

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 mardi	page 4
Annexes : propositions activités	pages 5 à 14
Programme d'activités du jeudi	page 15
Annexes : propositions activités	pages 16 à 27
Programme d'activités du vendredi	page 28
Annexes : propositions activités	pages 29 à 37
Quelques conseils	pages 38 à 41





Mardi

Écouter des histoires

PS/MS/GS: Perdu, retrouvé https://www.dropbox.com/sh/ssj5yh5bpps671t/AACeGUzkuaBH4pUZkn_dMYJma?dl=0&preview=Perdu+Retrouv%C3%A9.mov

Jouer à un jeu mathématique

- PS: Donner 4 cadeaux à chaque doudou (cf. annexe 5)
- MS : Jeu de la chenille des formes (cf. annexe page 6)
- GS: Jeu du chemin des formes (cf. annexe page 7)

Écriture / langage

• PS : livre de devinettes (devinettes 1 à 5)

https://read.bookcreator.com/4t7F8DEqEcePOrYKVrV6jnCqXql2/d6dvyS_sQ8GAP23NyJGZlg?fbclid=lwAR1tAa1D7VoVoVUmOQ58Suk94qUQwr9k9QYg-KYf72nJkKBI7CzmEY 66rl

- MS: Devinettes des fruits et légumes (cf. annexes page 8 et page 9)
- GS : Phonologie : le son "G" (cf. annexes page 10 et page 11)

Graphisme

- PS: Tracer des croix (cf. annexe 12)
- MS/GS: Je pioche et je trace! (cf. annexe page 13)



Autres

Expérience scientifique : pourquoi faut-il utiliser du savon quand on se lave les mains ? (cf. annexe page 14)



PS: Donner 4 cadeaux à chaque doudou

Si besoin, faites poser les "cadeaux" sur la carte à points cidessous avant de les donner à un doudou.





MS : jeu de la chenille des formes

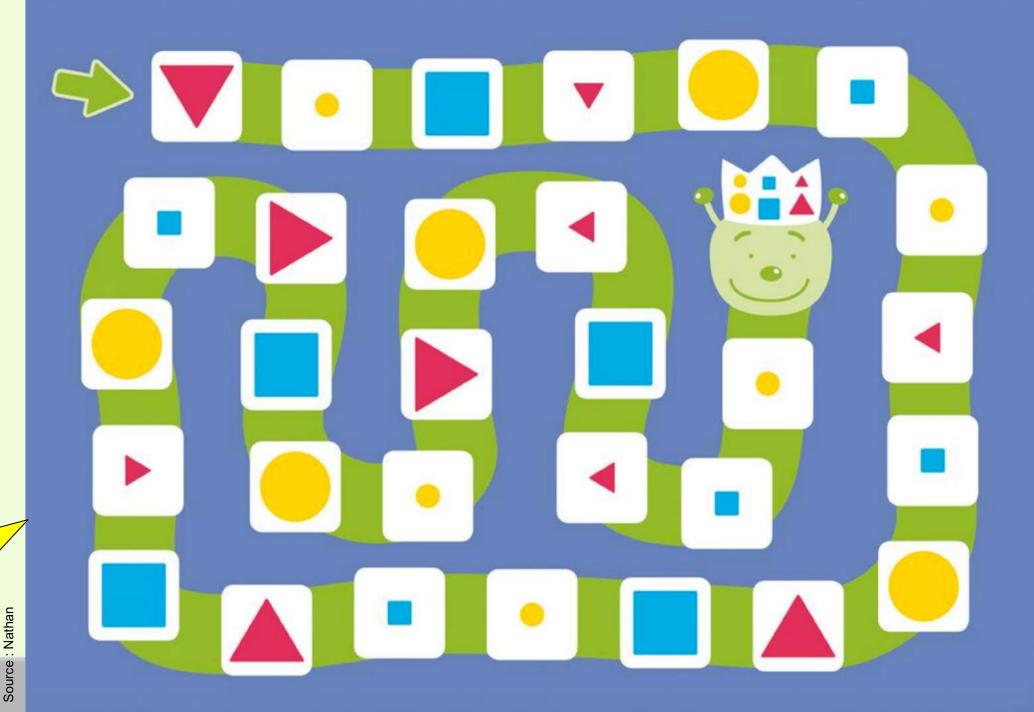
Matériel:

- 1 dé
- 1 jeton par joueur

Règle du jeu :

Lancer le dé et avancer son pion du nombre indiqué. Il faut décrire correctement la forme sur laquelle on s'arrête sinon on recule d'une case. Exemple : "un petit carré bleu", "un grand cercle jaune"... Le premier arrivé a gagné!

Vous pouvez imprimer ou jouer directement sur l'écran.



GS: jeu du chemin des formes

Matériel:

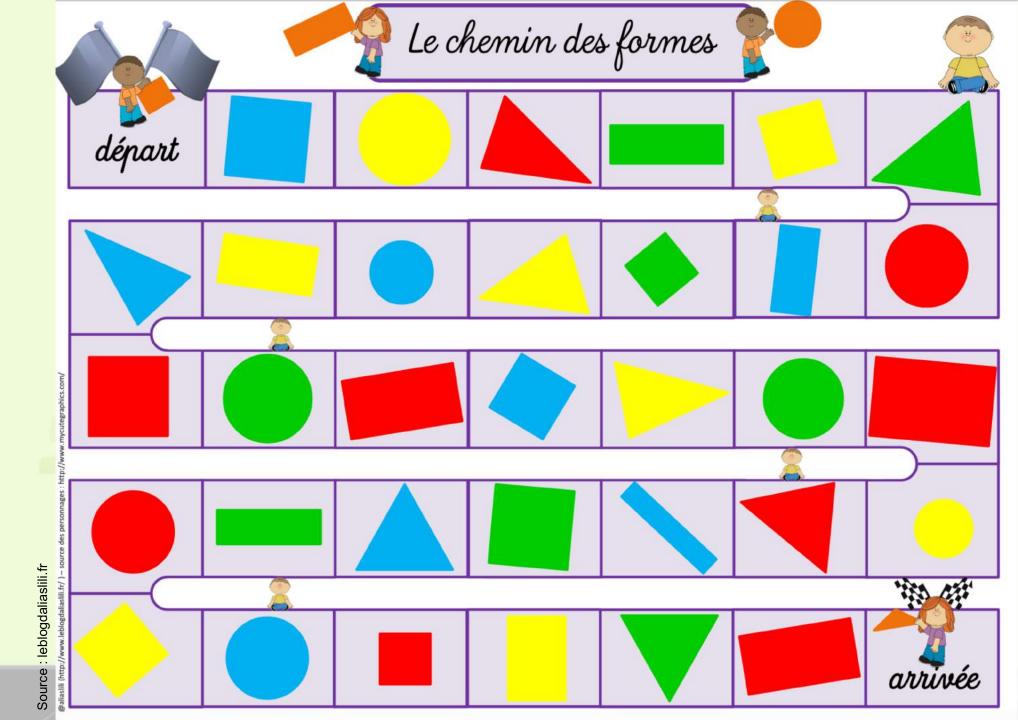
- 1 dé
- 1 jeton par joueur

Règle du jeu:

Lancer le dé et avancer son pion du nombre indiqué. Il faut décrire le plus précisément la forme sur laquelle on s'arrête sinon on recule d'une case.

Exemple: "un grand carré bleu", "un rectangle vert et fin "... Le premier arrivé a gagné!

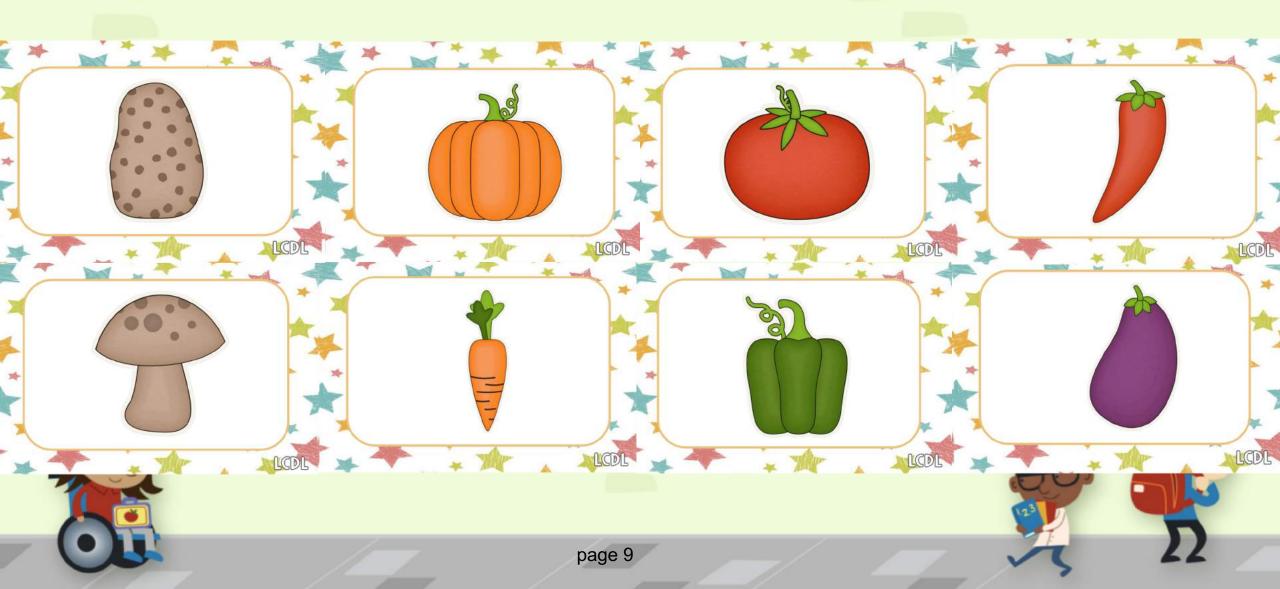
Vous pouvez imprimer ou jouer directement sur l'écran.



MS : devinettes des fruits et légumes



MS : solutions des devinettes des fruits et légumes



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



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



page 10

GS: réponses



Votre enfant doit montrer les mots :

- bague
- galette
- gomme
- guitare
- vague
- dragon
- toboggan
- guêpe
- gâteau
- aiguille
- goutte
- escargot
- règle
- pingouin

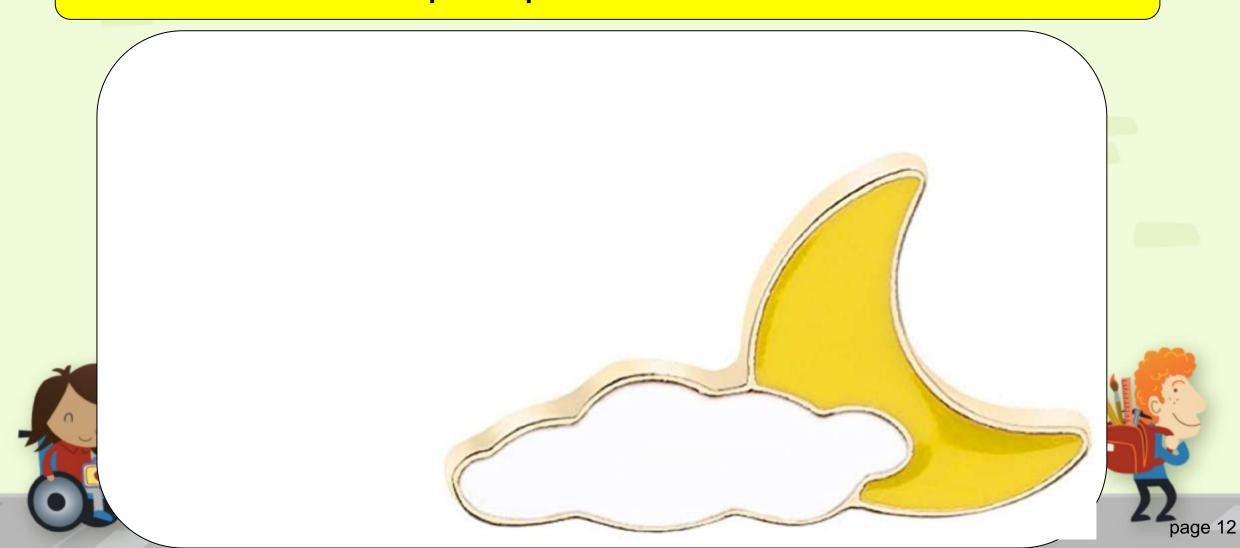




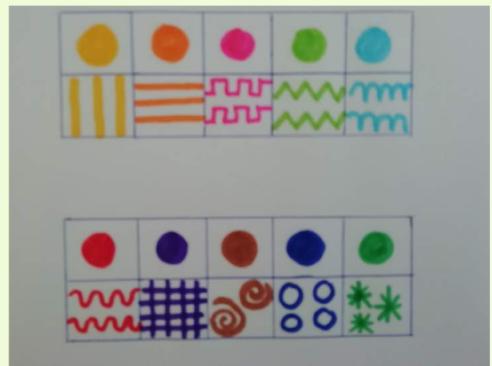
page 11

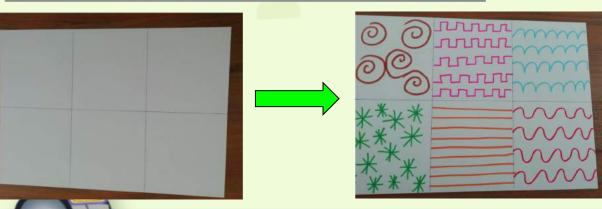
PS: Tracer des croix

Imprimez l'image ou dessinez une lune sur une feuille et demandez à votre enfant de tracer des croix pour représenter les étoiles.



MS/GS: je pioche et je trace!





Matériel à prévoir :

- Une feuille A4 sur laquelle vous tracez un quadrillage de 6 cases
- Des feutres: rouge, jaune, vert, bleu, orange, rose, marron, violet, noir placés dans un sac opaque

Déroulement :

- Chaque couleur correspond à un graphisme
- Demander à votre enfant de piocher un feutre sans regarder dans le sac.
- Tracer dans une case le graphisme correspondant à la couleur.
- Eliminer les couleurs utilisées au fur et à mesure





Expérience scientifique : Pourquoi faut-il utiliser le savon quand on se lave les mains ?



Matériel :

- 1 bassine remplie d'eau
- du poivre (= microbes)
- du liquide vaisselle

Comment?

- Saupoudrez la bassine remplie d'eau de "microbes". On observe : les microbes se promènent dans l'eau. Ils n'ont pas peur de l'eau.
- Ajoutez une goutte de liquide vaisselle au milieu de la bassine. Attention, il faut être très attentif, cela va très vite. Tous les microbes vont essayer de s'échapper très vite et se cacher dans les coins de la bassine. Ils ont peur ! Voilà pourquoi, quand on se lave les mains, il faut utiliser du savon.





Jeudi

Écouter des histoires

PS/MS/GS : Agathe: https://www.youtube.com/watch?v=H9N_LvaDQck

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Se repérer dans l'espace (cf. annexes page 16 et page 17)
- MS/GS : Jouer au jeu du bandeau (cf. annexes page 18 et modèles cartes page 19)

Écriture / langage

PS : Livre de devinettes (devinettes 6 à 10)

https://read.bookcreator.com/4t7F8DEqEcePOrYKVrV6jnCqXql2/d6dvyS_sQ8GAP23NyJGZlg?fbclid=lwAR1tAa1D7VoVoVUmOQ58Suk94qUQwr9k9QYg-KYf72nJkKBl7CzmEY 66rl

- MS: Lecture d'image (cf. annexe page 20)
- GS: Phonologie: LE SON "CH" (cf. annexes page 21 et page 22)

Graphisme

- MS : Réaliser des créneaux en pâte à modeler, avec des objets (cf. annexes page 23 et page 24)
- GS: Découper des rectangles et les coller pour réaliser des créneaux (cf. annexe page 25)

Autres

Faire du yoga, de la relaxation (cf. annexes page 26 et page 27)





PS : se repérer dans l'espace

Nous vous invitons tout d'abord à <u>bien travailler</u> par ce biais (corporellement) à partir du mobilier et jouets de votre enfant :

- Va te placer sous la chaise / Mets-toi entre l'armoire et le lit / Place toi derrière le vélo
- Puis dans un second temps votre enfant va placer un objet où vous lui demandez :
- Mets le ballon sur la chaise/ Mets la voiture rouge à côté de la verte
- Installe la cuillère entre l'assiette et le verre.

Ensuite, votre enfant va utiliser le vocabulaire :

- Je suis à l'intérieur du carton / Je suis à côté du chat
- Je vais mettre le ballon derrière le lit / Je mets l'assiette sur la table

Vous posez des questions, votre enfant répond en faisant une phrase et en utilisant le vocabulaire adéquat :

- « Où est le chat ? »
- « Le chat est à sous la table »

Cette partie va trouver beaucoup d'inspiration dans la vie quotidienne, que ce soit dans la cuisine ou dans les activités extérieures.

PS: se repérer dans l'espace (vocabulaire)

Lorsque votre enfant a bien intégré corporellement ce vocabulaire, on va pouvoir créer des petites scènes où votre enfant n'est plus acteur. Avec ses animaux, ses voitures, votre enfant va les placer selon vos consignes ou inversement.

Vous pouvez aussi faire verbaliser où se trouve la souris par rapport à la boîte et réaliser cette activité avec une peluche, un Playmobil et une boîte.



Ecole de Chrys

La souris est entre les cubes.



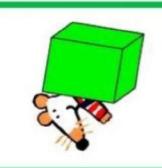
La souris est sur le cube.



La souris est devant le cube.



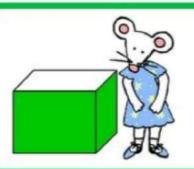
La souris est derrière le cube.



La souris est sous le cube.



La souris est dans le cube.



La souris est à côté du cube.



La souris est **à l'intérieur** du cube.



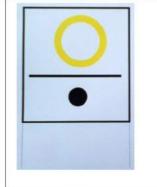
MS/GS: Jouer au jeu du bandeau

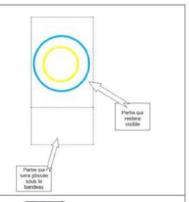
Jeu du bandeau : comment ça marche ?

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 cidessous)

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!



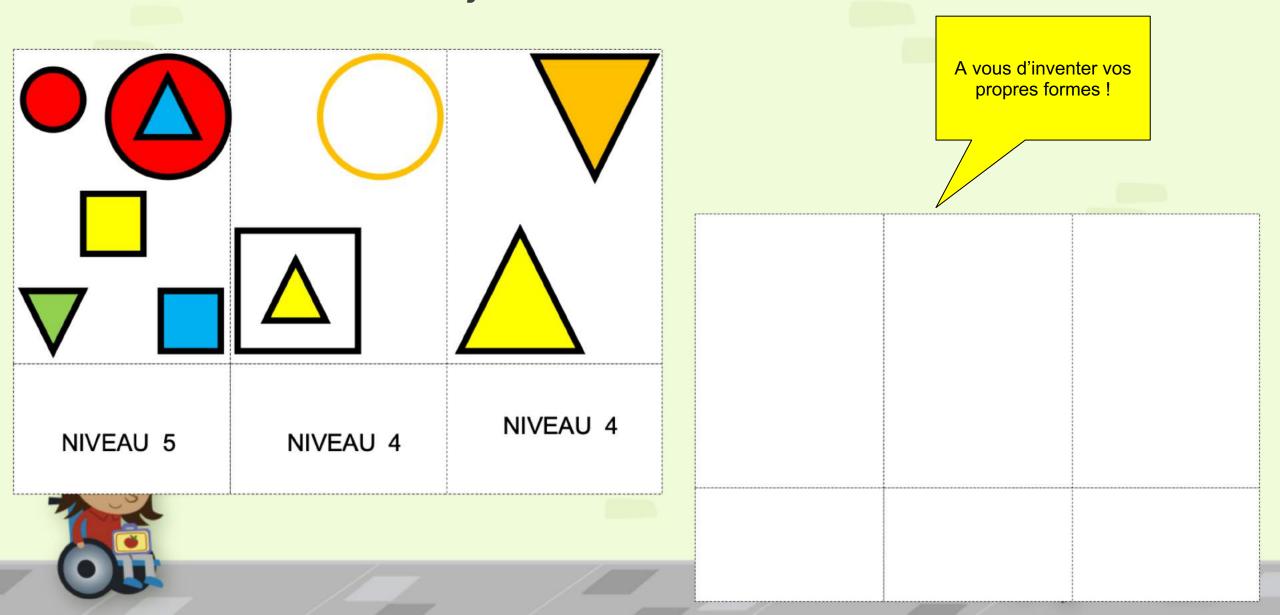


Idée : En famille, on peut jouer à deux (avec maman, avec papa, avec son frère ou sa sœur...) ou bien, si on est nombreux, faire DEUX EQUIPES.

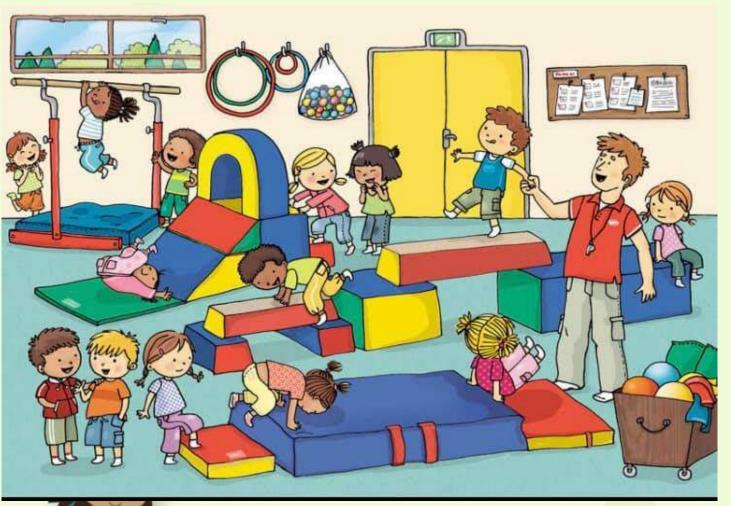
- Chaque équipe joue à tour de rôle en désignant à chaque fois son « dessinateur ».
- L'équipe marque 1 point si le dessin a été correctement reproduit dans le temps donné (à définir en famille!)

A VOUS DE JOUER!

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



Lecture d'image



Que font les enfants?

Est-ce qu'ils ont l'air d'être contents ? Comment le vois-tu ?

Est-ce qu'il n'y a que des enfants?

A ton avis, qui est le monsieur?

Qu'est-il en train de faire?

Combien de cerceaux sont accrochés au mur?

Que vois-tu à travers la fenêtre ?

Montre l'enfant qui a un tee-shirt bleu et blanc avec des rayures. Que fait-il ?

Si tu étais avec ces enfants, qu'est-ce que tu aurais envie de faire ?

Combien vois-tu de ballons?

A côté de la porte jaune, il y a des papiers accrochés au tableau. Combien en vois-tu?

Combien y a-t-il d'enfants?

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



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



GS: réponses



Votre enfant doit montrer les mots :

- champignon
- chaussure
- parachute
- vache
- chapeau
- chocolat
- chien
- bouche
- cheval
- cheminée
- chat
- chaise
- chaussettes

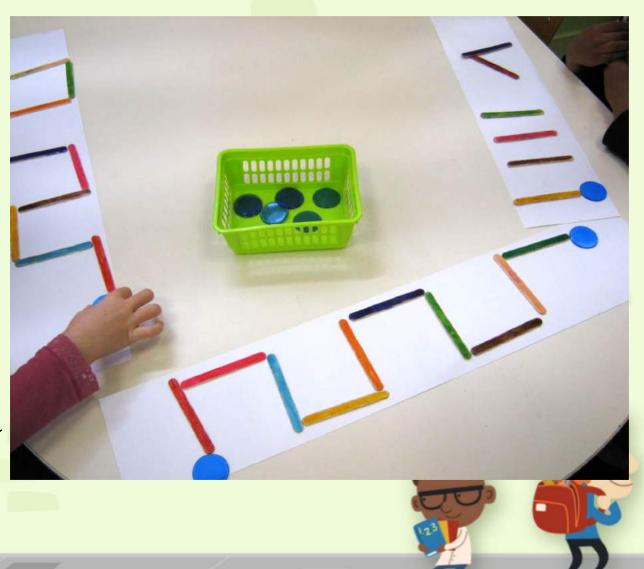


MS: réaliser des créneaux avec des objets, de la pâte à modeler



Définir le point de départ avec un jeton, puis réaliser les créneaux et finir avec un jeton pour marquer la fin. Vous pouvez utiliser des allumettes, cure-dents,





MS: modèle de créneaux

Votre enfant peut poser les objets et la pâte à modeler sur ce modèle si besoin.

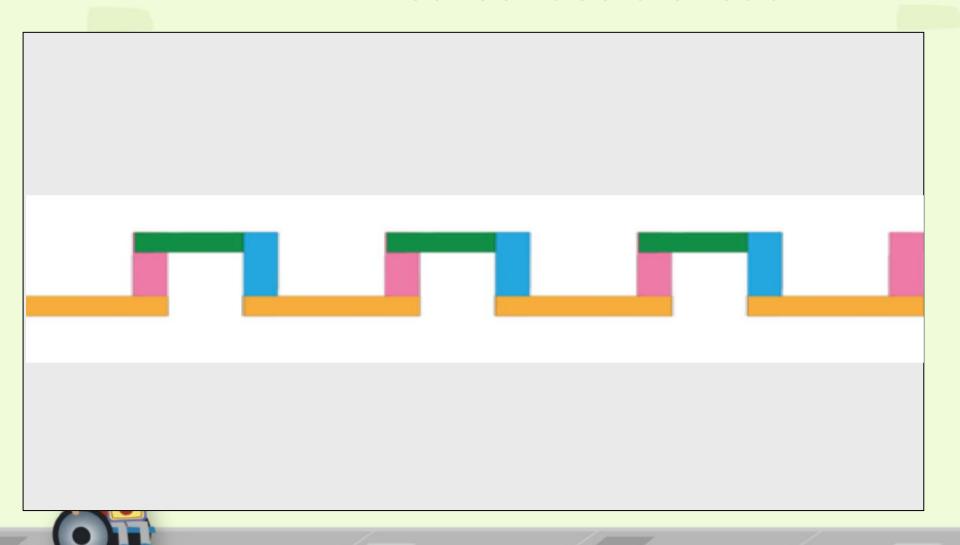








GS : découper des rectangles et les coller pour réaliser des créneaux



Positionne ta feuille dans le sens horizontal.
Découpe des rectangles en papier et colle-les sur ta feuille pour former des créneaux. Laisse de la place en haut et en bas

Garde ta feuille pour l'activité de vendredi.

des créneaux.



relaxation

Petit yoga

L'archer

La posture de l'archer améliore considérablement la concentration et l'estime de soi.



Tu es debout, bien droit, sans être raide. Les bras tout détendus le long du corps.



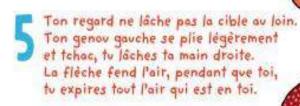
Tu te prépares à devenir un archer, beau et courageux. Tu écartes les bras pour préparer ton arc.



Tes jambes sont un peu écartées pour être plus solides. Tu plies ton bras droit, et tu relèves ton coude à la hauteur de tes épaules. Le pouce et l'index se touchent pour pincer la corde de ton arc imaginaire.



To te tournes sur le côté gauche en pivotant un peu le pied. Ton bras gauche est toujours bien tendu, ton regard fixe un point au loin. Tu prends une grande inspiration en étirant ta flèche vers l'arrière.





Puis, tu reviens, bien droit, bien fier.

Ta cible a été touchée car tu as bien visé.

Tu respires tranquillement

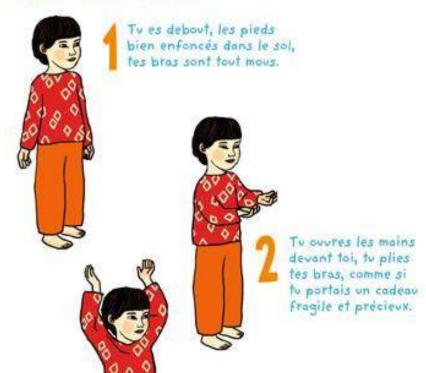
avant de recommencer de l'autre côté!



ne. Illustrations : Aya Green. Pomme d'Apr n°575

Le cadeau

La posture du cadeau permet l'étirement de tout le dos et fortifie les bras. Elle valorise aussi la joie de donner et favorise l'estime de soi.









Vendredi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS: Pourquoi: https://www.youtube.com/watch?v=5cVSmGS8i9Q
- GS: Le train des souris: https://www.youtube.com/watch?v=LipiDSIq7-s

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Compléter un algorithme avec les objets de la maison (cf. annexe page 29)
- MS: Résoudre des problèmes (cf. annexes page 30 et page 31)
- GS: Situer les nombres de 1 à 20 sur la bande numérique https://learningapps.org/9990976

Écriture / langage

• PS : Livre de devinettes (devinettes 11 à 15)

https://read.bookcreator.com/4t7F8DEqEcePOrYKVrV6jnCqXql2/d6dvyS sQ8GAP23NyJGZlg?fbclid=lwAR1tAa1D7VoVoVUmOQ58Suk94qUQwr9k9QYg-KYf72nJkKBI7CzmEY 66rl

- MS: Retrouver son prénom en écriture scripte (cf. annexe page 32)
- GS: Phonologie: à la chasse aux sons (cf. annexe page 33)

Graphisme

- PS: Découper sur des bandes de moins en moins larges (cf. annexe page 34)
- MS: Tracer des créneaux (cf. annexe page 35)
- GS: Tracer le contour de créneaux (cf annexe page 36)

Autres

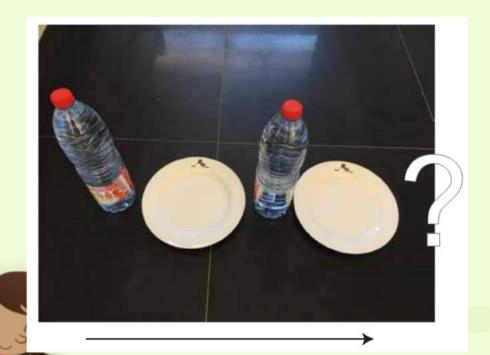
Tirer une lettre au hasard et bouger! (cf. annexe page 37)





PS : compléter un algorithme avec les objets de la maison

Proposez à votre enfant de poursuivre à son tour les compositions suivantes avec les objets de la maison :









MS: résoudre des problèmes (les solutions sont sur la page suivante)



Combien y a-t-il de princes cachés derrière la barrière ?



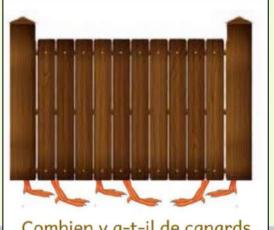
Combien y a-t-il de fillettes cachées derrière la barrière ?



Combien y a-t-il de chats cachés derrière la barrière ?







Combien y a-t-il de canards cachés derrière la barrière ?



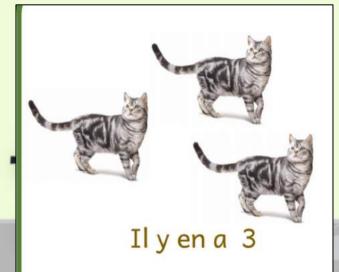
Combien y a-t-il de canards cachés derrière la barrière ?

MS : solutions des problèmes













MS: retrouver son prénom en écriture scripte

Ecrivez le prénom de votre enfant en lettres minuscules (scriptes) 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.





GS: A la chasse aux sons

Préparer les objets suivants sur une table : bouteille, banane, dé, café, gomme, jouet, colle, livre, tomate, panier, yaourt, ciseaux

Chanter le son "L" (attention, ne pas dire qu'on cherche la lettre L. On parle bien de son, on va prononcer "le"). Votre enfant va devoir vous montrer un objet qui contient le son demandé. Réponse attendue : colle / livre

Continuer avec les sons suivants :

Son "M": prononcer "me" réponse : gomme / tomate Son "B": prononcer "be" réponse : bouteille / banane

Son "Z" : prononcer "ze" réponse : ciseaux

Son "D": prononcer "de" réponse : dé

Son "T": prononcer "te" réponse : tomate / yaourt

Son "F": prononcer "fe" réponse : café

Son "S": prononcer "se" réponse : ciseaux

Son "R": prononcer "re" réponse : yaourt

Son "G" : prononcer "gue" réponse : gomme

Son "J": prononcer "je" réponse : jouet

Son "K": prononcer "que" réponse : café / colle

Son "N": prononcer "ne" réponse : banane / panier

Sion "L": prononcer "le" réponse : colle / livre



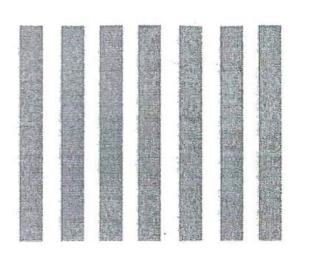
PS : découper sur des bandes de moins en moins larges

Découper verticalement

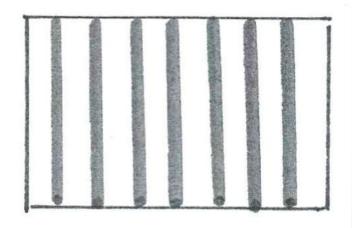
Découper de bas en haut en restant dans la bande grise large de 3 cm (sens: largeur de feuille)



Découper de bas en haut en Découper de bas en haut en restant dans la bande grise large de 2 cm (sens: largeur de feuille)



restant dans la bande grise large de 1 cm (sens: largeur de feuille).

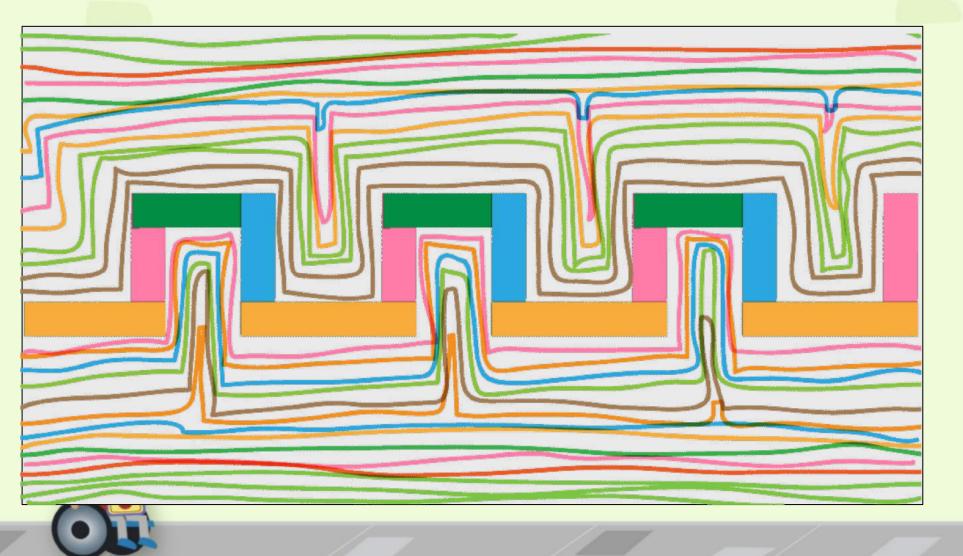






Créneaux MS

GS: tracer le contour de créneaux



Reprends ta feuille avec les créneaux que tu as collés hier.

Trace le contour des créneaux en changeant de couleur à chaque fois.



Tirer une lettre au hasard et bouger!

Préparez 9 petits morceaux de papier avec les lettres suivantes :

pour les PS: STUVWXYZ

- pour les MS: s t u v w x y z

- pour les GS: stu v w x y z

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 cicontre. N'hésitez pas à jouer plusieurs fois!

S	Т	U	V	W	X	Υ	Z
Saute en faisant un tour complet. Tu peux le faire 3 fois	Fais 5 sauts à cloche- pied	Fais 10 sauts pieds joints en reculant	Fais 3 sauts pieds joints, 3 sauts à cloche- pied et encore 3 sauts pieds	Cours comme un zèbre pendant 10 secondes	Fais 5 sauts pieds joints en te déplaçant comme un crabe, sur le côté	Vole pendant 10 secondes.	Fais 3 pompes.
G			joints B+T+B	M	Yes Yes	°.	FA





Conseils aux parents

Lecture

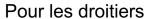
Ouvrir les liens pour écouter et regarder les albums

- 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.











Pour les gauchers





- Des liens pour chanter avec les enfants
 - Alouette, gentille alouette

https://www.youtube.com/watch?v=L hFw cWg9U

-Vole, vole, vole papillon

https://www.youtube.com/watch?v=1kq88XtHOEA

- Tête, épaules, genoux et pieds

https://www.youtube.com/watch?v=wS1uofMBNoA





• 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.



