

L'école à la maison

Semaine 9



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 16 |
| Programme d'activités du mardi | page 17 |
| Annexes : propositions activités | pages 18 à 29 |
| Programme d'activités du jeudi | page 30 |
| Annexes : propositions activités | pages 31 à 43 |
| Programme d'activités du vendredi | page 44 |
| Annexes : propositions activités | pages 45 à 56 |
| Quelques conseils | pages 57 à 60 |



Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Gaspard qui pue : <https://www.youtube.com/watch?v=rC7d3o9Ardw>
- GS : Mademoiselle sauve qui peut : https://www.youtube.com/watch?v=kjzxck5A_LU

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Retrouver la carte correspondant à sa description (cf. annexes page 5 et page 6)
- MS/ GS : Bande numérique (cf. annexe page 7)

Écriture / langage

- PS : Retrouver son prénom (cf. annexe page 8)
- MS : Devinettes des moyens de transport (cf. annexes page 9 et page 10)
- GS : Phonologie : le son “F” (cf. annexes pages 11 et 12)
- GS : Regarder la vidéo d’explication <https://www.youtube.com/watch?v=zoQvHjhYxkk> et écrire la lettre r en cursive (cf. annexe page 13)

Graphisme

- PS : Faire des soleils à la pâte à modeler (cf. annexe page 14)
- MS/ GS : Dessiner des insectes sur une feuille (cf annexe page 15)

Autres

Attention top secret : Préparer une carte pour la fête des mamans (cf. annexe page 16)



PS : Retrouver la carte correspondant à la description

Choisissez une illustration parmi les 2 proposées en annexe (page suivante). Gardez votre choix pour vous. Décrivez l'illustration choisie à votre enfant pour l'aider à la retrouver.

Avant de commencer:

- Pensez à lui faire nommer ou nommez (s'il ne les connaît pas) les 3 animaux représentés sur les illustrations (lapin, écureuil et poisson)
- Dites à votre enfant que vous allez choisir une des 2 illustrations, qu'il va devoir deviner laquelle et que, pour l'aider, vous allez lui donner des indices

Exemple: vous avez choisi l'illustration 2. Vous dites à votre enfant : *“Sur l'image que j'ai choisi il y a 2 poissons, 3 écureuils mais il n'y a qu'un seul lapin.”*



Illustration 1



Illustration 2



MS/GS : bande numérique

A préparer:

- Pour les MS : 10 morceaux de papier numérotés de 1 à 10
- Pour les GS : 20 morceaux de papier numérotés de 1 à 20

- Placer avec votre enfant les morceaux de papier dans l'ordre.



- Demander à votre enfant de se retourner ou de se cacher les yeux. Pendant ce temps, retirer un des morceaux de papier. Lorsque cela est fait, demander à votre enfant de vous dire le nombre que vous avez retiré.



- Vous pouvez renouveler en retirant 1 ou 2 nombres selon les réussites de votre enfant.

Garder ces petits morceaux de papier pour l'activité de jeudi.

PS : retrouver son prénom

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 être de la même taille que sur les autres bandes.



MS : devinettes des moyens de transport

*Je permets de voyager
Je roule sur les routes
Je prends beaucoup de passagers*

LCDL

*Je permets de voyager
Je roule sur les routes
Je prends quelques passagers*

LCDL

*Je roule sur les routes
Je roule lentement
Je suis utile dans les champs*

LCDL

*Je permets de voyager
Je prends beaucoup de passagers
Je m'arrête dans les gares*

LCDL

*Je roule sur les routes
Je suis gros
Je permets de transporter des choses*

LCDL

*Je roule
J'ai quatre roues
Je m'enfile sur un pied
Nous sommes toujours deux*

LCDL

*Je navigue sous l'eau
J'ai un capitaine
J'ai un moteur*

LCDL

*Je décolle vers le ciel
Je prends quelques passagers
Je n'ai pas de moteur*

LCDL



MS : solutions des devinettes des moyens de transport



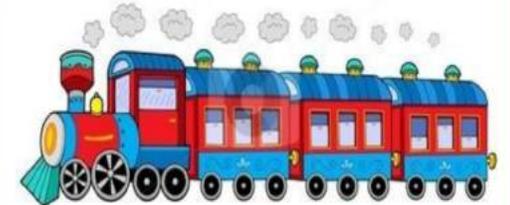
LCDL



LCDL



LCDL



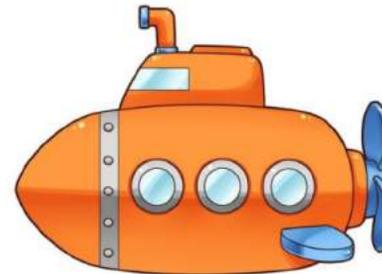
LCDL



LCDL



LCDL

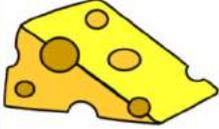
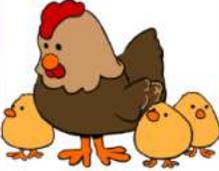


LCDL



LCDL

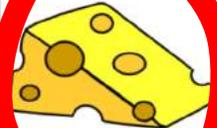
GS : le son "F" (Réponses page suivante)

| | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | <h2>le son [f]</h2> | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  | | | | | |  |

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



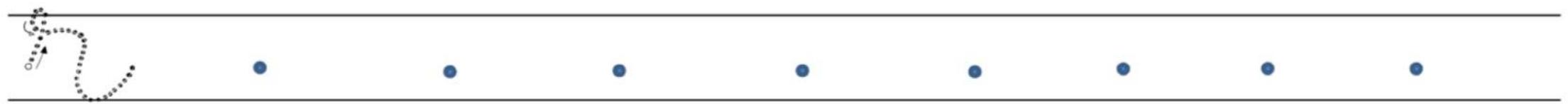
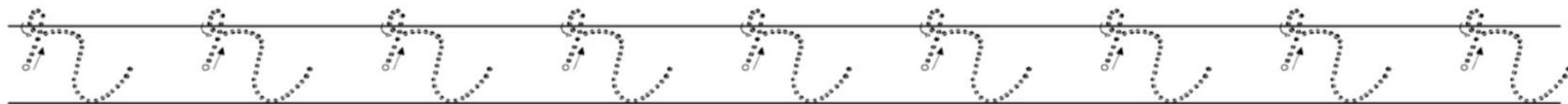
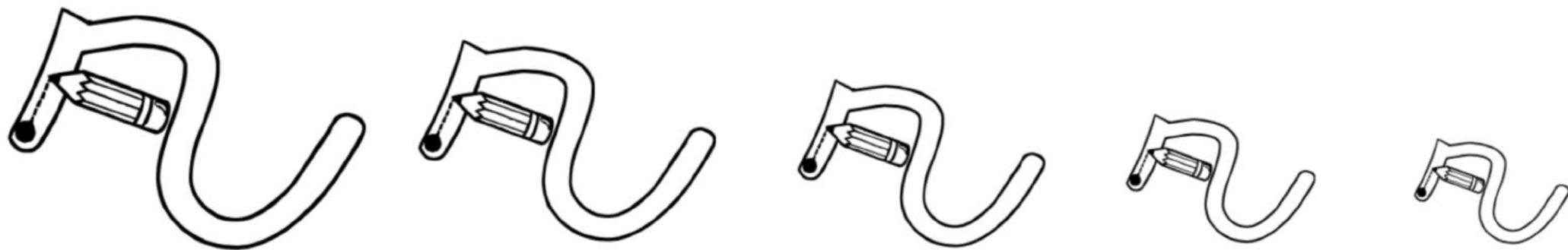
GS : réponses

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | <p>le son [f]</p> | | | |  | |
|  | | | | |  | |
|  | | | | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  |

Votre enfant doit montrer les mots :

- fraise
- girafe
- café
- fusée
- fourchette
- dauphin
- fromage
- téléphone
- confiture
- feuille
- fée
- fleur
- feu
- fantôme



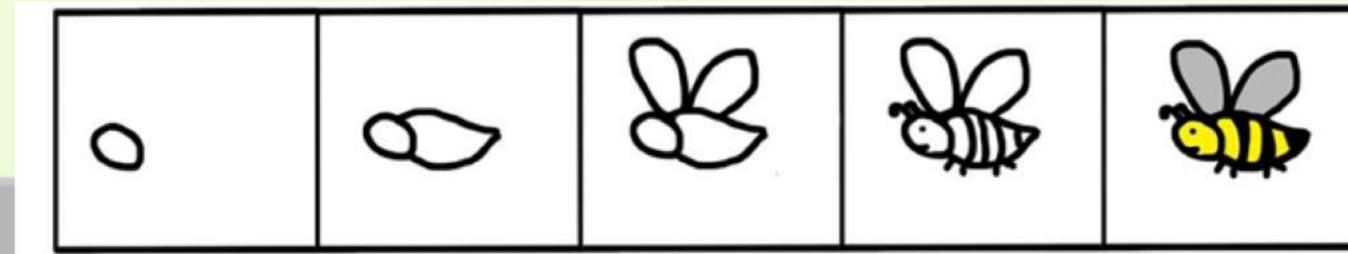
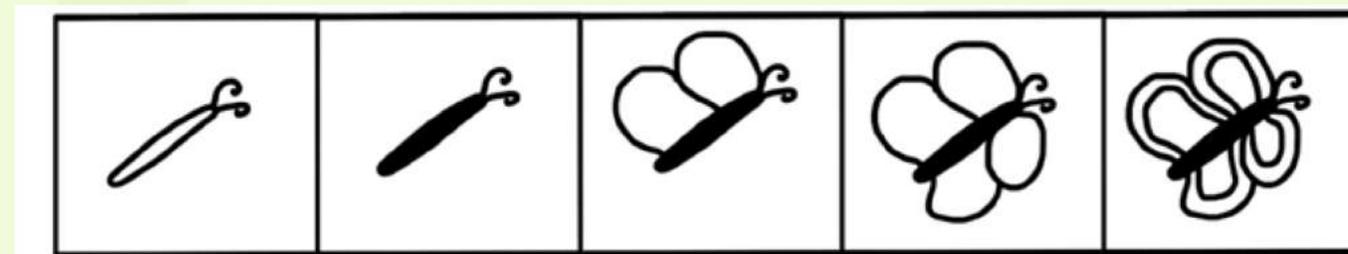
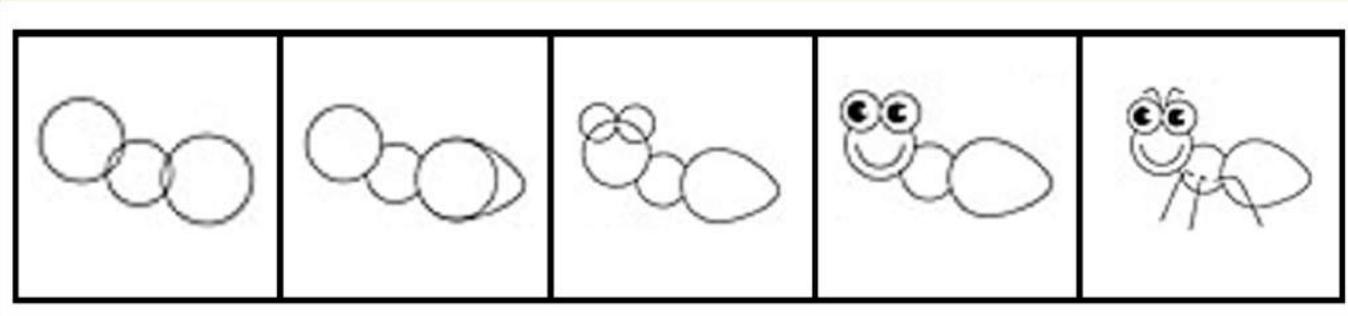


PS : faire des soleils en pâte à modeler



MS/GS : dessiner des insectes

Sur une feuille blanche A4, dessiner 3 à 5 insectes aux feutres en utilisant les pas à pas ci-dessous. Espace bien les insectes sur ta feuille. Attention ! Il faut garder cette feuille pour l'activité de mardi.



TOP SECRET : préparer une carte pour la fête des mères

Matériel :

Tu vas avoir besoin de :

- 1 feuille blanche
- 1 crayon
- de la peinture rouge ou rose (ou un rouge à lèvres si tu n'en n'as pas)

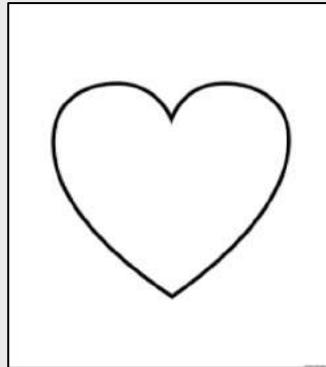
1

Prends ta feuille et plie la en 2 parties.



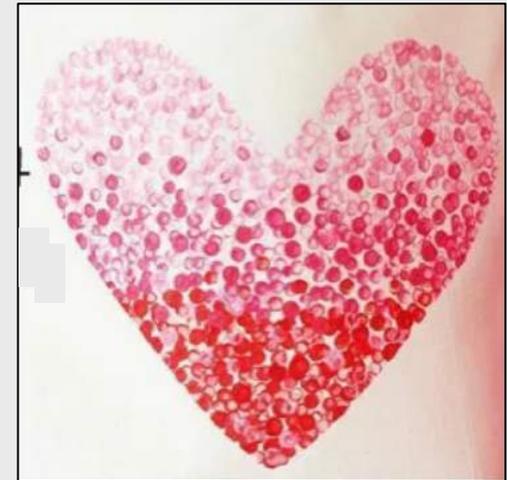
2

Trace un coeur (ou une fleur ou un bonhomme si c'est trop difficile) au crayon à papier sur le devant de la carte.



3

Remplis le coeur (ou la fleur ou le bonhomme) en tapotant doucement avec ton doigt. Utilise de la peinture ou le rouge à lèvres de ta maman. Cache la carte.



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : A quoi ça sert une maman : <https://www.youtube.com/watch?v=k6nV8ce75uI>
- GS : Gruffalo: <https://www.youtube.com/watch?v=BQctF-jkmlY>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Dénumbrer des objets: <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/compter-jusqu-a-5.php>
- MS/GS : Jouer au jeu du bandeau (cf. annexes page 18 et modèles cartes page 19)

Écriture / langage

- PS : Jeu du lynx (cf annexes page 20 et page 21)
- MS : Langage / Compréhension : trouver les anomalies (cf. annexe page 22)
- MS/GS : Top secret...écrire « BONNE FÊTE MAMAN » sur la carte réalisée hier (cf. annexe page 23)
- GS : Phonologie : le son "L" (cf. annexes page 24 et page 25)
- GS : Regarder la vidéo d'explication <https://www.youtube.com/watch?v=1la2xtuVGdQ> et écrire la lettre z en cursive (cf. annexe page 26)

Graphisme

- PS : Tracer des soleils avec son index (cf. annexe page 27)
- MS/GS : Tracer des lignes verticales en contournant un obstacle (cf annexe page 28)

Autres

Regarder la vidéo de Petit Ours Brun sur les devinettes pour mimer les animaux <https://www.lumni.fr/video/petit-ours-brun-comptine-et-devinettes-pour-mimer-les-animaux> puis s'amuser à mimer (cf. annexe page 29)



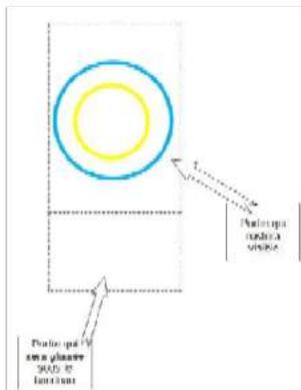
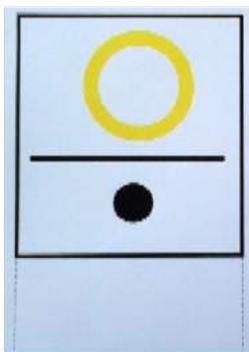
MS/GS : jouer au jeu du bandeau

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 !

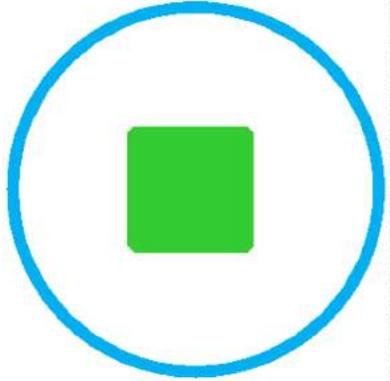


Idée : En famille, on peut jouer à deux (avec maman, avec papa, avec son frère ou sa sœur...) ou bien, si on est nombreux, faire DEUX EQUIPES.

- 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 !

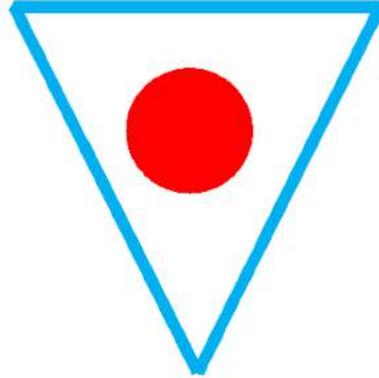
MS/GS : Cartes du jeu du bandeau (à reproduire ou imprimer)



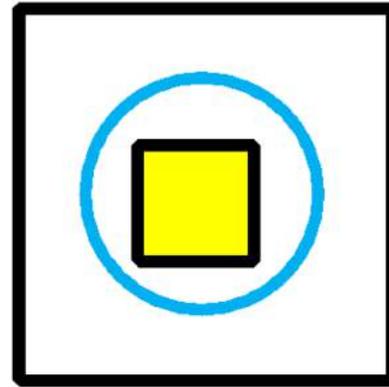
NIVEAU 2



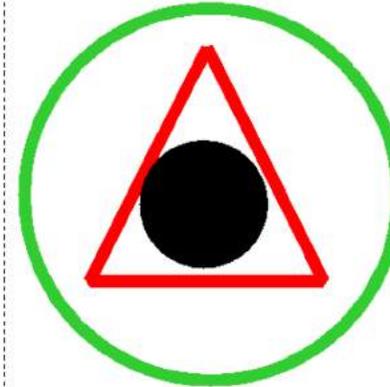
NIVEAU 2



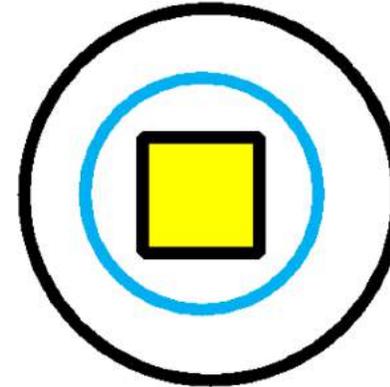
NIVEAU 2



NIVEAU 3



NIVEAU 3



NIVEAU 3



PS : jeu du lynx

Amusez-vous à 2, 3 ou 4 joueurs au Lynx !

Soyez le premier à retrouver sur le plateau en annexe les images suivantes.



Avant de commencer, faites nommer ou nommez l'objet cherché. Assurez-vous que votre enfant sait ce à quoi il sert. Le plus rapide a retrouvé l'image gagne un point (une graine/un jeton/ un cube)

A la fin de la partie, comptez les points. Celui qui en a le plus est le grand gagnant !

C'est parti ! Enfilez vos lunettes !!!!

NB: si vous possédez le jeu, c'est le moment de le sortir !!!!



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 :

- 2 soleils dans le ciel
- la voiture a une bouche
- la dame a un trop long cou
- le garçon sur le vélo est trop petit pour atteindre les pédales, le vélo ne peut pas tenir debout
- le garçon qui nage à l'intérieur de son appartement
- le chien qui avance dans le mauvais sens
- l'arbre au milieu de la route



MS/GS : écrire "BONNE FÊTE MAMAN" sur la carte

1

Prends la carte que tu as commencé lundi et ouvre-la.



Tu vas devoir garder ta carte en lieu sûr jusqu'au jour de la fête des mamans et tu pourras lui offrir dimanche 7 juin avec un gros câlin et plein de bisous.

2

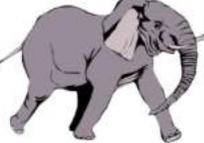
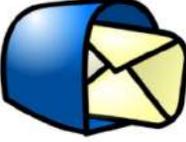
Avec l'aide de quelqu'un ou tout seul, écris :

BONNE FÊTE MAMAN

ou en attaché (attention au sens d'écriture du o, du a et du f) :

bonne fête maman

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

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | <h2>le son [l]</h2> | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  | | | | | |  |

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



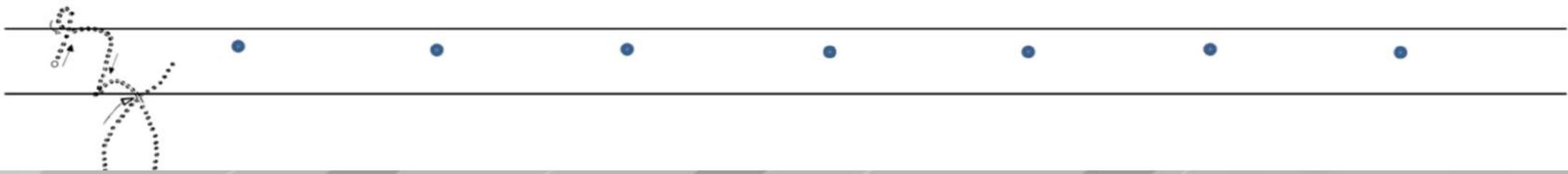
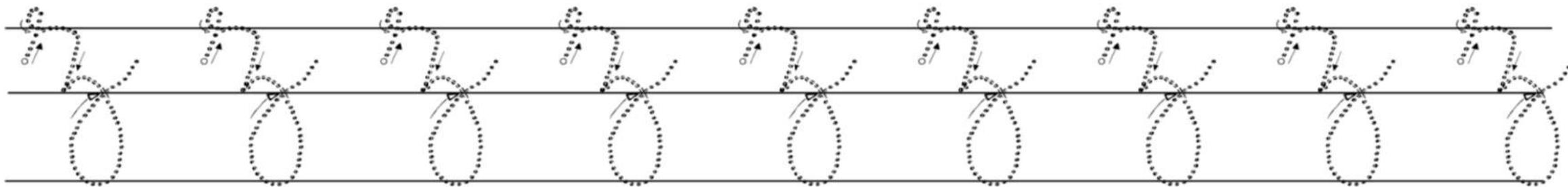
GS : réponses

le son
[i]

Votre enfant doit montrer les mots :

- lapin
- lampe
- lit
- livre
- koala
- hélicoptère
- lune
- éléphant
- boîte aux lettres
- lion
- huile d'olive
- arc-en-ciel
- loup
- coccinelle





PS : tracer des soleils avec l'index

Source : Trace à suivre PS - Accès éditions

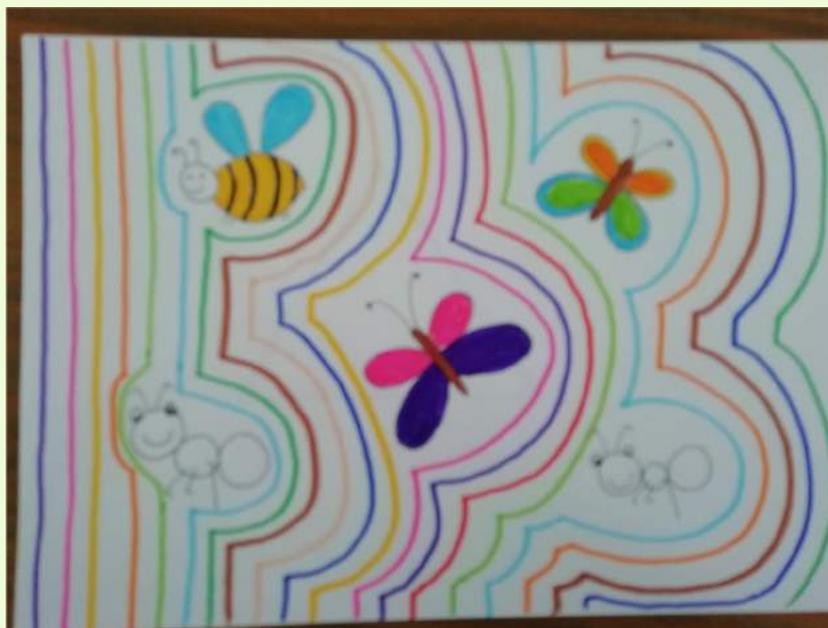


Matériel :

- une assiette en carton ou un disque découpé dans une feuille de la taille d'une assiette.
- de la peinture jaune et orange



MS/GS : Tracer des lignes verticales en contournant des objets



Matériel :

- la feuille sur lequel votre enfant a dessiné des insectes
- des feutres



S'amuser à mimer les animaux

Choisis un animal (sans le montrer à ton parent) et mime-le comme Petit Ours Brun.



Jeudi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Nous quand on sera grand: <https://www.youtube.com/watch?v=vEaD-wEVrx8>
- GS : L'Afrique de Zigomar: <https://www.youtube.com/watch?v=JfQChpthT-k>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Mémoriser des petites quantités (cf. annexe page 31)
- MS/GS : Points à relier à l'aide de la bande numérique (cf annexes page 32, page 33 et page 34)

Écriture / langage

- PS : Décrire une image (cf annexe 35)
- MS : Memory des lettres (cf annexe page 36)
- GS : Les lettres des animaux : associer des lettres cursives à des lettres en capitales (cf. annexe page 37)
- GS : Phonologie : le son "P" (cf. annexes page 38 et page 39)

Graphisme

- PS : Délices de Gribouillis (cf Annexe 40)
- MS/GS : Tracer le contour de différentes formes (cf annexe page 41)

Autres

Faire du yoga, de la relaxation (cf. annexe pages 42 et page 43)



PS : mémoriser des petites quantités

Placer le même nombre de pinces à linge que le nombre indiqué par la carte.
Pour les cartes avec des points (type constellations du dé), demander à votre enfant de regarder la carte et d'aller chercher le nombre exact de pinces en gardant en mémoire la quantité demandée.

Vous pouvez utiliser les cartes du jeu UNO si vous en possédez un. Sinon vous pouvez les fabriquer avec du papier.



MS/GS : points à relier à l'aide de la bande numérique

Pour commencer, reprenez les petits morceaux de papier de l'activité "bande numérique" de lundi.

Demandez à votre enfant de reconstituer la bande numérique :

- pour les MS : de 1 à 10
- pour les GS : de 1 à 20

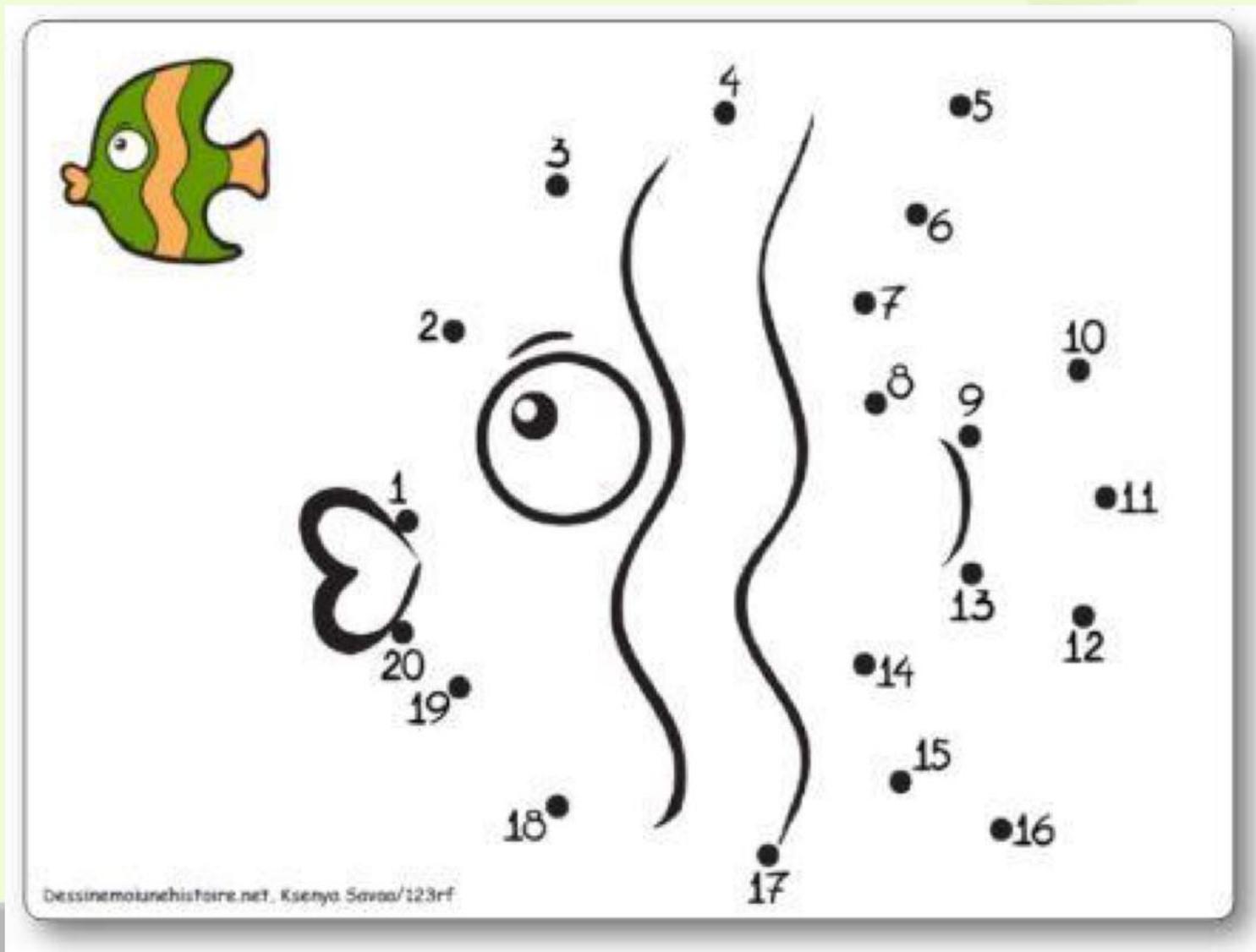
Cette bande numérique va servir à votre enfant pour relier les points des annexes suivantes.



Illustration "points à relier" des MS



Illustration "points à relier" des GS



PS : Décrire des images

Demandez à votre enfant de vous dire ce que font les enfants sur chaque image.



pleurer



rire



chanter



danser



dormir



écrire



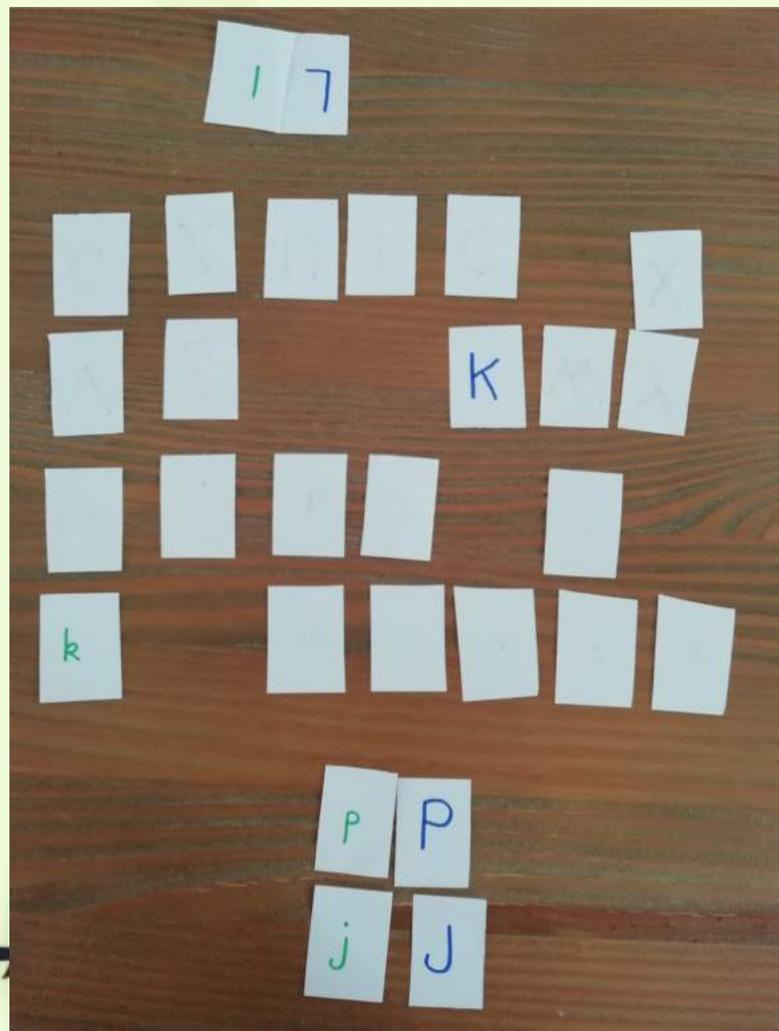
lire



peindre



MS : Memory des lettres (majuscules/scripts)



A préparer :

- sur des morceaux de papier écrire
 - en lettres majuscules en bleu : Z, I, U, O, P, S, J, K, L, W, X, C, V, Y
 - en lettres scriptes en vert : z, i, u, o, p, s, j, k, l, w, x, c, v, y

Règle du jeu :

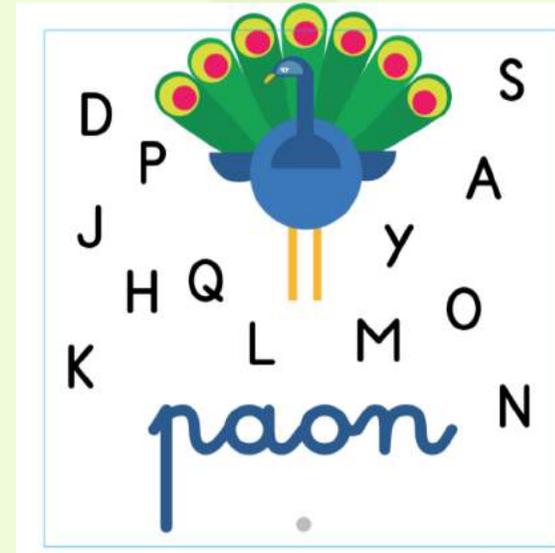
Installer les morceaux de papier face cachée. Chacun son tour, retourner 2 cartes, les nommer. Si le joueur a retourné deux cartes correspondant à la même lettre, le joueur gagne les cartes. Si ce n'est pas le cas, il les replace face cachée à leur place. Le joueur qui retrouve le plus de paires a gagné.

NB: ne jetez pas ce jeu!

Vous serez amené à y rejouer régulièrement dans les prochaines semaines

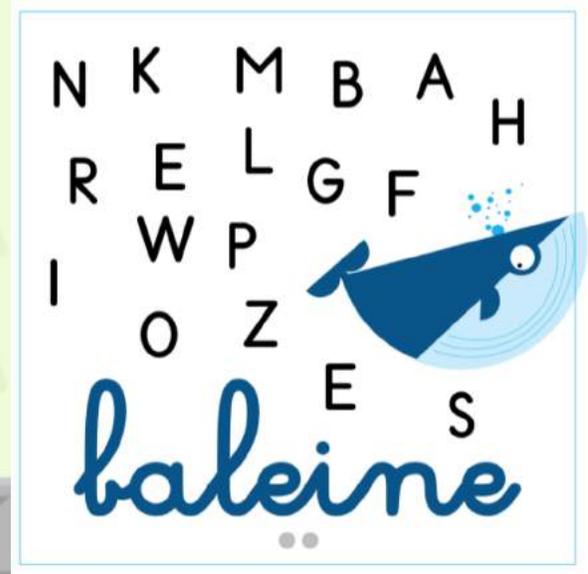
GS : associer des lettres cursives à des lettres capitales

Retrouve les lettres de chaque animal. Tu peux les entourer si tu as imprimé ou les montrer avec le doigt à ton parent.

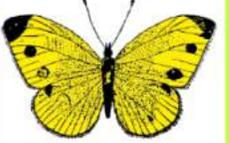
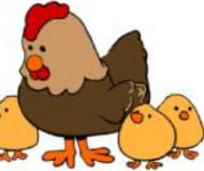
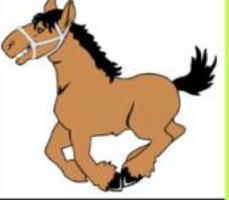
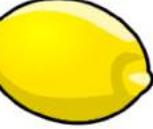


Source : Vers l'écriture GS
Accès

page 37



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

| | | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | <h2>le son [p]</h2> | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  | | | | | |  |
|  |  |  |  |  | | |

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



GS : réponses

le son
[p]

Votre enfant doit montrer les mots :

- pelle
- pomme
- panda
- peinture
- pain
- épée
- papillon
- pizza
- poussin
- canapé
- pastèque
- loupe
- poupée
- poule



PS :

Dessinez un grand cercle sur la feuille de votre enfant afin de représenter une assiette.

Lisez-lui petit à petit les consignes pour qu'il réalise son "Délice de Gribouillis".



page 40

Délice de Gribouillis

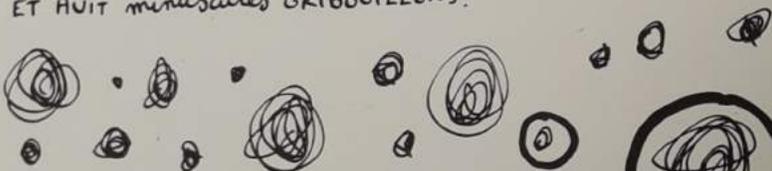
COMMENCE PAR DESSINER UN BEAU GRIBOUILLIS JAUNE AU MILIEU DE TON ASSIETTE.

PUIS RECouvre-LE D'UN AUTRE GRIBOUILLIS, EN APPUYANT PLUS FORT SUR TON CRAYON CETTE FOIS.

AJOUTE UN DERNIER GRIBOUILLIS, TOUT LEGER ET *Délicat*, PAR DESSUS LES DEUX PREMIERS.

MAINTENANT, AVEC DES CRAYONS DE DIFFÉRENTES COULEURS, RÉPARTIS SUR L'ASSIETTE :

QUATRE GRIBOUILLIS MOYENS,
CINQ PETITS GRIBOUILLAGES
ET HUIT minuscules GRIBOUILLONS.



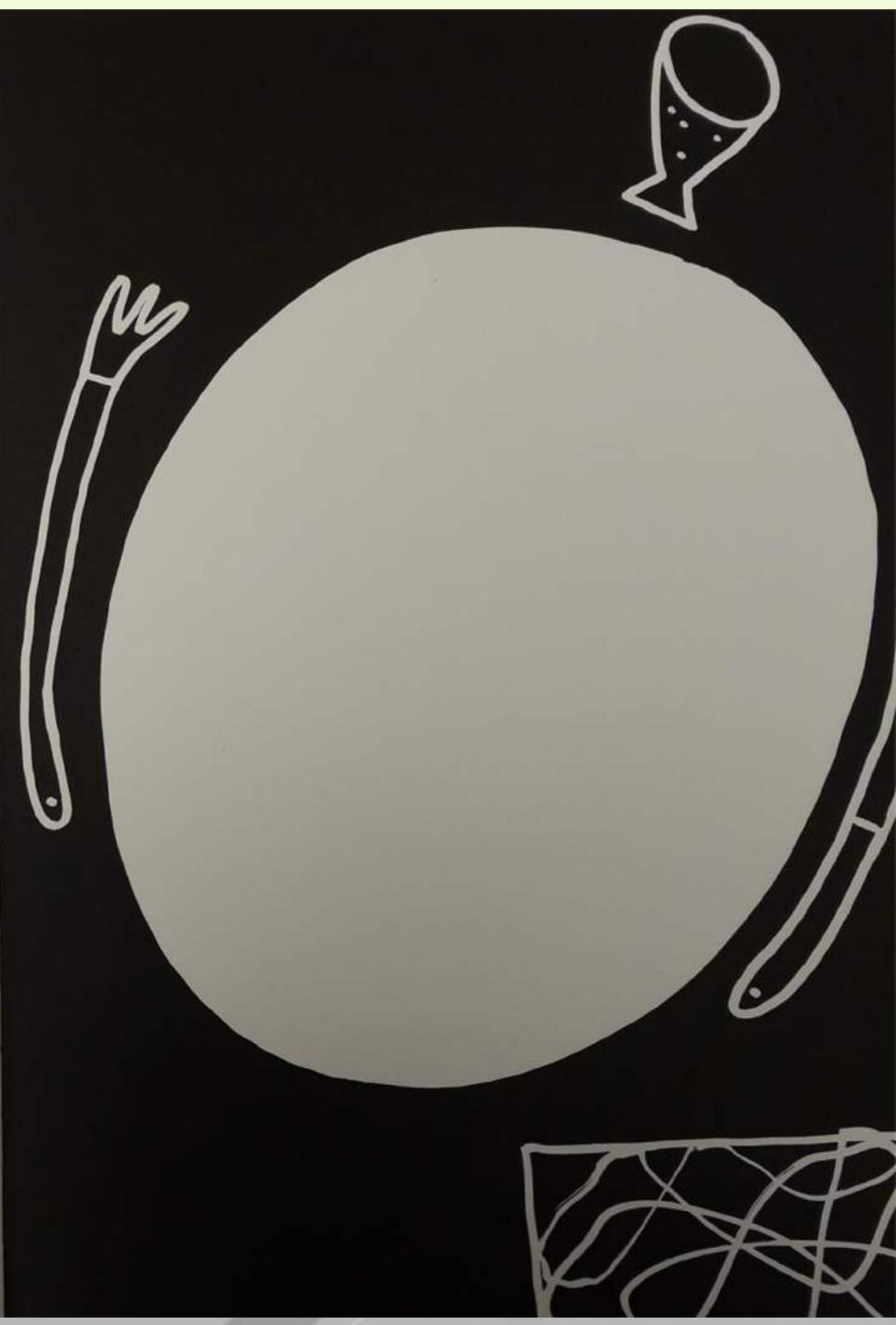
ENTOURE CHAQUE GRIBOUILLIS GRIBOUILLAGE OU GRIBOUILLON D'UN CERCLE AU CRAYON.

~~BLEU~~

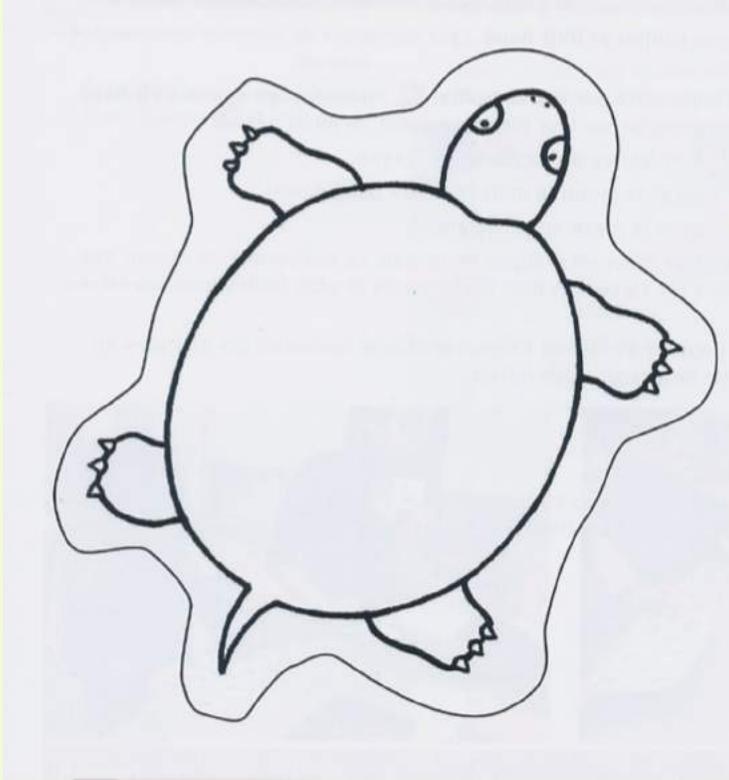
POUR TERMINER, SAUPOUDRE TON PLAT D'UNE PLUIE DE PETITS POINTS MULTICOLORES.

... miam! miam!

LES GRIBOUILLIS, C'EST EXQUIS!



MS/GS : tracer le contour de différentes formes



Imprimer, reproduire ou dessiner un animal et tracer son contour.

On peut tracer plusieurs contours en changeant de couleur à chaque fois.



Faire du yoga, de la relaxation

Petit yoga

Le crapaud

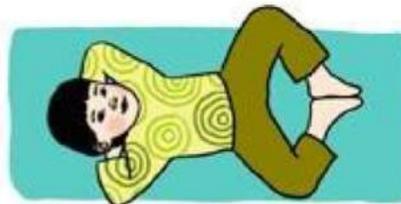
La posture du crapaud assouplit l'articulation des hanches, étire les bras et muscle l'abdomen.

1 Tu es un crapaud sur le dos et au repos. Tes jambes sont en ouverture et tes deux pieds se touchent. Les bras écartés, tout détendus et à plat sur le sol, tu te relaxes tranquillement.



2 Tu te réveilles doucement et tu étires un peu tes bras avant de les placer sous ta tête.

3 Tes jambes se déposent maintenant au sol, les genoux très écartés, pied contre pied.

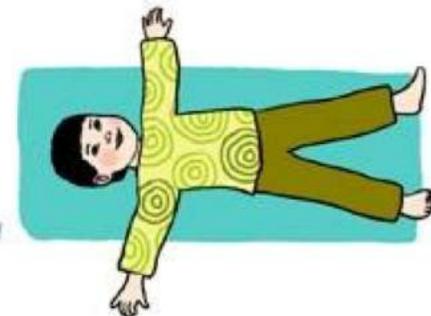


4 Alors tu poses tes mains sur le haut des cuisses, tu prends une grande inspiration...



5 ... Et tu soulèves la tête, comme si tu voulais regarder les nénuphars, à la surface de la mare. Tes jambes n'ont pas bougé et tes deux pieds se touchent toujours.

6 Puis tu redescends doucement ta tête. Tu allonges tes bras et tes jambes. Tu as bien mérité de te reposer un peu avant de recommencer !



Texte : Elisabeth Juanne. Illustrations : Nya Green.



GRIGNOTE, PETIT ÉCUREUIL !



Ça fait du bien !
Le dos tout droit
et les bras levés,
c'est parfait
pour bien respirer.



1 Assis tranquillement sur les genoux, les deux mains l'une dans l'autre, tu gardes les yeux fermés, petit écureuil de la forêt.



2 Tu montes doucement sur tes genoux, en respirant bien profondément. Et tu fixes un point loin devant, très loin...



3 Miam ! C'est le moment de grignoter les noisettes de ton goûter. Approche tes mains de ta bouche, et garde tes coudes bien levés, pour mieux te régaler.



4 Quand tu as terminé, ouvre tes bras, d'un seul coup, en soufflant bien. Tu jettes toutes les coquilles dans la forêt. Ensuite, tu peux respirer... et recommencer !

Vendredi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Le loup est revenu : https://www.youtube.com/watch?v=o0k_TYTQqrU
- GS : Le plus malin : https://www.youtube.com/watch?v=h5g_x2XfY-w

Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS : jeu de domino (cf. annexes page 45 et page 46)
- GS : Résoudre un problème (cf. problèmes annexe page 47 et solutions page 48)

Écriture / langage

- PS : Associer 2 prénoms identiques (cf annexe 49)
- MS : Memory des lettres (majuscules/ scripts) (cf. annexe page 50)
- GS : Memory des lettres (majuscules/ cursives) (cf. annexe page 51)
- GS : Répéter des virelangues (cf. annexe page 52)

Graphisme

- PS : Réaliser des croix avec du matériel (cf annexe page 53)
- MS : Tracer des boucles pour dessiner des cheveux (cf. annexe page 54)
- GS : Le Gâteau de triangles (cf annexe page 55)

Autres

Tirer une lettre au hasard et bouger ! (cf. annexe page 56)



PS/MS : jeu de dominos

Règle du jeu de domino classique

28 dominos; 2 à 4 joueurs

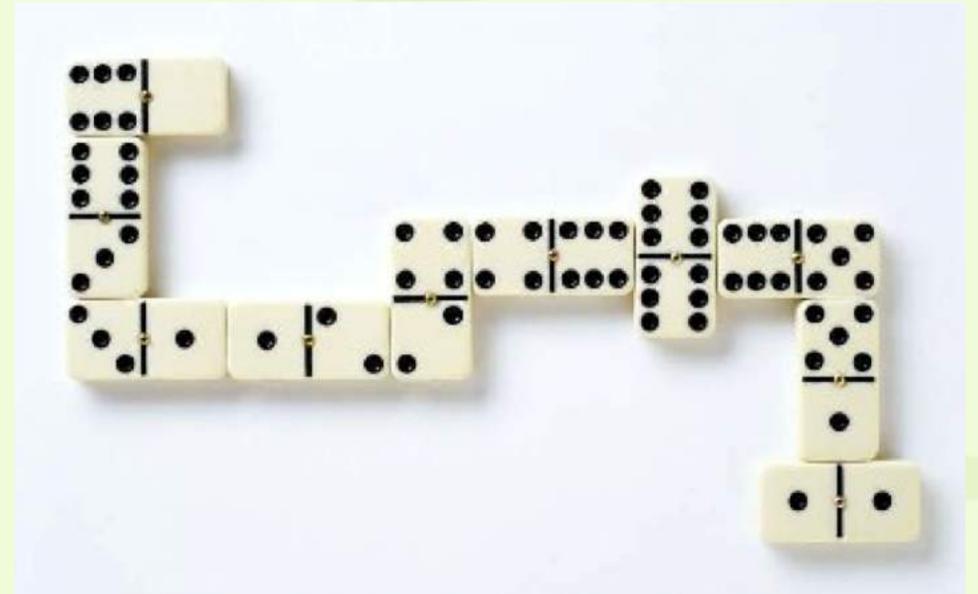
Pour 2 joueurs, distribuer 7 dominos par joueur; Pour 3 ou 4 joueurs, distribuer 6 dominos par joueur

Celui qui a le domino le plus fort commence.

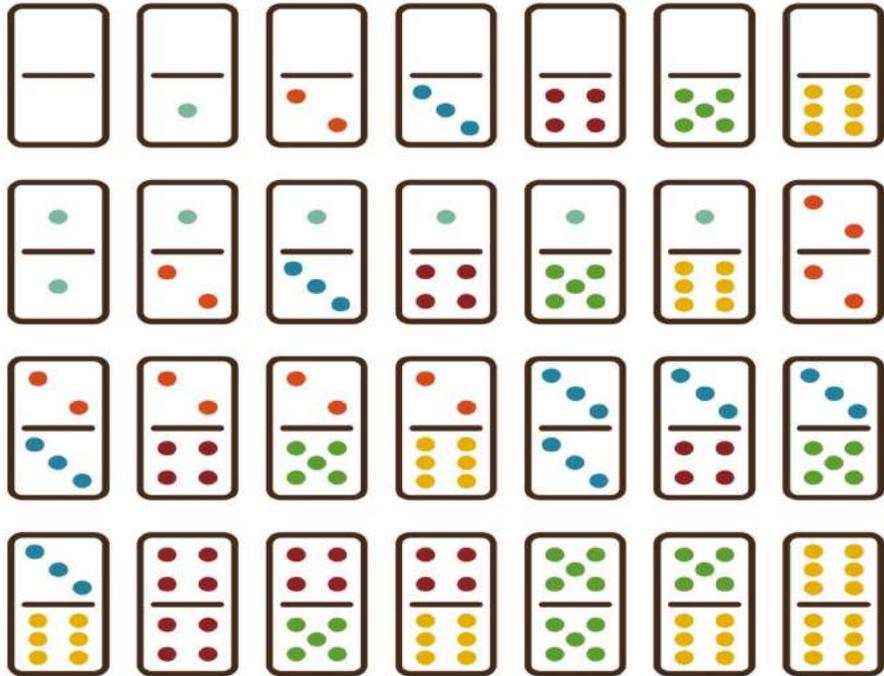
On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). Les doubles sont placés perpendiculairement. Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres joueurs.

Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il "boude", c'est-à-dire qu'il passe son tour.

Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne.



Jeu de domino à imprimer
Imprimez en plusieurs exemplaires pour des parties plus longues !



Momes

© Momes.net - Tous droits réservés

dominos à reproduire

Si vous ne possédez pas de jeu à la maison, vous pouvez reproduire les dominos ci-contre ou les imprimer en cliquant sur le lien ci-dessous :

<http://www.momes.net/Jeux/Jeux-a-imprimer/Cartes-lotos-memory-a-imprimer/Jeu-de-Dominos-a-imprimer>

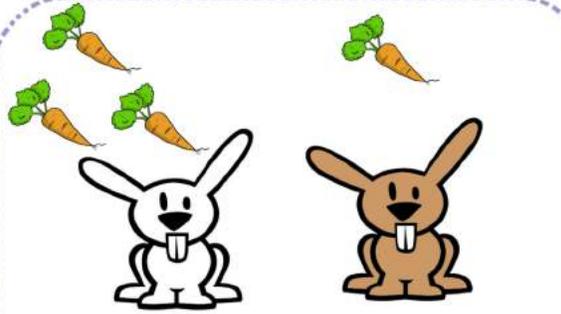


GS : résoudre les problèmes suivants (les solutions sont sur la page suivante)

N°1 N°2 N°3



Combien le 2ème et le 3ème écureuil doivent-ils encore ramasser de glands pour en avoir autant que le 1er ?



Combien le lapin marron doit-il prendre encore de carottes pour en avoir autant que le lapin blanc ?



C'est l'anniversaire de Zoé.
Maman met sur le gâteau 2 bougies jaunes et 1 bougie bleue.

Quel âge a Zoé ?



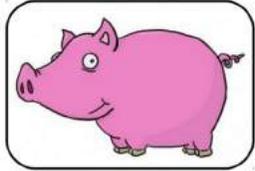
Le Père Noël distribue des cadeaux. Il apporte une poupée à Justine, un camion à Mathieu, un vélo à Adrien et un puzzle à Léa.

Combien de cadeaux a-t-il apportés ?



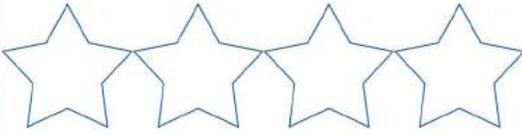
Le Petit Chaperon rouge cueille des fleurs pour sa maman : 2 fleurs jaunes puis 3 fleurs roses.

Combien de fleurs a-t-elle cueillies ?



Le cochon adore les pommes !
Il a mangé 4 pommes rouges et 3 pommes vertes.

Combien le cochon a-t-il mangé de pommes ?



Jade dessine 4 étoiles.
Elle colorie 2 étoiles en jaune et les autres en orange.

Combien d'étoiles Jade a-t-elle coloriées en orange ?



Il y a 3 pommes : elles sont rouges ou bien vertes.
Il y a 2 pommes vertes.

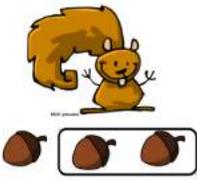
Combien de pommes sont rouges ?

GS : solutions des problèmes

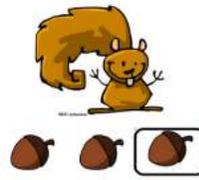
Comparaison de quantités

D.8

N°2



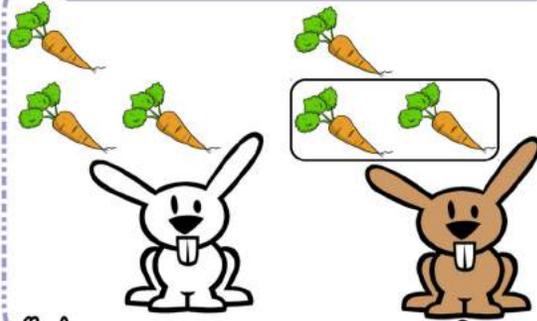
N°3



Le 2ème écureuil doit ramasser encore 2 glands.
Le 3ème écureuil doit ramasser encore 1 gland.

Comparaison de quantités

D.9



Le lapin marron doit encore prendre 2 carottes.

Manipulation du nombre. Travail sur la structure additive

E.1



Zoé a 3 ans.

Manipulation du nombre. Travail sur la structure additive

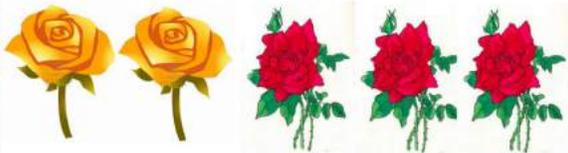
E.2



Le Père Noël a apporté 4 cadeaux.

Manipulation du nombre. Travail sur la structure additive

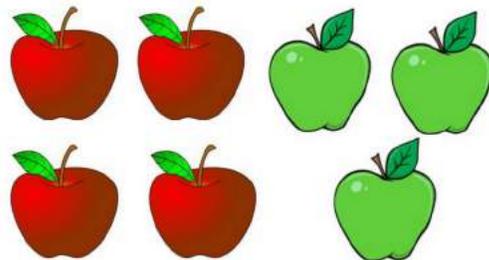
E.3



Le Petit Chaperon rouge a cueilli
5 fleurs.

Manipulation du nombre. Travail sur la structure additive

E.4



Il a mangé 7 pommes.

Manipulation du nombre. Travail sur la structure additive

E.5



Jade a colorié 2 étoiles en orange.

Manipulation du nombre. Travail sur la structure additive

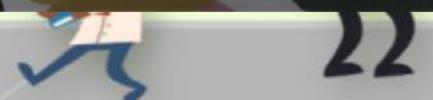
E.6



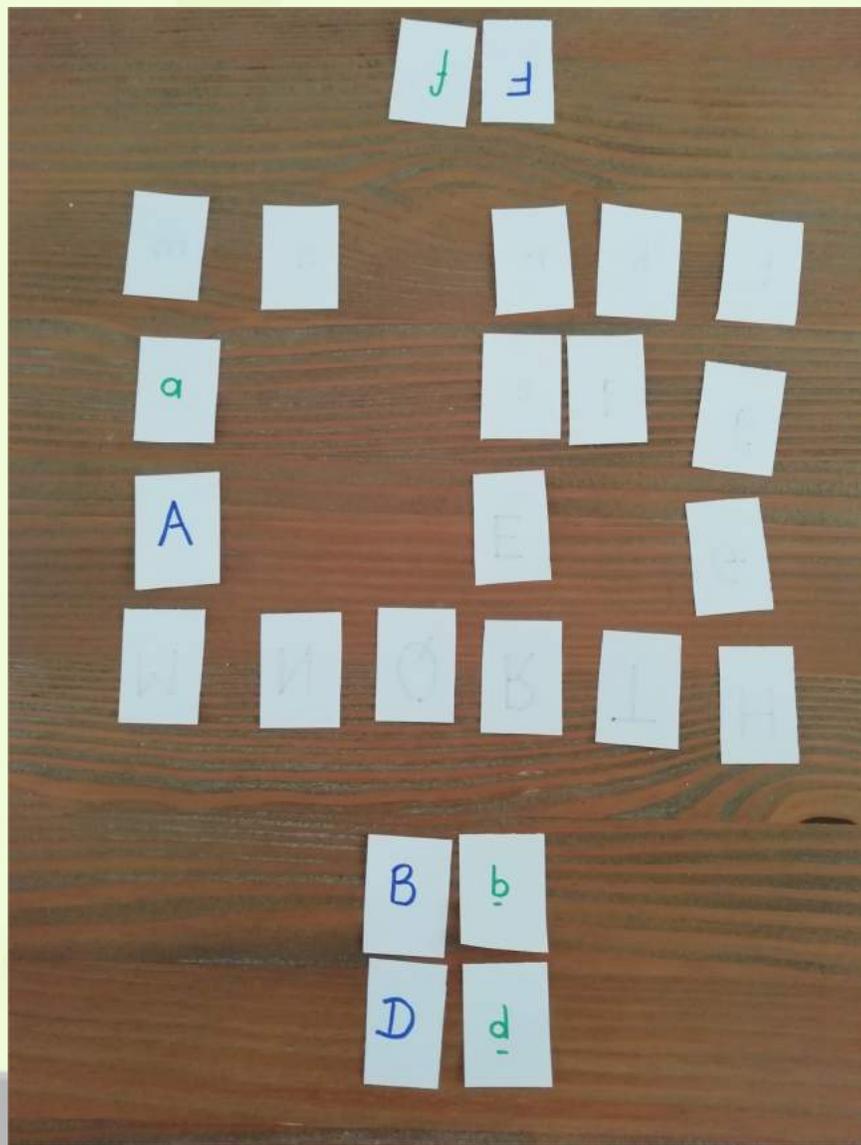
Il y a une pomme rouge.

PS : Associer deux prénoms identiques

**Écrivez les prénoms des membres de la famille en double sur des bandes de papier.
Demandez à votre enfant de retrouver les prénoms identiques.**



MS : Mémoire des lettres (majuscules/scriptes)



A préparer :

- sur des morceaux de papier écrire
 - en lettres majuscules en bleu : A, B, D, E, F, G, H, M, N, Q, R, T,
 - en lettres scriptes en vert : a, b, d, e, f, g, h, m, n, q, r, t

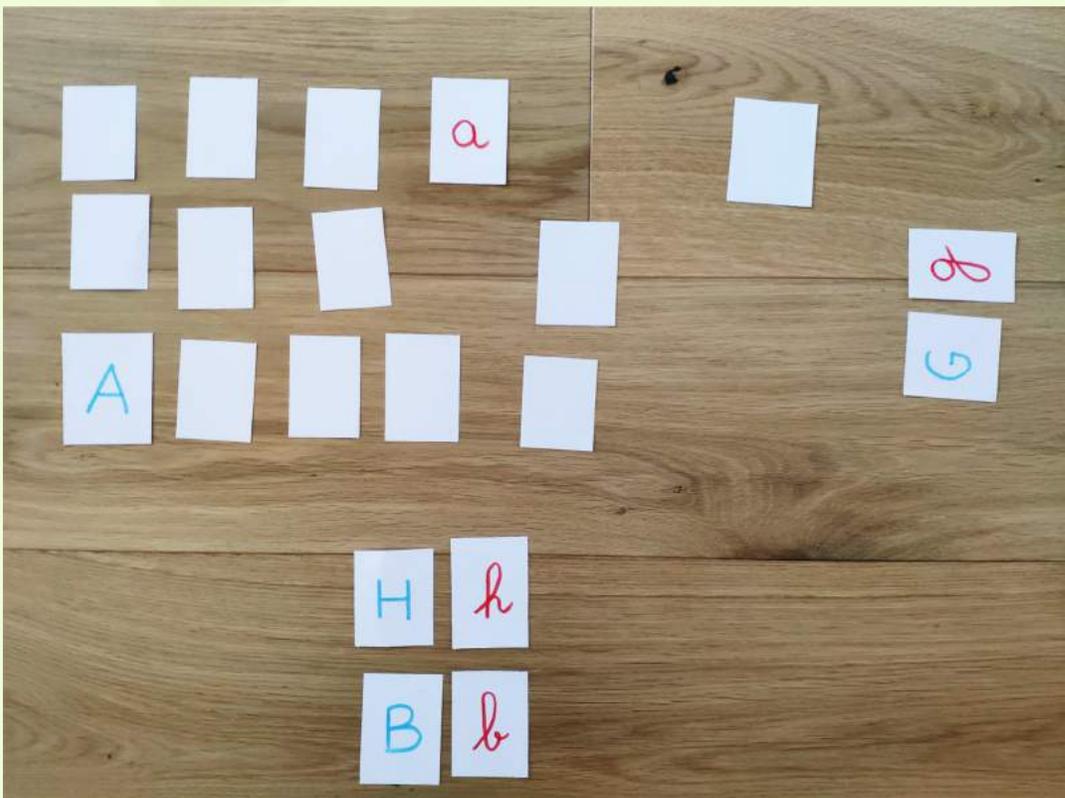
Règle du jeu :

Installer les morceaux de papier face cachée. Chacun son tour, retourner 2 cartes, les nommer. Si le joueur a retourné deux cartes correspondant à la même lettre, le joueur gagne les cartes. Si ce n'est pas le cas, il les replace face cachée à leur place. Le joueur qui retrouve le plus de paires a gagné.

NB: ne jetez pas ce jeu !

Vous serez amené à y rejouer régulièrement dans les prochaines semaines.

GS : Memory des lettres (majuscules/cursives)



A préparer :

- sur des morceaux de papier écrire
 - en lettres majuscules en bleu : G, H, B, A, F, J, M, P, Q, R, S, X, Y, Z
 - en lettres cursives en vert : *g, h, b, a, f, j, m, p, q, r, s, x, y, z*

Règle du jeu :

Installer les morceaux de papier face cachée. Chacun son tour, retourner 2 cartes, les nommer. Si le joueur a retourné deux cartes correspondant à la même lettre, le joueur gagne les cartes. Si ce n'est pas le cas, il les replace face cachée à leur place. Le joueur qui retrouve le plus de paires a gagné.



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

Source : dessinemoiunehistoire.net



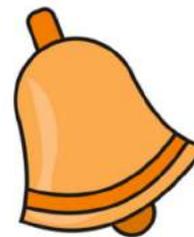
Ce goulu a voulu tout ce qu'il
a vu sur le menu.



Fruits frais, fruits frits,
fruits frais, fruits crus.



Pruneau cuit, pruneau cru,
pruneau cuit, pruneau cru...



La grosse cloche sonne, la grosse
cloche sonne...

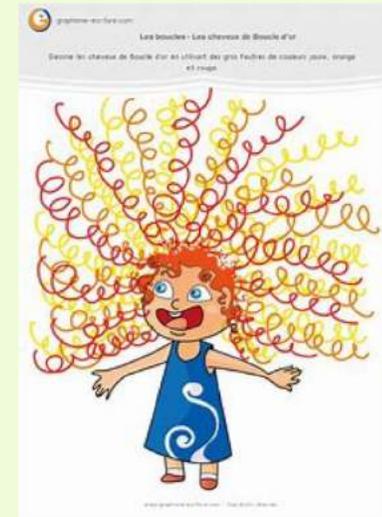


PS : réaliser des croix avec du matériel

Demandez à votre enfant de réaliser des croix avec des Kaplas, des crayons, des couverts, des baguettes chinoises....bref...on vous fait confiance. N'oubliez pas de prendre une photo !!!



MS : tracer des boucles pour dessiner des cheveux



GS:

Dessinez un grand cercle sur la feuille de votre enfant afin de représenter une assiette.

Lisez-lui petit à petit les consignes pour qu'il réalise son "Gâteau de triangles".



Gâteau de Triangles



DESSINE UN POINT SUR LE BORD DE TON ASSIETTE ET, À PARTIR DE CE POINT, TRACE DES LIGNES QUI TRAVERSENT TOUTE L'ASSIETTE.

PUIS DESSINE UN AUTRE POINT SUR LE BORD, ET RECOMMENCE L'OPÉRATION.



REFAIS-LE ENCORE UNE FOIS. ALLEZ, UNE DERNIÈRE FOIS !

MAINTENANT, DESSINE PAR-DESSUS

(TROIS) énormes ET BEAUX TRIANGLES.

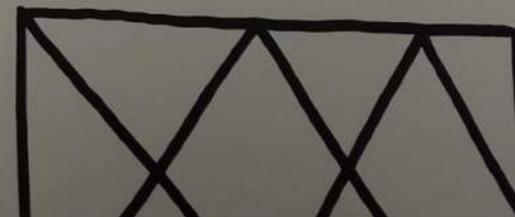
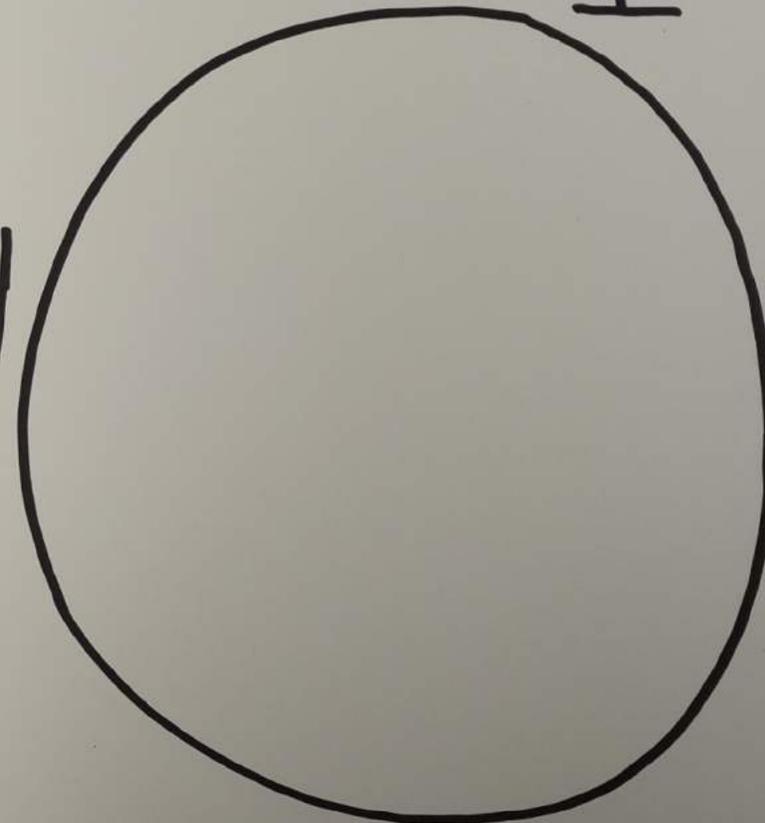


QUADRILLE L'INTÉRIEUR DE CES TRIANGLES DE GROS TRAIT BIEN ÉPAIS, PUIS COLORIE COMME TU VEUX.

PARSÈME TON GÂTEAU DE MINI-TRIANGLES POUR LA DÉCORATION.

DÉGUSTE

EN COMMENÇANT PAR LES POINTES, BIEN SÛR !

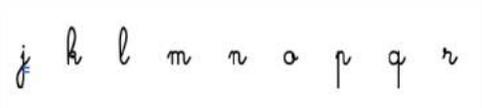


Tirer une lettre au hasard et bouger !

Préparez 9 petits morceaux de papier avec les lettres suivantes :

- pour les PS : J K L M N O P Q R

- pour les MS : j k l m n o p q r

- pour les GS : 

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 !

| J | K | L | M | N | O | P | Q | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Saute comme un kangourou pendant 10 secondes | Cours comme un lapin pendant 8 secondes | Fais 10 pas chassés | Debout, jambes écartées, fais semblant de t'asseoir 10 fois (squats) | Fais semblant de boxer pendant 10 secondes | Rampe comme un crocodile. | Mets-toi debout sur une jambe et reste sans bouger (flamant rose) 7 sec. | Fais semblant de nager le crawl en moulinant tes bras pendant 10 sec. | Roule |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |



Conseils aux parents

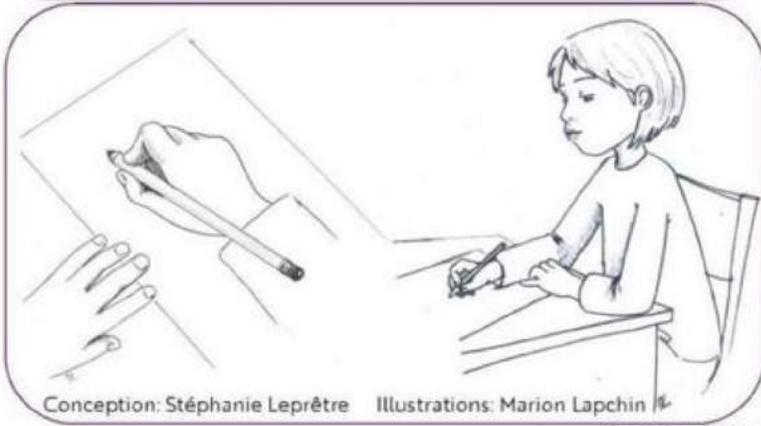
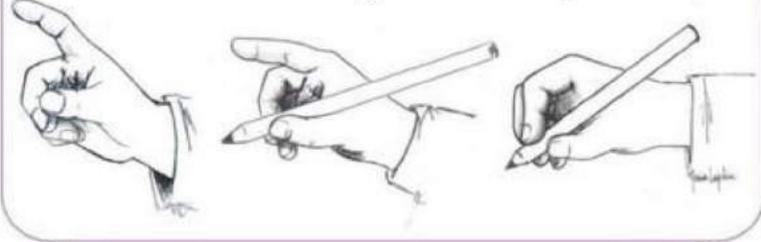
Lecture

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

- Petit escargot

- <https://www.youtube.com/watch?v=HGA-KW54K1I>

- A,B,C, D, je monte à l'escalier

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

- Savez-vous plantez les choux?

- https://www.youtube.com/watch?v=dIPEsGZk_24



- **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.**

