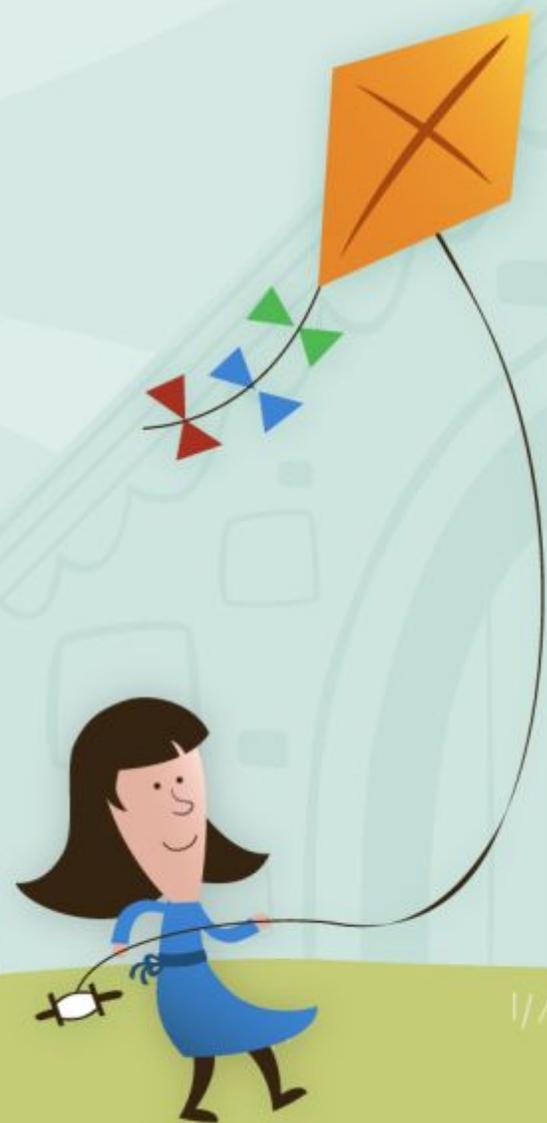


L'école à la maison

Semaine 2



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 lundi	page 4
Annexes : propositions activités	pages 5 à 9
Programme d'activités du mardi	page 10
Annexes : propositions activités	pages 11 à 18
Programme d'activités du jeudi	page 19
Annexes : propositions activités	pages 20 à 27
Programme d'activités du vendredi	page 28
Annexes : propositions activités	pages 29 à 36
Quelques conseils	pages 37 à 40



Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Je m'habille et je te croque (B. Guettier) <https://www.youtube.com/watch?v=ACyjBkmVgAQ>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS : Reconstituer un collier ou une suite avec des jetons comme le modèle (réalisation d'un modèle par l'adulte et l'enfant doit reconstituer le même - ne pas dépasser 8 perles) (cf annexe page 05)
- GS : Compter à l'envers : faire décoller une fusée en comptant à l'envers sur ses deux mains ("10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0, la fusée décolle"). Puis alterner le décompte en disant un nombre chacun son tour (un nombre dit par l'enfant, un nombre dit par le parent)

Écriture / langage

- PS/MS/GS : Jeu des devinettes : par exemple : C'est un objet de la cuisine et on l'utilise pour boire (un verre) (exemples de mots : téléphone, arrosoir, couteau, vélo...)
- GS : Phonologie : chercher un mot qui commence par le son "s" (exemple : souris, salade, salopette...)
- GS : écrire la lettre b en cursive (cf. annexe page 06)

Graphisme

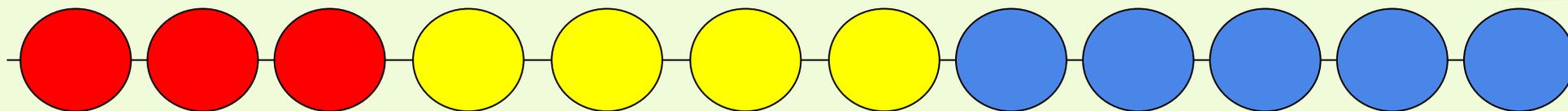
- PS : tracer des cercles autour des bouchons avec un feutre ou de la peinture (cf annexe page 07)
- MS/GS : pas à pas pour dessiner un escargot (cf annexe page 08)

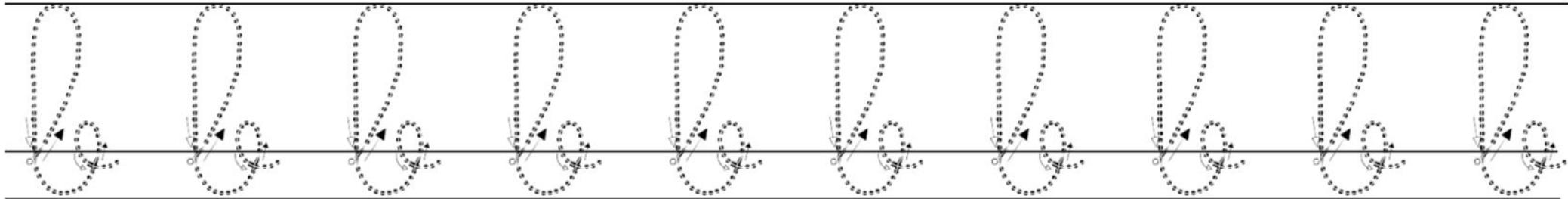
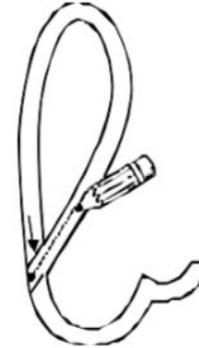
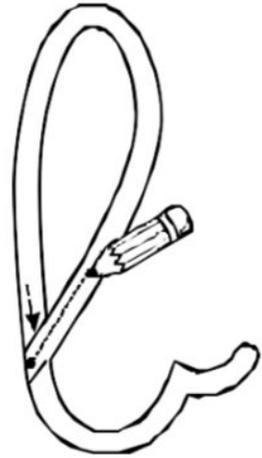
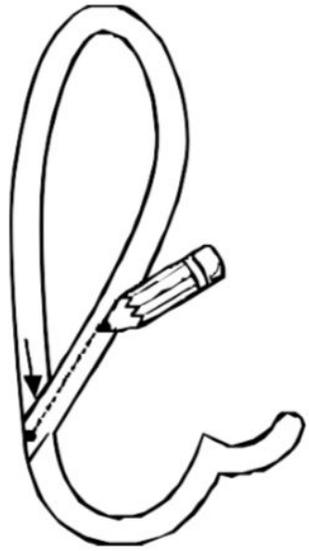
Autres

MS/GS: Transvaser des graines d'un bol à l'autre en utilisant une pince à épiler (cf. annexe page 9)



MS : réaliser un collier comme le modèle





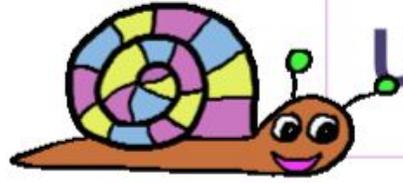
PS : tracer des cercles autour des bouchons.



Placer des bouchons de différentes tailles sur une grande feuille puis tracer des cercles autour avec le doigt (si c'est à la peinture) ou avec un feutre ou un crayon.

Demander à votre enfant de réaliser le geste "en l'air" avant de passer aux traces.





UN ESCARGOT

un escargot

un escargot

© Dylfe

<p>1</p> <p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>	<p>5</p>
<p>6</p>	<p>7</p>	<p>8</p>	

MS/GS: Transvaser des graines d'un bol à un autre avec un pince à épiler



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête (W. Holzwarth) <https://www.youtube.com/watch?v=DhLTwhAKqVM>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : compter jusqu'à 3 (Vous pouvez limiter sur la droite le nombre d'objets à compter. Commencez jusqu'à 3 puis augmentez la quantité en cas de réussite) <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/juska5-02/>
- MS : construire une tour (Légo), un collier de 5 perles de même couleur puis changer de couleur (cf. annexe page 11) <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/juska5-02/>
- PS / MS / GS : aller chercher le bon nombre d'objets (cf. annexes page 12)

Écriture / langage

- PS : Coller des gommettes ou placer des bouchons, des perles sur son initiale (cf annexe page 13)
- MS : écrire les mots FLEUR, SOLEIL, MAISON (cf annexe page 14)
- GS : écrire la lettre h en cursive (cf. annexe page 15)

Graphisme

- PS : Réaliser des cercles en pâte à modeler pour enfermer le playmobil (cf. annexe page 16)
- MS : réaliser des lignes sinueuses avec une ficelle, dans de la farine, avec de la pâte à modeler (cf annexe page 17)
- GS : découper 2 à 3 formes, les poser sur une feuille (possibilité de les fixer avec un morceau de pâte à fixe ou scotch), utiliser une règle pour tracer dans toutes les directions des traits de couleurs par-dessus, enlever les formes (cf.annexe page 18)

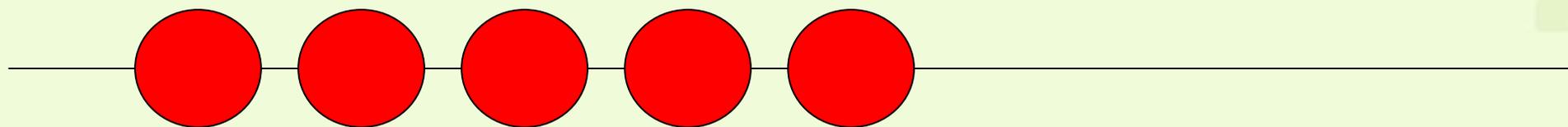
Autres

Transvaser des graines d'un bol à l'autre en utilisant une pince à épiler



MS : réaliser un collier de 5 perles d'une couleur puis changer de couleur

Vous pouvez faire la même chose avec des cubes type Lego ou jetons du jeu Coloredo par exemple.



PS/MS/GS : Aller chercher le bon nombre d'objets

- Placer des objets (playmobil, crayons, légos au choix) à quelques mètres de l'enfant.
- Demander à l'enfant d'aller chercher une quantité d'objets (entre 1 et 3 pour les PS, entre 1 et 5 pour les MS, entre 1 et 10 et au delà pour les GS)
- Pour désigner la quantité, vous pouvez utiliser les doigts, les chiffres ou les constellations du dé.
- L'enfant doit mémoriser la quantité et rapporter la quantité demandée.



PS : Coller des gommettes ou placer des bouchons, des perles sur son initiale



Le pays des merveilles
Général de Mergues





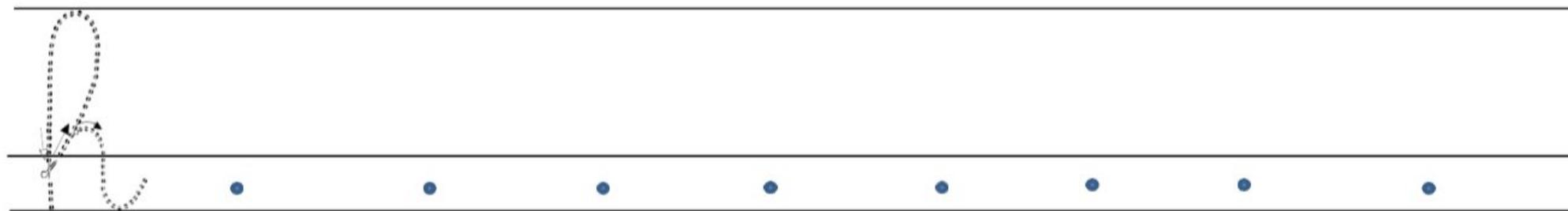
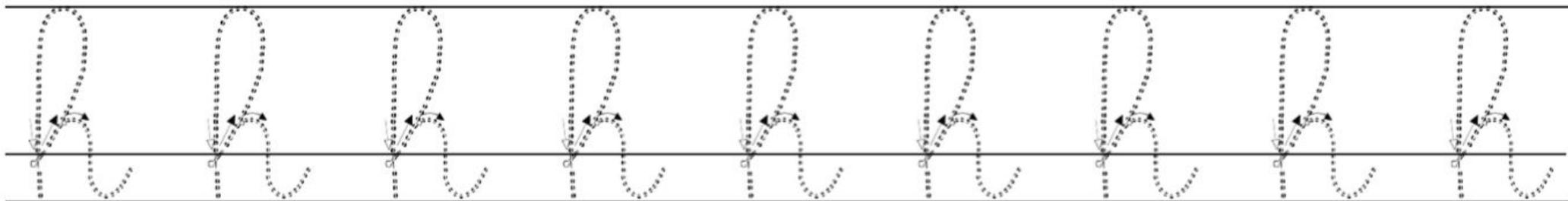
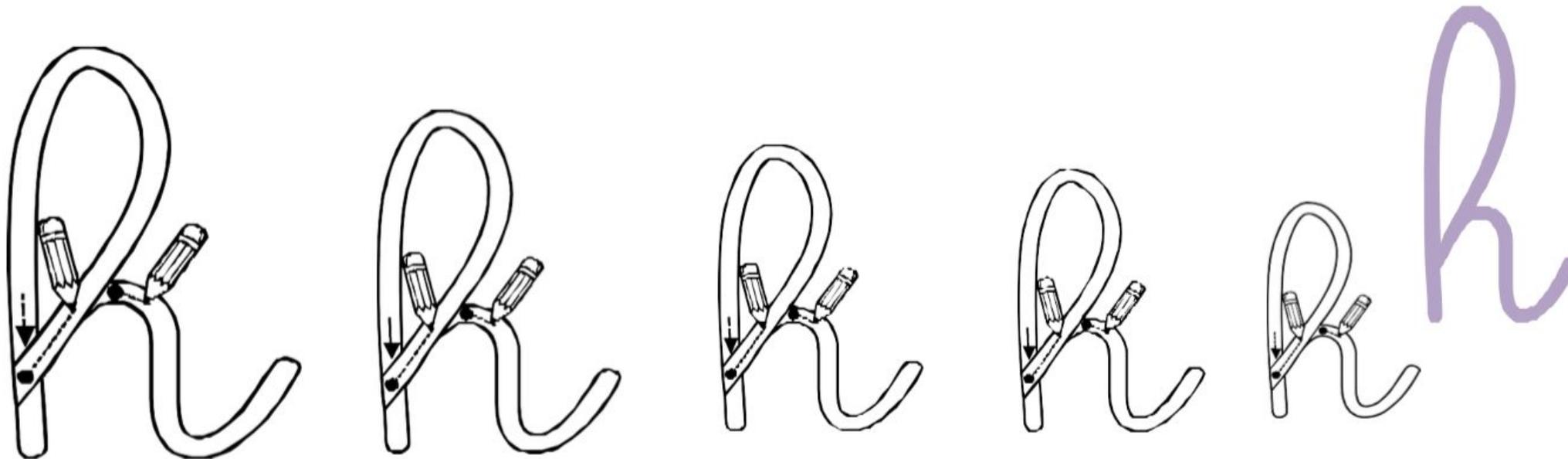
FLEUR



SOLEIL



MAISON



PS : réaliser des cercles en pâte à modeler pour enfermer le bonhomme.



Il faut d'abord réaliser un colombin puis le placer autour du bonhomme.

Activité à réaliser plusieurs fois.



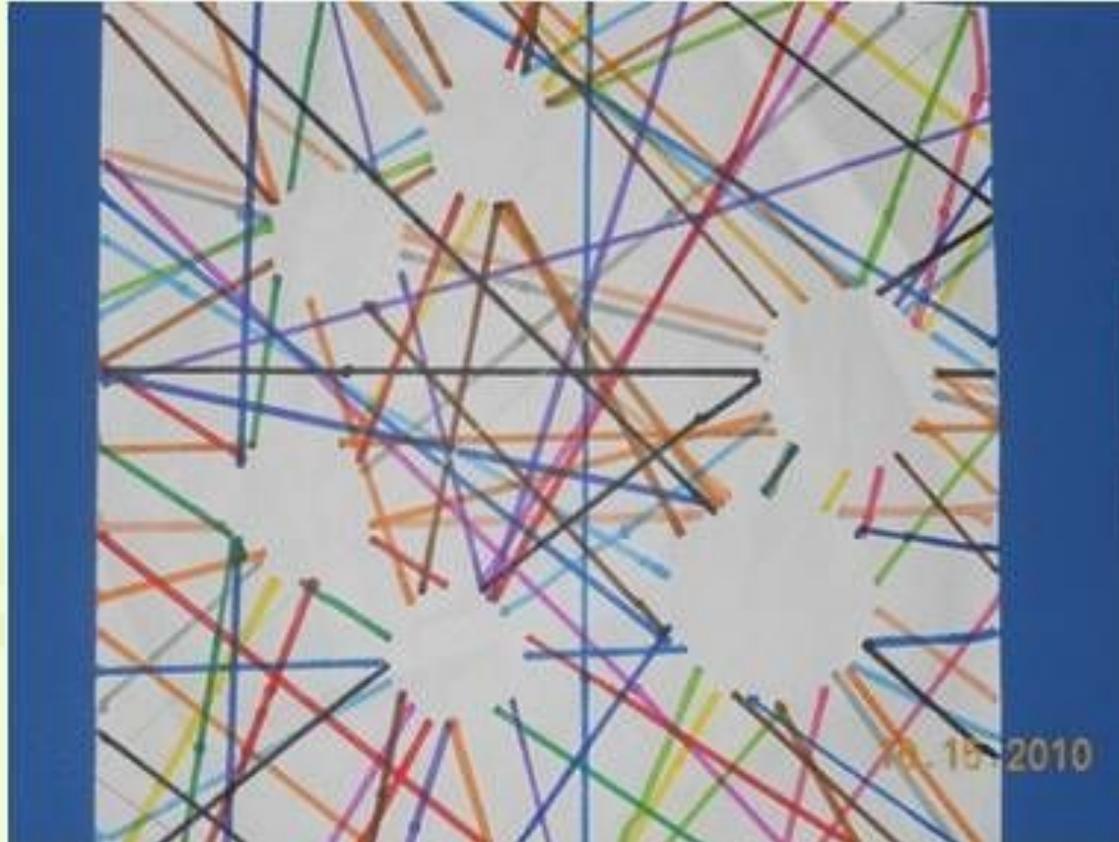
MS : réaliser des lignes sinueuses (ondulées)

Tracer dans la farine

Réaliser les cheveux du bonhomme



GS : découper des formes et tracer des traits dans toutes les directions à la règle



Jeudi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Le gros navet (A. Tolstoï) <https://www.youtube.com/watch?v=wGBvPdNGNU0>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Mettre 3 graines/perles dans chaque alvéole de la boîte à œuf (cf. annexe page 20)
- MS : trier les cartes d'un jeu (mettre ensemble les trèfles, les carreaux, les piques, les cœurs)
- GS : Jeu du "plus que /moins que" avec 2 dés (cf. annexe page 21)

Écriture/ langage

- PS : Ecrire son prénom avec des lettres mobiles et un modèle (cf.annexe page 22)
- MS : jeu de loto : (cf.annexe page 23)
- GS : Phonologie : dans une liste de mots, faire trouver tous ceux qui commencent par le son "s" (exemple : fourmi - couteau - salade - radis - saucisse...)
- GS : écrire la lettre k en cursive (cf. annexe page 24)

Graphisme

- PS : Tracer des cercles autour de cercles en pâte à modeler (cf.annexe page 25)
- MS : Tracer des lignes sinueuses pour réaliser des vagues autour d'objets (cf. annexe page 26)
- GS : tracer des traits à la règle et remplir les espaces avec des boucles colorées (cf. annexe page 27)

Autres

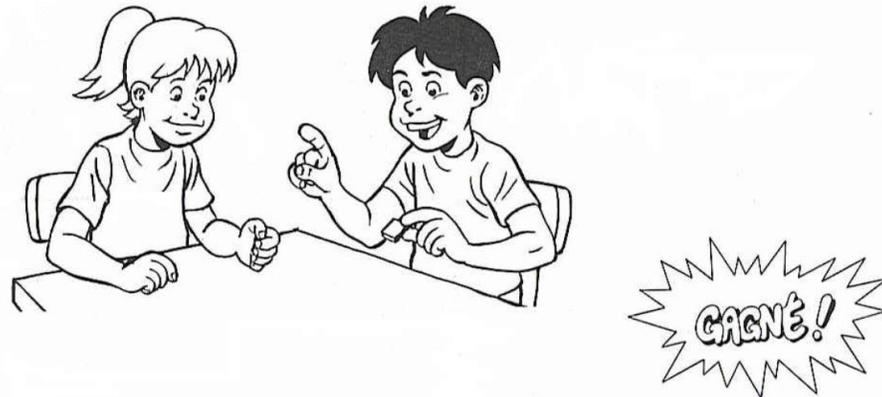
- PS : découper sur un trait
- MS/GS : découper des formes géométriques



PS: Mettre 3 graines/ perles dans chaque alvéole



GS : Jeu du PLUS QUE / MOINS QUE



Se joue avec 2 dés :
Chacun son tour, lancer 2 dés et compter le total des points.
Celui qui a eu le plus grand nombre de points gagne la 1ère partie. Faire 15 parties à la suite. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de parties à la fin.

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15



PS : écrire son prénom avec des lettres mobiles et un modèle.



Vous pouvez utiliser les lettres du Scrabble, des lettres aimantées ou alors découper des petits carrés et écrire les lettres dessus.

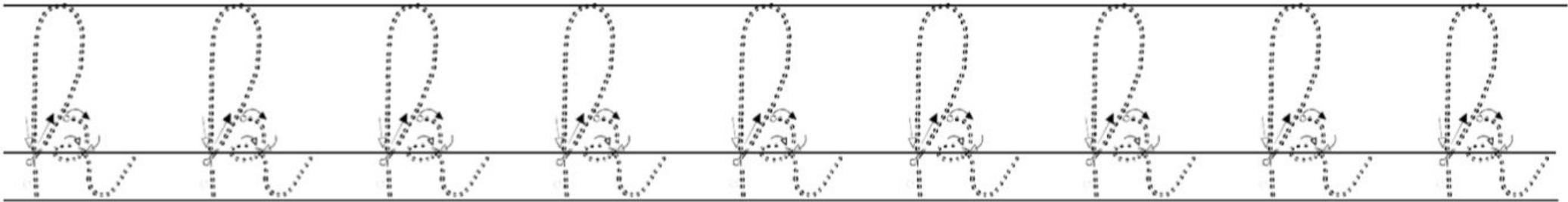
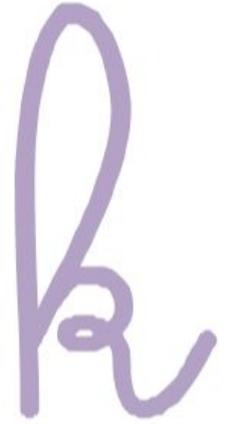
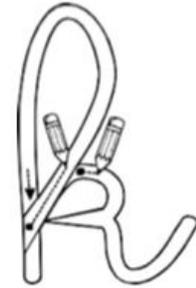
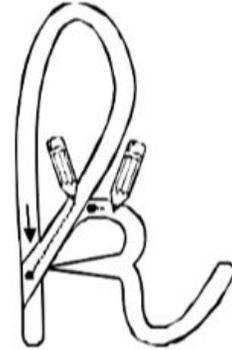
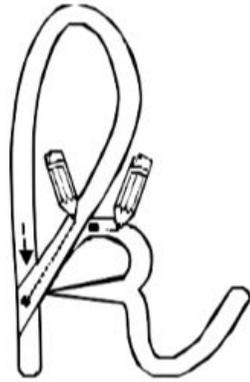
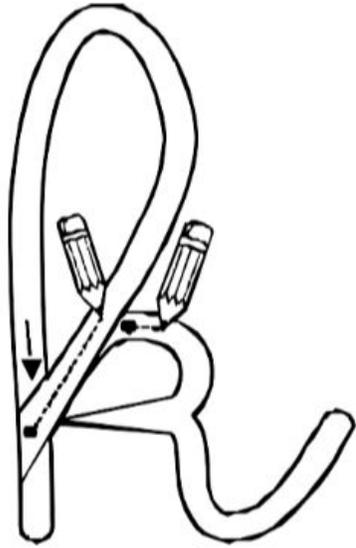


MS : jeu de loto

Deux options possibles

- Vous en possédez un à la maison ? super !
- Vous avez la possibilité d'imprimer ? Vous en trouverez sur internet sur le corps humain, les animaux, les fruits et légumes, les objets du jardin...

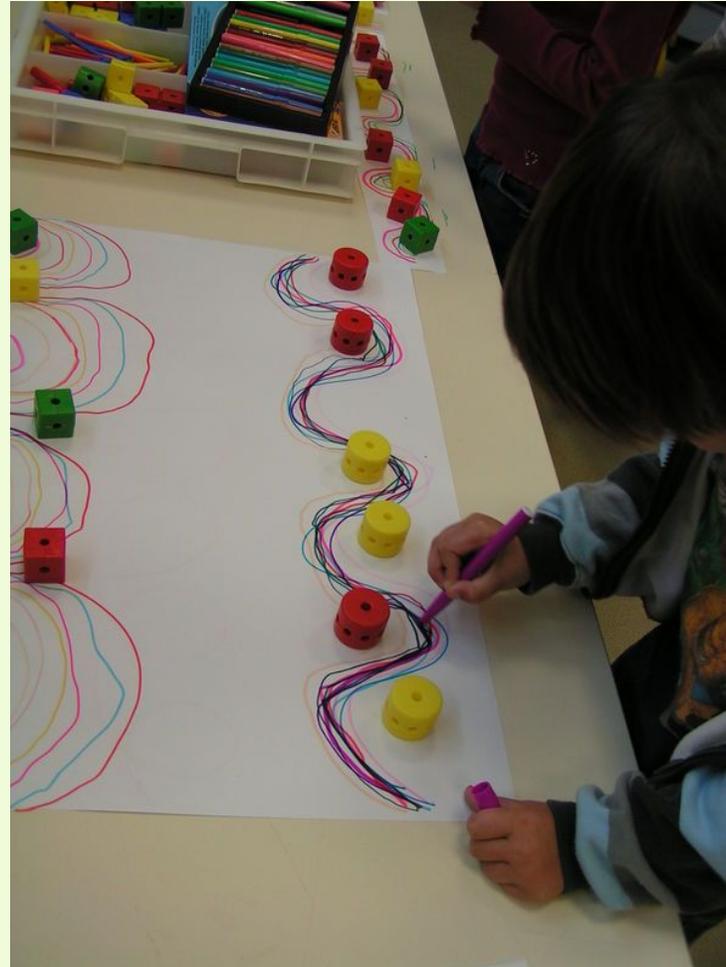




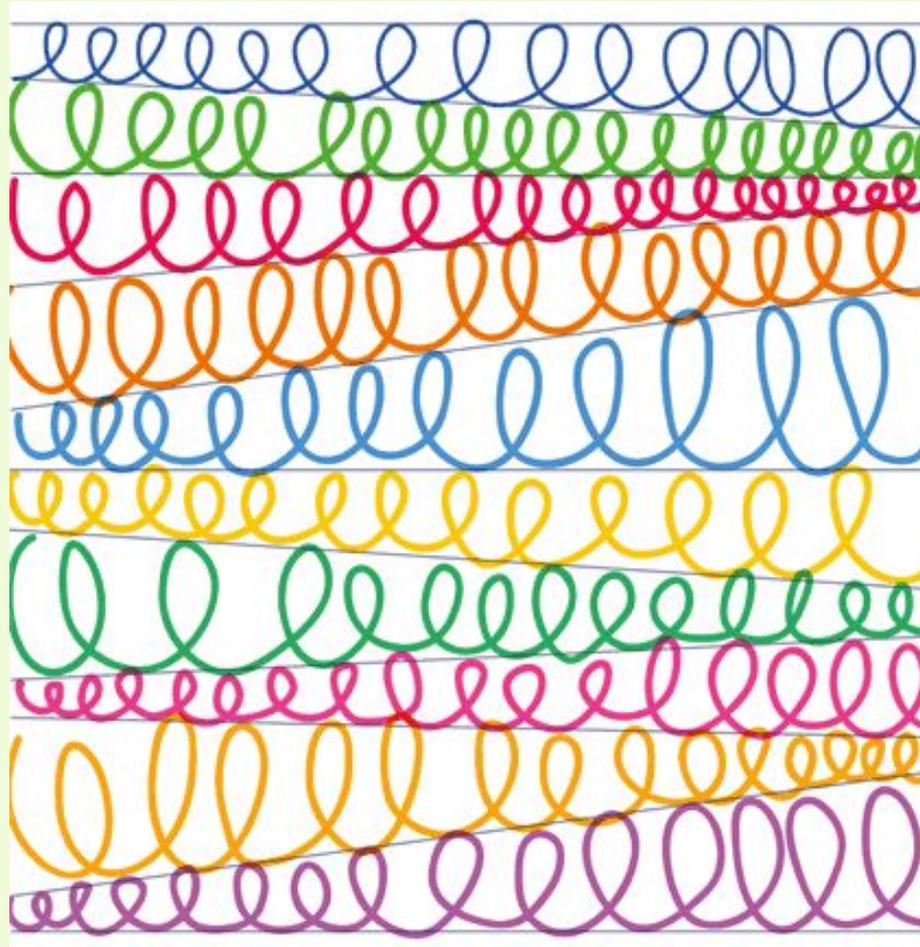
PS : réaliser des cercles en pâte à modeler autour de cercles



MS : tracer des vagues autour d'objets



GS : tracer des traits à la règle et remplir les espaces avec des boucles



Vendredi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : La chenille qui fait des trous (E. Carle) <https://www.youtube.com/watch?v=MCL5EKgTTuQ>
- 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 des tours de légo selon la quantité demandée
- MS : Cartes : Trier et mettre ensemble tous les 1, tous les 2, tous les 3, tous les 4, tous les 5 (cf. annexe page 29)
- GS : Jeu du “greli grelo” avec des gobelets ou en utilisant ses mains (cf. annexe page 30)

Écriture / langage

- PS : Ecrire les mots FLEUR, SOLEIL, MAISON avec des lettres mobiles et un modèle (cf.annexe page 31)
- MS : écrire son prénom avec des Kaplas, des bâtonnets, des crayons... (cf. annexe page 32)
- GS : écrire le mot LE en cursive (cf. annexe page 33)

Graphisme

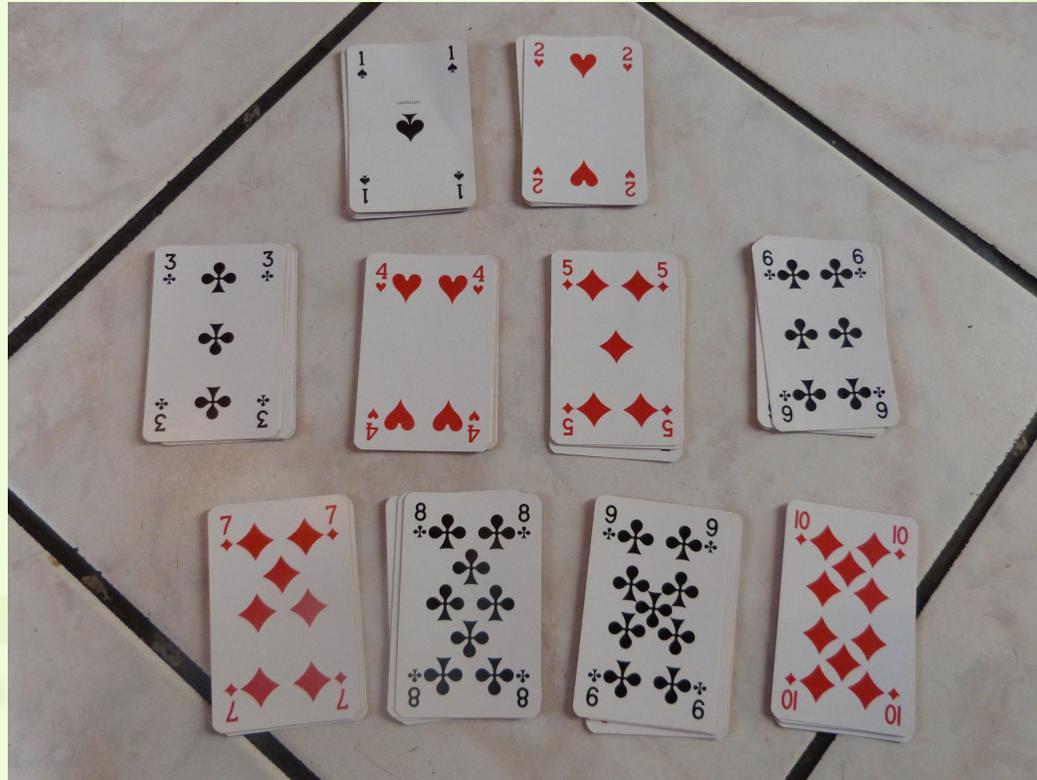
- PS : réaliser des cercles avec des bouchons, des perles avec ou sans modèle (cf. annexe page 34)
- MS : Tracer des lignes sinueuses pour réaliser des vagues (cf. annexe page 35)
- GS : réaliser un bouquet de fleurs avec des boucles (cf. annexe page 36)

Autres

Transvaser de la semoule d'un bol à un autre avec une cuillère.



MS : trier les cartes



Un gobelet contenant cinq jetons



L'enseignant retourne le gobelet, les jetons sont sur la table.

« Combien y a-t-il de jetons ? »

Après la réponse, il replace les jetons dans le gobelet.



Un gobelet contenant trois jetons



« Combien y a-t-il de jetons ? »

Après la réponse, il replace également les jetons dans le gobelet.



GS: « Maintenant ! Peux-tu deviner combien il y a de jetons cachés dans mes gobelets ? »

PS : écrire les mots FLEUR, SOLEIL, MAISON avec des lettres mobiles

(utiliser les lettres mobiles du Scrabble ou les écrire sur des petits morceaux de papier)

F	L	E	U	R

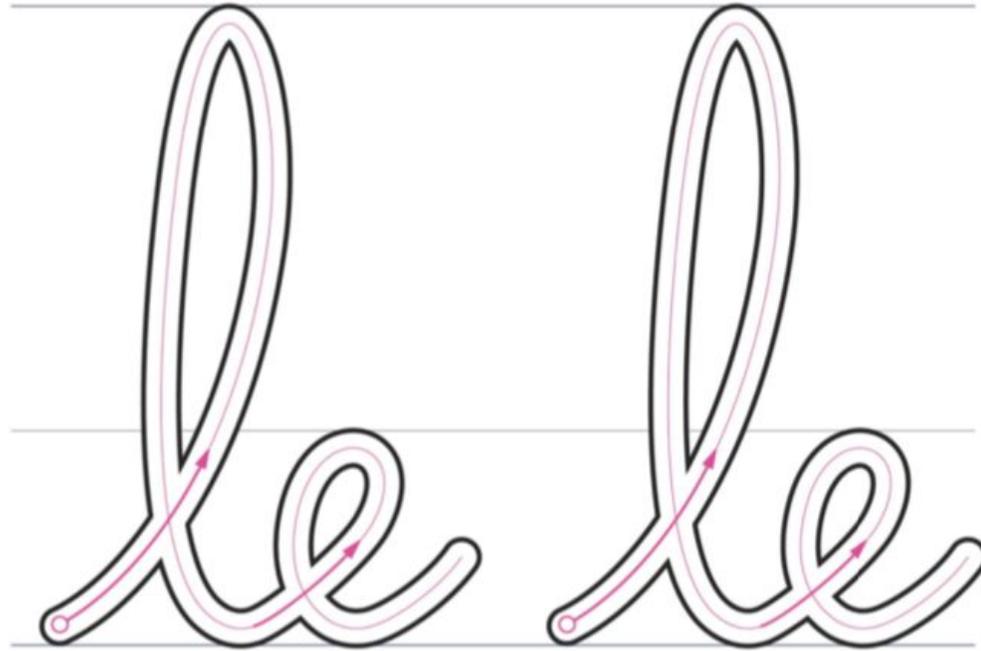
S	O	L	E	I	L

M	A	I	S	O	N



MS : écrire son prénom avec des objets





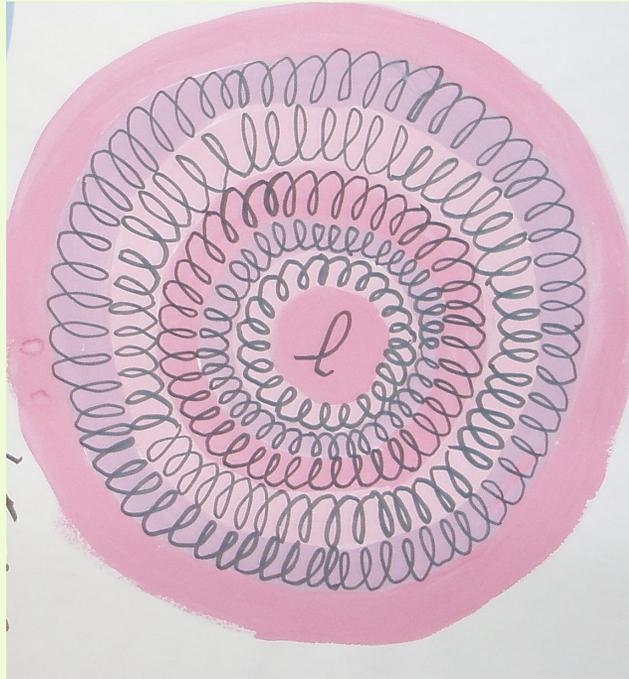
PS : réaliser des cercles avec des objets



Vagues



GS : réaliser un bouquet de fleurs



Découper un cercle, le décorer de boucles, s'en servir pour réaliser un bouquet de fleur sur une grande feuille.



Conseils aux parents

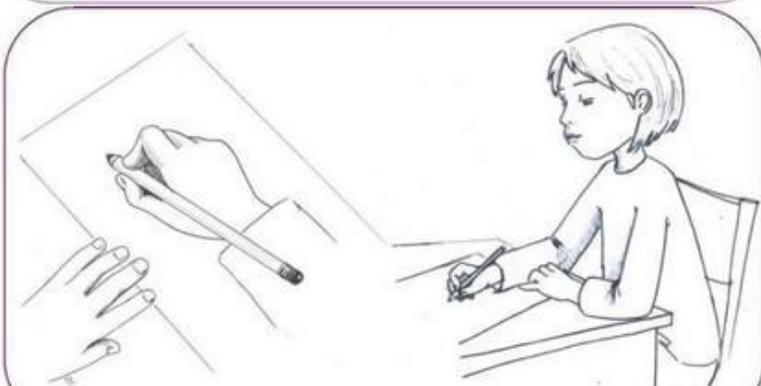
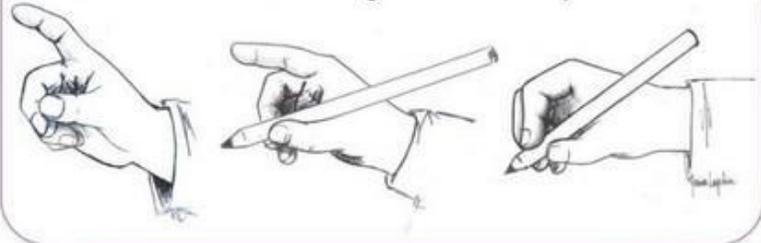
Lecture

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.



tenue de crayon et posture



Conception: Stéphanie Leprêtre Illustrations: Marion Lapchin
© enseigner l'écriture

tenue de crayon et posture



Conception: Stéphanie Leprêtre Illustrations: Marion Lapchin
© enseigner l'écriture



- **Des liens pour chanter avec les enfants**

- Pour dessiner un bonhomme

- <https://www.youtube.com/watch?v=JVSVIU2sRVU>

- Dans la forêt un ouistiti

- https://www.youtube.com/watch?v=XZVl_jf_lcS4

- Tous les légumes

- <https://www.youtube.com/watch?v=66YC1-VHhO0>



- **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.**

