

### Vocabulaire/langage.

Apprendre le nom des objets de la cuisine.

Trouver 12 objets de la cuisine, et les nommer.

On peut aussi jouer au jeu de KIM. On en montre 5, l'enfant les nomme, on en cache un, et l'enfant doit deviner celui qui est caché. On peut augmenter ou diminuer le nombre d'objets selon les capacités de l'enfant.

Possibilité d'utiliser les cartes images jointes pour nommer les objets. On peut utiliser ces cartes pour faire un jeu de mémoire ou un jeu de loto, en imprimant les cartes plusieurs fois. L'enfant gagne la carte s'il sait la nommer.

Fiches jointes:

PS : niveau 1 /niveau 2

MS : niveau 2 / niveau 3 /niveau 4

GS : tous les niveaux.

### Motricité fine/repérage dans l'espace.

Faire un ours avec des ronds. Avec un adulte prendre des objets ronds : verre, bol, bouchon... et les utiliser comme gabarit.

Au besoin, l'adulte tient l'objet pendant que l'enfant essaie d'en faire le contour.

Bien repasser le contour pour que le trait soit épais. L'enfant peut essayer de découper les ronds (au moins un...) , et si c'est trop compliqué l'adulte découpe....

Une fois qu'on a les ronds découpés, l'enfant essaie de reproduire l'ours en disposant les cercles correctement. Les coller et décorer. On peut envoyer des photos à maîtresse.

### Mathématiques:

- PS : prendre les cartes de 1 à 3, ou jusqu'à 5 si l'enfant maîtrise ces nombres (fiche jointe ou en fabriquer).
- MS : prendre les cartes de 1 à 6, ou jusqu'à 10 (pour les MS et GS) (toujours en fonction des capacités de chacun).

Possibilités de jouer:

- Mélanger les cartes, les remettre dans l'ordre.
- Enlever une carte, les remettre dans l'ordre et deviner celle qui manque.

Jeu en ligne:

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/suite-numerique-jusqu-a-10.php>

- Tous les niveaux :

Mémoire des nombres. On retourne les cartes, et on doit en piocher deux. On gagne les cartes si elles représentent le même nombre. Possibilité d'imprimer la fiche jointe ou d'utiliser des cartes des précédents envois.

- MS/GS : prendre des petits objets (une dizaine).

L'enfant prend une petite poignée d'objets, les pose sur la table. Il prend une carte (de 1 à 10).

L'enfant devra vous dire s'il a assez d'objets ou pas assez d'objets par rapport au nombre pioché.

IL devra vous dire combien il doit en enlever ou en ajouter pour avoir le bon nombre.

On vérifie en manipulant.

On adapte le nombre d'objets et les étiquettes nombres aux capacités de chacun.

### **Graphisme PS :**

Faire descendre le fil de chaque canne à pêche jusqu'au poisson avec un crayon de la même couleur que la canne à pêche. Bien faire nommer les couleurs. Fiche jointe. Si on n'imprime pas, possibilité de créer une fiche sur le même principe.

### **Compréhension :**

Dessin guidé.

Lire les consignes à votre enfant. Etape par étape. A chaque étape, répéter deux fois la consigne doucement, et l'enfant explique ce qu'il va faire avant de dessiner.

### **On manipule...**

Fabriquer.

Avec l'autorisation des adultes qui te surveillent, prends du matériel dans ta maison pour fabriquer une cabane. Elle doit être solide, assez grande. Tu dois pouvoir y mettre au moins 3 doudous.

Une photo de ta cabane sera la bienvenue.....

Essaie de trouver plusieurs objets de la même couleur, et dispose les pour faire ton initiale.

Pour les plus petits, tracer l'initiale sur une feuille, et l'enfant pourra poser ses objets sur le tracé. Tu peux faire une photo pour montrer ton travail....

Du plus petit au plus grand.

Tu va chercher de 4 à 8 objets (on augmente le nombre d'objets selon les réussites).

On classe les objets du plus petit au plus grand.

Jeu en ligne:

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/maternelle-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand.php>

## Activités autour d'ELMER

### Histoire à écouter. "Elmer de David McKee."

<https://vimeo.com/403645747>

Ecoute cette histoire et réponds ensuite aux questions.

PS:

- Comment sont les éléphants dans le troupeau ? (*différents en taille mais tous de la même couleur, sauf Elmer*)
- De quelle couleur est Elmer ? *Il est bariolé, de toutes les couleurs*
- Montre et donne les couleurs qui sont sur lui en les montrant avec ton doigt.

MS/GS

- **Avant l'écoute**, observer la première de couverture, dire ce que l'on voit, quel type d'écrit cela semble être (album : livre qui raconte une histoire en opposition au documentaire qui est un livre où l'on apprend des choses), dire de quoi va parler cette histoire puis repérer le titre et l'auteur, nommer les lettres du titre.

Ecoute cette histoire et réponds ensuite aux questions :

- Qui est Elmer ?
  - Où vit-il ? Avec qui ?
  - De quelle couleur sont les éléphants normalement ?
  - De quelles couleurs est Elmer ?
  - Où va Elmer ? Que va-t-il faire ? Comment ?
  - Pourquoi s'est-il transformé ?
  - Comment sont les éléphants au retour d'Elmer ?
  - Que fait Elmer ? Pourquoi ?
  - Que décident les éléphants à la fin de l'histoire ?
  - Pour toi, qu'est-ce que la différence ?
- 
- Nomme tous les animaux qu'Elmer rencontre dans la forêt. (lion, tigre, hippopotame, zèbre, girafe, crocodile et tortue) puis tu peux les retrouver sur les fiches jointes.

### Graphisme

• Ecrire l'initiale de votre enfant en lettre creuse en grand (comme fiche jointe) Tu vas faire un quadrillage dans ton initiale (ou laisser l'adulte faire le quadrillage) et la colorier comme l'éléphant. Attention tu ne peux pas avoir deux couleurs identiques côte à côte. Si l'activité te plaît, tu peux faire toutes les lettres de ton prénom pour décorer ta chambre.

- Demande à tes parents de te reproduire la silhouette d'Elmer ou d'imprimer la fiche jointe.

Demande à tes parents de te préparer des bandes de papier de couleur d'environ 1/1,5 cm de large.

Découper maintenant ces bandes pour avoir des petits carrés de couleurs.

Colle les maintenant sur Elmer pour lui mettre de la couleur. Attention, tu ne dois pas mettre 2 couleurs identiques à côté.

### **Ecoute:**

Voici un lien pour écouter les cris des animaux:

<https://www.youtube.com/watch?v=cly3DqQsuJ8&feature=youtu.be>

Ecoute et devine de quel animal il s'agit. Tu peux appuyer sur pause pour prendre le temps de réfléchir avant de donner ta réponse.

**Algorithme d'Elmer.** Regarde la fiche. Tu dois observer chaque ligne en nommant bien la couleur de chaque Elmer. Devine de quelle couleur devrait être l'Elmer en Blanc pour réaliser un algorithme.

Tu peux t'amuser à créer des algorithmes avec différents objets de chez toi....et n'oublie pas d'envoyer des photos .....

**Liens jeux en ligne:** mémoire et puzzle

<http://materalbum.free.fr/memoryelmer/memI16.htm>

<http://materalbum.free.fr/puzzle%20elmer/puzzleG.htm?nbMorcLig=%27%27;nbMorcCol=%273%27>