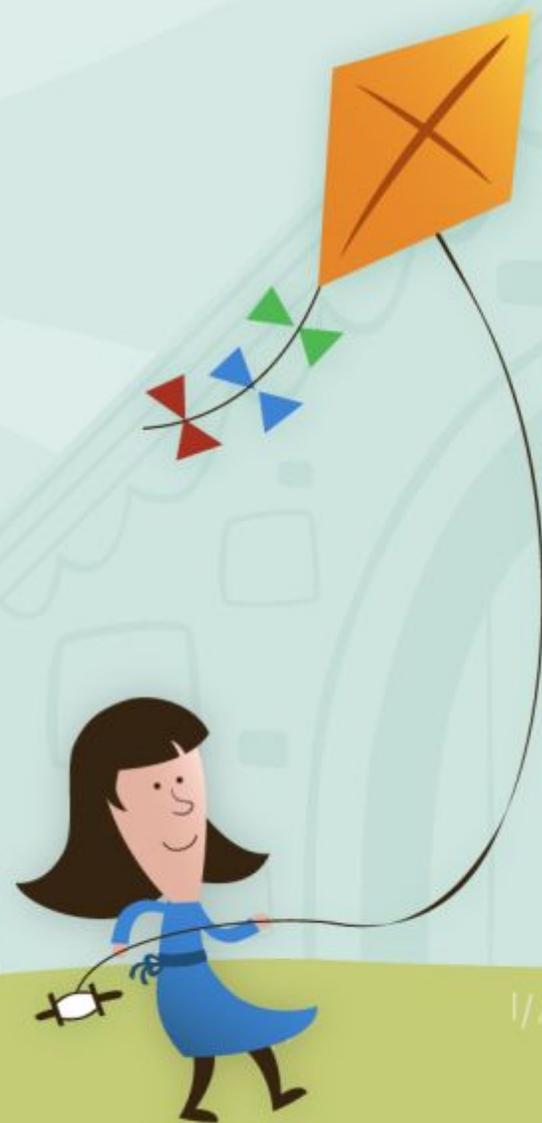


L'école à la maison

Semaine 8



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 18
Programme d'activités du mardi	page 19
Annexes : propositions activités	pages 20 à 29
Quelques conseils	pages 30 à 33



Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : J'ai faim: https://www.youtube.com/watch?v=hlxH_db-A54
- GS : La petite poule noire: <https://www.youtube.com/watch?v=O-yQxGwSiCY>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Ecouter l'histoire le vélo de Jo: https://www.youtube.com/watch?v=5KIQ1B1xn_8 puis placer des personnages sur le vélo de Jo (cf annexe 5)
- MS : Jouer au jeu du loto des nombres de 1 à 10 (cf. annexe page 6)
- GS : Jouer au nombre mystère (cf. annexe page 7)
- GS : Faire des partages (cf. annexe page 8)

Écriture / langage

- PS/MS : Jeux d'écoute : faire uniquement la partie "cris des animaux" <https://read.bookcreator.com/iYKeXOGg7ldYzeJseMQP3NvaXy03/1hicBFB6SJam90hJ0CJlbQ>
- MS : Devinettes des moyens de transport (cf. annexe page 10)
- GS : Phonologie : le son "S" (cf. annexes page 11 et page 12)
- GS : Regarder la vidéo d'explication https://www.youtube.com/watch?v=_jt5L4b9H_g et écrire la lettre s en cursive (cf. annexe page 13)

Graphisme

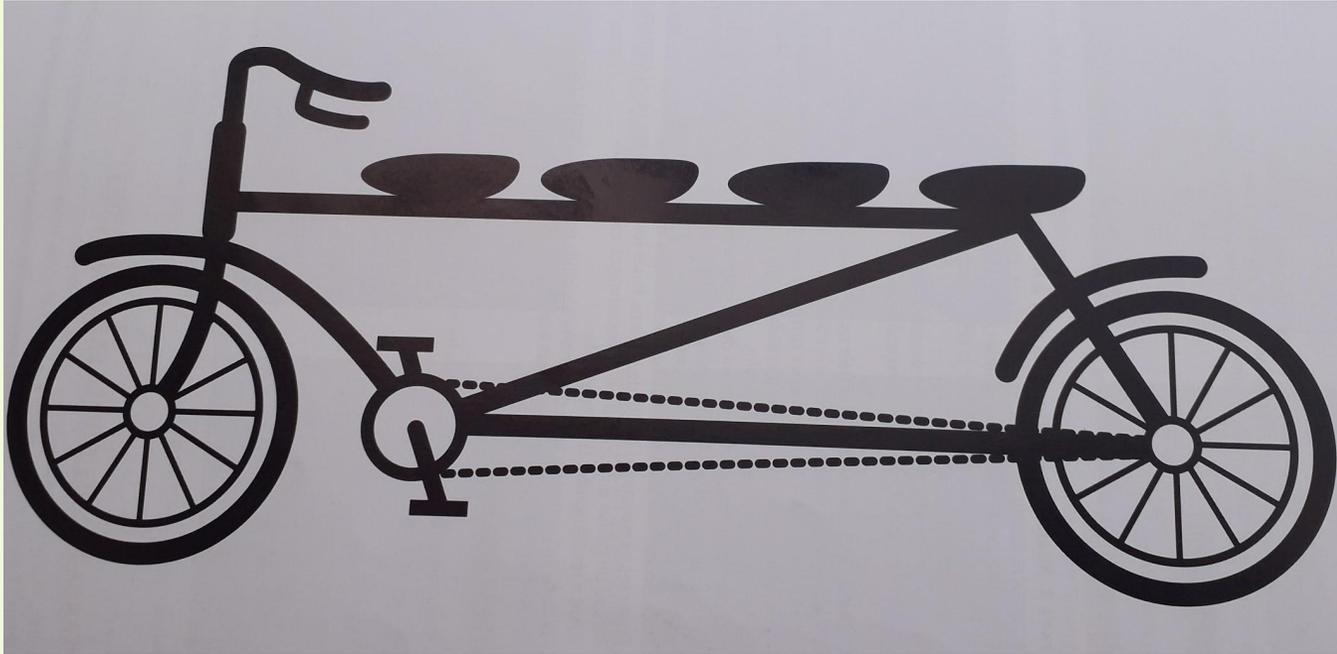
- PS : Découper des bandes de papier en suivant une ligne (cf. annexe page 14)
- MS : Observer l'œuvre de Calder et tracer des boucles (cf. annexe page 15)
- GS : Décorer des étiquettes - à garder pour l'activité de mardi (cf. annexe pages 16 et 17)

Autres

Faire du slime maison (cf. annexe page 18)



PS: Le vélo de Jo



Imprimez ou dessinez le vélo de Jo.

Aidez votre enfant à compter le nombre de place sur le vélo.

Demandez-lui de placer un petit personnage (exemple: Playmobil) sur chaque place puis de compter les personnages.



MS : jeu du loto des nombres de 1 à 10

Matériel :

- 1 planche de jeu par joueur
- 10 petits morceaux de papier numérotés de 1 à 10 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.



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



GS : jouer au nombre mystère



Règle 1 :

Choisir un nombre compris entre 1 et 20 et l'écrire sur une feuille sans le montrer à votre enfant.

Votre enfant va devoir trouver ce nombre en proposant un nombre.

Ecrire et barrer tous les nombres proposés qui ne correspondent pas à votre nombre caché. Entourer le bon nombre.

Règle 2 :

Choisir un nombre compris entre 1 et 20 et l'écrire sur une feuille sans le montrer à votre enfant.

Votre enfant va devoir trouver le nombre en posant des questions :

Est-ce qu'il est plus grand que 10 ? Ne répondre que par oui ou non.

Est-ce qu'il est avant 14 ? Après 18 ? Entre ... et ... ?

Ecrire et barrer tous les nombres proposés qui ne correspondent pas à votre nombre caché. Entourer le bon nombre.



GS : faire des partages

Matériel à prévoir :

- 3 personnages (type playmobil, figurines) = les pirates
- 10 graines (ou jetons, ou morceaux de papier) pour figurer le trésor.
- une boîte pour représenter le coffre

But du jeu : partager le trésor entre les 3 pirates.
Chaque pirate doit recevoir le même nombre de pièces. Ce qui est en trop reste dans le coffre.

Attention :

- Avant de commencer l'activité, compter les pirates et le nombre de pièces à partager.
- Laisser à votre enfant le temps de réfléchir.
- Lors de la vérification, rappeler qu'il faut que chaque pirate reçoive le même nombre de pièces. Vérifier avec votre enfant.



MS : devinettes des moyens de transport

(solutions sur la page suivante)

*J'ai deux roues
Il faut un casque pour
me conduire
J'ai un moteur*

LCDL

*J'ai deux roues
Il faut un casque pour
me conduire
J'ai des pédales*

LCDL

*Je permets de voyager
Je vais dans l'espace
Je transporte des extraterrestres*

LCDL

*Je permets de voyager
Je décolle vers le ciel
Je vais dans l'espace*

LCDL

*Je permets de voyager
Je décolle vers le ciel
Je prends beaucoup de passagers*

LCDL

*Je permets de voyager
Je décolle vers le ciel
Je prends quelques passagers
J'ai des hélices*

LCDL

*Je navigue sur l'eau
Je prends beaucoup de passagers
Je m'arrête dans les ports
J'ai un moteur*

LCDL

*Je navigue sur l'eau
Je prends quelques passagers
J'avance grâce au vent
Je m'arrête dans les ports*

LCDL



MS : solutions des devinettes des moyens de transport



LCDL



LCDL



LCDL



LCDL



LCDL



LCDL

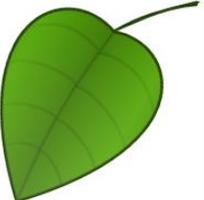
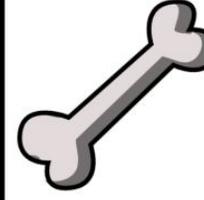
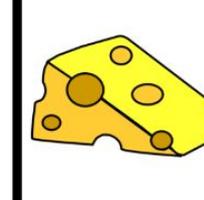
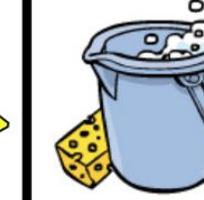
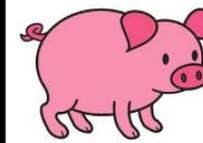


LCDL



LCDL

GS : le son "S" (Réponses page suivante)

						
	<h2>le son [s]</h2>					
						
						
						
						

Observe les images suivantes. Tu dois montrer toutes celles dans lesquelles on entend le son "S".



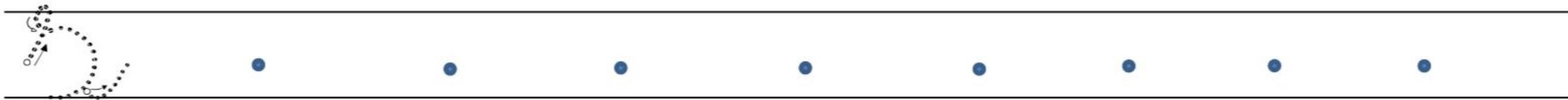
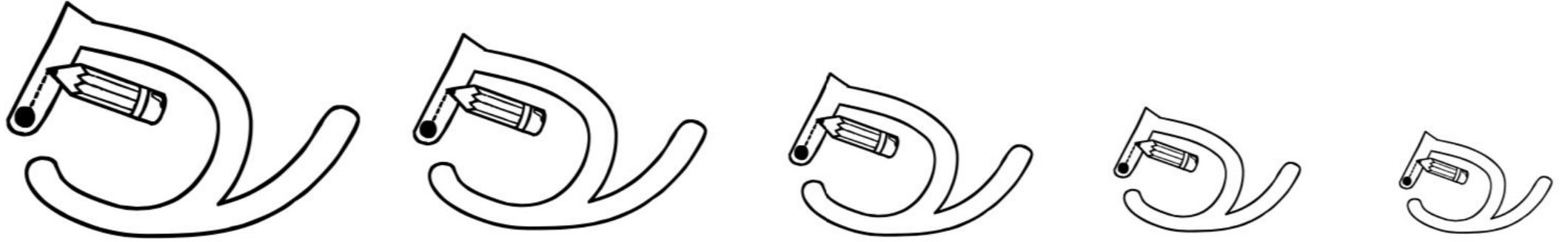
GS : réponses



Votre enfant doit montrer les mots :

- tasse
- casquette
- os
- sirène
- seau
- trousse
- serpent
- soleil
- ciseaux
- sapin
- souris
- brosse à dents
- poisson

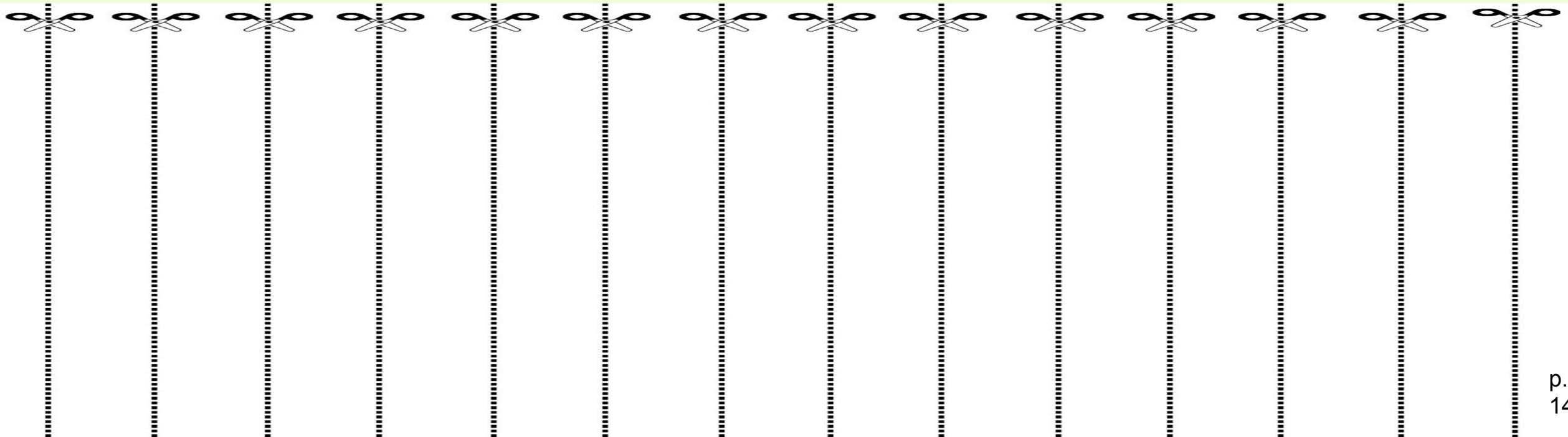
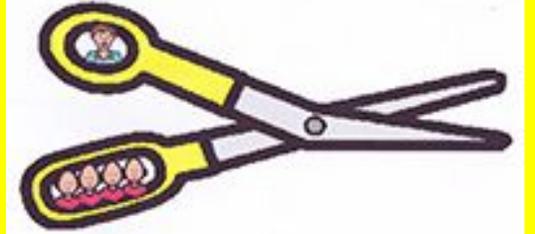




PS: Découper des bandes de papier en suivant une ligne

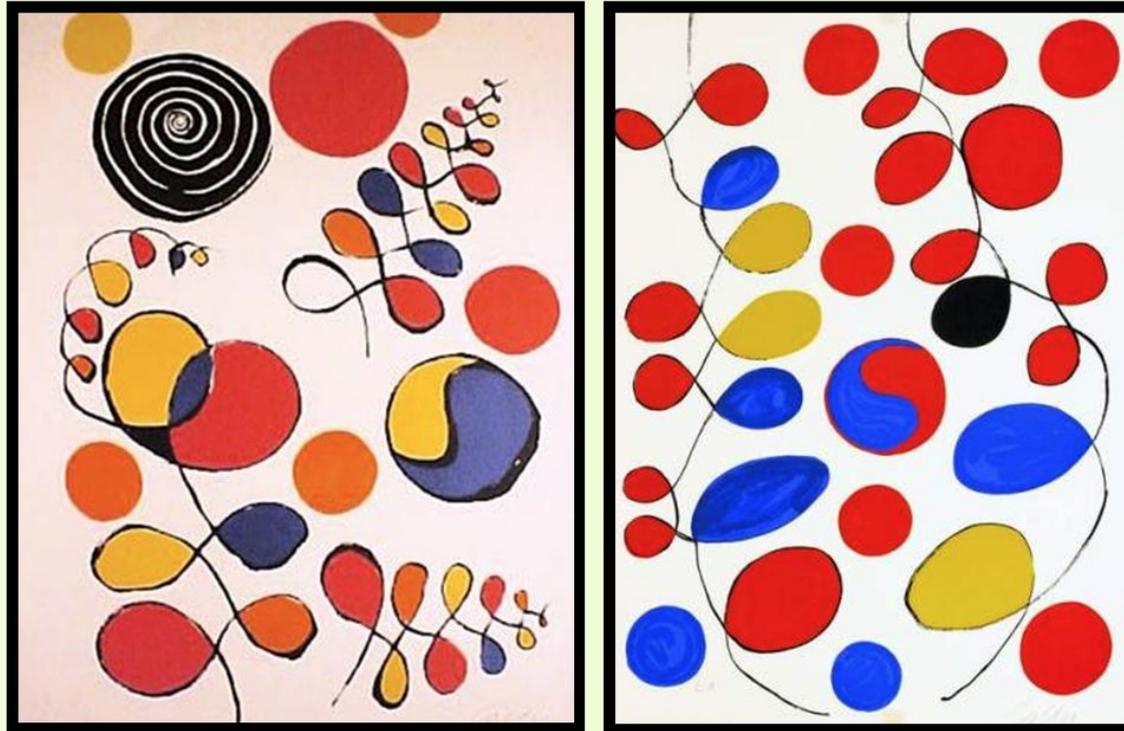
Imprimez ou reproduisez sur une feuille blanche ou de couleur des lignes sur une demi-feuille A4.

Pour vous assurer que votre enfant tienne correctement ses ciseaux vous pouvez utiliser le “Truc de l’autobus” : cf vidéo <https://youtu.be/sMEa7tuw1m4>



MS : Observer les oeuvres de l'artiste Calder et reproduire l'enchaînement de boucles

(aux feutres ou crayons de couleurs ou à la peinture)



Tracer un enchaînement de boucles ascendantes et descendantes au feutre noir et colorier l'intérieur des boucles en rouge, bleu, jaune ou noir.



GS : Décorer des étiquettes

1

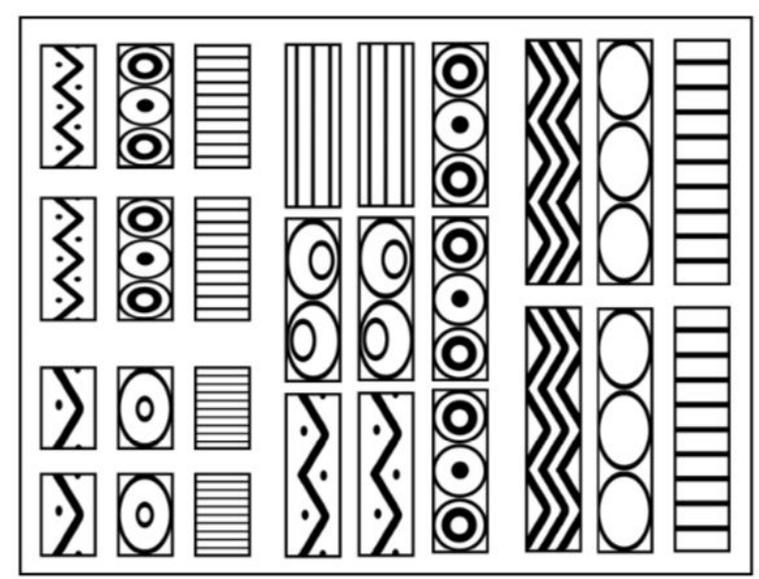
➤ **Imprimer la page d'étiquettes**
(Si tu n'as pas d'imprimante, tu peux demander à un adulte de te tracer les étiquettes : 6 étiquettes de 2cmx9cm, 9 étiquettes de 2cmx6cm, 6 étiquettes de 2cmx4,5cm et 6 étiquettes de 2cmx3cm. Et tu peux les décorer avec un feutre noir comme sur le modèle)

2

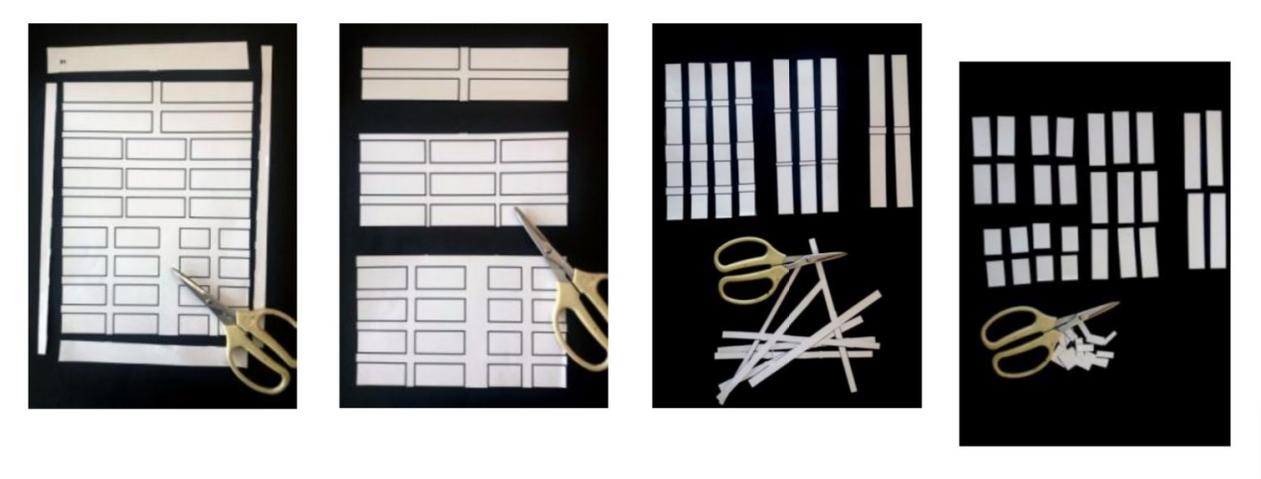
- **Découpe très soigneusement toutes les étiquettes.**
- **ASTUCE** pour être plus efficace : tu peux découper d'abord les « bords » de la feuille, puis des blocs d'étiquettes qui sont alignées, puis des bandes d'étiquettes puis chaque étiquette.

3

Décore tes étiquettes de graphismes avec un feutre noir. Exemple de réalisation ci-dessous.



Source : tourdemaclasse.com



Faire du slime maison

Ingrédients :

- 110 ml d'eau
- 100g de fécule de maïs
- quelques gouttes de colorants alimentaires (facultatif)



1. Colorie l'eau si tu veux un slime de couleur.

Exemple : 4 gouttes de colorant bleu et 2 gouttes de jaune



2. Verse l'eau sur la fécule de maïs en malaxant bien avec tes doigts.



3. C'est prêt ! Le slime doit sembler dur quand il est dans le bol mais il coule des mains comme un liquide. Tu peux t'amuser à cacher des objets dedans (petit caillou, animal en plastique...)



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Splash: <https://www.youtube.com/watch?v=c1aWeN2zFcl>
- GS : Max et les maximonstres <https://www.youtube.com/watch?v=0IVSXCDRFvg>
-

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Placer un nombre demandé de personnages sur le vélo de Jo (Cf annexe 20)
- MS/GS : Jouer au jeu du bandeau (cf. annexes page 21 et modèles cartes page 22)

Écriture / langage

- PS/MS: Jeux d'écoute : faire uniquement la partie "les instruments de musique"
<https://read.bookcreator.com/iYKeXOGg7ldYzeJseMQP3NvaXy03/1hicBFB6SJam90hJ0CJlbQ>
- MS : Langage / Compréhension : trouver les anomalies (cf. annexe page 23)
- GS : Phonologie : jouer au jeu de la sorcière phonème <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/sorciere-phonemes.php>
- GS : Regarder la vidéo d'explication <https://www.youtube.com/watch?v=0CTMQfT1Wlc> et écrire la lettre x en cursive (cf. annexe page 24)

Graphisme

- PS : Découper et coller des bandes de papier pour créer un visage (cf. annexe pages 25 et 26)
- MS : Dessiner des petites bêtes en suivant un modèle pas-à-pas (cf. annexe page 27)
- GS : Créer avec des étiquettes (cf. annexe page 28)

Autres

Tirer une lettre au hasard et bouger ! (cf. annexe page 29)

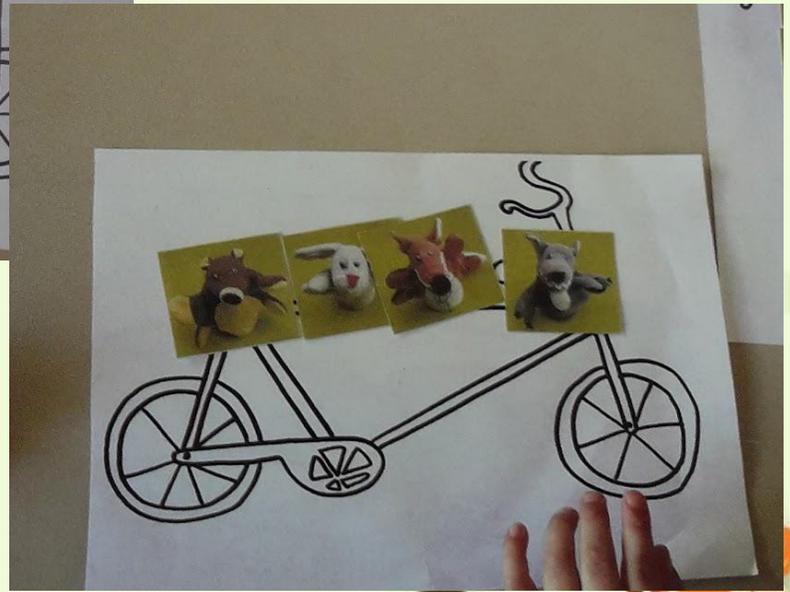
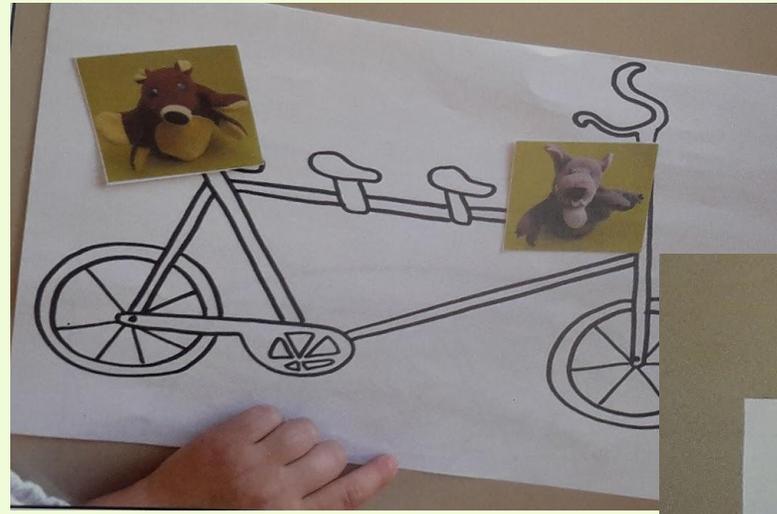


PS : Placer un nombre demandé de personnages sur le vélo de Jo

Demandez à votre enfant de placer 1, 2, 3 ou 4 personnages sur le vélo de Jo.

Demandez-lui ensuite de compter les places occupées et les places libres.

Recommencez en changeant le nombre de personnages.



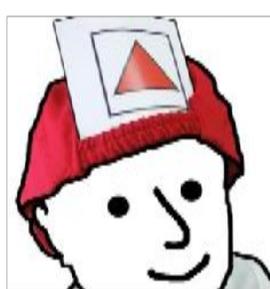
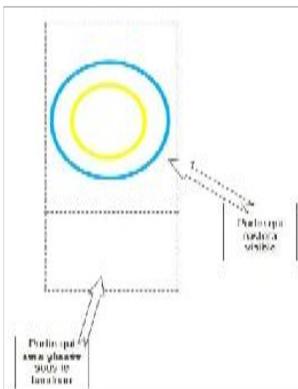
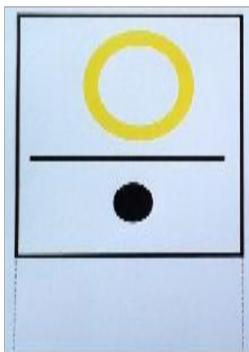
MS/GS : jouer au jeu du bandeau

Jeu du bandeau : comment ça marche ?

Imprimer une carte du jeu, ou la reproduire au feutre sur une **PETITE** feuille (feuille A4 pliée en 4 ou coupée en 3 comme sur les exemples ci-dessous)

On pourra aussi inventer d'autres cartes en s'inspirant de celles proposées.

Le dessinateur place un bandeau ou un foulard ou une casquette à l'envers sur son front. Un autre joueur y glisse une carte de jeu sans la montrer au dessinateur.



Le dessinateur prend une feuille (ou un tableau blanc effaçable ou une ardoise) et des crayons de couleur ou des feutres (rouge, jaune, bleu, vert, noir).

Le (ou les) autres joueur(s), ensemble ou chacun à leur tour, doivent décrire le mieux possible ce qu'ils voient sur la fiche : forme, taille, couleur, position.

Le dessinateur doit comprendre et tracer sur sa feuille ou son ardoise ce qu'on lui dit.

A la fin, on compare le modèle au dessin fait par le dessinateur. Si c'est bien identique, c'est gagné !

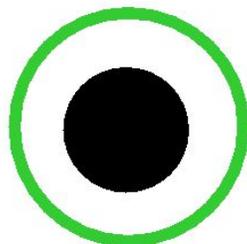
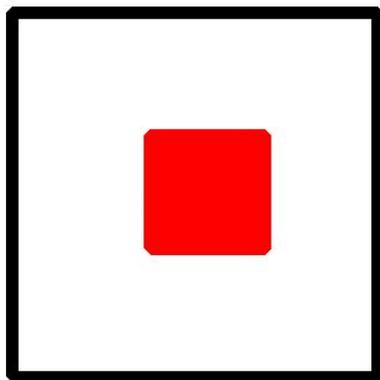


Idée : En famille, on peut jouer à deux (avec maman, avec papa, avec son frère ou sa sœur...) ou bien, si on est nombreux, faire DEUX EQUIPES.

- Chaque équipe joue à tour de rôle en désignant à chaque fois son « dessinateur ».
- L'équipe marque 1 point si le dessin a été correctement reproduit dans le temps donné (à définir en famille !)

A VOUS DE JOUER !

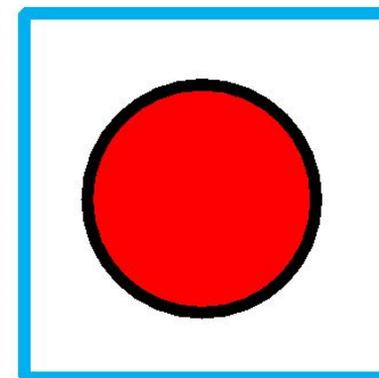
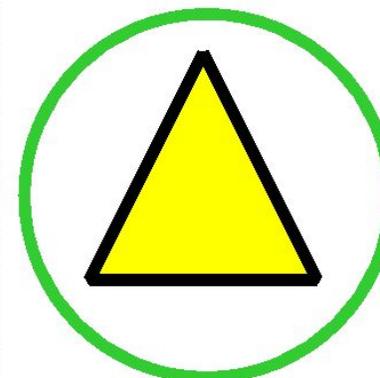
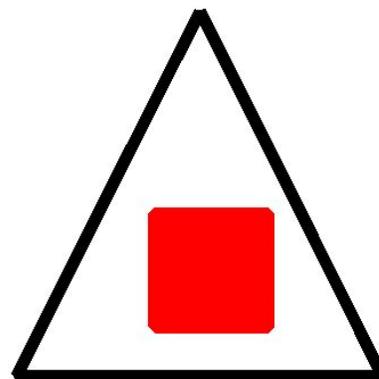
MS/GS : Cartes du jeu du bandeau (à reproduire ou imprimer)



NIVEAU 1

NIVEAU 1

NIVEAU 1



NIVEAU 2

NIVEAU 2

NIVEAU 2



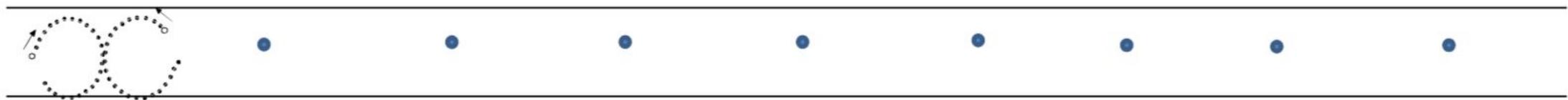
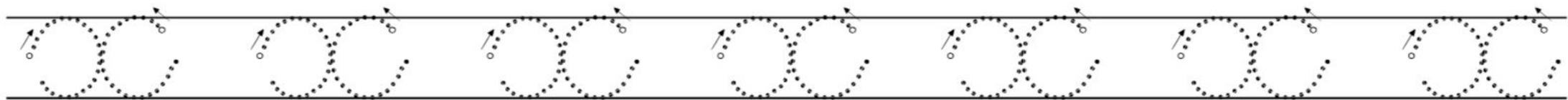
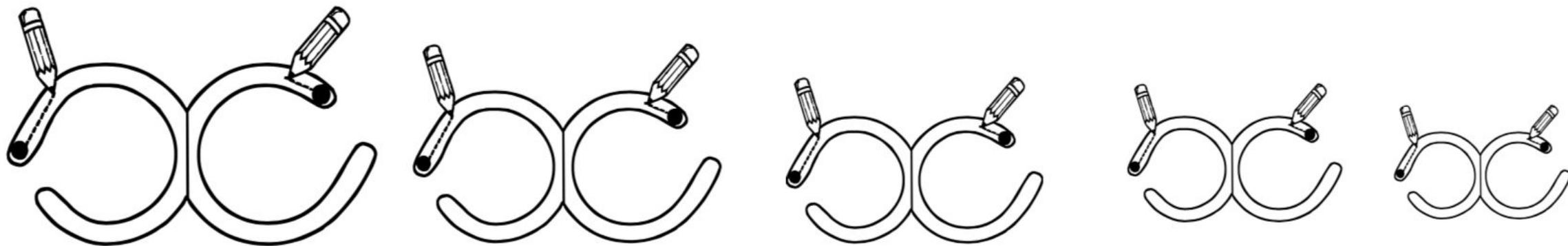
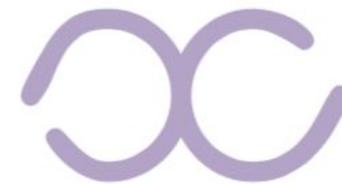
MS : Trouver les anomalies

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

Réponses :

- les papillons dans l'aquarium
- le poisson dans le vase
- les fruits dans le bouquet
- le portrait de la grand-mère
- le bébé qui donne un biberon à un cochon
- la fumée qui s'échappe du vélo
- le chien qui s'agrippe à la petite fille
- la bouche d'égout dans le salon
- le papa qui se coiffe avec une brosse à dents
- les palmes aux pieds de la maman
- le bol sur la tête de la maman
- l'ours en peluche dans la cage





PS : Découper et coller des bandes de papier pour créer les cheveux d'un visage

1- Demandez à votre enfant de dessiner une tête de bonhomme sans le haut de sa tête sur une feuille de papier (Vous pouvez dessiner le visage vous-même si c'est trop difficile). N'hésitez pas à lui faire le haut du buste et pourquoi pas le personnaliser pour lui donner un look plus rigolo.

2- Prenez une autre feuille de papier. Placez votre feuille verticalement sur le haut de sa tête. Par transparence, tracez le contour du haut du crâne pour que les cheveux soient à la bonne taille par rapport au visage.

3- Coupez juste le contour des cheveux ajusté avec le crâne.

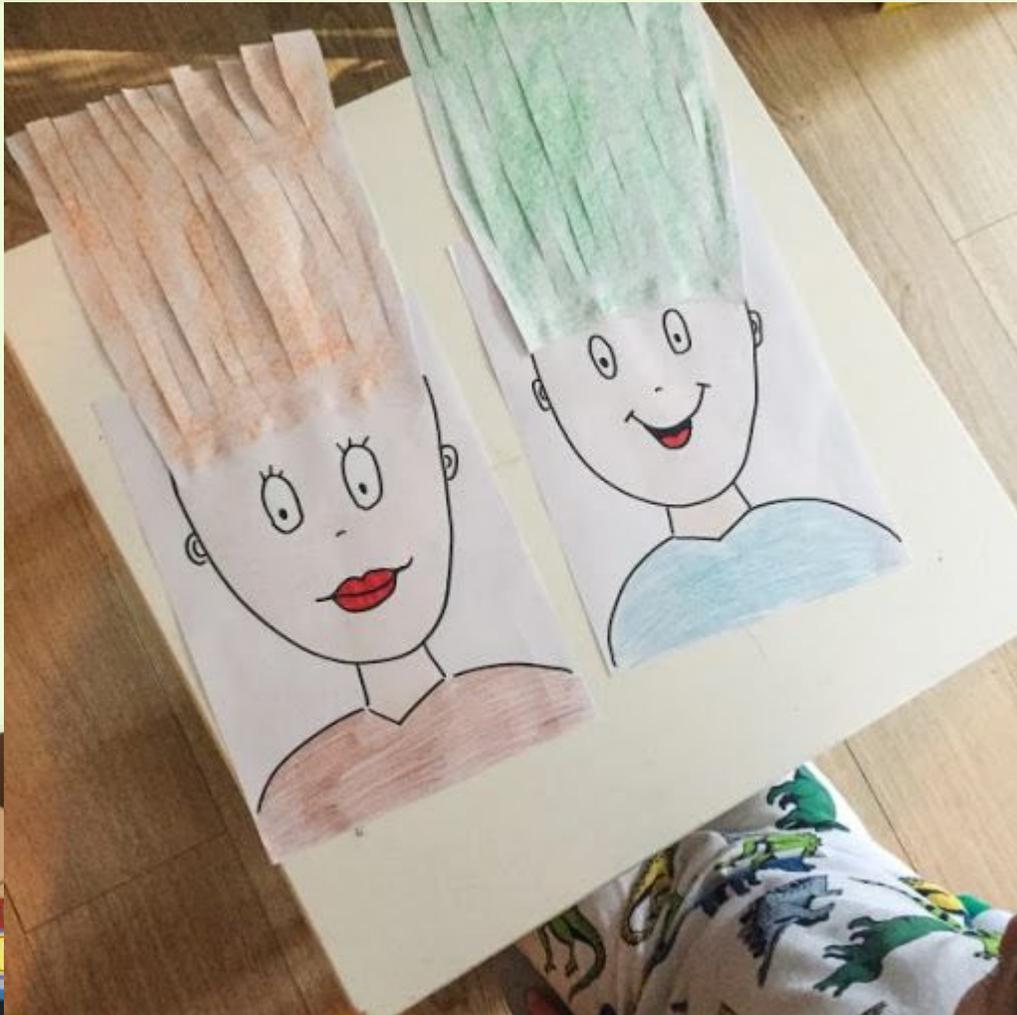
4- Demandez à votre enfant de colorier les cheveux (Vous pouvez aussi prendre du papier coloré pour aller plus vite).

5- Votre enfant découpe ensuite des bandes de cheveux. Attention à ne pas couper jusqu'au bout. Il faut laisser une bande de 2 cm à peu près pour pouvoir coller la coupe sur le haut du crâne.

6- Collez enfin les racines sur le haut de la tête.



PS : Découper et coller des bandes de papier pour créer les cheveux d'un visage



Votre enfant peut créer ensuite la coupe de cheveux qu'il souhaite.



MS : Dessiner des petites bêtes en suivant un modèle pas-à-pas



ARAIGNÉE
araignée



COCCINELLE
coccinelle

Tu peux dessiner les petites bêtes et ajouter un jardin (fleurs, arbre, soleil...)

1 	2
3 	4

1 	2
3 	4



GS : Créer avec des étiquettes (Utiliser les étiquettes réalisées la veille)

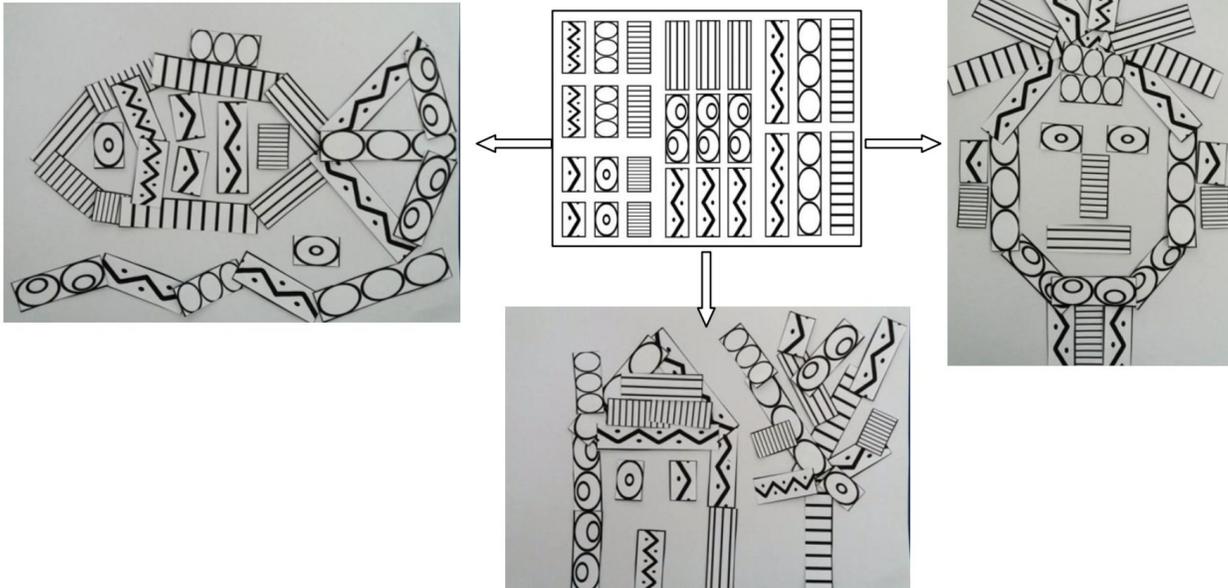
1

- Dispose tes étiquettes pour réaliser **une composition FIGURATIVE**, c'est-à-dire qui représente quelque chose comme un bonhomme, un visage, un arbre, une maison, un animal...
- Tu dois utiliser **TOUTES** les étiquettes.
- Tu peux faire plein d'essais avant de décider celle que tu vas garder.

2

- Quand tu as trouvé une composition qui te plaît, **colle** les étiquettes une par une, avec soin.
- Puis **colorie** les étiquettes.
- Tu peux aussi colorier le fond ou ajouter des choses au feutre pour compléter ta création.

Exemples



A toi
de jouer !



Tirer une lettre au hasard et bouger !

Préparez 9 petits morceaux de papier avec les lettres suivantes :

- pour les PS : A B C D E F G H I
- pour les MS : a b c d e f g h i
- pour les GS : a b c d e f g h i

Mettez les dans un sac. Votre enfant va devoir piocher une lettre, la lire (c'est l'occasion de l'aider à réviser ses lettres) et faire ce qui est demandé dans le tableau ci-contre. N'hésitez pas à jouer plusieurs fois !

A	B	C	D	E	F	G	H	I
Fais 5 sauts de grenouille	Fais 10 sauts pieds joints	Fais 3 sauts en faisant demi-tour	Allonge-toi sur le dos et pédale avec tes pieds 15 secondes	Cours sur place en montant tes genoux 5 fois	Fais superman 5 secondes (bras tendu en équilibre sur le pied opposé)	Mets-toi accroupi et relève-toi en sautant 5 fois.	Cours sur place, talon/ Fesses. 5 fois chaque talon.	Reste droit comme un i en levant les bras en l'air, les mains jointes
								



Conseils aux parents

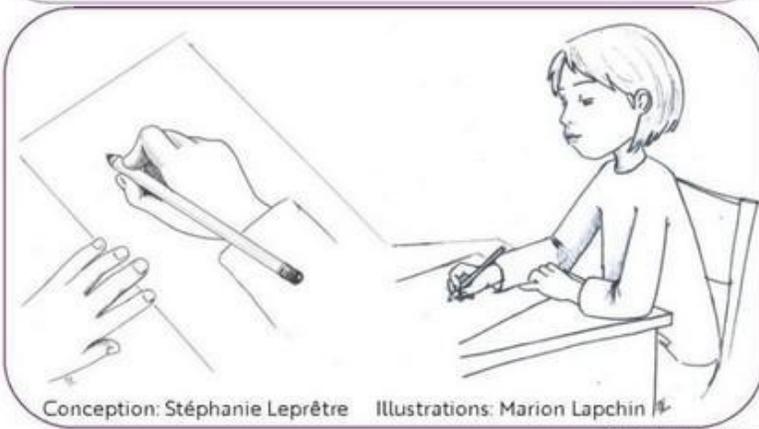
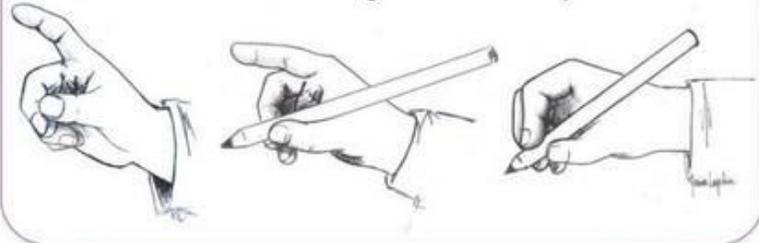
Lecture

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

- Corona Minus

- <https://www.youtube.com/watch?v=0MHnjZ0qvbw>

- La comptine du lavage des mains

- <https://www.youtube.com/watch?v=YGFInacOOqA&t=10s>

- La chanson des gestes barrières

- <https://www.youtube.com/watch?v=S-qo1ELpk38>



- **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.**

