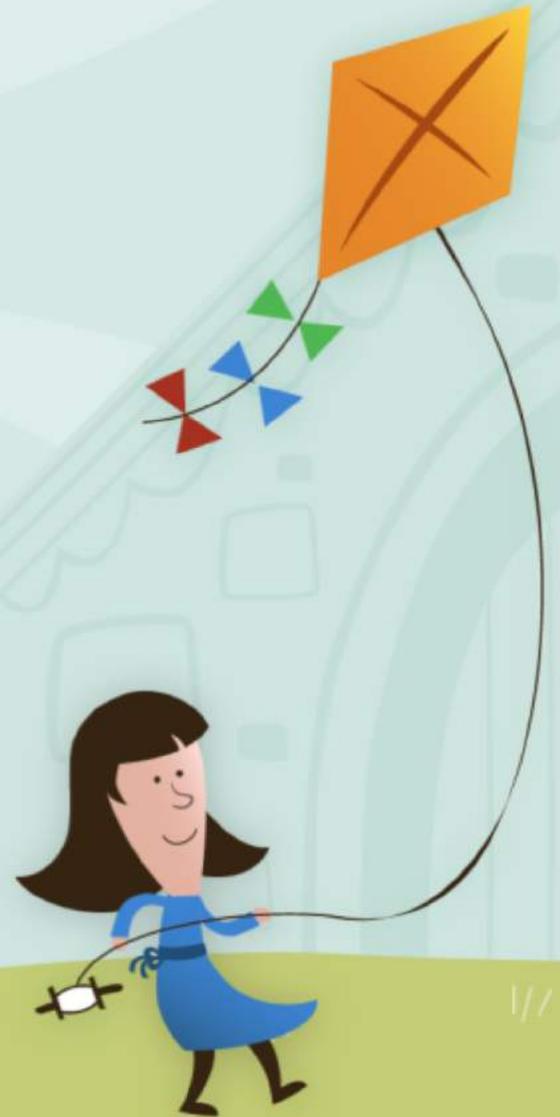


L'école à la maison

Semaine 6



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 13
Programme d'activités du mardi	page 14
Annexes : propositions activités	pages 15 à 23
Programme d'activités du jeudi	page 24
Annexes : propositions activités	pages 25 à 37
Programme d'activités du vendredi	page 38
Quelques conseils	pages 39 à 42



Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : La grenouille à grande bouche (F. Vidal) <https://www.youtube.com/watch?v=Peid8nfcpWY>
- GS : des contes à écouter en podcast : <https://soundcloud.com/museedesconfluences/les-contes-a-gigoter-la-baleine>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Réaliser des espaces fermés : à l'aide de kaplas ou crayons, construire des “ maisons ” bien fermées pour des animaux ou petits personnages (cf annexe 5)
- MS : Reproduire des formes avec des bâtonnets (allumettes, cure-dents, kaplas...) (cf. annexe page 6)
- GS : Reproduire un motif (cf. annexe page 7)

Écriture / langage

- PS : Retrouver des personnages d'après leur description (cf annexe 8)
- MS : Phonologie : jouer au jeu de l'écho (cf. annexe page 9)
- GS : Phonologie : jouer au jeu de memory des rimes <http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/phonologie/memory-des-rimes.php>
- GS : Associer lettres scriptes et lettres cursives <http://www.maxetom.com/memory-de-lalphabet-03>

Graphisme

- PS : Réaliser des échelles avec du matériel (pailles, crayons, kaplas...) (cf annexe page 10)
- MS: Réaliser des boucles à l'endroit (ascendentes) (cf annexe page 11)
- GS : tracer des enchaînements de boucles ascendantes et descendantes - doubles cycloïdes (cf. annexe page 12)

Autres

Réaliser un origami (cf. annexe page 13)



PS : Réaliser des “maisons” fermées



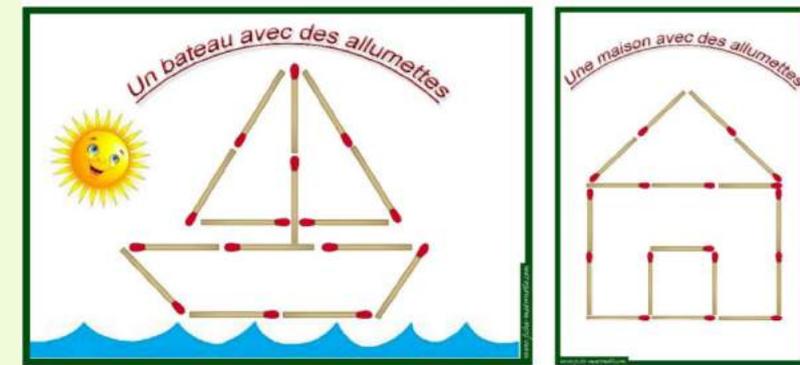
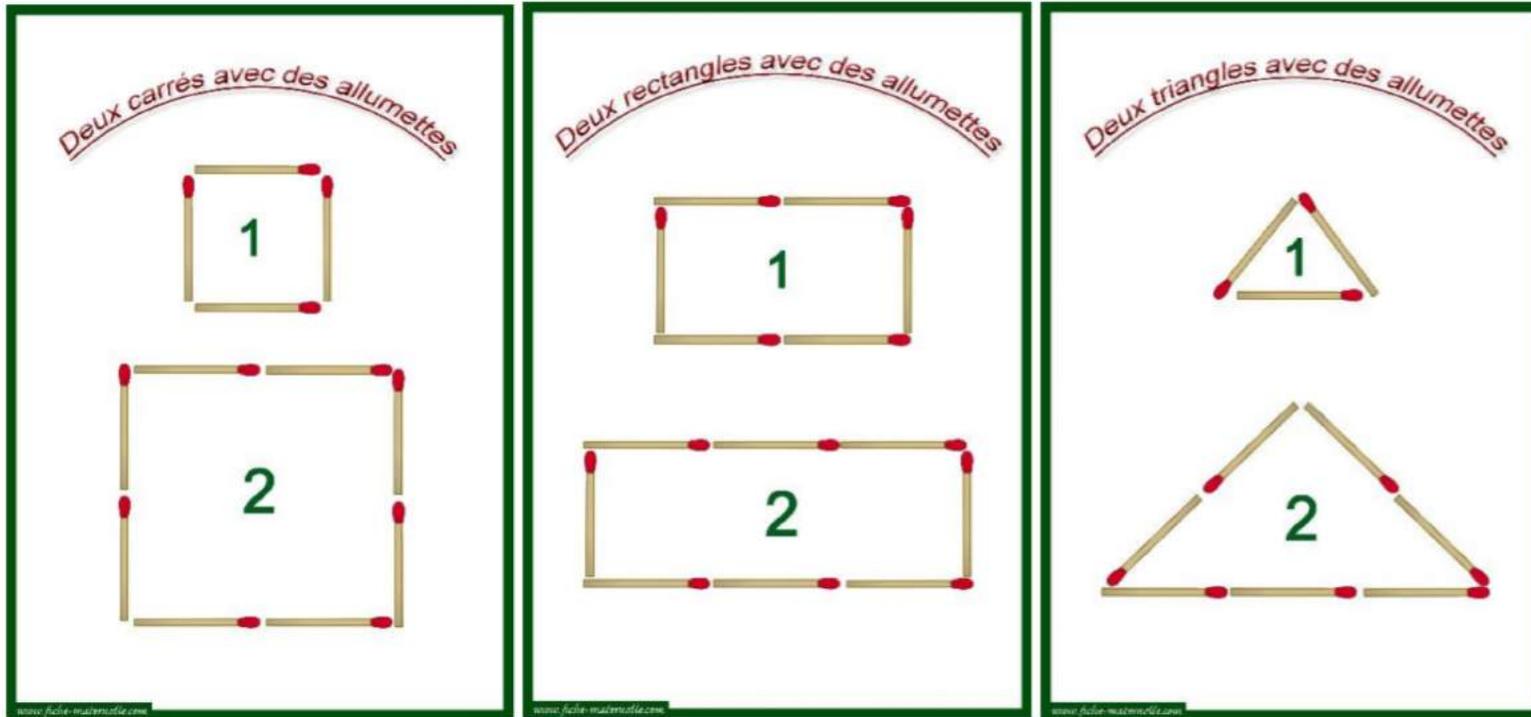
Réaliser des espaces fermés en joignant des crayons ou Kaplas autour d'un personnage. Les personnages ne doivent pas pouvoir sortir, il ne faut pas laisser de passage entre les crayons/kaplas.



MS : reproduire des formes, en inventer.

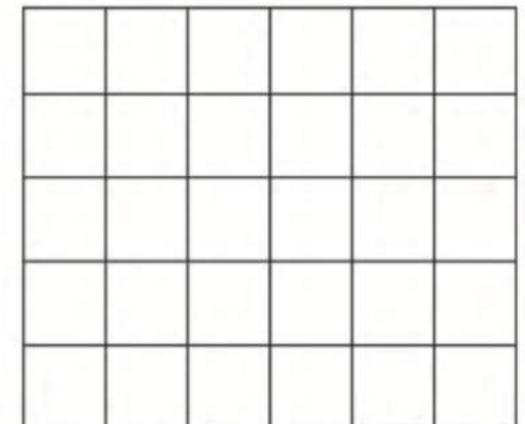
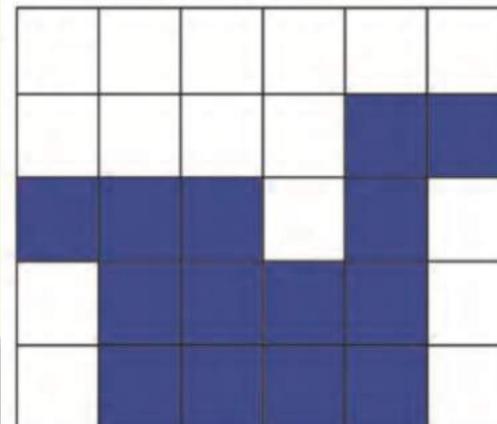
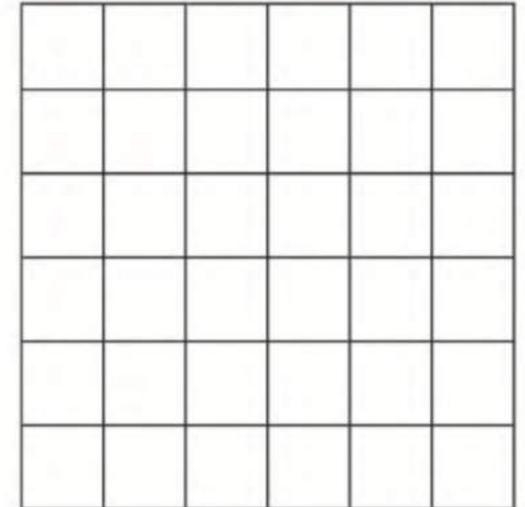
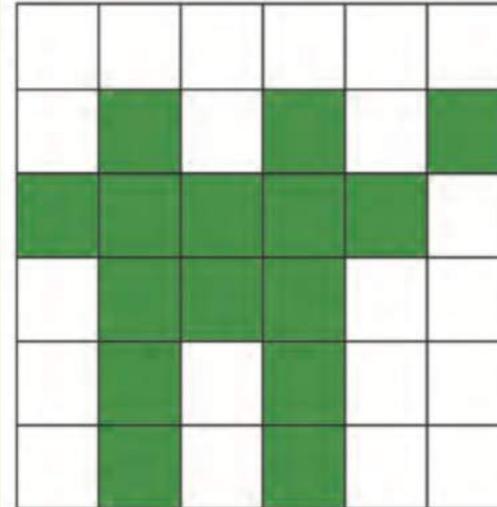
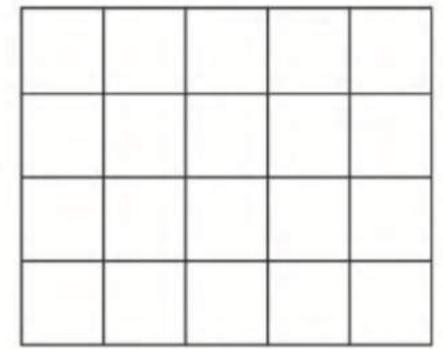
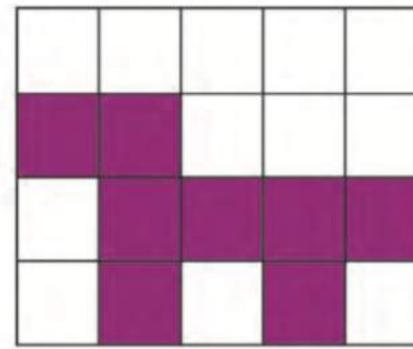
Manipuler des petits bâtonnets, bûchettes ou allumettes. (*attention, les allumettes sont dangereuses, couper l'extrémité*)

Reproduire des formes, en inventer.



GS : reproduire un motif

Vous pouvez
imprimer ou
reproduire les
quadrillages.



PS : Retrouve les personnages d'après leur description



Zoé est une petite fille qui porte une jupe rouge et qui adore chanter. Qui est Zoé?

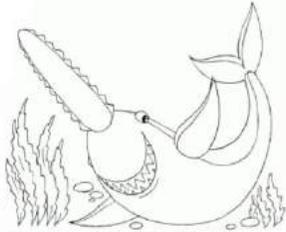


Lucas porte un casque jaune et aime courir après un ballon de rugby. Qui est Lucas?



MS : jouer au jeu de l'écho

POISSON SCIE! SI! SI! SI!



Poisson scie! SI SI SI!
Poisson chat! CHA CHA CHA!
Poisson chaud! CHO CHO CHO!
Poisson co! CO CO CO!
Poisson la! LA LA LA!
Poisson CHO-CO-LAT!

1. Lire la comptine du poisson scie

1. Demander à votre enfant ce qu'il remarque (l'aider à trouver que la dernière syllabe est répétée 3 fois). Expliquer que cela s'appelle un écho.

1. Redire chaque vers de la comptine en comptant les répétitions (échos) avec les doigts

1. Jouer au jeu de l'écho : dire un mot à votre enfant, il va devoir répéter 3 fois la dernière syllabe

Commencer avec **chat, rat, toit, grue, pou, chou**
S'il y arrive bien, continuer avec **bouchon, melon, dindon, souris, guitare**

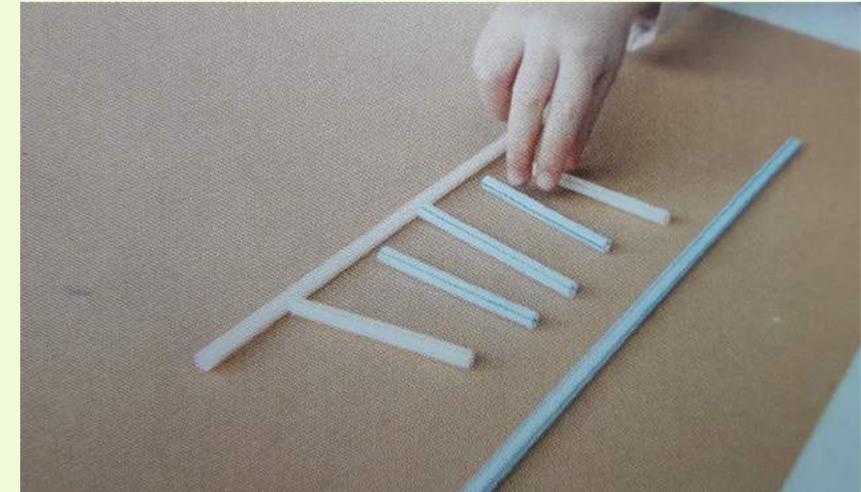


PS : Réaliser une échelle avec du matériel

1) Montrer une photo d'échelle à votre enfant.



2) Demander à votre enfant d'essayer de réaliser une échelle avec du matériel de chez vous (Kapas, crayons, pailles...)



MS : réaliser des boucles ascendantes avec du matériel



Avec de la pâte à modeler, de la pâte à sel.

Avec de la ficelle, de la laine.



GS : Tracer des enchaînements de boucles ascendantes et descendantes



1 : autour de bouchons, d'objets dans de la farine



2 : autour d'aimants, de gommettes sur un tableau ou une feuille de papier



3 : tout seul

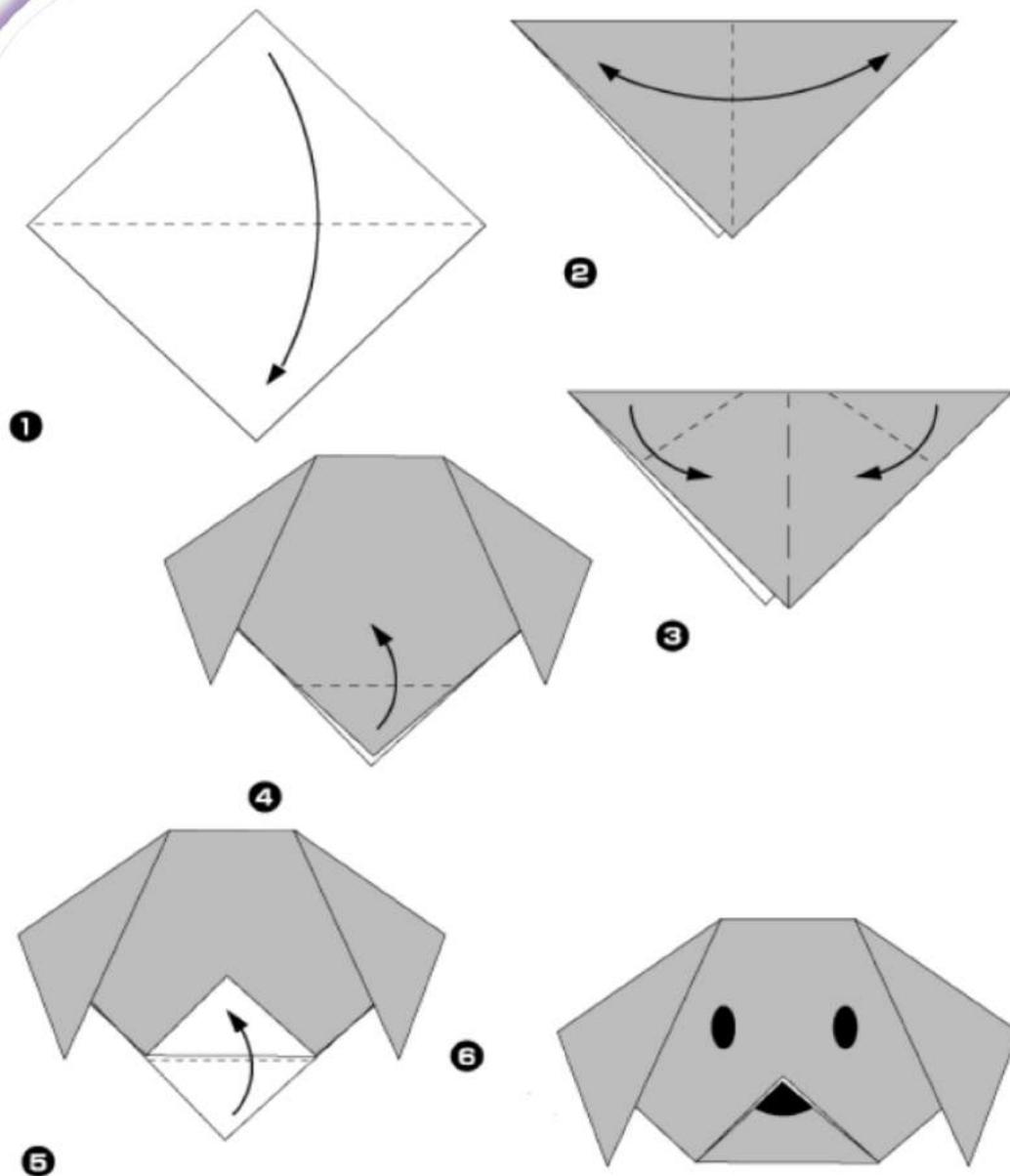


Réaliser un origami

Le chien



Source : laclassedeluccia.eklablog.com



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Le premier oeuf de maman poule (S. Roddie) https://www.youtube.com/watch?v=wzXHpC_G7dA
- GS: des contes à écouter en podcast : <https://soundcloud.com/museedesconfluences/les-contes-a-gigoter-la-baleine>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Réaliser des espaces fermés : construire des “ maisons ” bien fermées à l’aide de 4 crayons (puis proposer le même exercice avec 5, 6, ou 7 crayons)
- MS : Reproduire des chiffres avec des bâtonnets (allumettes, cure-dents, Kaplas...) cf. annexe page 15)
- GS : jouer au jeu de l’oie des nombres de 1 à 10 (cf. annexe page 16)

Écriture / langage

- PS : Retrouver des personnages d’après leur description (cf annexe 17)
- MS/GS : Compréhension orale et graphisme : dessiner en respectant des étapes : Groin-Groin le cochon (cf. annexes pages 19 et 20)
- GS : modeler les lettres cursives g, j, y, f en pâte à modeler ou pâte à sel (cf. annexe page 20)

Graphisme

- PS: Réaliser une échelle en pâte à modeler (cf annexe 21)
- MS : Réaliser un enchaînement de boucles ascendantes (cf annexe page 22)
- GS : Observer les oeuvres de l’artiste Calder et reproduire un enchaînement de boucles ascendantes et descendantes (cf. annexe page 23)

Autres

Jouer au jeu de mémoire musicale <http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/memoire-musicale/index.php>



MS : reproduire des chiffres



D'abord à reproduire avec les modèles puis sans en cas de réussite.



PS : Retrouve les personnages d'après leur description



Lina a des chaussures noires et aime beaucoup lire.
Qui est Lina?



Chloé a deux petites couettes et adore dessiner des soleils.
Qui est Chloé?



MS/GS : compréhension orale et graphisme

Attention, ne pas dire à son enfant qu'il va dessiner un cochon ! 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>



Groin-Groin

- 1 Pour faire la tête de Groin-Groin, commence par tracer un grand rond rose au milieu de la feuille.
- 2 Au milieu de ce rond, fais un autre rond rose plus petit.
- 3 Dans le petit rond, fais deux points roses : ce sont les narines de Groin-Groin.
- 4 Pour faire les yeux de Groin-Groin, fais deux ronds noirs.
- 5 Dans ces ronds, il y a deux ronds tout bleus.
- 6 Groin-Groin a une grande bouche rouge qui sourit.
- 7 Il a aussi deux oreilles roses de chaque côté de la tête.
- 8 Dans chaque oreille, fais une petite pointe rose.
- 9 Entre les oreilles, on voit la queue en tire-bouchon de Groin-Groin qui dépasse.
- 10 Groin-Groin a deux ronds tout rouges coloriés sur les joues.

Voilà ! Tu as terminé le portrait de Groin-Groin !



MS/GS : Groin Groin le cochon : solution

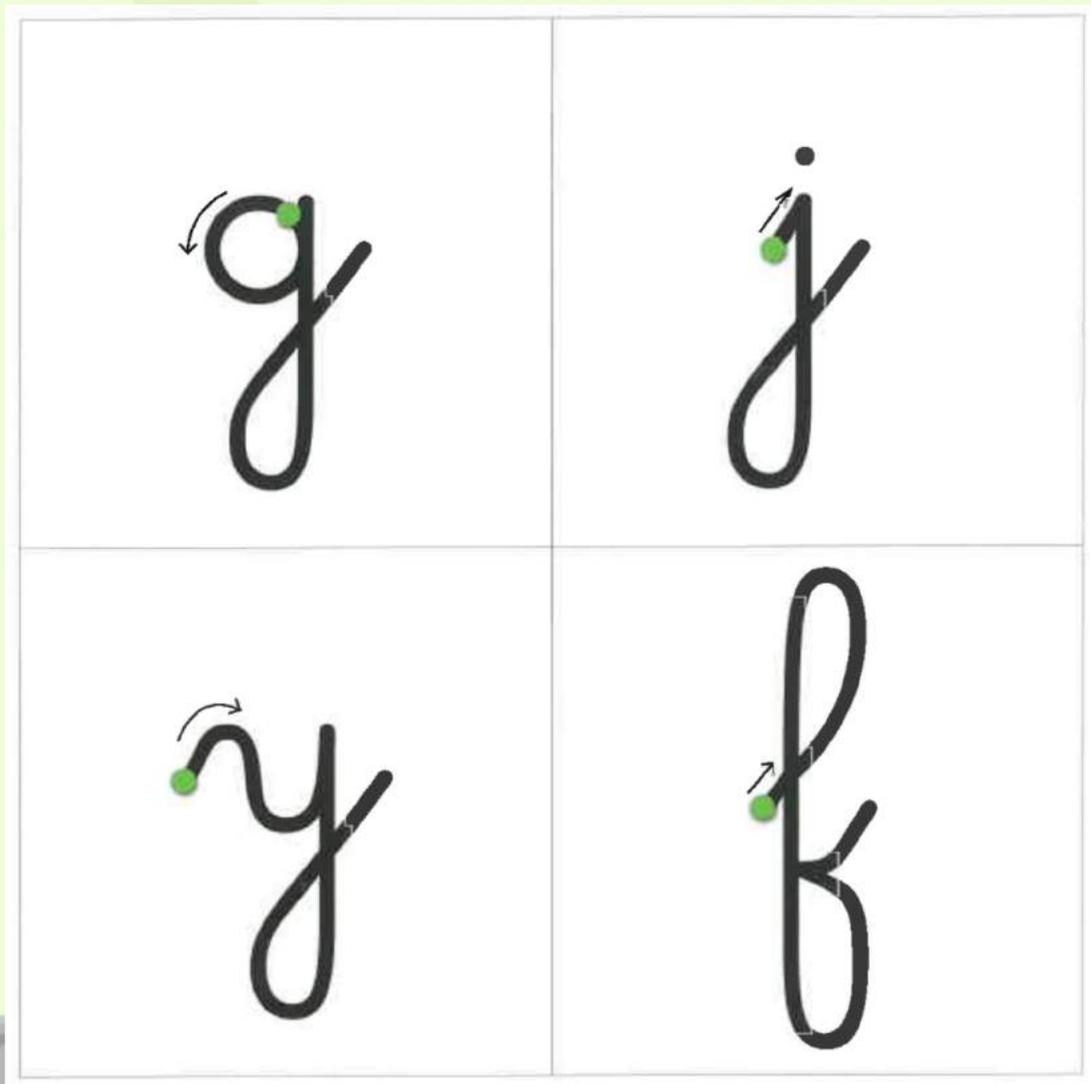
Montrer la
solution à la fin
pour comparer!



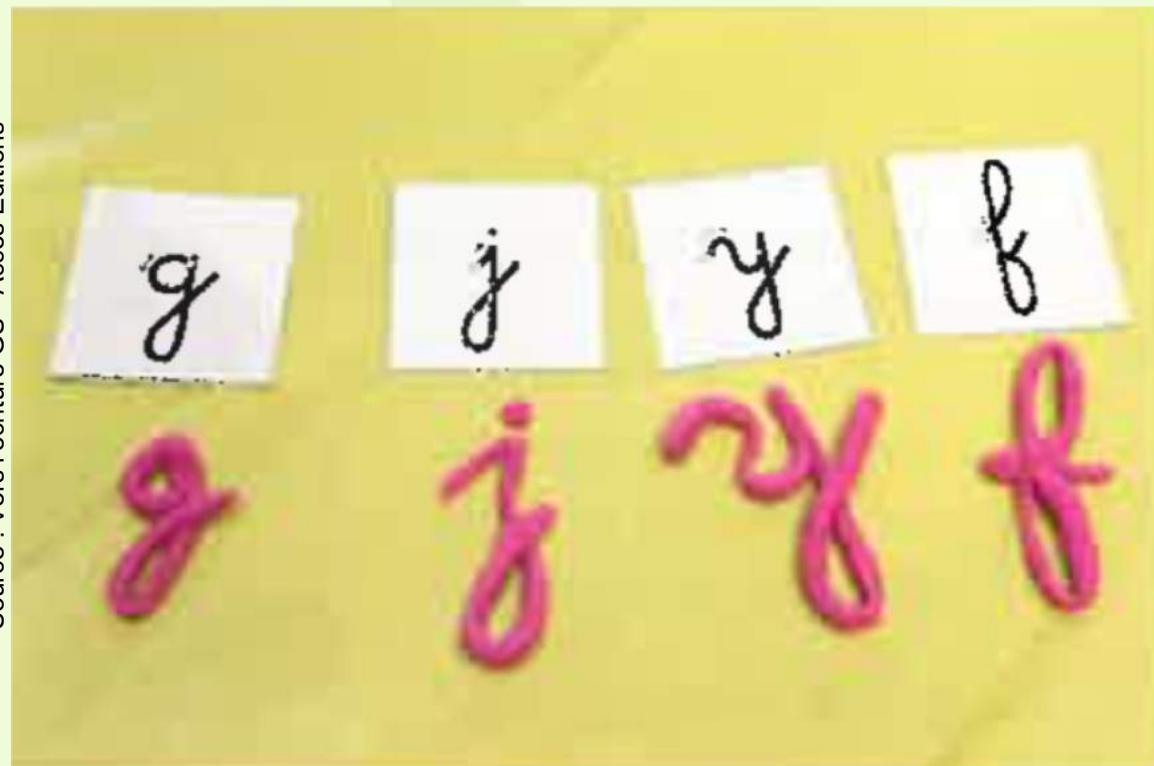
Groin-Groin



GS : modeler les lettres cursives g, j, y, f



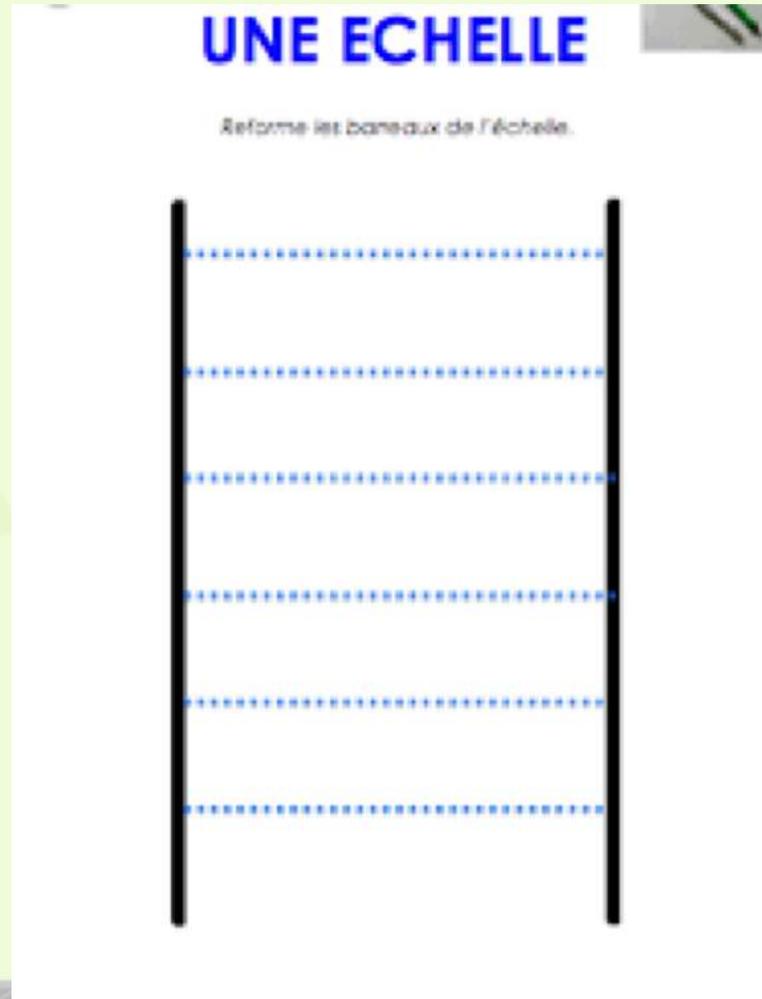
Source : Vers l'écriture GS - Accès Editions



PS : réaliser une échelle en pâte à modeler

Pour commencer, vous pouvez donner un modèle sur lequel votre enfant pose la pâte à modeler.

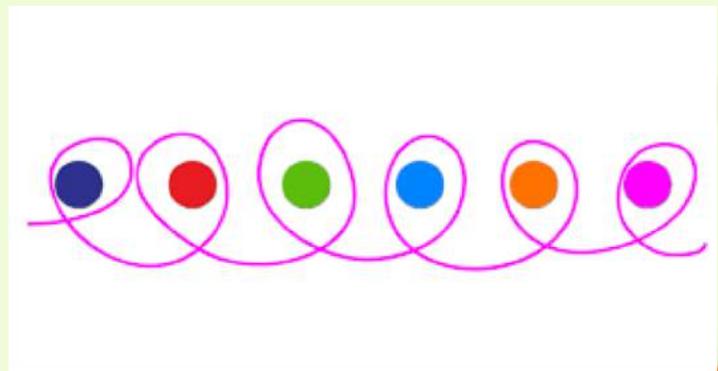
En cas de réussite, lui demander de refaire à côté du modèle.



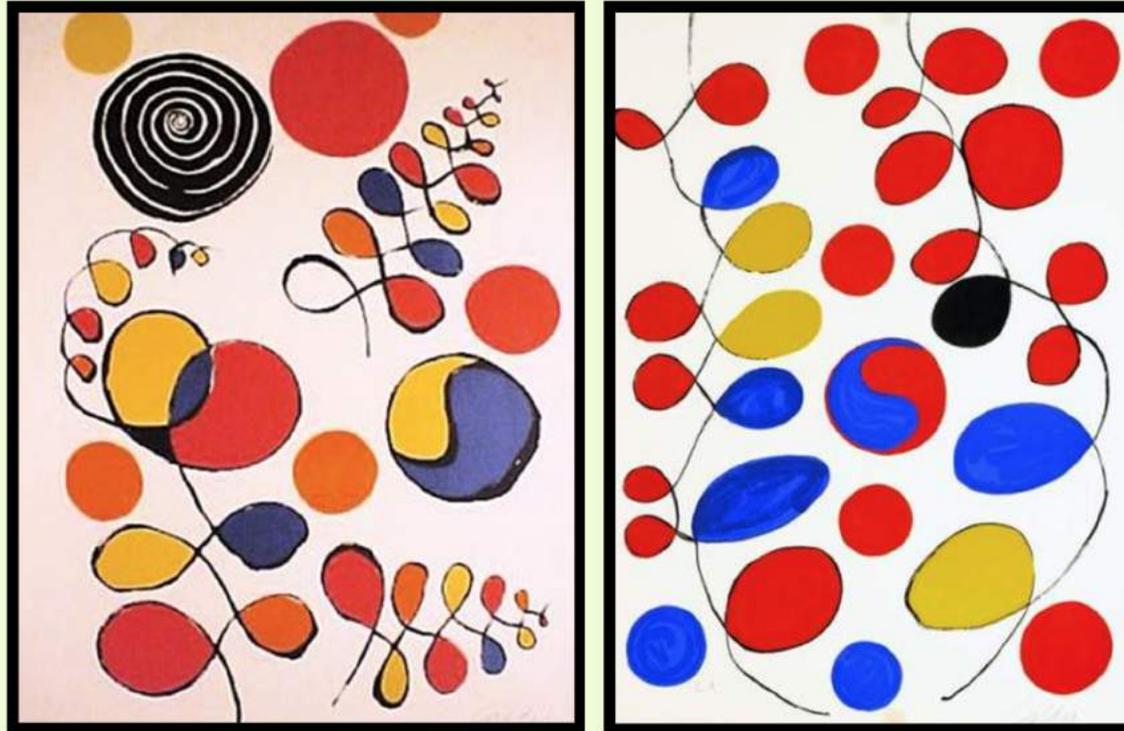
MS : réaliser un enchaînement de boucles ascendantes



Tracer une ligne de cercles assez espacés puis l'enfant essaie de réaliser des boucles en tournant autour de ceux-ci



GS : Observer les oeuvres de l'artiste Calder et reproduire l'enchaînement de boucles (aux feutres ou crayons de couleurs ou à la peinture)



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



Jeudi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : La carotte géante (A. Mets) <https://www.youtube.com/watch?v=SUSIdJGNnxg>
- GS : des contes à écouter en podcast : <https://soundcloud.com/museedesconfluences/les-contes-a-gigoter-les-insectes>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Jeu de la boîte d'oeufs (cf. annexe 25)
- MS : jouer au jeu de Saute puce (cf. annexe page 26)
- GS : résoudre un problème (cf. problèmes annexe page 27 et solutions page 28)

Écriture/ langage

- PS : Retrouver des personnages d'après leur description (cf annexe 29)
- MS : Associer des lettres en majuscules (CAPITALE) et minuscules (script) d'imprimerie (cf annexe 30) <https://www.tizofun-education.com/francais/lecture/correspondance-majuscule-minuscule/>
- GS : Phonologie : jouer au jeu de la course aux rimes <http://classedeflorent.fr/accueil/jeux/phonologie/course-aux-rimes.php>
- GS : Regarder la vidéo d'explication https://www.youtube.com/watch?v=8rLt1B4_rLg et écrire la lettre g en cursive (cf. annexe page 31)

Graphisme

- PS : Tracer une échelle dans la farine (cf annexe 32)
- MS : Écrire les chiffres 5 et 6 (annexe page 33 et page 34)
- GS : Dessiner un bouquet de fleurs graphiques (cf. annexe page 35)

Autres

Faire du yoga, de la relaxation (cf. annexe page 36 et page 37)



PS : jeu de la boîte d'oeufs

Matériel :

- 1 boîte à oeufs
- des petits objets (graines ou jetons ou cubes...)
- 1 dé avec constellations 1, 2, 3 (cacher les constellations 4, 5, 6 avec des gommettes)

Règle du jeu :

Je lance le dé et je remplis chaque alvéole de ma boîte à oeufs avec le nombre d'objets indiqué par le dé. Je continue jusqu'à ce que la boîte soit pleine.



MS : jouer à saute puce

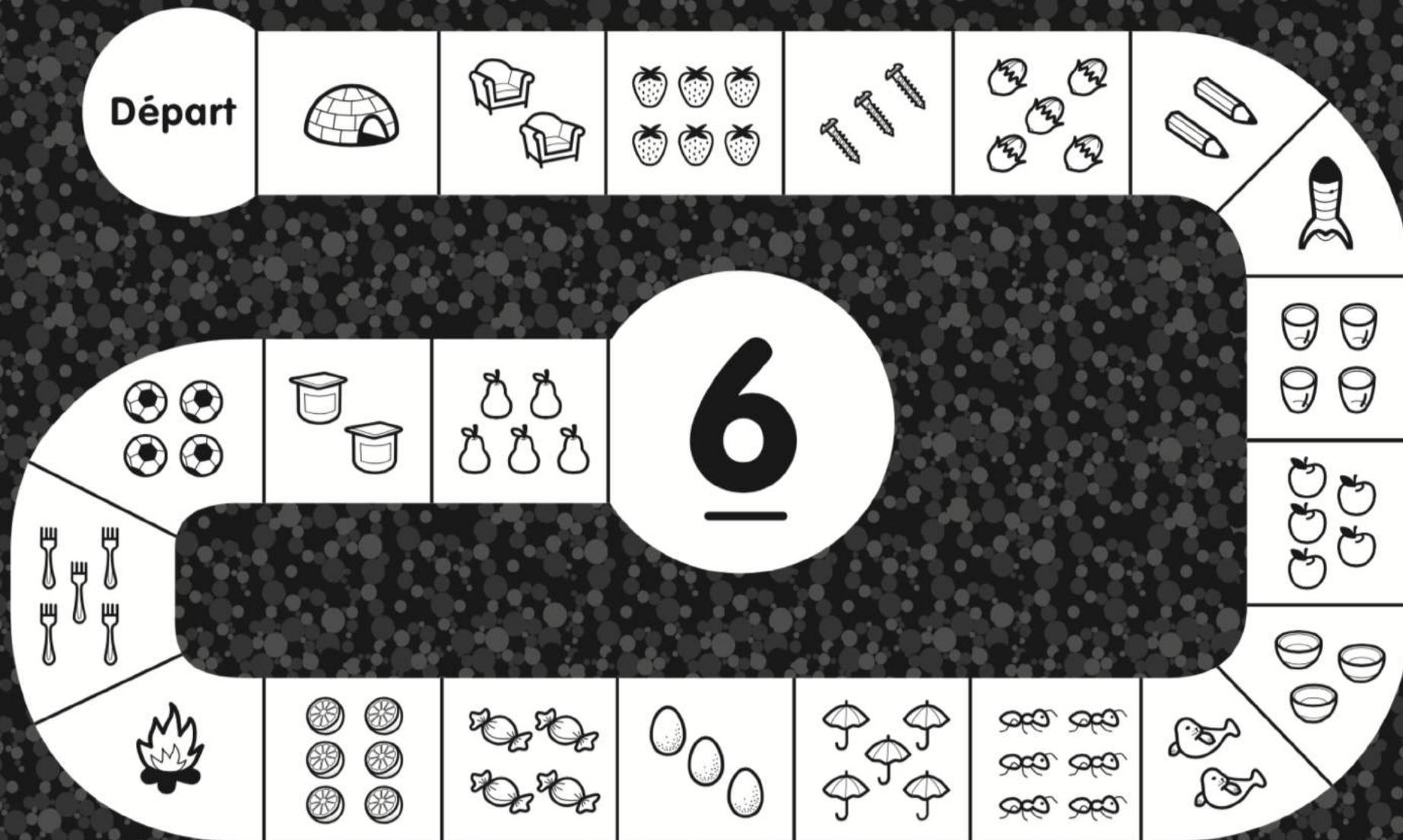
Matériel : 1 dé, des pions pour se déplacer

Règle du jeu : Chaque joueur lance le dé et déplace son pion sur la case la plus proche qui représente le même nombre que le dé.

Exemple : Je suis sur la case départ, j'ai fait 4, je me déplace jusqu'aux 4 verres.

Le jeu se termine quand un joueur arrive sur la case du chiffre 6.

Vous pouvez imprimer ou jouer directement sur l'écran en le couchant sur une table.

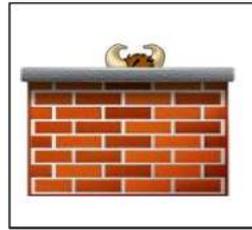


GS : résoudre les problèmes suivants (les solutions sont sur la page suivante)

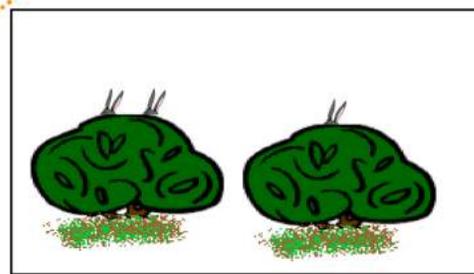


Ma copine est l'avant-dernière fille.

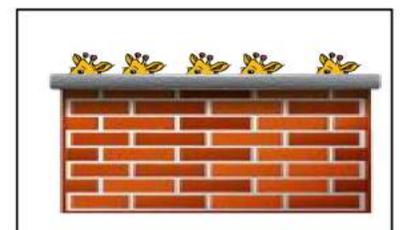
Qui est ma copine ?



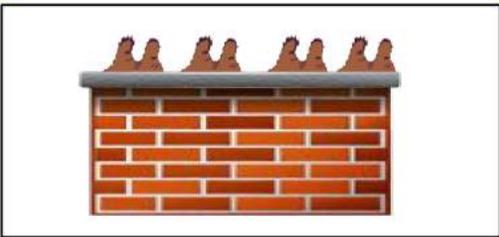
Combien y a-t-il de taureaux cachés derrière le mur ?



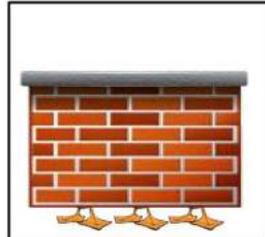
Combien de lapins se cachent derrière la haie ?



Combien de girafes sont cachées derrière le mur ?



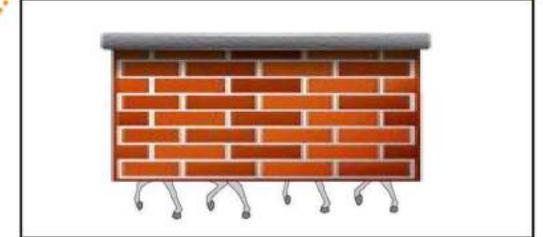
Combien de chameaux sont cachés derrière le mur ?



Combien de canards sont cachés derrière le mur ?



Combien de danseuses sont cachées derrière le rideau ?



Combien de chevaux sont cachés derrière le mur ?

GS : solutions des problèmes

Caractérisation de l'espace
(vérifier la position d'un élément)

B.5



C'est la sixième du rang.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

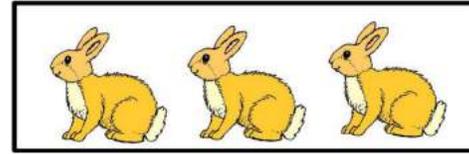
C.1



Il y a 1 taureau.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

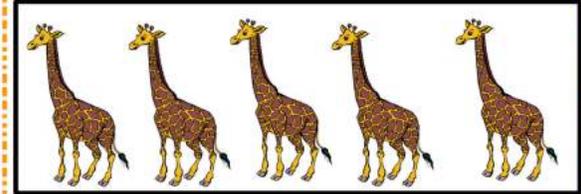
C.1



Il y a 3 lapins.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

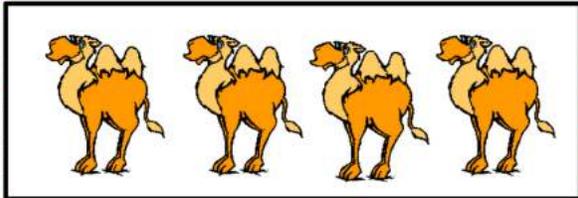
C.3



Il y a 5 girafes.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

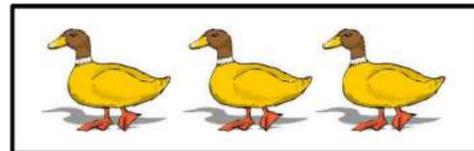
C.4



Il y a 4 chameaux.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

C.5



Il y a 3 canards.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

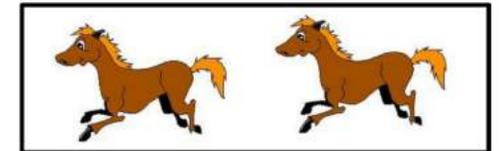
C.6



Il y a 3 danseuses.

Déduire une quantité à partir d'un élément donné.
Logique.

C.7



Il y a 2 chevaux.

PS : Retrouve les personnages d'après leur description

Rémi dort et a un doudou éléphant.
Qui est Rémi?

Inès a une pull bleu à pois .
Elle se réveille.
Qui est Inès?



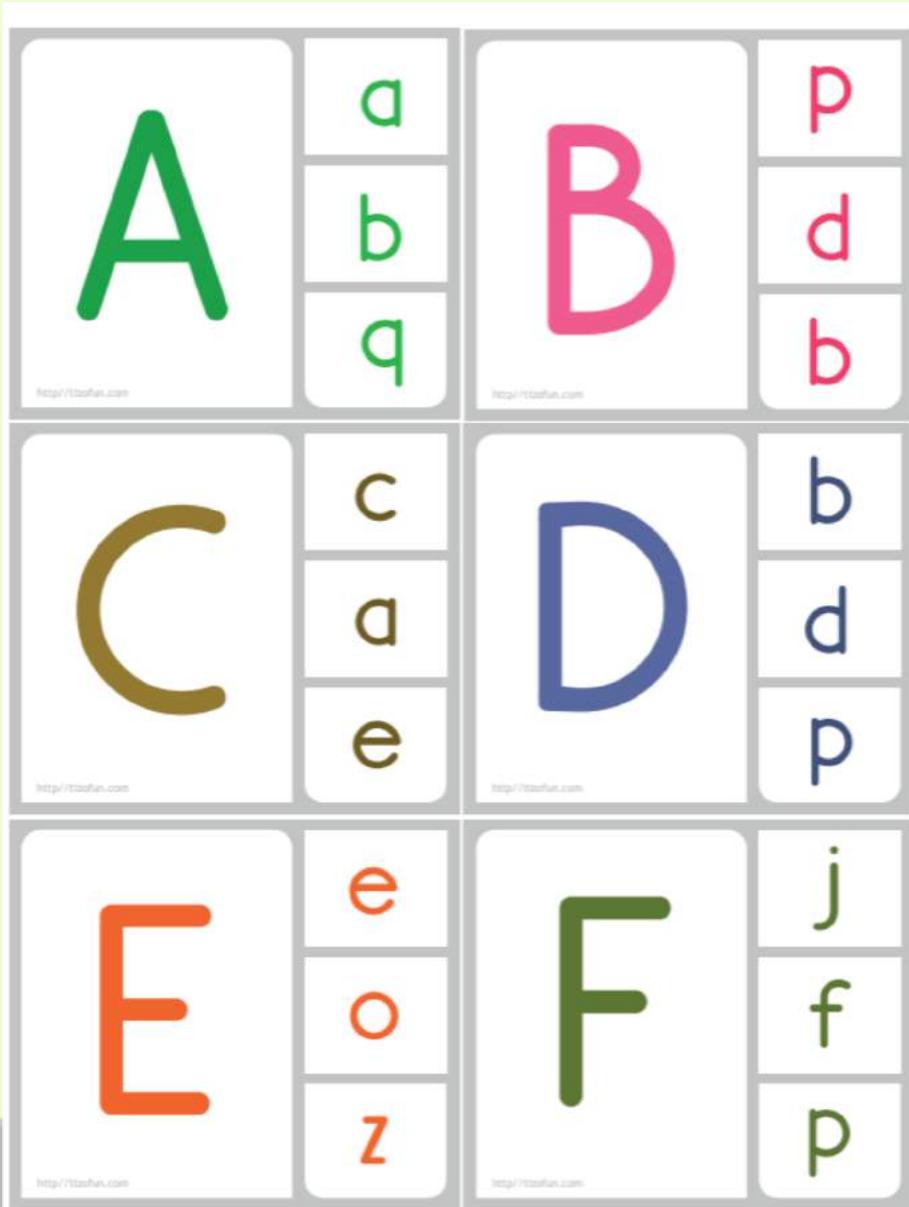
Arthur ne dort pas.
Il joue avec son ourson.
Qui est Arthur?

Lucie ne dort pas.
Elle a des bottes noires et une couverture verte.
Qui est Lucie?

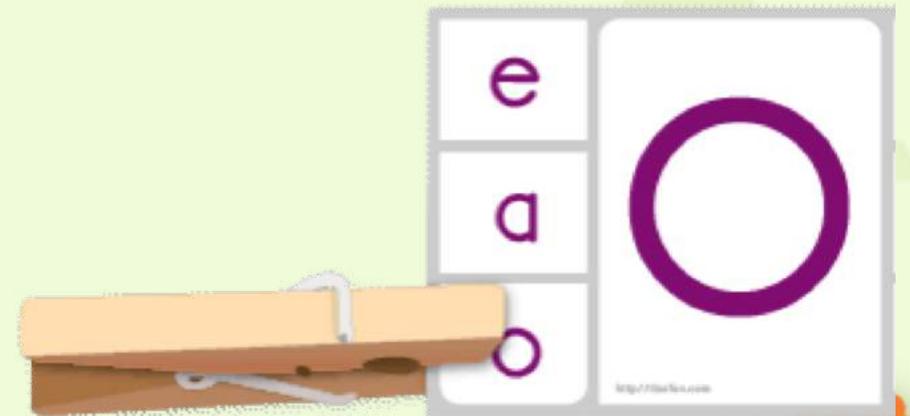


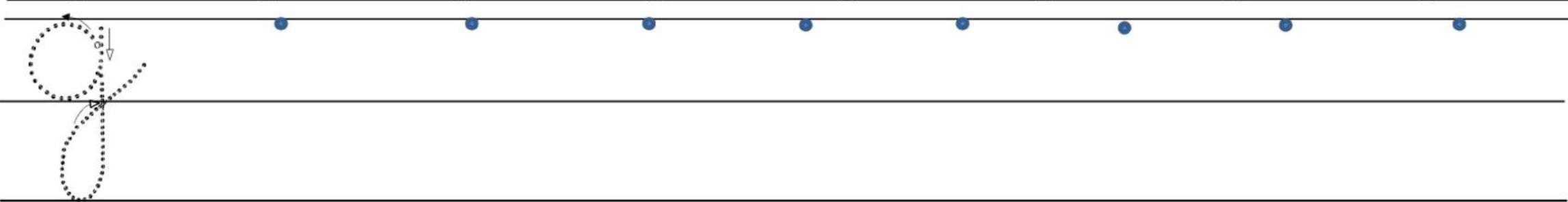
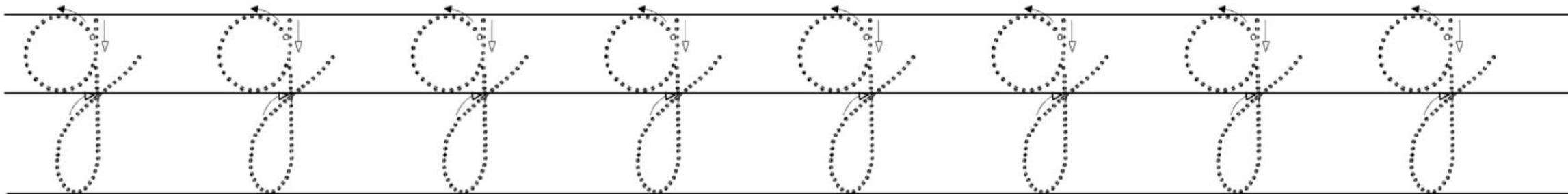
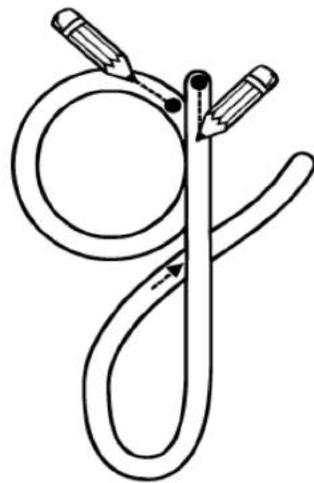
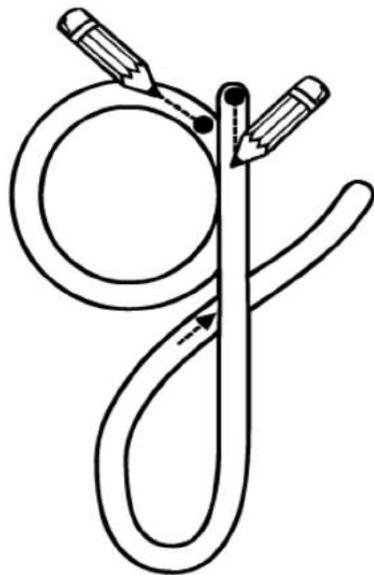
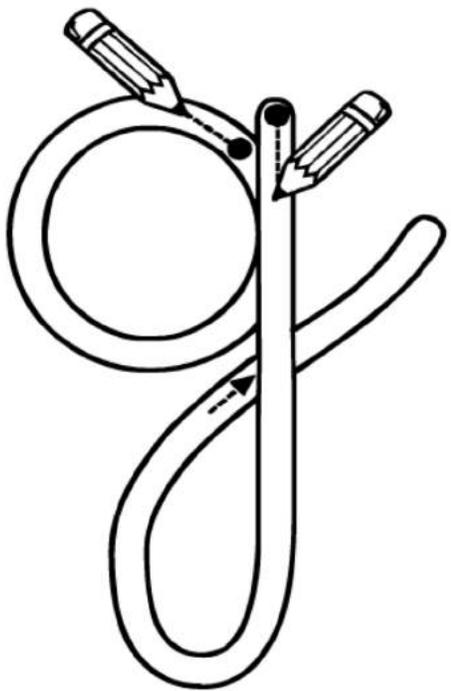
MS : associer des lettres en MAJUSCULE et en minuscule

A reproduire ou à imprimer, puis découper les cartes.



L'enfant se sert d'une pince à linge pour indiquer son choix sur chaque carte.





PS : tracer une échelle dans de la farine

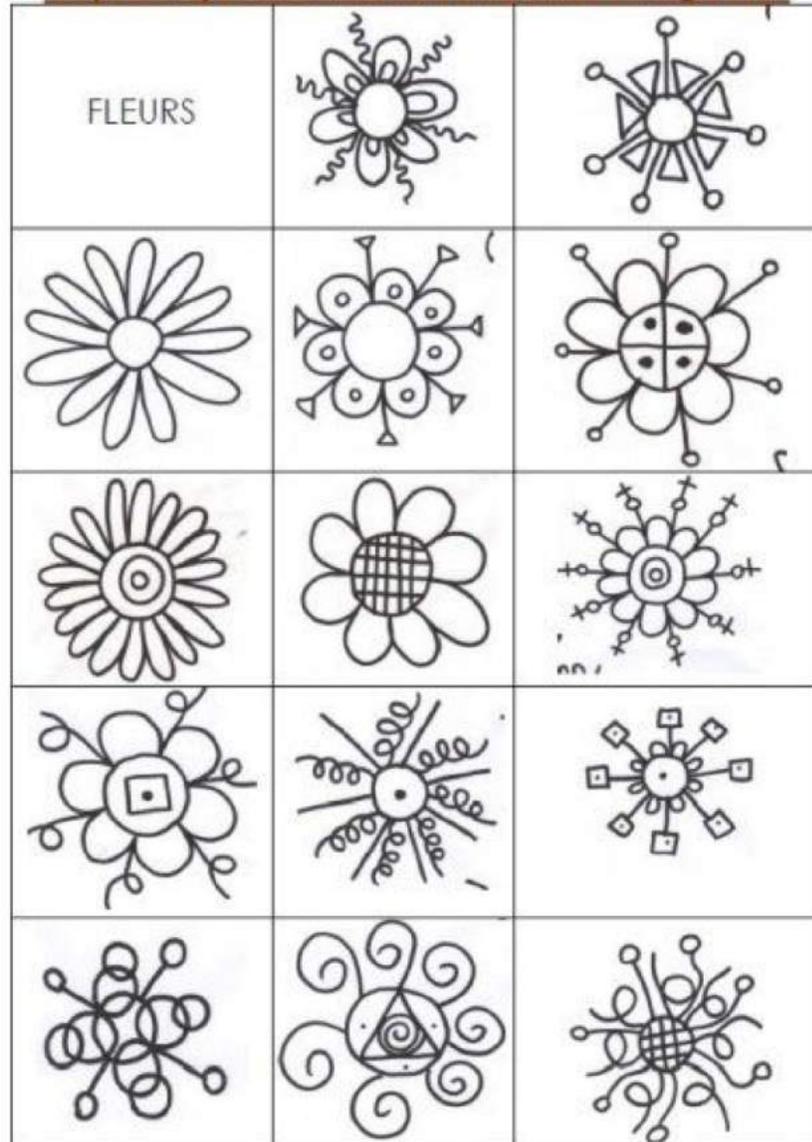






GS : Dessiner un bouquet de fleurs graphiques

<http://lespatouillesdebout2fee.over-blog.com/>



Observer les différents modèles de fleurs, choisir ses 4 préférés et les reproduire pour dessiner un bouquet de fleurs.



Faire du yoga, de la relaxation

Petit yoga

L'éléphant

Cette posture amusante peut se faire plusieurs fois de suite, y compris en se déplaçant. Elle assouplit la colonne vertébrale et favorise la stimulation des organes internes. Comme de nombreuses postures, elle ne se pratique pas le soir, au coucher !



1 Tu es debout, les pieds un peu écartés, bien enfoncés dans le sol. Tu te sens fort comme un éléphant !

2 Tu places tes mains ensemble, les doigts entrelacés : c'est la trompe de l'éléphant !



3 En inspirant, tu montes tes bras au-dessus de ta tête, en gardant bien les doigts entrelacés.



4 En expirant, tu plies les genoux et tu redescends tes bras - ta trompe ! - vers le bas. Tes gros pieds d'éléphant n'ont pas bougé, ils sont bien à plat.



5 Tu balances ta belle trompe 3 ou 4 fois entre tes pattes puissantes. Tu gardes la tête bien relâchée.



6 Puis tu appuies bien fort sur tes pieds et tu remontes doucement à la verticale.



7 Et te voilà debout ! Tu recommences ?



Faire du yoga, de la relaxation

L'ABEILLE

La posture de l'abeille est une posture de torsion assise. Elle calme la nervosité, elle ventile les poumons par l'ouverture de la cage thoracique. Pendant les torsions à droite et à gauche, il est possible de faire faire à l'enfant le son de l'abeille afin d'approfondir l'expiration. Cela rend la posture encore plus ludique !



1 Tu es assis tranquillement, les 2 mains l'une dans l'autre. Tu es une jolie petite abeille, tes ailes sont au repos.

2 Tu vois des fleurs toutes colorées et ça te donne des idées... Tu accroches tes mains derrière ta nuque, doigts croisés. Tes ailes sont déployées. Tu inspires fort avec le nez et...



3

... vers une de ces fleurs, tu vas te diriger. Tu penches ta tête et ton coude droit en direction de ton genou gauche, comme pour aller le butiner... Tout ça en expirant bien.



4

Tu te redresses, tu ouvres grand tes ailes et te voilà maintenant attirée par une autre fleur !



5

Maintenant, tu te penches de l'autre côté, ton coude gauche vers ton genou droit. Ta petite tête n'arrête pas de butiner !



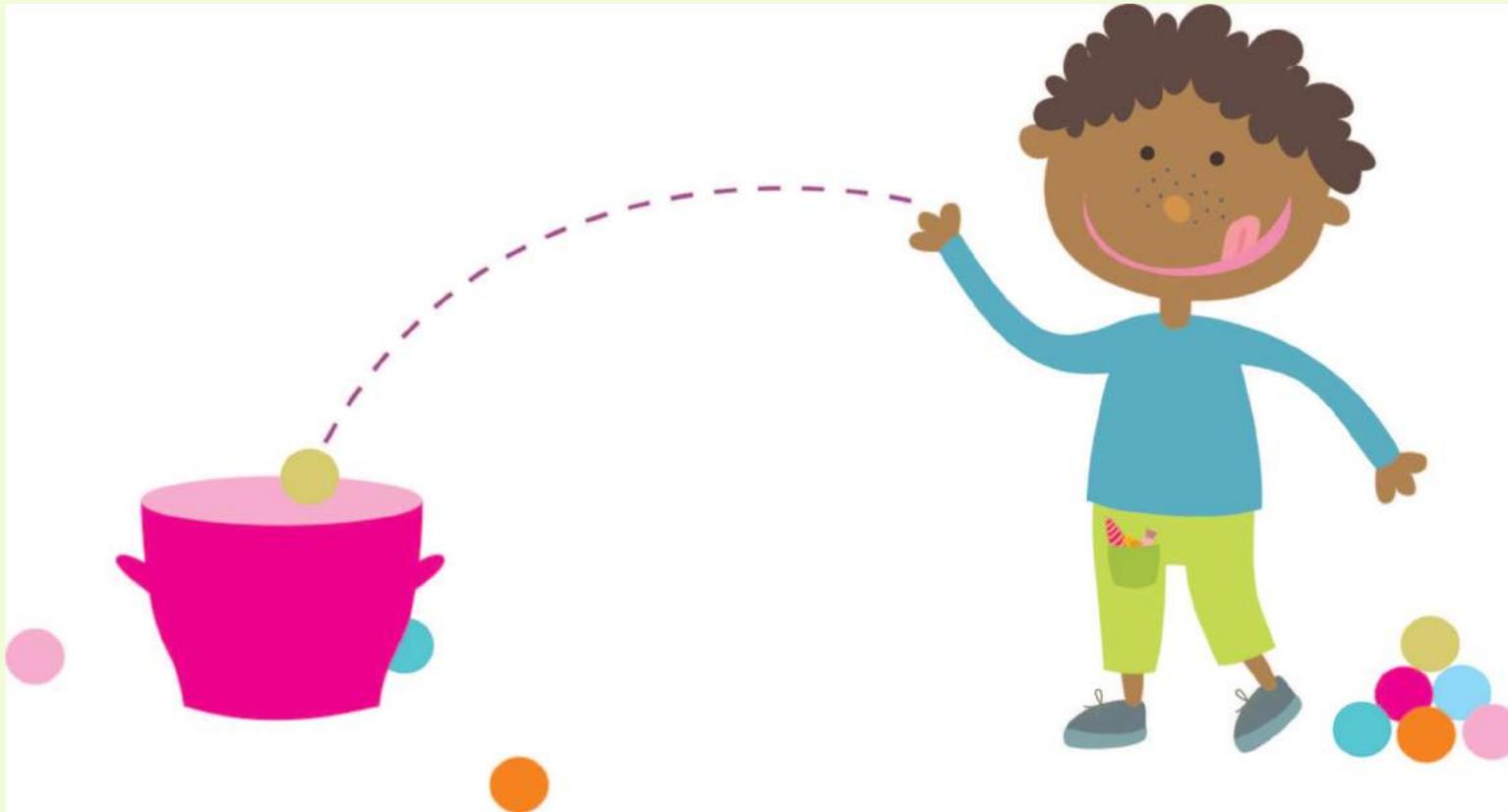
6

Maintenant, tu as fini ta provision de pollen, tu vas pouvoir aller fabriquer ton miel, petite abeille !



Vendredi

JOUR FÉRIÉ, c'est le moment d'organiser un atelier de lancer : avec des balles, des paires de chaussettes roulées en boule...



Conseils aux parents

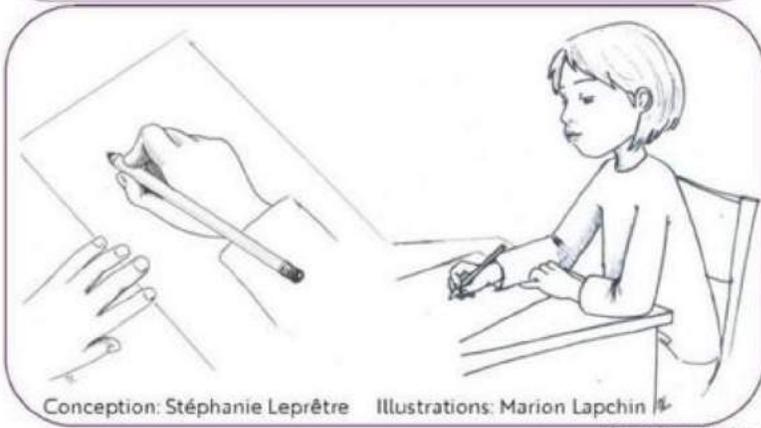
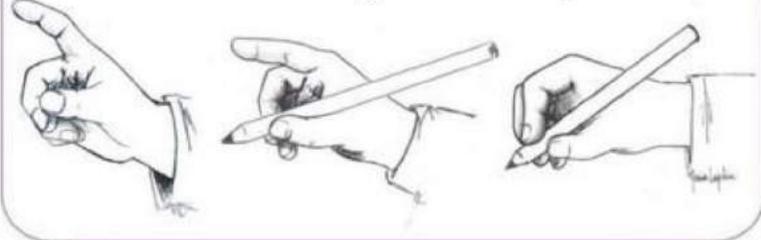
Lecture

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

- le petit ver de terre

- <https://www.youtube.com/watch?v=U1z7cstA8as>

- Mon petit lapin a bien du chagrin

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

- Si tu as de la joie au coeur

- <https://www.youtube.com/watch?v=mw5o8qxMOtg>



- **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.**

