

Transition
vers la maternelle!

Les animaux

Chantez

Comptines et chansons

**Dans la ferme de
Mathurin**

Musique

**Un éléphant, ça
trompe
énormément**

Musique

La belle pieuvre

Musique

**Rock and roll
des gallinacés**

Musique

Avec un gros nez

Musique

**Y avait des
crocodiles**

Musique

**La chanson des
animaux**

Musique

**Dans sa maison
un grand cerf**

Paroles

Musique

**Tous les
animaux du
monde**

Musique



Des histoires

Lisez à votre enfant tous les jours!



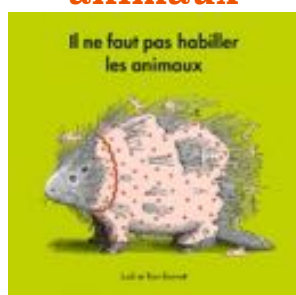
Tout le monde aime les histoires qui racontent les aventures des animaux! Régalez-vous! Toutefois, n'oubliez pas d'également lire des livres documentaires à votre enfant pour en apprendre plus sur un sujet. Il y a tellement de choses à apprendre!

Voici quelques histoires à écouter en ligne:

**De la petite taupe qui
voulait savoir qui lui a
fait sur la tête**



**Il ne faut pas
habiller les
animaux**



**La grenouille à
grande bouche**

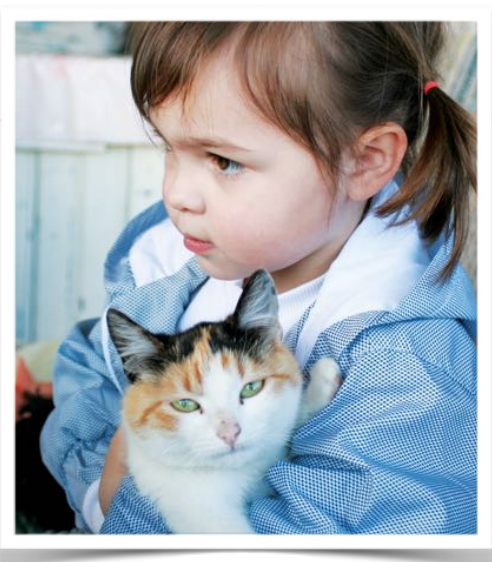


Suggestions d'activités à faire avec les cartes de mots

Vous trouverez les cartes à la prochaine page.



- Découpez les mots de vocabulaire et mettez toutes les cartes dans un sac. Demandez à votre enfant de piger une carte et de décrire l'animal pour vous faire deviner (ou bien à son frère / à sa sœur).
- Posez des devinettes à votre enfant sur les animaux.
Ex. : Je suis un animal qui vole. Je suis recouverte de plumes noires.
Mon nom commence par le son /ou/. Je peux être blanc, brun ou noir.
- Demandez à votre enfant d'identifier l'habitat de chaque animal (pages suivantes).
- Invitez votre enfant à se poser des questions sur les animaux. Aidez-le à trouver les réponses dans des livres ou sur Internet.



Des idées d'activités

Créez des rimes avec des noms d'animaux. Donnez un exemple et ensuite trouvez ensemble des mots pour compléter les phrases.
Ex. : Le chien saute bien. L'oiseau est rigolo.

Demandez à votre enfant si deux noms d'animaux commencent par le même son (**pas la lettre, le son**). Ex. : Est-ce que le mot souris et serpent commencent par le même son? Est-ce que dauphin et crocodile commencent par le même son? Vous pouvez également trouver des animaux dont le nom commence par le même **son** que les membres de votre famille:
Éric - éléphant, Karine - corneille, Shanelle - chevreuil, etc.



Jouez à Saute-grenouille (voir pages 6 et 7).

FABRIQUER UN MASQUE D'ANIMAL

En utilisant une assiette de carton (ou simplement un morceau de carton) et un bâton, votre enfant peut fabriquer un masque d'animal.





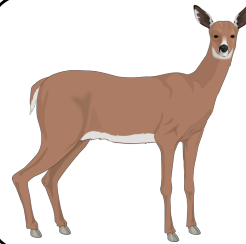
ours



castor



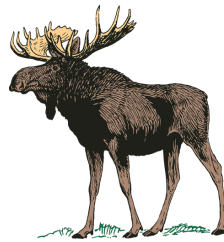
aigle



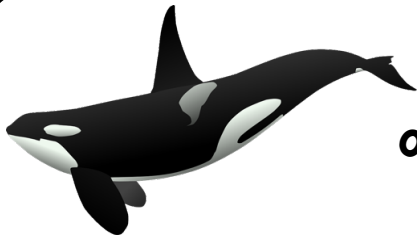
chevreuil



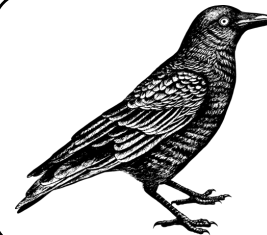
saumon



orignal



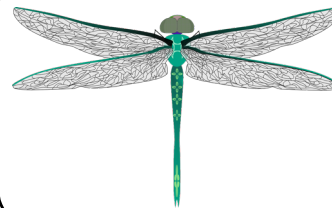
orque



corneille



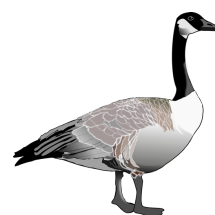
grenouille



libellule

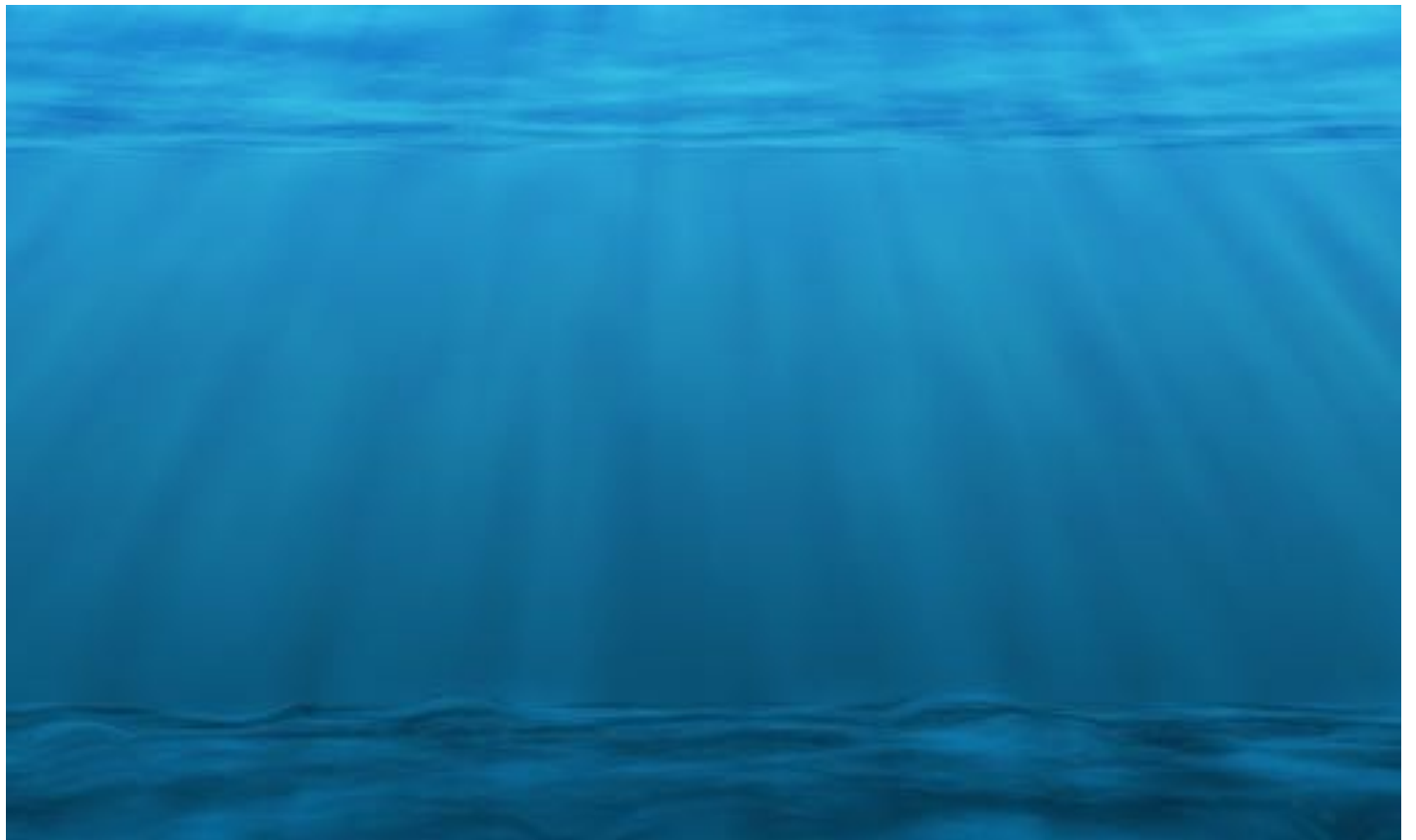


raton laveur



**bernache
du Canada**







Saute-grenouille

Activité physique : Jeu vigoureux (croissance des os et force musculaire)

Langage/littérature : Compter (numération); lettres de l'alphabet; vocabulaire (mots « dans », « sur », « par-dessus », etc.); chanter (expression orale)

Matériel : Des coussins, des carrés de feutre ou des serviettes de petite taille (Assurez-vous que la surface des coussins est sécuritaire afin d'éviter que les enfants glissent au sol lors de l'activité).

Endroit : À l'intérieur ou à l'extérieur

Livre : *La flaque d'eau*, David Mcphail

Jouons et parlons

- ❖ Disposez des coussins un peu partout (ils serviront de feuilles de nénuphar).
- ❖ Chantez « Grenouille verte » avec les enfants. Invitez ensuite les enfants à s'accroupir comme des grenouilles et à se déplacer un peu partout en sautant sur les feuilles de nénuphar. Demandez-leur de compter le nombre de feuilles de nénuphar par-dessus lesquelles ils peuvent sauter sans y toucher.
- ❖ Jouez à « Plouf! ». Les enfants doivent sauter en évitant de tomber dans l'eau entre les feuilles, sauf quand vous dites « Plouf! »... ils doivent alors « tomber dans l'eau » à côté de la feuille de nénuphar la plus près d'eux.
 - Les enfants qui ont une mobilité réduite peuvent se déplacer autour des feuilles de nénuphar (comme s'ils « nageaient » dans l'eau) en utilisant leur mode de déplacement préféré.





Essayez aussi

- ❖ Demandez aux enfants plus vieux de dire une lettre d'alphabet chaque fois qu'ils sautent sur un nénuphar. L'idée est de compter le nombre de lettres qu'ils parviendront à dire avant de s'essouffler.
- ❖ Chaque fois qu'un enfant saute sur une feuille de nénuphar, encouragez-le à épeler son nom, une lettre à la fois (T H O M A S).
- ❖ Lire le livre *La flaque d'eau* et disposez les serviettes pour faire une suite de « flaques d'eau ». Demandez aux enfants de sauter d'une flaque à l'autre sans jamais toucher à la « terre ferme ».

Grenouille verte

Sur l'air du refrain de : « Alouette »

*Grenouille verte
Petite grenouille verte
Grenouille verte
Où vas-tu sauter?*

*Saute, saute
Sur la bûche brune
Saute, saute
Sur un nénuphar!*

*Grenouille verte
Petite grenouille verte
Grenouille verte
Où vas-tu sauter?*

*Saute, saute
Le long du p'tit sentier
Saute, saute
Dans la grosse rivière*

*Saute, saute
Sur le serpent jaune
Saute, saute
Dans mon gros filet!*

*Grenouille verte
Petite grenouille verte
Grenouille verte
Je te libérerai.*

- Christine Savard Gagné

Tiré de PEP Ressource pour les professionnels de la petite enfance (Decoda Literacy Solutions)



Messages clés

Vous êtes le premier et meilleur enseignant de votre enfant.

- *Suivez l'initiative de votre enfant lorsque vous jouez et découvrez ensemble.*
- *Parlez et lisez à votre enfant dans votre langue maternelle.*
- *Aidez votre enfant à partager et à attendre son tour.*
- *Encouragez votre enfant à faire des choix et à prendre des décisions.*
- *Célébrez l'apprentissage de votre enfant.*

..... ***Parlez Lisez Chantez Jouez tous les jours!***



La parole favorise :

- les relations
- le vocabulaire
- les compétences d'écoute et de parole
- l'appréciation pour les histoires de famille et les traditions orales



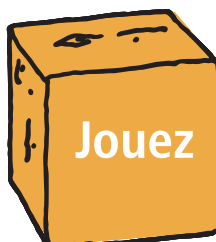
La lecture favorise :

- le vocabulaire
- le sens de l'histoire
- les connaissances
- la reconnaissance de l'écrit, des lettres et des chiffres



Le chant favorise :

- le langage verbal
- la mémoire
- le rythme et la rime
- l'appartenance
- l'amour de la musique
- les agencements



Le jeu favorise :

- les prises de décisions
- la coopération
- les compétences physiques
- la curiosité
- la maîtrise de soi
- la pensée créative
- le sens de la mesure, de la géométrie et de l'espace