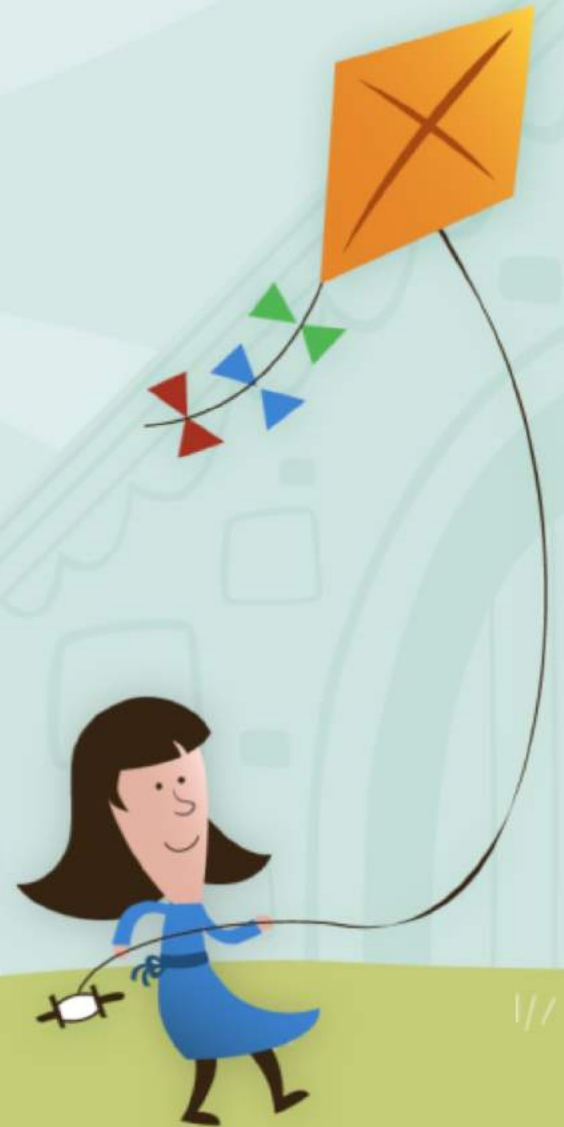


# L'école à la maison

## Semaine 7



## 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

<b>Programme d'activités du lundi</b> .....	page 4
Annexes : propositions activités .....	pages 5 à 16
<b>Programme d'activités du mardi</b> .....	page 17
Annexes : propositions activités .....	pages 18 à 29
<b>Programme d'activités du jeudi</b> .....	page 30
Annexes : propositions activités .....	pages 31 à 40
<b>Programme d'activités du vendredi</b> .....	page 41
Annexes : propositions activités .....	pages 42 à 53
<b>Quelques conseils</b> .....	pages 54 à 57



# Lundi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Pas trop de bruit! <https://www.youtube.com/watch?v=w4ksRR0e5bl>
- GS : Le machin <https://www.youtube.com/watch?v=367UgQlccsc>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : Le jeu des constellations : avec les doigts (cf annexe 5)
- MS : Jeu de la poupée qui rit – principe du cochon qui rit (cf. annexe page 6)
- GS : Jeu de loto des nombres de 0 à 20 (cf. annexes page 7)

## Écriture / langage

- PS : Langage : Qu'est ce qui cloche? (cf annexes page 8 et page 9)
- MS : Phonologie : jouer aux mots tordus (cf. annexe page 10)
- GS : Phonologie : jouer à monsieur A ou monsieur O ? (cf. annexe page 11)
- GS : Regarder la vidéo d'explication <https://www.youtube.com/watch?v=p4-MGGJ88Gk> et écrire la lettre j en cursive (cf. annexe page 12)

## Graphisme

- PS : Tracer les barreaux des échelles (cf. annexe page 13)
- MS : Tracer des boucles dans de la farine, avec un crayon (cf annexe page 14)
- GS : Dessiner sa famille avec des vêtements (cf. annexe page 15)

## Autres

Chercher l'objet manquant (cf. annexe page 16)



# PS: Jeu des constellations

## Matériel à fabriquer :

- 1 carte comportant 1 gros point
- 1 carte comportant 2 gros points
- 1 carte comportant 3 gros points

- 1 carte comportant le nombre 1
- 1 carte comportant le nombre 2
- 1 carte comportant le nombre 3

Règle du jeu : Donner les 3 cartes avec les points à votre enfant.

**Lundi :** Montrer 1, 2 ou 3 doigts à votre enfant, il doit vous montrer la carte à points correspondante.

**Mardi :** Montrer une carte comportant le nombre 1, 2 ou 3 à votre enfant, il doit vous montrer la carte à points correspondante.



# MS : jeu de la poupée qui rit (principe du jeu « cochon qui rit » pour ceux qui connaissent)

## Matériel :

- Des poupées et des vêtements / accessoires
- 1 dé

## Règle du jeu :

Chaque joueur a une poupée nue avec 6 vêtements ou accessoires à lui mettre.

Chacun son tour lance le dé. On peut mettre le 1<sup>er</sup> vêtement si on fait 1 avec le dé, on peut mettre le 2<sup>ème</sup> vêtement si on fait 2 avec le dé...

Le premier qui a complètement habillé sa poupée a gagné.



Vous pouvez imprimer ou dessiner des poupées en papier si vous n'en n'avez pas.



Il est possible d'adapter ce jeu et le transformer en jeu du « Légo qui monte ».  
Matériel : 1 plaque de Légo et 6 pièces de couleurs différentes.  
But du jeu : monter une tour de Légo de couleurs différentes.



# GS : jeu de loto des nombres de 1 à 20

## Matériel :

- 1 planche de jeu par joueur
- 20 petits morceaux de papier numérotés de 1 à 20 dans un sac
- des jetons ou des graines

## Règle du jeu:

Le meneur du jeu pioche un petit morceau de papier. Il dit le nombre qu'il a pioché. Tous les joueurs qui ont ce nombre sur leur planche posent un jeton dessus. Le premier qui a rempli sa planche de jetons a gagné.



Source : eklablog.com

## Loto des nombres

16	2	18
12	10	14
4	6	1

Pensez à inverser les rôles et demandez à votre enfant de faire le meneur.

## Loto des nombres

5	9	17
7	8	15
13	11	1

# PS : Qu'est ce qui cloche?

Votre enfant va se transformer en détective chargé d'identifier l'intrus ( celui qui n'est pas rangé à sa place) parmi 4 images.

Pour commencer, vous pouvez lui demander de nommer chaque objet (Qu'est ce que c'est ?). Echangez avec lui sur le rôle de chaque objet (A quoi cela sert-il ?)

Dans un second temps, demandez lui de vous dire lequel de ces objets n'est pas à sa place et si possible pourquoi.







série 1



série 2



# MS : Jouer aux mots tordus

Matériel :

- 1 peluche ou 1 marionnette ou 1 poupée

Raconter que cette peluche mélange tous les mots qui se ressemblent. Il va falloir l'aider à bien parler.

Proposer à votre enfant de corriger les phrases suivantes :

Ma chemise a 4 moutons. (boutons)

J'adore faire des châteaux de table. (sable)

Ma maman va au supermarché en toiture. (voiture)

Dans ma classe, il y a plus de billes que de garçons. (filles)

J'ai fait un très pot dessin. (beau)

A vous d'imaginer d'autres mots tordus à faire corriger !



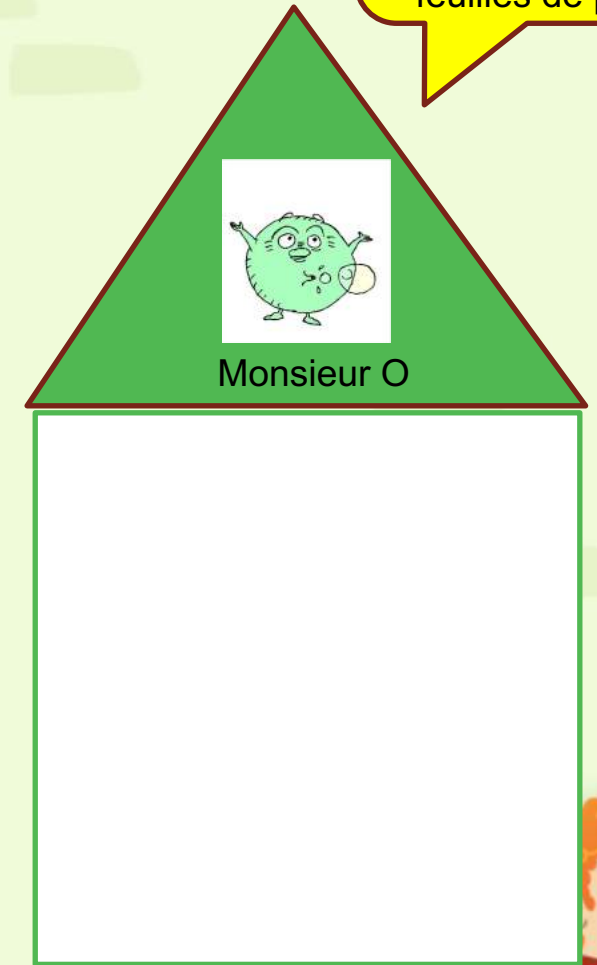
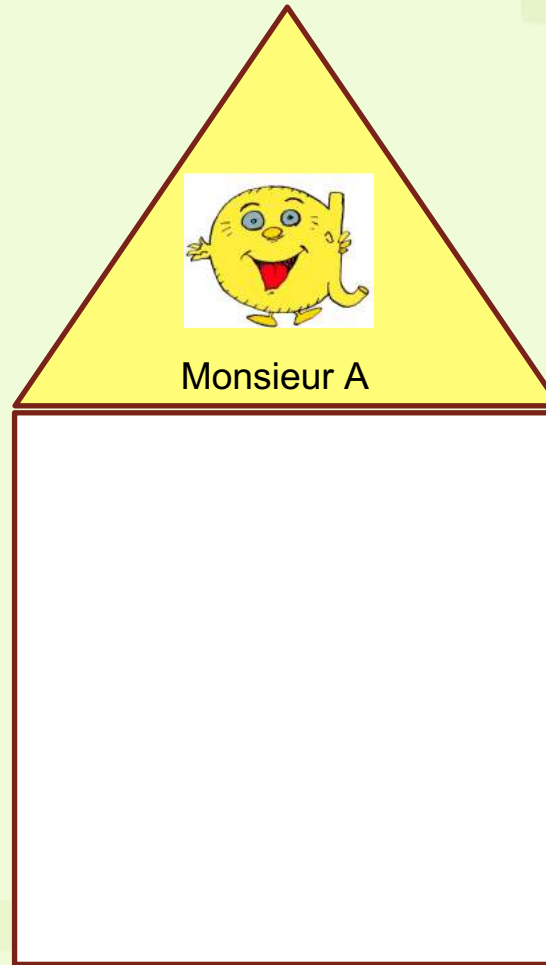
# GS : jouer à monsieur A ou monsieur O ?

Poser les objets suivants sur une table :  
stylo – ciseaux – carte - couteau – papier  
chaussette – pâtes - pot – moutarde - banane

Demander à votre enfant de ranger chaque objet au bon endroit :

- si on entend le son A, l'objet va dans la maison de monsieur A
- si on entend le son O, l'objet va dans la maison de monsieur O

Vous pouvez jouer plusieurs fois en trouvant d'autres objets avec votre enfant.



Vous pouvez dessiner les maisons de monsieur A et monsieur O sur des feuilles de papier.

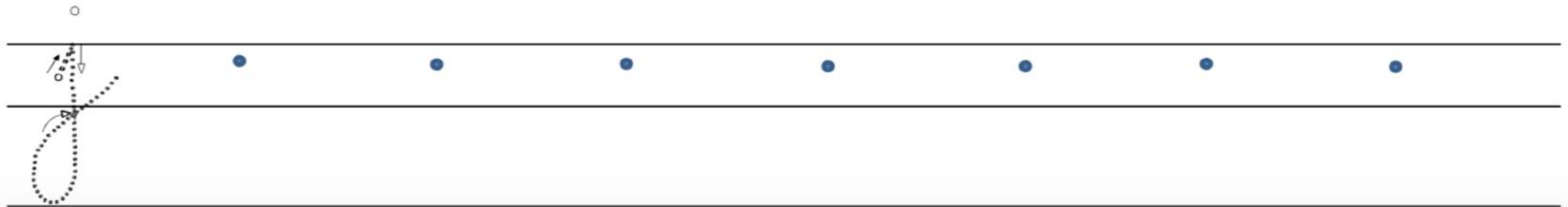
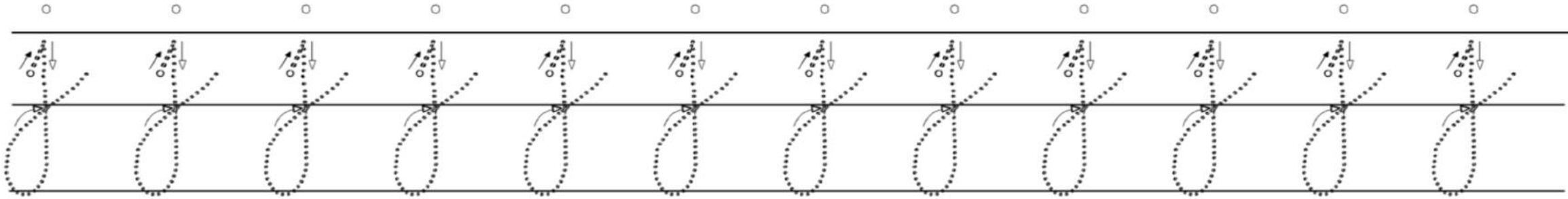
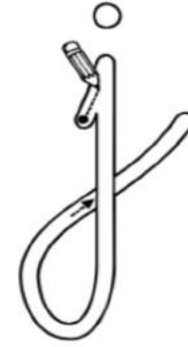
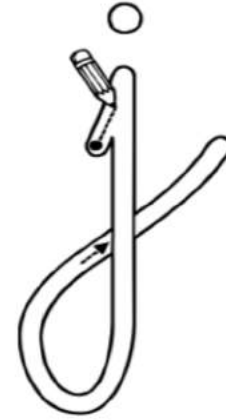
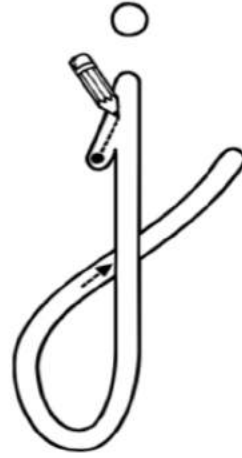
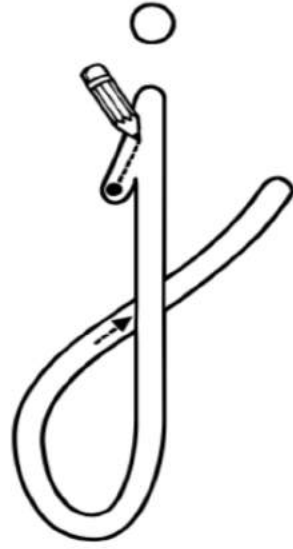
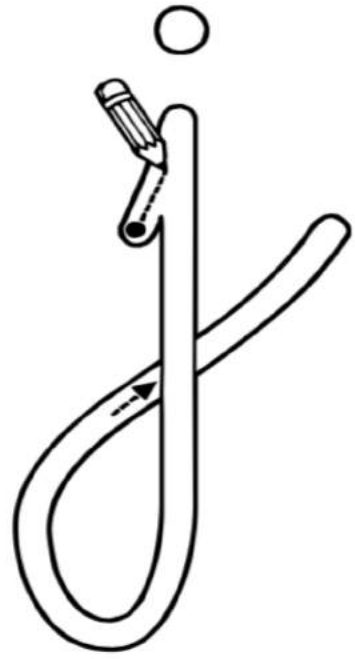


Réponses :

Dans la maison de monsieur O : stylo, ciseaux, couteau, chaussette, pot

Dans la maison de monsieur A : carte, papier, pâtes, moutarde, banane





# PS : Tracer les barreaux des échelles des pompiers

Vous pouvez  
imprimer ou  
tracer sur une  
feuille deux  
grands traits  
verticaux.



# MS : Tracer des boucles dans la farine, avec un crayon



1. Tracer des boucles dans la farine ou la semoule

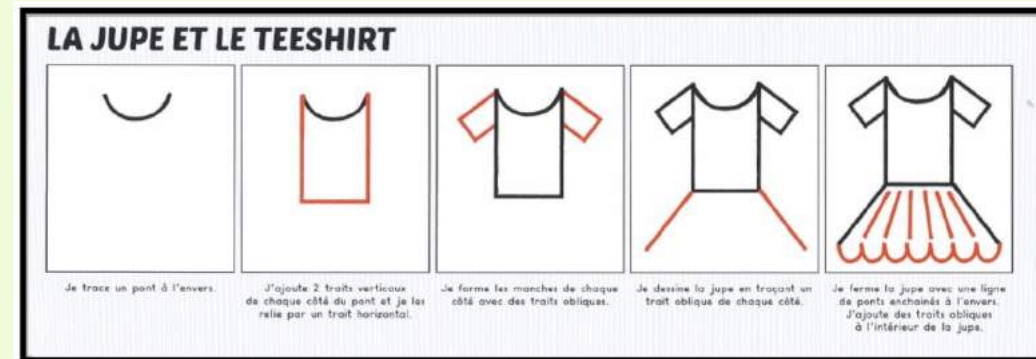
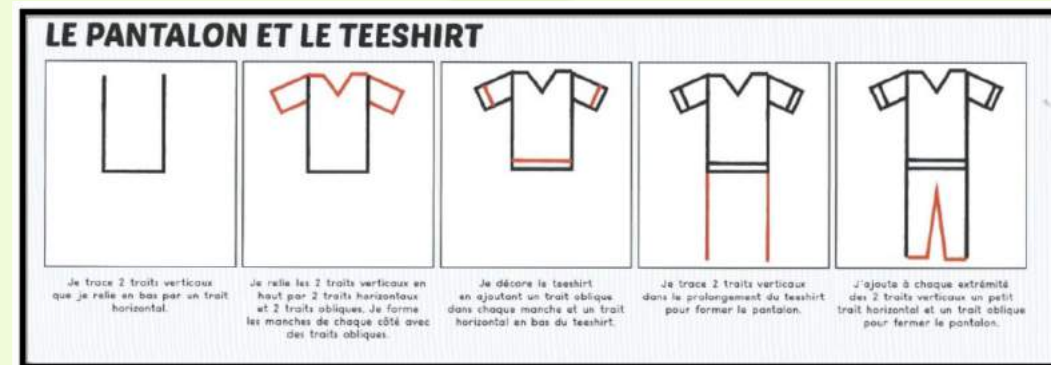


2. Tracer des boucles avec un crayon



# GS : dessiner sa famille (avec des vêtements)

Dessiner sa famille en n'oubliant pas de faire les vêtements. Vous pourrez ensuite faire un cadre autour du dessin (avec des gommettes, avec des graphismes...) et faire écrire le prénom ou le nom de chaque personnage dessous (en attaché).



Source : teet.eklablog.com







# Mardi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Au loup <https://www.youtube.com/watch?v=0GFm8Q-uh9k>
- GS : Cromignon <https://www.youtube.com/watch?v=7OwyYcgorrA> :

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : Jeu des constellations : avec les cartes-nombres (cf annexe page 5)
- MS : Jeu du cochon (cf annexes page 18 et page 19)
- GS : Chasse au trésor : trouver des objets en volume dans la maison (cf. annexe page 20)

## Ecriture / langage

- PS : Qu'est ce qui cloche? (cf annexes 21 et page 22)
- MS : Langage / Compréhension : trouver les anomalies (cf. annexe page 23)
- GS : Phonologie : jouer à monsieur I ou monsieur U (cf. annexe page 24)
- GS : Écrire la lettre y en cursive (cf. annexe page 25)

## Graphisme

- PS : Tracer des échelles sur du papier aluminium (cf annexe 26)
- MS/GS : Des ponts en volumes (cf. annexes page 27 et page 28)

## Autres

**PS** : En vue de l'activité de graphisme de jeudi, peindre une feuille dans les couleurs rouge, jaune, orange pour représenter du feu avec de l'encre ou de la peinture très diluée (cf annexe 29)

Regarder une vidéo sur la croissance des plantes :

<https://www.lumni.fr/video/la-croissance-des-plantes-dis-moi-dimitri>



# MS : jeu du cochon

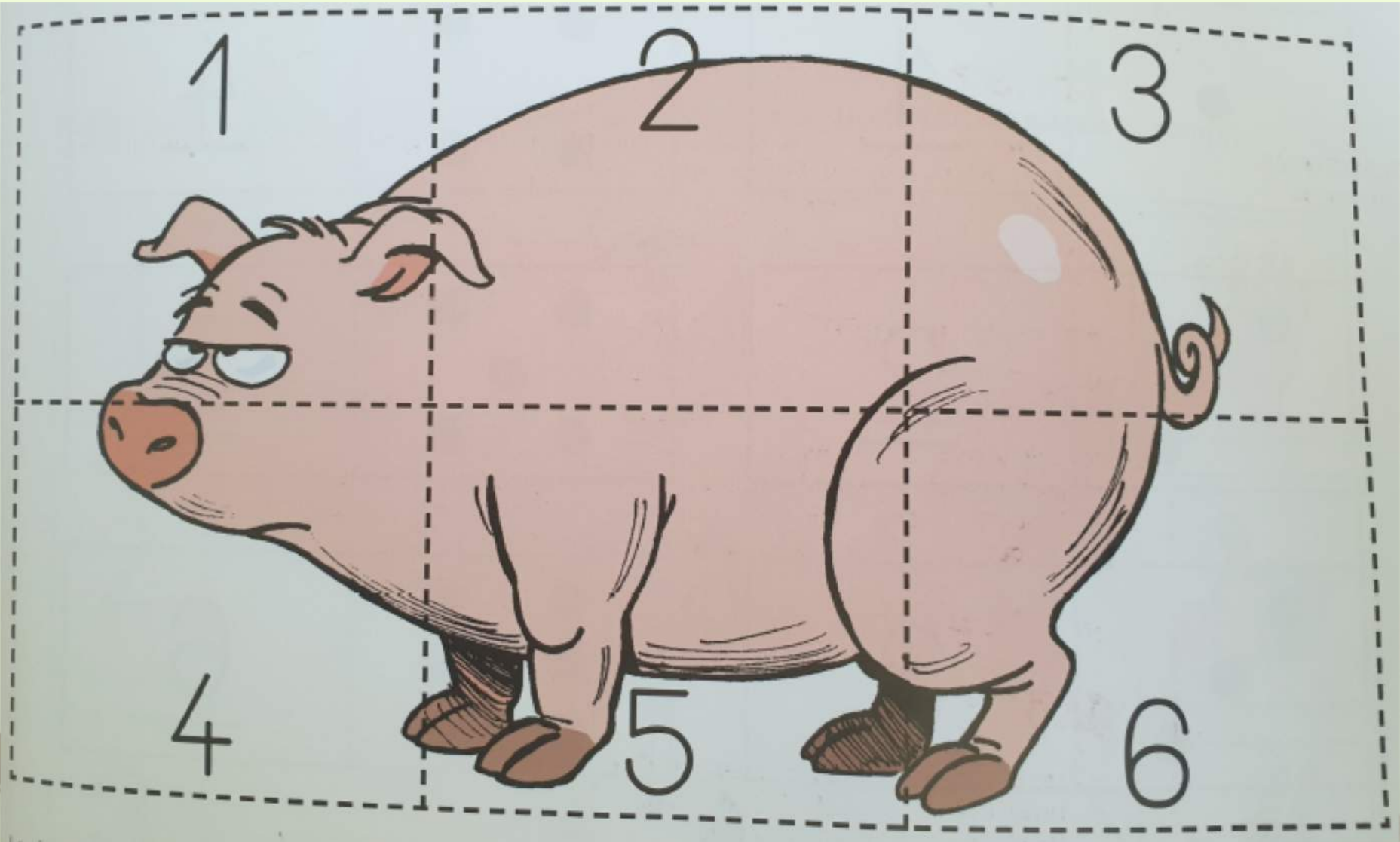
A préparer:

- Imprimer le cochon (page suivante) et découper sur les pointillés les morceaux. Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez le reproduire et le découper en 6 morceaux préalablement numérotés.
- Prévoir un "cochon découpé par joueur" et 1 dé.

Le principe du jeu : être le premier joueur à reconstituer son cochon. Le plus jeune commence.

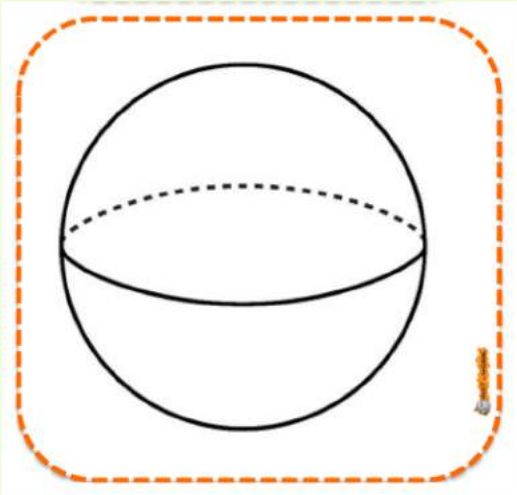
- il lance le dé, dit la valeur indiquée par le dé, prend la pièce du puzzle correspondant à la quantité indiquée sur le dé.
- Si le joueur possède déjà la pièce, il passe son tour.



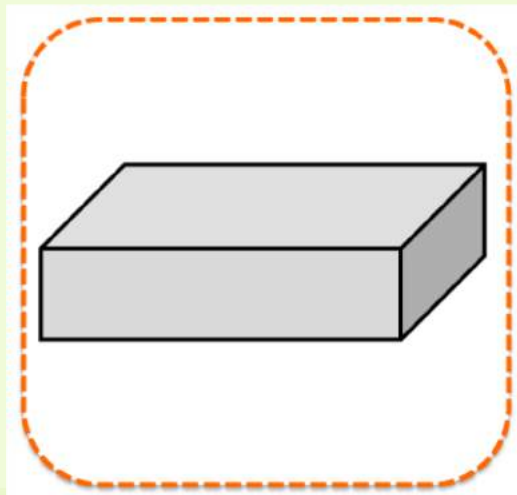


# GS : chasse au trésor dans la maison

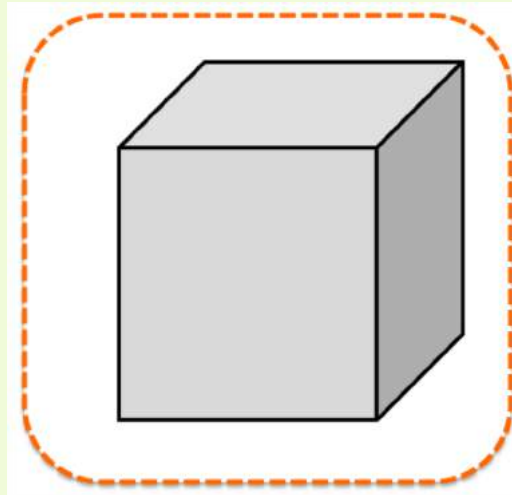
Chercher les objets suivants dans la maison :



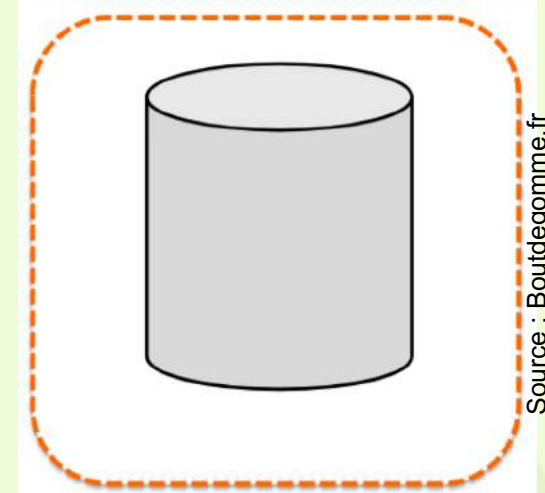
3 objets qui ont la forme d'une boule



3 objets qui ont la forme d'un pavé



3 objets qui ont la forme d'un cube



3 objets qui ont la forme d'un cylindre



# PS : Qu'est ce qui cloche?

Votre enfant va se transformer en détective chargé d'identifier l'intrus ( celui qui n'est pas rangé à sa place) parmi 4 images.

Pour commencer, vous pouvez lui demander de nommer chaque objet (Qu'est ce que c'est ?). Echangez avec lui sur le rôle de chaque objet (A quoi cela sert-il ?)

Dans un second temps, demander lui de vous dire lequel de ces objets n'est pas à sa place et si possible pourquoi.





série 1



série 2

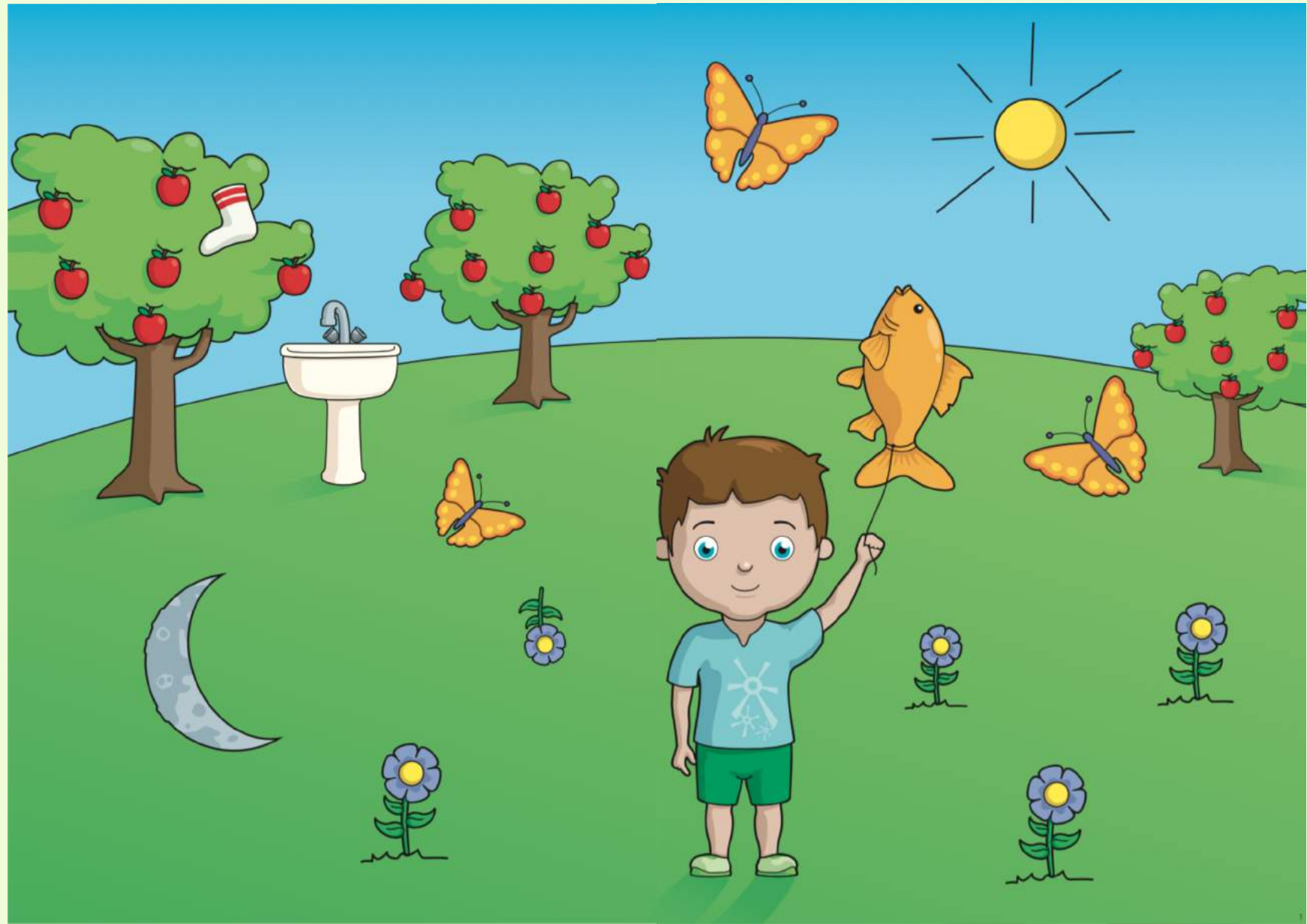


# MS : Trouver les anomalies

Observe bien l'image suivante. Il y a 5 anomalies. Tu vas devoir les trouver et expliquer à l'adulte pourquoi ce n'est pas normal.

Réponses :

- la chaussette dans l'arbre
- le lavabo dans la nature
- la lune sur la pelouse
- la fleur qui pousse à l'envers
- le poisson à la place du ballon (sauf si c'est un ballon en forme de poisson)



# GS : jouer à madame i ou mademoiselle U ?

Poser les objets suivants sur une table :  
spaghettis – lunettes – riz – ceinture – lentilles -  
bougie - allumettes – ruban – légume – assiette

Demander à votre enfant de ranger chaque  
objet au bon endroit :

si on entend le son i, l'objet va dans la  
maison de madame i

si on entend le son U, l'objet va dans la  
maison de mademoiselle U

Vous pouvez jouer plusieurs fois en trouvant  
d'autres objets avec votre enfant.



Réponses :

Dans la maison de madame i : spaghettis, riz, lentilles, bougie, assiette

Dans la maison de mademoiselle U : lunettes, ceinture, allumettes, ruban, légume

Vous pouvez  
dessiner les  
maisons de  
madame i et  
mademoiselle U  
sur des feuilles  
de papier.



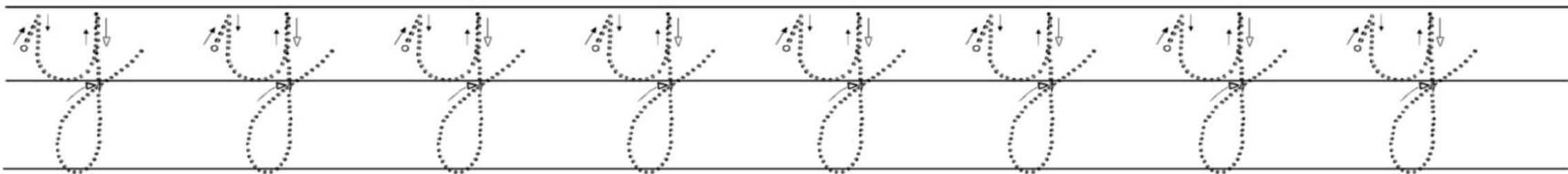
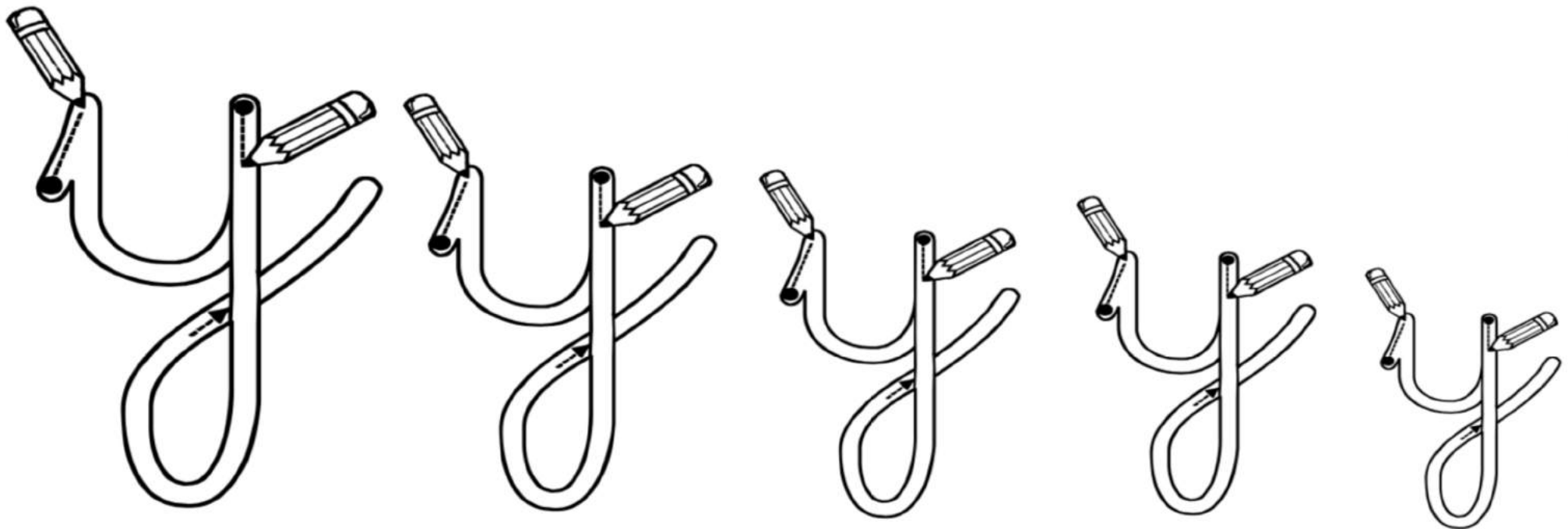
Madame i



Mademoiselle U







# PS : Tracer une échelle sur du papier aluminium

Prendre une feuille d'aluminium d'à peu près 50cm. La plier 4 fois. A l'aide du dos d'un pinceau ou d'un crayon, demander à l'enfant de graver des échelles sur le papier aluminium en commençant par tracer 2 grands traits verticaux pour les montants puis plusieurs petits traits horizontaux pour les barreaux.

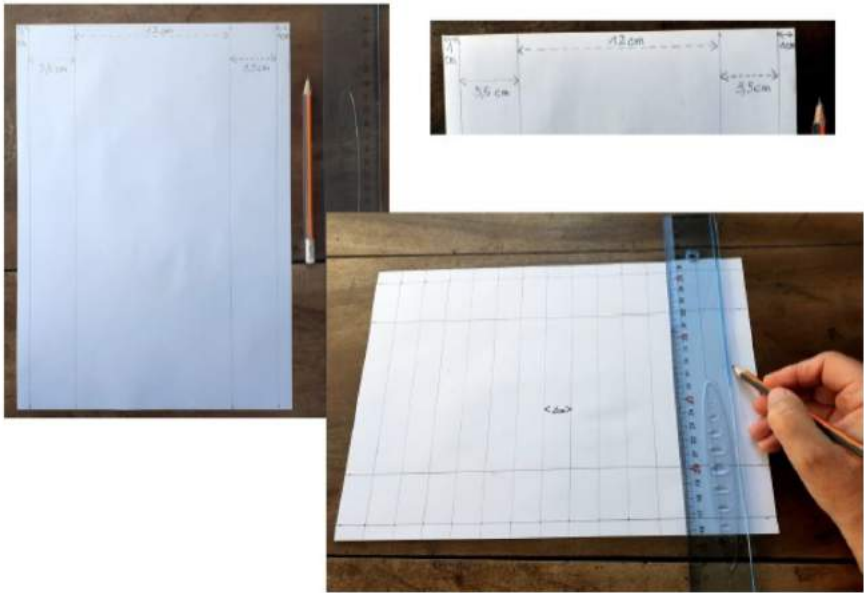
Facultatif : Pour mieux voir l'échelle, on peut ensuite repasser sur le papier avec un mouchoir imbibé d'encre.



# MS/GS : des ponts en volume

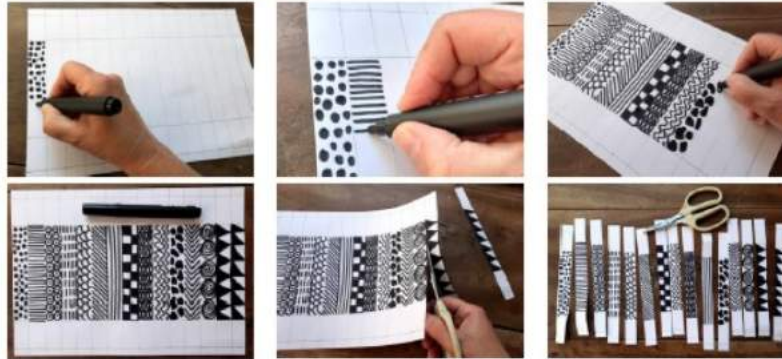
1

- Prends une feuille blanche et trace (avec l'aide de tes parents) des bandes verticales comme sur le modèle ci-dessous.
- Puis trace des bandes horizontales tous les 2 cm.
- Tu peux aussi imprimer la feuille (cf. annexe suivante)



2

- Avec un feutre noir, décore la partie centrale de chaque bande avec les motifs graphiques de ton choix
- Découpe les bandes avec soin

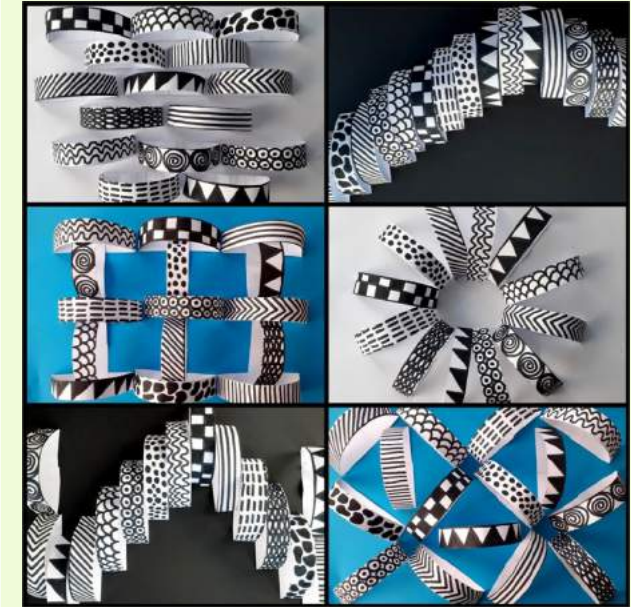


3

- Replie les deux bouts de la bande (4,5 cm) et colle l'une sur l'autre les petites languettes de 1cm
- Tu vas ainsi former des ponts.



- Tu peux coller tes ponts sur une feuille de papier. Voici quelques exemples de réalisation. A toi de jouer !



Source : tourdemaclasses.com





# PS : Peindre une feuille avec les couleurs du feu



# Jeudi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Lave toi les mains <https://www.youtube.com/watch?v=TJO9LH58yQ8>
- GS: Jean de la lune <https://www.youtube.com/watch?v=EKoAKGf9MH8>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : Compter les objets (cf annexe 31)
- MS : Jouer au jeu du crabe (cf. annexe page 32)
- GS : Jouer au jeu de l'oie des nombres de 10 à 20 (cf. annexe page 33)

## Écriture/ langage

- PS : Ecrire le mot ECHELLE avec des lettres mobiles et en suivant un modèle (cf.annexe page 34)
- MS : Associer les lettres majuscules et minuscules (cf annexe 35)
- GS : Phonologie : repérer des sons dans des mots en jouant [https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres\\_sons/phono.php](https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/phono.php)
- GS : Regarder la vidéo d'explication <https://www.youtube.com/watch?v=BfwlSxIJDDc> et écrire la lettre f en cursive (cf. annexe page 36)

## Graphisme

- PS : Tracer une échelle et dessiner un pompier à côté (cf annexe 37)
- MS/GS : Chasse aux graphismes de la maison (cf. annexe page 38)

## Autres

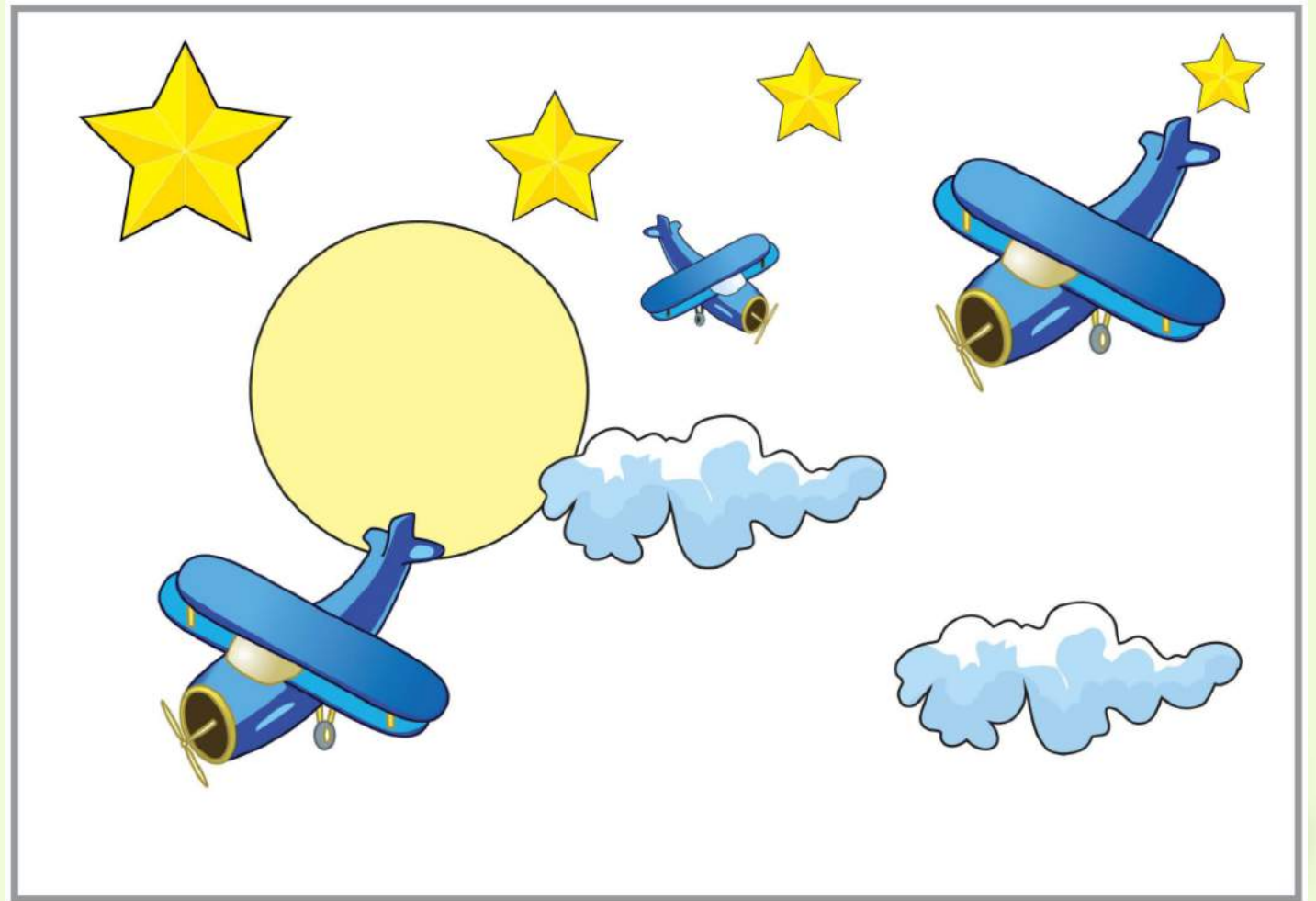
Faire du yoga, de la relaxation (cf. annexes page 39 et page 40)



# PS : Compter les objets

**Consigne :** Regarde l'image et compte combien il y a :

- d'étoiles
- d'avions
- de soleils
- de nuages



# MS : Jouer au jeu du crabe

Matériel : 1 dé, des pions  
pour se déplacer

Règle du jeu : Chaque joueur  
lance le dé et déplace son  
pion du nombre de cases  
indiqué par le dé.

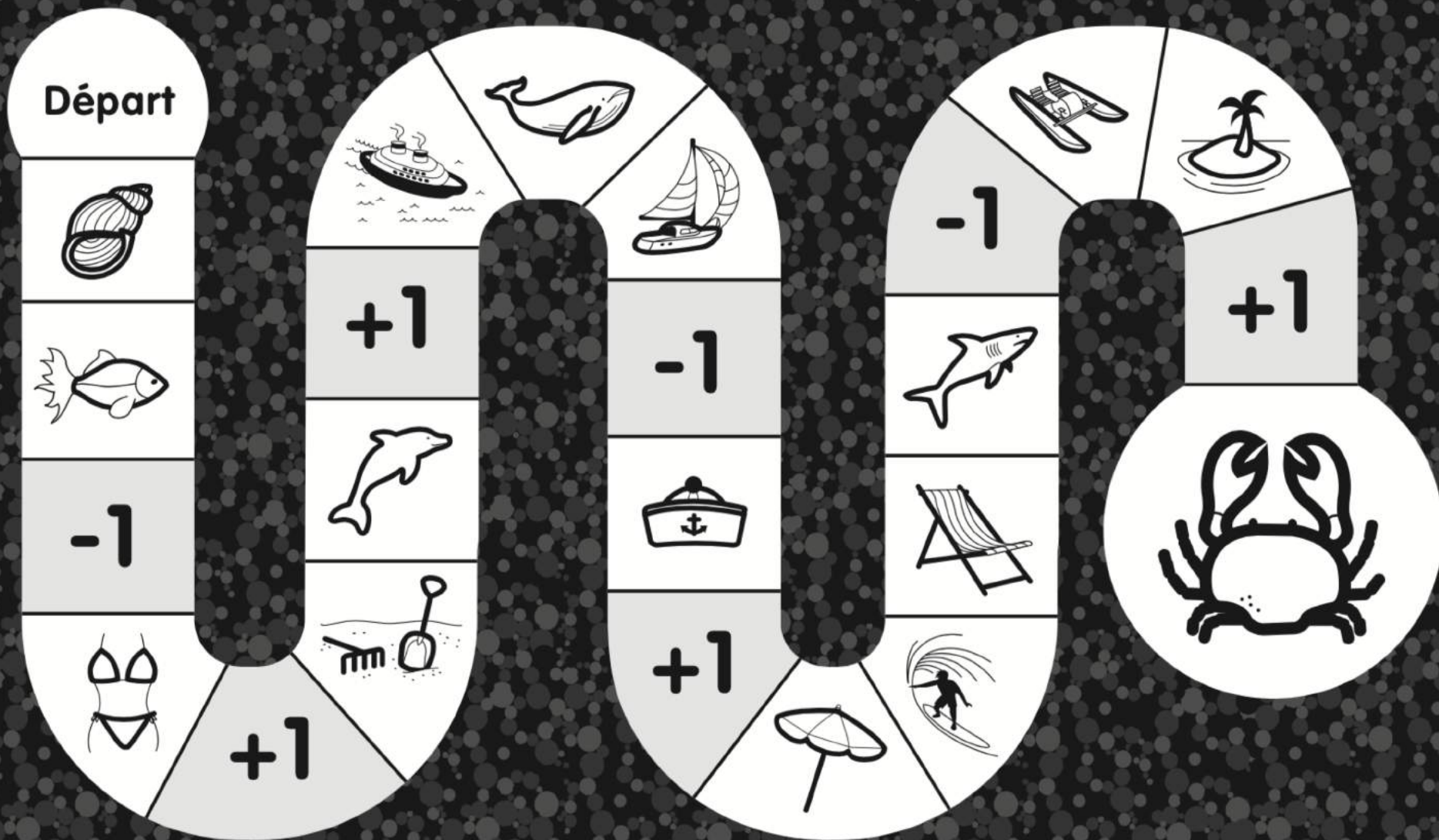
Si j'arrive sur une case +1,  
j'avance d'une case.

Si j'arrive sur une case -1, je  
recule d'une case.

Le premier qui arrive sur la  
case crabe a gagné.

Vous pouvez  
imprimer ou  
jouer  
directement sur  
l'écran en le  
couchant sur  
une table

page 32





# JEU DE L'OIE DES NOMBRES DE 10 A 20

## Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé et se déplace du nombre de cases indiqué par le dé.

Si je tombe sur une case nombre, je dois dire de combien il s'agit sinon je recule d'une case.

Case stop : je passe mon tour.

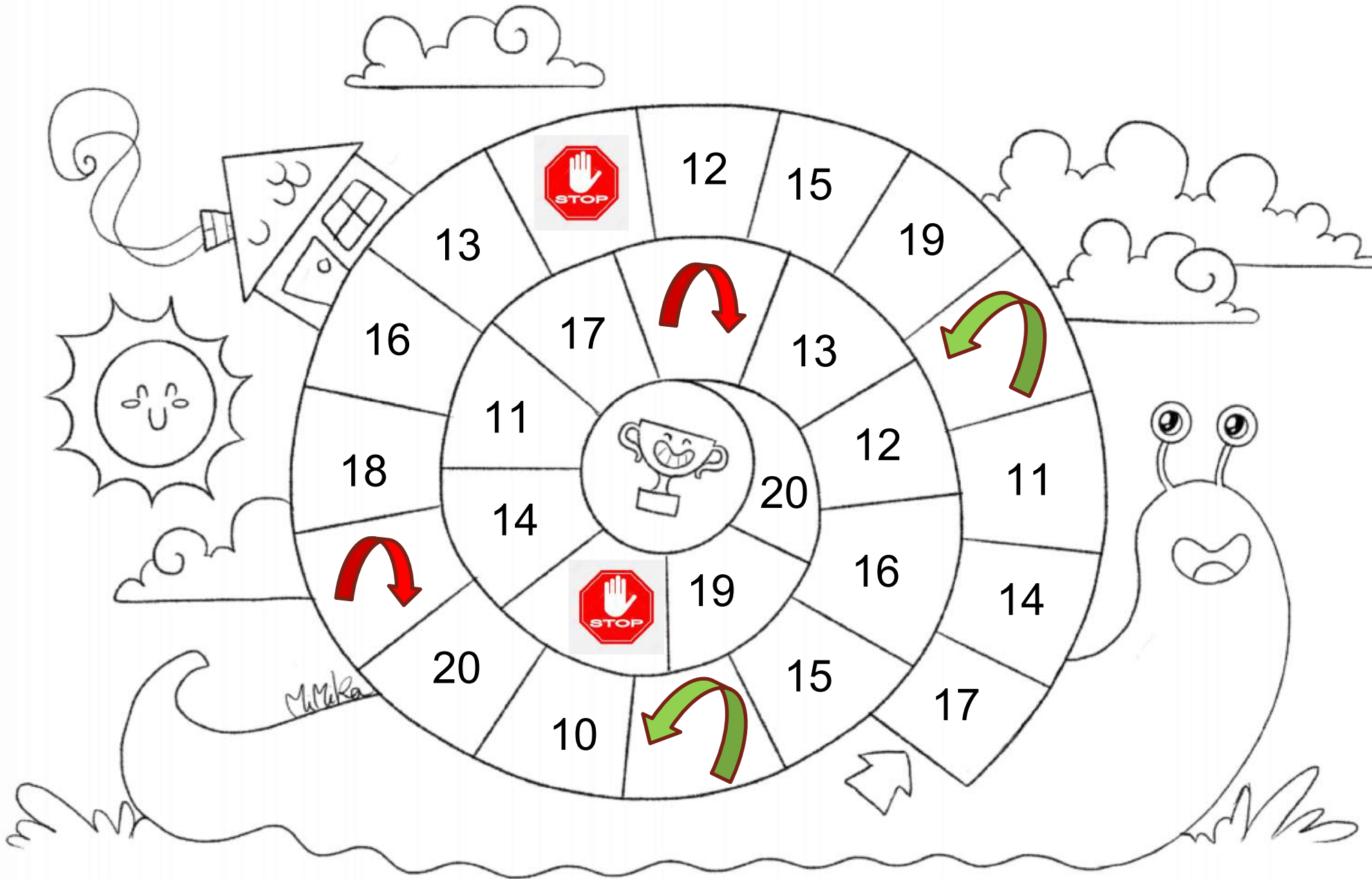
Case flèche verte : je rejoue.

Case flèche rouge : je recule d'une case.


Le premier sur la case du trophée a gagné !

Vous pouvez imprimer ou jouer directement sur l'écran en le couchant sur une table.

Source image escargot : mimikaweb.fr

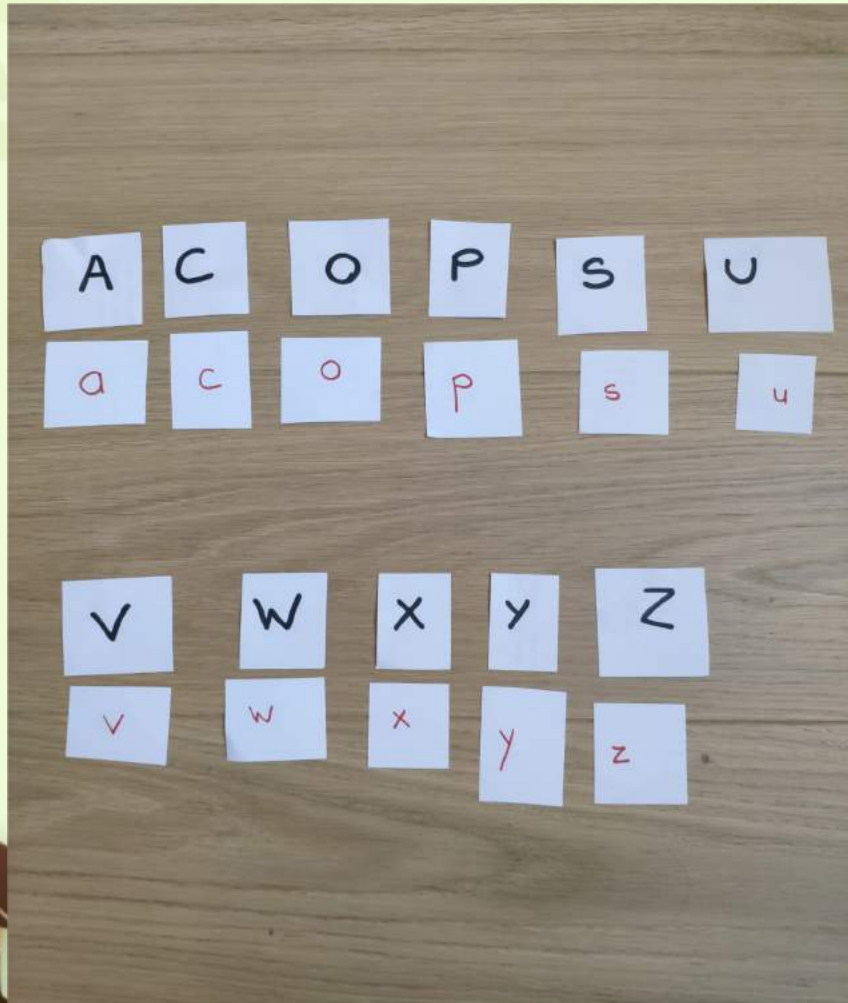


PS : Ecrire le mot ECHELLE avec des lettres mobiles et le modèle

	E	C	H	E	L	L	E



# MS: associer les lettres majuscules et les lettres minuscules



A préparer:

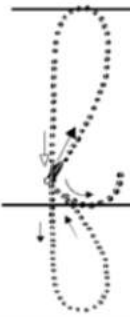
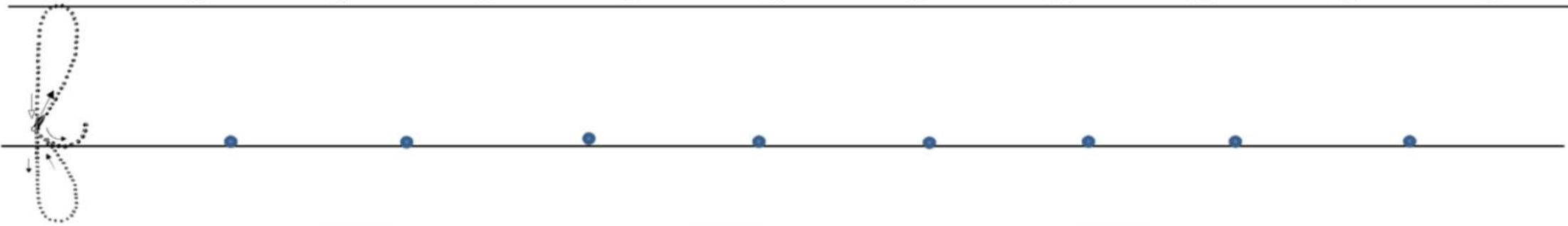
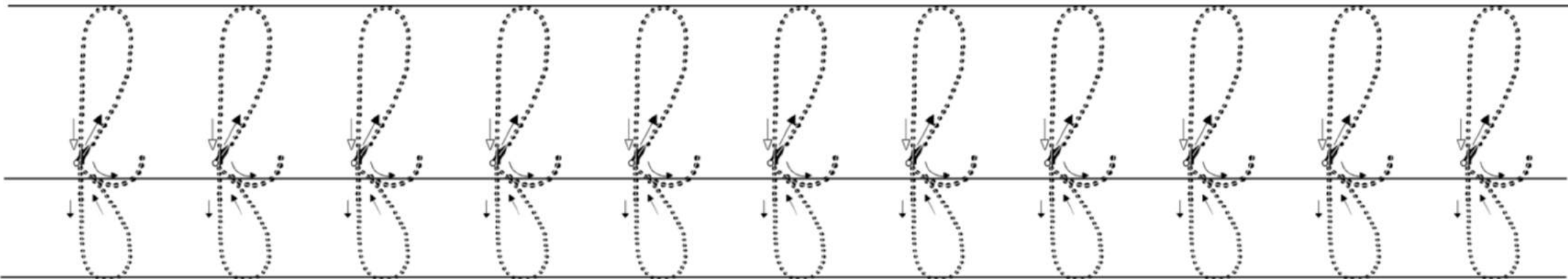
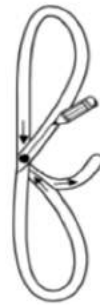
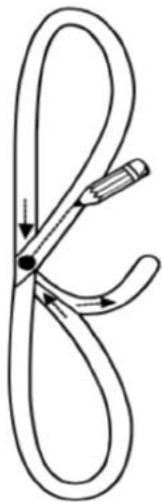
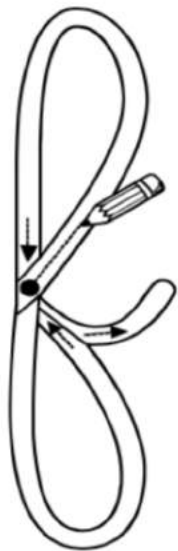
- Des morceaux de papier sur lequel vous écrivez
  - en bleu les lettres majuscules
  - en rouge les lettres minuscules

Demander à votre enfant d'associer la lettre majuscule à la lettre minuscule.

Pour aujourd'hui ne proposer que les lettres suivantes: A, a, C, c, O, o, P, p, S, s, U, u, V, v, W, w, X, x, Y, y, Z, z

Cette 1ère étape permet de montrer à votre enfant que beaucoup de lettres sont semblables





# PS : Tracer une échelle et dessiner un pompier

Sur la feuille peinte aux couleurs du feu de mardi ou sur une feuille vierge, tracer une échelle en commençant par tracer 2 grands traits verticaux pour les montants et des petits traits horizontaux pour les barreaux.

A côté de l'échelle, dessiner un pompier.

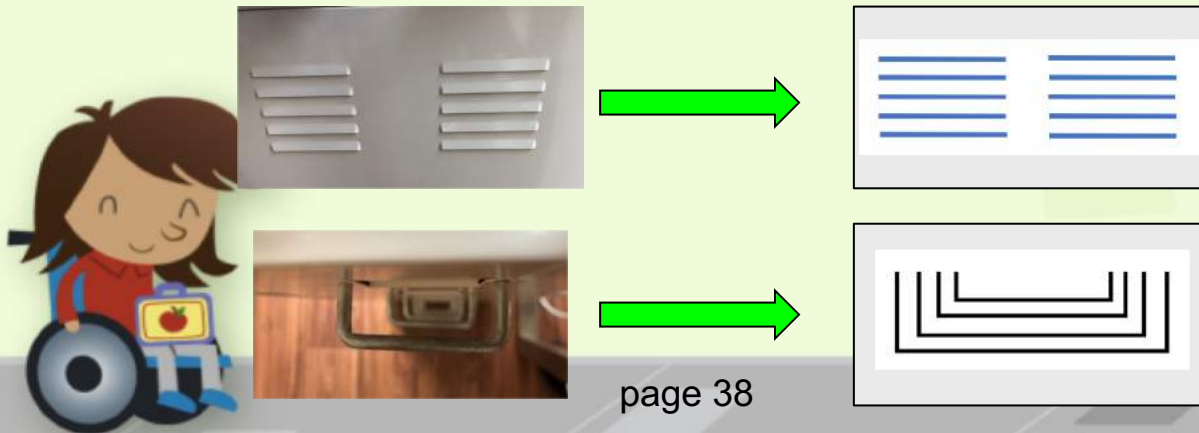


# MS/GS : Chasse aux graphismes de la maison

Prends une feuille de papier, un crayon et trace 8 zones (comme sur le modèle à côté). Tu vas maintenant te promener dans la maison pour chercher des graphismes. A chaque fois que tu verras un graphisme différent, reproduis-le sur une case de ta feuille. Tu vas devoir en trouver 8 différents.

Bonne chasse !

Exemples de graphismes que tu peux trouver à la maison :






# Faire du yoga, de la relaxation

Équilibre

## La petite plante qui pousse

**Un petit exercice qui améliore la notion d'équilibre, ouvre la cage thoracique et donc ventile les poumons. Une invitation à laisser s'exprimer sa joie de vivre!**



**1** Le front posé au sol, le corps bien ramassé, les bras sur les côtés, tu es une toute petite graine, bien à l'abri sous la terre, qui attend la fin de l'hiver.

La graine est bien nourrie, elle sent qu'elle grossit...  
Le haut de ton corps se soulève petit à petit.



**5** Tes bras continuent de monter, tes mains restent relâchées.

Puis tes bras s'étirent vers le ciel, tu poses un pied à terre et tu pousses sur ton pied. La tige de la plante est devenue puissante.



**3** Grâce à l'eau et à la lumière, la graine est maintenant sortie de terre. Tu es bien installé sur tes genoux, les bras relâchés.

Puis tes bras s'écartent sur les côtés, comme deux petites tiges qui commencent à pousser.



**7** Elle grandit... Elle grandit tellement, qu'elle devient une plante magnifique !



**8** Les pieds bien enfoncés dans le sol, les feuilles étirées vers le ciel. Comme tu es belle !



# Faire du yoga, de la relaxation

Petit yoga

## Le chien qui s'étire

Cette posture favorise la concentration et le calme intérieur, elle augmente le tonus des bras, provoque l'étirement des mollets et accroît le flux sanguin du cerveau.

**1** Tu es à quatre pattes. Tes pieds et tes mains sont bien à plat au sol. Tes genoux sont légèrement écartés, à peu près à la même largeur que tes épaules.



**2** En inspirant, tu soulèves tes genoux. Tes petits doigts de pied se mettent en crochet pour mieux pousser sur tes jambes.



**3** Tu montes tes fesses et tu places tout le poids de ton corps vers l'arrière. Ta tête descend et tes talons veulent se poser sur le sol.

**4** Ça y est, tu es dans la position du chien qui s'étire ! Relâche bien ta tête entre les bras. Garde la position pendant quelques respirations.



**5** Maintenant, tu redescends doucement sur les genoux, et tu reviens à quatre pattes.





# Vendredi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Et pourquoi? <https://www.youtube.com/watch?v=Y-cOHB88E0Y>
- GS: Le loup sentimental <https://www.youtube.com/watch?v=vb3nLITWAUk>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : Compter le nombres d'animaux (cf annexe 42)
- MS : La chenille des nombres de 1 à 10 (cf. annexe page 43)
- GS : Résoudre un problème (cf. problèmes annexe page 44 et solutions page 45)

## Écriture / langage

- PS : Retrouver son prénom écrit sans erreur avec modèle (cf. annexe 46)
- MS : associer lettres majuscules et lettres minuscules (cf. annexe page 47)
- GS : répéter des virelangues (cf. annexe page 48)
- GS : modeler les lettres cursives s, x, r, z en pâte à modeler ou pâte à sel (cf. annexe page 49)

## Graphisme

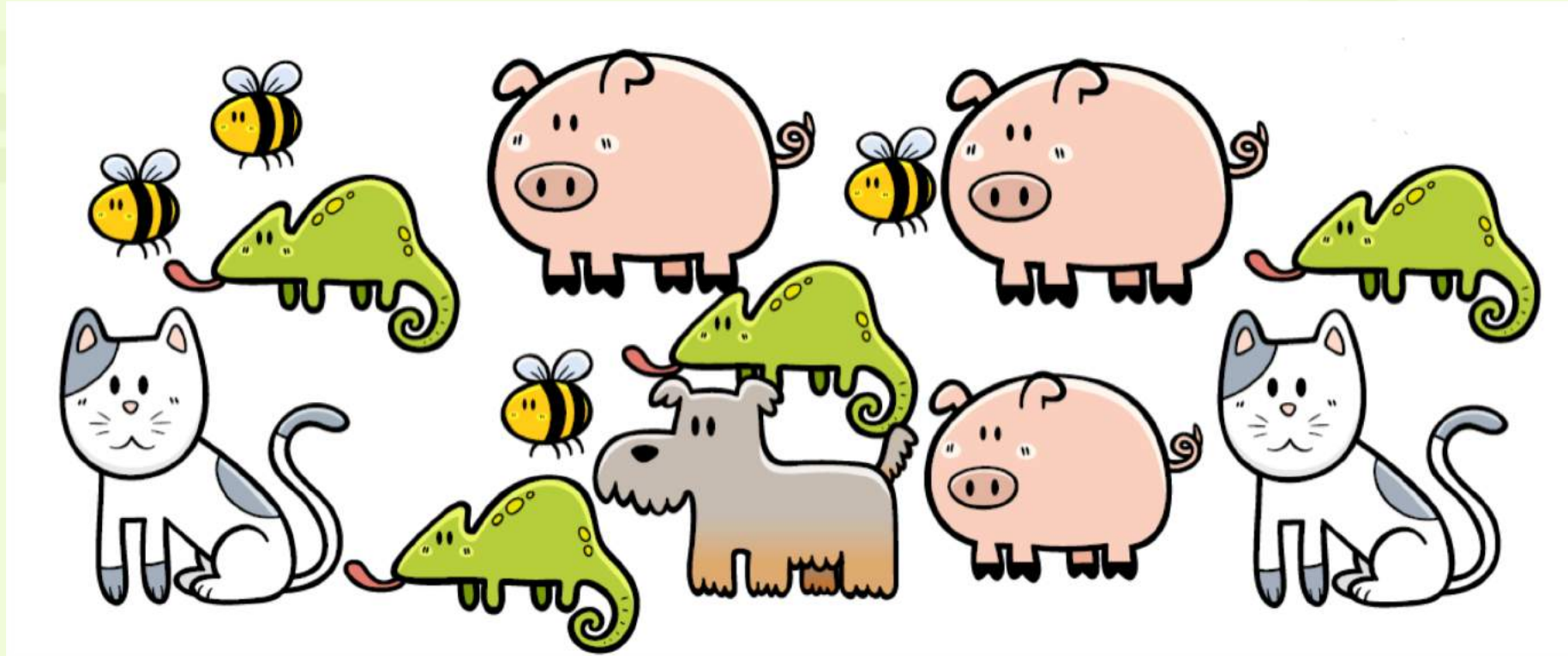
- PS/MS/GS : Réaliser un parcours de billes pour muscler les petits doigts (cf. annexe 50)
- MS/GS : A la chasse aux lignes courbes (cf. annexes page 51 et page 52)

## Autres

Motricité : on lance le dé et on bouge ! (cf. annexe page 53)



# PS : Compter le nombre d'animaux



**Consigne** : Regarde l'image et compte combien il y a :  
d'abeilles, de caméléons, de cochons, de chiens et  
de chats.



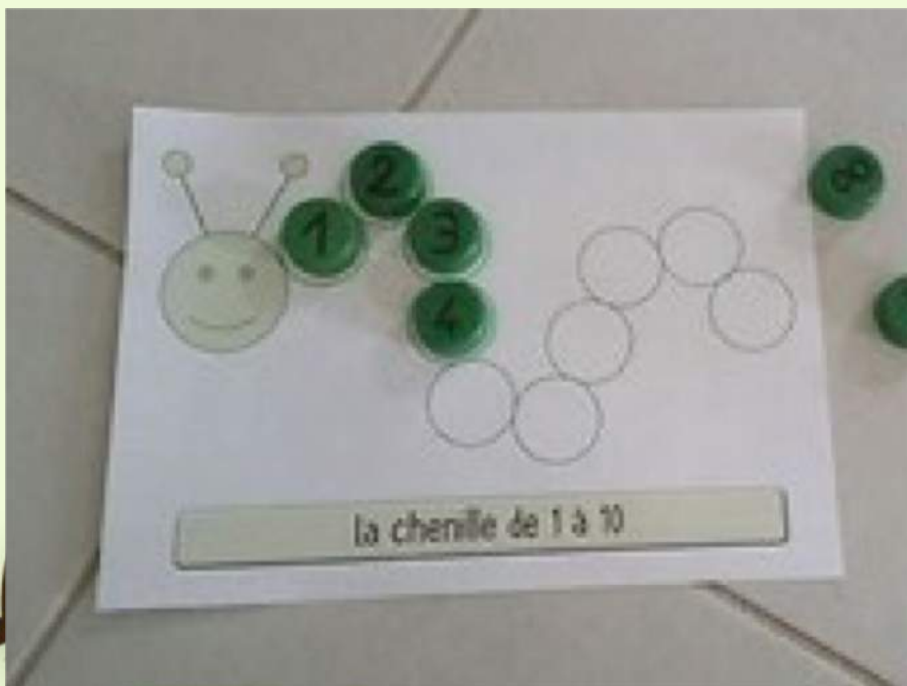
# MS : la chenille des nombres de 1 à 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

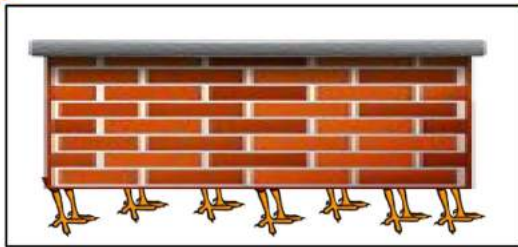
Préparer :

- 10 morceaux de papier numérotés de 1 à 10 (vous pouvez également prendre 10 bouchons de bouteilles que vous numérotez au marqueur)
- 1 bande numérique avec les nombres de 1 à 10 dans l'ordre

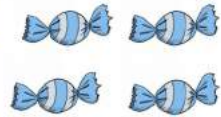
Demander à votre enfant de remettre dans l'ordre les morceaux de papier. Vous pouvez lui proposer dans un premier temps d'utiliser la bande numérique pour s'aider puis le refaire sans aide.



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



Combien y a-t-il de coqs cachés derrière le mur ?



Il y a 4 bonbons.



Voici Arthur

Voici Zoé

On distribue tous les bonbons. Zoé veut avoir plus de bonbons que Arthur.

Combien doit-elle en prendre ?



Il y a 3 bonbons.



Voici Arthur

Voici Zoé

On distribue tous les bonbons. Zoé veut avoir moins de bonbons que Arthur.

Combien doit-elle en prendre ?



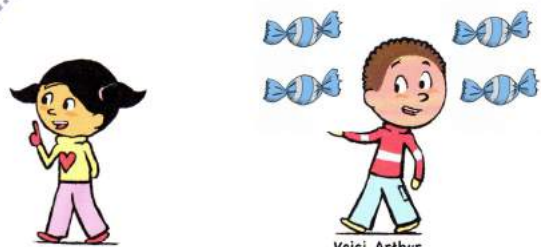
Voici Zoé



Voici Arthur

Zoé a 2 bonbons. Arthur veut 1 bonbon de plus que Zoé.

Combien Arthur doit-il prendre de bonbons ?

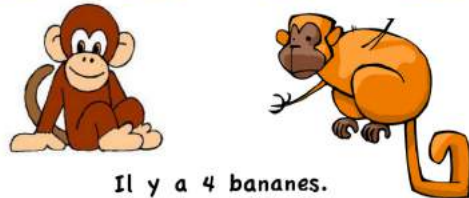


Voici Zoé

Voici Arthur

Arthur a 4 bonbons. Zoé a 2 bonbons de moins que Arthur.

Combien Zoé a-t-elle de bonbons ?



Il y a 4 bananes. Les 2 singes doivent manger autant de bananes chacun.

Combien peuvent-ils en manger chacun ?



Combien les enfants doivent-ils prendre de balles pour en avoir autant chacun ?



Voici Tim



Voici Léo



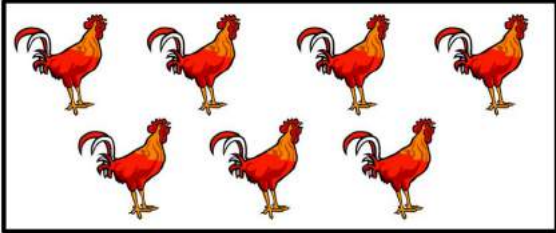
Voici Rose

Combien Rose doit-elle encore prendre de balles pour en avoir autant que Léo ?

# GS : solutions des problèmes

Calculer une quantité à partir d'un élément donné.  
L'usage.

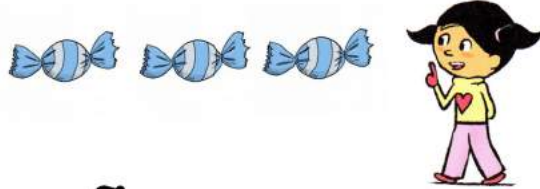
C.8



Il y a 7 coqs.

Comparaison de quantités

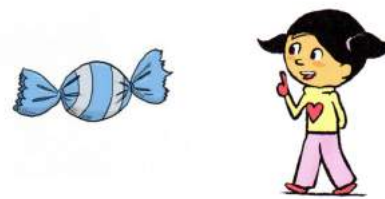
D.1



Zoé doit prendre au moins 3 bonbons.

Comparaison de quantités

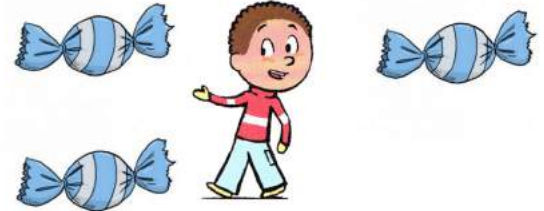
D.2



Zoé doit prendre 1 bonbon.

Comparaison de quantités

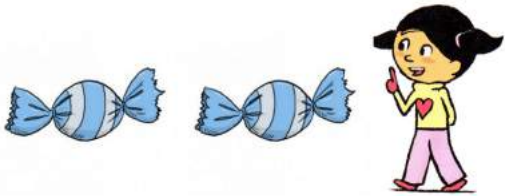
D.3



Arthur doit prendre 3 bonbons.

Comparaison de quantités

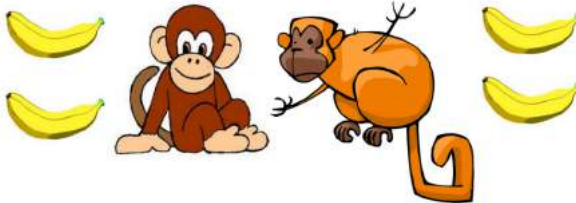
D.4



Zoé a 2 bonbons.

Comparaison de quantités

D.5



Ils peuvent en manger 2 chacun.

Comparaison de quantités

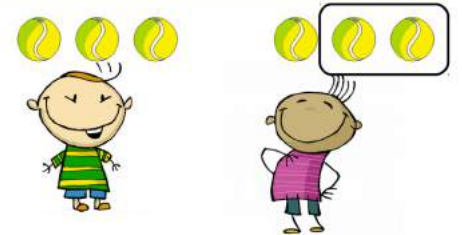
D.6



Ils doivent prendre chacun 1 balle.

Comparaison de quantités

D.7



Rose doit prendre encore 2 balles.

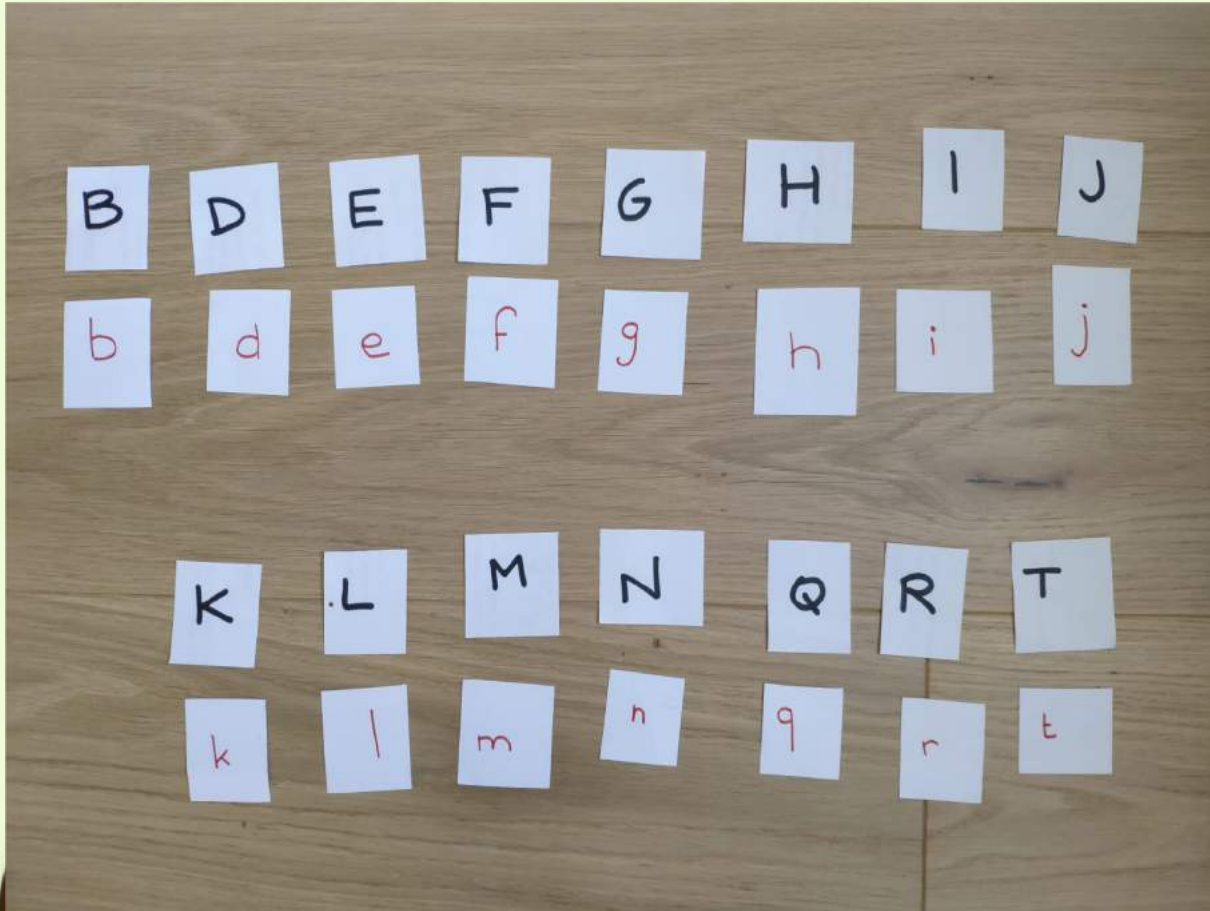
# PS : Retrouver son prénom écrit sans erreur

Ecrivez le prénom de votre enfant en lettres capitales sur des bandes de papier. Sur quelques bandes, faites une ou deux erreurs de lettres. Laissez une bande modèle à votre enfant et demandez- lui de retrouver son prénom écrit sans erreur.

Attention : les lettres écrites sur la bande modèle doivent de la même taille que sur les autres bandes.



# MS : Associer lettres majuscules et minuscules



A préparer:

- Des morceaux de papier sur lequel vous écrivez
  - en bleu les lettres majuscules
  - en rouge les lettres minuscules

Demander à votre enfant d'associer la lettre majuscule à la lettre minuscule.

Pour aujourd'hui ne proposer que les lettres suivantes: B,b,D, d, E, e, F, f, G, K, k, H, I, i, L, l, M, m, N, n, Q, q, R, r



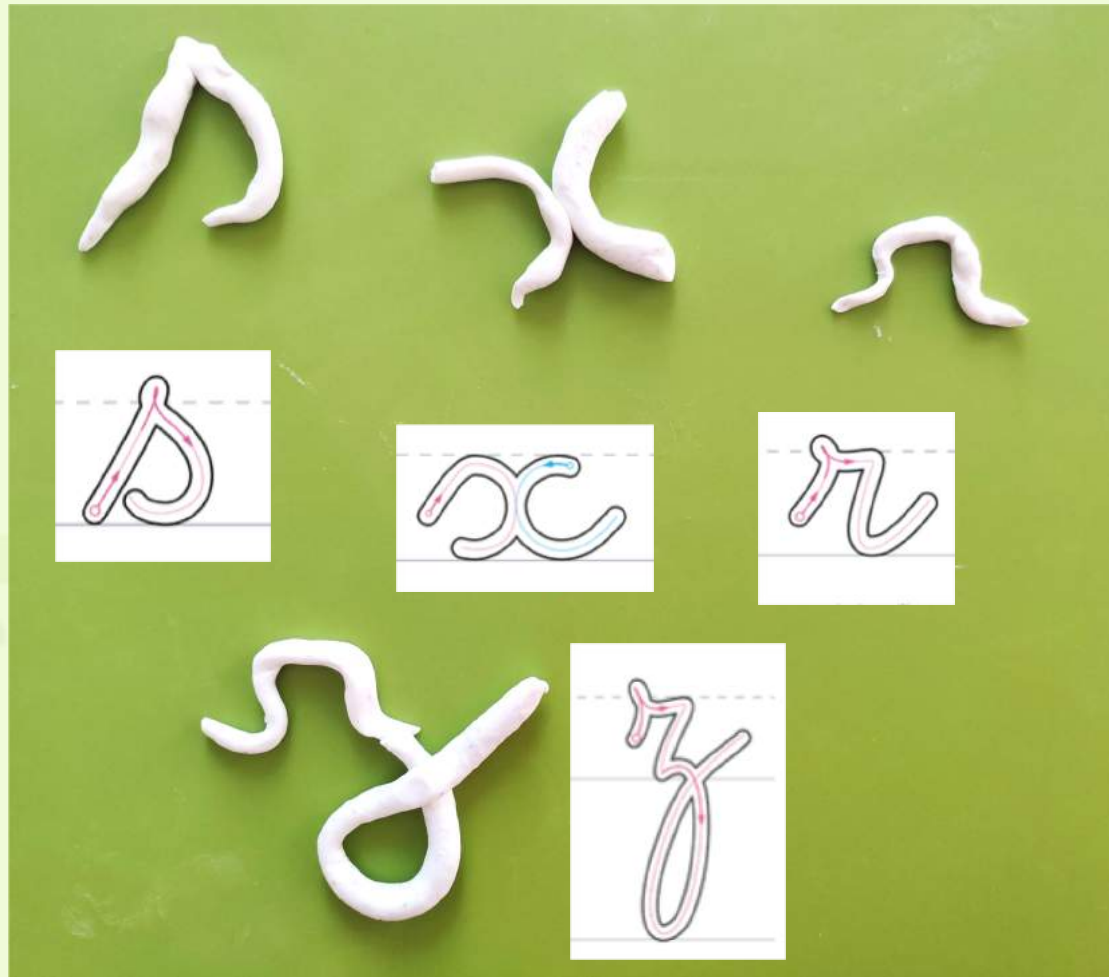
# GS : répéter des virelangues (en changeant le ton de sa voix, en parlant de plus en plus vite)

Source : dessinmoiunehistoire.net





# GS : modeler les lettres cursives s x r z



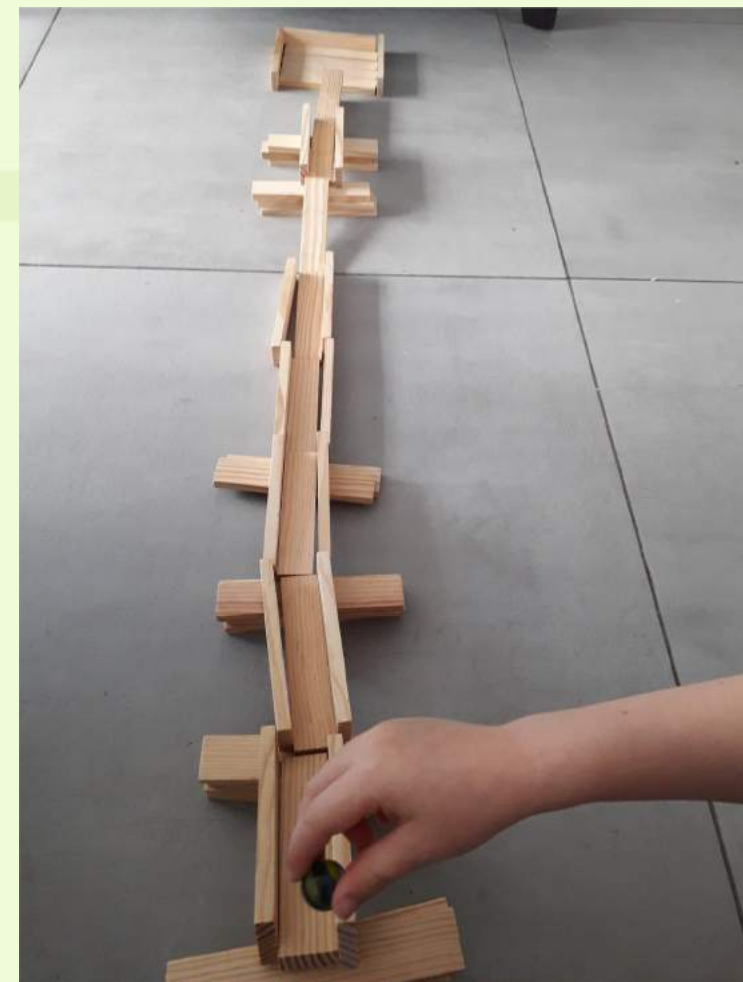
# PS/MS/GS : Réaliser un parcours de billes

A l'aide de Kaplas, Legos, cube de construction, réaliser des portes pour un parcours de billes.

Pousser les billes avec les doigts pour les faire avancer dans le parcours.



Les plus inspirés pourront essayer de faire des parcours plus complexes.



# MS/GS : à la chasse aux lignes courbes !

## A la chasse aux lignes courbes !

- Pour apprendre à observer autrement ce qui t'entoure
- Pour apprendre à différencier lignes droites et lignes courbes

### Transforme-toi en chasseur de lignes courbes !

- Promène-toi dans l'appartement, dans la maison, dans la chambre, dans la cuisine, dans le jardin, etc...
- Observe bien tout ce qui s'y trouve (objets, meubles, maisons, voitures etc) pour y dénicher des lignes courbes.
- Note tes trouvailles sur une feuille ou bien, encore mieux, prends les en photo !



Exemples



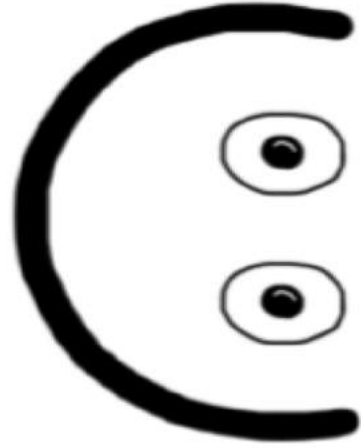
- Pour t'exercer à tracer des lignes courbes
- Pour faire marcher ton imagination et ta créativité !

### Transforme-toi en dessinateur de lignes courbes !

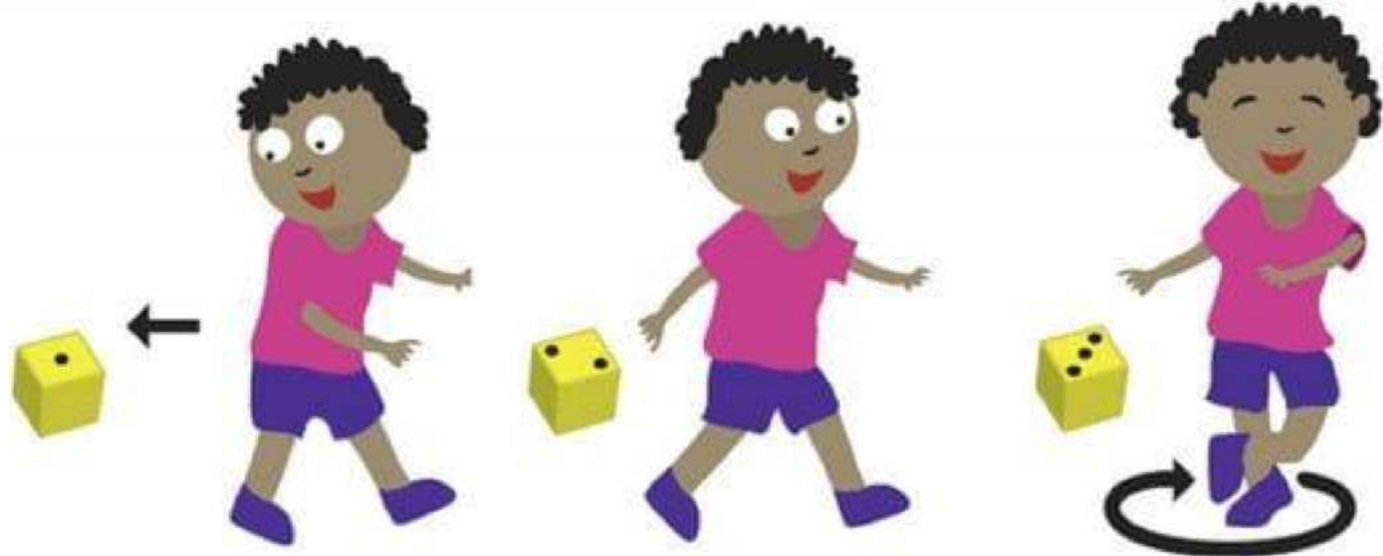
- Imprime la feuille ci-dessous ou demande à un adulte de la reproduire.
- Avec un crayon de papier ou un feutre noir, continue le dessin **UNIQUEMENT AVEC DES LIGNES COURBES** pour créer un **ANIMAL** ou un **PERSONNAGE**
- Colorie ou peins ta création pour qu'elle soit encore plus jolie
- N'oublie pas de signer ton œuvre !

Exemples





# Motricité : on lance le dé et on bouge !



1. Recule de 1 pas.

2. Avance de 2 pas de géant.

3. Tourne 3 fois sur toi-même.



4. Fais 4 pas de souris.

5. Saute sur place 5 fois.

6. Plie les genoux 6 fois en tendant les bras.

# Conseils aux parents

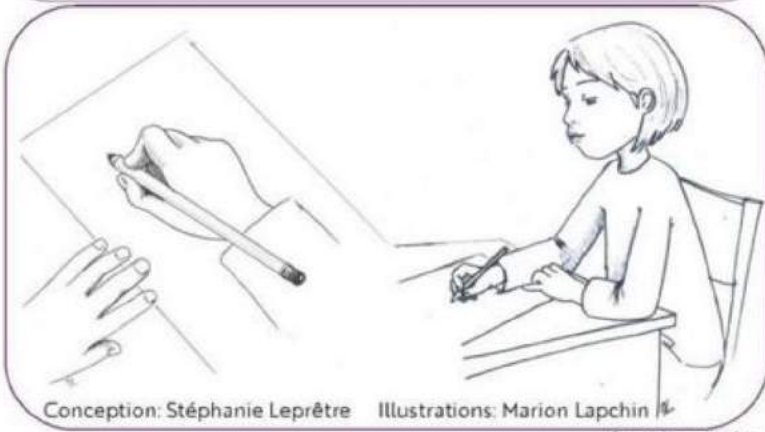
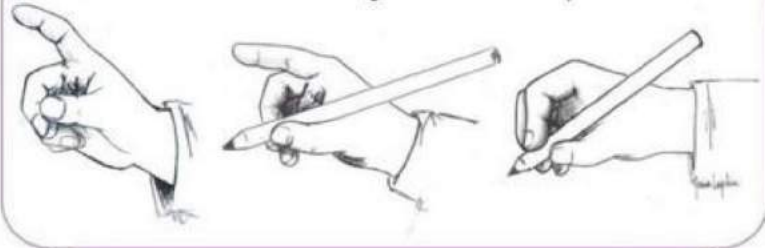
## Lecture

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.



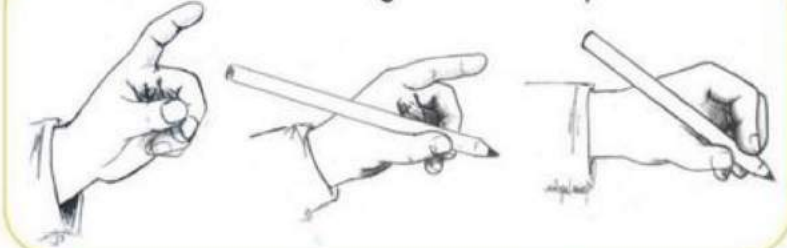
## tenue de crayon et posture



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

- J'ai un petit chat

- <https://www.youtube.com/watch?v=Md4hWoiPBlg>

- Un jour dans sa cabane

- [https://www.youtube.com/watch?v=mYk9U\\_G3O\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=mYk9U_G3O_0)

- Mon âne

- <https://www.youtube.com/watch?v=Rve8TmhX8bs>





- **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.**

