

L'école à la maison

Semaine 5



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
Programme d'activités du mardi	page 5
Annexes : propositions activités	pages 6 à 17
Programme d'activités du jeudi	page 18
Annexes : propositions activités	pages 19 à 29
Programme d'activités du vendredi	page 30
Annexes : propositions activités	pages 31 à 40
Quelques conseils	pages 41 à 44



Lundi

JOUR FÉRIÉ, c'est le moment d'organiser une chasse aux oeufs en chocolat à la maison et de réaliser un oeuf avec plein de petits objets !

Source : unjourunjeu.fr



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Quel oeuf ! (S. Grindley et P. Lemaitre) https://www.youtube.com/watch?v=jgGNI94H6_E&t=45s
- GS : des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Réaliser un algorithme de type 1-1 (cf. annexe 6)
- MS/GS : Reconstituer les puzzles des nombres et des quantités (cf. annexe 7)

Écriture / langage

- PS : Reconstituer son prénom à la pâte à modeler avec ou sans modèle (cf. annexe page 8)
- MS/GS : Compréhension orale et graphisme : dessiner en respectant des étapes : Félix le chat (cf. annexes pages 9 et 10) <http://ekladata.com/lavieenclasse.eklablog.com/perso/oral/droles-bobines.compressed.pdf>
- GS : Phonologie : jouer au jeu d'appel des attaques (cf. annexe page 11)

Graphisme

- PS : modeler des boules pour réaliser une chenille (cf. annexe page 12)
- MS : découper des lignes courbes (cf. annexes pages 13 et 14)
- GS : utiliser la règle pour décorer un lapin / un oeuf à la manière d'un artiste (cf. annexes pages 15 et 16)

Autres

Faire des ombres chinoises (cf. annexe page 17)



PS : réaliser un algorithme 1-1 (en alternant les objets) avec des perles, des jetons, des objets...

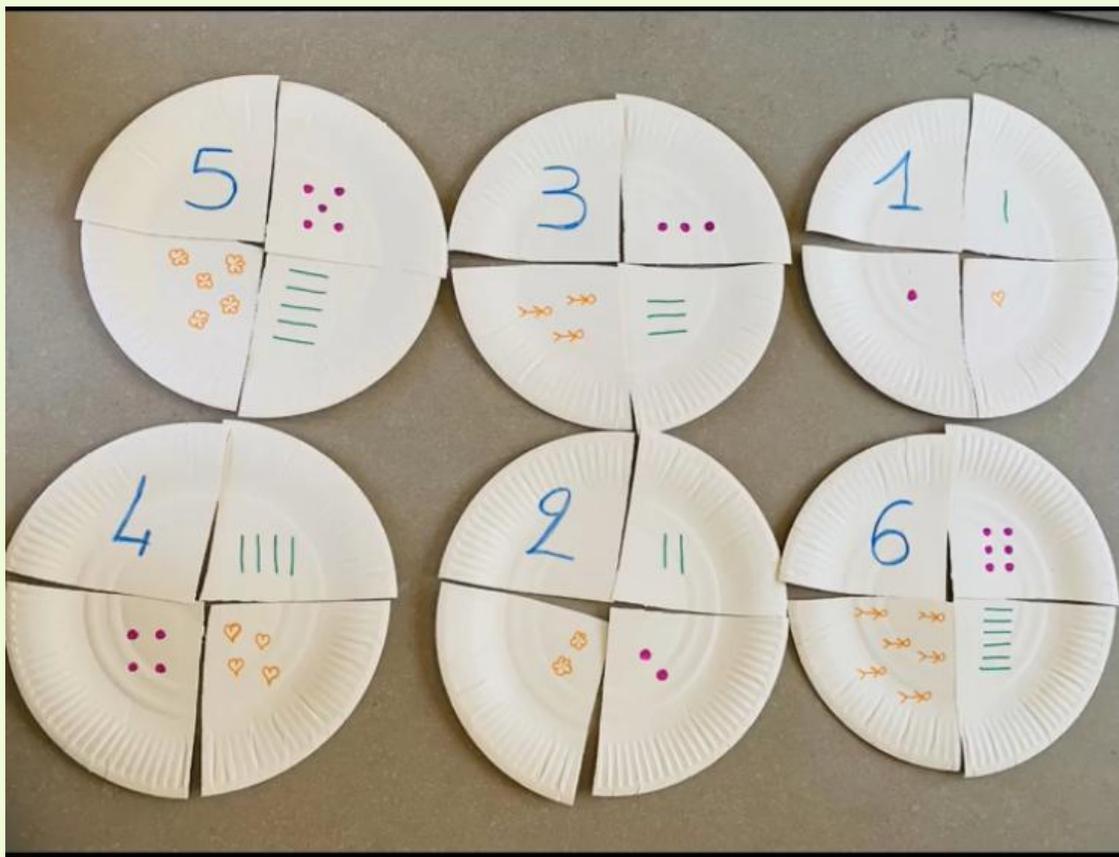
edhorlucher

Par exemple : 1 perle jaune, 1 perle rouge, 1 jaune, 1 rouge, etc...
Ou 1 cuillère, 1 fourchette, 1 cuillère, 1 fourchette....



MS/GS : reconstituer les puzzles des nombres et des quantités

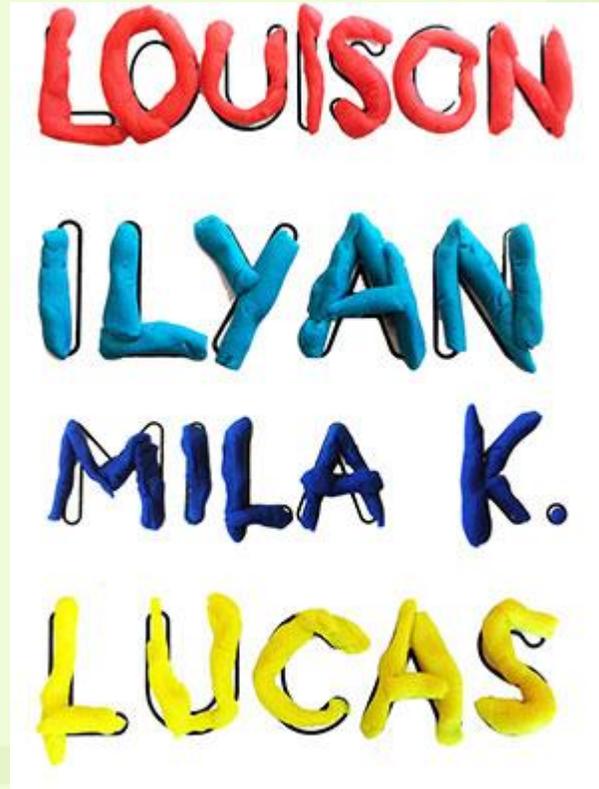
Vous n'êtes pas obligé d'utiliser des assiettes en carton. Vous pouvez réaliser la même chose avec des cercles tracés sur des feuilles de papier.



Les quantités peuvent être augmentées jusqu'à 10 en cas de réussite.
Vous pouvez aussi faire ranger les puzzles de la plus petite à la plus grande quantité et inversement.



PS : reconstituer son prénom en pâte à modeler avec ou sans le modèle



MS/GS: compréhension orale et graphisme

Attention, ne pas dire à son enfant qu'il va dessiner un chat ! L'objectif est qu'il comprenne le texte lu.
Il faut ainsi lire le texte à haute voix à votre enfant, phrase par phrase. A chaque phrase, votre enfant doit dessiner ce qui est demandé.

<http://ekladata.com/lavieenclasse.eklablog.com/perso/oral/roles-bobines.compressed.pdf>



Félix

- Pour faire le portrait de Félix, commence par tracer un rond noir au milieu de la feuille.
- Sur la tête, Félix a deux petites oreilles pointues : fais-les en noir et colorie-les en rose.
- Pour faire les yeux de Félix, dessine deux petits ronds noirs et colorie-les en jaune.
- Le nez de Félix est un petit triangle rose, avec la pointe vers le bas. Tu peux le colorier en rose.
- Pour faire la bouche de Félix, fais un triangle noir qui part de la pointe du nez.
- Félix a trois petits points noirs de chaque côté du museau.
- Il a aussi des moustaches noires : fais-lui en trois à gauche et quatre à droite.
- Fais un trait vertical noir dans chaque oeil : ce sont ses pupilles.
- Pour finir, Félix a un joli collier en forme de nœud papillon. Dessine un rond tout jaune puis de chaque côté, un triangle tout bleu.

Voilà ! Tu as terminé le portrait de Félix le chat !

MS/GS : Félix le chat : solution

Montrer la solution à la fin pour comparer!



Félix



GS : Le jeu d'appel des attaques

Règle du jeu :

Sur une table, poser les objets suivants :
fourchette / assiette / verre / sel / poivre

Demander à votre enfant de vous donner l'objet qui commence par le son "F" (fourchette), puis l'objet qui commence par le son "S" (sel), puis l'objet qui commence par le son "V" (verre)...

Vous pouvez ajouter des objets au fur et à mesure pour complexifier le jeu.

Vous pourrez ensuite jouer à ce jeu pendant les repas régulièrement :

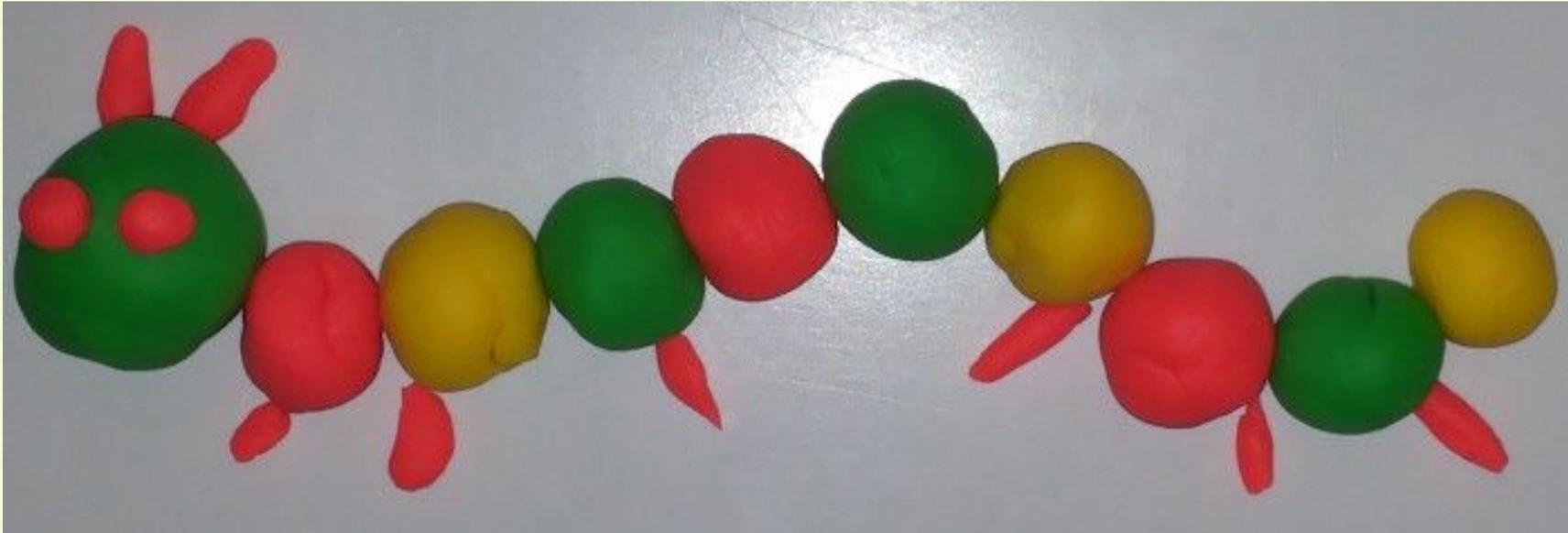
"Trouve un objet sur la table qui commence par le son "CH" (champignon)."

"Mange en premier l'aliment qui commence par le son "R" (radis)."

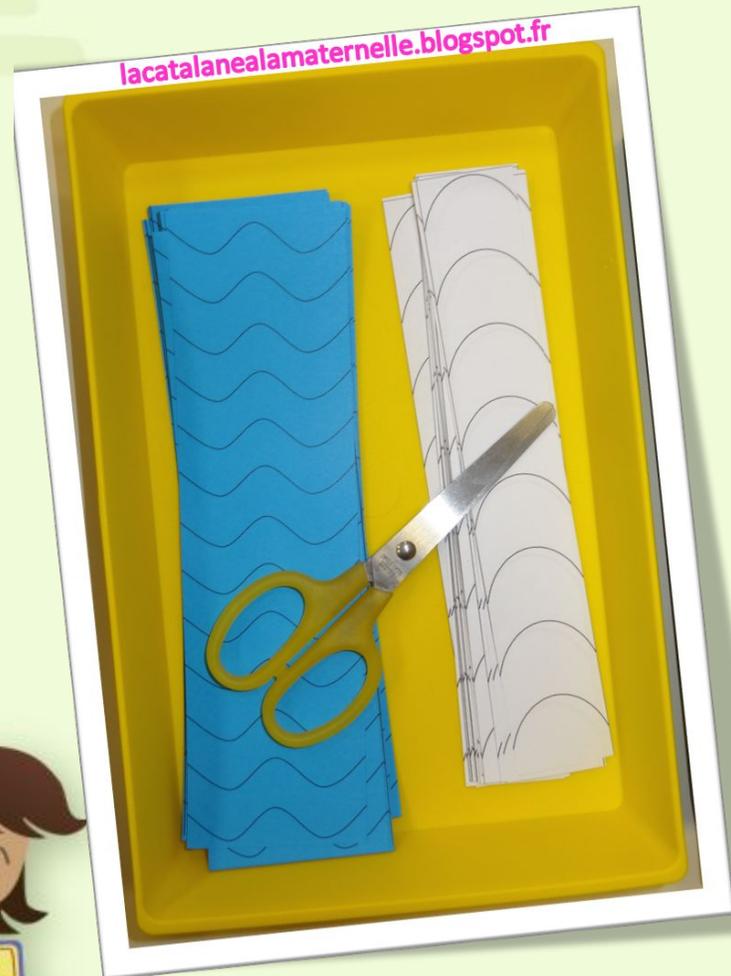
"Donne-moi un objet qui commence par le son "P" (pain)."



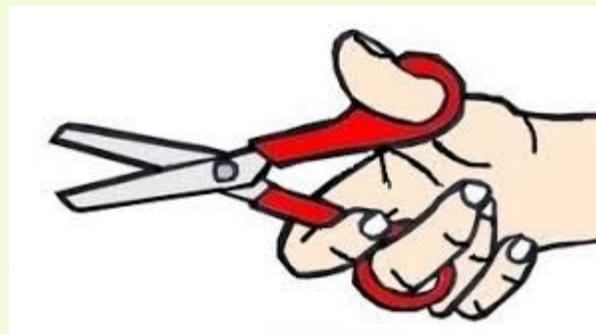
PS : modeler des boules pour réaliser une chenille



MS : découper des lignes courbes

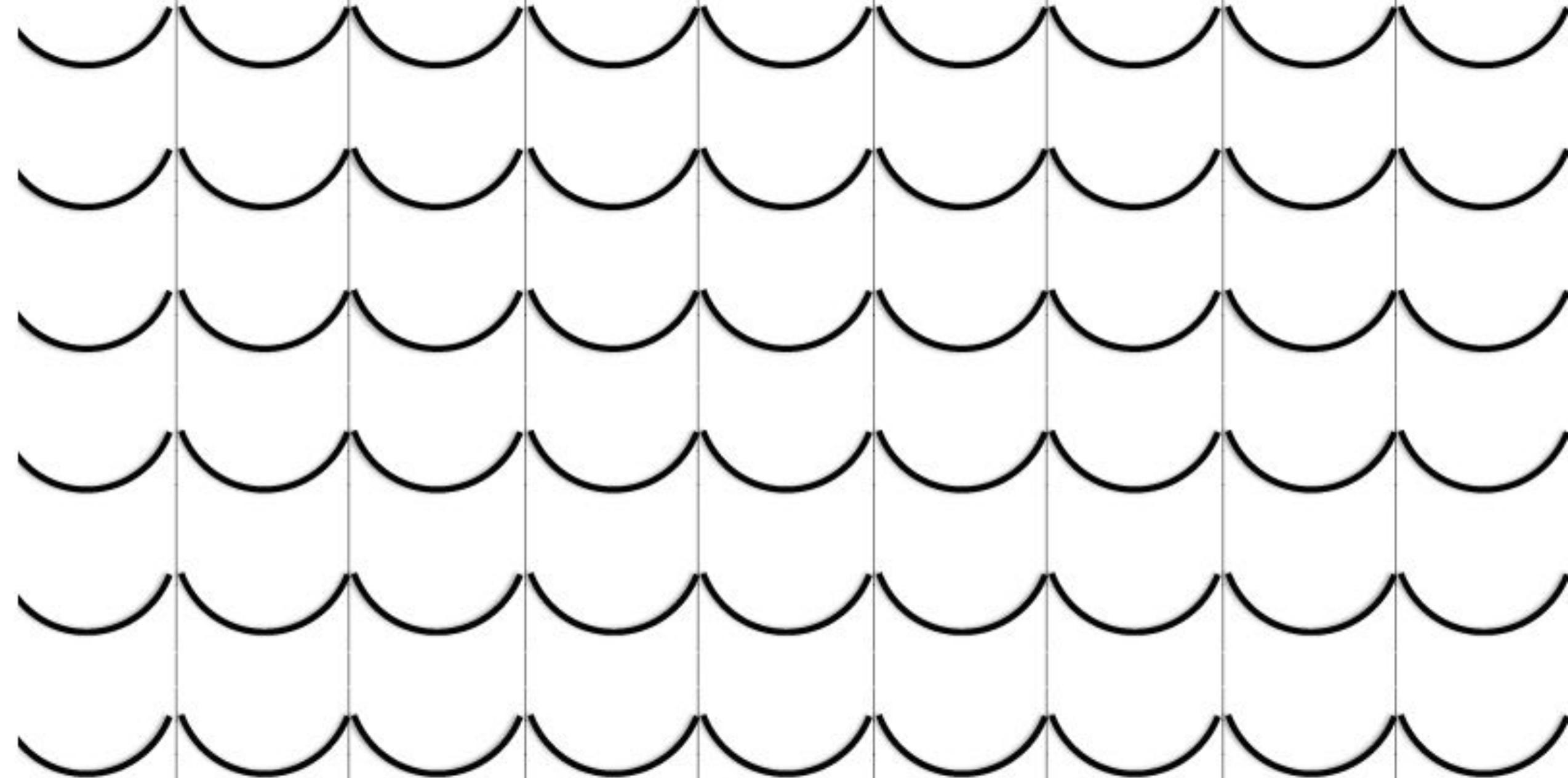


Vous pouvez imprimer ou tracer des traits comme les modèles sur des bandes de papier de couleur par exemple.



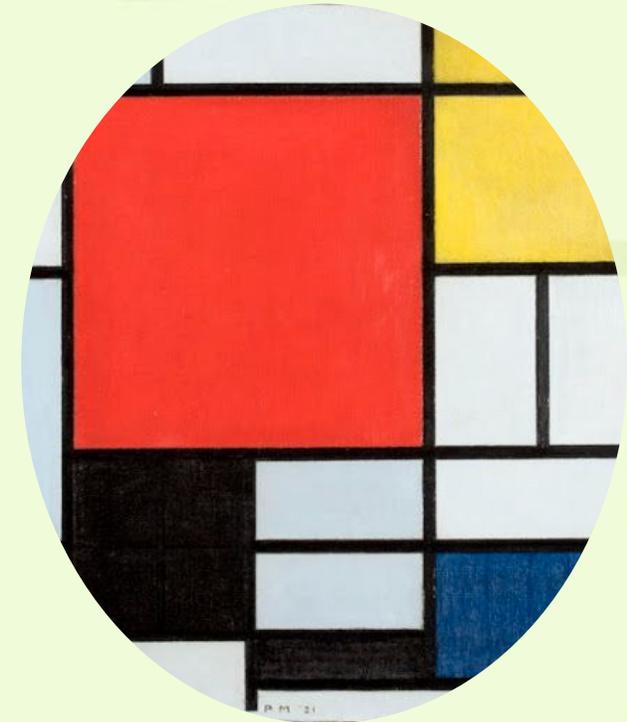
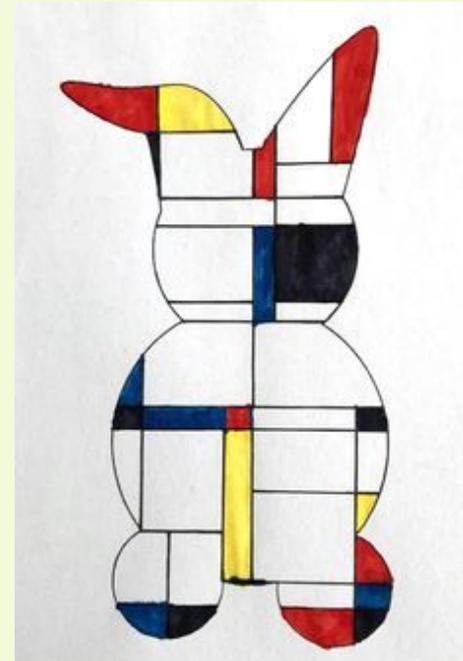
Attention à la tenue des ciseaux! On met le pouce et le majeur dans les trous et on garde le coude près du corps.





GS : utiliser la règle pour décorer un lapin / un oeuf à la manière de l'artiste Piet Mondrian

Source : école élémentaire At Home - Bischheim

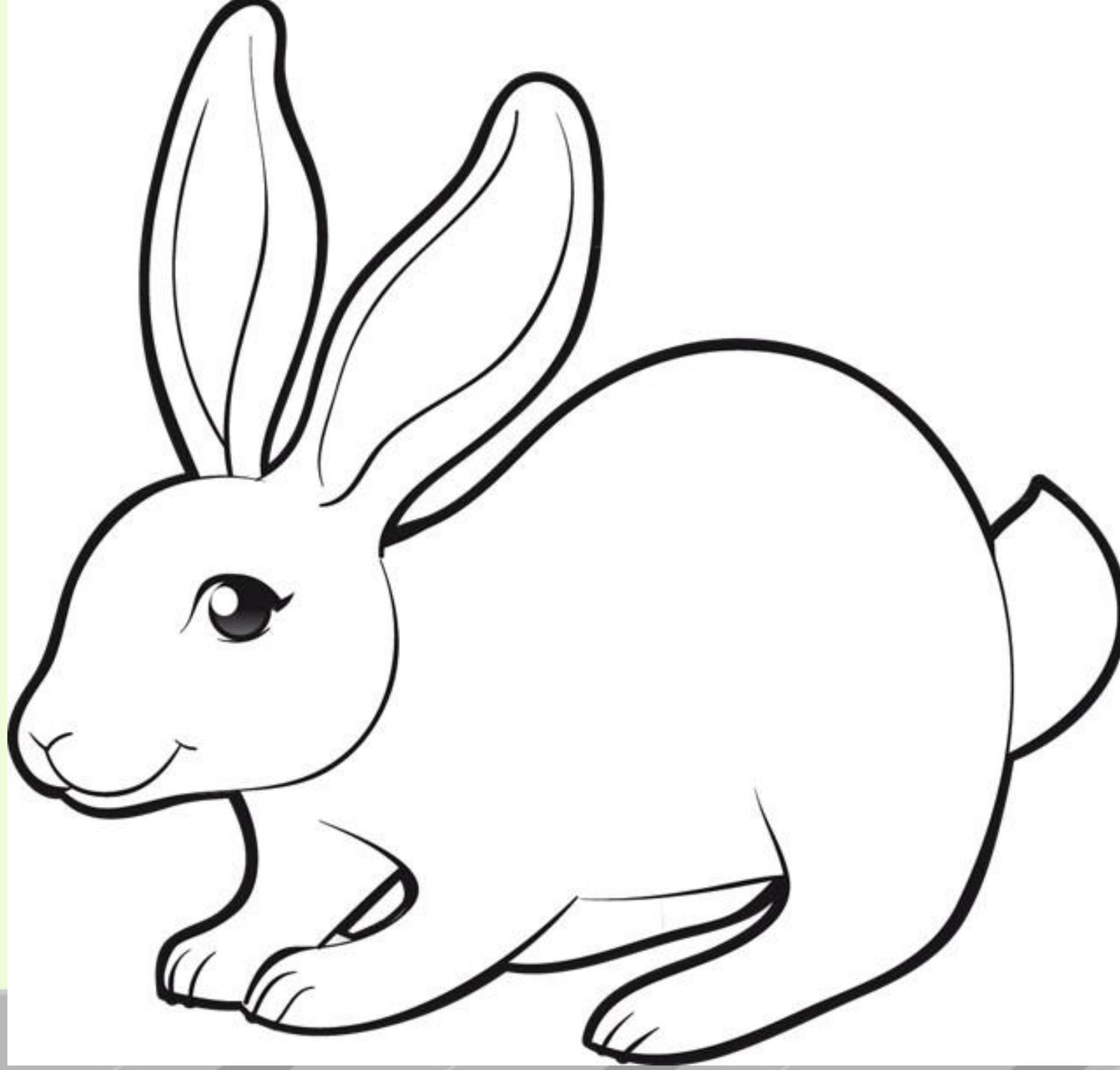


Piet Mondrian : tracer des espaces avec la règle, colorier l'intérieur de certains avec 4 couleurs uniquement (bleu, rouge, jaune ,noir)



GS

A imprimer ou
reproduire.



Source : coloriageetdessins.com



Faire des ombres chinoises

Amusez-vous à projeter l'ombre d'animaux sur un mur et à raconter des histoires ! Pour cela, se mettre dans une pièce obscure et utiliser une source de lumière (lampe de poche).



Ombres Chinoises

@tani_nette

@tani_nette_illustrations

Le papillon



Et si tu ouvres les mains que se passe-t-il?

Remue tes mains pour le faire voler

Le canard

Coin
Coin



Bouge ton pouce pour le faire caqueter

Le chat



Tu peux trouver beaucoup d'autres idées sur internet et même en inventer de nouvelles



Jeudi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : 3 souris peintres (E.S. Walsh) <https://www.youtube.com/watch?v=p6yVGGDRMEw>
- 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 : Le jeu de la chenille (cf. annexes page 19)
- <http://ekldata.com/chabadou.eklablog.com/perso/decouverte%20du%20monde/le%20jeu%20de%20la%20chenille.pdf>
- GS : jouer au jeu de la marchande (cf. annexes page 20)

Écriture / langage

- PS : Écrire les mots CHENILLE et PAPILLON avec des lettres mobiles et un modèle (cf. annexe page 21)
- MS : Écrire les nombres 2 et 3 (cf. annexes pages 22 et 23)
- GS : Phonologie : jouer au jeu des intrus (cf. annexe page 24)
- GS : Écrire le mot "LUI" en cursives (cf. annexe page 25)

Graphisme

- MS : Dessiner à partir de formes géométriques (cf annexe page 26)
- GS : Dessiner un avion et tracer des boucles descendantes (cf. annexe page 27)

Autres

Faire du yoga, de la relaxation (cf. annexes page 28 et 29)

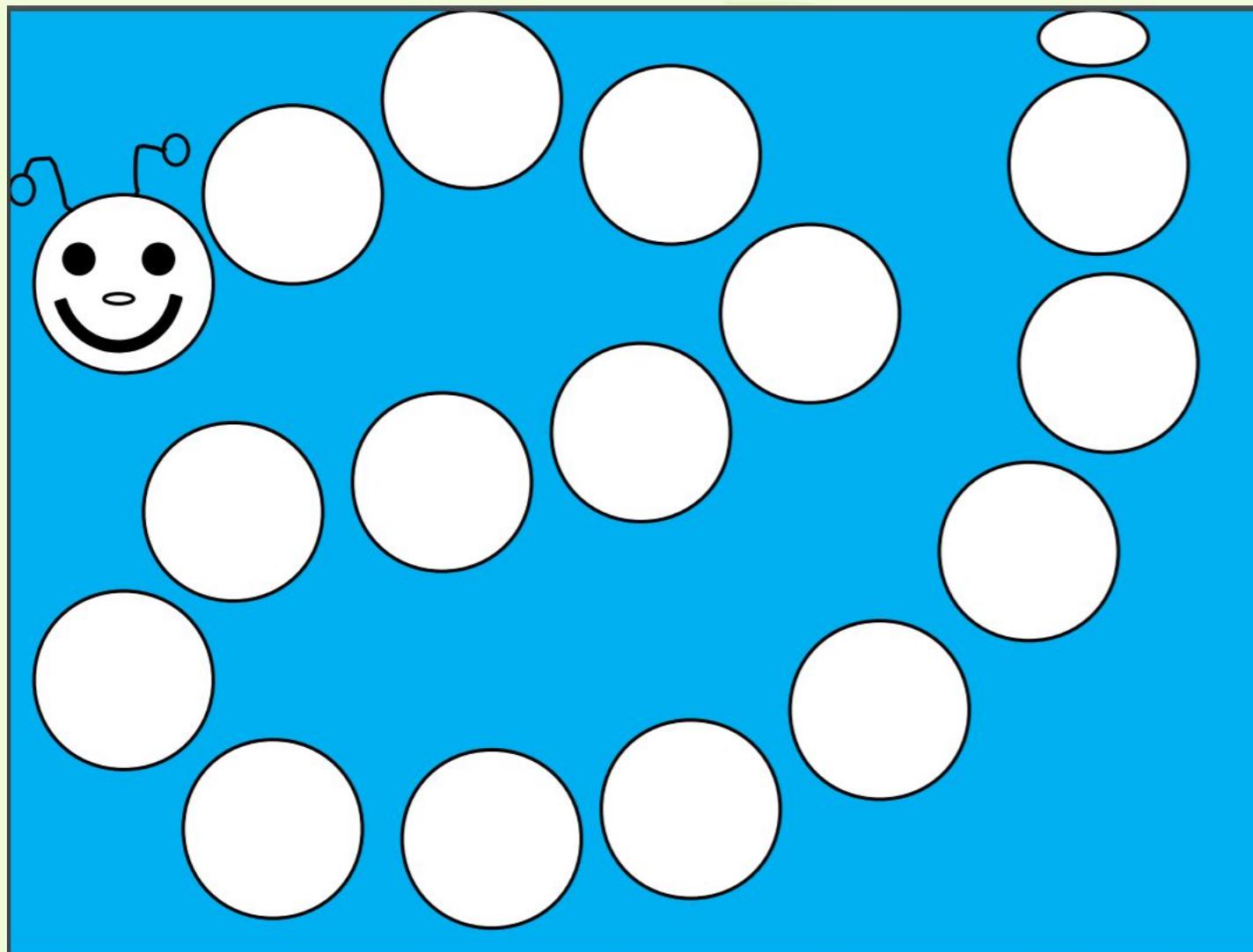


PS/MS : le jeu de la chenille

<http://ekladata.com/chabadou.eklablog.com/perso/decouverte%20du%20monde/le%20jeu%20de%20la%20chenille.pdf>

Chacun son tour, il faut lancer le dé (en PS on utilise pour le moment un dé de 1 à 3 ou 4) et prendre le nombre de pions (jetons, bouchons, perles) indiqués par le dé. Le premier qui termine sa chenille a gagné !

Astuce : pour ne pas imprimer, vous pouvez dessiner des chenilles de la longueur que vous voulez !



GS : jouer au jeu de la marchande

Règle du jeu :

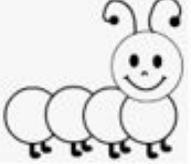
Choisir des objets (petits jouets), préparer des étiquettes avec un prix pour chacun (entre 7 et 20 euros). Préparer un porte-monnaie avec des graines ou des jetons pour représenter les sous.

Votre enfant va devoir acheter des objets dans votre magasin en vous donnant le nombre de sous correspondant.

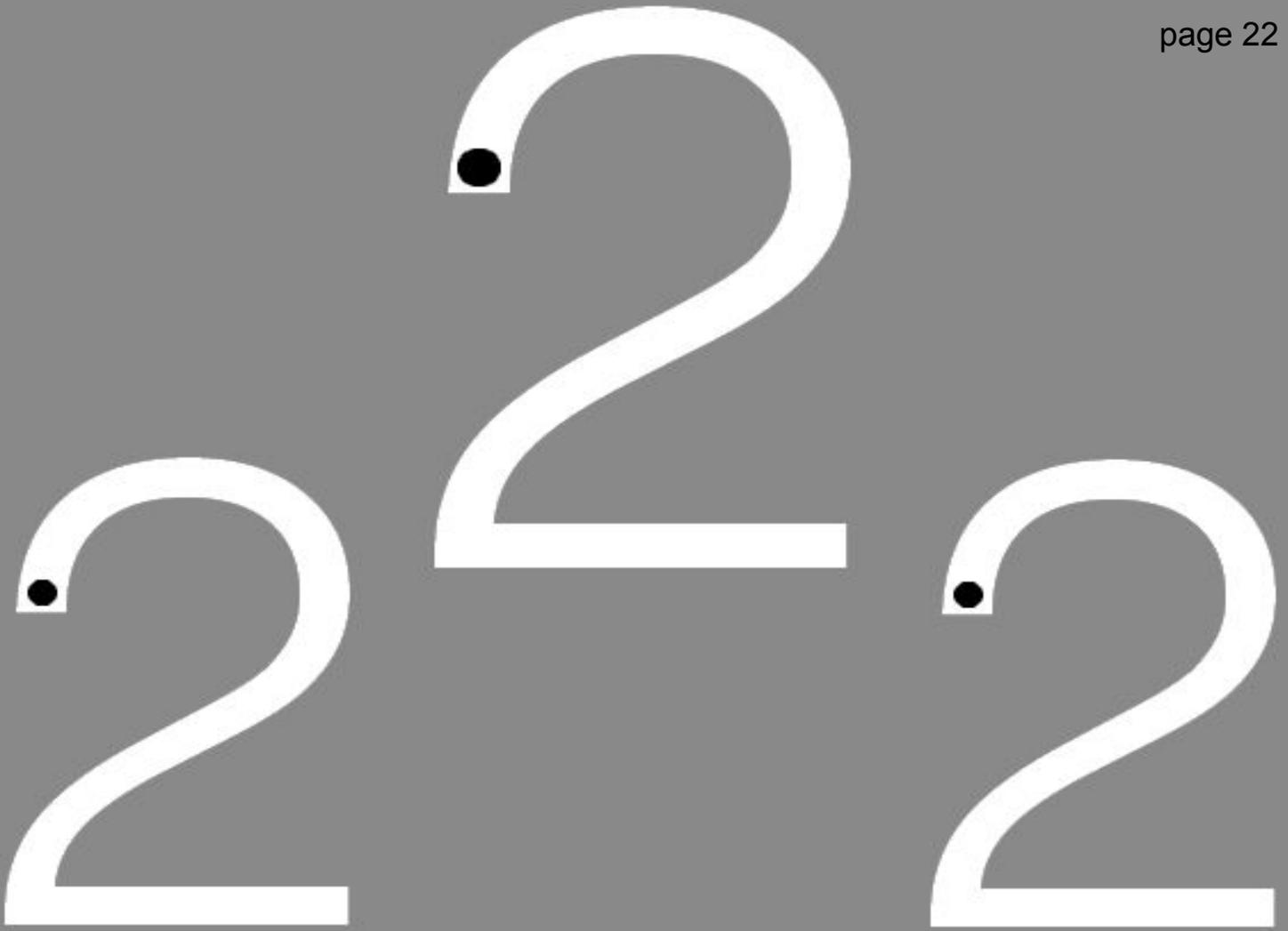
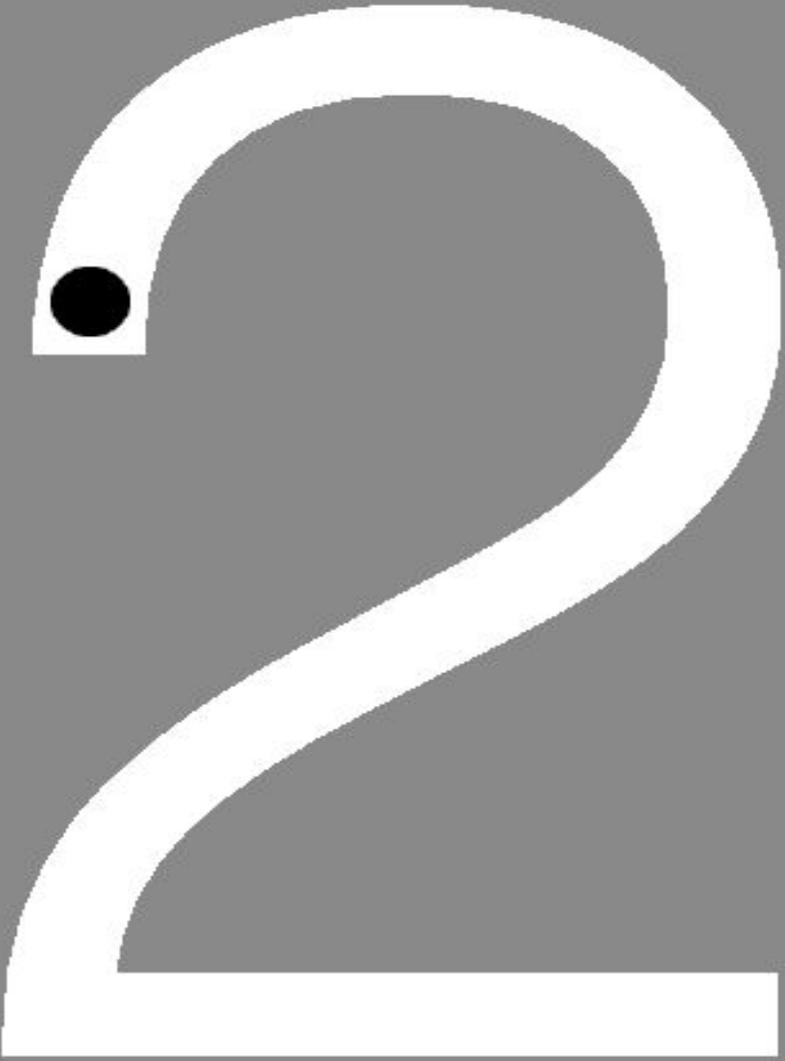
Pensez à échanger les rôles.

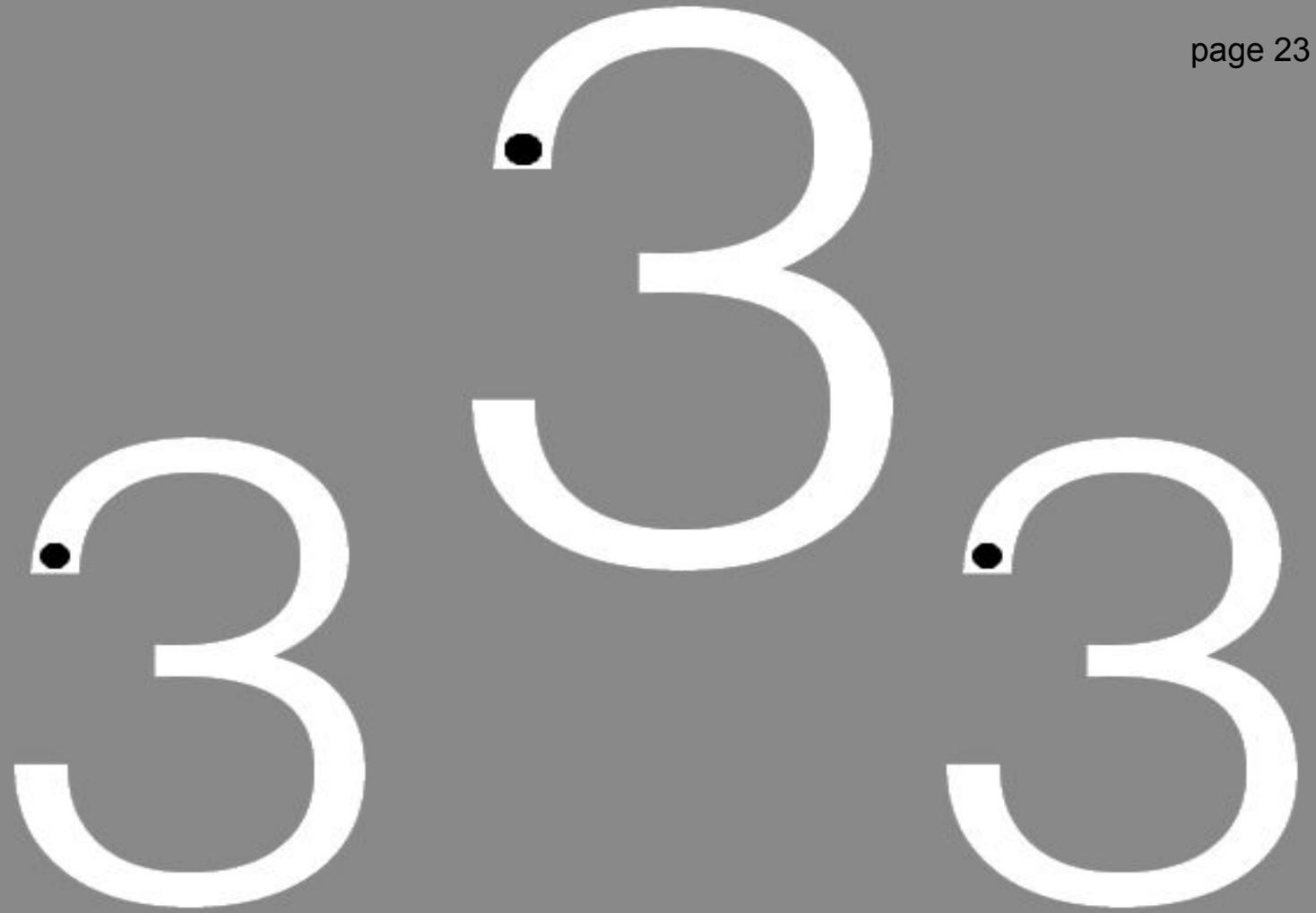


PS : écrire des mots avec des lettres mobiles et un modèle

	C	H	E	N	I	L	L	E

	P	A	P	I	L	L	O	N





GS : Le jeu des intrus

Règle du jeu :

Sur une table, poser les objets suivants :

verre / voiture / fourchette / vase / vinaigre

Demander à votre enfant de trouver l'intrus. L'objet qui ne commence pas par le même son que les autres. Dans cet exemple, il s'agit de fourchette.

Recommencer avec d'autres objets de la maison :

Exemples : chocolat / chemise / chiffon / chips / saucisson (intrus : saucisson)

sel / salade / fromage / ciseaux / sac (intrus : fromage)

pomme / pain / tartine / papier / perles (intrus : tartine)

moutarde / navet / marmite / manique / mouchoir (intrus : navet)



GS : écrire le mot "lui" en cursives

Source : graphisme-ecriture.com



Trace le modèle avec un crayon à papier.

lui lui lui

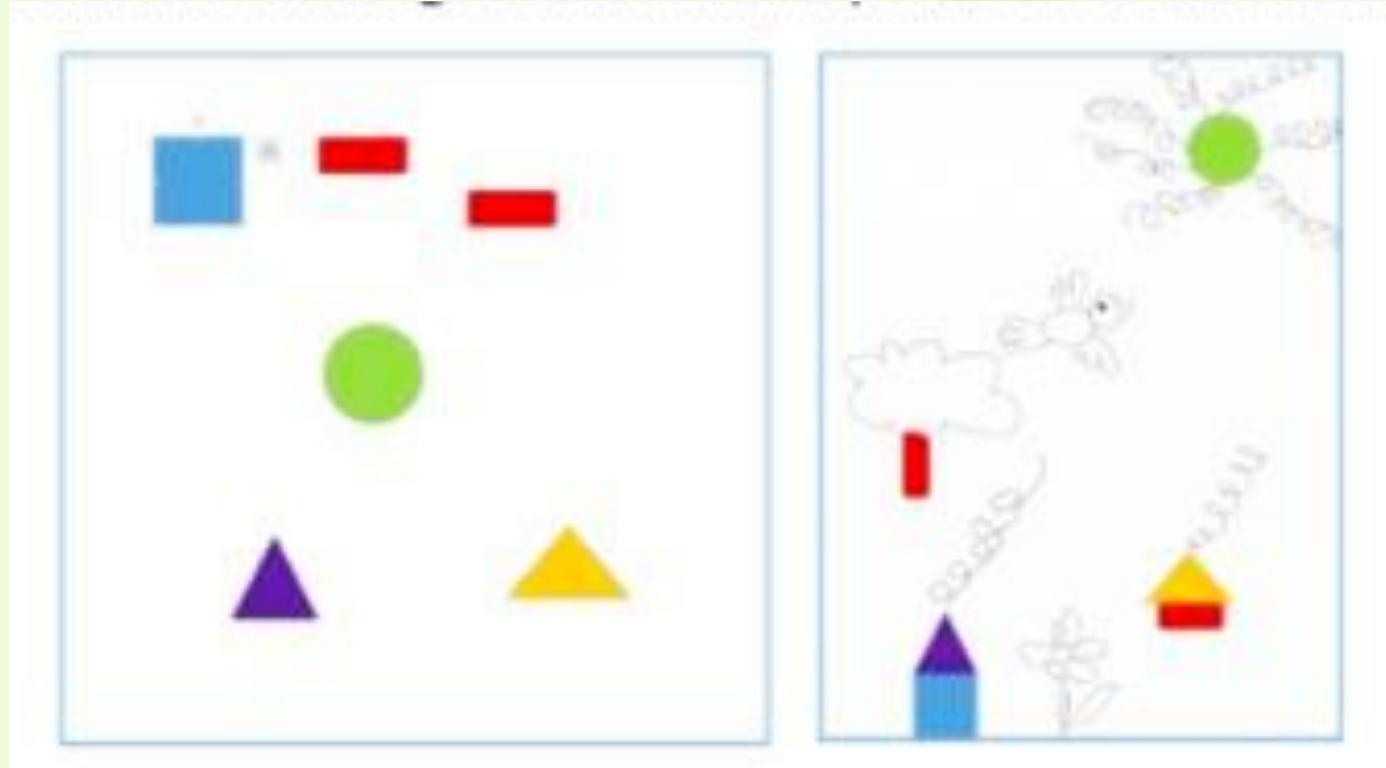
lui

lui

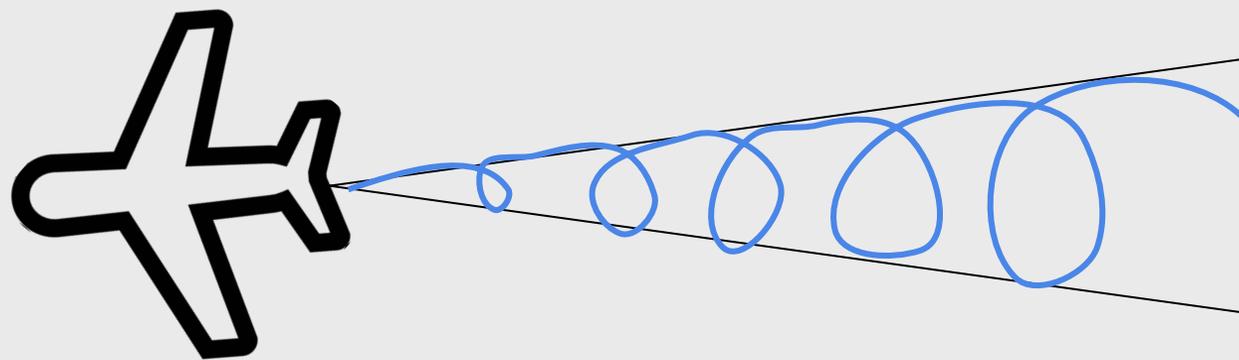
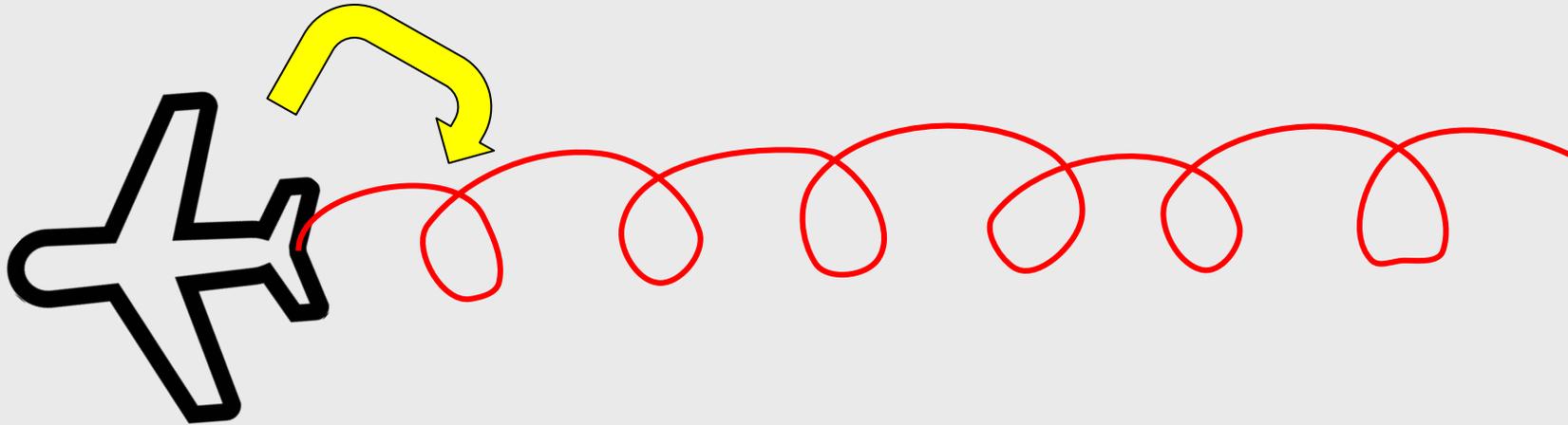


MS : Dessiner à partir de formes géométriques

L'adulte dessine des formes géométriques sur des feuilles de couleur (ou les colorie si vous n'avez pas de feuilles colorées). L'enfant les découpe et les colle librement sur une feuille blanche et imagine un dessin à partir de ces formes



GS : Dessiner un avion et tracer des boucles descendantes



Faire du yoga, de la relaxation

Petit yoga

POUR TOUS

Le flamant rose

Cette posture apporte le calme et la concentration, muscle les yeux et améliore l'équilibre.



1 Tu es debout, bien solide sur tes deux pieds. Tu regardes la mer immense devant toi...



2 Tu es un joli flamant rose ! Sur ta taille, tes mains se posent. Tes bras sont comme tes ailes qui se replient.



3 Avec tes yeux, tu fixes un point au loin. Ton cou est bien tendu, tes épaules et tes coudes se rapprochent l'un de l'autre vers l'arrière. Et hop ! tu soulèves ta jambe droite.



4 Maintenant, tu ouvres un peu ta hanche en tournant ton pied droit sur le côté. Tu cherches à rester en équilibre sur un seul pied.



5 Maintenant que ton corps est bien droit, tu poses ton pied droit bien à plat sur ton mollet et tu ne bouges pas. En équilibre sur une patte, tu restes comme ça un petit instant, et tu regardes la mer au loin...



6 Puis, tout doucement, tu redescends ton pied et tu relâches tes bras, tout en respirant. Tes deux pattes retrouvent le sol ! Maintenant, tu vas pouvoir recommencer. C'est l'autre jambe que tu vas soulever !



Faire du yoga, de la relaxation

LE TOBOGGAN



Le toboggan est une posture très tonifiante,
à éviter avant le coucher !

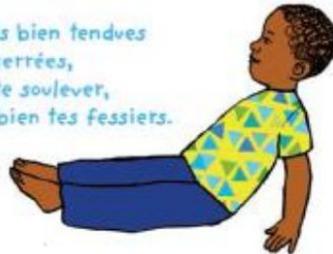
1 Bien assis sur tes fessiers,
bras et jambes tout relâchés,
tu te sens en paix.



2 Derrière toi, tu poses les mains,
tu prépares les escaliers
du toboggan que tu deviens !



3 Pointes de pieds bien tendues
et jambes très serrées,
te voilà prêt à te soulever,
en contractant bien tes fessiers.



4 Tu soulèves tes fesses
de plus en plus haut,
pour faire un toboggan
très très beau !



5 Jambes tendues
et mains en appui,
tu regardes le ciel infini...
Comme ce toboggan
est joli !



6 Puis en expirant,
tu redescends ton corps
tout doucement.
Tu te reposes...
un petit moment,
avant de le refaire
une ou deux fois encore.



Cette fiche vous est offerte par le magazine **POMMEAPI**



Vendredi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : 3 souris en papier (E.S. Walsh) <https://www.youtube.com/watch?v=q3pWHSr8-1w>
- 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/GS : Le jeu du bol <https://www.youtube.com/watch?v=CynXosT8uel> (cf. annexe page 31)
- GS : résoudre un problème (cf. problèmes annexe page 32 et solutions page 33)

Écriture/ langage

- PS/MS/GS : Devinettes (cf annexe page 34)
- MS : Réaliser et tracer la lettre S (cf.annexe page 35)
- GS : jouer au memory des Alphas <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/memory-des-alphas.php>
- GS : répéter des virelangues (cf. annexe page 36)

Graphisme

- PS : Dessiner une chenille : tracer des ronds en respectant le sens du cercle (cf. annexe page 37)
- MS : Tracer des formes géométriques (cf. annexe page 38)
- GS : former des enchaînements de boucles ascendantes et descendantes - doubles cycloïdes (cf. annexe page 39)

Autres

Jouer au jeu des poux (cf. annexe page 40)



PS/MS/GS : le jeu du bol

Pour les PS, on commence par 3 objets (vous pouvez dire que ce sont les 3 petits cochons qui sont dans la maison) .
On augmente les quantités en cas de réussite.

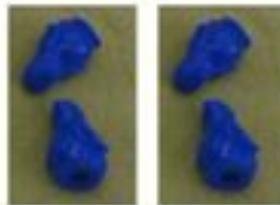
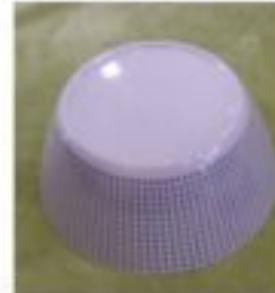


Mon sac de math

Un sac pour partager un temps positif autour des maths.

Contenu :

- un bol « igloo »
- 4 pingouins



La règle du jeu :

Le jeu du bol !

On sait qu'on a 4 pingouins. Cacher (ou non, piège !) des pingouins sous le bol. L'enfant doit deviner combien de pingouins sont sous le bol.

Inverser les rôles !

(jeu pour décomposer des quantités)



<https://www.youtube.com/watch?v=CynXosT8uel>



GS : résoudre les problèmes suivants (les solutions sont sur la page suivante)



Quel est le métier du papa de Juliette ?

Il ne soigne pas les dents.
Il ne répare pas les voitures.

La classe de Lucia.



De quels instruments joue Elise ?

Ce n'est ni la guitare, ni le tambour.

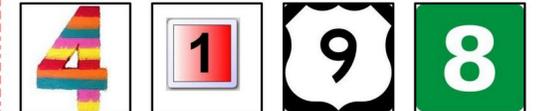
La classe de Lucia.



J'ai choisi un nombre.
Ce n'est ni le 3, ni le 6.

Quel nombre ai-je choisi ?

La classe de Lucia.



J'ai choisi un nombre.
Le nombre que j'ai choisi est
plus petit que 9 et plus grand que 4.

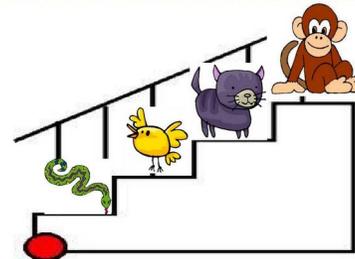
Quel nombre ai-je choisi ?

La classe de Lucia.



Mon animal préféré est situé entre le
cygne et la chèvre.

Quel est cet animal ?



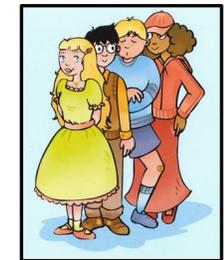
L'animal est vers le haut de l'escalier,
en-dessous du singe.

Devine de quel animal je parle ?



L'objet que tu dois trouver est le plus
à droite sur le dessin.

Quel est cet objet ?



Ma copine est la fille derrière le
dernier garçon.

Qui est ma copine ?

GS : solutions des problèmes

Travail sur la non propriété
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. ■ A.17



Il est cuisinier.

La classe de Lucia.

Travail sur la non propriété
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. ■ A.18



Elise joue du piano.

La classe de Lucia.

Travail sur la non propriété
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. ■ A.19



J'ai choisi le 5.

La classe de Lucia.

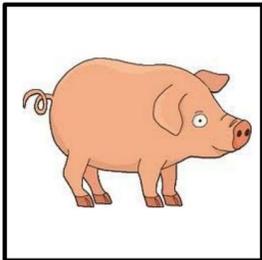
Travail sur la non propriété
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. ■ A.20



J'ai choisi le 8.

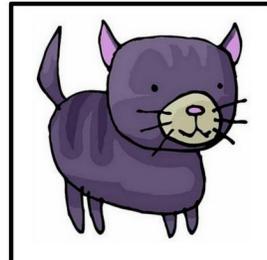
La classe de Lucia.

Structuration de l'espace.
Chercher la position d'un élément. ■ B.1



C'est le cochon.

Structuration de l'espace.
Chercher la position d'un élément. ■ B.2



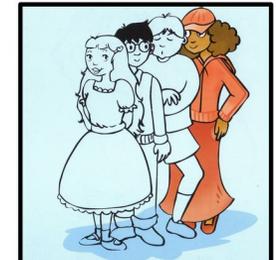
C'est le chat.

Structuration de l'espace.
Chercher la position d'un élément. ■ B.3



C'est le nounours.

Structuration de l'espace.
Chercher la position d'un élément. ■ B.4



C'est la dernière du rang.

PS/MS/GS : devinettes (thème printemps)

Je peux être de toute forme

Je suis généralement petite

On me place dans la terre

Je sors en général au printemps

Je suis ? Une graine

Je peux être de toutes les couleurs

Je sers à attirer les insectes.

Je sens bon

Je suis au bout d'une tige

Je suis ? Une fleur

J'apparais au printemps

Je suis souvent au bout des branches

Je m'ouvre petit à petit

Lorsque je m'ouvre les feuilles sortent

Je suis ? Un bourgeon

Je peux être de toutes les couleurs

Je m'envole quand on me souffle dessus

On me trouve en grand nombre sur une fleur

Je suis ? Un pétale

Je peux être de forme très différente

Je me sers du soleil pour nourrir la plante

Je suis verte au printemps ou en été

Je change de couleur en automne

Je suis ? Une feuille

Je suis un insecte et je vole

Je peux être de différentes couleurs

Parfois je ne vis qu'un seul jour

Je suis d'abord une chenille

Je me transforme dans ma chrysalide

Je suis ? Un papillon

Je suis un insecte et je vole

Je me nourris dans les fleurs

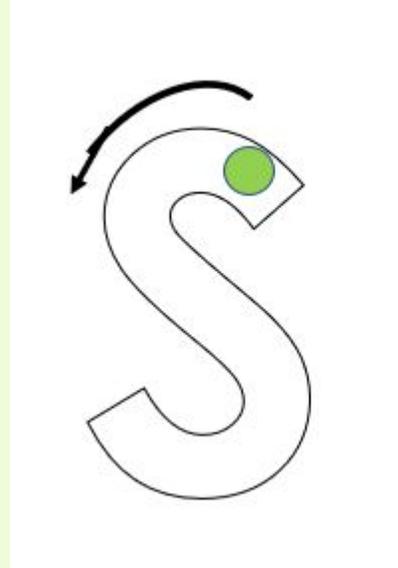
Je transporte du pollen de fleur en fleur

J'habite dans une ruche.

Je suis ? Une abeille



MS: réaliser et tracer la lettre S

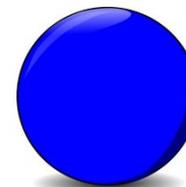


GS : répéter des virelangues (en changeant le ton de sa voix, en parlant de plus en plus vite)

Source : dessinmoiunehistoire.net



Lily lit le livre dans le lit.



Une belle boule bien bleue brille...



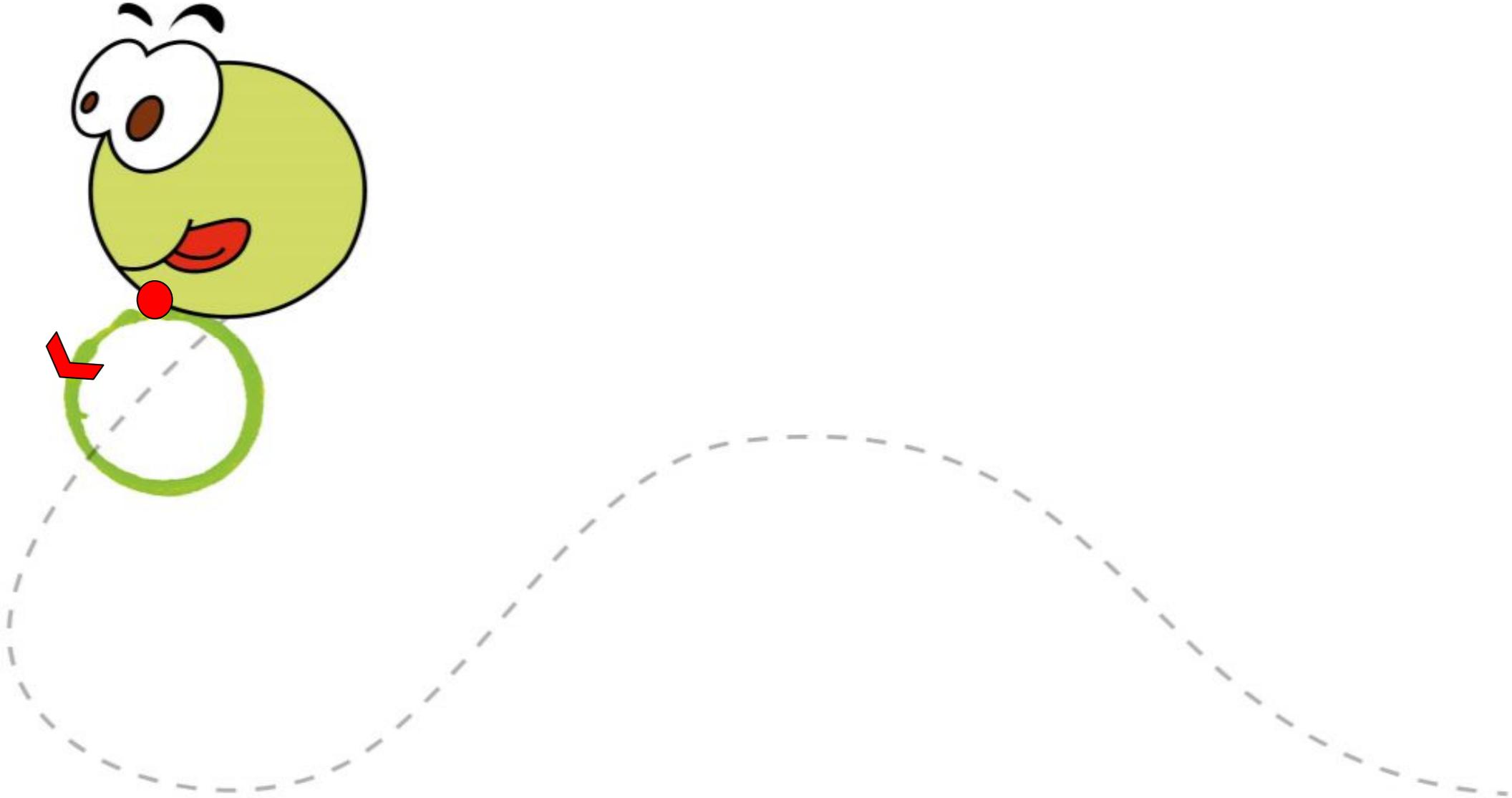
La nounou de Ninon ne dit
ni oui ni non.



Ma mamie mange mon malabar.



PS : tracer des cercles pour dessiner une chenille (attention, les cercles doivent être le plus proche possible et au sens du cercle)



MS: tracer des formes géométriques

L'adulte dessine des formes géométriques. L'enfant doit tracer autour de celles-ci en respectant la même forme et en les faisant de plus en plus grandes. Il peut ensuite colorier.



GS : former des enchaînements de boucles ascendantes et descendantes



Observer l'oeuvre de
Véronique DARCON
CAZE



Source : "Vers l'écriture GS" Accès Editions

Faire former des enchaînements de boucles en utilisant des bouts de laine, de ficelle, un collier de perles...



Jouer au jeu des poux

Règle du jeu :

Se joue à 2 ou plus.

Chaque joueur prend une dizaine de pinces à linges et les fixe sur son tee-shirt. Ce seront les “poux” à attraper.

Au signal, chacun doit courir et essayer d’attraper les poux de son adversaire tout en protégeant les siens.

Le joueur qui parvient à enlever tous les poux de son adversaire a gagné.

Pour que ce soit plus drôle : chaque fois qu’un joueur perd une pince à linge, il doit manifester son mécontentement en poussant des cris de singe !



Conseils aux parents

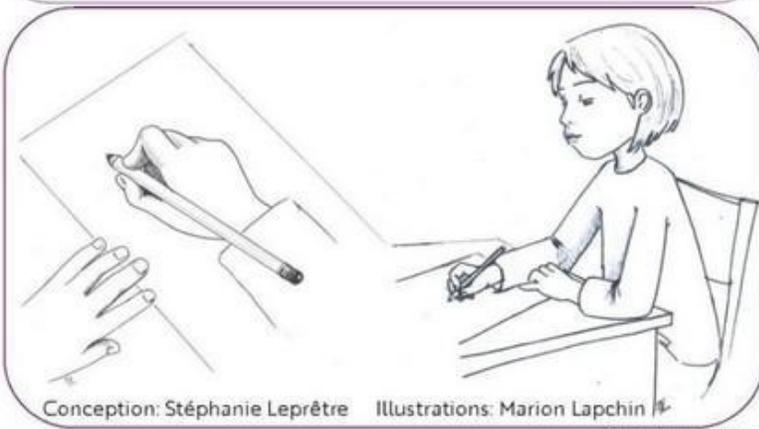
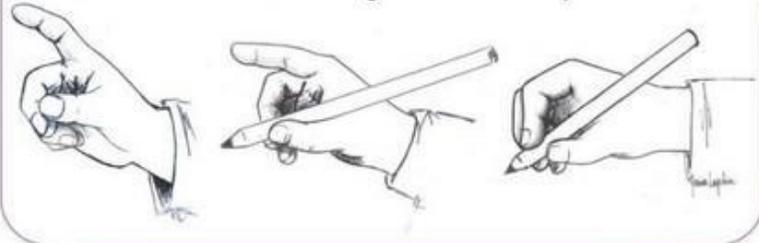
Lecture

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

Pour les droitiers

tenue de crayon et posture



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

Pour les gauchers



- Des liens pour chanter avec les enfants

- L'araignée Gipsy

<https://www.youtube.com/watch?v=b36oigvNR2g>

- Petite poule en chocolat

<https://www.youtube.com/watch?v=PAfjNTyA0Ds>

- Le poisson d'avril

<https://www.youtube.com/watch?v=N-kkMF2rtV0>

- Poisson d'avril

https://www.youtube.com/watch?v=kIMulro7_Eo



- **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.**

