











ACTIVITES PS – SEMAINE DU 25 AU 29 MAI

DOMAINE D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS DE L'ACTIVITE	Modalités, matériel...	Durée approximative	
LANGAGE ORAL	<input type="checkbox"/> Lire une histoire adaptée à l'âge de votre enfant.	Après la lecture de l'album, inviter votre enfant à s'exprimer sur celui-ci, à reformuler l'histoire : Est-ce que cela lui a plu ? Pourquoi ? De quoi ça parle ? Quel est le personnage principal ? Où se passe l'histoire ?...	10 min	
	<input type="checkbox"/> Décrire, expliquer une activité.	Avec votre enfant, choisir une activité réalisée à la maison et la présenter et l'expliquer dans le cahier de vie. Vous pouvez coller une photo ou réaliser un dessin, puis demander à votre enfant de vous expliquer l'activité, vous écrivez ce que votre enfant vous dit.	5 min	
	<input type="checkbox"/> Décrire un personnage et comprendre un message oral. Le jeu du qui est-ce.	<p>Qui est-ce ?</p> 	Dans le fichier JEU DE QUI EST-CE, choisir une planche (inutile d'imprimer, il suffit de regarder l'image sur l'ordinateur). Choisir un personnage sans le montrer à votre enfant, le décrire avec précision, votre enfant doit essayer de retrouver le personnage. Inverser ensuite les rôles : votre enfant choisit en secret un personnage, le décrit pour essayer de vous le faire deviner.	10 min
	<input type="checkbox"/> Cacher un objet (décrire pour le faire retrouver)	Cacher un objet, demander à votre enfant de vous poser des questions pour essayer de le retrouver. Idem mais en échangeant les rôles.	10 min	
LANGAGE ECRIT	<input type="checkbox"/> Représenter des soleils avec des objets.	Demander à votre enfant de représenter des soleils avec du matériel (pics à brochettes, cure-dents, pâte à modeler...). Ensuite sur une feuille, un tableau ou une ardoise, demander à votre enfant de tracer des soleils.		
	<input type="checkbox"/> Écrire son prénom sur l'ordinateur	Ecrire son prénom dans un fichier traitement de texte sur l'ordinateur. Votre enfant retrouve les lettres de son prénom, vous pouvez nommer les lettres au fur et à mesure.	5 min	

	<input type="checkbox"/> Retrouver des lettres.		Demander à votre enfant de chercher et découper des lettres MAJUSCULES dans des magazines, publicités, journaux. Les trier ensemble, les nommer (les A, les E, les M....).	10 min
	<input type="checkbox"/> Tracer des lignes verticales		Sur une feuille, un tableau, une ardoise..., tracer des lignes verticales. Je commence en haut et je descends jusqu'en bas de la feuille. Je peux changer de couleur si je le souhaite.	10 min
EXPLORER LE MONDE	<input type="checkbox"/> Réaliser un puzzle.			10 min
	<input type="checkbox"/> Comprendre les notions ouvert/ fermé.		Avec des jeux (légos , kaplas...) ou tout autre matériel, réaliser des enclos pour des animaux. Si l'enclos est fermé, les animaux ne peuvent pas sortir. Si l'enclos est ouvert, les animaux peuvent sortir.	5 min
	<input type="checkbox"/> Visser/ dévisser des écrous et des vis de tailles différentes.		Visser et dévisser des vis et écrous.	10 min
	<input type="checkbox"/> Développer sa motricité fine. Utiliser des pinces.		Faire un soleil en plaçant des pinces à linge autour d'un CD ou d'un disque de papier ou de carton.	5 min
NOMBRES, FORMES, GRANDEURS	<input type="checkbox"/> Dénombrer une petite quantité. Utiliser un dé.		Votre enfant lance un dé (dé classique avec des points). Puis demander à votre enfant de mettre la quantité d'objets (grains de café, ou haricots ou cailloux ou pâtes...) indiquée par le dé dans chaque trou d'un bac à glaçons ou d'une boîte d'œufs.	10 min

	<input type="checkbox"/> Jouer à un jeu de société avec un dé.  	Jeux type jeu de l'oie, jeux de petits chevaux... un jeu où votre enfant sera amené à lancer le dé, compter les points sur le dé, et avancer un pion de la quantité indiquée par le dé. Il apprend ainsi à reconnaître des petites quantités, et à avancer un pion en comptant.	15 min
	<input type="checkbox"/> Dire une comptine numérique ou faire un jeu de doigt	A partir du fichier « comptine numérique et jeux de doigts ».	5 min
	<input type="checkbox"/> Jouer à un jeu de mémory. 	Sur le site http://materalbum.free.fr/puzzles-memory.htm , réaliser plusieurs jeux de mémorys.	10 min
ACTIVITES ARTISTIQUES	<input type="checkbox"/> Réaliser un bricolage. Le tournesol. 	Réaliser un bricolage : <ul style="list-style-type: none"> - Tracer un rond avec de la peinture marron en tapotant avec le bout des doigts. - Avec une fourchette et de la peinture jaune, faire les pétales du tournesol. - Vous pouvez ensuite ajouter la tige et les feuilles. Vous pouvez prendre en photo votre réalisation.	15 min
	<input type="checkbox"/> Réaliser un bricolage. La fleur à suspendre 	Réaliser un bricolage : <ul style="list-style-type: none"> - Découper des rouleaux de papier toilette en anneaux, les colorier ou les peindre. - Assembler les anneaux pour réaliser une fleur. - Vous pouvez prendre en photo votre réalisation.	15 min
	<input type="checkbox"/> Découper librement		

Dessiner.

Sur une feuille, un tableau, une ardoise..., réaliser un dessin.

15 min