

# Propositions d'activités GS

## 1-Revoir les lettres de l'alphabet.

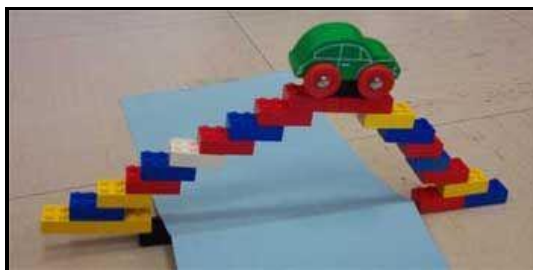
Reconnaître et nommer les lettres (utiliser le document envoyé avec l'abécédaire en pâte à sel) :

- Montrer une lettre et dire son nom.
- Retrouver la lettre énoncée par l'adulte.
- Retrouver la lettre dans des magazines ou prospectus, les découper puis les coller sur une feuille par lettre identique.
- Essayer de reproduire les lettres en majuscule en dessous des lettres collées.
- Découper dans un magazine ou un prospectus une lettre dans les deux écritures en majuscule et en script. (voir les modèles en dessous).



## 2-Défi graphique : les ponts.

-Réaliser des ponts avec des objets à disposition (légos, crayons, couverts...) en s'aidant de la photo ci-dessous :



-Dessiner des ponts à l'endroit et à l'envers sur une feuille en essayant de contourner un bouchon ou un cure-dent.

-Vous pouvez si vous le souhaitez envoyer les réalisations en photo par mail à votre maîtresse.

### **3-Mathématiques.**

#### **- File numérique :**

- Ecrire les nombres de 1 à 30 sur une feuille (voir photo modèle) puis découper les cases. Vous pouvez demander à votre enfant d'écrire les nombres de 1 à 8.
- Mélanger les cartes et demander à votre enfant de reformer la bande numérique dans l'ordre : **étape 1** : de 1 à 10, **étape 2** : de 1 à 20, **étape 3** : de 1 à 30.
- La suite numérique jusqu'à 10 : <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/suite-numerique-jusqu-a-10.php>

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

**-Jeu de bataille** (*enlever valet, dame, roi*) : Ranger les cartes par famille de la plus petite à la plus grande valeur. Jouer au jeu de bataille (règle connue, vue en classe).

**-Jeu possible sur ordinateur pour compter et comparer** : <https://fr.ixl.com/maths/gs>

**-Jeu possible sur ordinateur pour écrire les nombres en chiffres** :

<https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/nombreschiffres.php>

### **4-Phonologie :**

#### **- Dans des prospectus ou des magazines :**

- Découper des images contenant le son [a] ou le son [o] comme en classe. Puis les coller sur une feuille et dessiner avec les arceaux le nombre de syllabes.
- Découper des images dont le nom contient 1 syllabe, des images dont le nom contient 2 syllabes et des images dont le nom contient 3 syllabes.
- Jeu possible sur ordinateur pour jouer avec les alphas :  
<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/chant-des-alphas-php>  
<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/associer-deux-alphas-php>