

L'école à la maison

Semaine 11



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 12
Programme d'activités du mardi	page 13
Annexes : propositions activités	pages 14 à 23
Programme d'activités du jeudi	page 24
Annexes : propositions activités	pages 25 à 34
Programme d'activités du vendredi	page 35
Annexes : propositions activités	pages 36 à 47
Quelques conseils	pages 48 à 51



Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : le lion qui ne savait pas écrire : <https://www.youtube.com/watch?v=nNxxp4wjVJ4>
- GS : mon amour : <https://www.youtube.com/watch?v=Wg2mdqTEWPA>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Trouver le bon zoo (cf. annexe page 5)
- MS/GS : La case mystère, se déplacer sur un quadrillage (cf. annexe page 6)
- GS : On partage ! (cf. annexe page 7)

Écriture / langage

- PS : livre de devinettes (devinettes 16 à 20)
https://read.bookcreator.com/4t7F8DEqEcePOrYKvV6jnCqXql2/d6dvyS_sQ8GAP23NyJGZlg?fbclid=IwAR1tAa1D7VoVoVUmOQ58Suk94qUQwr9k9QYg-KYf72nJkKBI7CzmEY_66rl
- MS : Mistigri des lettres (majuscules/ scripts) (cf. annexe page 8)
- GS : Phonologie : labyphonèmes (cf. annexe page 9 et solutions page 10)
- GS : Écrire son prénom en lettres cursives (cf. annexe page 11)

Graphisme

- MS/GS : Dessiner un pot de fleurs (cf. annexe page 12)

Autres

Ecouter un conte musical : Michka

<https://www.dropbox.com/s/clolbjwydno6r4I/Michka%20-%20Conte%20musical%20-%20Isabelle%20Aboulker%20.mp4?dl=0>



PS : trouver le bon zoo

Loup et Loupi se promènent au zoo.
Regarde bien la liste des animaux qu'ils voient
et trouve le bon zoo.



Voici la liste
des
animaux



1



2



1



1



3

Réponse : c'est le zoo de gauche.



Quel est le
bon Zoo ?

MS/GS : la case mystère, se déplacer sur un quadrillage

la case mystère

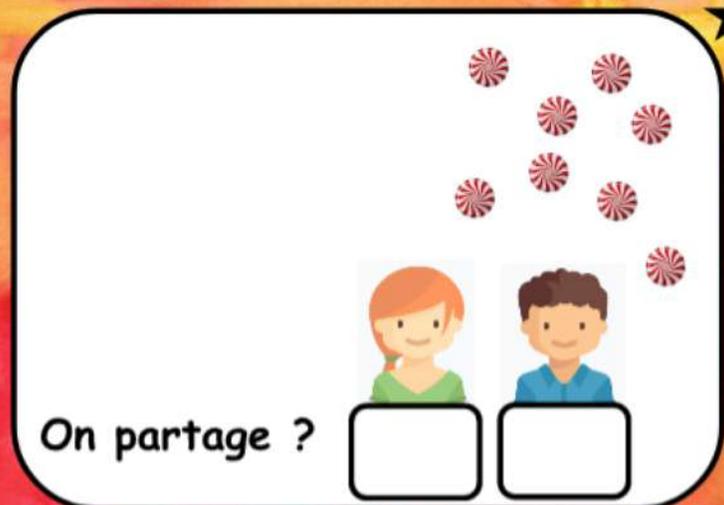


Observe bien le chemin emprunté par chaque animal et trouve dans quelle case il va aller.

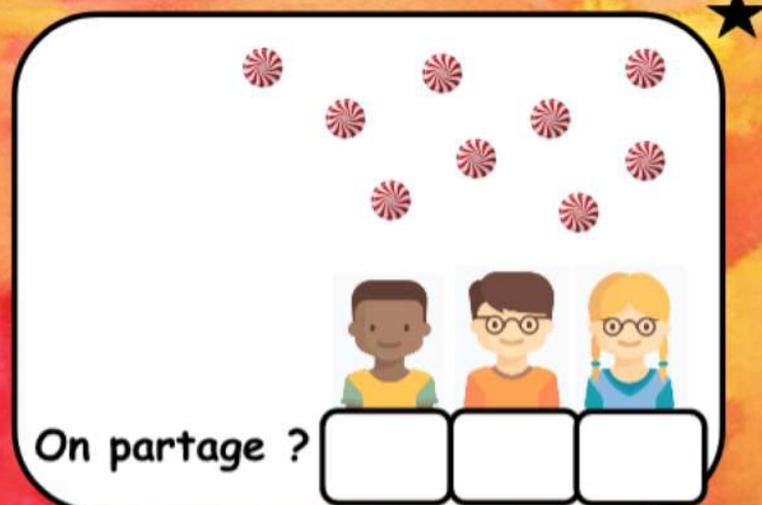


GS : on partage !

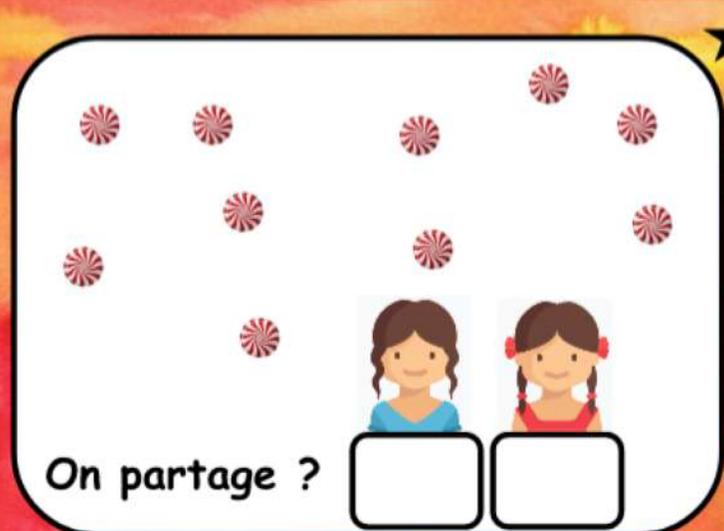
On partage ?



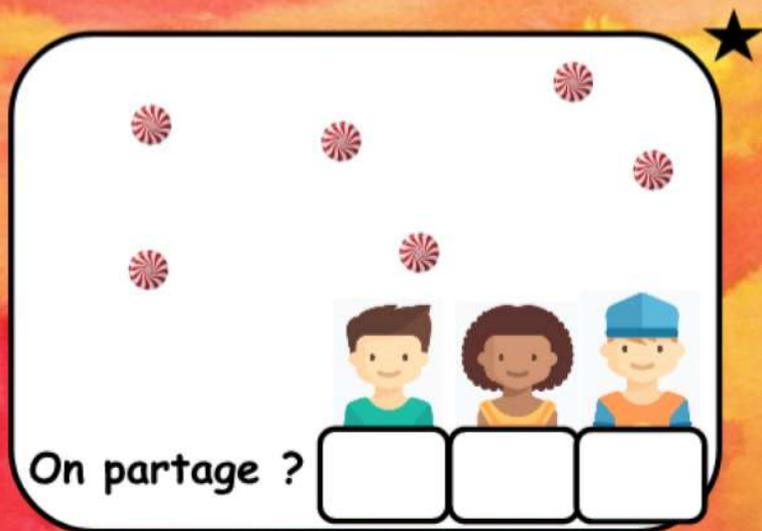
On partage ?



On partage ?



On partage ?



Observe bien les images et partage les bonbons entre chaque enfant. Attention, ils doivent avoir le même nombre de bonbons. Tu peux utiliser des jetons pour calculer.

Réponses :

- En haut à gauche : quatre bonbons chacun
- En haut à droite : trois bonbons chacun
- En bas à gauche : cinq bonbons chacun
- En bas à droite : deux bonbons chacun



MS : mistigri des lettres



Matériel à préparer

- Des morceaux de papier sur lesquels vous avez écrit les lettres de l'alphabet en majuscules et en scriptes (vous pouvez réutiliser les morceaux de papier utilisés lors des semaines précédentes)
- Un morceau de papier sur lequel vous dessinez le chat Mistigri

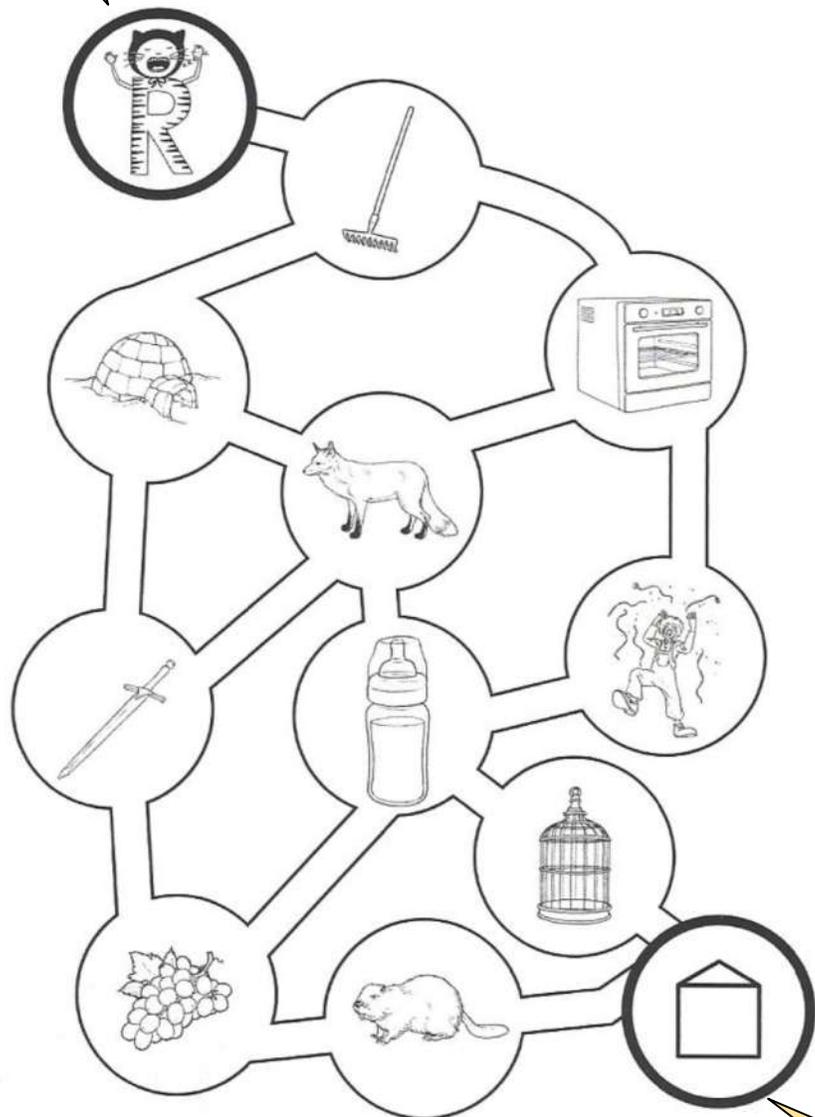
Règles du jeu (de 3 à 5 joueurs) :

- Toutes les cartes du jeu sont distribuées (il y a 26 paires + le mistigri)
- Les joueurs cachent leurs cartes. Chaque joueur regarde s'il a des paires dans ses cartes. Il pose ses paires de cartes au centre de la table et nomme les lettres.
- Le premier joueur pioche une carte à son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il pose la paire formée en nommant la lettre.
- C'est au tour du voisin de jouer en piochant dans le jeu du joueur à sa gauche.
- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient retrouvées. Il ne reste que le Mistigri !



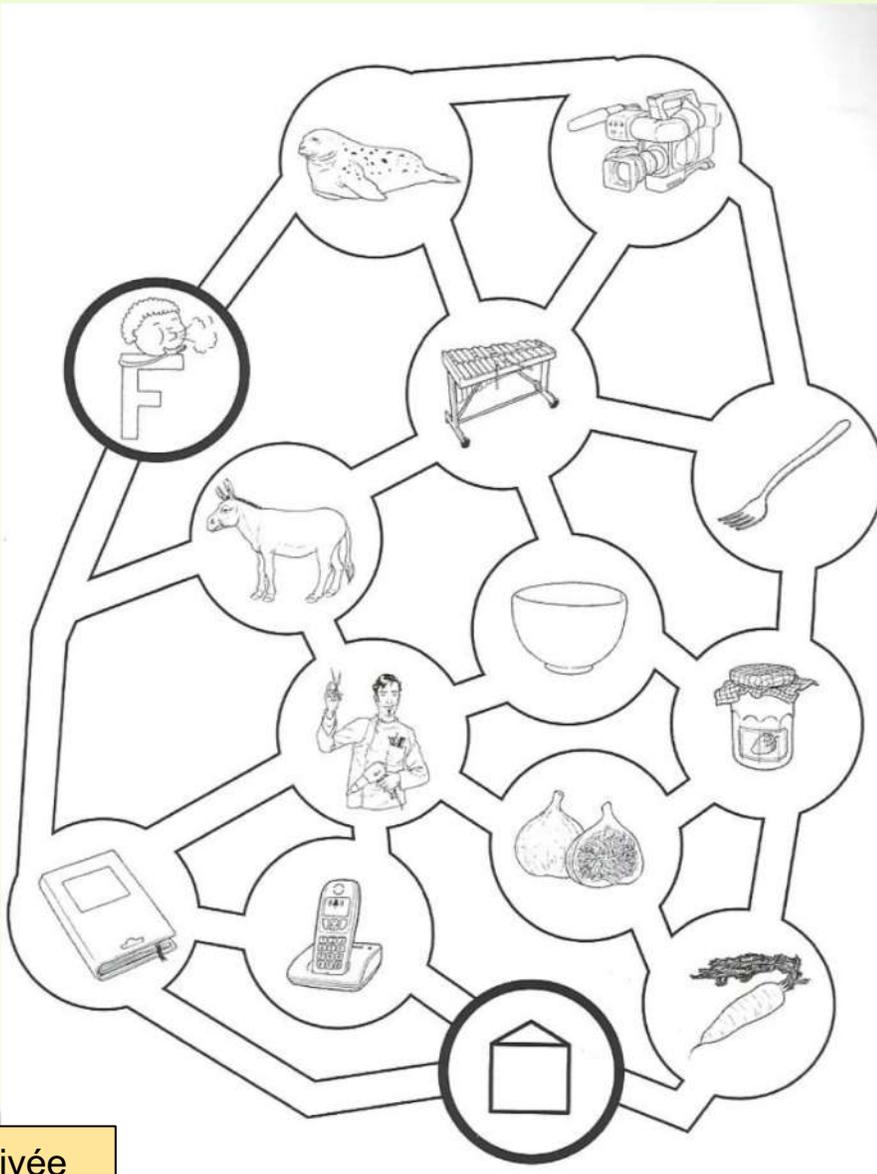
Départ

GS : labyphonèmes



Vers la phono GS - Accès

Arrivée



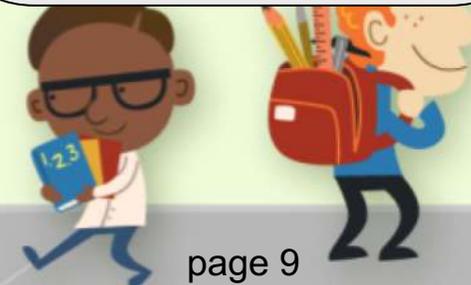
Trouve ton chemin dans les 2 labyrinthes :

- dans le labyrinthe de gauche, tu ne dois passer que par les cases des mots qui contiennent le son "R"

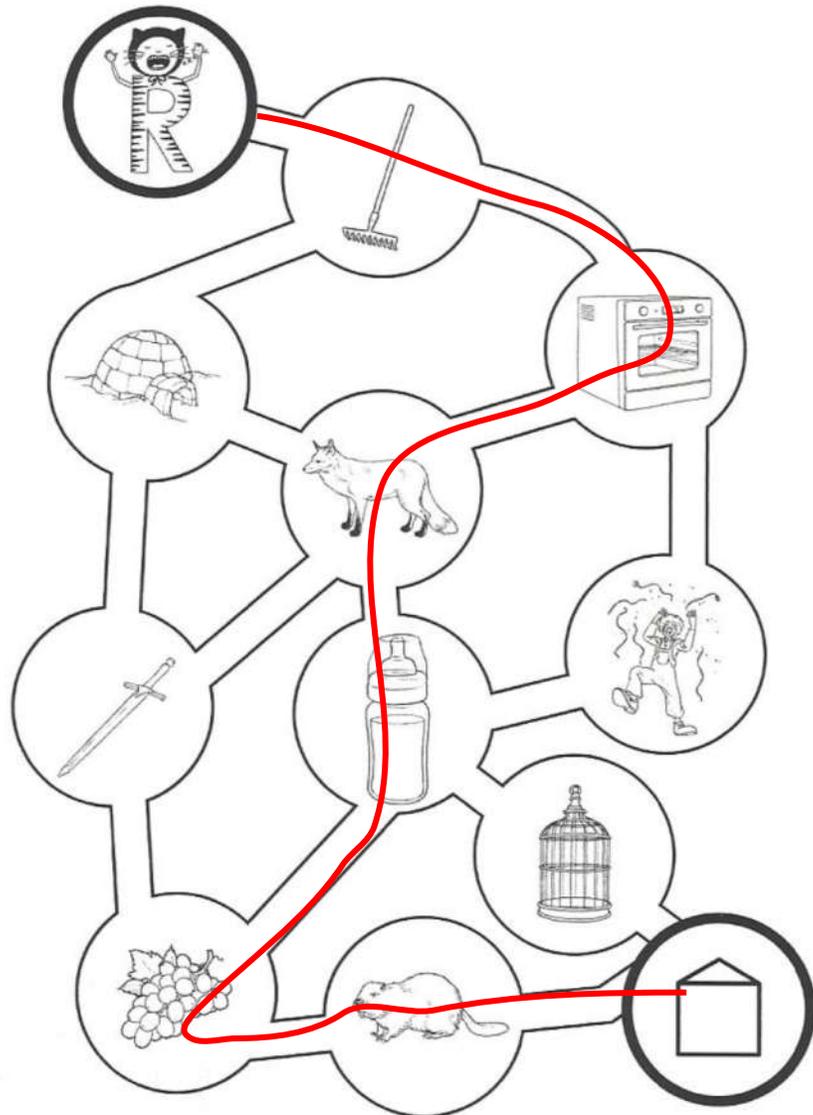
- dans le labyrinthe de droite, tu ne dois passer que par les cases des mots qui contiennent le son "F".

Tu peux imprimer les fiches ou montrer le chemin avec ton doigt à un adulte.

A toi de jouer !

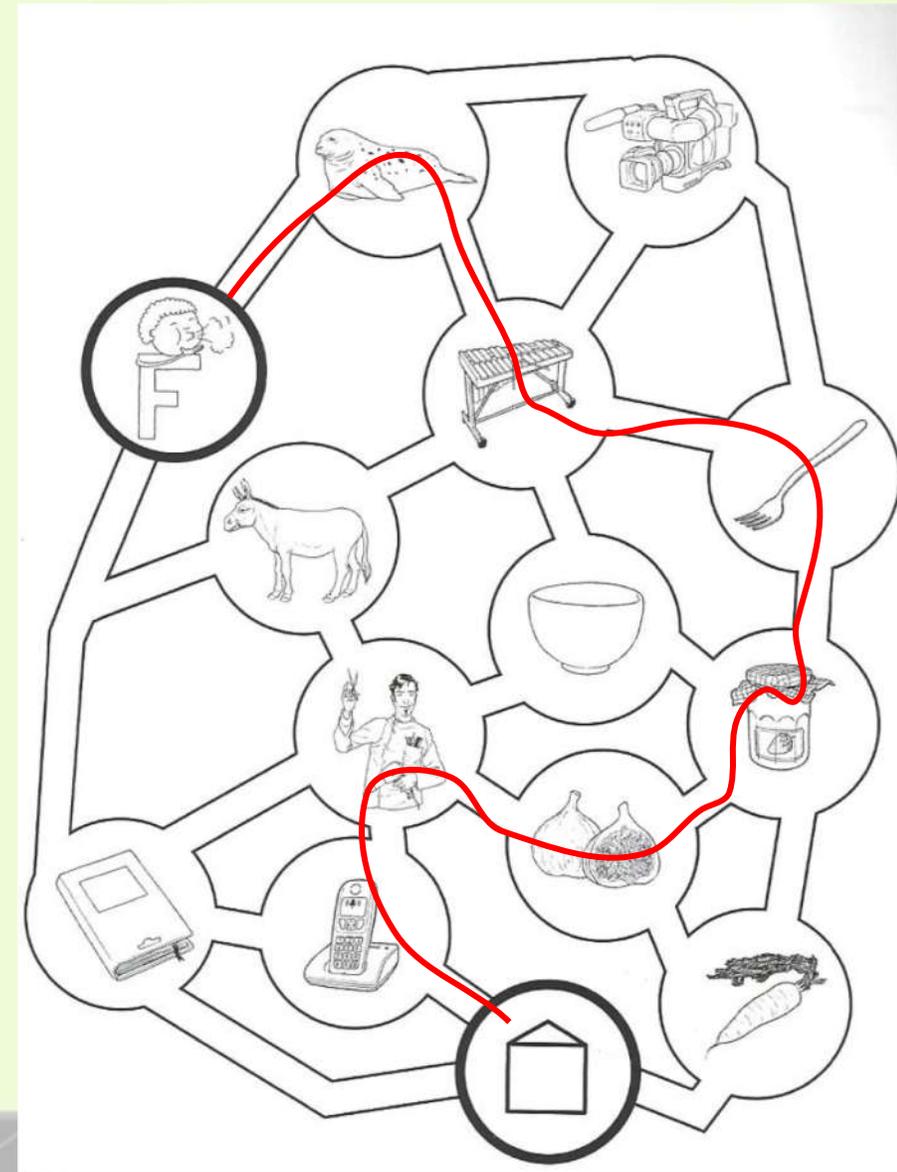


GS : solutions des labyphonèmes



Labyphonème du son
"R":
rateau, four, renard,
biberon, grappe, castor

Labyphonème du son
"F":
phoque, xylophone,
fourchette, confiture,
figue, coiffeur, téléphone

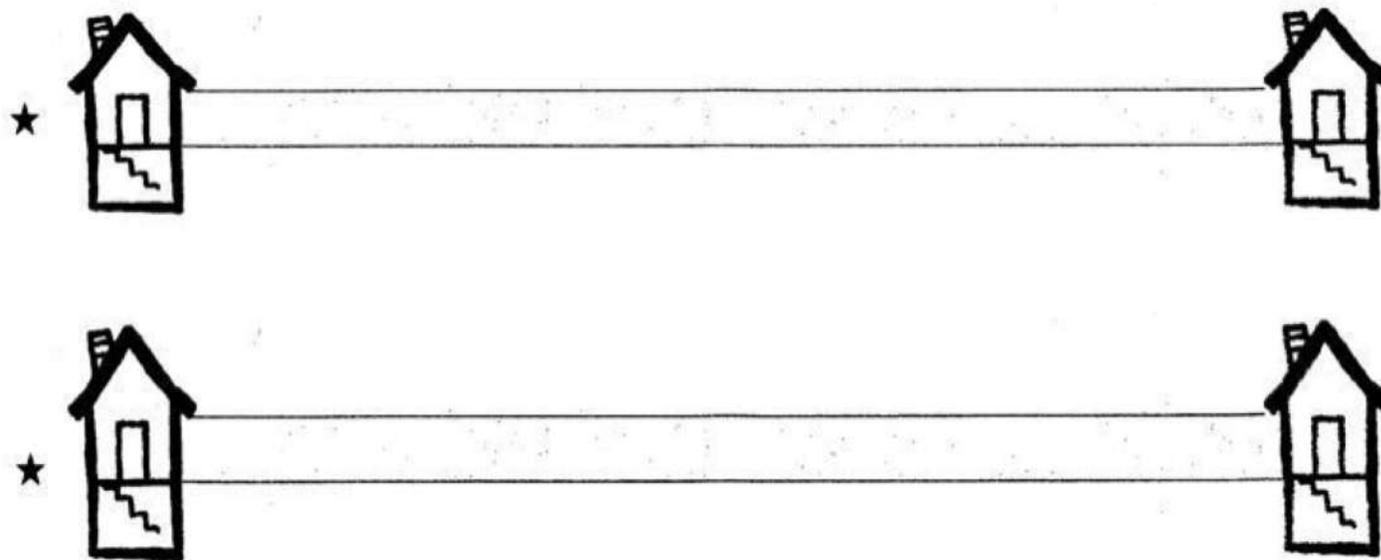
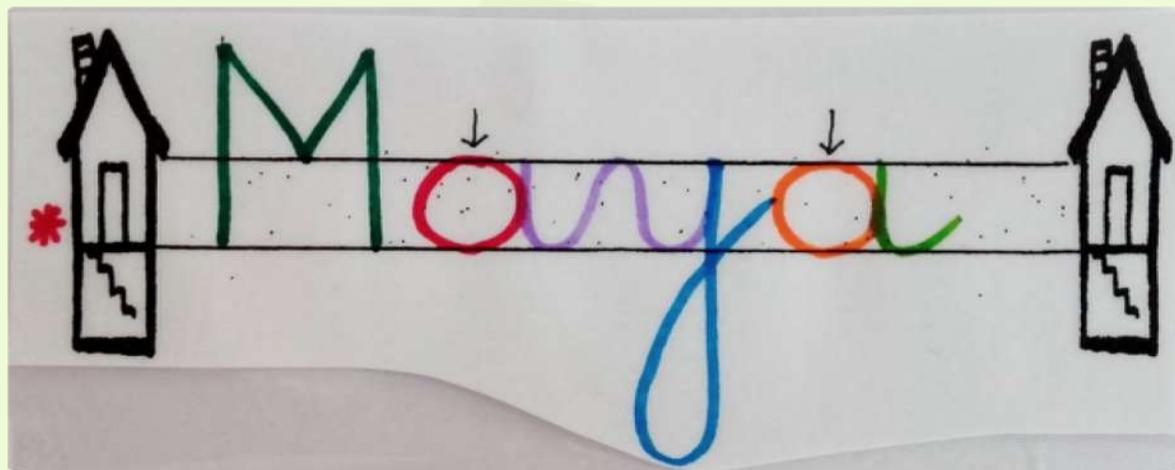


GS : écrire son prénom en lettres cursives

Avant de commencer une séance d'écriture avec votre enfant, il est important de s'assurer qu'il soit bien assis. Vous pouvez lui faire faire un peu de gymnastique des doigts et vérifier avec lui la bonne tenue du crayon.

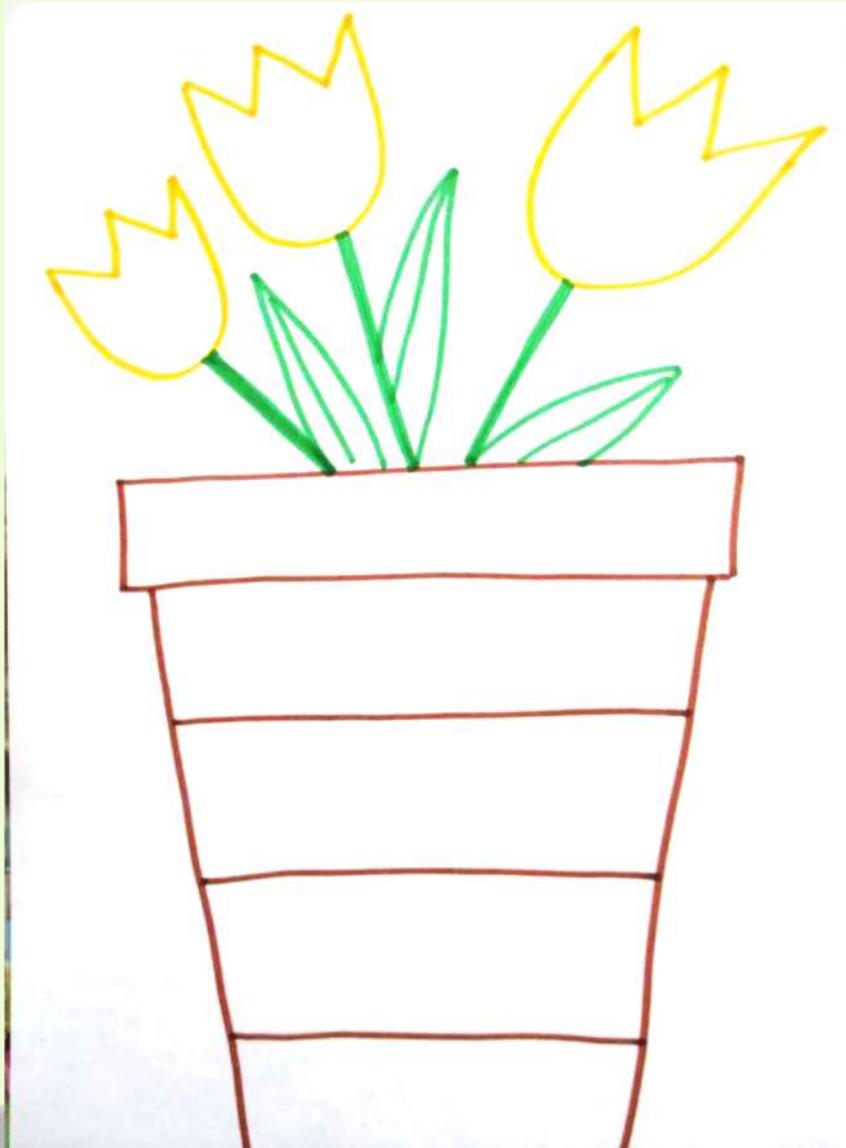
Faites-lui un modèle en utilisant la lettre capitale majuscule, en changeant de couleurs pour chaque lettre et en marquant d'une flèche les endroits où il doit lever sa main.

Il pourra s'entraîner à écrire son prénom en utilisant la maison comme repère pour la hauteur des lettres.



Source : lutinsdematernelle.over-blog.com

MS/GS : dessiner un pot de fleurs



Prends une feuille et dessine un grand pot avec des fleurs. Attention, ton dessin doit être le plus grand possible, il doit tenir le plus de place possible sur la feuille. Garde ta production pour l'activité de mardi.



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Pique, gratte et grogne : <https://www.youtube.com/watch?v=bLv2JJWscJM>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Où est la souris ? (cf. annexe page 14)
- MS : Où est le trésor ? (cf. annexe page 15)
- GS : Sudoku (cf. annexes page 16 et page 17)

Écriture / langage

- PS : Observer une image (cf. annexe 18)
- MS / GS : Observer une image (cf. annexe 19)
- GS : Phonologie : cherchons les sons ! (cf. annexe page 20)

Graphisme

- PS : Relier deux points par un trait (cf. annexe page 21)
- MS/GS : Décorer un pot de fleurs (cf. annexe page 22)

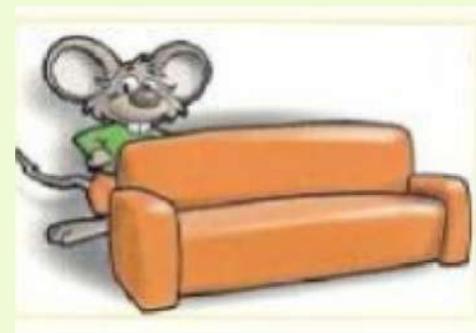
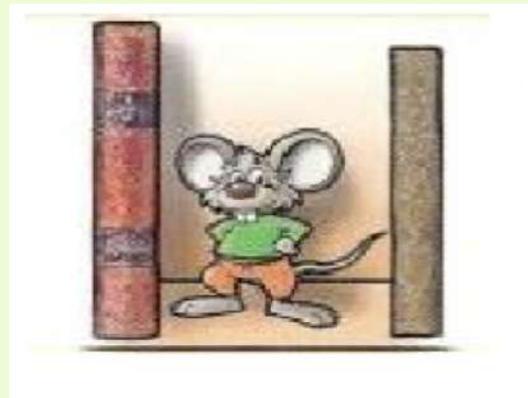
Autres

Jouer à la cascade (cf. annexe page 23)



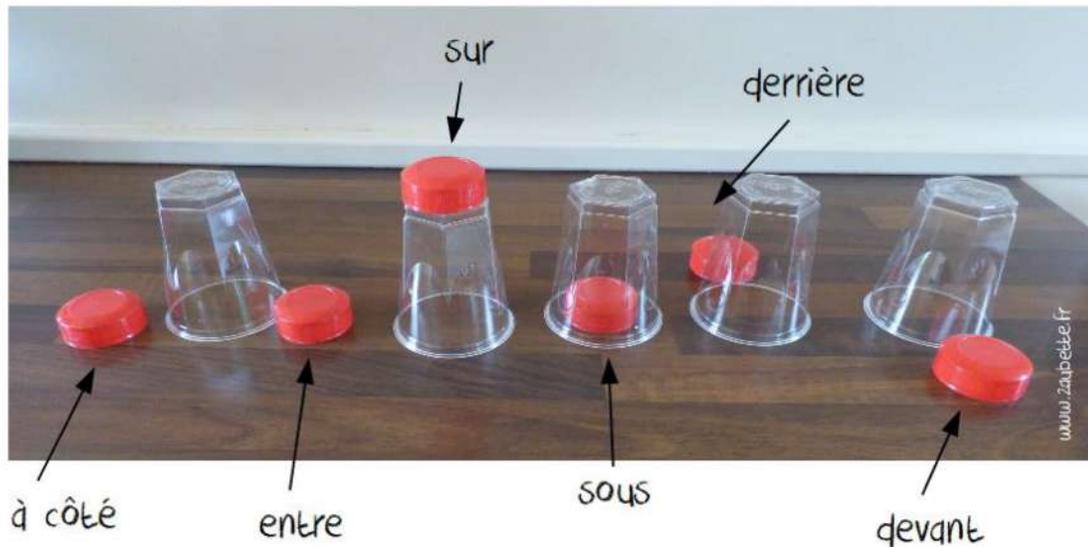
PS : Où est la souris?

Montre- moi la souris qui est devant la porte.
Montre- moi la souris qui est derrière le canapé.
Montre- moi la souris qui est sur le tabouret.
Montre- moi la souris qui est entre les deux livres.
Montre-moi la souris qui est à côté du meuble télévision.



MS: Où est le trésor?

Où est le trésor ?



Matériel

- 6 gobelets transparents
- 6 bouchons
- 1 petit trésor (qui puisse se cacher sous un bouchon)

Déroulement

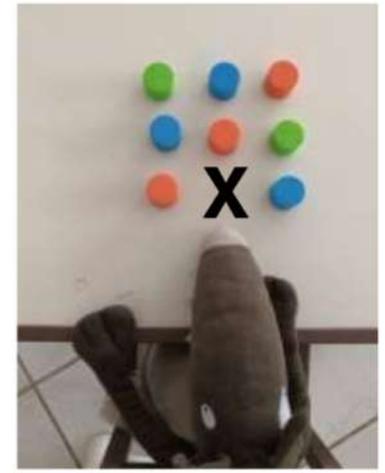
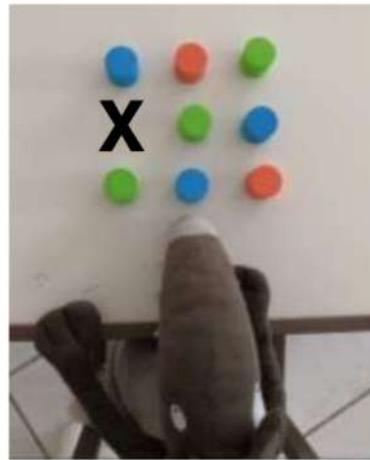
- Disposer les verres et les bouchons comme sur la photo
- Demander à votre enfant de fermer les yeux pendant que vous placez le trésor sous l'un des bouchons
- Lorsque votre enfant rouvre les yeux, donnez lui les indications pour qu'il puisse retrouver le trésor (exemple: le trésor est caché dans le bouchon qui est posé sur le verre).
- Si cela est possible, vous pouvez échanger les rôles

GS : Sudoku



Loup possède des cylindres (cercles) verts, oranges et bleus.

Sur une même ligne ou une même colonne, il ne peut pas y avoir 2 fois la même couleur



Quelle couleur doit-il mettre à la place de la croix ?

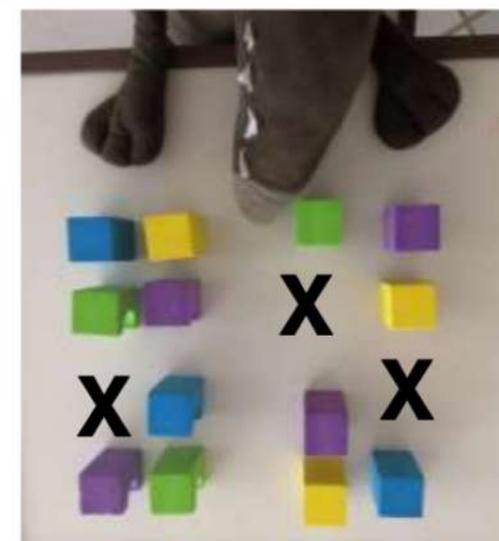
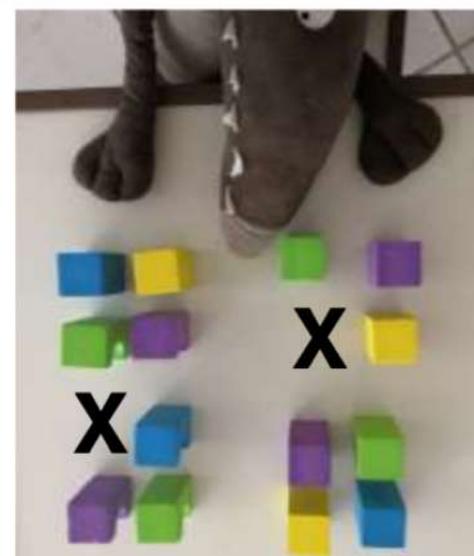
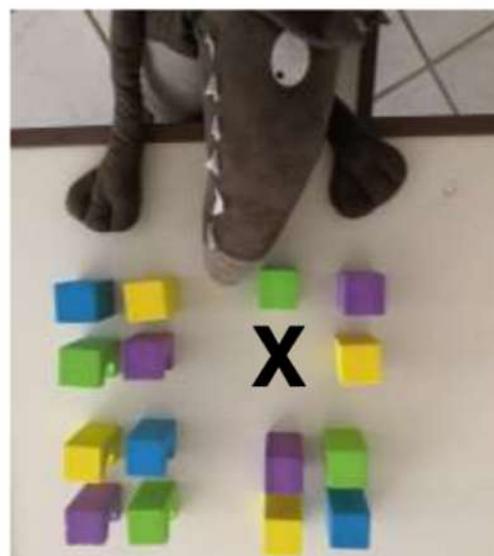


GS : Sudoku



Loup possède des pavés (rectangle) verts, bleus, jaunes et violets.

Sur une même ligne ou une même colonne, il ne peut pas y avoir 2 fois la même couleur



Quelle couleur doit-il mettre à la place de la croix ?



PS : Observer une image



Observe bien l'image et réponds aux questions

1) Que mangent les gens ?

2) Combien y-at-il de personnes à la table de droite ? (montrez la table à votre enfant)

3) Montre le cuisinier.

4) Que fait le monsieur avec le veston rayé ? (montrez le personnage à votre enfant)

5) A ton avis, où se déroule cette histoire ?

Réponses:

- 1) Les gens mangent des pizzas
- 2) Il y a 3 personnes
- 3) Le personnage en haut à gauche
- 4) Il joue du piano.
- 5) L'histoire se déroule dans une pizzeria .

MS/GS: observer une image



A ton avis, ces enfants sont-ils chez eux ?

Comment s'appelle cet endroit ?

Comment le reconnais-tu ?

Qui sont les adultes dans une cantine ?

Que font-ils ?

Combien de manteaux sont accrochés aux porte-manteaux ?

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

Combien d'enfants sont assis autour d'une table ?

Que font les 2 dames ?

Qu'est-ce qui est utile pour s'essuyer la bouche quand on est à table ?

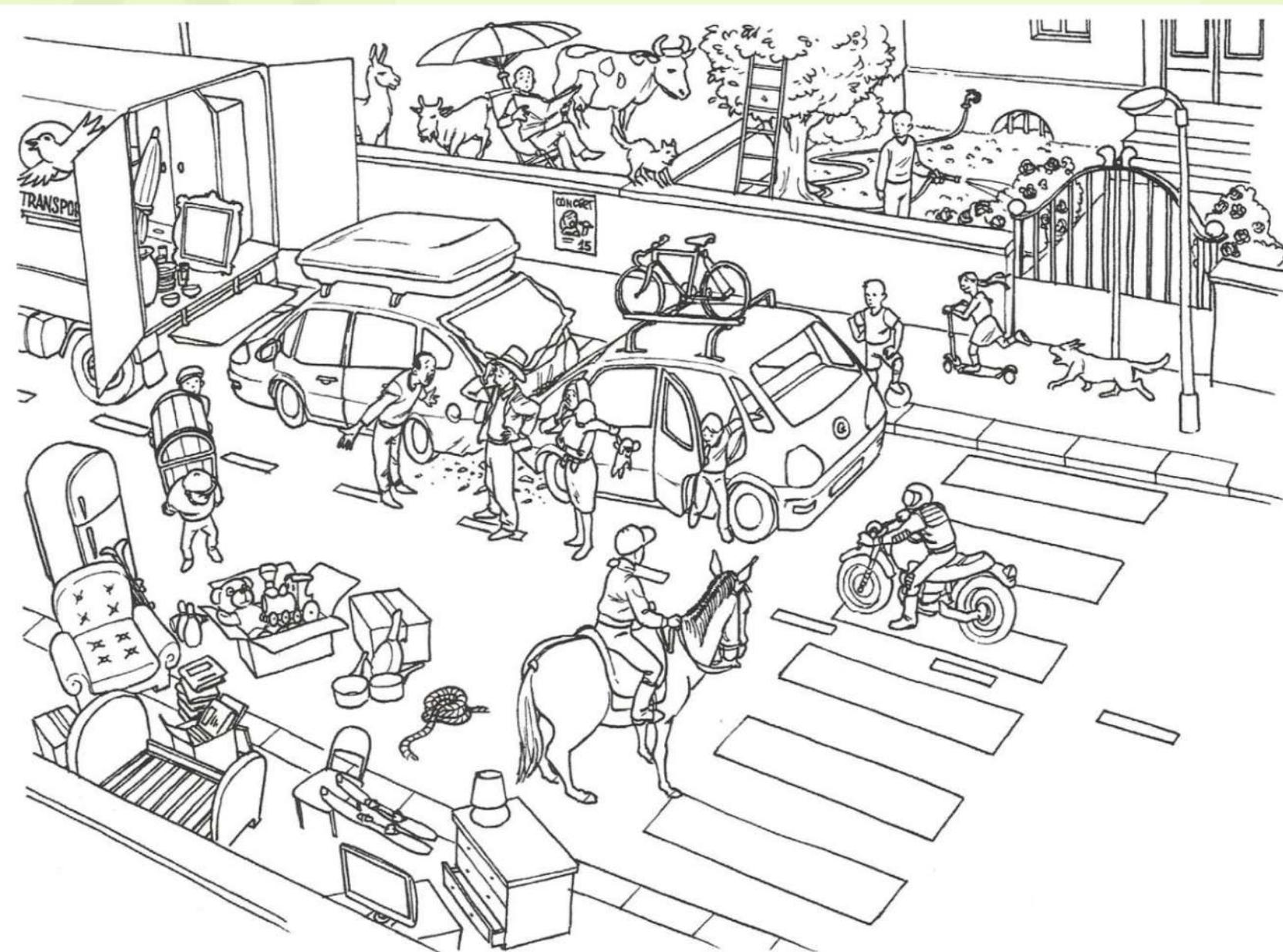
Est-ce que ces enfants ont une serviette ?

Montre les bananes. Combien en vois-tu ?

De quelle couleur est la blouse des adultes ?

Quel est ton repas préféré ? Est-ce le petit-déjeuner ? Le déjeuner ? Le dîner ? Pourquoi ?

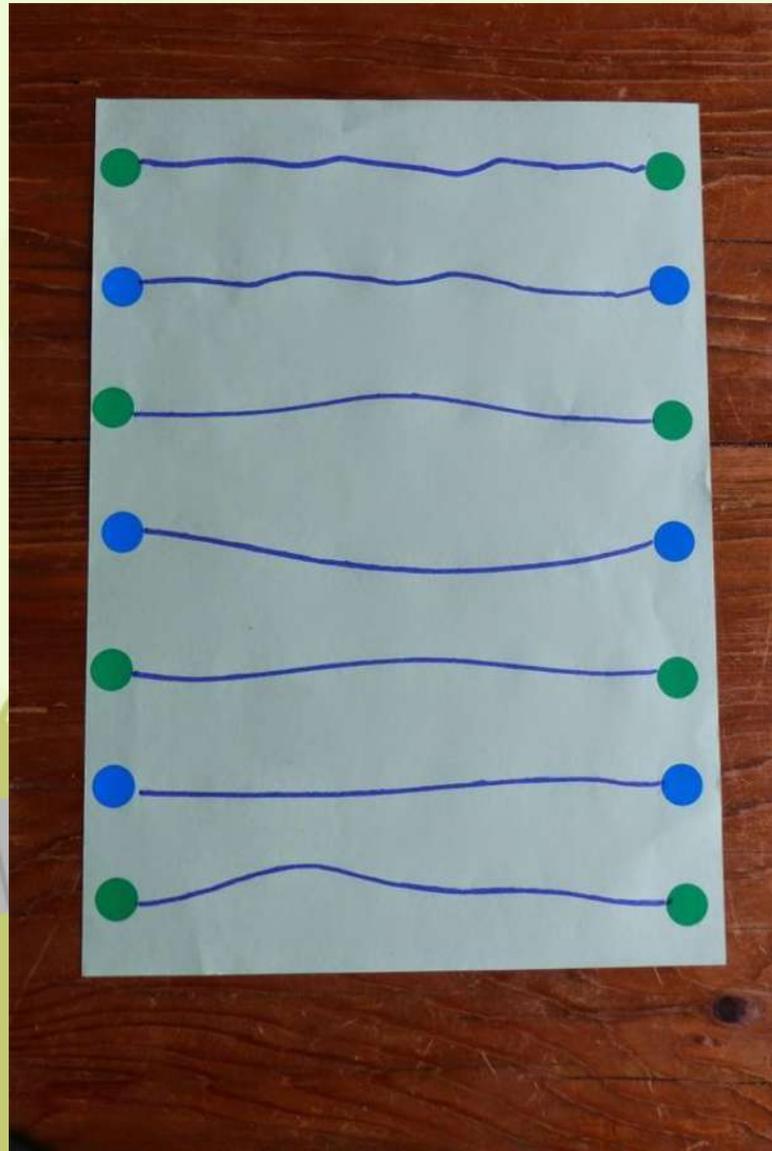
GS : cherchons les sons !



Votre enfant va observer cette image et va devoir trouver un objet ou un animal qui contient les sons suivants :

- son "M" (prononcer "me")
lama, camion, armoire...
- son "F" (prononcer "fe")
fauteuil, coffre...
- son "J" (prononcer "je")
jet d'eau, jouets...
- son "R" (prononcer "re")
ordinateur, voiture...
- son "Z" (prononcer "ze")
arroser...
- son "CH" (prononcer "che")
cheval, chat...
- son "L" (prononcer "le")
vélo, livres...
- son "S" (prononcer "se")
parasol, casserole...

PS: Relier deux points par un trait



MS/GS : décorer un pot de fleurs

Décore-le avec les graphismes de ton choix.

Prends le dessin de pot de fleurs que tu as fait hier.



Dictionnaire de graphismes

	☞☞☞☞	~~~~~~
-----	↑↑↑↑↑	ΛΛΛΛΛ
○○○○○○	▭▭▭	lllllll
⊙⊙⊙⊙⊙	C C C C C	ooooooo
+++++	⊗⊗⊗⊗	ΠΠΠΠΠ
.....	⊗⊗⊗⊗	⊙⊙⊙⊙⊙
☼☼☼☼	⊗⊗⊗	lelelele
⊙⊙⊙⊙⊙	⊗⊗⊗⊗	@@@@@
⊙⊙⊙⊙⊙	∞∞∞	ΠuΠu
⊙⊙⊙⊙	⊗⊗⊗⊗	~~~~~
* * * *	∞∞∞∞∞	lllllll
☾☾☾☾	⊗⊗⊗	ooooooo
□□□□	☆☆☆	ΠΠΠΠΠ
△△△△	~~~~~	ℑℑℑℑℑ
⊙⊙⊙⊙	~~~~~	ℑℑℑℑℑ
⊙⊙⊙⊙	~~~~~	~~~~~

Jouer à la cascade

Pour ce jeu, j'ai besoin de :

Surface : une table de salon légère, lisse en bois ou une planche lisse. La surface ne doit présenter aucun danger (pas de surface vitrée par exemple)

Des objets à envoyer : paires de chaussettes en boule, petites balles, jetons de jeux de dames ou de loto par exemple, bouchons de bouteille en plastique, billes

Pour attraper les objets envoyés: un carton, une boîte à chaussures, un seau léger, etc.



But du jeu : Attraper des objets envoyés par l'adulte à l'aide d'une boîte à chaussures, d'un carton ou de tout autre récipient incassable.

Consignes : Un adulte envoie des objets qui glissent sur un plan incliné. L'enfant essaie de les attraper avec son récipient.

Pour réussir, je dois : attraper l'objet envoyé par l'adulte avec mon carton, ma boîte à chaussures, etc. ou un gobelet pour les élèves plus âgés.



Pour faire évoluer le jeu :

N°	Description
1	En cas de difficulté pour l'enfant, il est possible de moins incliner la table pour diminuer la vitesse des objets. Proposer aux plus jeunes d'arrêter l'objet avec 1 ou 2 mains placées ainsi : 
2	Augmenter l'inclinaison de la surface de glisse afin d'accélérer les objets
3	Envoyer deux objets (ou 3) dans un temps assez proche pour obliger l'enfant à réagir vite
4	Réduire la taille du récipient dans lequel récupérer l'objet lancé
5	Très difficile pour de jeunes enfants : l'enfant ferme les yeux. L'adulte envoie l'objet et dit « top ». L'enfant ouvre alors les yeux pour repérer l'objet qui glisse sur le plan incliné. C'est à l'adulte de trouver le bon moment pour dire « top ».

Jeudi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : La peur du monstre: <https://www.youtube.com/watch?v=J-tA14osess>
- GS : Le loup, la chèvre et les sept chevreaux: <https://www.youtube.com/watch?v=1Ae2jHafgt8>

Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS/GS : Dessiner un monstre avec un dé (cf. annexe 25)
- MS : Tout remplir (cf. annexe page 26)
- GS : Rebelotte (cf. annexe page 27)

Écriture / langage

- PS : Associer le nom de la couleur à la couleur : <https://learningapps.org/display?v=ptzy1pq9320>
- MS : Mistigri des lettres (majuscules/ scripts) (cf. annexe page 8)
- MS/GS : Devinettes “ ça commence par ...” (cf. annexe page 28)
- GS : Phonologie : le bon son “Z”, “M”, “V”, “L” (cf. annexe page 29 et réponses page 30)

Graphisme

- PS : Un bonhomme en pâte à modeler (cf. annexe page 31)
- MS/GS : un cadre de graphisme (cf. annexe page 32)

Autres

Faire du yoga, de la relaxation (cf. annexe page 33 et page 34)



PS/MS/GS : Dessine un monstre avec un dé

Matériel:

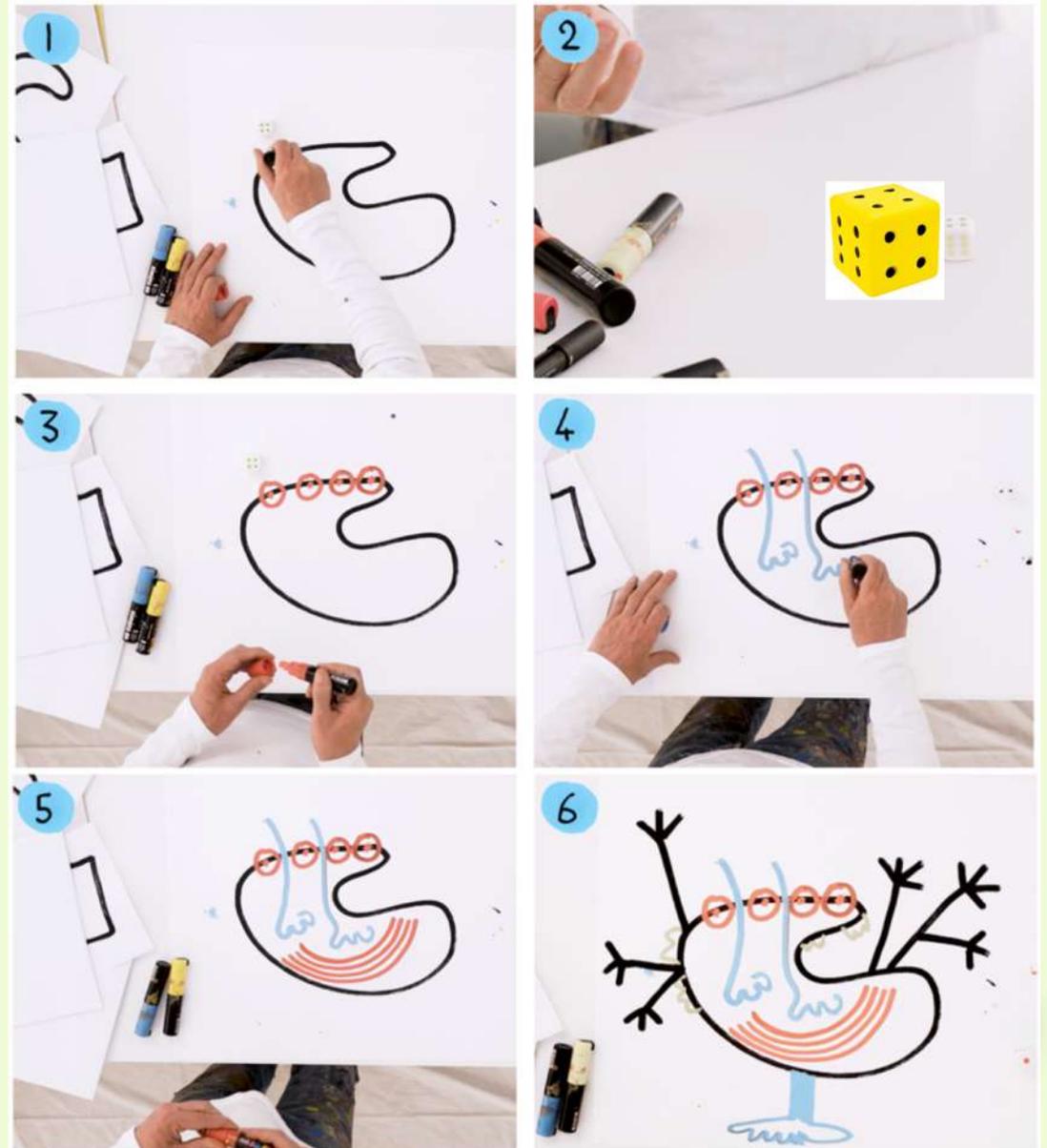
1 dé (pour les petits, cachez les faces 5 et 6 avec une gommette)

1 feuille A4
des feutres

- 1) Dessine une grosse forme biscornue sur ta feuille au feutre noir (pour les PS, les parents pourront réaliser cette étape à la place de leur enfant)
- 2) Pour dessiner les différentes parties de ton monstre , lance le dé, il t'indiquera combien de fois il faut dessiner chaque élément.

- bouche
- nez
- oeil
- bras
- jambe
- cheveu

- 1) N'hésite pas à nous envoyer des photos de ton monstre!



MS : Tout remplir !

Quel chiffre faire avec le dé pour finir de remplir la boîte ?

Niveau 3 (avec 2 dèss)



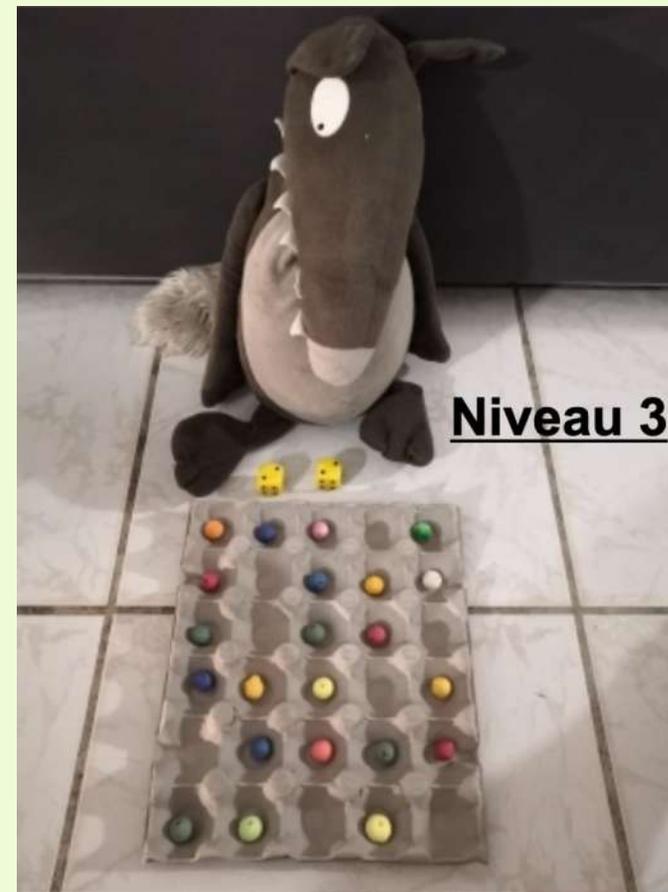
Niveau 1

Trois



Niveau 2

Cinq



Niveau 3

Huit

GS : rebelotte

Loup joue aux cartes. Aide-le à donner les bonnes cartes.



Partie 1 : donne-moi 2 cartes pour faire 4

Réponses : 1(As) et 3
2 et 2

Partie 2 : donne-moi 3 cartes pour faire 6.

Trouve les 2 possibilités.

Réponses : 1 + 2 + 3 1 + 1 + 4

Partie 3 : donne-moi 4 cartes pour faire 10.

Trouve les 5 possibilités.

Réponses : 1 + 2 + 3 + 4
1 + 1 + 3 + 5
1 + 1 + 2 + 6
1 + 2 + 2 + 5
2 + 2 + 3 + 3



MS/GS : devinettes “ça commence par ...”

L et c'est un animal qui adore les carottes.....
M c'est grand, tout bleu et salé

A, c'est un fruit orange d'été, petit,sucré avec un gros noyau...
V et c'est pour se déplacer loin, elle roule

G et on le sert aux anniversaires.....

Réponses : Lapin, Mer, Abricot, Voiture, Gâteau



M et c'est un ballon géant qui va dans le ciel.....
B et c'est pour peser.....

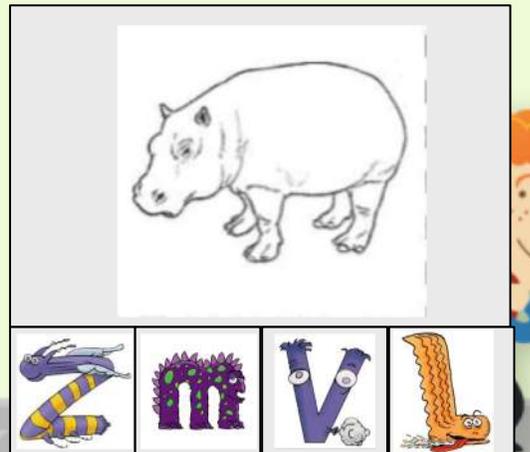
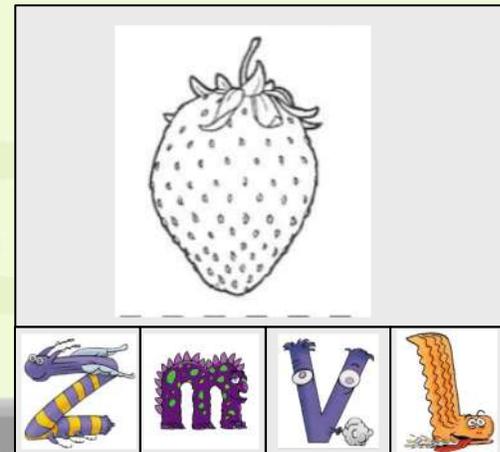
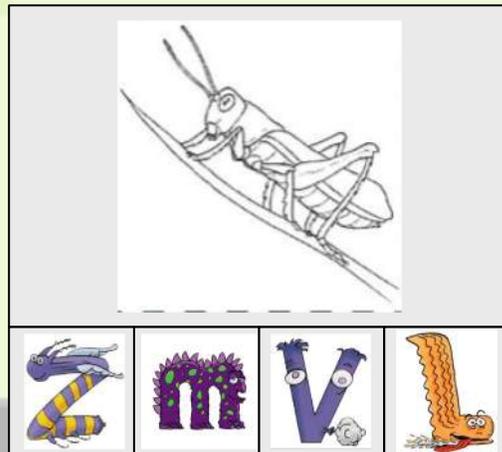
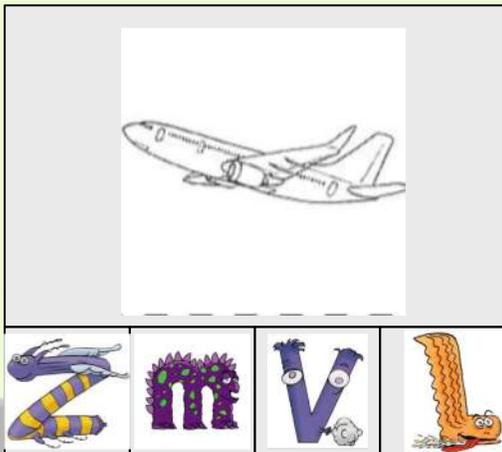
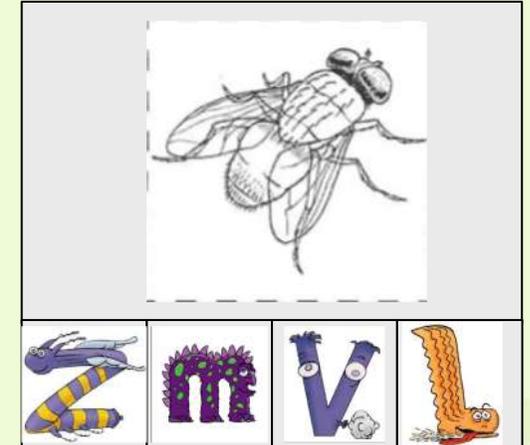
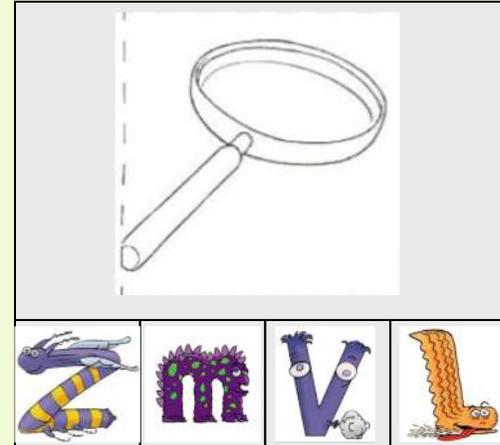
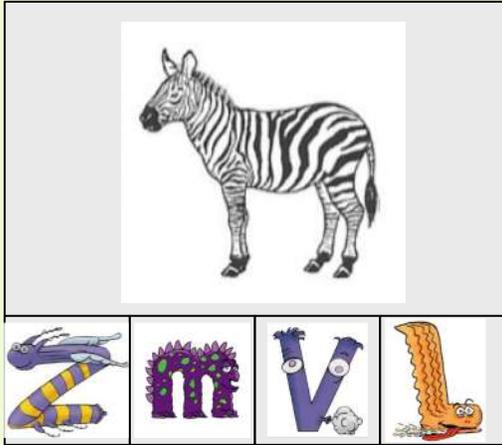
J c'est un habit de fille qui tourne.....
H et c'est un animal qui vit la nuit.....

F et ce n'est pas un garçon.....

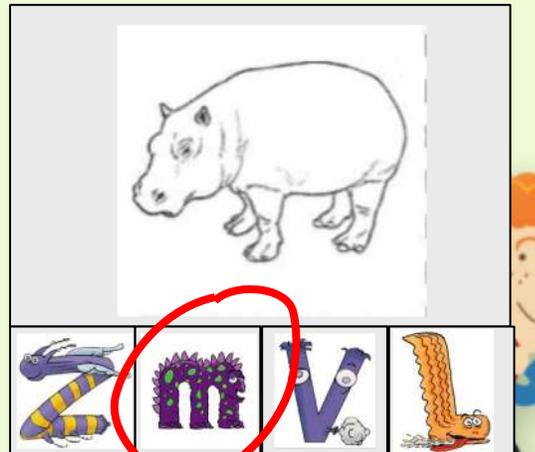
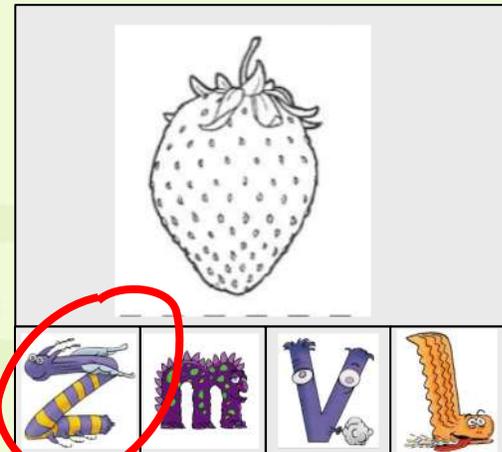
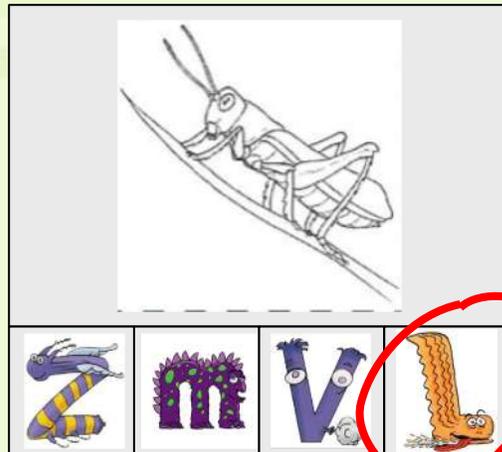
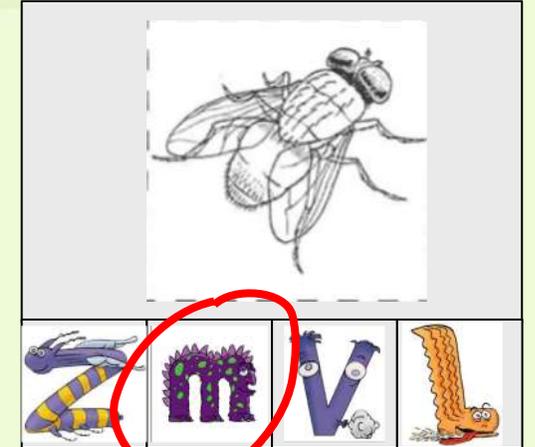
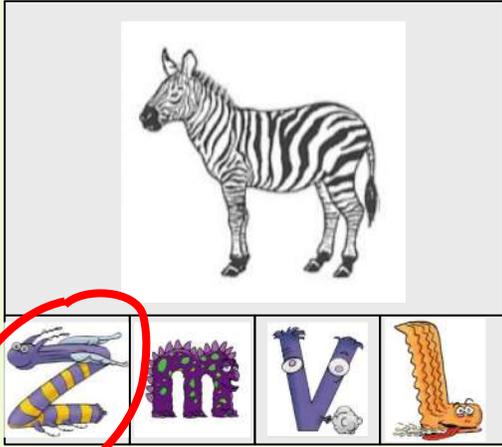
Réponses : Montgolfière, Balance, Jupe, Hibou, Fille

GS : le bon son "Z" / "M" / "V" ou "L" (réponses page suivante)

Pour chaque image, tu vas devoir trouver lequel des 4 sons suivants "Z", "M", "V", "L" tu entends



GS : réponses le bon son "Z" / "M" / "V" ou "L"



PS: Un bonhomme en pâte à modeler



- Sur une feuille, dessiner un rond (= la tête) et un ovale juste en dessous (= le ventre)
- Placer cette feuille dans une pochette transparente plastifiée
- Demander à votre enfant, de former avec de la pâte à modeler: les bras, mains, jambes, pieds, yeux, nez cheveux, oreilles et cheveux

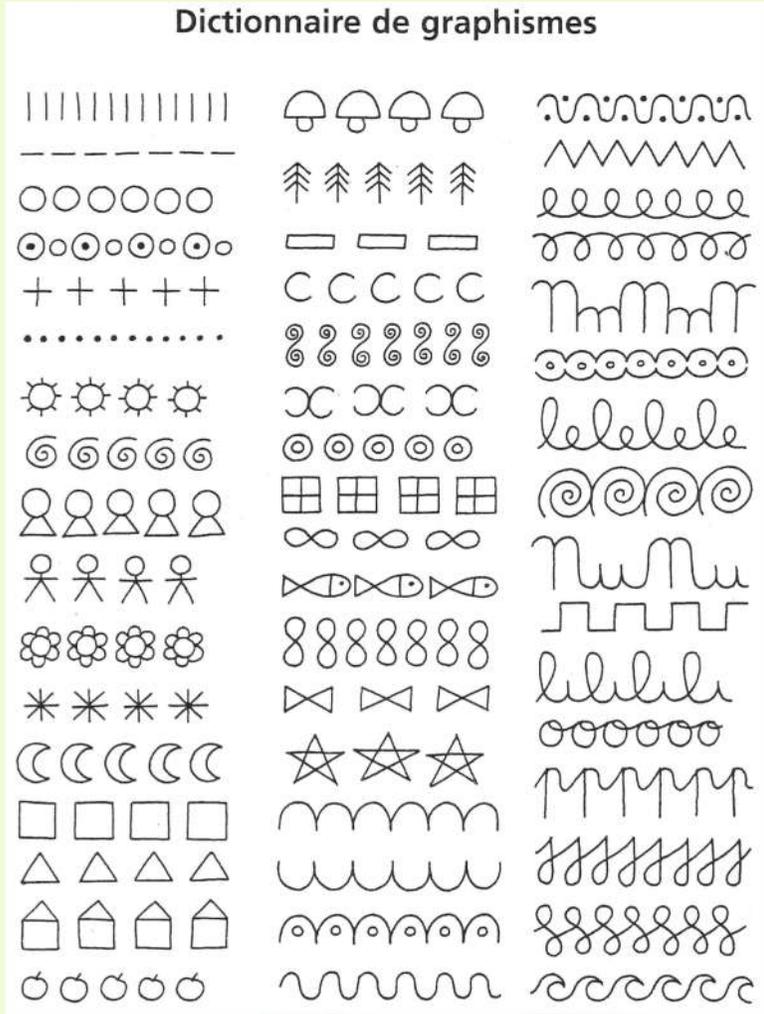


MS/GS : un cadre de graphismes



Prends une feuille et trace un cadre de graphisme autour. Laisse-bien de la place au milieu. Garde ta production pour l'activité de vendredi.

Vous pouvez placer une feuille plus petite au milieu pour aider votre enfant à bien se situer et à bien tracer ses graphismes autour de sa feuille.



Faire du yoga, de la relaxation

Petit yoga

La boule de neige

Une posture qui développe les capacités sensorielles de l'enfant : il perçoit la chaleur, lors de la contraction musculaire, et la fraîcheur, dans la détente.

1 Brrrr... il fait froid !
Ton corps est tout enroulé,
serré et recroquevillé,
comme une boule de neige.



2 Oh, un rayon de soleil
vient d'arriver ! Maintenant,
la neige fond doucement.
Tout ton corps se détend.



3 Le soleil brille de plus en plus fort...
Tu reviens sur le dos.
Tes bras sont écartés,
ton corps est relâché.
On dirait presque que tu dors...



4 La nuit tombe, le froid revient.
Tu redeviens une boule de neige.
Et te voilà tout enroulé,
sur le côté opposé.

5 Un jour nouveau se lève.
Avec la chaleur du soleil,
peu à peu, ton corps se détend.
Tu te sens fondre, c'est rigolo !



6 Et te voilà à nouveau allongé sur le dos,
aussi étalé qu'une flaque d'eau.
Tu sens ton corps bien réchauffé.
Ce soleil, quel trésor !



Faire du yoga, de la relaxation



Petit yoga

Le chien qui s'étire

Cette posture favorise la concentration et le calme intérieur, elle augmente le tonus des bras, provoque l'étirement des mollets et accroît le flux sanguin du cerveau.

1 Tu es à quatre pattes. Tes pieds et tes mains sont bien à plat au sol. Tes genoux sont légèrement écartés, à peu près à la même largeur que tes épaules.



2 En inspirant, tu soulèves tes genoux. Tes petits doigts de pied se mettent en crochet pour mieux pousser sur tes jambes.



3 Tu montes tes fesses et tu places tout le poids de ton corps vers l'arrière. Ta tête descend et tes talons veulent se poser sur le sol.

4 Ça y est, tu es dans la position du chien qui s'étire ! Relâche bien ta tête entre les bras. Garde la position pendant quelques respirations.



5 Maintenant, tu redescends doucement sur les genoux, et tu reviens à quatre pattes.

Vendredi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Maman, je veux dormir dans ton lit : <https://www.youtube.com/watch?v=Xhdjh7JJDs>
- GS : Ma mère a des super pouvoirs : <https://www.youtube.com/watch?v=JmgAGtZkH-M>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Compléter un algorithme avec les objets de la maison (cf. annexe page 36)
- MS : Quels dés ? (cf. annexe page 37)
- GS : Angle de vue (cf. annexes page 38 et page 39)

Écriture / langage

- PS : Mistigri des lettres (maj/maj) : A, I, O, E, C, S, M, L (cf. annexe page 40)
- MS : Trier les lettres et les chiffres: <https://learningapps.org/display?v=p6qpy8a8t20>
- GS : Répéter des virelangues (cf. annexe page 41)
- GS : Phonologie : les sons proches “F” ou “V” (cf. annexe page 42, page 43 et page 44)

Graphisme

- PS : Découpage, préparer une salade de fruits (cf. annexe 45)
- MS/GS : à l'intérieur d'une fleur (cf. annexe page 46)

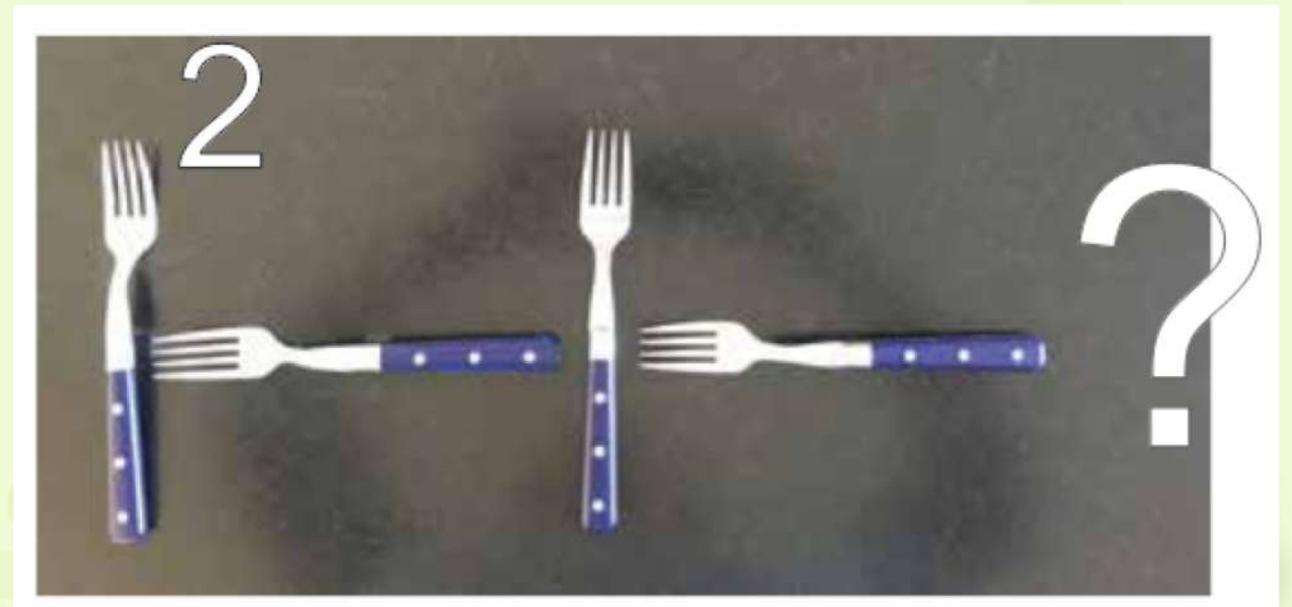
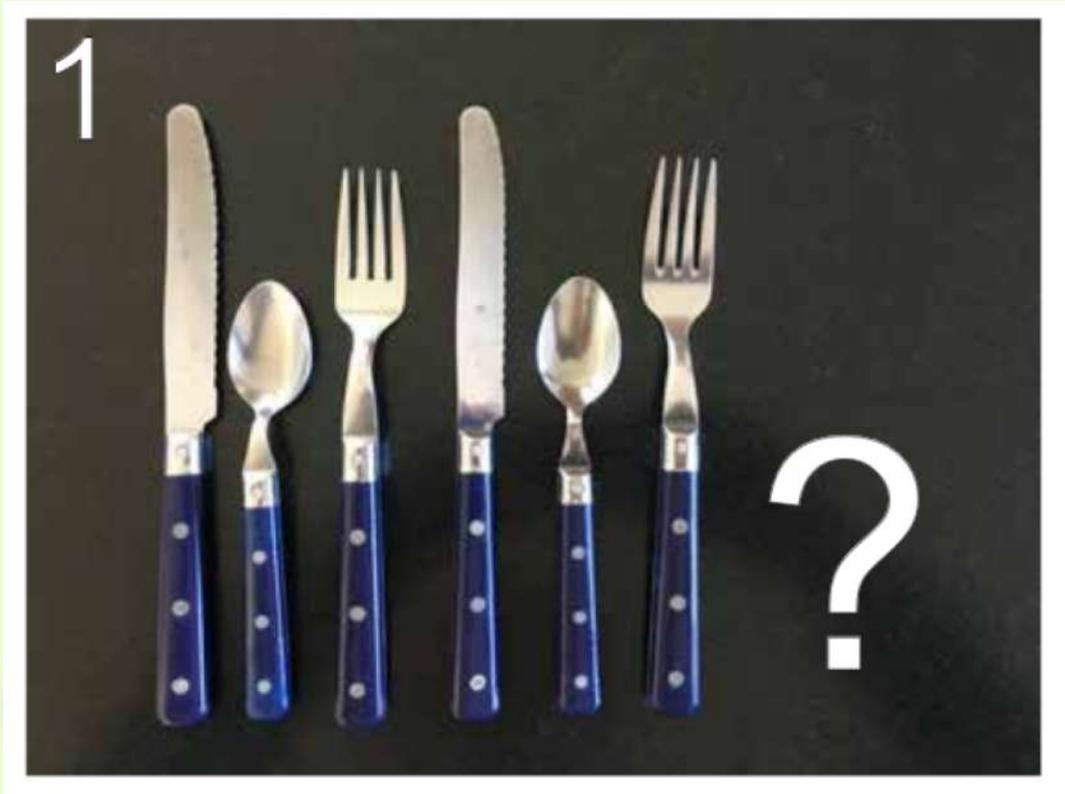
Autres

Les objets de la maison (cf. annexe page 47)



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 : quels dés ?

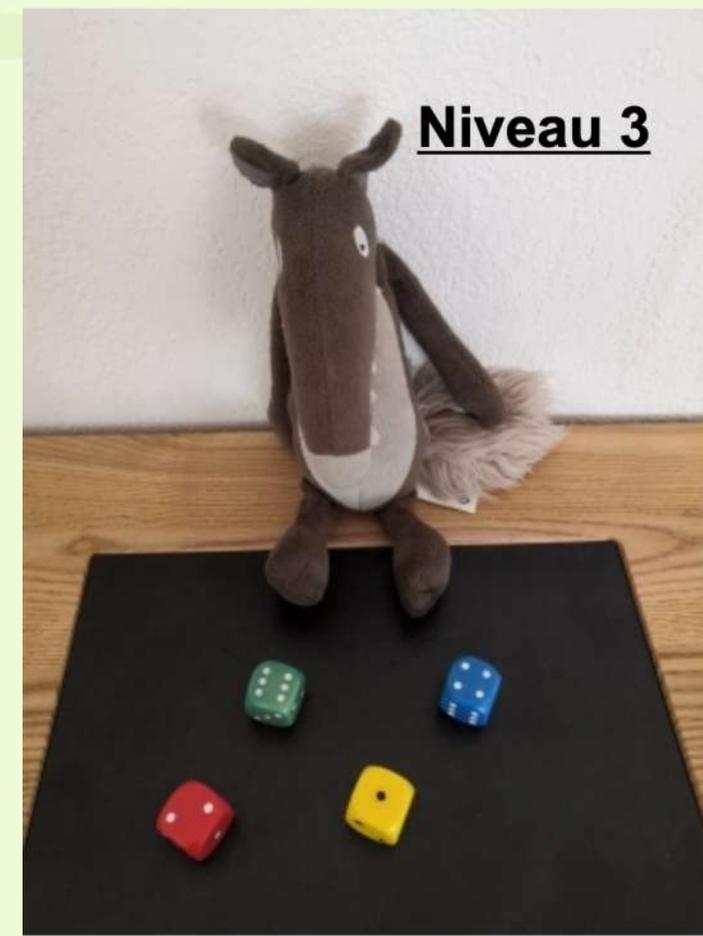
Loup joue aux dés. Il lance 4 dés et doit en choisir 2 à chaque fois. Aide-le à trouver les bons dés.



Choisis 2 dés pour faire 3.



Choisis 2 dés pour faire 5.



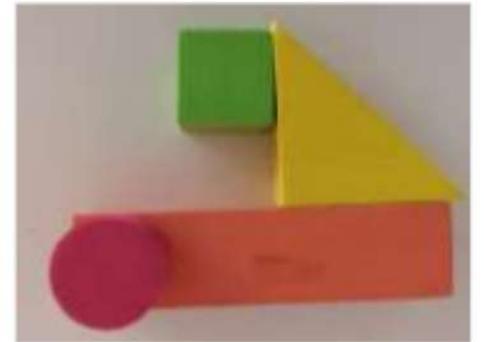
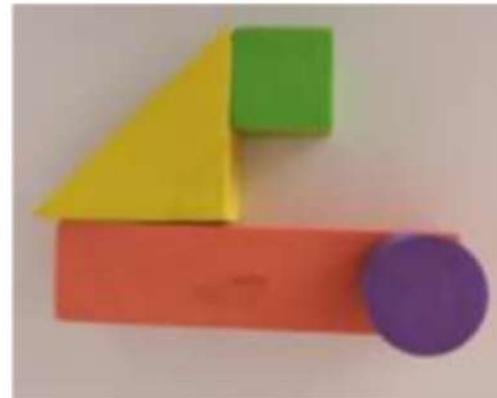
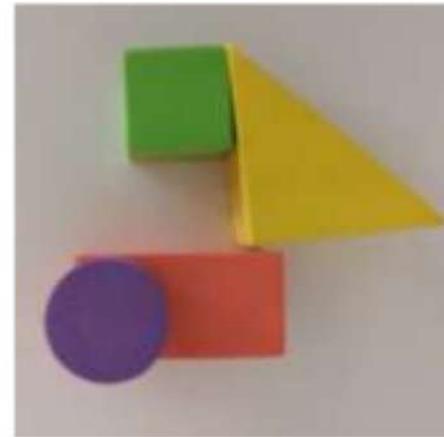
Choisis 2 dés pour faire 6.

GS : Angle de vue



Voici la construction de Loup et de Loupi.

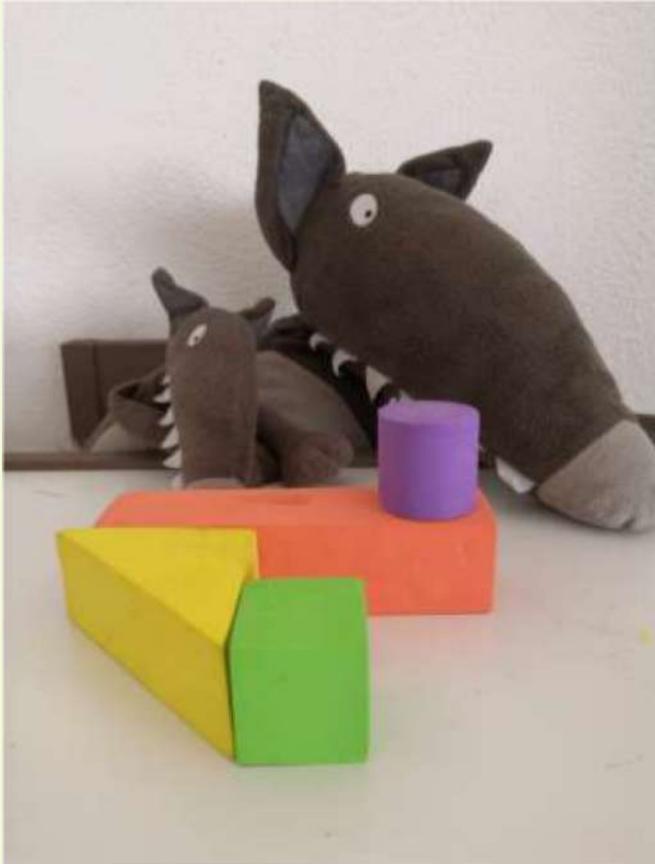
Si ils se mettent debout sur la chaise, et qu'ils regardent la construction de dessus, que vont-ils voir ?



Ils vont voir la construction qui se trouve sur la photo du milieu.

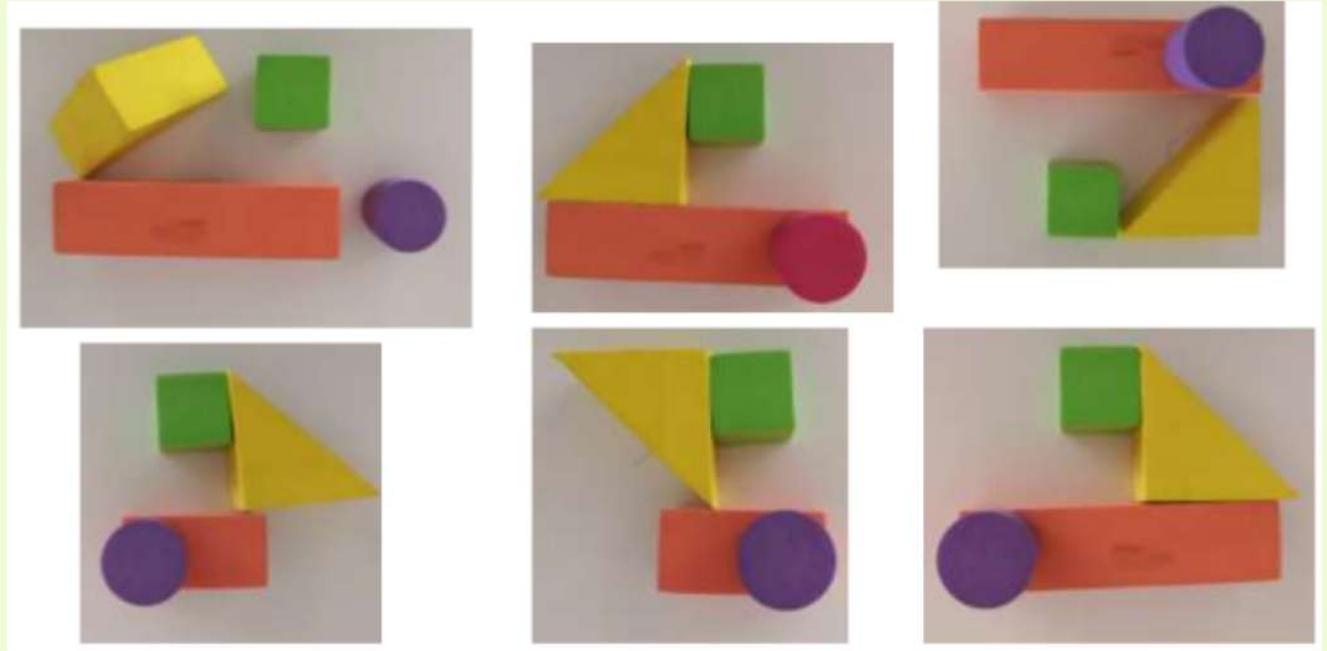


GS : angle de vue



Voici la construction
de Loup et de Loupi.

Si ils se mettent
debout sur la chaise,
et qu'ils regardent la
construction de
dessus, que vont-ils
voir ?



Ils vont voir la construction qui se trouve sur la photo en bas à droite.



PS : mistigri des lettres capitales majuscules



Matériel à préparer

- 16 morceaux de papier. Sur chaque papier, vous écrivez les lettres majuscules suivantes: A, I, O, E, C, S, M, L en bleu puis en vert. Attention à bien former vos lettres.
- Un morceau de papier sur lequel vous dessinez le chat Mistigri

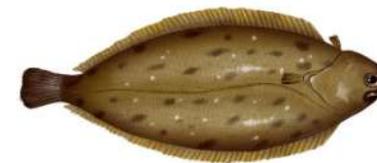
Règles du jeu (de 2 à 3 joueurs) :

- Toutes les cartes du jeu sont distribuées (il y a 8 paires + le mistigri)
- Les joueurs cachent leurs cartes. Chaque joueur regarde s'il a des paires dans ses cartes. Il pose ses paires de cartes au centre de la table et nomme les lettres.
- Le premier joueur pioche une carte à son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il pose la paire formée en nommant la lettre.
- C'est au tour du voisin de jouer en piochant dans le jeu du joueur à sa gauche.
- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient retrouvées. Il ne reste que le Mistigri !

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



Panier piano, panier piano...



La sole rissole dans la casserole.



Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes ?



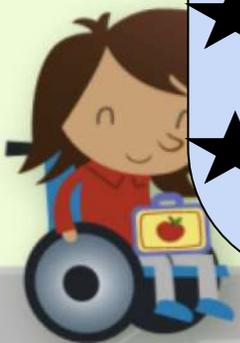
Trois tortues têtues trottent en trottinette.



GS : les sons proches : “F” ou “V” ?

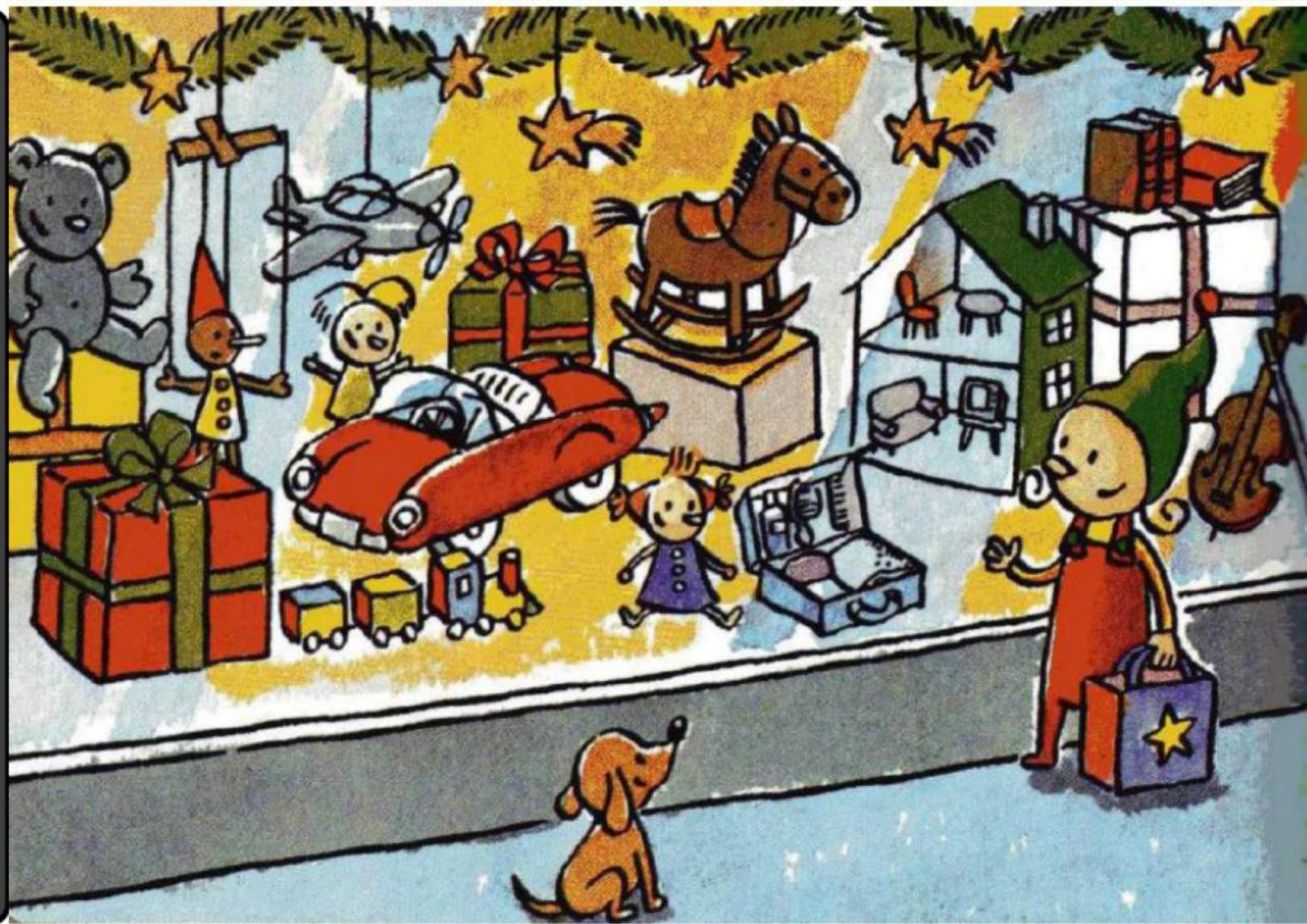
Pour chaque ligne, lisez les deux phrases à votre enfant et demandez-lui de trouver la phrase correcte.

- ★ L’oiseau *folle* dans le ciel. / L’oiseau *vole* dans le ciel.
- ★ J’habite dans une *ville*. / J’habite dans une *file*.
- ★ Il ne *vaut* pas crier en classe. / Il ne *faut* pas crier en classe.
- ★ Tu as mis ton pull à *l’envers*. / Tu as mis ton pull à *l’enfer*.
- ★ Tu mens ,ce n’est pas *vrai*! / Tu mens, ce n’est pas *frais*!



GS : les sons proches : "F" ou "V" ?

Cache-cache du son [v]



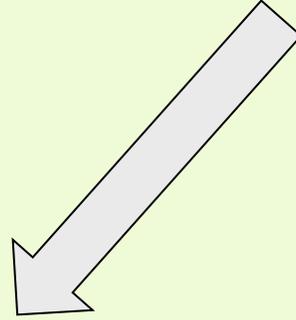
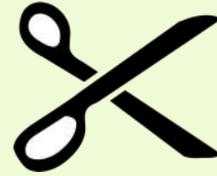
Observe l'image et trouve 3 mots dans lesquels tu entends le son "V".

avion, voiture, locomotive, cheval, violon, livre...



PS : Découpage : Préparer une salade de fruits

Sur une feuille, dessinez un grand saladier.
Découpez des fruits dans des prospectus.
Demandez à votre enfant de les découper en petits morceaux pour préparer une salade de fruits.



MS/GS : à l'intérieur d'une fleur

Prends le cadre de graphismes que tu as fait hier.



Dessine une grande fleur au feutre noir avec des grandes pétales à l'intérieur du cadre. Tu vas maintenant tracer les différents éléments de ta fleur en les faisant de plus en plus petits et en changeant de couleur à chaque fois. Tu peux décorer le blanc autour de ta fleur par des petites spirales.



Les objets de la maison

Pour ce jeu, j'ai besoin de :

3 objets caractéristiques de chaque pièce choisie.

Exemple : voir photo.

Chambre : 3 jouets.

Cuisine : casserole, fourchette, tasse.

Salle de bain : brosse à dents, dentifrice, gel douche.

But du jeu :

Retrouver la place de chaque objet dans la maison

Pour réussir, je dois :

Déposer chaque objet à sa place dans la maison



Pour faire évoluer le jeu :

N°	Description
1	L'enfant prend un objet, nomme la pièce dont il est issu et va le replacer dans cette pièce.
2	L'adulte demande à l'enfant d'aller chercher un objet précis. L'enfant dit dans quelle pièce il se rend et rapporte l'objet.
3	L'adulte donne un objet à l'enfant et lui indique l'endroit précis (à l'aide d'une préposition spatiale : sur la lit, sous la table, contre le radiateur, ...) où il va le déposer. L'enfant nomme l'objet et la pièce dans laquelle il se rend.
4	L'adulte demande à l'enfant de rapporter des objets issus d'une pièce définie, qui présentent tous une caractéristique donnée par l'adulte : couleur, utilité, forme, ...
5	Idem situation 3 , mais les objets demandés cumulent deux caractéristiques
6	L'adulte place des objets de manière incongrue dans les différentes pièces (la casserole sous le lit, ...) et l'enfant doit trouver l'objet, nommer sa position et indiquer où il doit être rangé.

Conseils aux parents

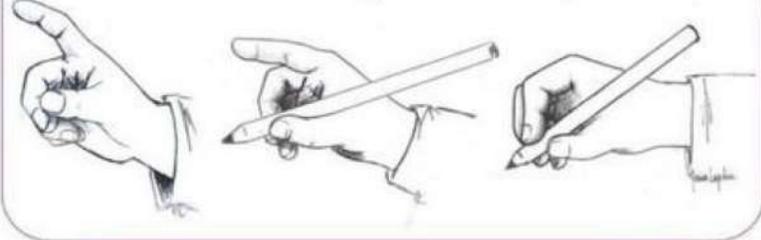
Lecture

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

- C'est un petit bonhomme

- <https://www.youtube.com/watch?v=mPyGvCG86a4>

- Bonsoir madame la Lune

- <https://www.youtube.com/watch?v=2fQNIf8O-TU>

- La ronde des légumes

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



- **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.**

