

lundi 6 et mardi 7 avril



Les anniversaires: Mercredi Jules aura 4 ans .J'enverrai un message spécialement pour lui en chanson et il aura sa page d'anniversaire .



Découvrir et manipuler



-réaliser une recette de cuisine avec votre enfant. Avant de déguster les œufs en chocolat, pourquoi ne pas manipuler de vrais œufs. Et réaliser une **omelette** avec votre enfant !! Casser les œufs, observer le jaune et la blanc. Percer le jaune d'œuf et le voir se répandre dans le saladier et mélanger vigoureusement (petit rappel du geste circulaire!!). Observer le changement d'aspect lorsque l'omelette prend forme. Si vous réalisez cette recette, pensez à m'envoyer des photos!!

Motricité fine: la pâte à modeler



-pour les **TPS**: modeler une forme allongée qui imite un œuf : consigne: avec un cure-dents, sous la surveillance de papa ou maman, décorer cet œuf en laissant des traces, de points, de traits.....
-pour les **PS** :idem **TPS**

-les **MS**: réaliser un œuf en pâte à modeler. Réaliser des décors en pâte à modeler qui seront posés sur l'œuf: des petite boules, des colombins très fins et vous pouvez vous inspirer des modèles ci-dessous:



Motricité fine: le découpage



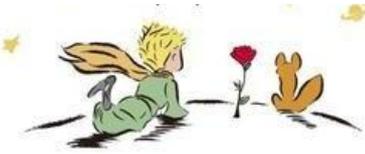
-pour les **TPS**: Dessiner un œuf sur une feuille de papier et votre enfant devra le remplir en collant sur toute sa surface les petits papiers froissés de la semaine dernière .

-pour les **PS** : vous tracez un œuf sur une feuille et vous dessinez 3 traits d'une part et d'autre de l'œuf . Votre enfant devra découper sur les traits puis reconstituer l'œuf en laissant un espace entre les 3 parties. Il pourra ensuite colorier, décorer chaque partie de l'œuf.



-pour les **MS**: séance 2 : Je vous envoie un tuto pour réaliser un œuf de Pâques pop-up <https://youtu.be/67vV0KN80rU>. Il faut bien sûr adapter l'activité à l'âge des enfants.

L'imaginaire



-pour tous, écoute de l'histoire "La petite poule rousse", de Byron Barton

lien pour visionner cette histoire https://www.youtube.com/watch?v=XkX_KbGv1zU

-dire ensemble la comptine de la poule(cf pièce jointe) A chaque fois qu'on compte verbalement ,en même temps, on fait les gestes avec les doigts levés.

-jeu du Memory de langage de " la petite poule rousse". Décrire à chaque fois ce qui est dessiné sur les cartes retournées.

L'écrit

-pour les **TPS**: la poule de Pâques: laisser des traces avec son index dans un espace défini: un rond. Décorer la poule en réalisant l'empreinte de son index dans chaque rond. L'enfant pourra ensuite colorier la tête de la poule.

-pour les **PS**: en graphisme: séance4: les gestes circulaires: tracer des ronds à l'aide d'un inducteur. Poser sa mine de feutre sur le point noir et tracer un rond en s'aidant du modèle. Bien respecter le sens du tracé. Essayer de fermer son rond.

-pour les **PS**: reconnaître des mots identiques : ouvrir la page du répertoire des mots de l'histoire de "la petite poule rousse". Vous écrivez un mot sur une ardoise ou un papier et votre enfant doit vous montrer sur l'écran de l'ordinateur le mot identique au vôtre et il doit nommer ce mot en s'aidant de l'illustration.

-pour les **MS**: en graphisme: séance 5: les gestes circulaires:

-décorer la poule en traçant des ronds **fermés**, que vous pourrez ensuite colorier .

-pour les **MS**: associer des mots identiques en lettres majuscules et en lettres scriptes:

-découper les étiquettes-mots et les coller sous leur modèle. doc "les mots de l'histoire " (la petite poule rousse)

Les maths



- en **TPS**: jeu des couleurs: vous dites le nom d'une couleur et votre enfant doit trouver, dans ses jeux , un objet de cette couleur.

-en **PS** : les boîtes à compter: compter le nombre d'animaux sur chaque carte et poser autant de perles , de jetons, qu'il y a d'animaux de dessinés.

-en **MS** : les œufs dans son panier: ce jeu se joue à deux ou plus.

Matériel: un objet pour chaque joueur qui sera " le panier", des petits objets qui seront "les œufs", un dé classique.

règle du jeu: le premier joueur lance son dé et prend le nombre "d'œufs" indiqué par le dé .Idem pour le deuxième joueur. On recommence avec un deuxième lancer. Puis, on vide son panier pour savoir combien on a gagné d'œufs. Le gagnant est celui qui a le plus d'œufs. Aidez votre enfant à organiser son comptage si c'est nécessaire. Utilisez les termes "**plus que**", "**moins que**" et "**autant que**".