

# Activités pour le jeudi 19 mars 2020

## Activité physique : jeu de la statue

Faire écouter une musique à votre enfant et l'arrêter par moment.

Consigne pour votre enfant : "**marche** un peu partout dans la pièce, écoute bien la musique (ne pas mettre le volume trop fort, afin d'amener votre enfant à être attentif au signal sonore). Lorsque la musique s'arrête, tu dois toi aussi t'arrêter et faire la statue" (ne plus bouger du tout, même pas le regard).

Répéter ce jeu plusieurs fois jusqu'à ce que l'enfant y parvienne (s'il n'y arrive pas, ce n'est pas grave, il y arrivera la prochaine fois).

Une fois que votre enfant est à l'aise avec cette première consigne, vous pouvez augmenter la difficulté en rajoutant une demande. Exemple : "attention ta prochaine statue devra avoir une main en l'air", ou "attention ta prochaine statue devra avoir deux mains en l'air, ou une main par terre et un pied en l'air etc"...

Il est **important** de donner la consigne **avant** de reprendre la musique afin que votre enfant la garde en mémoire, tout en étant attentif à la musique, *sans oublier de marcher pendant la musique.*

## Devillette du jour :

- Je suis un habit (laisser votre enfant vous faire une proposition, s'il répond *chaussure* lui dire oui, mais écoute la suite, s'il répond *banane*, lui faire remarquer qu'il ne s'agit pas d'un habit et lui demander de vous redonner une réponse.)
- J'ai des manches (procéder comme ci-dessus)
- J'ai des boutons (procéder comme ci-dessus)
- J'ai un col (procéder comme ci-dessus)
- Je suis ? (Réponse : **une chemise**  
Allez en chercher une dans l'armoire afin de vérifier avec lui que tout correspond: pour cela lui relire les phrases et lui faire pointer chaque élément . Il s'agit d'un moment important pour que votre enfant structure sa pensée. Même en cas de bonne réponse n'oubliez pas cette étape.)

## Musique : drôles de sons

(choisir le niveau musique, mais vous pouvez également faire les autres niveaux).

Collez ce lien dans votre navigateur :

<https://jeunesse.tv5monde.com/jouer/les-jeux-du-moment/droles-de-sons>

## Mathématique :

- 1) Problème en image : il est toujours mieux de faire manipuler les enfants afin qu'ils puissent structurer leur pensée. N'hésitez donc pas à reproduire la scène chez vous avec les jouets dont vous disposez.



**Niveau PS** : le fermier veut donner une pomme à chaque cheval. Combien doit-il mettre de pommes dans sa brouette ?

**Niveau MS** : le fermier veut donner deux pommes à chaque cheval. Combien doit-il mettre de pommes dans sa brouette ?

2) La comptine numérique : n'oubliez pas de faire réciter la comptine numérique à votre enfant. Cette activité doit être quotidienne (nous la pratiquons plusieurs fois par jour et tous les jours à l'école)

3) Jeu des courses :

**Matériel** : un plateau ou un sac pour l'enfant.

**Consigne** : vous allez jouer le rôle du marchand et votre enfant sera le client. Il devra se rendre « au magasin » pour acheter des objets. Vous allez lui donner une carte ( soit *numéro*, soit *dé*, soit *main*, soit *point*) et devra vous rapporter des objets en respectant la quantité indiquée sur la carte.

Refaire le jeu plusieurs fois en changeant de type de carte.

**ÉTAPE 1** Construire des collections à partir d'une collection témoin



Le magasin est constitué avec des jeux et du matériel de la classe.



Aller chercher les objets de son choix au magasin dans la quantité demandée sur la carte configuration de doigts.



Aller chercher les objets de son choix au magasin dans la quantité demandée sur la carte constellation du dé.



Rapporter ses courses à sa place.



Sortir les objets de son panier.

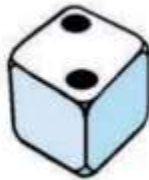


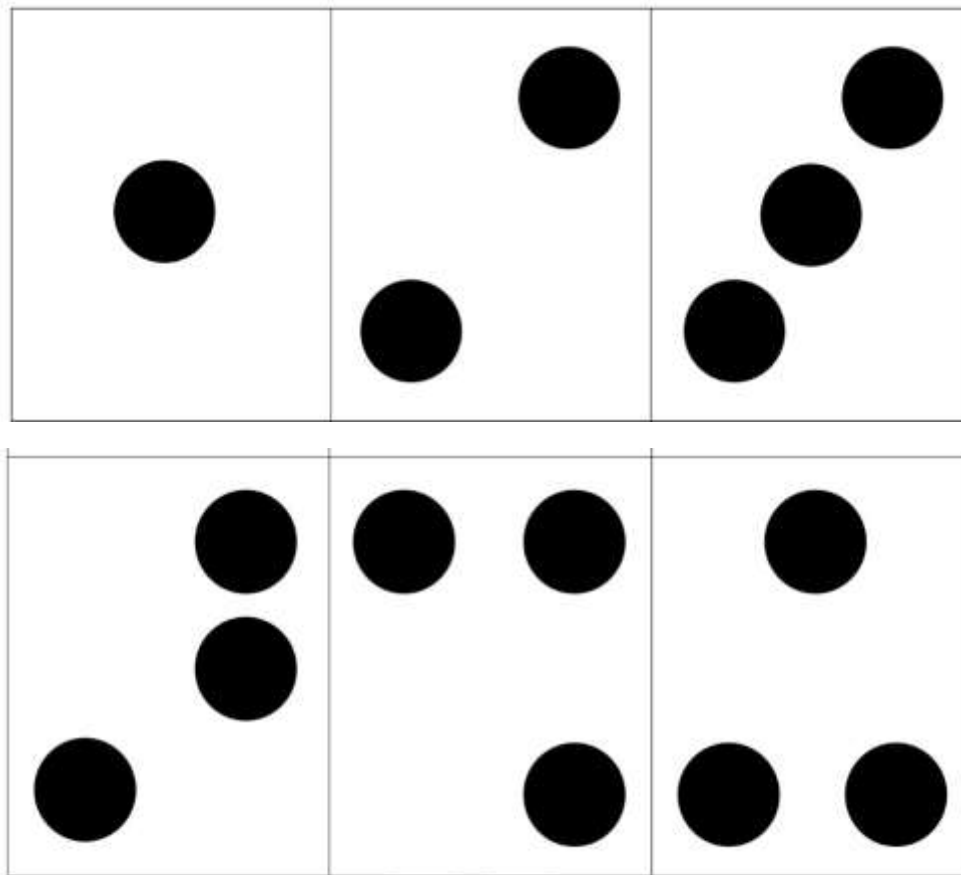
Vérifier pour chaque objet que la quantité rapportée correspond à la commande.

1

2

3





Pour cette activité, utilisez des jouets ou objets de votre maison, l'important est d'avoir plusieurs objets dans la même catégorie.

NB: Si vous n'avez pas d'imprimante pour imprimer les cartes ce n'est pas grave, vous pouvez tout à fait les dessiner sur du papier libre.

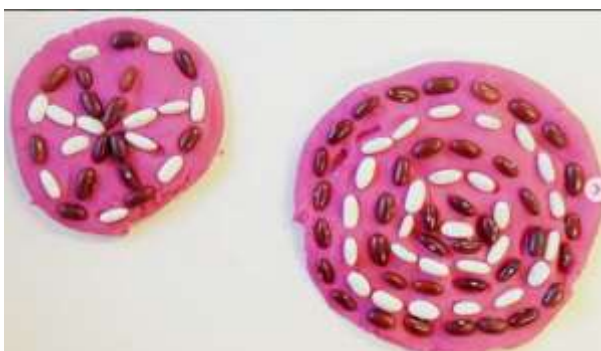
**Pour les PS** : donner une seule carte à votre enfant à chaque fois.

**Pour les MS** : donner 2 cartes de même type à votre enfant, il devra donc dans un premier temps calculer la somme des 2 cartes avant, puis dans un deuxième temps aller chercher les objets.

## Les mots secrets : uniquement pour MS

Dans un premier temps faites bien relire à votre enfant les mots qu'il a ramenés à la maison. N'hésitez pas à l'aider s'il rencontre des difficultés.

## Activité artistique :



avec des graines, ou du riz, ou des pâtes (n'hésitez pas à m'envoyer une photo des réalisations de vos enfants)