

GS - Semaine 3 : Une semaine sous le signe de la détente

Tous les jours

- Sur le calendrier, chercher la date en comptant les jours.
- Écrire la date avec ou sans modèle en majuscule d'imprimerie
- Devinette de vocabulaire : **un mot par jour** (sur le thème des émotions)

1) Le mot commence par la lettre B

Indice : « Quand quelqu'un n'est pas content et qu'il ne veut plus discuter, on dit qu'il est... »

Réponse : *Boudeur*

2) Le mot commence par la lettre R

Indice : c'est montrer qu'on n'est pas content en grognant

Réponse : *ronchonner*

- Une petite activité physique :
 - Yoga : rituel et/ou une des séances proposées
 - Des petites activités physiques simples à faire soit chez vous soit lors d'une petite sortie (cf. fichier joint)

-Une petite énigme mathématique pour se décrasser les méninges !

Lundi : [la course à pied](#)

Mardi : [l'anniversaire de Léo](#)

- Un petit jeu mathématique (cf. dernière page)

Lundi

C'est le parcours !

Voici quelques idées d'activités pour développer l'équilibre et la coordination

- Poutre

Il n'est pas nécessaire d'utiliser une vraie poutre de gymnastique pour apprendre à se tenir en équilibre. À l'intérieur, tracez une ligne droite au sol à l'aide de ruban, d'une corde/ficelle, d'une planche de bois ou encore tracer une ligne à la craie (dehors). Encouragez votre enfant à marcher vers l'avant, à reculons et de côté sur la ligne. Lorsque votre enfant maîtrise la marche en droite ligne, ajoutez des demi-cercles et des zigzags pour compliquer un peu le tout.

- Marcher sur les nuages

À même le sol, faites un trajet avec les coussins du divan, des coussins décoratifs ou des oreillers et demander à votre enfant de marcher « sur les nuages » d'un bout à l'autre du trajet, sans toucher au sol. Ça peut sembler facile, mais cela pratiquera leur équilibre!

- Jeu d'équilibre

L'enfant doit placer un sac / une peluche en équilibre sur sa tête et marcher du point A au point B sans le faire tomber. Lorsqu'il semble en contrôle de la situation, rallongez un peu le parcours ou rendez-le un peu plus difficile en y ajoutant des zigzags ou des cercles ou encore des objets à contourner.

- La course à l'œuf

Il s'agit du jeu ultime pour développer la coordination œil-main et l'équilibre. Donnez à chaque enfant une cuillère et un œuf cuit dur ou en plastique. Le but du jeu (autant intérieur qu'extérieur) est de se déplacer du point A au point B sans faire tomber l'œuf. Peuvent-ils aller plus vite? Sont-ils capables de danser en se déplaçant?

Mardi

Nous vous proposons une chasse aux trésors très simple qui devrait fonctionner dans votre maison. Ce sera l'occasion de travailler l'écoute, le langage, la compréhension et l'orientation dans l'espace. (fichier PDF)

Mercredi 1^{er} avril : Vive les poissons d'avril et les blagues !

Réalise le défit créatif « Poisson d'avril » (cf. fichier joint)

Des activités à étaler sur la semaine

● Graphisme : revoir le tracé des lettres en majuscule d'imprimerie (cf. le fichier joint avec le sens du tracé des lettres)

- Les faire en kapla, lego, laine/ lacet/ ficelle, pâte à modeler ou pâte à sel

- Les tracer sur une feuille ou sur une ardoise.

Pour compliquer un peu : les écrire sur une ligne, entre 2 lignes, entre de lignes qui s'écartent ou se rapprochent, entre 2 vagues.

● Petits jeux sur la reconnaissance des lettres : A vous de choisir !

- La soupe aux lettres

Matériel : un récipient, une louche, un bol et des lettres (écrites sur un carré de papier ou en pâtisserie).

L'enfant attrape une lettre avec la louche et peut la mettre dans son bol s'il sait la nommer.

→ Cuisine : **Des petits sablés au citron en forme de lettre.**

Voici une recette de cuisine pour croquer les lettres !

Il vous faut :

100 g de beurre mou

50 g de sucre en poudre

150 g de farine

Zeste d'un petit citron

1)Préchauffer le four à 160° thermostat 4

2)Mettre le beurre, le sucre, la farine et le zeste dans un saladier. Avec les doigts bien propres (bonheur pour les enfants !), incorporer le beurre aux autres ingrédients et pétrir doucement jusqu'à obtenir une boule.

Pour faire les lettres, prendre des petits morceaux de pâte et les rouler en forme de boudins afin de former les lettres bâtons. Placer les lettres sur la plaque qui va au four. Les mettre à cuire 8 à 10 minutes jusqu'à ce qu'ils dorent légèrement. Laisser refroidir. Voici le résultat !



- Le chemin de lettres

Faire un chemin de lettres au sol (par exemple des lettres inscrites sur des post-it, papier), dans les différentes écritures (majuscules, script, voire attaché)

Votre enfant doit sauter (ou avancer) d'une lettre à l'autre en annonçant le nom de la lettre.

- Guilitoc (cf. document joint)

Un joueur montre une lettre du doigt en disant "Guili". L'autre joueur cherche la lettre correspondante sur le plateau, il la pointe du doigt en disant "Toc" lorsqu'il l'a trouvée.

Le tour suivant, on inverse les rôles. On peut faire évoluer la règle en demandant de nommer la lettre.

- L'alphabet en motricité

Règle : Donnez une lettre, un mot à votre enfant, épeler le et faites lui faire les actions motrices correspondantes.

LE CODE SECRET des petits Sportifs

Règle : *Parents donnez un mot aux enfants à retranscrire en code sportif - Enfants faites deviner un mot c*

A Bats des ailes pour l'ourlet	I Marche à 4 pattes	R Cours sur place les genoux bien hauts
B Fais 5 pas de géants	J Sautte à cloche pieds.	S Sautte comme une grenouille
C Sautte à pieds joints	K Fais une révérence	T Avance à reculon
D Avance à pas de souris	L Talons fessés!	U Fais 3 pompes
E Fais le flamant rose	M Sautte pieds-joints	V pas-chassés!
F Touche tes pieds sans plier les genoux	N Rampe comme un serpent	W Fais superman
G En avant pour 5 SQUATS!	O Roulade avant!	X Allonge toi et pédale avec tes jambes
H inspire et souffle	P Cours sur place ...	Y Roulade arrière!
Q Toune 2 fois sur toi même	Z Bouge ton popotin ♥	

66/107

•Langage : « Je raconte mon moment préféré des deux dernières semaines »

Demandez à votre enfant de choisir de vous raconter le moment qu'il a préféré durant ces deux dernières semaines. Il vous dicte le texte, vous l'écrivez.

Demandez-lui de dessiner ce moment. Il peut faire un ou plusieurs dessins chronologiques.

Vous pouvez aussi le faire commencer par le dessin, à vous de voir.

• Numération : Cette semaine on joue à LA BATAILLE

- Matériel : un jeu de cartes classique (sans les valets, reines et rois) que vous avez ou à imprimer (cf. fichiers joints), de 1 à 6 pour les MS et j'jusqu'à 10 pour les GS.

- Règle : On distribue les cartes aux joueurs (peut se jouer à deux) qui les rassemblent en paquet devant eux, face cachée. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a la carte la plus forte ramasse les autres cartes.

Pour aller plus loin : on peut mélanger les cartes constellations, quantités, chiffres.

Pour les grandes sections : batailles de syllabes (cf. fichier joint)

Bonne partie !

- Et si on faisait une bataille dansée ?

Matériel : un jeu de cartes classique avec les cartes numérotées de 1 à 6 pour les MS et de 1 à 10 pour les GS.

La règle est la même que pour le jeu de bataille ci-dessus : celui qui a la carte la plus forte ramasse les cartes, MAIS le perdant doit faire une action correspondant au dessin de la carte, le nombre indique le nombre de fois à le réaliser !



tourner



s'accroupir au sol



sauter



faire une statue en posant 3 partie de son corps au sol

Amusez vous bien !

Et toujours :

→ Le chapeau : l'enfant ferme les yeux et l'adulte fait tomber dans un pot des jetons (de 1 à 15). L'enfant en écoutant doit identifier la quantité de jetons dans le chapeau.

→ Le jeu du gobelet : Le parent place 6/10 objets devant l'enfant, celui-ci ferme les yeux et le parent cache une partie des objets sous un gobelet. Puis le parent demande combien d'objet sont cachés.

→ Lucky Luke : l'enfant a les mains dans le dos. Le parent annonce un nombre jusqu'à 6/10. Au signal, l'enfant doit montrer la quantité avec ses doigts.

→ Greli grelo : Le parent place dans sa main gauche une quantité d'objets (billes) et une autre quantité dans sa main droite. Il mélange ensuite les deux quantités et dit : « greli –grelo. Combien ai-je de billes dans mes mains ? »