

### Guide d'utilisation

Dans le cadre de la continuité pédagogique, l'école vous propose des outils.

Vos enfants sont actuellement contraints de rester à domicile. Nous vous proposons une alternative de manière à ce que l'école continue et que vos enfants poursuivent leurs apprentissages.

Vous trouverez dans ce document des idées d'activités à réaliser avec vos enfants.

Nous vous proposons un programme que vous pouvez suivre jour après jour.

Il comprend des activités qui couvrent la majorité des domaines d'apprentissages de l'école maternelle :

- sous forme d'activités imprimables
- sous forme d'activités que vous trouverez en ligne en suivant les liens

Vous trouverez en fin de document des conseils concernant les différentes activités. N'hésitez pas à nous contacter par mail si vous avez des questions.



### Sommaire

Programme d'activités du mardi	page 4
Annexes : propositions activités	pages 5 à 11
Programme d'activités du jeudi	page 12
Annexes : propositions activités	pages 13 à 19
Programme d'activités du vendredi	page 20
Annexes : propositions activités	pages 21 à 24
Quelques conseils	pages 25 à 28





### Mardi

#### Écouter des histoires

- PS/MS/GS: Toujours rien (C. Voltz) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Dp6kjVGjVpl">https://www.youtube.com/watch?v=Dp6kjVGjVpl</a>
- GS: des histoires à écouter en podcast : https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api

### Jouer à un jeu mathématique

- PS : ordre de grandeur « moyen rangement » https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/maternelle-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand.php
- MS : ordre de grandeur « grand rangement » https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/maternelle-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand.php
- PS / MS : aller chercher le bon nombre d'objets (cf. annexes pages 5 et 6)
- MS / GS jusqu'à 9 https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/compter10.php

### Écriture / langage

- PS : reconnaître son initiale (la 1ère lettre de son prénom) (cf annexe page 7)
- MS : écrire son prénom (cf annexe page 8)
- MS : reconstituer à la pâte à modeler ou avec des boudins de papier aluminium les lettres B, D, J, P, R, U

### **Graphisme**

- PS: tracer des cercles dans la farine (cf annexe page 9)
- MS : réaliser des spirales avec des ficelles ou à la pâte à modeler ou avec des boudins de papier aluminium (cf annexe page 10)
- GS: tracer des boucles endroit (cf. annexe page 11)

#### Autres

Mémory: <a href="https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire\_spatialisation/memory-fruits.php">https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire\_spatialisation/memory-fruits.php</a>

Planter des lentilles / des graines (haricots, etc.)

PS: observer la croissance

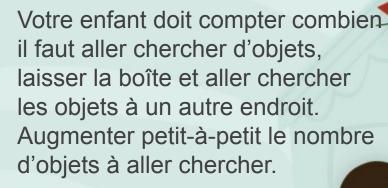
MS / GS : Observer et dessiner la croissance

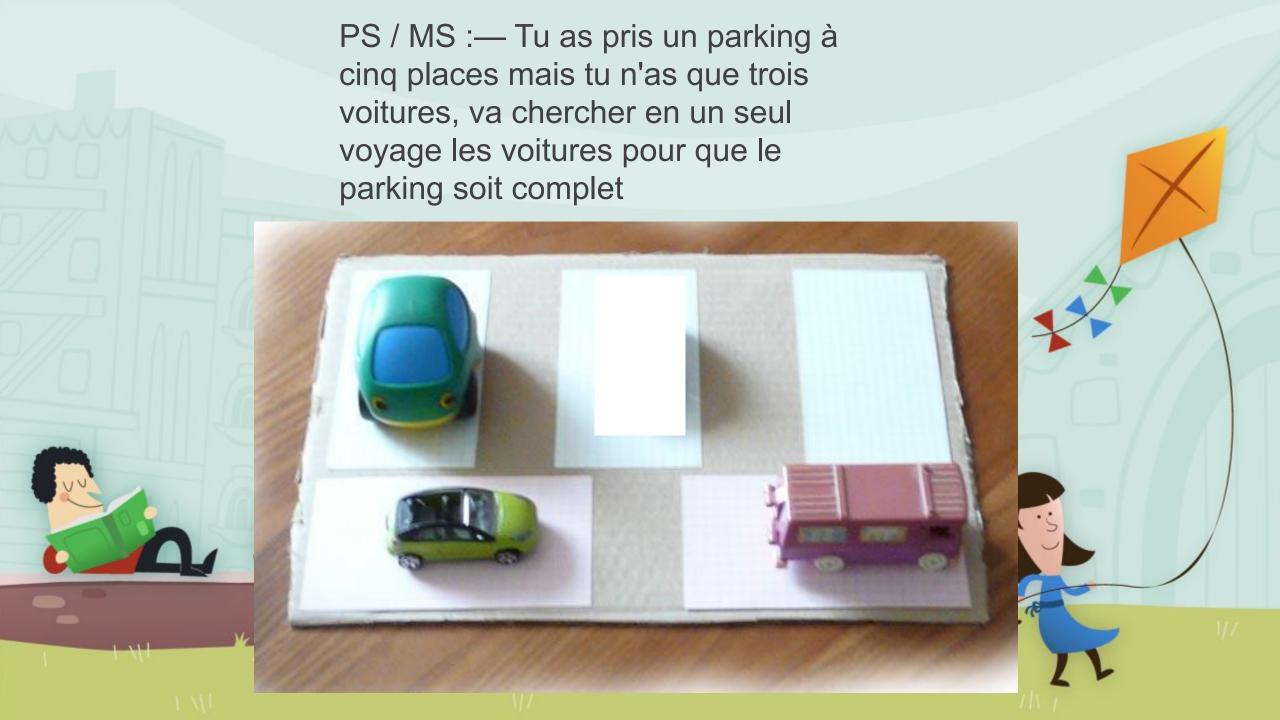












# PS: reconnaître son initiale



MS: écrire son prénom (attention à la posture et la tenue du crayon)









# PS: tracer des cercles dans la farine













# MS : réaliser des spirales











GS 

### Jeudi

#### Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Quel radis dis-donc ! (P. Gay Para) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zHXJACLXaqo&t=33s">https://www.youtube.com/watch?v=zHXJACLXaqo&t=33s</a>
- GS: des histoires à écouter en podcast : https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api

### Jouer à un jeu mathématique

- PS : construire une tour/ un collier en choisissant 3 perles ou 3 cubes (Lego par exemple) d'une même couleur puis changer et continuer avec (cf. annexe page 13)
- MS : Distribuer 4 graines dans chaque boîtes / Compléter des boîtes pour qu'il y ait 4 graines (cf. annexe page 14)
- GS: Trouver les compléments à 6 (cf. annexe page 15)

### Écriture/ langage

- MS: reconstituer à la pâte à modeler ou avec des boudins de papier aluminium les lettres majuscules B, D, J, P, R, U
- GS : écrire la lettre e en cursive (cf. annexe page 16)

### **Graphisme**

- PS: tracer des soleils sur feuille ou ardoise (cf. annexe page 17)
- MS : placer des graines ou petites pâtes ou petites perles sur la spirale (cf. annexe page 18)
- GS: tracer des boucles (cf. annexe page 19)

### Planter des lentilles / des graines (haricots, etc.)

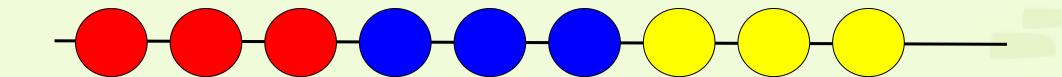
- PS : observer la croissance
- MS / GS : observer et dessiner la croissance







PS : construire un collier en choisissant 3 perles de la même couleur puis changer





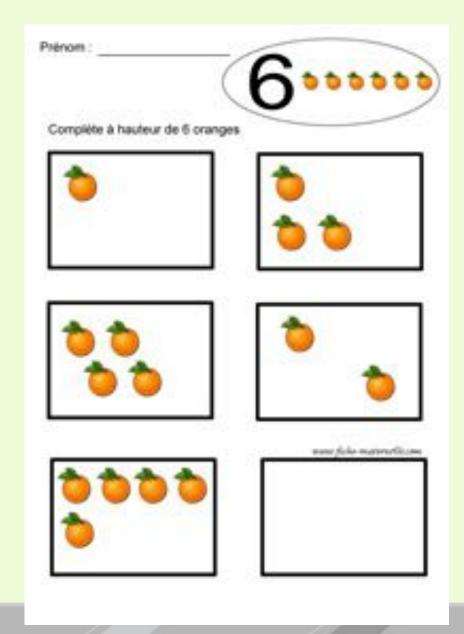




MS: Complète chaque alvéole de la boîte à œuf pour qu'il y ait 4 haricots.



## GS: Trouver les compléments à 6

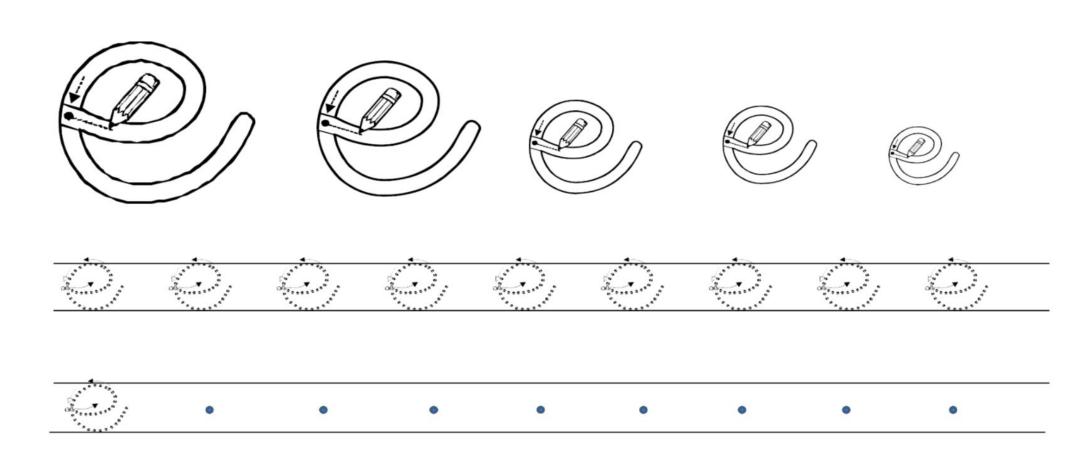


Dessine des cercles (les oranges) pour qu'il y en ait 6 dans chaque case









# PS: tracer des soleils







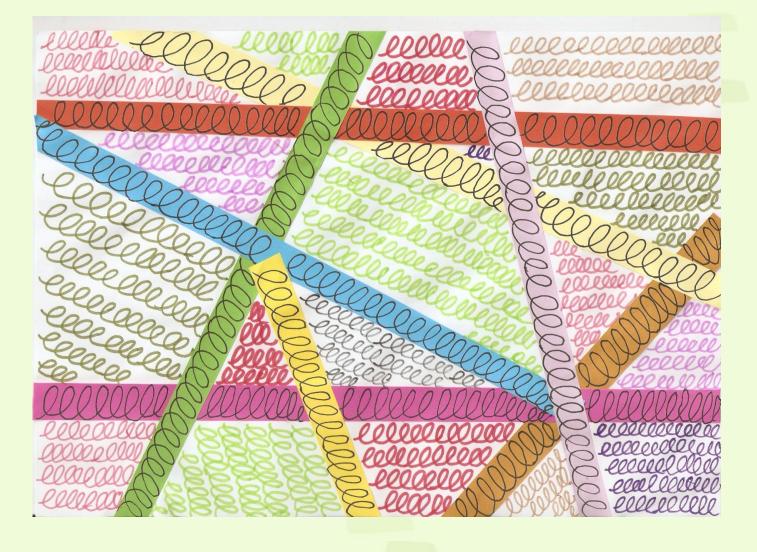
# MS : placer des graines sur une spirale







### GS: tracer des boucles







### Vendredi

#### Écouter des histoires

- PS/MS/GS: La grosse faim de petit bonhomme (P. Delye) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XinWn3qwlYQ">https://www.youtube.com/watch?v=XinWn3qwlYQ</a>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <a href="https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api">https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api</a>

### Jouer à un jeu mathématique

- PS / MS / GS : http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/rythmes/rythmSom.htm http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/algorith/algoSomm.htm
- MS / GS : mémory des nombres <a href="https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/memonombres\_junior.php">https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/memonombres\_junior.php</a>
- MS: <a href="http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/lememe/memNb1.htm#">http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/lememe/memNb1.htm#</a> http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/lememe/memMain1.htm#
- GS: http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/associat/combien2.htm# http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/lememe/memNbB1.htm#

### Écriture / langage

- PS: reconstituer son initiale à la pâte à modeler en posant les colombins sur son modèle (cf. annexe page 21)
- MS : s'entraîner à écrire sur une ardoise ou sur une feuille les lettres majuscules B, D, J, P, R, U avec les modèles
- GS : écrire la lettre l en cursive (cf. annexe page 22)

#### Graphisme

- MS : tracer des spirales en suivant le modèle (pour éviter d'imprimer, tracer la spirale comme le modèle : cf annexe p.23)
- GS: tracer un bonhomme boucles (cf. annexe page 24)

#### **Autres**

• Discrimination visuelle d'images - MS / GS http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/assoMemo/2par2Som.htm

### Planter des lentilles / des graines (haricots, etc.)

PS: observer la croissance

MS / GS : Observer et dessiner la croissance







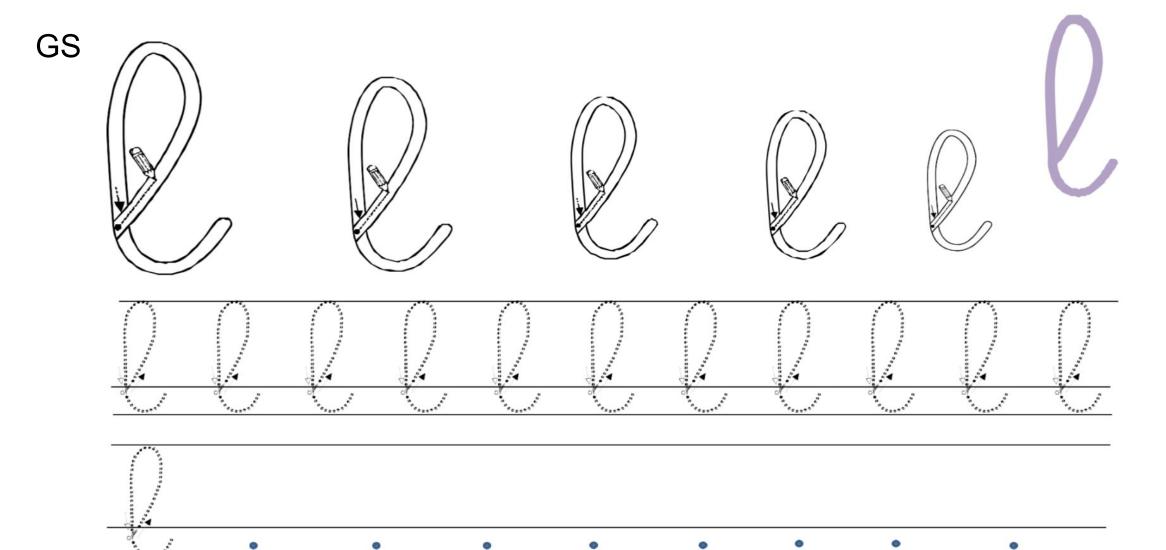


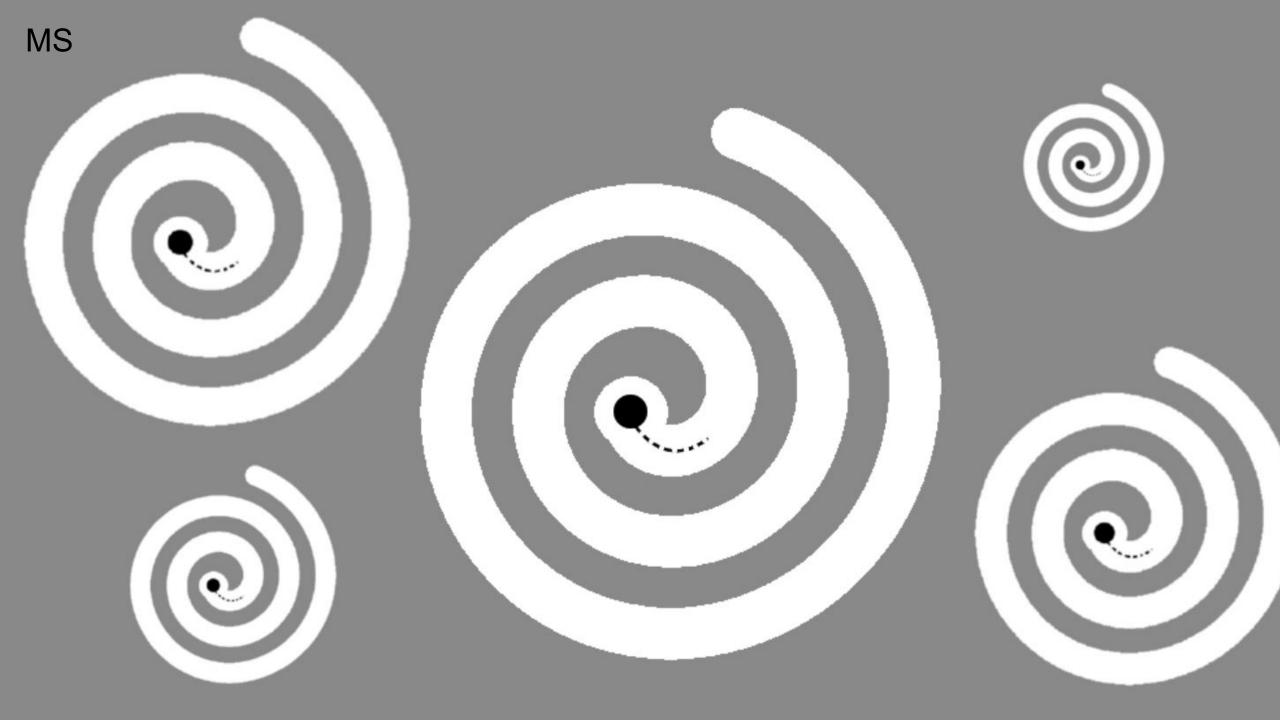
# PS : reconstituer son initiale avec de la pâte à modeler











### GS: tracer un bonhomme boucles







# Conseils aux parents

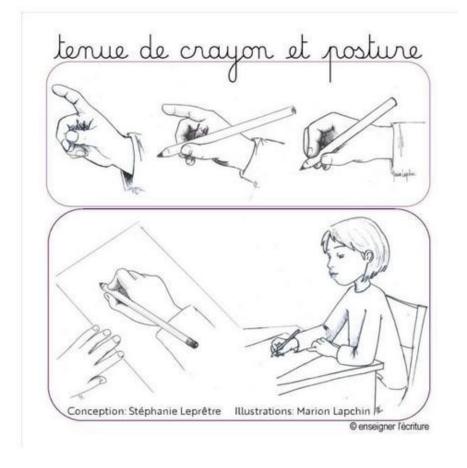
#### Lecture

Ouvrir les liens pour écouter et regarder les albums

- Poser des questions simples
- Quels sont les personnages de cette histoire ? L'enfant peut répondre à l'oral ou l'adulte peut lui proposer de désigner sur des images les personnages de l'histoire parmi plusieurs. Possibilité d'utiliser une marotte pour aider l'enfant à s'exprimer
  - Que font les personnages dans cette histoire ?
- Jeux mathématiques : ouvrir les liens ou réaliser les jeux fournis en annexe
- **Graphisme Piste graphique** : ouvrir les liens ou réaliser les modèles fournis en annexe ou réaliser les graphismes sur papier libre en utilisant l'annexe comme modèle si vous ne pouvez pas imprimer la fiche.
- Écriture : ouvrir les liens ou réaliser les modèles fournis en annexe, penser à bien installer l'enfant pour cette activité. La posture (bien assis) et la tenue du crayon (on pince le crayon) sont à surveiller attentivement.













### • Des liens pour chanter avec les enfants

- L'empereur sa femme et le p'tit prince <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yh28s9suv08">https://www.youtube.com/watch?v=yh28s9suv08</a>

- Pirouette cacahuète

https://www.youtube.com/watch?v=KdHDmHcVVv0

 Ils étaient 5 dans le nid <u>https://www.youtube.com/watch?v=VHch4uwaXfM</u>

- Un éléphant qui se balançait
 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=x">https://www.youtube.com/watch?v=x</a> GqzWecDZg

Jeux de mains, jeux de vilains
 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=c054laNCTTc">https://www.youtube.com/watch?v=c054laNCTTc</a>





• Evitez le plus possible de laisser votre enfant devant des écrans (TV, ordinateur, tablette, Téléphone portable, jeux vidéos...). Nous vous rappelons que le temps d'écran cumulé pour des enfants de moins de 6 ans est de 30 minutes par jour. Au-delà cela présente un danger pour son développement et sa capacité de concentration.



