

MARDI 31 MARS

RITUELS :

- Dire la date, remplir le calendrier du mois de Mars pour les GS.
(Pour ceux qui n'ont pas d'imprimante, vous pouvez utiliser un calendrier quelconque, l'objectif étant de visualiser le jour, la date et la progression dans le mois).
- Comptines, poésie (le défilé des bonbons, le nid, ...)
- Parler de la météo

1^{ère} activité : graphisme

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'écrit

❖ **Pour les MS :** « ça va faire des vagues »

Matériel : objets divers, corde, ficelle, ardoise, tableau, farine, feuille, feutres

Rappel du 1^{er} avril et la blague des poissons d'avril.

- Où vivent les poissons ? dans la mer !
- Comment dessiner la mer ? en bleu avec des vagues !

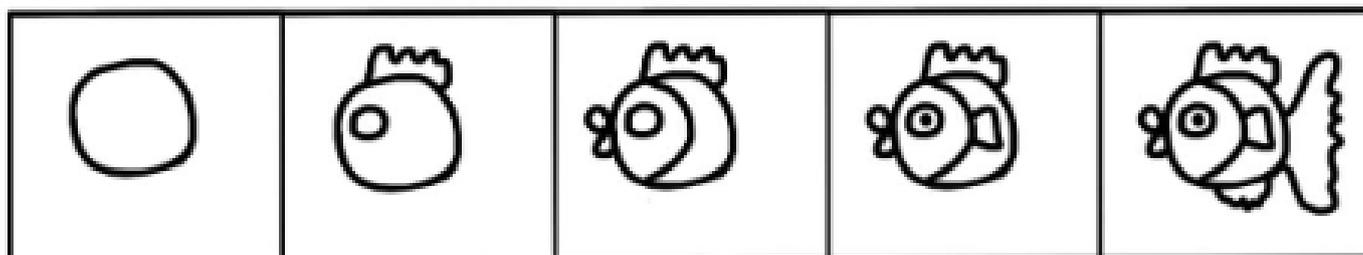
Réaliser des vagues avec son corps (slalomer entre des objets)

Réaliser des vagues avec du matériel (cordes, ficelle, ...)

Entraînement pour tracer des vagues (supports selon ce que vous avez à la maison : ardoise, tableau, dans la farine, ...) **VEUILLEZ A BIEN VERIFIER LA TENUE DU CRAYON** (cf document la tenue du crayon sur le blog)



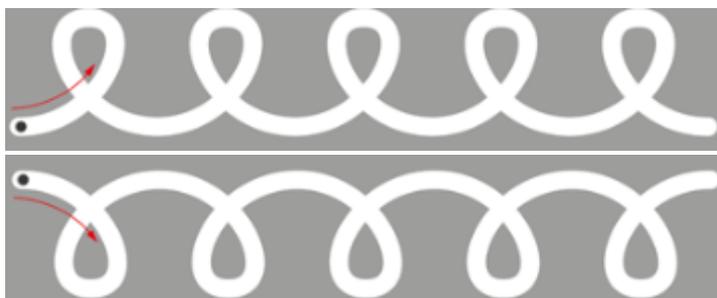
PRODUCTION : sur une feuille blanche A4, tracer des vagues bleues pour représenter la mer puis dessiner des poissons (dessin dirigé du poisson)



❖ **Pour les GS :** « je dessine avec des boucles »

Matériel : feuille brouillon, feuille A4, feutres, ardoise, tableau

Rappel du tracé des boucles **VEUILLEZ A BIEN VERIFIER LA TENUE DU CRAYON** (cf document la tenue du crayon sur le blog)



Entraînement au tracé des boucles sur support de votre choix (ardoise, tableau, feuille brouillon)

PRODUCTION : sur une feuille A4 blanche avec des feutres, dessin d'un paysage d'une prairie (ciel et prairie)

Lui demander ce que l'on peut voir dans une prairie (herbe, mouton, fleur, arbre, barrière, ...) et dans le ciel (soleil, nuage, oiseau, ...). Dessiner un maximum d'éléments avec des boucles.

2^{ème} activité : les formes

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée – les formes

Matériel : feuille, crayons de couleur ou feutres

Je dessine selon les indications

Monsieur TÊTEAUCARRÉ

1. Sa tête est un grand carré dont le contour est bleu.
2. Sur sa tête, il porte un chapeau pointu rose en forme de triangle.
3. Il a des oreilles représentées par des ronds jaunes de chaque côté de sa tête.
4. Pour faire ses yeux, il faut dessiner deux petits triangles rouges, pointant vers le haut.
5. Juste en dessous des yeux, au centre, il y a un triangle vert qui a une pointe dirigée vers le bas, c'est son nez.
6. En dessous du nez, sa bouche est représentée par un trait orange horizontal.

Monsieur RONRON

1. Son visage est grand rond dont le contour est rose.
2. Quelques cheveux verts représentés par des traits verticaux se trouvent sur le haut de sa tête.
3. De chaque côté des cheveux, il y a deux triangles bleus, pointant vers le haut, pour former les oreilles.
4. Deux yeux jaunes et carrés se trouvent juste au-dessus du nez représenté par un petit rond gris.
5. En dessous du nez, un rectangle rouge placé à l'horizontal forme la bouche.

3^{ème} activité : phonologie

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - l'oral

❖ Pour les MS : la syllabe d'attaque (la 1^{ère} syllabe)

Matériel : fiche « jeu de l'intrus phonologie MS »

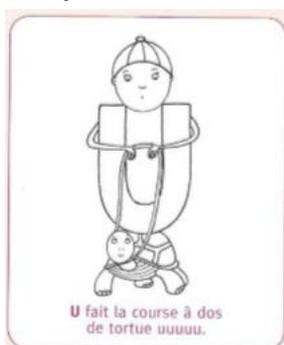
« Jeu de l'intrus » : à l'oral, pour chaque série d'images trouver l'intrus, c'est-à-dire le mot qui n'a pas la même syllabe d'attaque que les autres (voir fiche « jeu de l'intrus phonologie MS »)

Exemple : **CA**ROTTE - **CA**NARD - **BATEAU** - **CA**DEAU

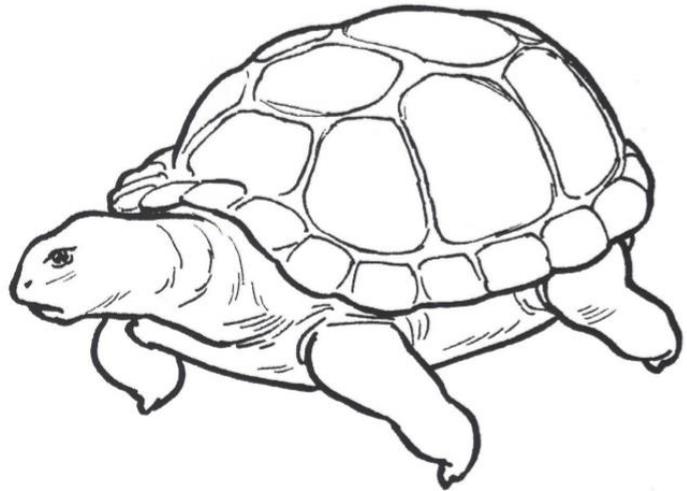
⇒ L'intrus est BATEAU car les 3 autres mots commencent par la syllabe d'attaque **CA**

❖ Pour les GS : les phonèmes (u) et (i)

Matériel : fiche « images mots jeu de la tortue et du lit phonologie GS »



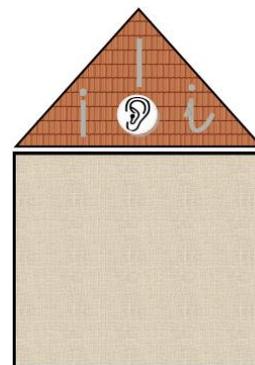
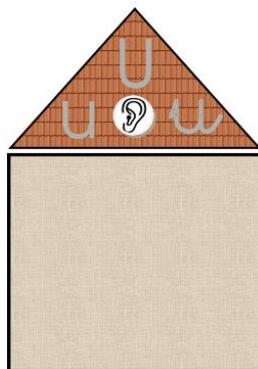
- Découverte des sons (u) et (i) : bien accentuer la forme que prend votre bouche !
- Jouer au « jeu de la tortue et du lit » à l'oral



Règle du jeu :

Montrer les différentes images et les nommer (fiche « images mots jeu de la tortue et du lit phonologie GS »)
 Pour chaque image, dire si on entend (u) comme dans « TORTUE » ou si on entend (i) comme dans « LIT »

- Puis réaliser les maisons du (u) et du (i) avec des objets de la maison



4^{ème} activité : Motricité

Domaine : agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Matériel : jardin, obstacles

« **COURSE D'OBSTACLES** » : réaliser dans le jardin un parcours avec des obstacles

1^{ère} étape : échauffement (lui demander ce qu'il faut échauffer pour courir (hanche, genoux, cheville, dos))

2^{ème} étape : expliquer à votre enfant qu'il va devoir effectuer le parcours en courant

3^{ème} étape : on ajoute une difficulté => des obstacles

Lui demander ce qu'est un obstacle ? que pourrait on utiliser comme obstacle ? chercher des idées avec lui puis effectuer le parcours plusieurs fois

5^{ème} activité : vidéo album « une si petite graine »

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'oral

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

1^{ère} étape : visionnage de l'album « une si petite graine » en lien avec notre thème **NE PAS MONTRER LES IMAGES**

Puis poser des questions de compréhension :

Qui sont les personnages ? que font-ils ? que se passe-t-il ? où l'histoire se passe ? comment finit l'histoire ? ...

2^{ème} étape : visionnage de l'album avec les images