

Activités en GS avec les objets de la maison.

Développer sa motricité fine



Ouvrir et fermer des contenants divers



Visser pour tailler des crayons

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



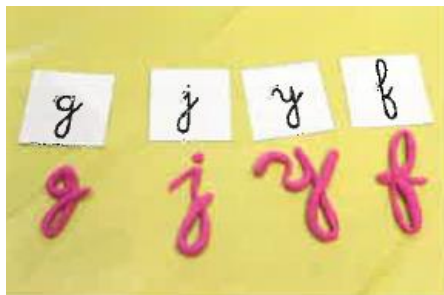
Ecouter une histoire avec un casque.



Associer des lettres en cursives et en capitales.

Sur une page word, l'adulte écrit des lettres en attaché dans une première colonne, l'enfant doit alors taper la lettre correspondante en capitale dans la colonne d'à côté.

Voici le lien pour télécharger la police en cursive :
<https://www.dafont.com/fr/cursif.font>



La famille des lettres à boucles descendante g, j, y, f

Objectif :

Ecrire les lettres à boucle descendante en cursive.

Rappeler à l'enfant un des graphismes étudiés en classe : la boucle. Afficher sur un écran un alphabet en cursive. Le laisser s'exprimer et lui demander d'identifier des lettres contenant des boucles. Lui demander de nommer les lettres retenues, s'il les connaît. Dans le cas contraire, dire leur nom et les faire chanter en produisant le son correspondant.

Si vous avez de la pâte à modeler :

Proposer à l'enfant de former des boucles en pâte à modeler et leur demander de rajouter à chacune l'élément qui leur permettra de devenir des lettres. Les laisser expérimenter. Bien leur expliquer que g, j, et y ont une boucle descendante qui tourne vers la gauche tandis que le f a une boucle descendante qui remonte vers la droite.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques



Réaliser un dessin d'observation : feuille d'arbre par exemple.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



Additionner deux nombres.

Vous pouvez utiliser un lacet, des perles, des pâtes pour les enfiler.

La bande numérique

Objectif :

Dire la suite des nombres à l'envers, ordonner les nombres de 1 à 20 et trouver les nombres précédant et suivant un nombre donné.

Matériel : une corde à linge, 20 pinces à linge et 20 morceaux de papier numérotés de 1 à 20.

Jeu 1 :

Les morceaux de papier de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique. Seul le numéro 1 est visible. L'adulte donne un chiffre et l'enfant doit retrouver le papier correspondant en

le retournant. Le but étant d'en trouver le maximum.

Jeu 2 :

Les papiers de 1 à 20 sont suspendus la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique. Seuls les chiffres 5, 10 et 15 sont visibles. Les chiffres retournés au fur et à mesure restent découverts.

-Montrer sur la bande le nombre indiqué par l'adulte.

-Montrer sur la bande numérique le nombre qui vient avant ou après un autre nombre.

-Ecrire sur ardoise/feuille un nombre demandé

-Ecrire sur ardoise/feuille le nombre qui vient après ou avant.