

## ♥ Français



### Le mot de la semaine

fleur



1H : Demande à quelqu'un de t'écrire le mot. Recouvre les lettres avec des pâtes et/ou d'autres objets que tu as à la maison (pâte à modeler, cailloux, trombones, lego...). Tu peux ensuite l'écrire dans ton journal de bord et dessiner une fleur en-dessous du mot.

2H : Regarde le mot et essaie de le réécrire en assemblant divers objets que tu as à la maison (pâtes, cailloux, trombones ...). Puis, écris-le dans ton journal de bord et dessine une fleur en-dessous du mot.

Exemples :



## ♥ Corps et mouvement



### Des jeux pour bouger

#### Bataille de boulettes – jeu à deux

Prépare une vingtaine de boulettes, par exemple des boules de papier, des boules d'ouate ou des balles en mousse.

Divise un espace (salon, corridor, jardin) en deux camps à l'aide d'une corde (ou autre objet) placée au centre.

Chaque joueur prend 10 boulettes et se met dans son camp. Pendant 30 secondes, chacun lance ses boulettes de l'autre côté et doit aussi relancer le plus vite possible de l'autre côté toutes les boulettes qui arrivent dans son camp.

Après 30 secondes, c'est celui qui a le moins de boulettes dans son camp qui gagne.

#### Parcours de l'aventurier – seul ou à deux

Crée un parcours au sol à l'aide de chaises, de table et de couvertures.

À la fin du parcours, place un trophée à aller chercher.

Fais le parcours en rampant au sol pour aller chercher l'objet choisi.

Si tu veux, tu peux demander à quelqu'un de te chronométrer pendant que tu fais le parcours et essayer de le refaire de plus en plus vite.

## Le gardien de but – à deux

Le premier joueur prend un coussin qui servira comme bouclier.

Le deuxième joueur lance vers lui des balles de mousse, des boules de papier, des éponges ou des peluches. L'autre essaie de bloquer chaque objet avec le coussin. Inversez ensuite les rôles.

**Variante :** Remplace le coussin par un gros panier. Le joueur qui le tient doit alors bouger pour faire en sorte que chaque objet lancé tombe dans le panier.

## Le funambule – seul ou à deux

Trace un trajet au sol à l'aide d'une craie, d'une longue corde ou d'un grand fil de laine.

Place quelques petits jouets (plots, figurines, voitures, ...) à différents endroits sur le trajet.

Prends un sac et marche sur la corde en mettant dans ton sac les différents jouets que tu rencontres sur ton chemin.