

# L'école à la maison

## Semaine 3



## 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 7
<b>Programme d'activités du mardi</b> .....	page 8
Annexes : propositions activités .....	pages 9 à 13
<b>Programme d'activités du jeudi</b> .....	page 14
Annexes : propositions activités .....	pages 15 à 20
<b>Programme d'activités du vendredi</b> .....	page 21
Annexes : propositions activités .....	pages 22 à 27
<b>Quelques conseils</b> .....	pages 28 à 31



# Lundi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : La moufle [https://www.youtube.com/watch?v=z\\_qA-QjgxIk&list=PL73KKZ6ZNZZFJfY0btNA2ie2gCEn7EltF](https://www.youtube.com/watch?v=z_qA-QjgxIk&list=PL73KKZ6ZNZZFJfY0btNA2ie2gCEn7EltF)
- GS : des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : Trouver des objets de forme ronde dans la maison
- MS : Trouver 3 objets ronds, 3 de forme carrée, 3 de forme rectangulaire, 3 de forme triangulaire dans la maison
- GS : Faire une dictée de nombres de 1 à 15 avec ou sans aide d'une bande numérique

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

## Écriture / langage

- PS/MS/GS : Principe du time's up : choisir 5 objets de la maison (tous les jours) (cf. annexe page 5)
  - 1<sup>ère</sup> manche : les décrire pour permettre à votre enfant de deviner Ex : c'est un objet qu'on utilise pour boire
  - 2<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots mais ne dire qu'un seul mot pour faire deviner Ex : boire
  - 3<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots et mimer
- GS : Phonologie : chercher un mot qui commence par le son "f" (exemple : fourmi, fourchette, fleur...)
- GS : Trouver si un mot commence par UN ou UNE <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/un-une.php>

## Graphisme

- PS : placer des pinces à linge sur le rebord d'un saladier en utilisant que le pouce et l'index pour "pincer" (cf. annexe page 6)
- MS: tracer des lignes sinueuses sur une feuille, ardoise avec inducteur (cf annexe page 7)

## Autres

Parcours : suivre un chemin en transportant un fruit de la dinette dans une cuillère sans le faire tomber



# PS/MS/GS : Time's up

Propositions de mots à faire deviner

LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
<ul style="list-style-type: none"><li>- chaussures, tortue, verre, lit, avion</li><li>- téléphone, chaise, oiseau, livre, clé</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- pull, livre, fleur, girafe, chapeau</li><li>- manteau, camion, poupée, chaise, bouteille</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- table, couteau, chien, ordinateur, arrosoir</li><li>- pizza, singe, moto, yaourt, écharpe</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- vélo, ballon, chat, assiette, brosse à dent</li><li>- crayon, ciseaux, salade, trottinette, docteur</li></ul>



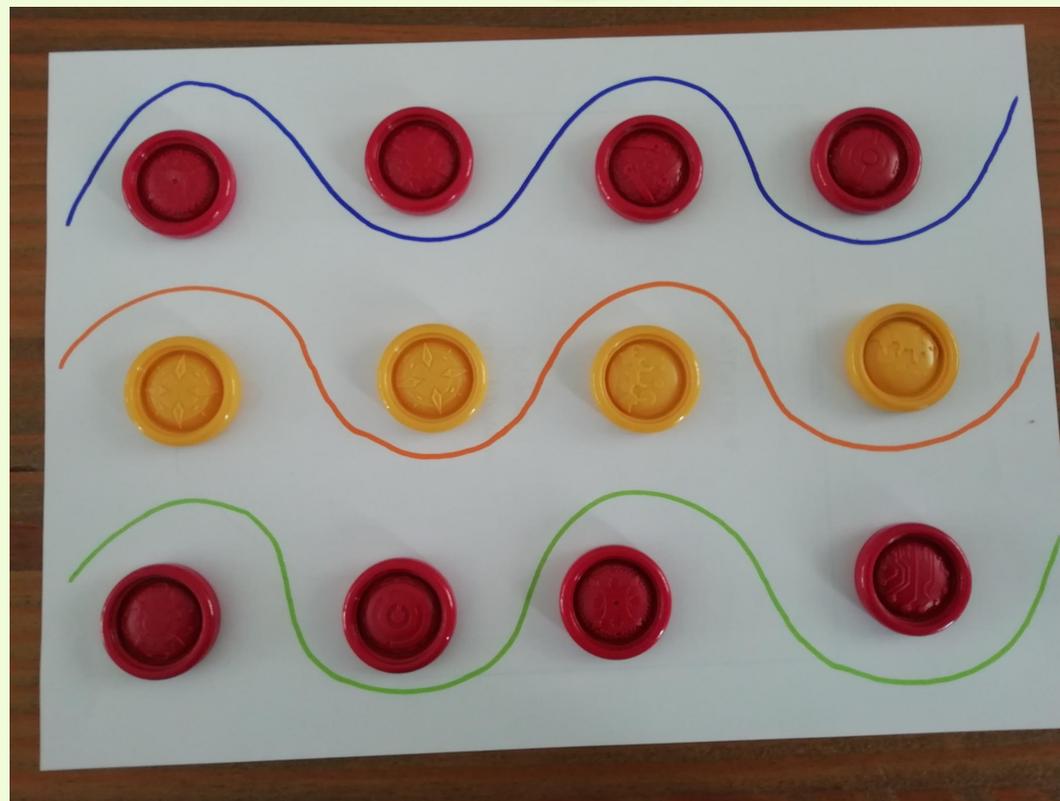
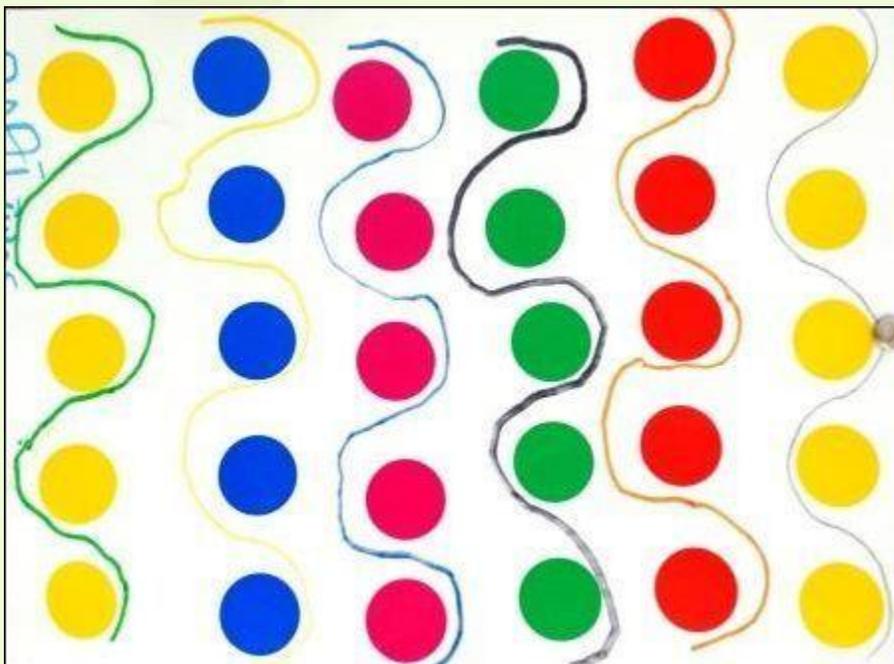
PS : placer des pinces à linge sur le rebord d'un saladier en utilisant que le pouce et l'index pour "pincer"



Veiller à n'utiliser que le pouce et l'index pour "pincer" la pince à linge



- MS : tracer des lignes sinueuses sur une feuille, ardoise avec inducteur



# Mardi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Chapeau rond rouge <https://www.youtube.com/watch?v=tbfNylP2BeA>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS/GS : aller chercher le bon nombre d'objets (cf. annexes page 9)

## Écriture / langage

- PS/MS/GS : Principe du time's up : choisir 5 objets de la maison (tous les jours) (cf.annexe page 5)
  - 1<sup>ère</sup> manche : les décrire pour permettre à votre enfant de deviner Ex : c'est un objet qu'on utilise pour boire
  - 2<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots mais ne dire qu'un seul mot pour faire deviner Ex : boire
  - 3<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots et mimer
- MS : écrire la phrase "C'EST LE PRINTEMPS" à l'aide d'un modèle (cf. annexe page 10)
- GS : modeler les lettres cursives n, m, v, w en pâte à modeler ou pâte à sel ( cf. annexe page 11)

## Graphisme

- PS : tracer des ronds et des soleils sur une feuille/une ardoise en respectant le sens du cercle (cf. annexe page 12)
- MS/GS : dessiner une fleur en suivant un pas à pas (cf annexe page 13)

## Autres

Parcours : suivre un chemin en transportant un fruit de la dinette dans une cuillère sans le faire tomber



# PS/MS/GS : Aller chercher le bon nombre d'objets

- Placer des objets (playmobil, crayons, légos au choix) à quelques mètres de l'enfant.
- Demander à l'enfant d'aller chercher une quantité d'objets (entre 1 et 3 pour les PS, entre 1 et 5 pour les MS, entre 1 et 10 et au delà pour les GS)
- Pour désigner la quantité, vous pouvez utiliser les doigts, les chiffres ou les constellations du dé.
- L'enfant doit mémoriser la quantité et rapporter la quantité demandée.



MS : écrire la phrase : “C’EST LE PRINTEMPS” à partir d’un modèle

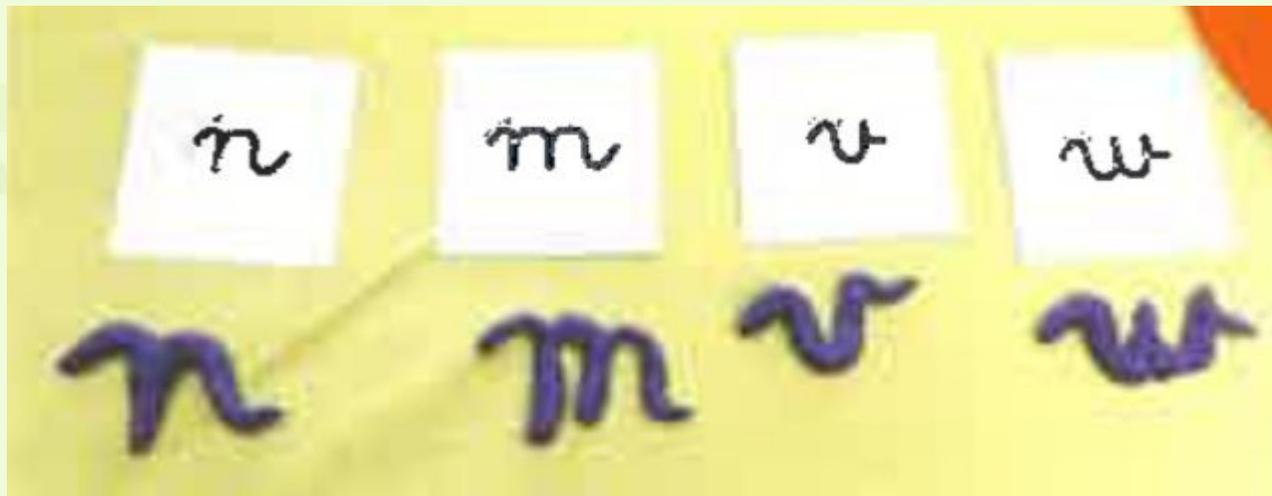
C’ EST LE PRINTEMPS



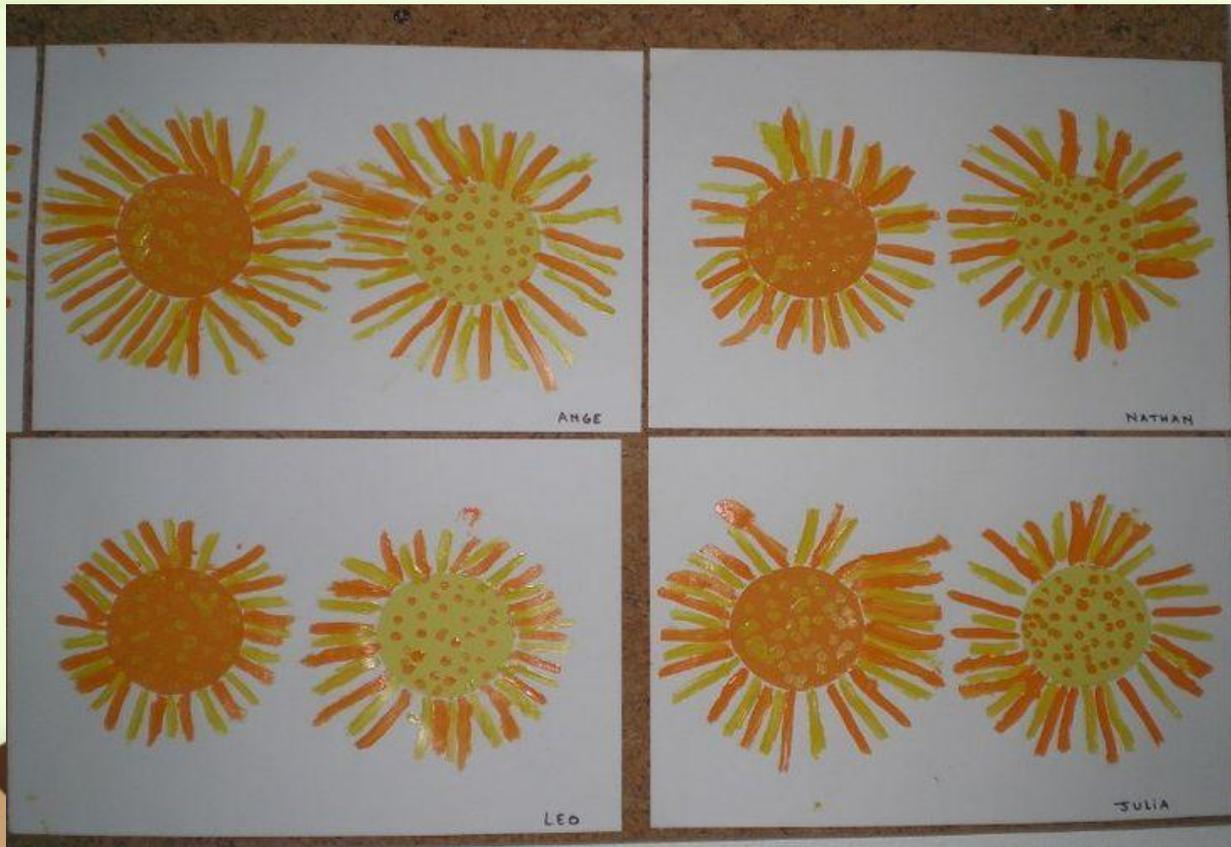
# GS : modeler les lettres cursives n, m, v, w



Source : "Vers l'écriture GS" Accès Editions



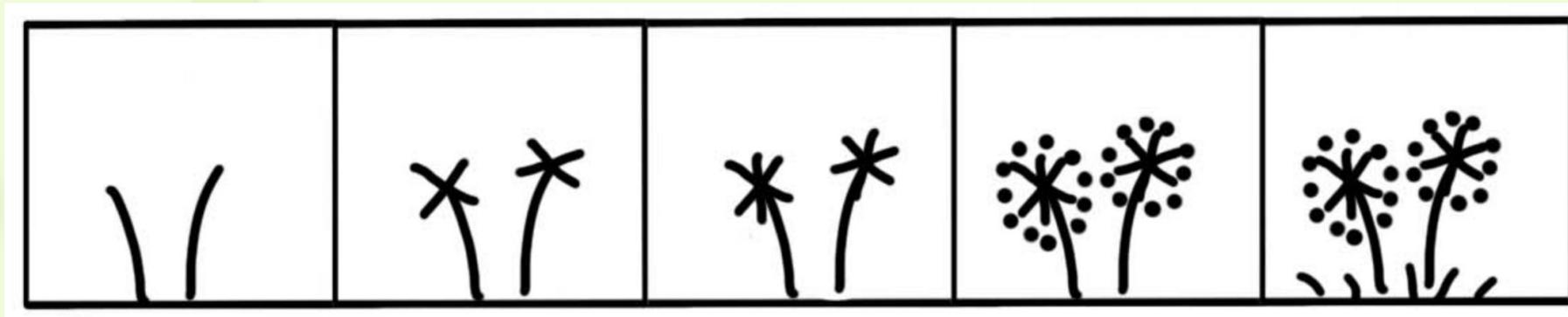
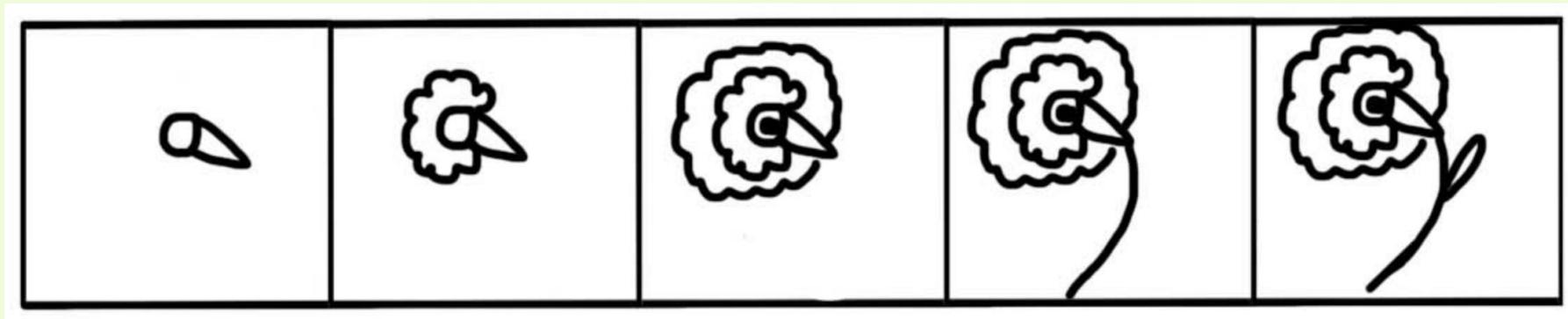
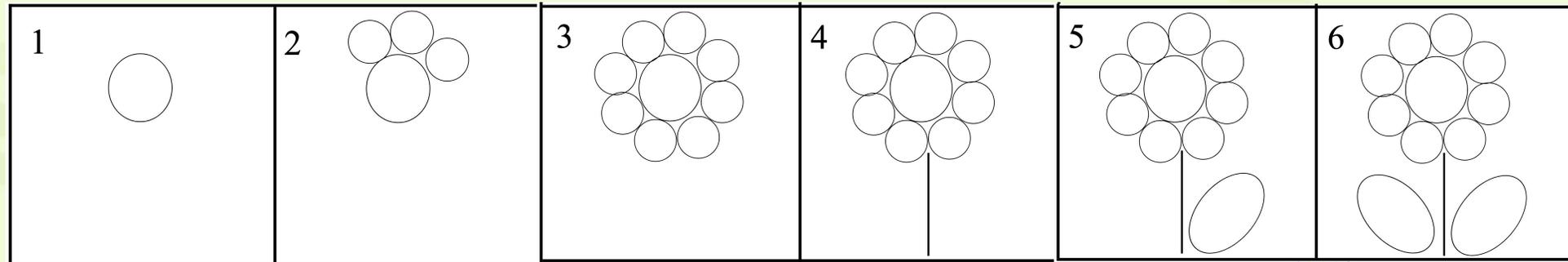
PS : dessiner des ronds et des soleils (feutres, peinture, craies...) en respectant le sens du cercle



Sens du cercle



# MS/GS : dessiner une fleur en suivant un pas à pas



# Jeudi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Bon appétit monsieur lapin : <https://www.youtube.com/watch?v=ZOVyO-vjHIM>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : faire des empreintes de formes géométriques dans la pâte à modeler (cf. annexe page 15)
- MS : remettre dans l'ordre les cartes d'un jeu traditionnel (de 1 à 6) (cf annexe page 16)
- GS : Ordonner la suite des nombres <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/suite-numerique-jusqu-a-10.php>

## Écriture/ langage

- PS/MS/GS : Principe du time's up : choisir 5 objets de la maison (tous les jours) (cf. annexe page 5)
  - 1<sup>ère</sup> manche : les décrire pour permettre à votre enfant de deviner Ex : c'est un objet qu'on utilise pour boire
  - 2<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots mais ne dire qu'un seul mot pour faire deviner Ex : boire
  - 3<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots et mimer
- PS : Ecrire son prénom avec des lettres mobiles et un modèle (cf.annexe page 17)
- GS : Phonologie : dans une liste de mots, faire trouver tous ceux qui commencent par le son "f" (exemple : fourmi - assiette - chou - farine - pomme...)
- GS : écrire la lettre n en cursive ( cf. annexe page 18)

## Graphisme

- MS : réaliser des fleurs en traçant des ponts (annexe page 19)
- GS : rejoindre 2 points à la règle (cf. annexe page 20)

## Autres

Parcours : suivre un chemin en transportant un fruit de la dinette dans une cuillère sans le faire tomber



PS : faire des empreintes de formes géométriques dans la pâte à modeler



MS : remettre dans l'ordre les cartes d'un jeu traditionnel  
(de 1 à 6)



# PS : écrire son prénom avec des lettres mobiles et un modèle



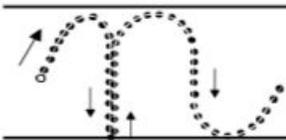
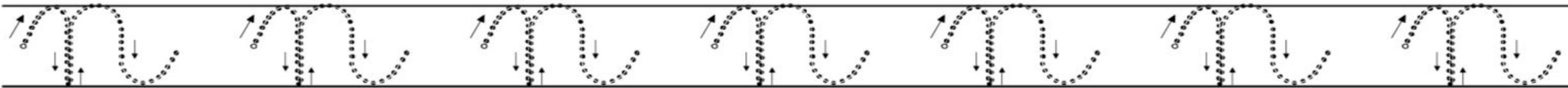
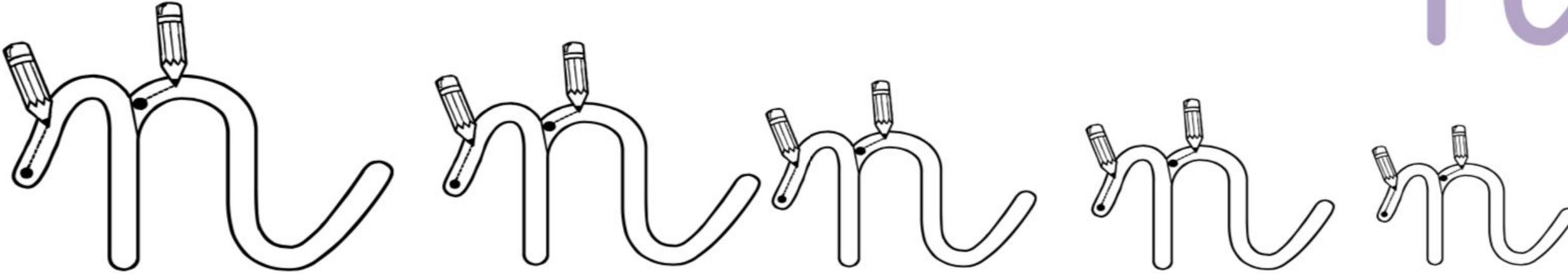
Vous pouvez utiliser les lettres du Scrabble, des lettres aimantées ou alors découper des petits carrés et écrire les lettres dessus.

En cas de réussite, vous pouvez faire les prénoms des copains de la classe ou des membres de la famille...



GS

m



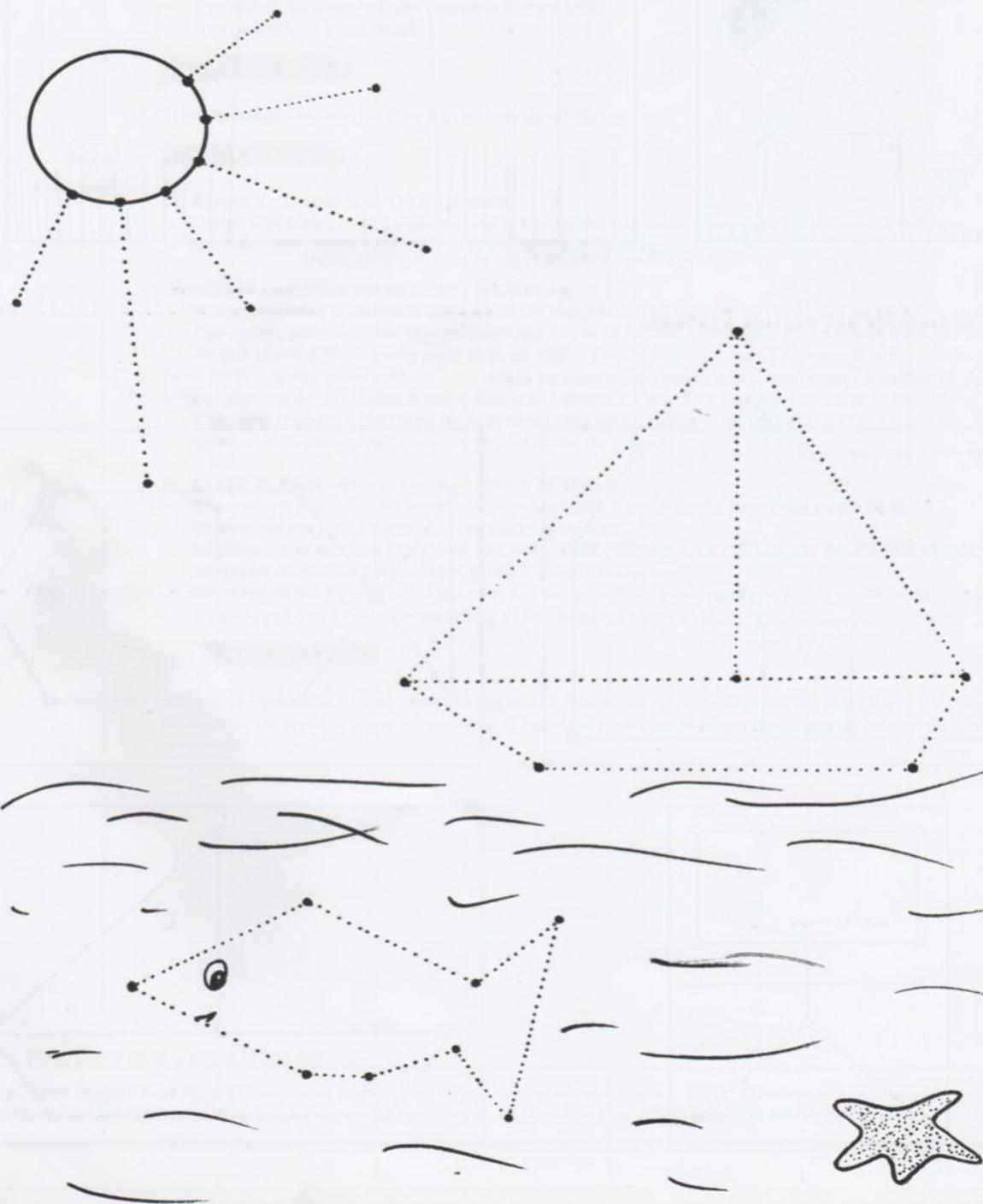
# MS : tracer des fleurs en traçant des ponts

Placer un cercle, puis tracer des ponts tout autour en changeant de couleur.



# GS : rejoindre 2 points à la règle

Source : Vers les maths GS Accès Editions



# Vendredi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Bon appétit monsieur renard <https://www.youtube.com/watch?v=vhNYVygjJAo>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : Construire des tours de légo selon la quantité demandée
- MS : jouer à la bataille avec les cartes d'un jeu traditionnel . (N'utiliser que les cartes de 1 à 6) (cf. annexe page 22)
- GS : compléter une suite de nombres (cf. annexe page 23)

## Écriture / langage

- PS/MS/GS : Principe du time's up : choisir 5 objets de la maison (tous les jours) (cf. annexe page 5)
  - 1<sup>ère</sup> manche : les décrire pour permettre à votre enfant de deviner Ex : c'est un objet qu'on utilise pour boire
  - 2<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots mais ne dire qu'un seul mot pour faire deviner Ex : boire
  - 3<sup>ème</sup> manche : reprendre les mêmes mots et mimer
- MS : écrire les lettres B D J P R U (cf. annexe page 24)
- GS : écrire la lettre m en cursive (cf. annexe page 25)

## Graphisme

- PS : placer des pinces à linge sur les rebords d'un saladier en utilisant que le pouce et l'index pour "pincer" (cf. annexe page 6)
  - MS : réaliser des fleurs en pâte à modeler, pâte à sel ... (cf. annexe page 26)
  - GS : Tracer une toile d'araignée à la règle (cf. annexe page 27)



Parcours : suivre un chemin en transportant un fruit de la dinette dans une cuillère sans le faire tomber

## Autres



# MS : jouer à la bataille

## Comment jouer une partie de Bataille ?

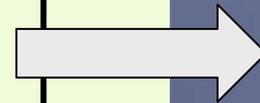
Les joueurs ne doivent pas regarder les cartes qu'ils ont en leur possession.

Les joueurs dévoilent, une seule carte à la fois, mais en même temps à l'adversaire.

Celui qui a la plus haute carte remporte et il ramasse les deux cartes et on recommence le jeu.

Une bataille se produit lorsque les deux cartes découvertes sont les mêmes. Par exemple, si les deux joueurs ont la carte 3 en même temps, une bataille commence. Il faut alors placer une carte à l'envers sur les cartes sorties puis rejouer. Le gagnant est celui qui a la carte la plus forte.

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a remporté toutes les cartes.



# GS : compléter une suite de nombres

8	9			12			
---	---	--	--	----	--	--	--

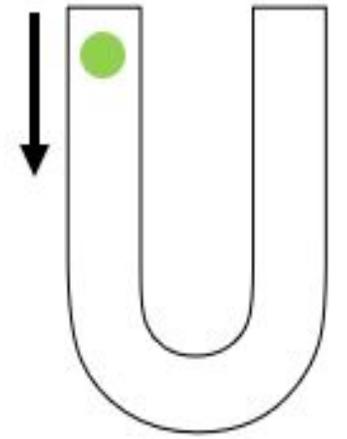
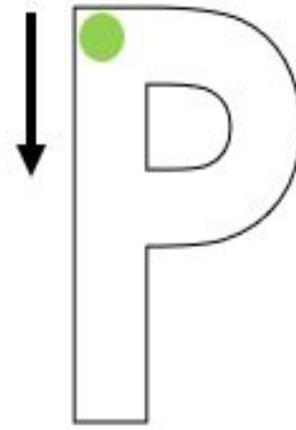
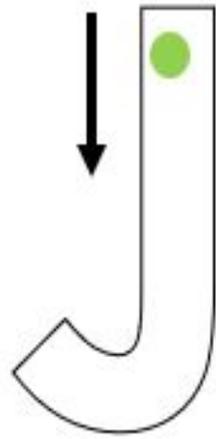
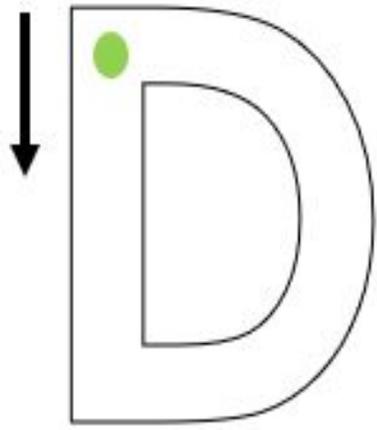
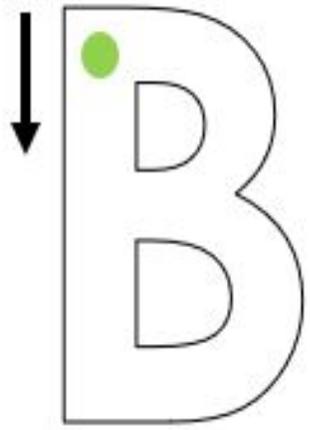
10	11			
----	----	--	--	--

7				11
---	--	--	--	----

9				
---	--	--	--	--

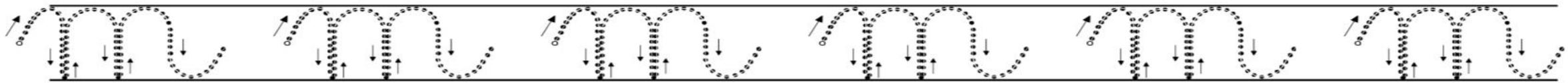
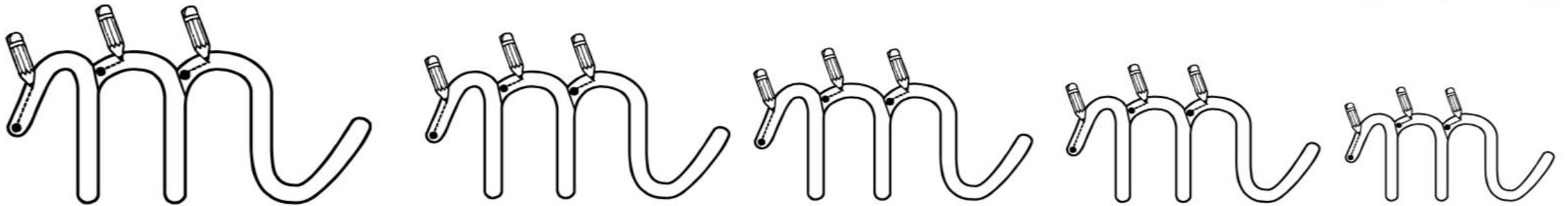


MS



GS

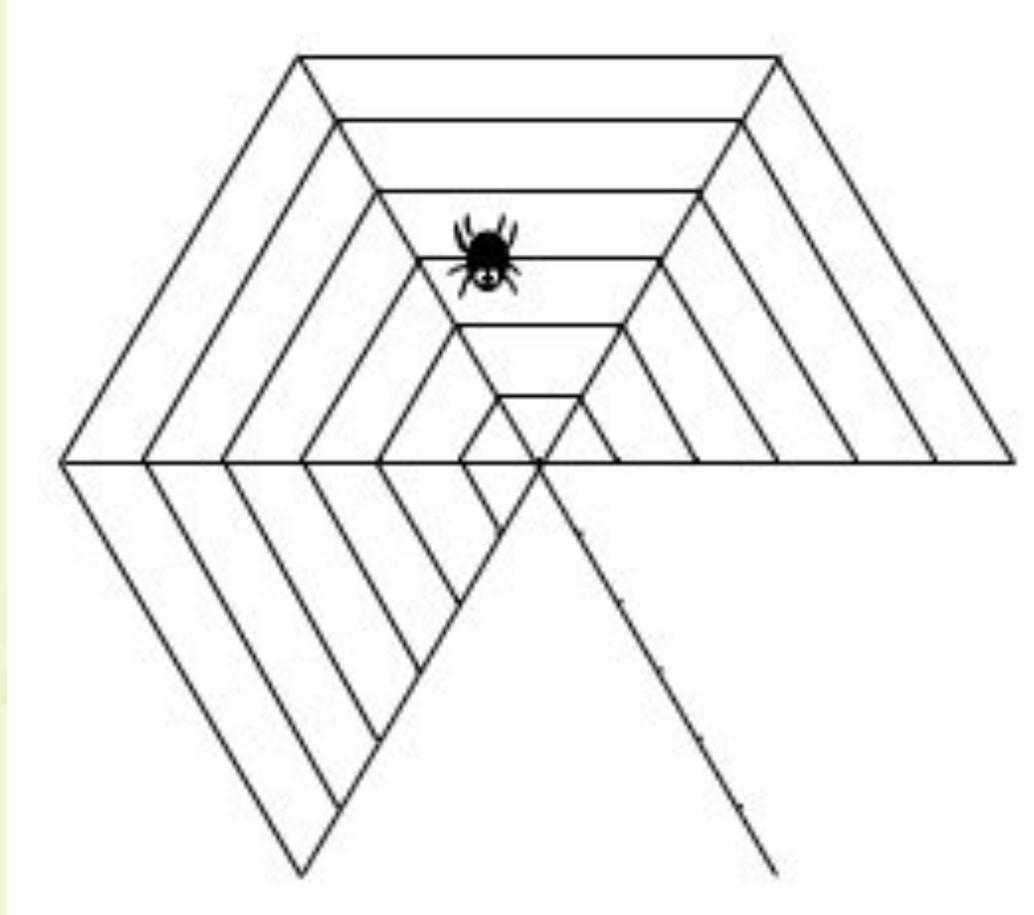
m



MS : Réaliser des fleurs en pâte à modeler, pâte à sel...



# GS : tracer une toile d'araignée à la règle



# Conseils aux parents

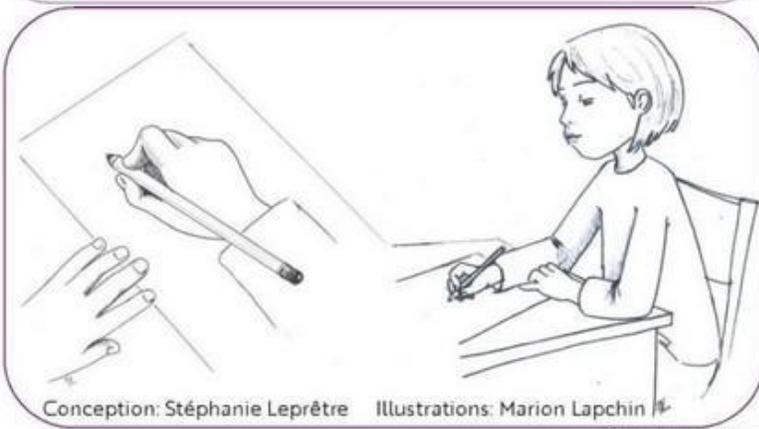
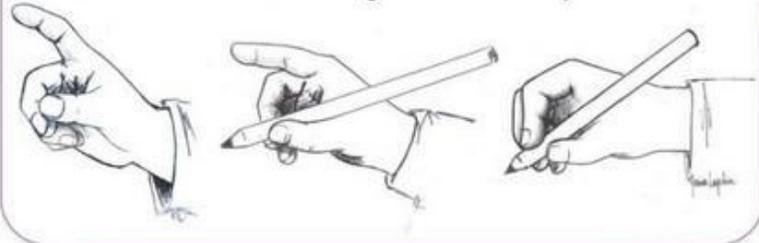
## Lecture

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.

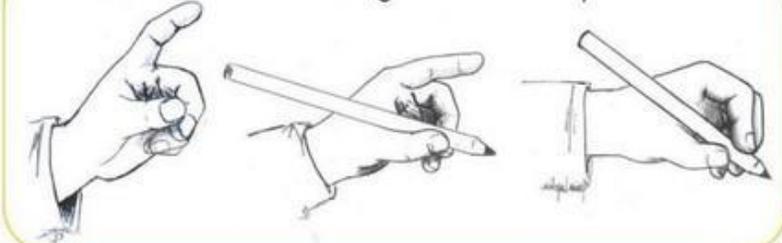


# tenue de crayon et posture



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

# tenue de crayon et posture



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



- Des liens pour chanter avec les enfants

- Il pleut bergère

- <https://www.youtube.com/watch?v=5KljaV251o0>

- Olele moliba makasi

- <https://www.youtube.com/watch?v=wleM4PM7aZw>

- Pomme de reinette

- <https://www.youtube.com/watch?v=pwGR7vpQVCo>



- **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.**

