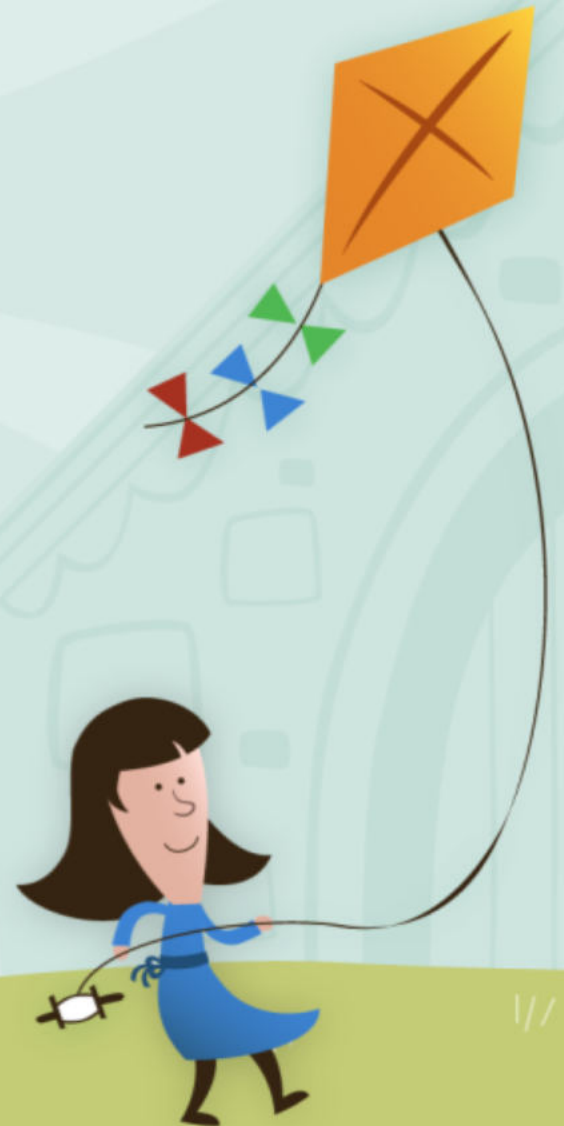


L'école à la maison

Semaine 12



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 15

Programme d'activités du mardi page 16

Annexes : propositions activités pages 17 à 25

Programme d'activités du jeudi page 26

Annexes : propositions activités pages 27 à 36

Programme d'activités du vendredi page 37

Annexes : propositions activités pages 38 à 47

Quelques conseils pages 48 à 51



Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Bonjour facteur : <https://www.youtube.com/watch?v=TSQp9hMJWmk>
- GS : Quand j'avais peur du noir : <https://www.youtube.com/watch?v=PlcB-ZnDqAg>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Compléter un algorithme avec les objets de la maison (cf. annexe page 5)
- MS : Compléter un tableau à double entrée (cf. annexe page 6)
- GS : On partage ! (cf. annexe page 7)

Écriture / langage

- PS : Reconstituer son prénom sans modèle (cf. annexe page 8)
- MS : Magie magie ! (cf. annexe page 9)
- GS : Phonologie : les sons proches "S" ou "Z" (cf. annexe page 10 et solutions page 11)

Graphisme

- PS/MS/GS : Soufflé de crayons (cf. annexe 12)

Autres

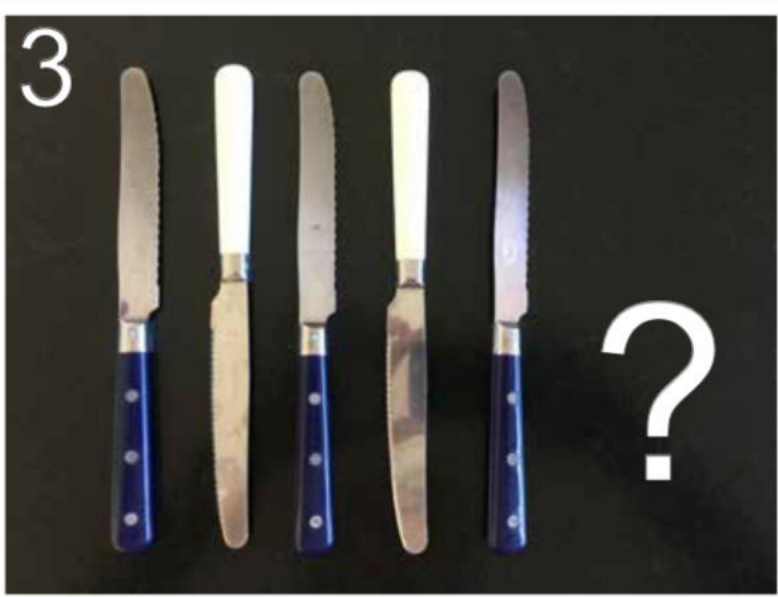
Jeu de la pelleteuse (cf. annexe 13)

Attention top secret : préparer une carte pour la fête des papas (cf. annexe page 14 et page 15)

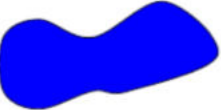
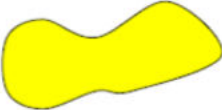
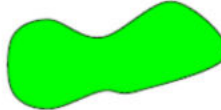


PS : compléter un algorithme avec les objets de la maison

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



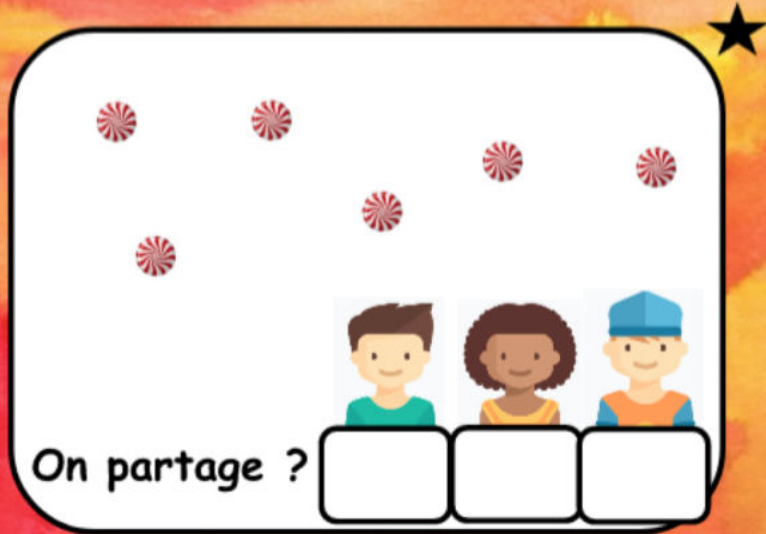
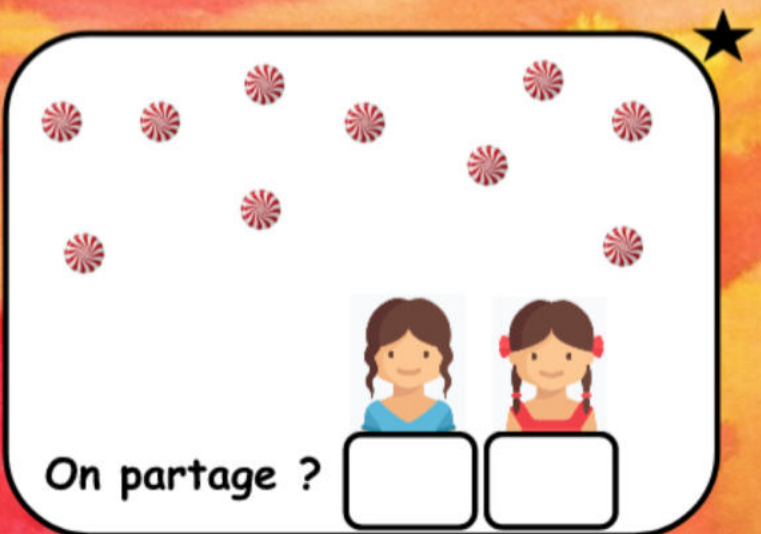
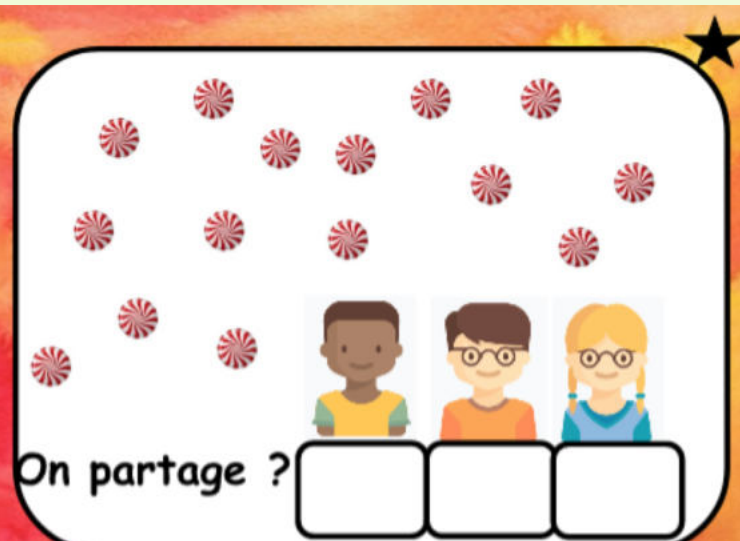
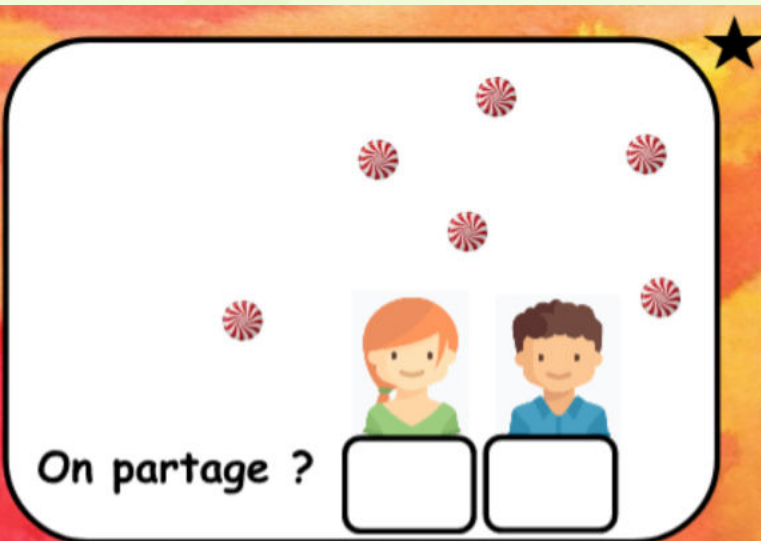
MS : compléter un tableau à double entrée

Vous pouvez reproduire les formes ou demander à votre enfant de dessiner les formes lui-même : “Dessine un carré rouge, un triangle vert...”. Puis les placer dans le tableau à double entrée.

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



PS : Reconstituer son prénom sans modèle



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

Variante: Ajoutez des lettres “pièges” qui ne sont pas dans le prénom de votre enfant.



MS : magie magie !



MATERIEL:

- pinceau
- un verre remplie d'eau
- une ardoise noire ou le sol

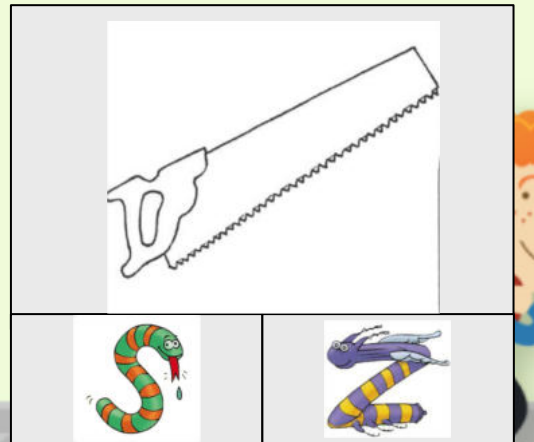
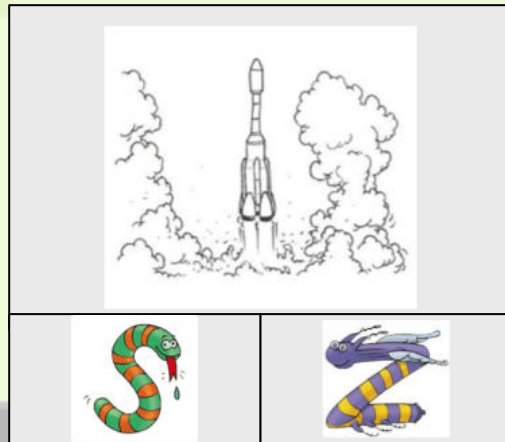
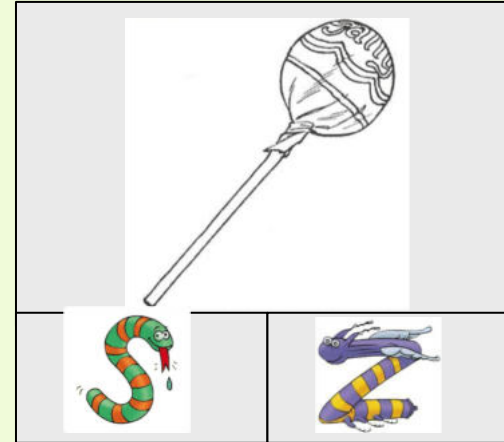
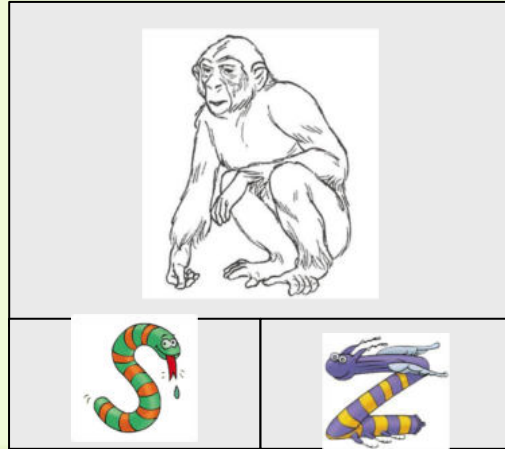
consigne :

écrire son prénom

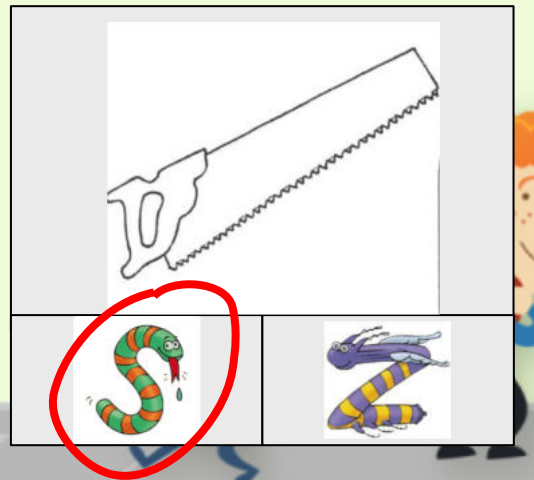
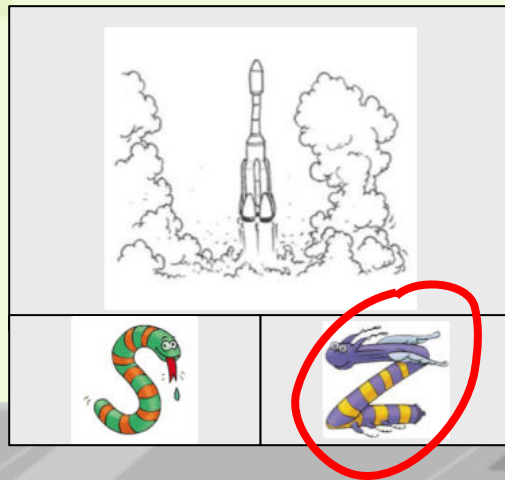
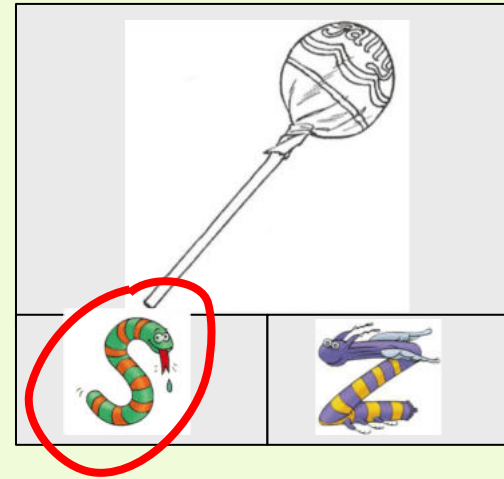
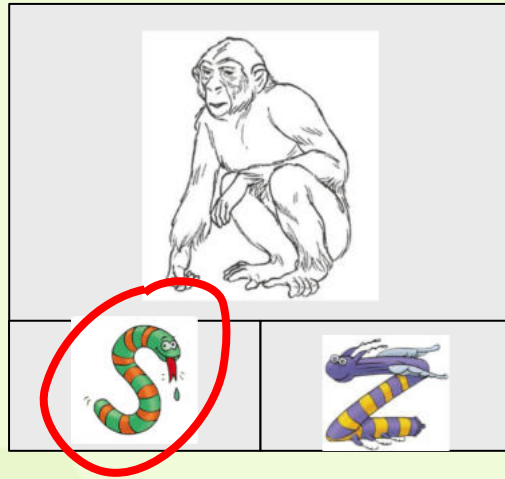


GS : les sons proches “S” ou “Z” (réponses page suivante)

Pour chaque image, tu vas devoir trouver si tu entends le son “S” (prononcer “se”) ou “Z” (prononcer “ze”)



GS : réponses les sons proches "S" ou "Z"



PS/MS/GS: Soufflé de crayons

Commence par poser 2 crayons sur ta feuille. Ensuite, trace le contour de chaque crayon avec la couleur de ton choix.

Maintenant inspire un grand coup et souffle fort sur les crayons pour les déplacer sur la feuille.

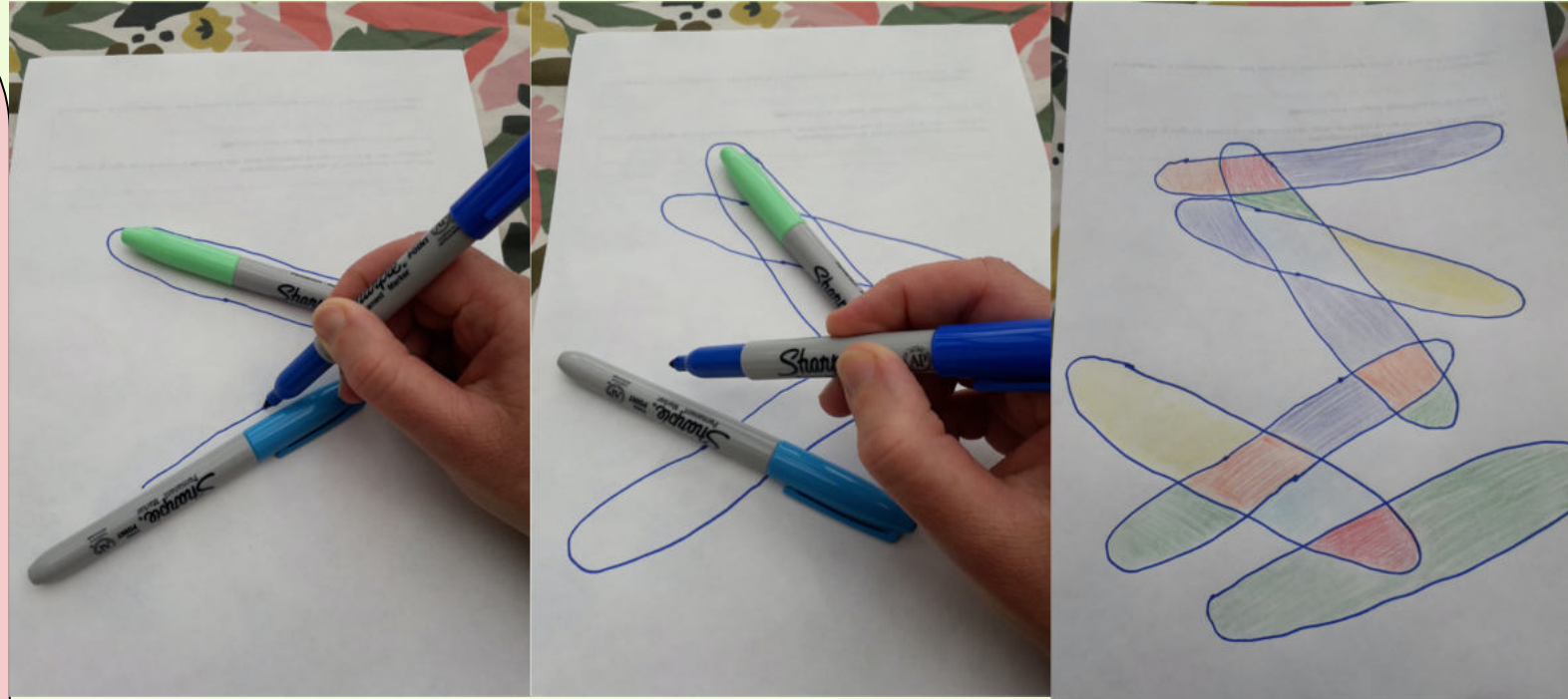
Trace à nouveau le contour des crayons.

Répète l'opération autant de fois que tu veux.

Quand le résultat te plaît, enlève les crayons. Colorie chaque zone aux crayons de couleurs.

Garde cette feuille pour l'activité de demain.

Tenez le crayon sur la feuille pendant que votre enfant en fait le contour si besoin.



PS/MS/GS: jeu de la pelleuseuse



Transfère tes doudous dans un panier :

- soit en le faisant passer sous tes jambes
- soit en l'attrapant avec tes pieds et en faisant le culbuto

Exemple dans les 2 premières activités de la vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=K7YPY4ErHiE>

TOP SECRET : préparer une carte pour la fête des papas

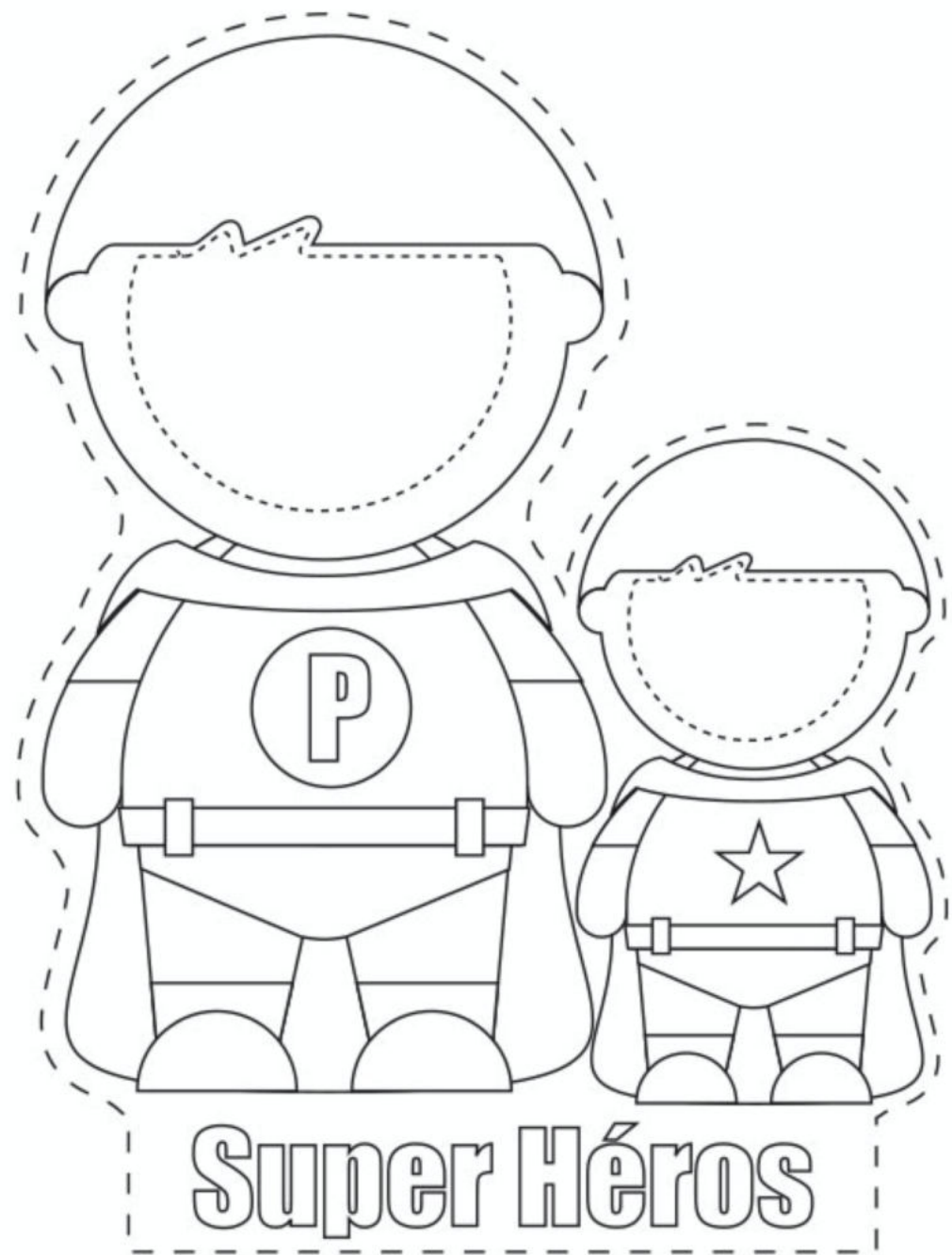
Matériel :

- 1 feuille papier ou l'annexe suivante imprimée
- feutres
- ciseaux
- portrait de toi et de ton papa

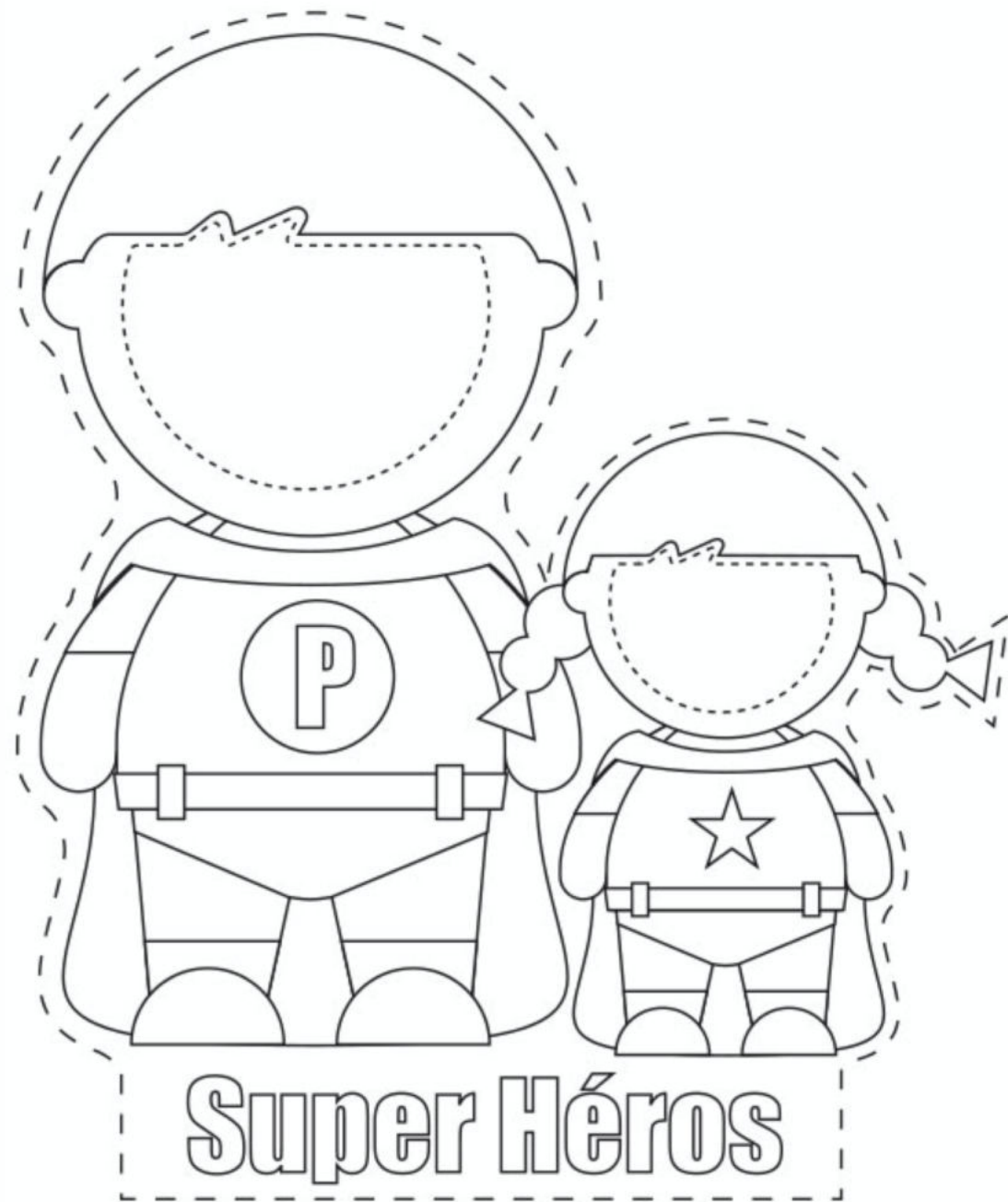
Imprime l'annexe suivante ou dessine deux bonhommes (1 grand et 1 petit) si tu ne peux pas imprimer.. Colorie l'intérieur aux feutres. Découpe ton portrait et celui de ton papa et colle-les à la place du visage des bonhommes.

Cache ta carte en lieu sûr !





Source : wesco.fr



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Je t'ai vu : <https://www.youtube.com/watch?v=SZGk8XXrzTU>
- GS : Je suis revenu : <https://www.youtube.com/watch?v=bYalPQZE1x0>

Jouer à un jeu mathématique

- PS: Parcours orienté (cf. annexe page 17)
- MS/GS : Jouer à la bataille navale (cf. annexes page 18 et page 19)

Écriture / langage

- PS : Observer une image (cf. annexe page 20)
- MS/GS : Observer une image (cf. annexe page 21)
- GS : Phonologie : le bon son "F", "V", "S", "Z" (cf. annexe page 22 et solutions page 23)

Graphisme

- PS/MS/GS : Soufflé de crayons - suite (cf. annexe page 24)

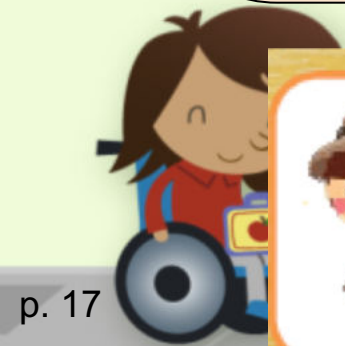
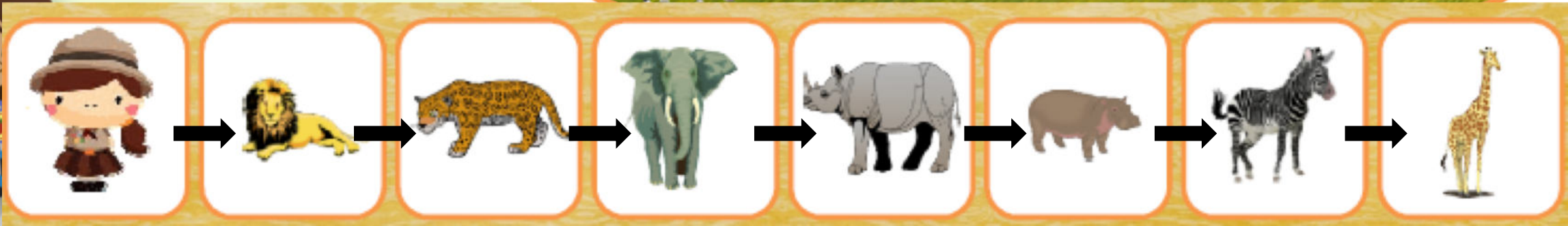
Autres

Le glouton (cf. annexe page 25)



PS : Parcours orienté

Regarde le bandeau-
consigne ci-dessous et
montre avec ton doigt le
parcours qu'a suivi la
petite fille pour aller voir
les animaux.



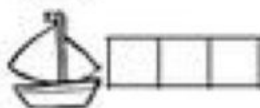
MS/ GS : jouer à la bataille navale (Touché-Coulé)

Touché-Coulé

MES BATEAUX

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

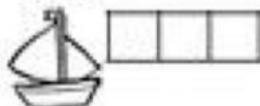
Les navires



LES BATEAUX DE MON ADVERSAIRE

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Les navires



Matériel à préparer :

- Une fiche par joueur à couper en 2 pour que cela soit plus pratique (cf page suivante). Pour simplifier en cas de difficulté, vous pouvez réduire les tableaux avec 3 ou 4 colonnes ou lignes et mettre seulement 2 navires.
- Les navires peuvent être représentés par des Legos
- Vous pouvez mettre la fiche dans une pochette plastique et utiliser des feutres Velleda pour marquer les croix et les points des tirs.

Règle du jeu :

Les deux joueurs se positionnent face à face, afin que leurs grilles ne puissent pas être vues.

Tout d'abord, les joueurs commencent secrètement, à disposer comme ils le souhaitent leurs bateaux. Une fois les bateaux des deux joueurs disposés, le jeu peut commencer. Pour jouer, les joueurs, chacun leur tour, se questionnent. Un des deux joueurs annonce un croisement entre une ligne horizontale et une colonne verticale, par exemple « Tir en C5 ».

L'autre joueur regarde sa grille :

- Si une partie de son bateau s'y trouve, celui-ci répond « Touché » : son adversaire marque d'un pion rouge ce croisement sur le côté de la grille réservée aux attaques. Il peut ensuite rejouer et essayer de toucher d'autres points. Il ne peut jouer que deux fois de suite.
- Si aucun point d'un bateau ne s'y trouve, celui-ci répond « À l'eau » et c'est à son tour de jouer.
- Si tous les points d'un bateau sont touchés, le joueur dit alors « Coulé ».

Au cours du jeu, marquez d'un point rouge les points touchés et d'une croix bleue les croisements cités mais ne correspondant à aucun emplacement de bateau.

La partie continue tant que les joueurs ont des bateaux.

Le premier joueur à couler tous les bateaux de son adversaire est le vainqueur.

MS/GS : jouer à la bataille navale (Exemple)

Touché-Coulé

MES BATEAUX

	A	B	C	D	E
1			●	●	●
2		●			
3		●			
4		●			
5				●	●

Les navires

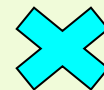
- ● ●
- ● ●
- ● ●
- ●

LES BATEAUX DE MON ADVERSAIRE

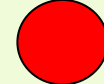
	A	B	C	D	E
1					
2		×	●	●	●
3				×	
4		×			
5					

Les navires

- ● ●
- ● ●
- ●



Tir raté : pas de bateau



Tir réussi : un bateau est touché



- 1) Quel temps fait-il?
- 2) Combien y a t-il de parapluies?
- 3) De quelle couleur est la voiture?
- 4) Que fait le monsieur en haut à gauche en violet avec son livre? (montrez le personnage à votre enfant)

- 1) Il pleut.
- 2) Il y a 3 parapluies ouverts (ou il y a 4 parapluies)
- 3) La voiture est violette.
- 4) Le monsieur s'abrite avec son livre.

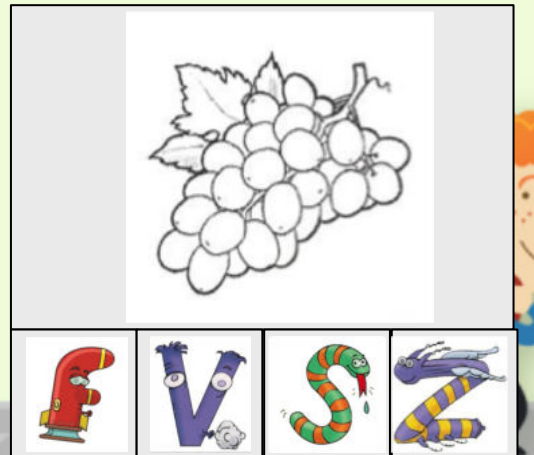
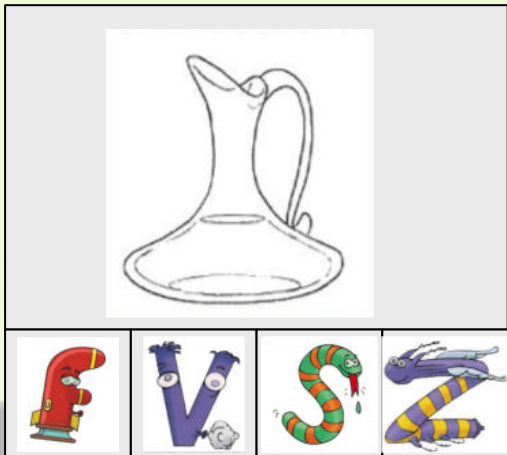
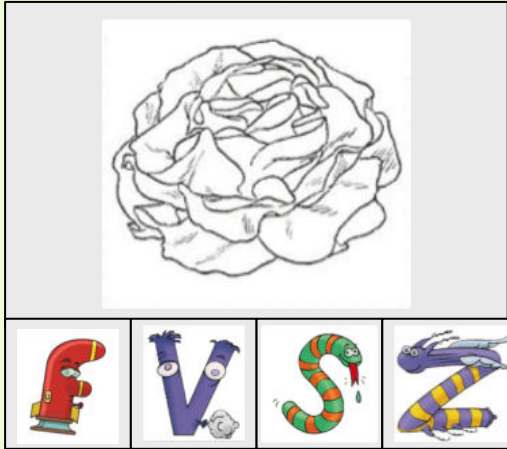
MS/GS : observer une image



A ton avis, les enfants sont-ils chez eux ?
Comment s'appelle cet endroit ?
Comment le reconnais-tu ?
Qui sont les adultes dans une cour de récréation ?
Comment s'appelle le jeu rouge pour glisser ?
De quelles couleurs sont les 4 plots pour s'asseoir dans la pelouse ?
Combien y a-t-il de vélos ?
Combien y a-t-il de filles qui courent ?
Combien de garçons jouent dans la cour ?
Que fait la maîtresse à genoux dans l'herbe ?
De quelle couleur est la chemise de l'autre maîtresse ?
Où est le petit garçon qui porte des lunettes ?
Vois-tu un enfant qui est triste ?
Pourquoi, à ton avis ?
Et toi, es-tu heureux d'aller en récréation avec les copains ?
Et si tu me racontais ton jeu préféré lorsque tu es en récréation ?

GS : le bon son “F” / “V” / “S” ou “Z” (réponses page suivante)

Pour chaque image, tu vas devoir trouver lequel des 4 sons suivants “F”, “V”, “S”, “Z” tu entends



GS : réponses le bon son “F” / “V” / “S” ou “Z”

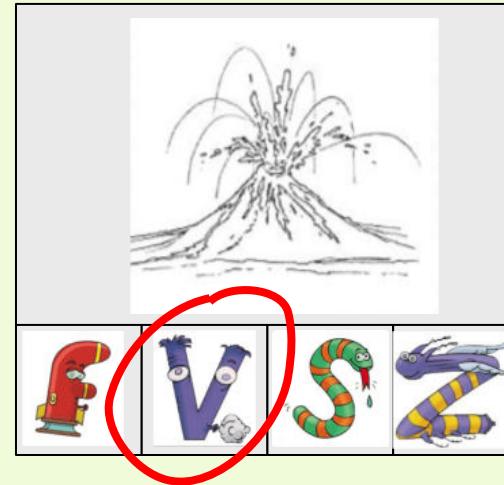
salade



glace



volcan



fenêtre



carafe



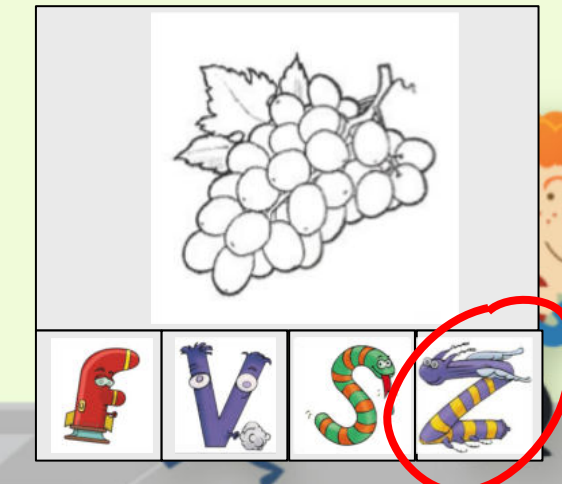
lavabo



fraise



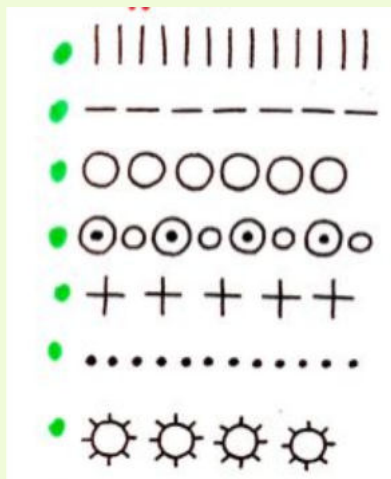
raisin



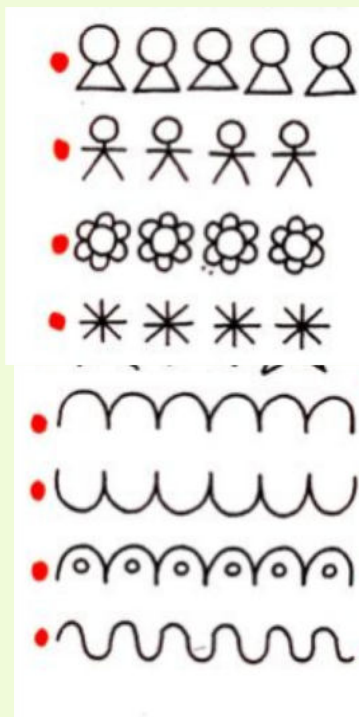
PS/MS/GS : Soufflé de crayons (suite)

Prends ton soufflé de crayons d'hier. Trace des graphismes dans chaque zone.

Exemples de graphismes pour les PS:



Exemples de graphismes pour les MS:



Exemples de graphismes pour les GS:



Le glouton

Pour ce jeu, j'ai besoin de :

Surface : un sol plutôt glissant (carrelage, parquet)

Des objets à envoyer : petites balles, jetons de jeux de dames par exemple, bouchons de bouteille en plastique, billes (ne pas les faire rebondir sur le carrelage), etc...

Pour attraper les objets envoyés : un ou plusieurs gobelets en plastique dur ou des boîtes rectangulaires ou carrés en plastique ou de tout petits cartons ; etc...



But du jeu : Attraper des objets envoyés par l'adulte à l'aide d'un gobelet.

Consignes : un adulte et l'enfant sont face à face. L'adulte envoie des objets qui roulent en direction de l'enfant et de son gobelet.

Pour réussir, je dois : attraper l'objet envoyé par l'adulte avec mon gobelet.



Pour faire évoluer le jeu :

N°	Description
1	En cas de difficulté pour l'enfant, ralentir la vitesse des envois ou envoyer des objets qui roulent moins. Proposer aux plus jeunes d'arrêter l'objet avec 1 ou 2 mains placées en coupe au sol, ainsi : 
2	L'enfant alterne main droite - main gauche pour attraper les objets.
3	Augmenter le rythme d'envoi des objets.
4	L'enfant est placé non pas face au parent qui lance mais de côté et doit arrêter les objets au moment où ils passent devant lui.
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 roule. C'est à l'adulte de trouver le bon moment pour dire « top ».

Jeudi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : Bonne nuit petit monstre vert : <https://www.youtube.com/watch?v=bX6V1MaHQug>
- GS : Un lion à la maison : <https://www.youtube.com/watch?v=Y42UQOt4F50>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Les coccinelles : associer deux ailes identiques (cf. annexe page 27)
- MS/GS : Réaliser des suites de chiffres : principe du Rummikub (cf. annexe page 28)

Écriture / langage

- PS : Comprendre une histoire (cf. annexe page 29)
- MS/GS : Devinettes “ ça commence par ...” (cf. annexe page 30)
- MS/GS : TOP SECRET : écrire bonne fête papa (cf. annexe page 31)
- GS: Phonologie : où est caché le son “O” ? (cf. annexe page 32 et solutions page 33)

Graphisme

- PS : Réaliser des cœurs avec des colombins (boudins) de pâte à modeler (imprimez ou dessinez des cœurs pour que votre enfant place les colombins dessus (cf. annexe page 35)
- MS/GS : réaliser et tracer des cœurs (cf. annexes page 34 et page 35)

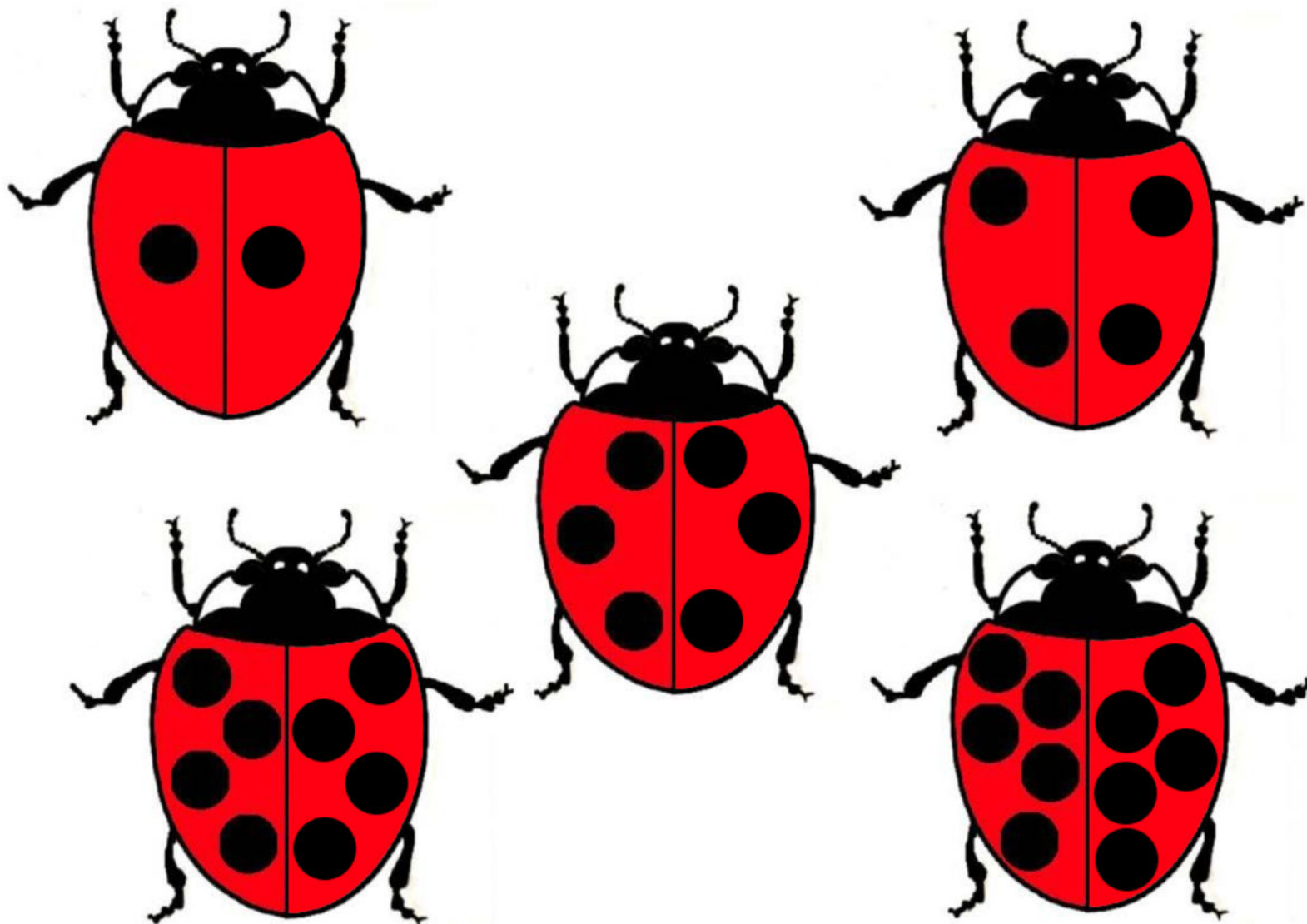
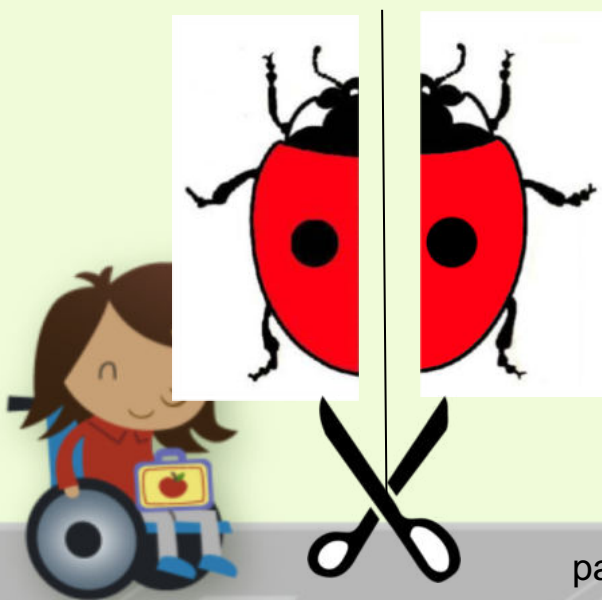
Autres

Réaliser une expérience “flotte ou coule ?” (cf. annexe page 36)



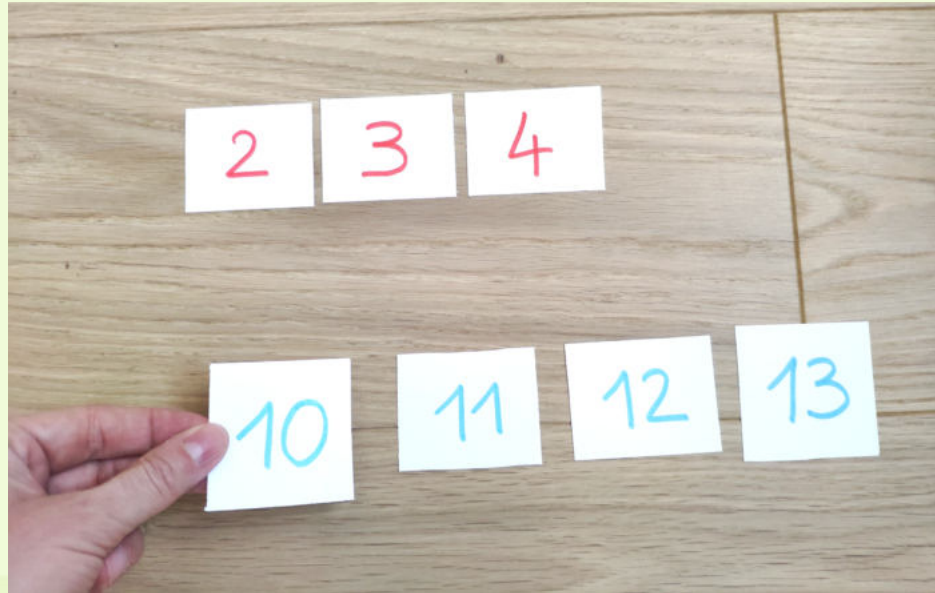
PS: Les coccinelles

Imprimez ou dessinez les coccinelles selon le modèle.
Coupez chaque coccinelle en 2 et mélangez tous les morceaux.
Demandez à votre enfant de retrouver les morceaux qui ont autant de point et de reconstituer les coccinelles.



MS/GS : réaliser des suites de chiffres (principe du Rummikub)

Vous pouvez utiliser des cartes à jouer ou des jetons du jeu Rummikub.



Matériel :

- Réaliser 3 ou 4 séries de cartes à jouer numérotées de 1 à 20 (ou de 1 à 10 ou 12 pour les MS) de 3 ou 4 couleurs différentes (on peut commencer avec 2 jeux de cartes de 2 couleurs différentes).

Règle du jeu :

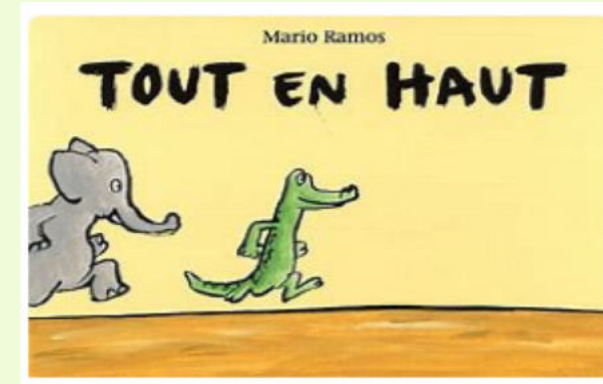
- Distribuer 6 à 8 cartes par personne. Le reste sert de pioche. Le but est de compléter la ou les séries commencées (ex. : on pose un 11, le suivant doit compléter avec un 10 ou 12 de la même couleur). Le gagnant est celui, qui le premier, n'a plus de cartes.



PS : Comprendre une histoire

Écoute attentivement cette histoire

<https://www.youtube.com/watch?v=ofFCLX1qWZU>



Voici les animaux de l'histoire, nomme-les et cite-les dans l'ordre de leur empilement.



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

A et ça transporte les gens dans le ciel.....
N et il y en a plein le ciel.....
E et elles brillent la nuit.....
G et c'est un animal à long cou.....
P et c'est un animal de mer.....

Réponses : Avion, Nuages, Étoiles, Girafe, Poisson



O et c'est un animal qui fabrique un nid.....
S , c'est un légume vert adoré des escargots.....
F, il y en a plein les arbres.....
M, et c'est notre maman
R et c'est ce qui tire le traineau du père Noël.....

Réponses : Oiseau, Salade, Feuille, Mère, Renne

TOP SECRET : écrire bonne fête papa

1

Prends la carte que tu as réalisée lundi. Tu vas pouvoir écrire “bonne fête papa” au dos de la carte.

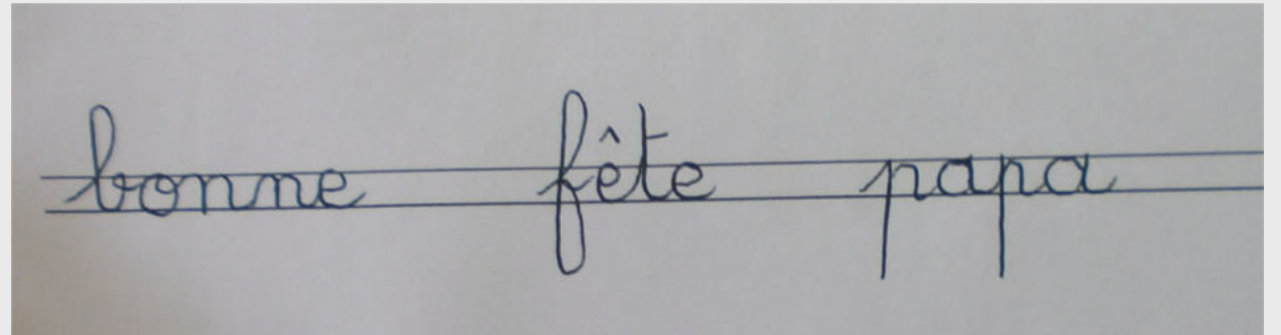


2

Avec l'aide de quelqu'un ou tout seul, écris :

BONNE FÊTE PAPA

ou en attaché (attention au sens d'écriture du o, du f et du a) :

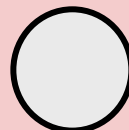
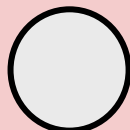


Tu vas devoir garder ta carte en lieu sûr jusqu'au jour de la fête des papas et tu pourras lui offrir dimanche 21 juin avec un gros câlin et plein de bisous.

GS : où est caché le son "O" ?

EXEMPLE

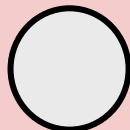
Le mot BATEAU a 2 syllabes que l'on représente par 2 cercles :



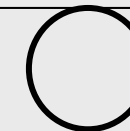
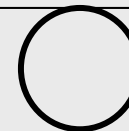
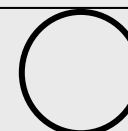
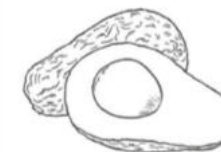
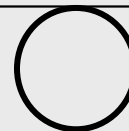
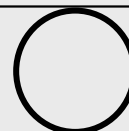
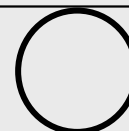
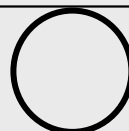
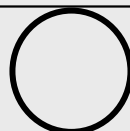
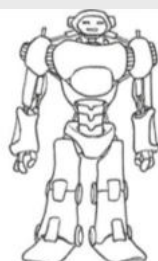
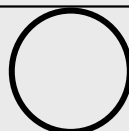
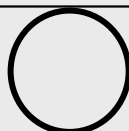
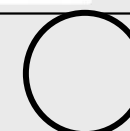
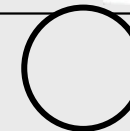
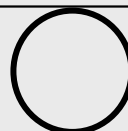
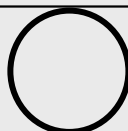
BA

TEAU

On entend le son "O" dans la deuxième syllabe.



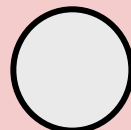
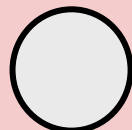
Pour chaque image, trouve dans quelle syllabe se cache le son "O".



GS : réponses : où est caché le son "O" ?

EXEMPLE

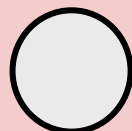
Le mot BATEAU a 2 syllabes que l'on représente par 2 cercles :



BA

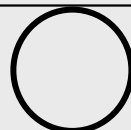
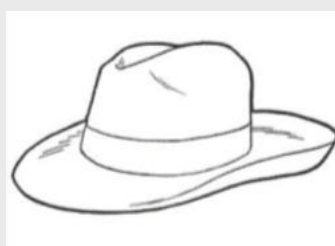
TEAU

On entend le son "O" dans la deuxième syllabe.



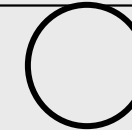
CHA

PEAU



COL

LIER



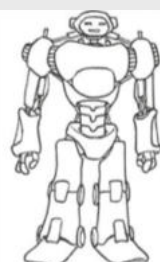
MO

TO



RO

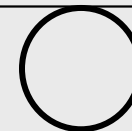
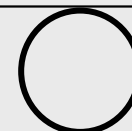
BOT



RO

BI

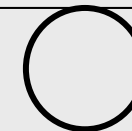
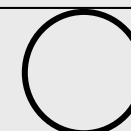
NET



A

VO

CAT



MS/GS : réaliser et tracer des coeurs



**En formant des colombins
avec de la pâte à modeler,
de la pâte à sel.**



**Avec des bouchons, des jetons ou
de la pâte modelée en forme de
disques.**





Vendredi

Écouter des histoires

- PS/MS/GS : C'est pas grave: https://www.youtube.com/watch?v=lgXte_oX6z0
- GS : C'est pas moi: <https://www.youtube.com/watch?v=I15OJqeqBQs>

Jouer à un jeu mathématique

- PS: Compléter les coccinelles (cf. annexe page 38)
- MS/GS : Jouer aux dominos non conventionnels (cf. annexe page 39)

Écriture / langage

- PS/MS/GS : Les tirs au but (cf. annexe page 40)
- MS/GS : Jeu du Qui est ce ? (cf. annexe page 41)
- GS : Phonologie : codage du phonème caché (cf. annexe page 42 et solution page 43)

Graphisme

- PS : Réaliser un papillon avec des empreintes en forme de cœurs (cf. annexes page 44 et page 45)
- MS/GS : Tracer et/ou découper des cœurs pour réaliser un papillon (cf. annexe page 46)

Autres

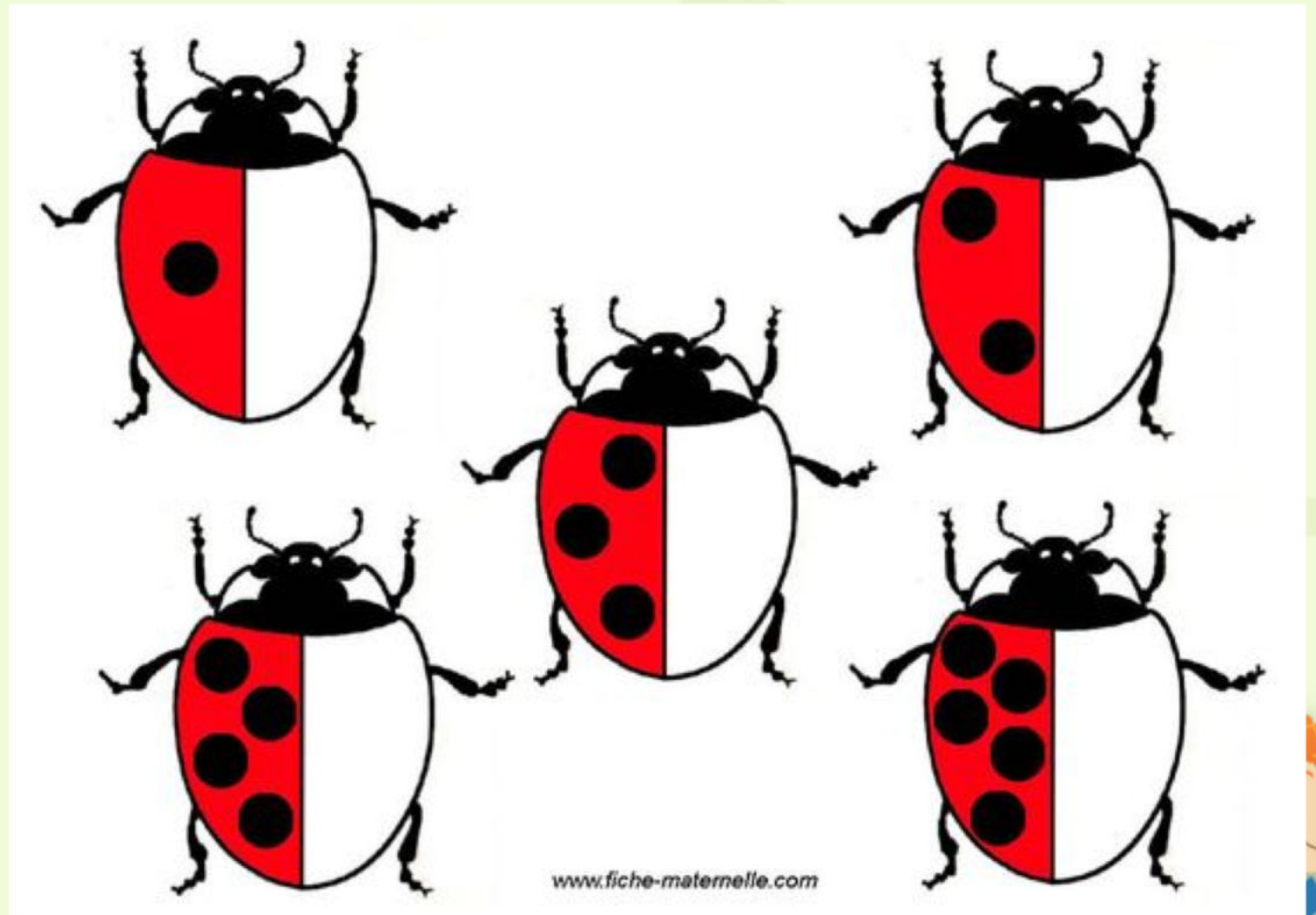
Regarder, collectionner, créer (cf. annexe page 47)



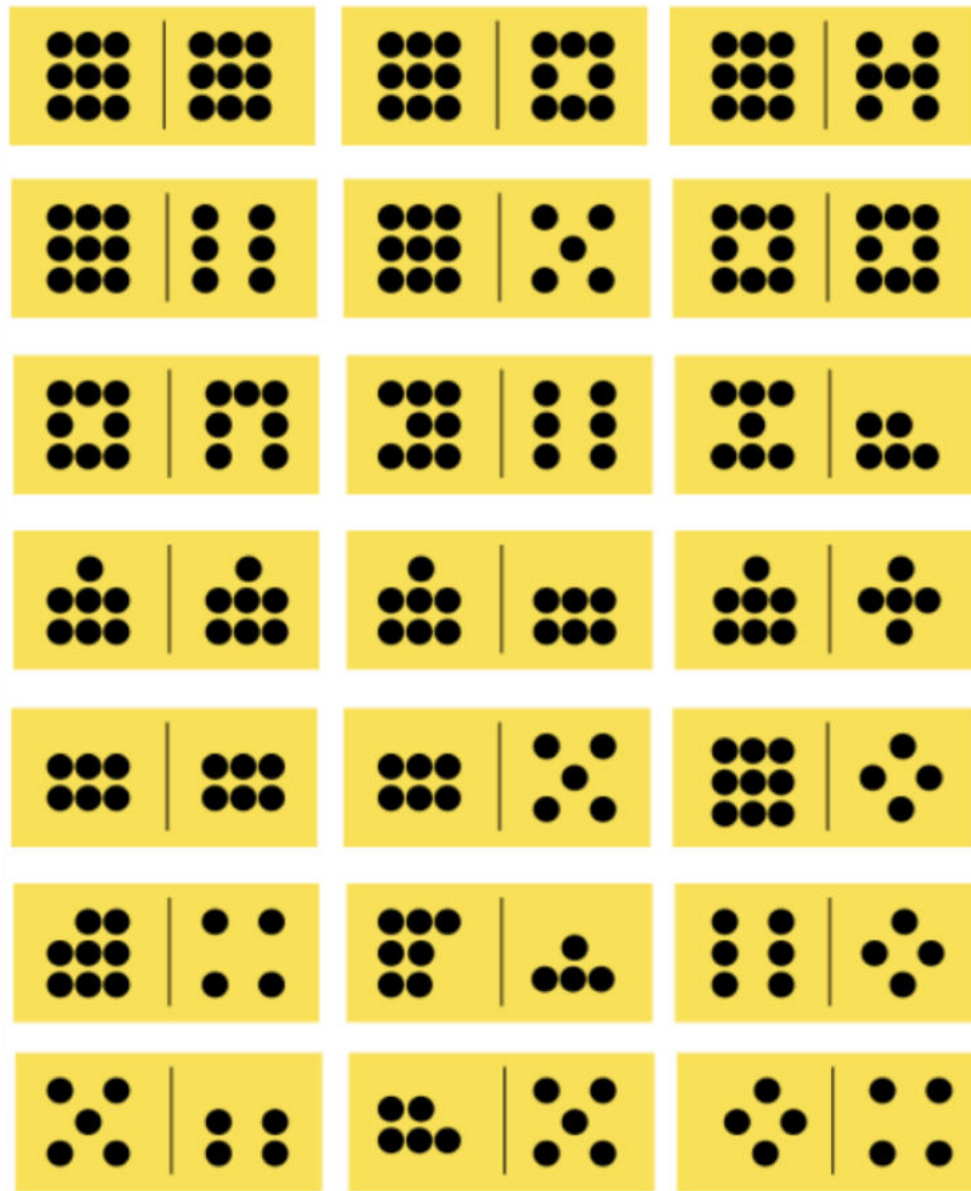
PS : Compléter les coccinelles

Complète les coccinelles en dessinant autant de point que sur l'aile de gauche.

Vous pouvez imprimer la feuille ou dessinez les coccinelles selon le modèle.



MS/GS : jouer aux dominos non conventionnels



Règle du jeu :

- Placer un domino face visible sur la table puis en prendre 3 chacun.
- On place un domino chacun son tour.
- Si on ne peut pas jouer on pioche.

Vous pouvez imprimer ou reproduire ces dominos.

Vous pouvez également en créer d'autres avec des dispositions différentes. L'objectif est de reconnaître des quantités identiques malgré des dispositions différentes.

Pour les MS, vous pouvez aller de 3 à 6.



PS/MS/GS: Les tirs au but

Matériel:

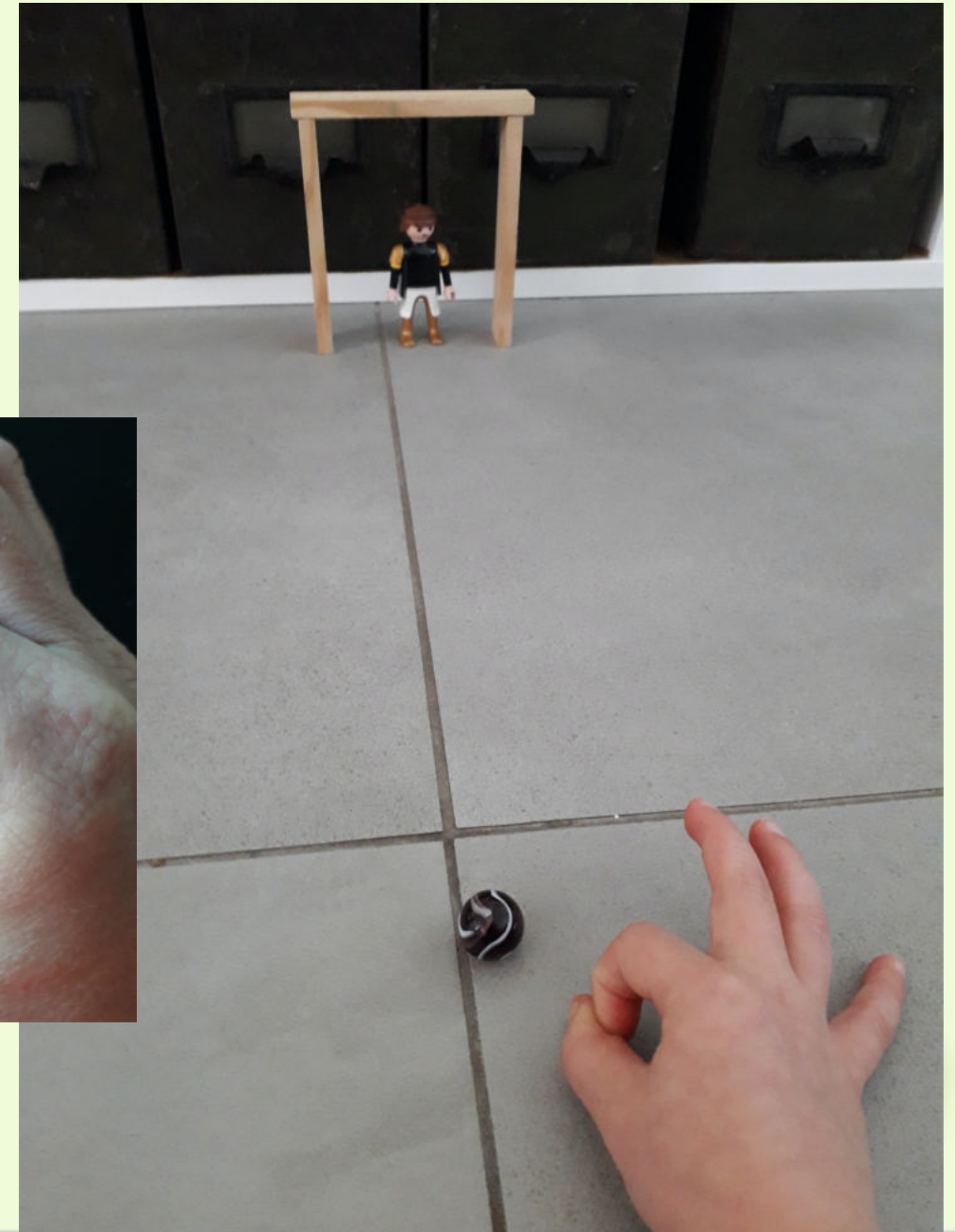
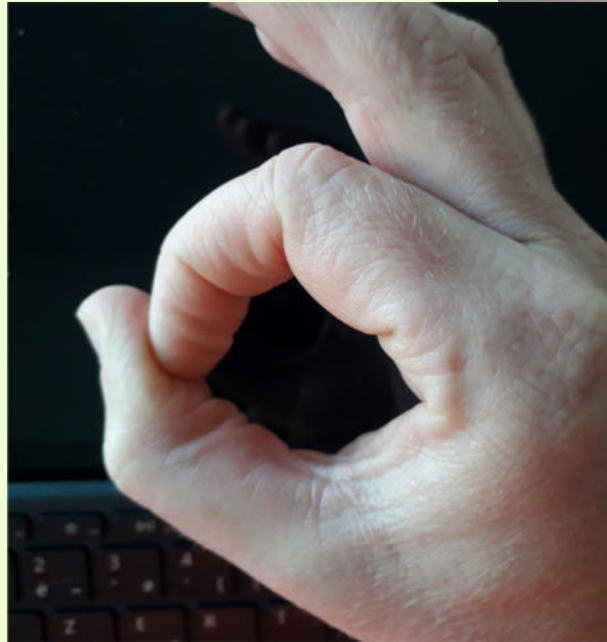
- jeu de construction
- 1 bille
- 1 petit personnage

Construit un cage de foot avec des kaplas et installe un petit personnage pour faire le gardien de but.

Avec ton pouce et ton index tire des buts en faisant des pichenettes.

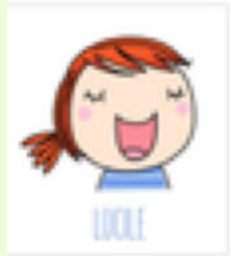


Ceci est une activité pour préparer à l'écriture. Il est important que votre enfant fasse bien la pichenette avec le pouce et l'index comme sur la photo. L'index doit être replié sous la pulpe du pouce. L'enfant détend ensuite l'index d'un coup brusque pour tirer la bille.



MS-GS: Jeu du Qui est-ce?

Qui est-ce ?



Je suis une fille. Je ne porte pas de chapeau.
J'ai les cheveux roux et la bouche grande ouverte. Je suis.....

...Lucile

Je suis un garçon. Je porte un chapeau. J'ai les cheveux bruns et un tee-shirt jaune. Je suis...

...Léo

Je suis une fille. Je porte un bandeau sur la tête et je suis coiffée de deux tresses. Je suis...

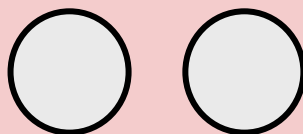
...Mélissa



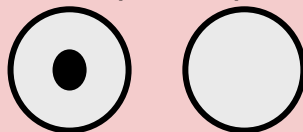
GS : codage du phonème caché

EXEMPLE

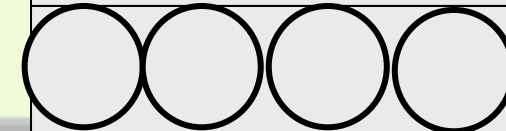
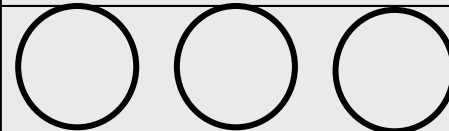
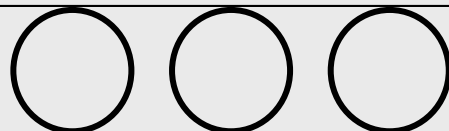
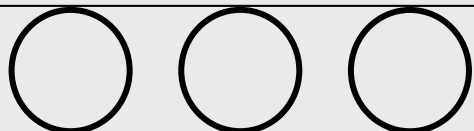
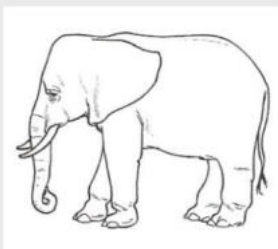
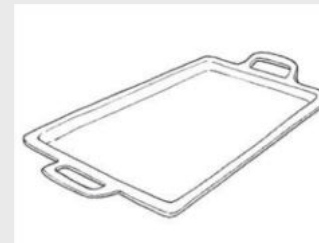
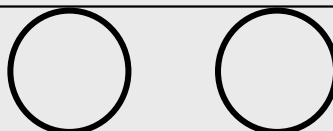
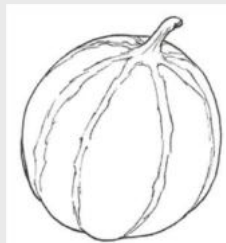
Le mot LAPIN a 2 syllabes que l'on représente par 2 cercles :



On entend le son "L" dans la première syllabe. On va le représenter par un point.



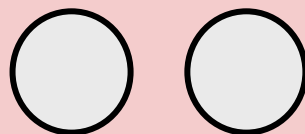
Pour chaque image, trouve dans quelle syllabe se cache le son "L".



GS : réponses : codage du phonème caché

EXEMPLE

Le mot LAPIN a 2 syllabes que l'on représente par 2 cercles :

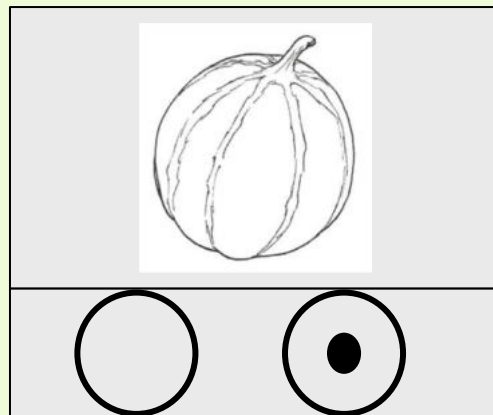


On entend le son "L" dans la première syllabe. On va le représenter par un point.



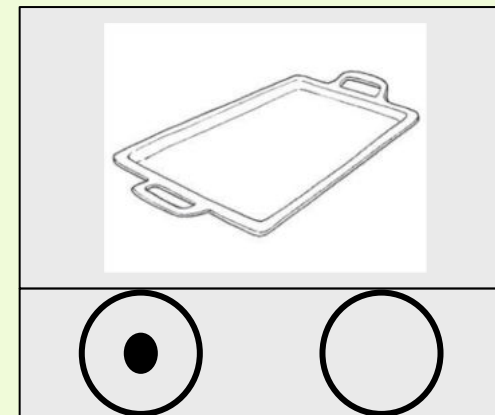
ME

LON



PLA

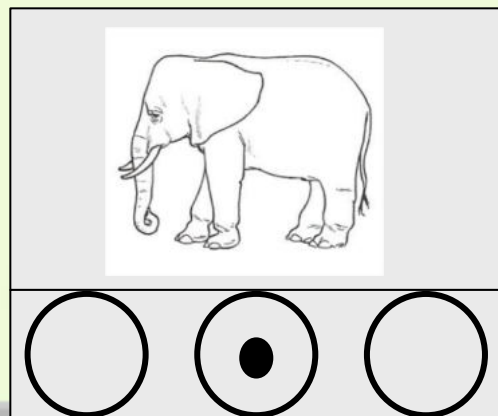
TEAU



E

LE

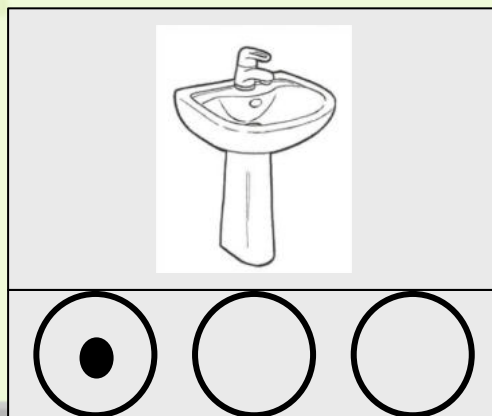
PHANT



LA

VA

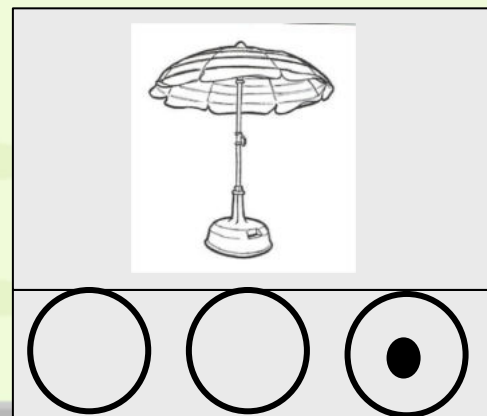
BO



PA

RA

SOL

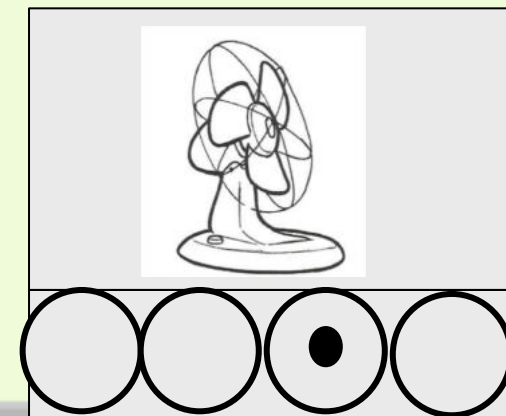


VEN

TI

LA

TEUR



PS: Réaliser un papillon avec des empreintes de coeurs



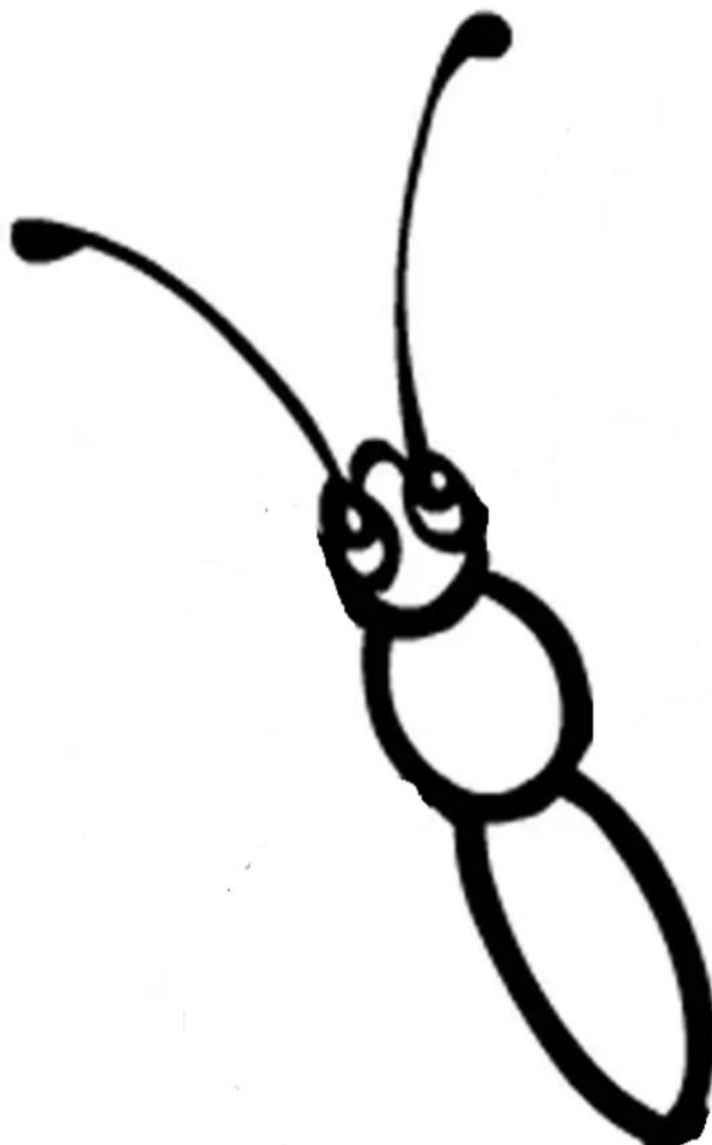
1) Formez un coeur avec un rouleau de papier toilette.

**2) Mettez un peu de peinture sur une assiette (1 couleur ou plusieurs).
Demandez à votre enfant de tremper le rouleau dans la peinture.**

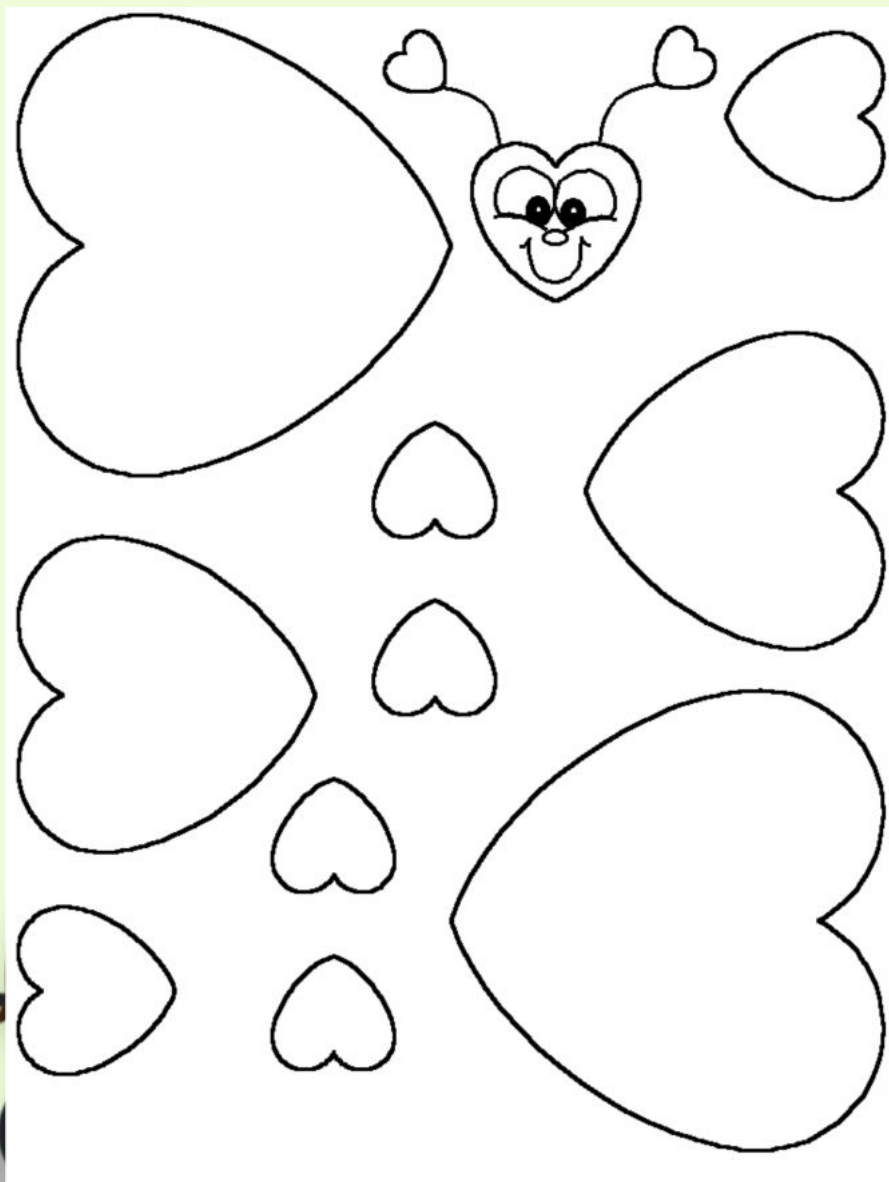


**3) Imprimez (page suivante) ou dessinez le corps d'un papillon sur une feuille.
Demandez à votre enfant de faire les ailes du papillon en faisant des empreintes de coeurs.**

**Vous
pouvez
imprimer
ou
dessiner le
corps du
papillon
sur une
feuille.**



MS/GS : tracer et/ou découper des coeurs pour réaliser un papillon



Votre enfant peut dessiner les coeurs sur du papier coloré puis les découper et les coller comme le modèle. Si le papier est blanc, il peut les colorier ou les peindre.



Regarder, collectionner, créer !

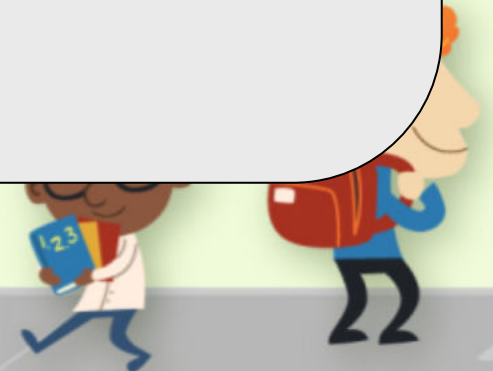
1 - Collecter des papiers et des objets de différentes couleurs



2 - Organiser, composer, créer



3 - Observer l'oeuvre de l'artiste
T. Cragg



Conseils aux parents

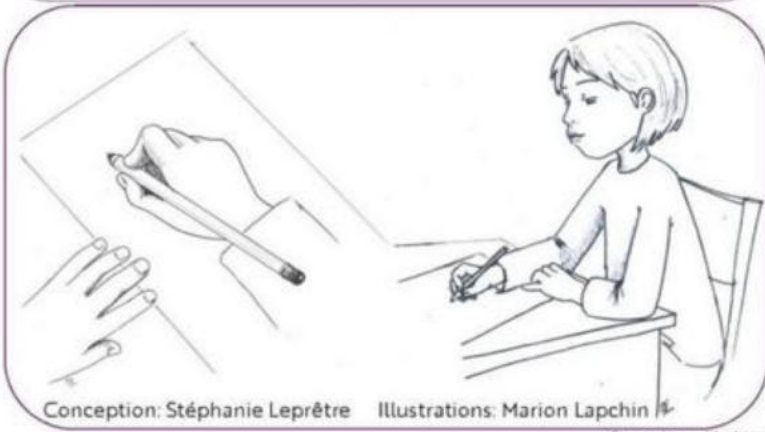
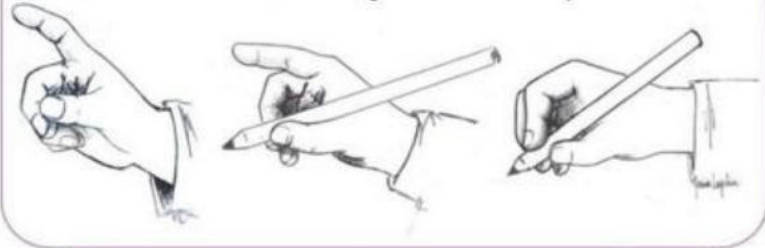
Lecture

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 fermier dans son pré

- https://www.youtube.com/watch?v=nU_8dFOhQCCQ

- Au feu les pompiers

- https://www.youtube.com/watch?v=D_4symXPhV4

- Jean Petit qui danse

- <https://www.youtube.com/watch?v=n0j1oKhVPYE>



- **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.**

