si possible de le glisser dans une pochette transparente, écrire avec un feutre velleda ou un feutre normal et ainsi pouvoir facilement effacer.

**Attention au sens des lettres. L'enfant doit toujours commencer en posant le feutre sur le point rouge ! Attention aussi à la tenue du crayon.**

Demander à l'enfant de repasser dans les lettres une fois par jour, c'est en répétant cela qu'il apprendra. Pour ceux qui se découragent vite, ne faire que le début du prénom ou l'initiale. On peut le faire avec lui **en lui tenant la main dans un premier temps**. Laisser le modèle à disposition, peut-être que l'enfant aura envie de le faire seul à un autre moment.

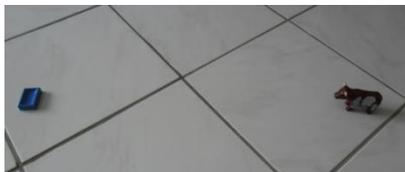


*Pour ceux qui ont déjà commencé, l'enfant peut écrire le prénom dans le cadre puis sans modèle. Pour ceux qui sont très à l'aise, ils peuvent essayer d'écrire maman, papa ou le prénom d'un copain (toujours en majuscules).*

### Le labyrinthe

Nous allons commencer une séquence pour se repérer dans un labyrinthe et apprendre à les concevoir !

1<sup>ère</sup> étape (déjà réalisée en classe) : avec des kapplas (ou des bâtons ou des legos...) demander à l'enfant de faire un chemin à un animal (vache ou autre) pour qu'il aille manger (gamelle). Il ne faut pas laisser d'espace car la vache peut se tromper de chemin.



Si l'enfant n'y arrive pas, on fait avec lui.

2<sup>ème</sup> étape : demander à l'enfant de faire la même chose mais avec des fausses routes, des pièges ! On peut lui faire un exemple.



Laisser l'enfant jouer avec le labyrinthe afin qu'il intègre la notion de route et de murs infranchissables !

### Numération

Je vous joins « le jeu du zéro » pour commencer à mémoriser les écritures des chiffres (1 2 et 3). On peut aussi fabriquer ce jeu de cartes soi-même assez simplement (en découpant des fruits dans des catalogues, en collant des gommettes...)

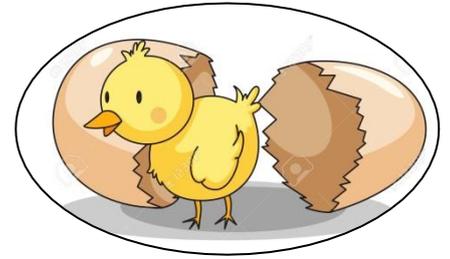
On peut ensuite faire ce petit jeu en ligne :

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/apprendre-a-compter-jusqu-a-3-116/>



## Explorer le monde du vivant : la croissance

Après avoir observé les photos de mes poussins (de bas en haut) dans le [musée](#), remettre les images dans l'ordre et les coller. (il s'agit d'intégrer la notion gauche → droite).



Pour ceux qui ne peuvent pas imprimer, voici un exercice équivalent à faire en ligne :

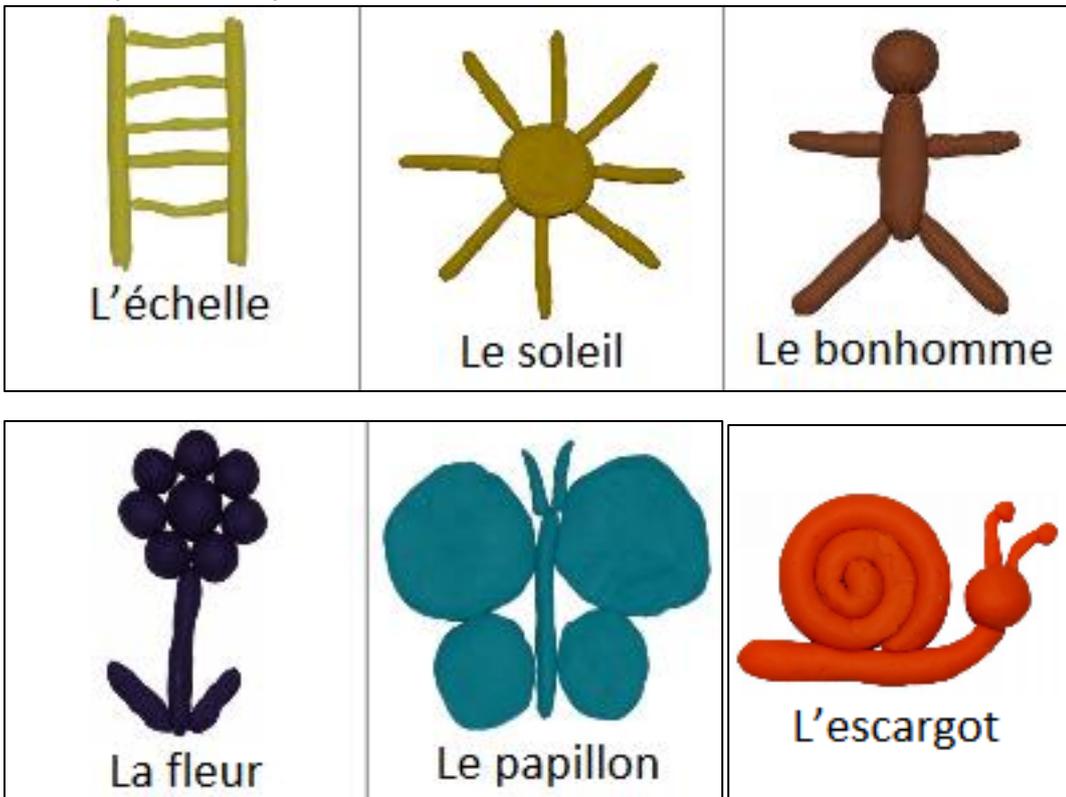
<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/28-ranger-images>

On peut aussi regarder la vidéo d'une éclosion (en passant certains passages assez longs !) :

<https://www.youtube.com/watch?v=HqIUGkCOVYY>

**Motricité fine :** pour se muscler les doigts afin de bien écrire !

Voici quelques modèles en pâte à modeler simples à réaliser. Il faudra aider les enfants à faire les boules dans un premier temps.



Et quelques activités faciles à faire chez soi :



**...et le défi n°4 !**

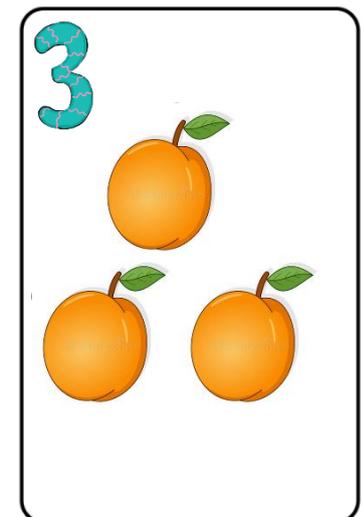
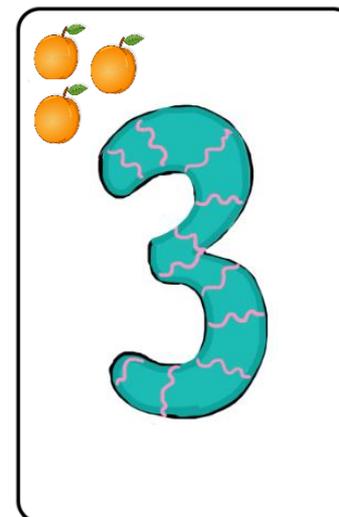
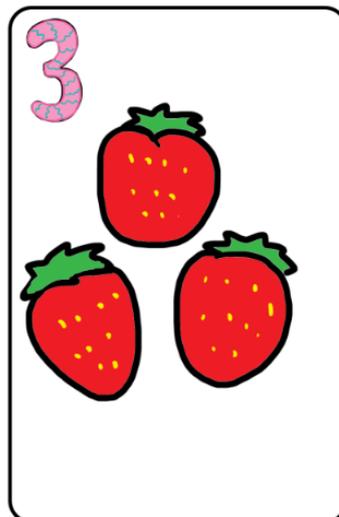
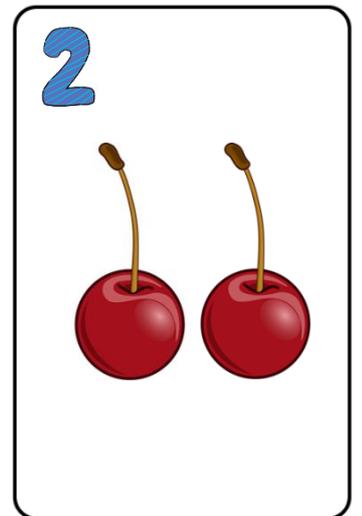
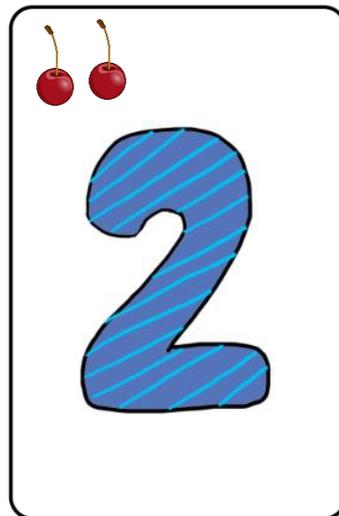
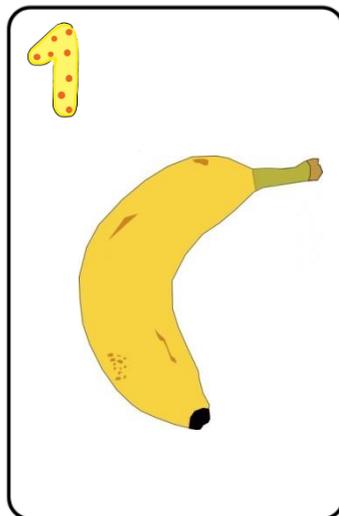
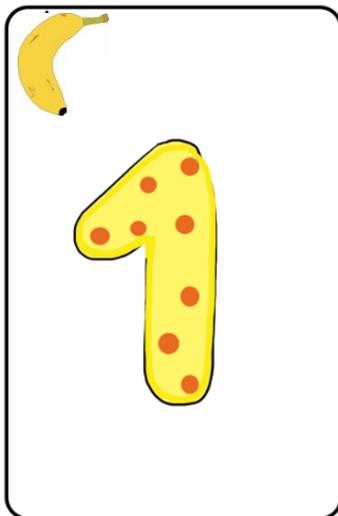
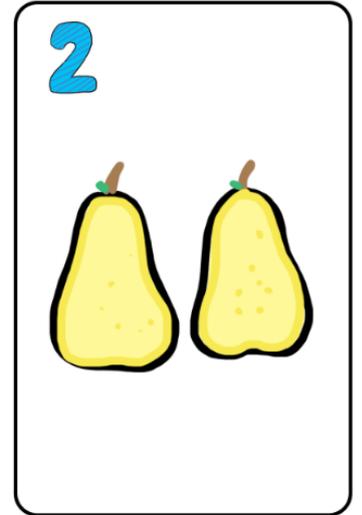
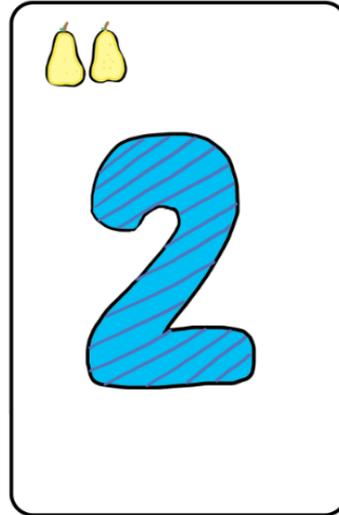
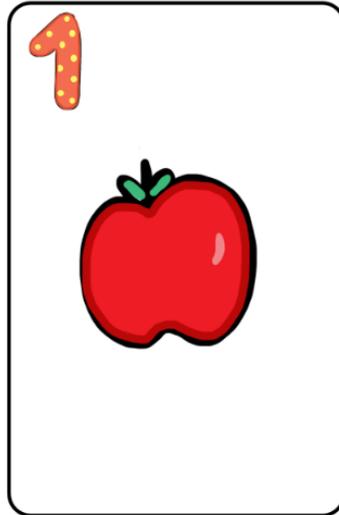
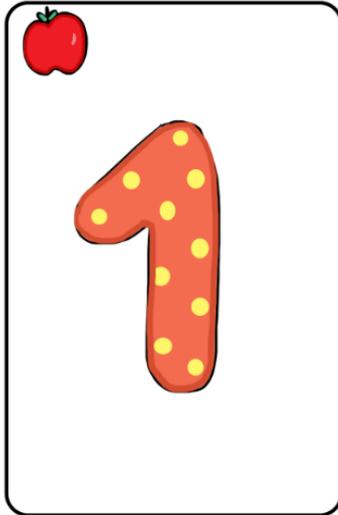
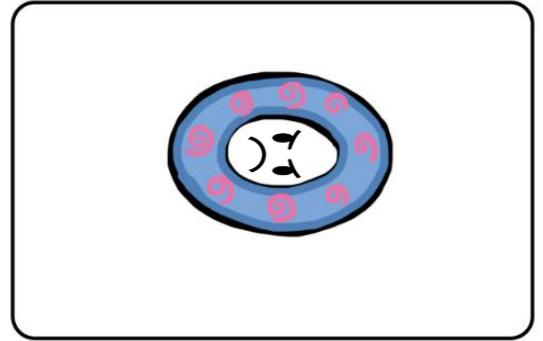
**Bonne semaine à tous !**

# Le jeu du zéro

A imprimer sur du papier épais (ou coller sur du carton). Si on imprime en noir, on peut ensuite colorier les chiffres.

But du jeu: Ne pas avoir en main le Zéro en fin de partie.

Règle: Pour 2 joueurs. Distribuer toutes les cartes. Chaque joueur extrait les paires de son jeu. A tour de rôle chacun présente ses cartes face cachées à son voisin qui en choisit une. Poser les paires ainsi formées. Le joueur possédant le Zéro en fin de partie a perdu.



# De l'œuf au poussin

Domaine : explorer le monde

Objectifs : Je peux ordonner 3 images.

Consigne : Découpe puis colle les étiquettes en les mettant dans l'ordre. Il s'agit du poussin Maël (le), aucune référence à notre Maël de la classe, c'est ma fille qui a choisi ce prénom !)

--	--	--



*Images en plus pour les enfants très à l'aise :*

