

# L'école à la maison

## Semaine 4



## 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 19
<b>Programme d'activités du mardi</b> .....	page 20
Annexes : propositions activités .....	pages 21 à 29
<b>Programme d'activités du jeudi</b> .....	page 30
Annexes : propositions activités .....	pages 31 à 36
<b>Programme d'activités du vendredi</b> .....	page 37
Annexes : propositions activités .....	pages 38 à 44
<b>Quelques conseils</b> .....	pages 45 à 48



# Lundi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Tournicotte (M. Bonniol) <https://www.youtube.com/watch?v=R6KI2y7xlqY>
- GS : des histoires à écouter en podcast : <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS : Reconstituer les paires de chaussettes (cf annexe page 5)
- MS : Jouer au jeu des immeubles (cf. annexe page 6)
- GS : résoudre un problème (cf. problèmes annexe page 7 et solutions page 8)

## Écriture / langage

- PS : Compréhension orale et graphisme : dessiner en respectant des étapes (Pour dessiner un bonhomme de Maurice Carême) (cf annexe pages 9 et solution page 10) <https://griboullages84.skyrock.com/3064109395-Pour-dessiner-un-bonhomme-MauriceCareme.html>
- MS : Compréhension orale et graphisme : dessiner en respectant des étapes (Drôle de bobine) : Le lapin (cf annexe page 11 et solution page 12) <http://ekldata.com/lavieenclasse.eklablog.com/perso/oral/droles-bobines.compressed.pdf>
- GS : Phonologie : chercher un mot qui commence par le son "r" (exemple : renard, rouler, robinet, repas...)
- GS : Écrire la lettre v en cursive (cf. annexe page 13)

## Graphisme

- PS : placer des élastiques sur un cylindre en utilisant une main (cf annexe page 14)
- MS : découper les lignes verticales et obliques (cf annexe page 15 et modèles pages 16 et 17)
- GS : réaliser des boucles descendantes en pâte à modeler, avec des morceaux de laine (cf. annexe page 18)

## Autres

Jouer au jeu de l'oie de la forme (cf. annexe page 19)



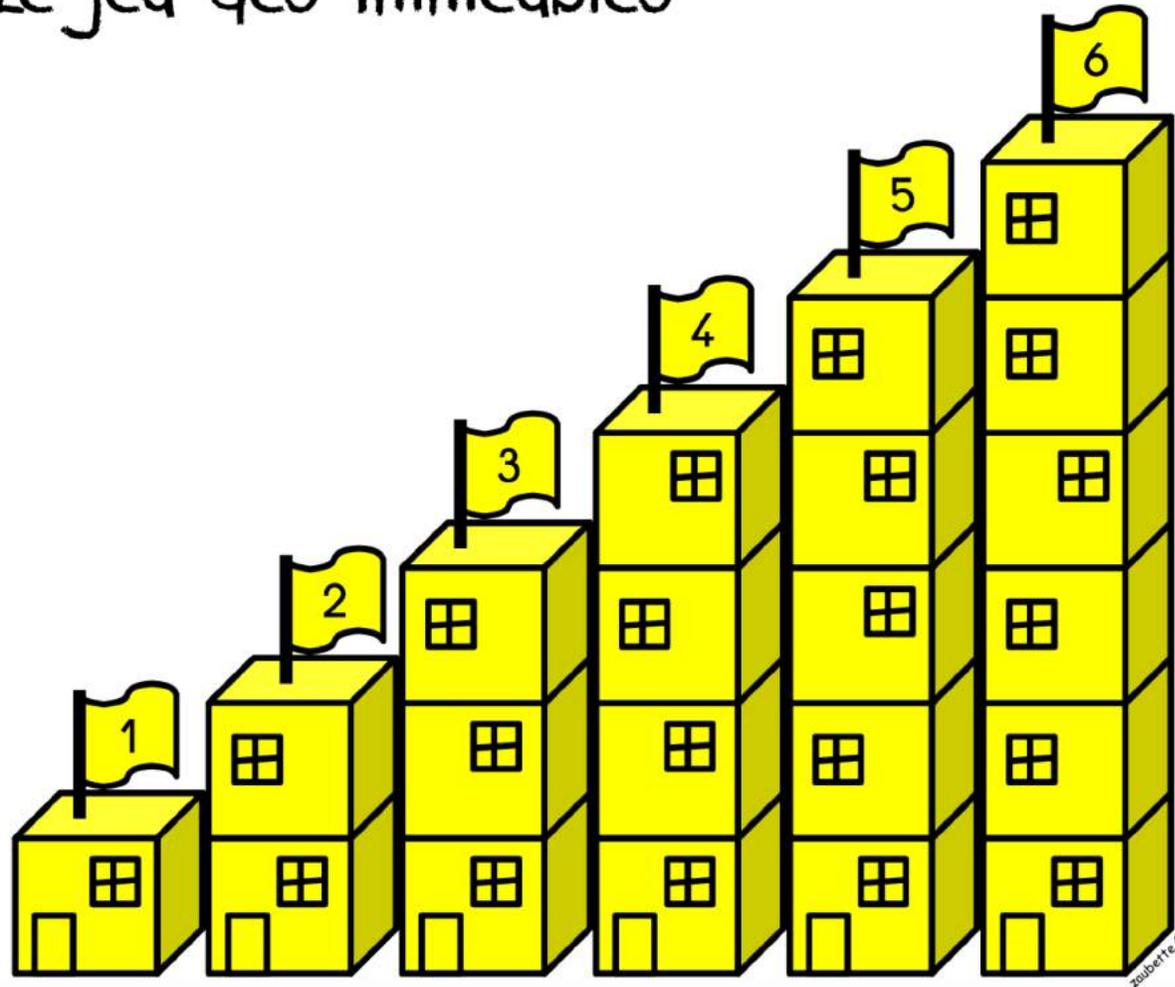
# PS/MS: reconstituer les paires de chaussettes

Prendre entre 5 et 8 paires de chaussettes de motifs différents. Les déparer et demander à votre enfant de retrouver les paires.



# MS : jeu des immeubles

## Le jeu des immeubles



Source : <http://zaubette.fr>

### But du jeu :

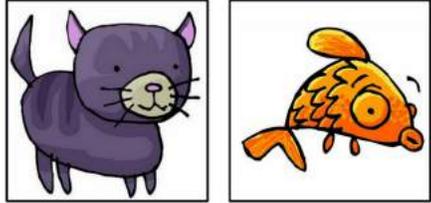
Chaque joueur a une planche de jeu (à reproduire ou à imprimer).

Lancer le dé chacun son tour et poser des Légos (ou autres petits objets) sur le bon immeuble. On passe son tour si on tombe sur un immeuble déjà rempli.

Le premier qui complète tous ses immeubles a gagné.



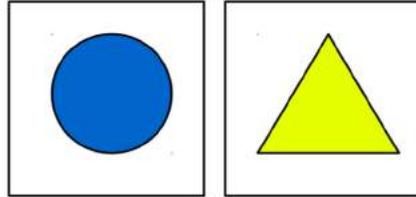
# GS : résoudre les problèmes suivants (les solutions sont sur la page suivante)



Observe bien ces deux animaux.  
Celui que j'aime ne vit pas dans l'eau.

Quel est cet animal ?

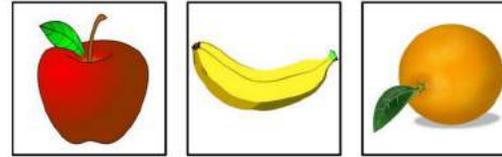
*La classe de Lucia*



Lucas choisit une forme.  
Il prend celle qui n'est pas jaune.

Quelle forme Lucas a-t-il prise ?

*La classe de Lucia*



Le fruit que Thomas a mangé n'est  
pas rond.

Quel fruit a-t-il mangé ?

*La classe de Lucia*



Agathe fait du sport.  
Son sport préféré ne se joue pas avec  
un ballon.

Quel est le sport préféré d'Agathe ?

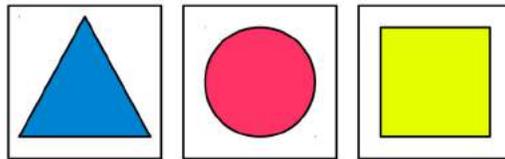
*La classe de Lucia*



Lucie a acheté des fruits au marché.  
Ils n'ont pas de noyaux.

Quels fruits a-t-elle achetés ?

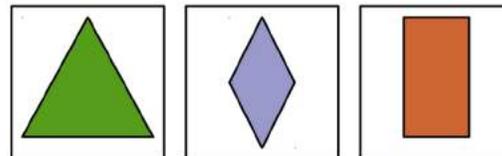
*La classe de Lucia*



Observe bien ces 3 formes.  
Je choisis celle qui n'a pas de côté.

Quelle est cette forme ?

*La classe de Lucia*



Observe bien ces 3 formes.  
J'en choisis une.  
Celle que je choisis n'a pas 4 côtés.

Quelle est cette forme ?

*La classe de Lucia*



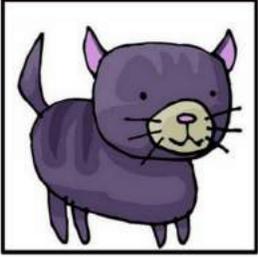
Emilie a trouvé un animal.  
Il n'a pas de coquille.  
Il n'a pas de plume.

Quel animal Emilie a-t-elle trouvé ?

*La classe de Lucia*

# GS : solutions des problèmes

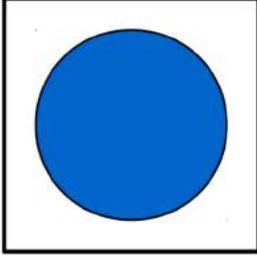
Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A1



C'est le chat.

La classe de Lucia

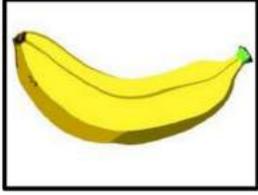
Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A2



Lucas a choisi le rond.

La classe de Lucia

Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A3



Thomas a mangé une banane.

La classe de Lucia

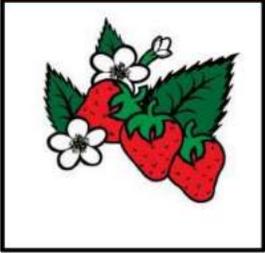
Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A4



Agathe fait du hockey.

La classe de Lucia

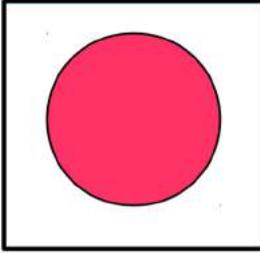
Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A5



Lucie a acheté des fraises.

La classe de Lucia

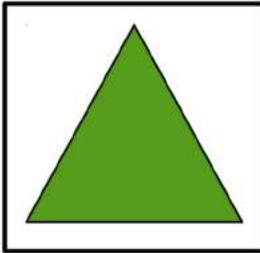
Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A6



J'ai choisi le cercle.

La classe de Lucia

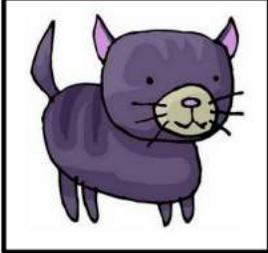
Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A7



Je choisis le triangle.

La classe de Lucia

Travail sur la non propriété  
Cherchez la bonne réponse en procédant par élimination. A8



Emilie a trouvé un chat.

La classe de Lucia



# PS : Compréhension orale et graphisme

Attention, ne pas dire à son enfant qu'il va dessiner un bonhomme ! L'objectif est qu'il comprenne le texte lu.  
Il faut ainsi lire le texte à haute voix à votre enfant, phrase par phrase. A chaque phrase, votre enfant doit dessiner ce qui est demandé.



<https://griboullages84.skyrock.com/3064109395-Pour-dessiner-un-bonhomme-MauriceCareme.html>

## Pour dessiner un bonhomme

Deux petits ronds dans un grand rond

Pour le nez, un trait droit et long

Une courbe dessous, la bouche

Et pour chaque oreille, une boucle

Sous le beau rond, un autre rond

Plus grand encore et plus oblong

On peut y mettre des boutons :

Quelques gros points y suffiront

Deux traits vers le haut pour les bras

Grand ouverts en signe de joie

Et puis, deux jambes dans le bas

Qu'il puisse aller où il voudra

Et voici un joli bonhomme

Rond et dodu comme un pomme

Qui rit d'être si vite né

Et de danser sur mon papier

Maurice CARÈME



# PS : Pour dessiner un bonhomme : solution



Montrer la solution à la fin pour comparer!



# MS : compréhension orale et graphisme

Attention, ne pas dire à son enfant qu'il va dessiner un lapin ! L'objectif est qu'il comprenne le texte lu.  
Il faut ainsi lire le texte à haute voix à votre enfant, phrase par phrase. A chaque phrase, votre enfant doit dessiner ce qui est demandé.



<http://ekladata.com/lavieenclasse.eklablog.com/perso/oral/droles-bobines.compressed.pdf>

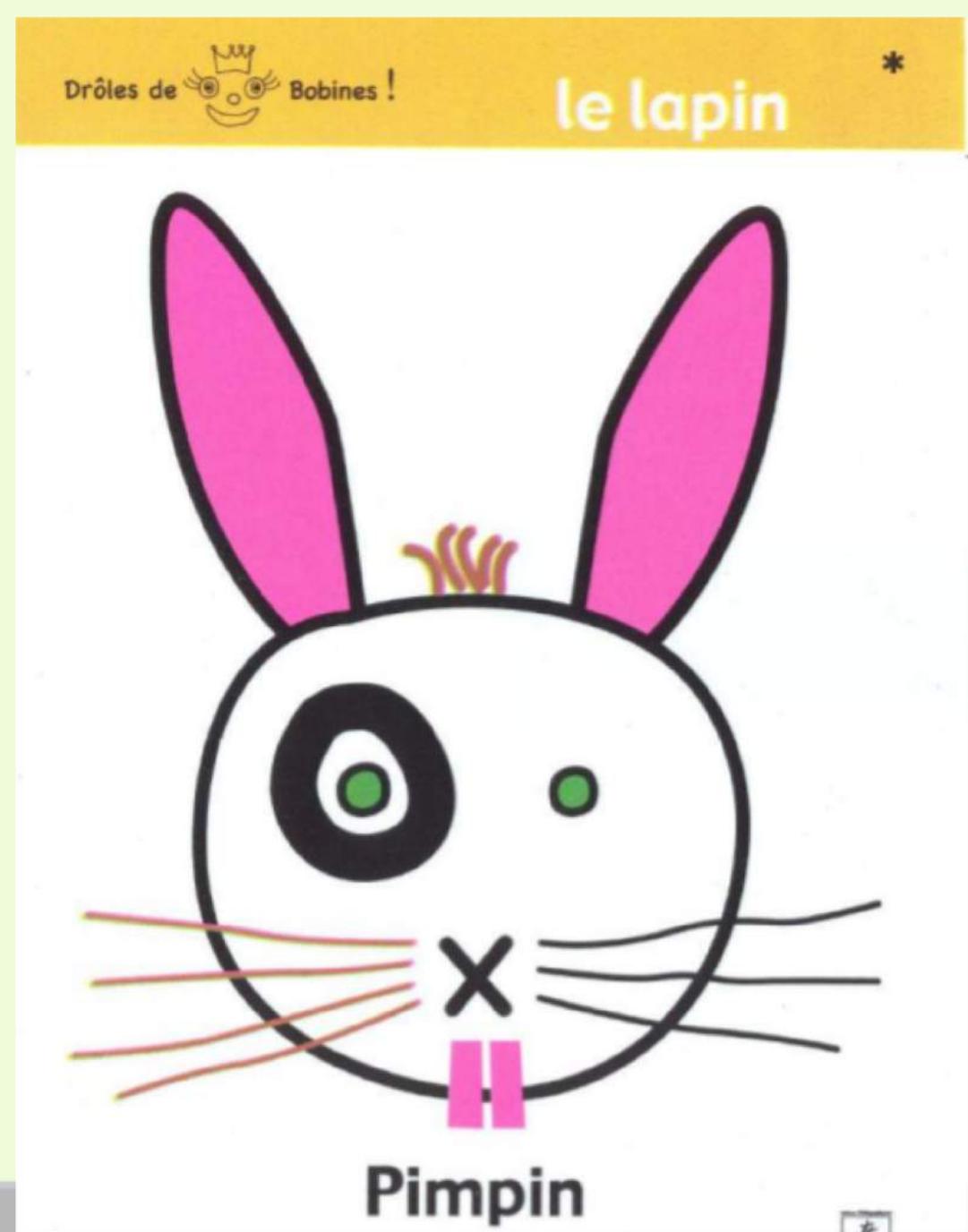
## Pimpin

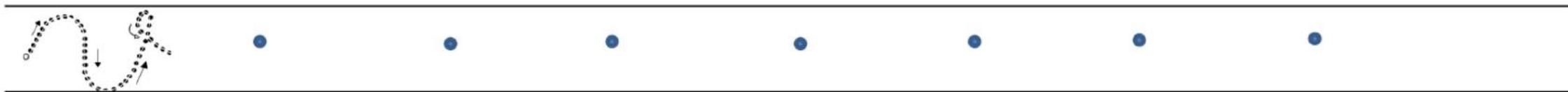
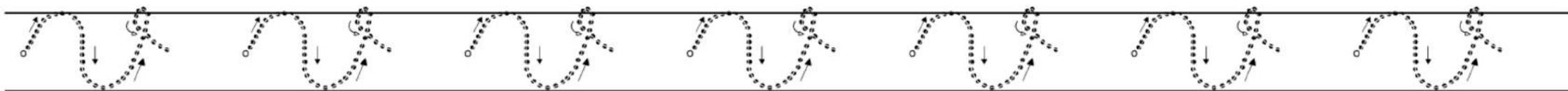
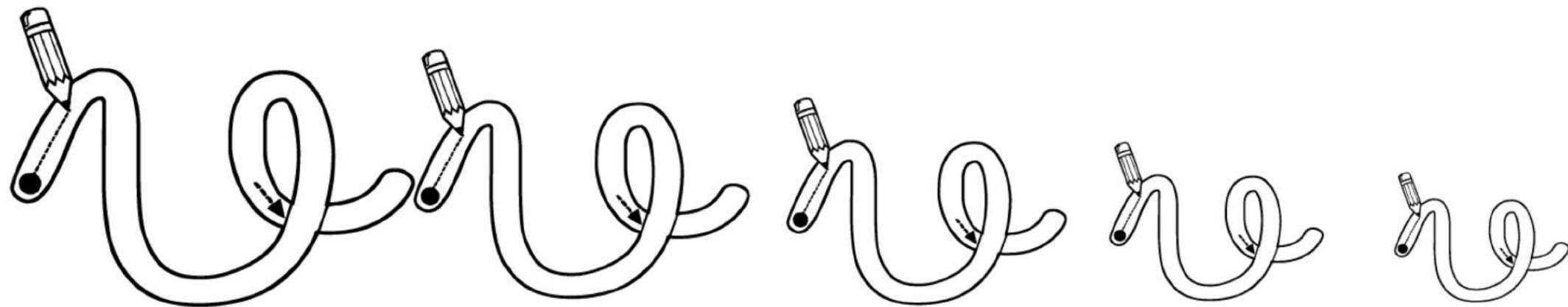
- 1  Pour faire le portrait de Pimpin, commence par tracer un grand rond noir dans le bas de la feuille.
- 2  Les yeux de Pimpin sont deux ronds noirs coloriés en vert.
- 3  Pour faire le nez de Pimpin, dessine une croix noire en forme de X dans le bas de sa tête.
- 4  A droite du nez, Pimpin a trois moustaches noires.
- 5  A gauche, il en a quatre, mais elles sont marron.
- 6  Sur la tête, Pimpin a deux grandes oreilles noires. Colorie-les en rose.
- 7  Pimpin a un gros rond noir autour de l'œil gauche.
- 8  Et il a aussi quelques poils marron sur la tête.
- 9  Pour faire les dents de Pimpin, dessine deux rectangles tout roses.

Voilà ! Tu as terminé le portrait de Pimpin le lapin !

# MS : dessiner Pimpin le lapin : solution

Montrer la  
solution à la fin  
pour comparer!





PS : placer des élastiques sur un cylindre



# MS : découper sur des lignes droites et obliques.



Vous pouvez imprimer ou tracer des traits comme les modèles sur des bandes de papier de couleur par exemple.

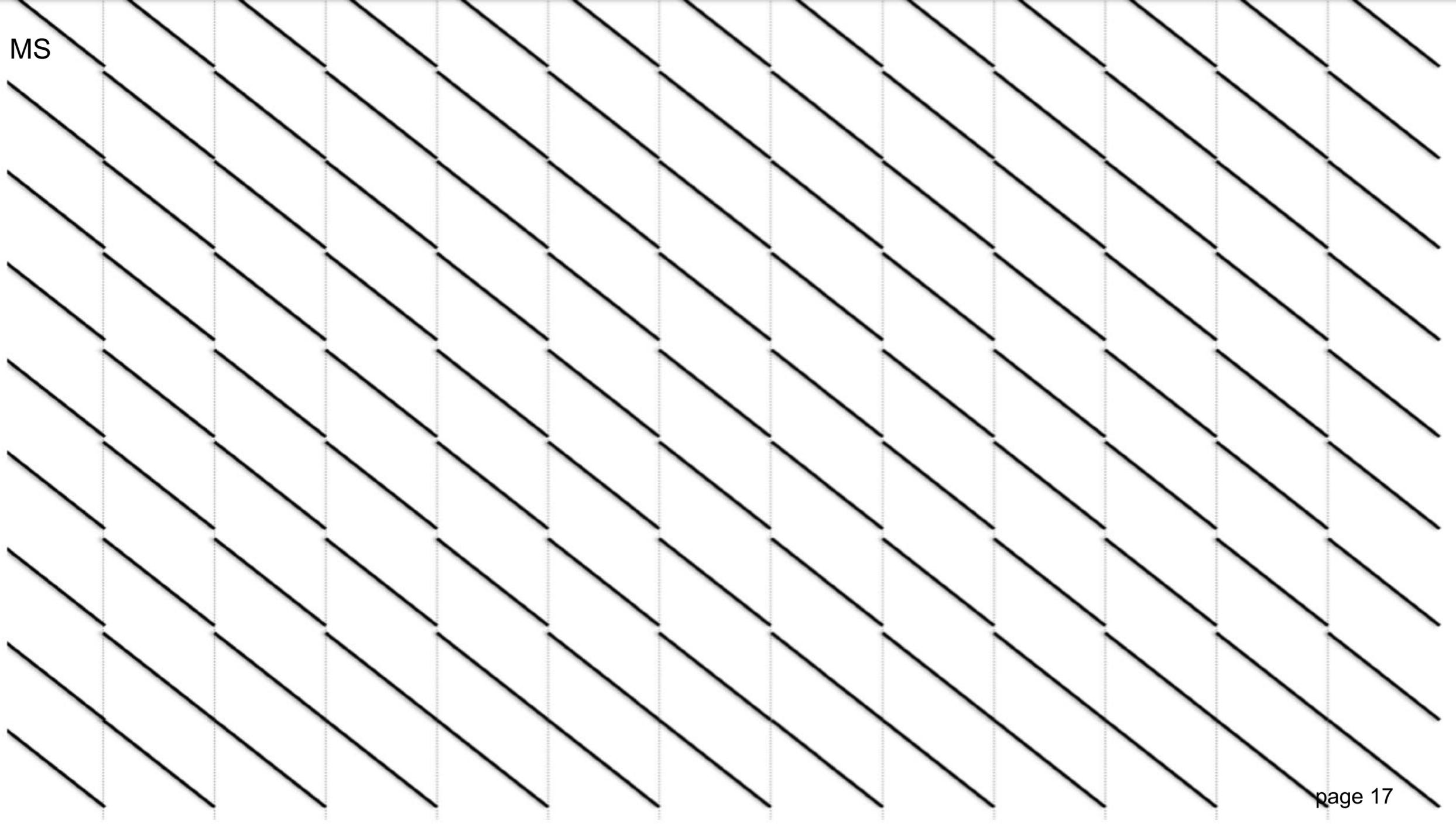


Attention à la tenue des ciseaux! On met le pouce et le majeur dans les trous et on garde le coude près du corps.





MS



# GS : réaliser des boucles à l'envers

Source : "Vers l'écriture GS" Accès Editions



avec des morceaux  
de laine, de ficelle

en pâte à modeler, pâte à sel





# Mardi

## Écouter des histoires

- PS/MS : la petite poule rousse <https://www.youtube.com/watch?v=Zj8FsRGHfI4>
- GS : des histoires à écouter en podcast : <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS : aller chercher le bon nombre d'objets (cf. annexes page 21)
- GS : retrouver où est caché le trésor (cf. annexe page 22)

## Écriture / langage

- PS : reconstituer son prénom à la pâte à modeler en posant sur le modèle pour les PS et si possible sans modèle pour les MS (cf annexe page 23)
- MS : écrire les chiffres 1 et 4 (cf annexe pages 24 et 25)
- GS : jouer au jeu de description des Alphas (l'album a été lu en classe) [https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/description\\_des\\_alphas.php](https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/description_des_alphas.php)

## Graphisme

- PS : décorer un poisson à la craie/aux feutres/crayons de couleur avec des ronds, des traits verticaux ou des traits horizontaux (cf annexe pages 26 et 27)
- MS/GS : dessiner un poisson en suivant un pas à pas (cf annexe page 28)
- GS : tracer des boucles descendantes autour d'un objet (cf. annexe page 29)

## Autres

Jouer au jeu de l'oie de la forme (cf. annexe page 19)



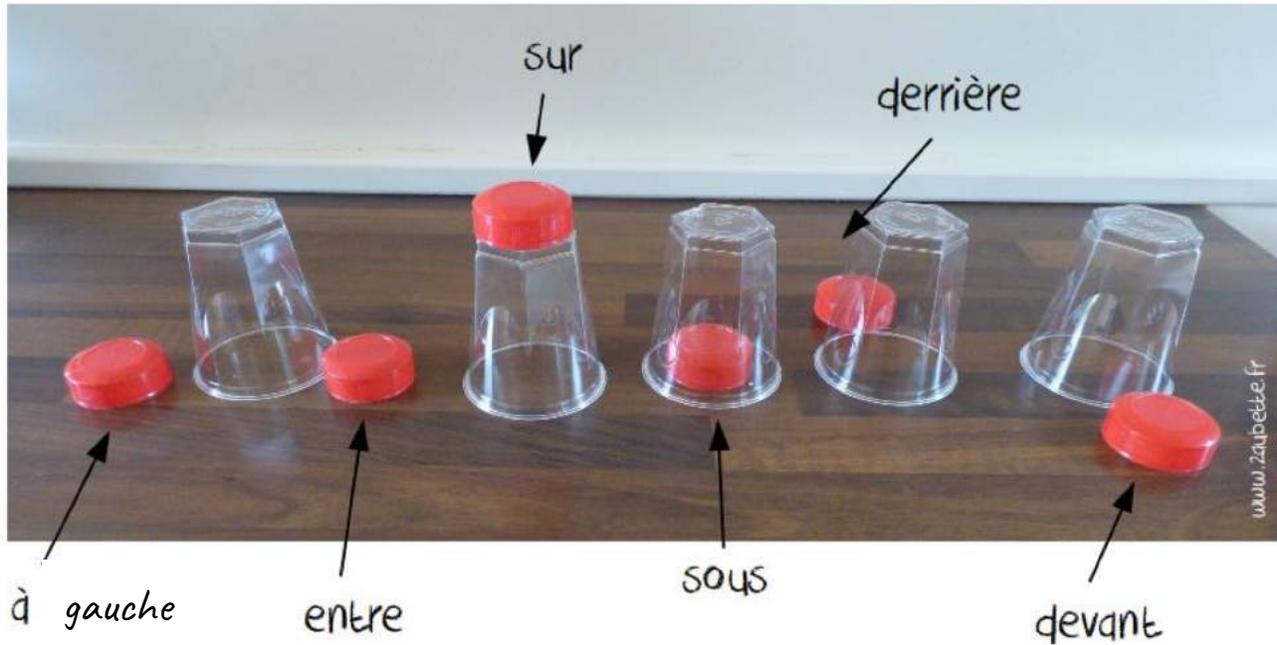
# PS/MS : aller chercher le bon nombre d'objets

- 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.



# GS : retrouver où est caché le trésor

Où est le trésor ?



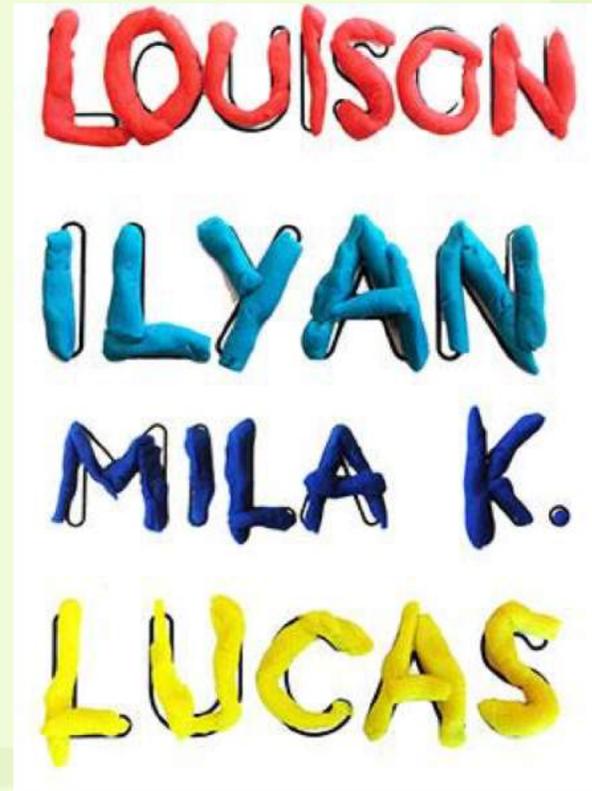
But du jeu :

Installer des verres et des bouchons (ou autre petit récipient opaque) comme sur la photo. Cacher une pièce sous un bouchon sans être vu par votre enfant.

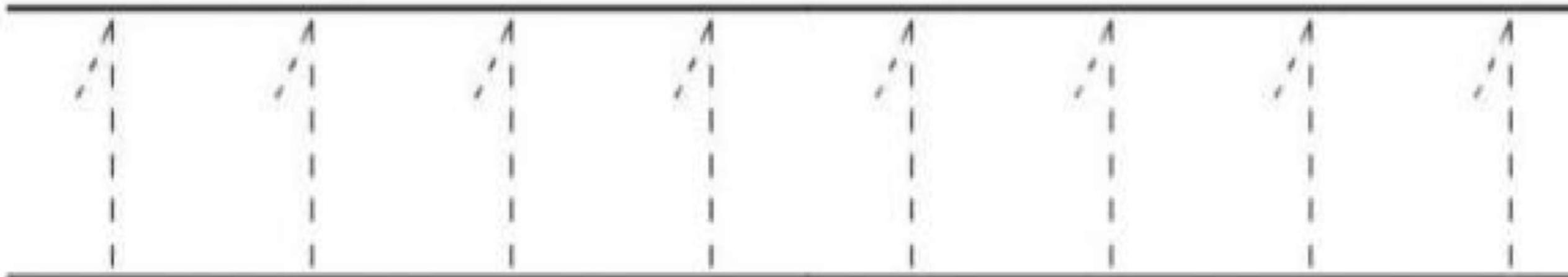
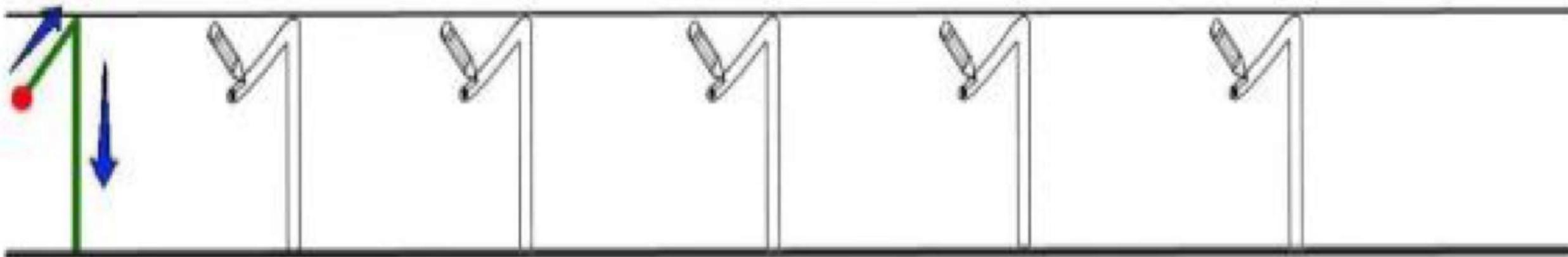
Lui demander ensuite de retrouver où est caché le trésor en lui donnant des indications orales seulement (exemples : “le trésor est sous le troisième verre” ou “le trésor est caché entre le premier et le deuxième verre”).



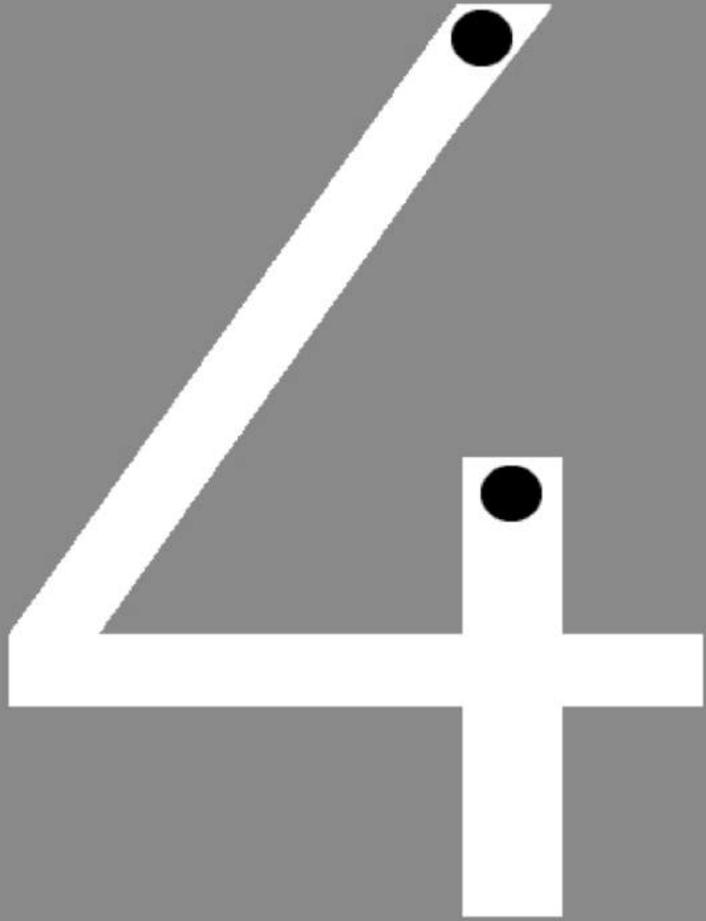
PS : reconstituer son prénom en pâte à modeler avec le modèle



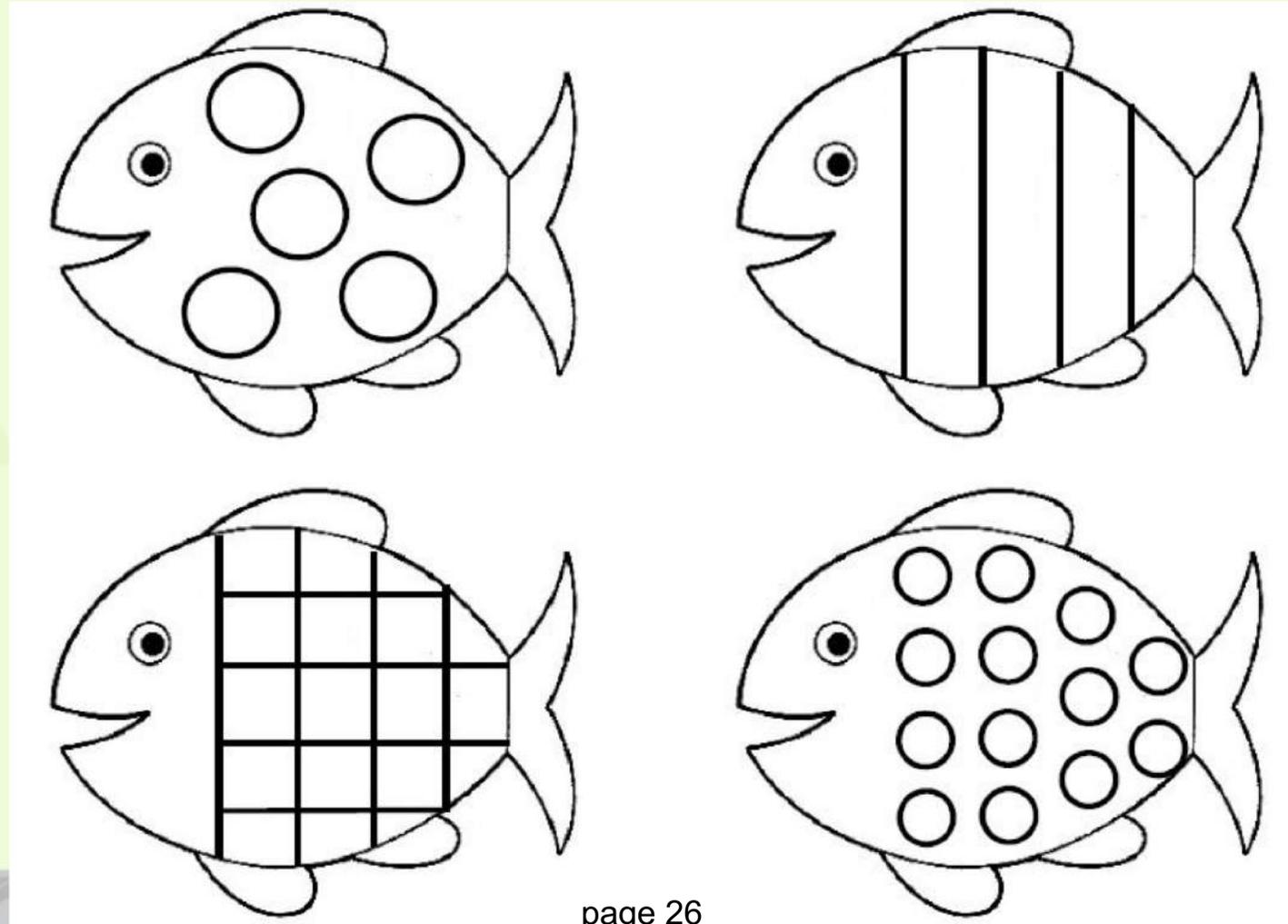
# MS : écrire le chiffre 1

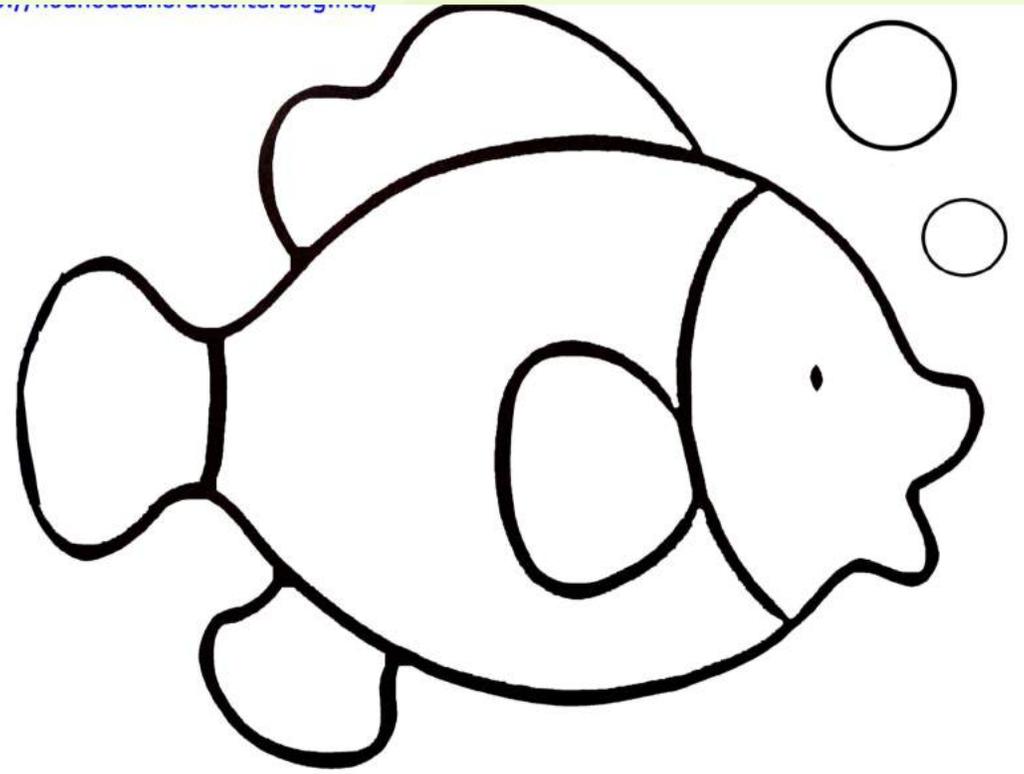
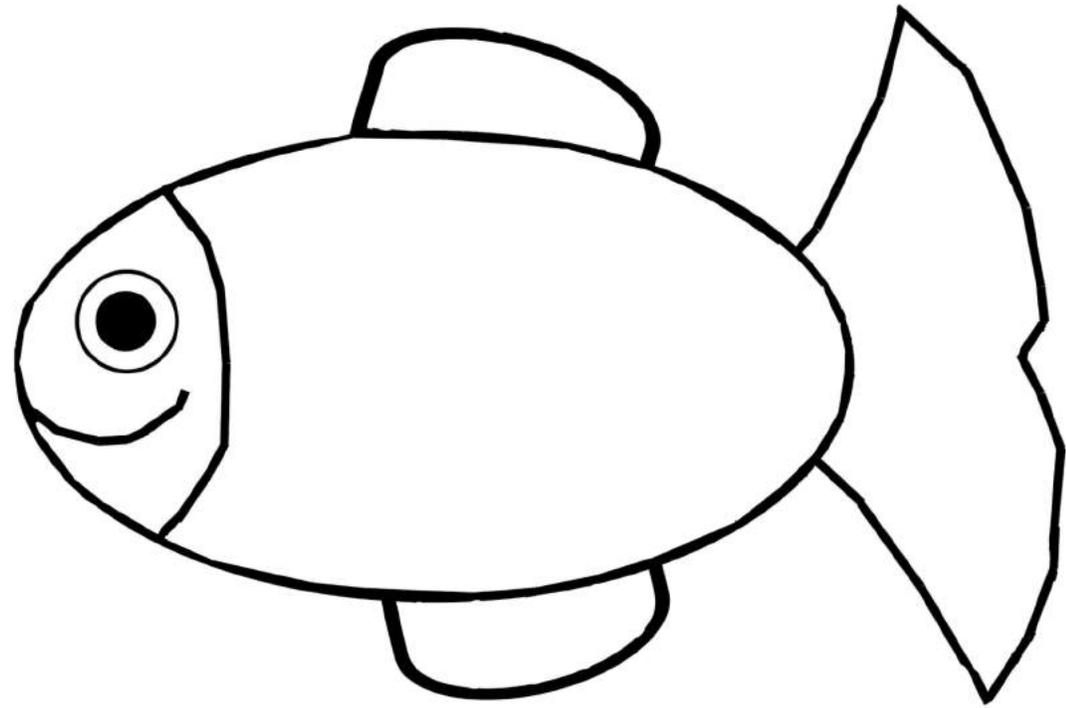


MS



PS : décorer un poisson à la craie/feutres ou crayons de couleur avec des cercles, des traits verticaux ou horizontaux







UN POISSON

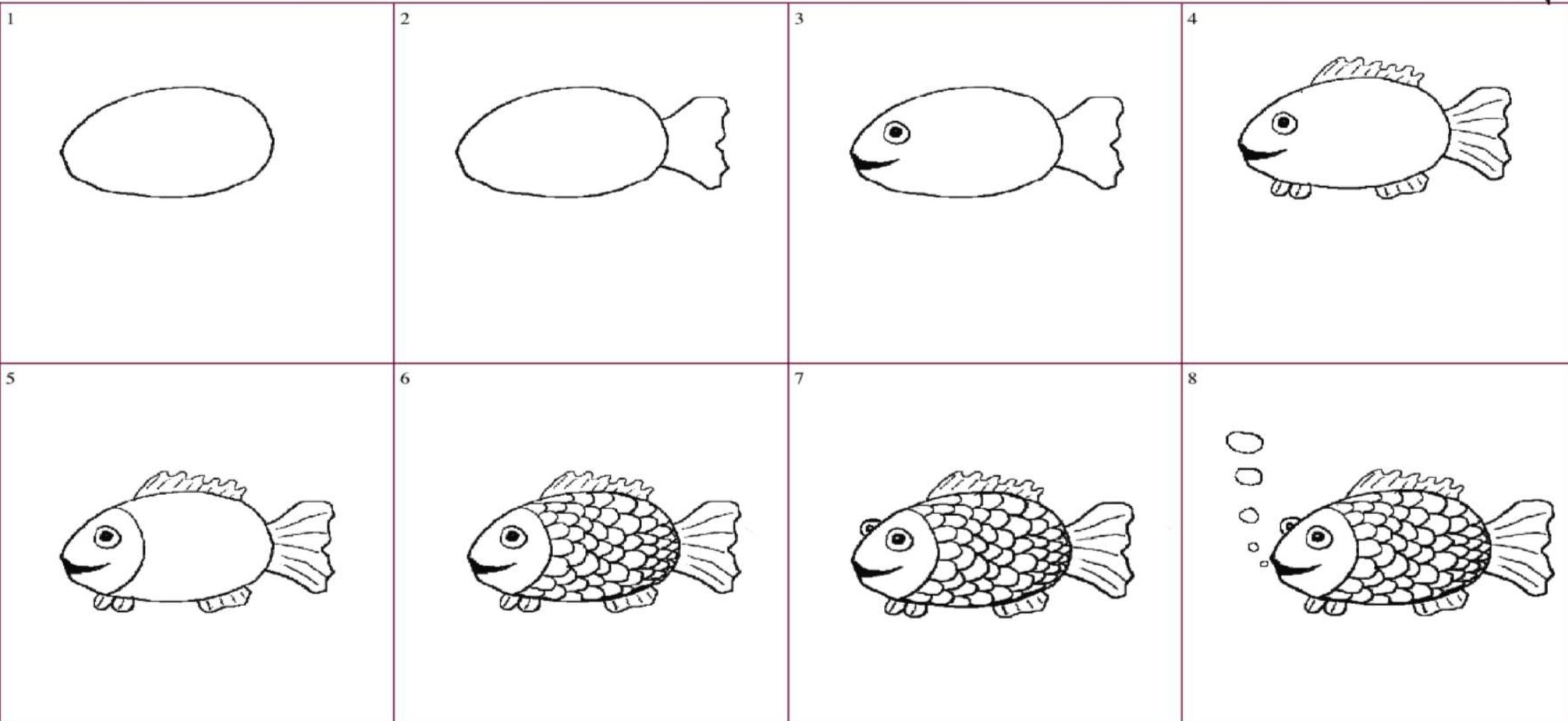
un poisson

un poisson

MS/GS

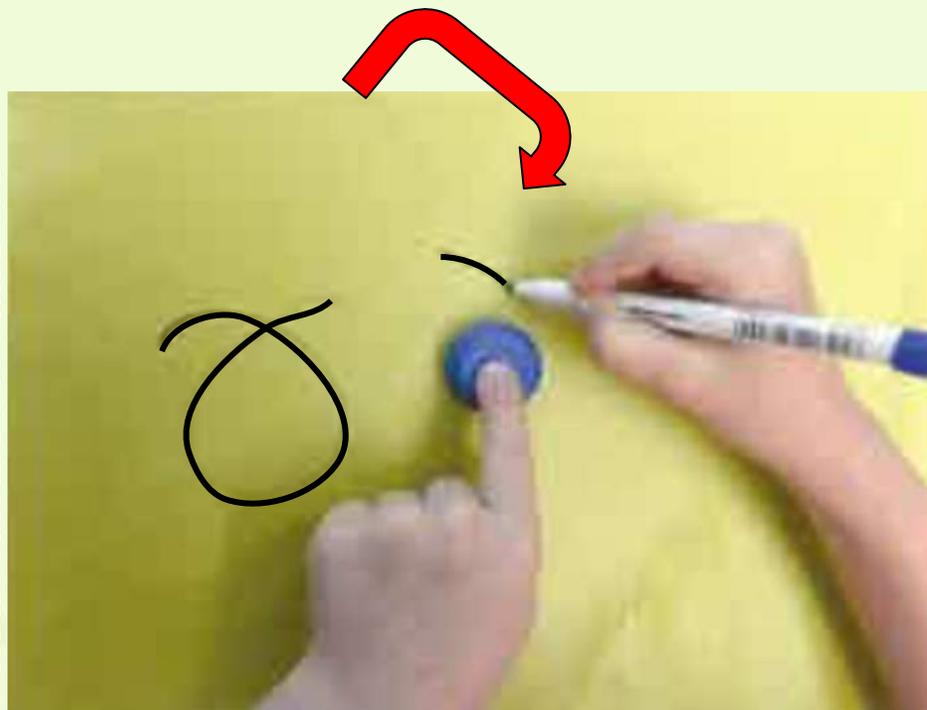
Page 28

© Dryfe



# GS : tracer des boucles à l'envers autour d'un objet

Source : "Vers l'écriture GS" Accès Editions



autour d'un bouchon, d'un Légo...



Attention au sens des boucles : toujours de la gauche vers la droite



# Jeudi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Un petit chat gris (M. Bourre) <https://www.youtube.com/watch?v=G792AXldCtI>
- GS : des histoires à écouter en podcast : <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

## Jouer à un jeu mathématique

- PS : jouer aux dominos (de 0 à 3) (cf annexe page 31)
- MS : jouer aux dominos de 0 à 6 (cf annexe page 31) <https://www.regles-de-jeux.com/regle-domino/>
- GS : Comparer des quantités <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/compa.php>

## Écriture/ langage

- PS : Ecrire des mots avec des lettres mobiles et un modèle : POISSON, BULLE, OCEAN (cf.annexe page 32)
- MS : Ecrire le mot POISSON avec de la pâte à modeler (cf.annexe page 33)
- GS : Phonologie : dans une liste de mots, faire trouver tous ceux qui commencent par le son "r" (exemple : farine - rhinocéros - soleil - soupe - roi...)
- GS : écrire la lettre w en cursive ( cf. annexe page 34)

## Graphisme

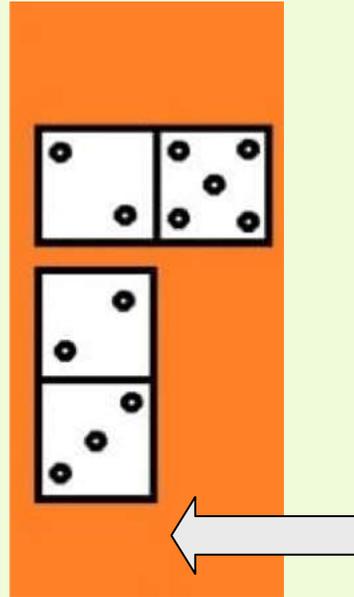
- MS : tracer le contour d'objets de forme circulaire (cf annexe page 35)
- GS : enchaîner les boucles descendantes (cf. annexe page 36)

## Autres

Jouer au jeu de l'oie de la forme (cf. annexe page 19)



# PS/MS : jouer aux dominos



Si vous n'en avez pas, vous pouvez les fabriquer en découpant des morceaux de papier, carton et en collant des gommettes ou en dessinant les points dessus.



## Pour jouer au domino, il vous faut :

- Les 28 dominos
- Être au minimum 2 joueurs et maximum 4

## Commencer une partie de domino :

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la **partie de domino**. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé.

*Exemple: si le domino posé à 3 et 2 points, le joueur suivant devra obligatoirement poser un domino ayant un côté 2 ou 3.*

Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

## Comment gagner une partie de domino :

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.



# PS : écrire des mots avec des lettres mobiles

P	O	I	S	S	O	N

B	U	L	L	E

O	C	E	A	N

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

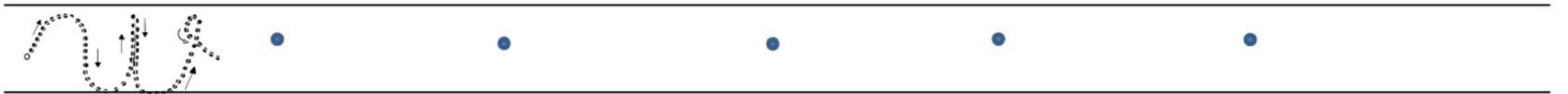
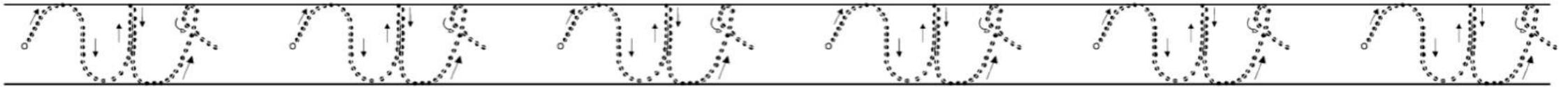
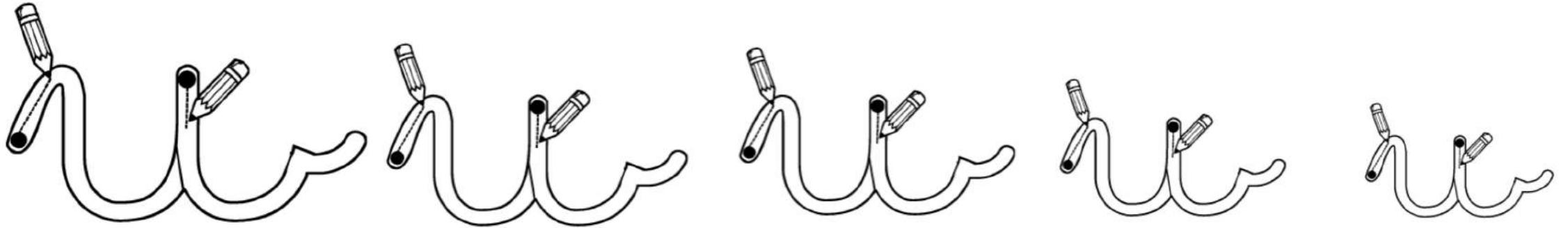


MS : écrire le mot POISSON avec de la pâte à modeler

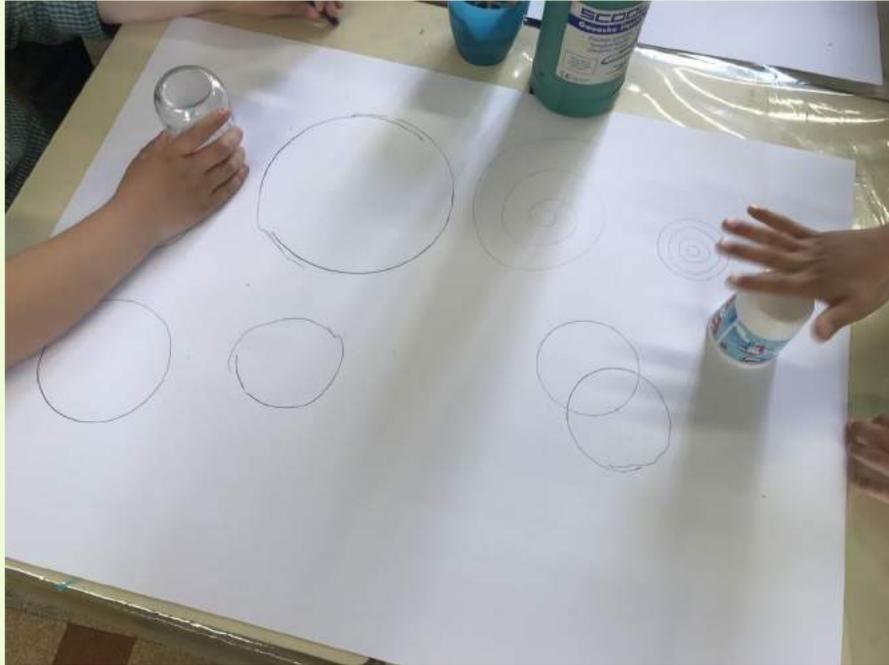
P	O	I	S	S	O	N



w



# MS : tracer le contour d'objets de forme circulaire



Il faut essayer de remplir la feuille le plus possible, puis colorier les parties qui se croisent comme sur le modèle.



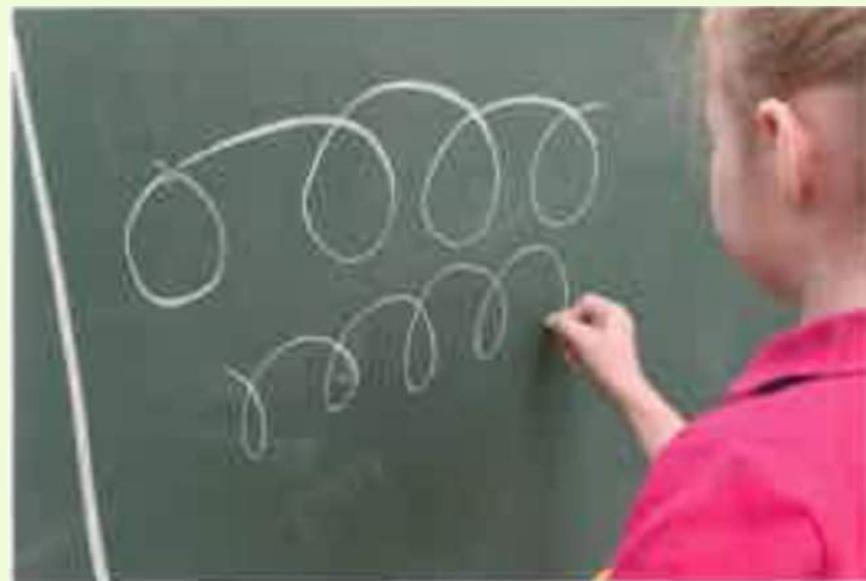
# GS : enchaîner les boucles descendantes

Source : "Vers l'écriture GS" Accès Editions



autour d'objets

Source : "Vers l'écriture GS" Accès Editions



tout seul



# Vendredi

## Écouter des histoires

- PS/MS/GS : c'est moi le plus fort (M. Ramos) <https://www.youtube.com/watch?v=RUSKuqoDzu0>
- GS: des histoires à écouter en podcast : <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

## 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 38)
- GS : résoudre un problème (cf. problèmes annexe page 39 et solutions page 40)

## Écriture / langage

- MS : écrire "POISSON D'AVRIL" en se servant du modèle et dessiner un poisson (cf annexe page 41)
- GS : jouer au jeu de reconnaissance des Alphas <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/reconnaitre-voyelles-consonnes-longues-alphas.php>

## Graphisme

- PS : Réaliser et/ou tracer des cercles : les bulles (cf annexe page 42)
- MS : découper les lignes obliques (cf annexe page 43)
- GS : Tracer des boucles descendantes (cf. annexe page 44)

## Autres

Jouer au jeu de l'oie de la forme (cf. annexe page 19)



# MS : jouer à la bataille avec les cartes d'un jeu traditionnel. (N'utiliser que les cartes de 1 à 6)

## 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.



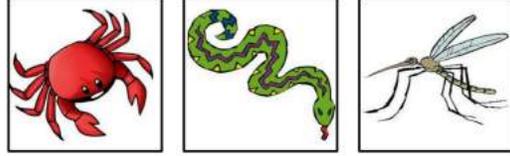
# GS : résoudre les problèmes suivants (les solutions sont sur la page suivante)



Cherche quel est mon animal préféré.  
Il n'aboie pas !  
Il ne miaule pas !

De quel animal s'agit-il ?

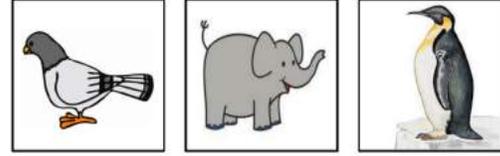
La classe de Lucia.



Cherche l'animal que Camille déteste.  
Il n'a pas de pinces.  
Il n'a pas de pattes.

De quel animal s'agit-il ?

La classe de Lucia.



Cherche l'animal qui n'a pas 4 pattes  
et qui ne sait pas nager.

De quel animal s'agit-il ?

La classe de Lucia.



Observe bien ces 3 fruits. J'en ai choisi un.  
Il n'a pas de pépins.  
Il ne s'épluche pas.

Quel fruit ai-je choisi ?

La classe de Lucia.



Marie fait du sport.  
Elle ne se sert pas de raquette.  
Elle n'a pas besoin de patins.

Quel sport Marie fait-elle ?

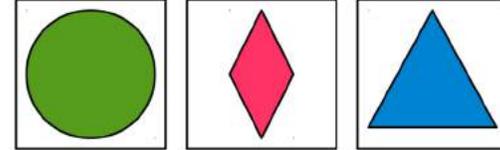
La classe de Lucia.



Julien a offert un bijou à Stéphanie.  
On ne le porte pas autour du cou.  
On ne le porte pas aux oreilles.

De quel bijou s'agit-il ?

La classe de Lucia.



Voici 3 formes.  
Gabriel en cache une. Elle n'est pas ronde.  
Elle n'est pas rose.

Quelle forme Gabriel a-t-il cachée ?

La classe de Lucia.



Quel est le métier du papa de Mathieu ?

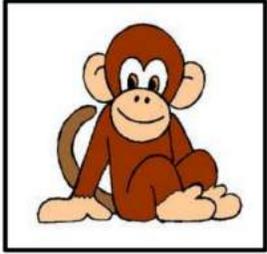
Il ne soigne pas les gens.  
Il n'arrête pas les voleurs.

La classe de Lucia.



# GS : solutions des problèmes

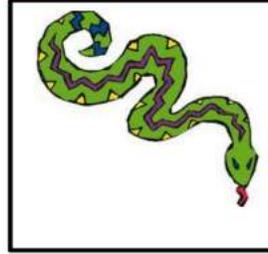
Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.9



C'est le singe.

La classe de Lucia.

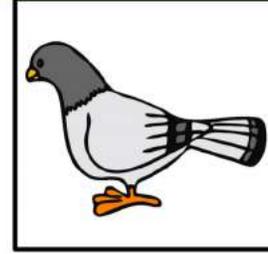
Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.10



Camille déteste le serpent.

La classe de Lucia.

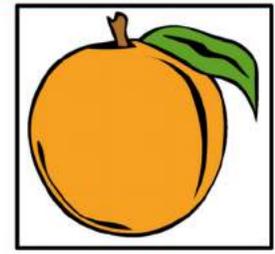
Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.11



C'est le pigeon.

La classe de Lucia.

Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.12



J'ai choisi l'abricot.

La classe de Lucia.

Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.13



Marie fait du karaté.

La classe de Lucia.

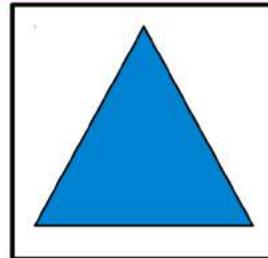
Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.14



Julien a offert une bague.

La classe de Lucia.

Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.15



Gabriel a caché le triangle.

La classe de Lucia.

Travail sur la non propriété  
Chercher la bonne réponse en procédant par élimination. A.16



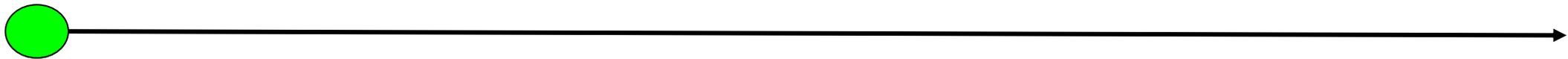
Il est boulanger.

La classe de Lucia.



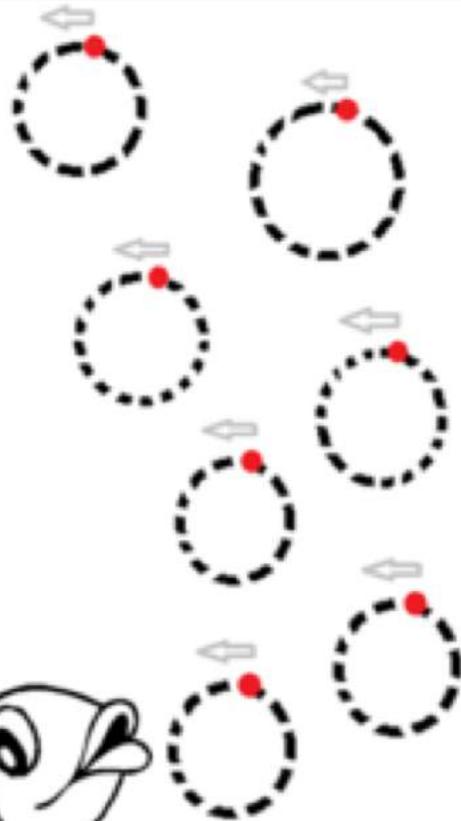
MS : écrire le mot POISSON D'AVRIL" avec un modèle et dessiner un poisson

POISSON D' AVRIL



# PS : modeler et tracer des cercles

Les bulles du poisson



Les bulles du poisson



Avec de la pâte à modeler

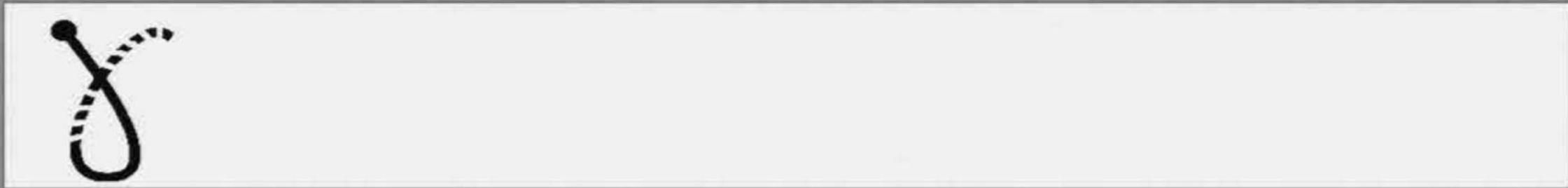
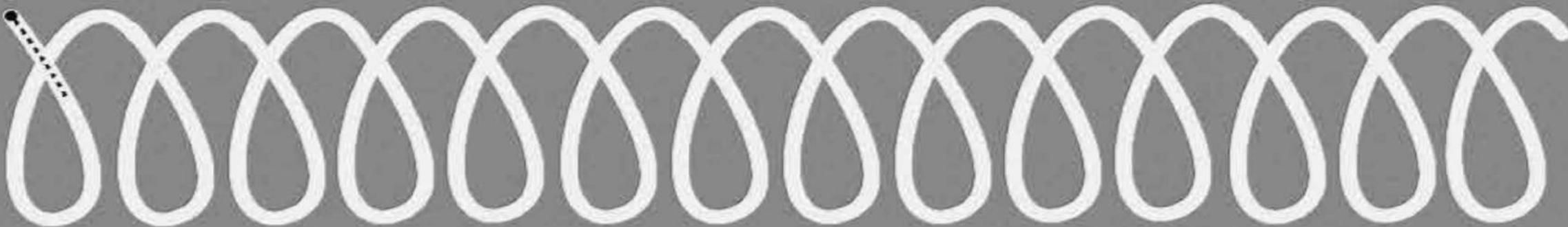
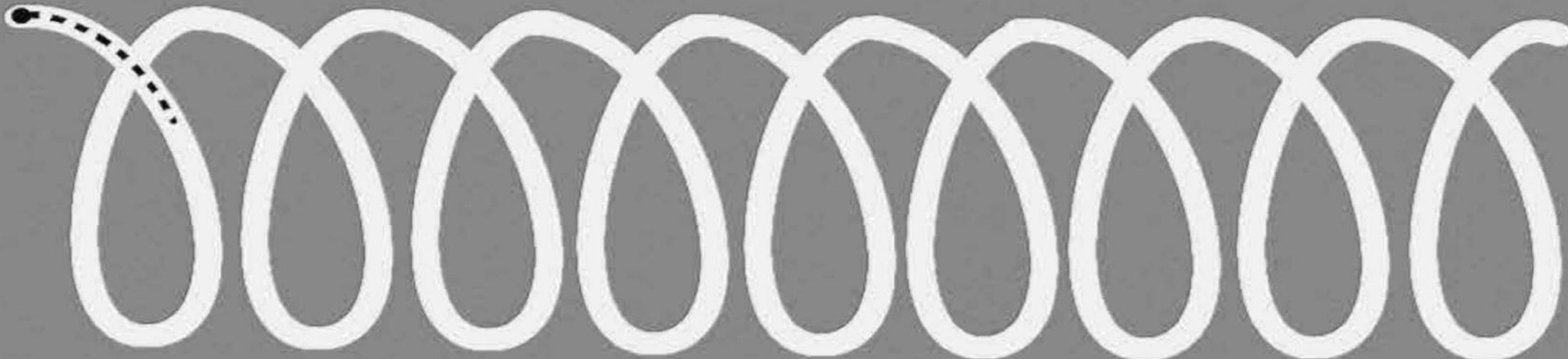


MS



GS

page 44



# Conseils aux parents

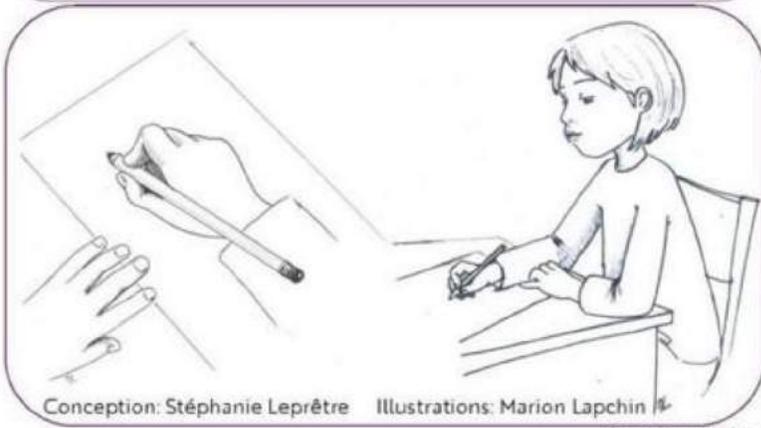
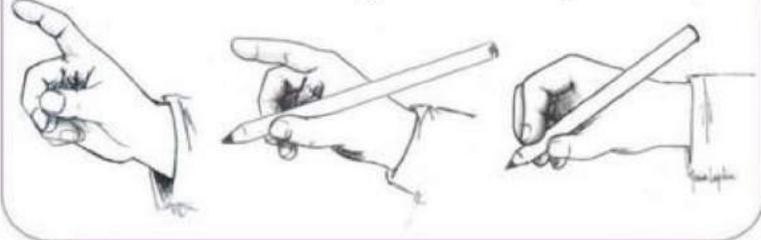
## Lecture

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
  - Les petits poissons dans l'eau

<https://www.youtube.com/watch?v=LSd67wl22Lw>

- Cinq petits doigts

<https://www.youtube.com/watch?v=fqZvu2Nnkmk>

- une souris verte

<https://www.youtube.com/watch?v=SfjQvfeMPY4>



- **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.**

