

L'école à la maison

Semaine 4

Nous avons repris une certaine « normalité » après ce déconfinement...

En ce qui concerne la continuité pédagogique, en maternelle vous savez que nous travaillons essentiellement par manipulation et n'utilisons plus ou peu de fiches de travail surtout en petite et moyenne section.

En revanche ,je vous propose un programme journalier pour chaque niveau. Cela reste une proposition. Je suis parfaitement consciente des contraintes familiales de chacun notamment pour tous ceux qui sont en télétravail ou doivent continuer à se rendre sur leur lieu de travail.



Guide d'utilisation :

Dans le cadre de la continuité pédagogique, je vous propose des outils.

Vos enfants sont toujours contraints de rester à domicile. Voici une alternative, de manière à ce que l'école continue et que vos enfants poursuivent leurs apprentissages pour la petite et la moyenne section.

Vous trouverez dans ce document des idées d'activités à réaliser avec eux.

Je vous propose un programme que vous pouvez suivre jour après jour.

Il comprend des activités qui couvrent la majorité des domaines d'apprentissage 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. Contactez-moi par mail si vous avez des questions.

Sommaire :

Programme d'activités du lundi.....	page 4.
Propositions d'activités.....	pages 5 à 13.
Programme d'activités du mardi.....	page 14.
Propositions d'activités.....	pages 15 à 28.
Quelques conseils.....	pages 29 à 32.

Lundi

Écouter des histoires

- PS/MS : Bon appétit monsieur renard <https://www.youtube.com/watch?v=vhNYVygjJAo>

Jouer à un jeu mathématique

- PS : Construire des tours de légo selon la quantité demandée
- MS : jouer à la bataille avec les cartes d'un jeu traditionnel . (N'utiliser que les cartes de 1 à 7)

Écriture / langage

- PS/MS : Principe du time's up : choisir 5 objets de la maison (tous les jours)
- 1^{ère} manche : les décrire pour permettre à votre enfant de deviner Ex : c'est un objet qu'on utilise pour boire
 - 2^{ème} manche : reprendre les mêmes mots mais ne dire qu'un seul mot pour faire deviner Ex : boire
 - 3^{ème} manche : reprendre les mêmes mots et mimer
 - MS : écrire les lettres J U D P R B

Graphisme

- PS : placer des pinces à linge sur les rebords d'un saladier en utilisant que le pouce et l'index pour "pincer"
- MS : réaliser des fleurs en pâte à modeler, pâte à sel ...

Autres

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

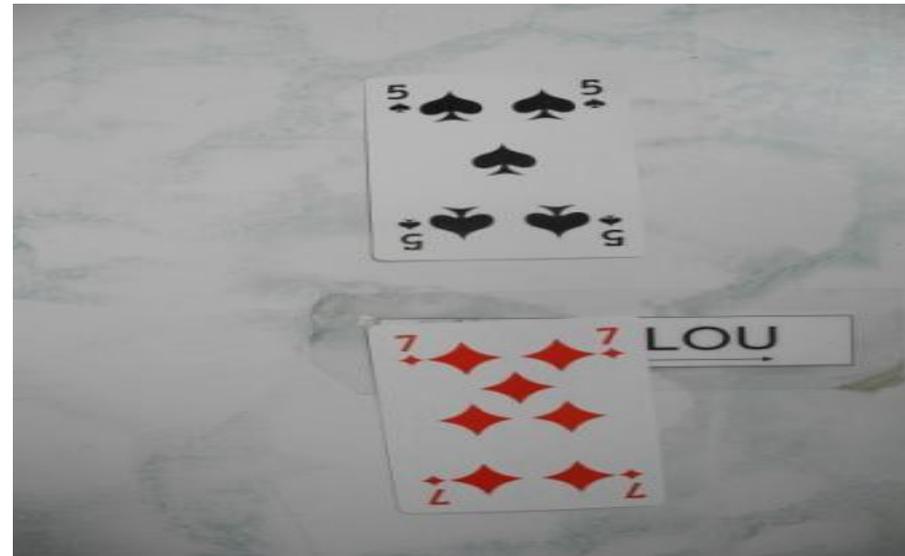
MS : jouer à la bataille

Comment jouer une partie de Bataille ?

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

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

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



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



MS : écrire les lettres J U D P R B

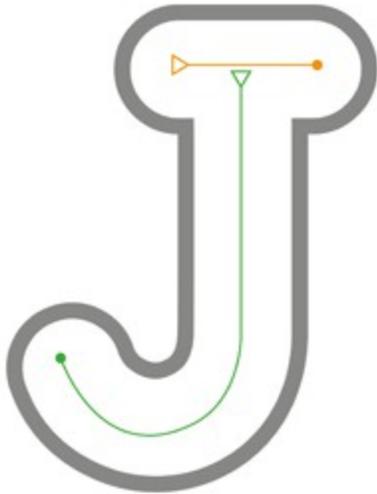
graphisme-ecriture.com

Capitales d'imprimerie - La lettre J

- Passe l'index, puis ou utilise la pâte à modeler pour former la lettre.



Jaquette



- Renforce les lettres avec un feutre, puis exerce-toi sur interligne en dessous.



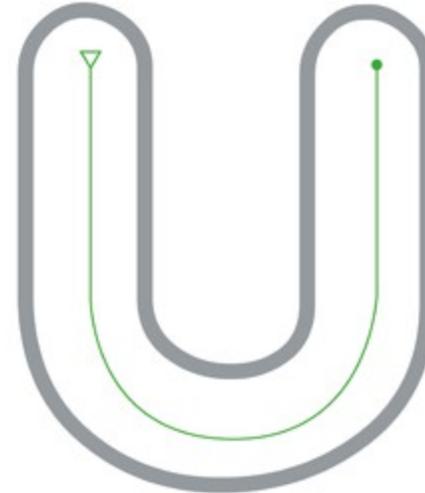
graphisme-ecriture.com

Capitales d'imprimerie - La lettre U

- Passe l'index, puis ou utilise la pâte à modeler pour former la lettre.



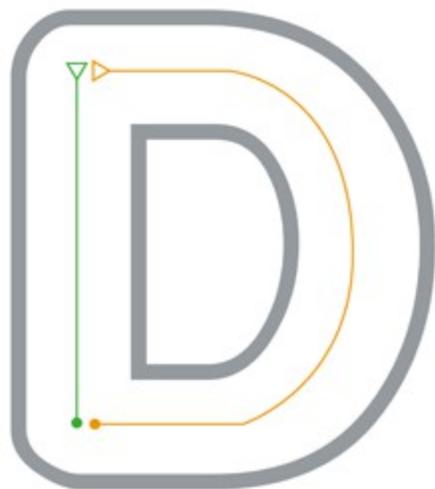
Univers



- Renforce les lettres avec un feutre, puis exerce-toi sur interligne en dessous.



- Passe l'index, puis ou utilise la pâte à modeler pour former la lettre.

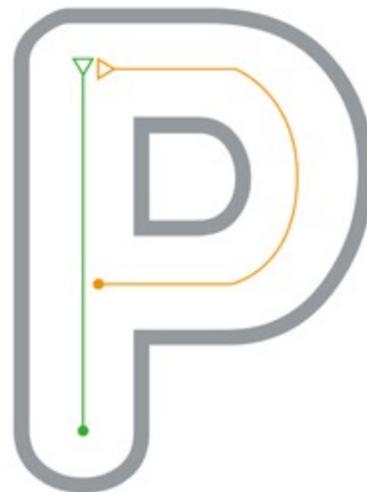


Docteur

- Renforce les lettres avec un feutre, puis exerce-toi sur interligne en dessous.



- Passe l'index, puis ou utilise la pâte à modeler pour former la lettre.



Poule

- Renforce les lettres avec un feutre, puis exerce-toi sur interligne en dessous.

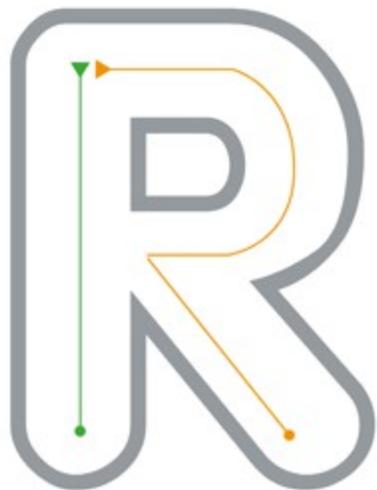


Capitales d'imprimerie - La lettre R

- Passe l'index, puis ou utilise la pâte à modeler pour former la lettre.



Renard



- Renforce les lettres avec un feutre, puis exerce-toi sur interligne en dessous.



Capitales d'imprimerie - La lettre B

- Passe l'index, puis ou utilise la pâte à modeler pour former la lettre.



Baleine



- Renforce les lettres avec un feutre, puis exerce-toi sur interligne en dessous.



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



PS/MS : Time's up

Propositions de mots à faire deviner

LUNDI :

- éléphant, livre, fourmi, tortue
- avion, masque, canard, oreille, poisson

MARDI :

- glace, savon, kangourou
- jupe, docteur, poule, renard, baleine

PS : construire des tours de lego de la quantité demandée 1 2 3



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



Mardi

Écouter des histoires

- PS/MS : Tournicotte (M. Bonniol) <https://www.youtube.com/watch?v=R6KI2y7xlqY>

Jouer à un jeu mathématique

- PS/MS : Reconstituer les paires de chaussettes
- MS : Jouer au jeu des immeubles

Écriture / langage

- PS : Compréhension orale et graphisme : dessiner en respectant des étapes (Pour dessiner un bonhomme de Maurice Carême)
<https://griboullages84.skyrock.com/3064109395-Pour-dessiner-un-bonhomme-MauriceCareme.html>
- MS : Compréhension orale et graphisme : dessiner en respectant des étapes (Drôle de bobine)
<http://ekldata.com/lavieenclasse.eklablog.com/perso/oral/droles-bobines.compressed.pdf>

Graphisme

- PS : placer des élastiques sur un cylindre en utilisant une main
- MS : découper les lignes verticales et obliques
- PS/MS : colorier et à donner lorsqu'un livreur/livreuse passe au domicile pour les remercier

Autres

Jouer au jeu de l'oie de la forme

PS/MS: reconstituer les paires de chaussettes

Prendre entre 5 à 8 paires de
chaussettes de motifs différents.

Les dépareiller

et demander à votre enfant de retrouver les paires.



MS : jeu des immeubles

But du jeu : être le premier à avoir complété tous ses immeubles

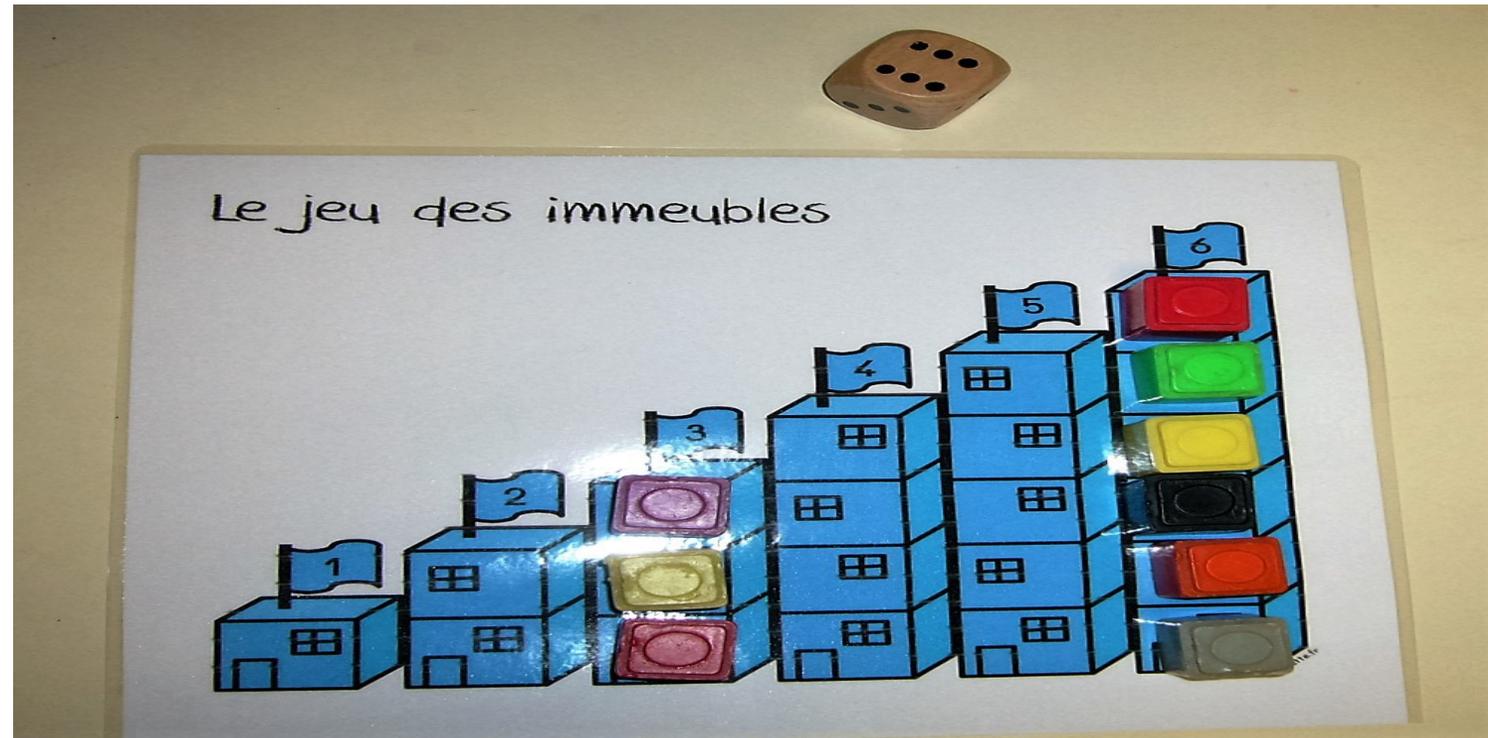
Chaque joueur place sa planche de jeu devant lui (à reproduire ou à imprimer).

Puis un joueur lance le dé et doit piocher dans la réserve, la quantité indiquée par le dé, puis trouver l'immeuble correspondant à cette quantité, et poser les légos sur le bon immeuble.

(poser des Légos ou autres petits objets)

S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.

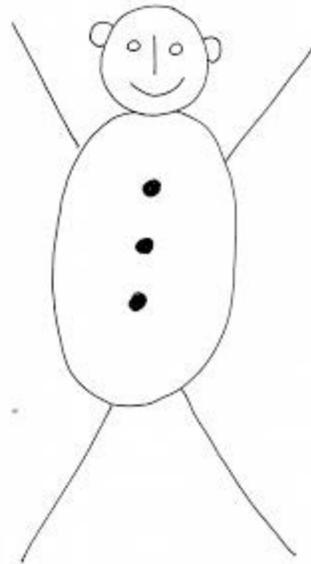
Le premier qui complète tous ses immeubles a gagné.



PS : Compréhension orale et graphisme

Attention, ne pas dire à son enfant qu'il va dessiner un bonhomme ! L'objectif est qu'il comprenne le texte lu.

Il faut ainsi lire le texte à haute voix à votre enfant, phrase par phrase. A chaque phrase, votre enfant doit dessiner ce qui est demandé.



Pour dessiner un bonhomme

Deux petits ronds dans un grand rond

Pour le nez, un trait droit et long

Une courbe dessous, la bouche

Et pour chaque oreille, une boucle

Sous le beau rond, un autre rond

Plus grand encore et plus oblong

On peut y mettre des boutons :

Quelques gros points y suffiront

Deux traits vers le haut pour les bras

Grand ouverts en signe de joie

Et puis, deux jambes dans le bas

Qu'il puisse aller où il voudra

Et voici un joli bonhomme

Rond et dodu comme un pomme

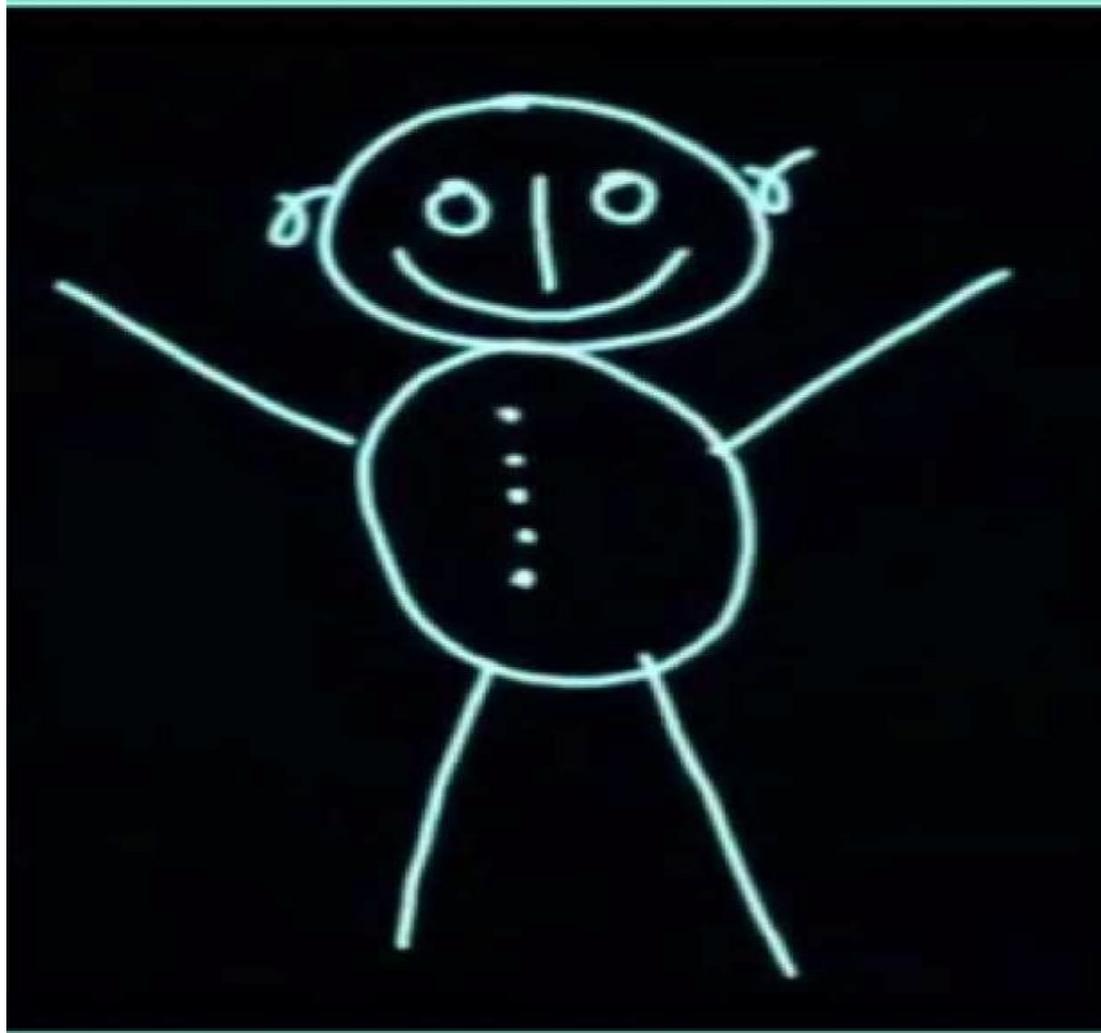
Qui rit d'être si vite né

Et de danser sur mon papier

Maurice CARÊME

PS : Pour dessiner un bonhomme : solution

montrer la solution à la fin pour comparer



MS : compréhension orale et graphisme

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

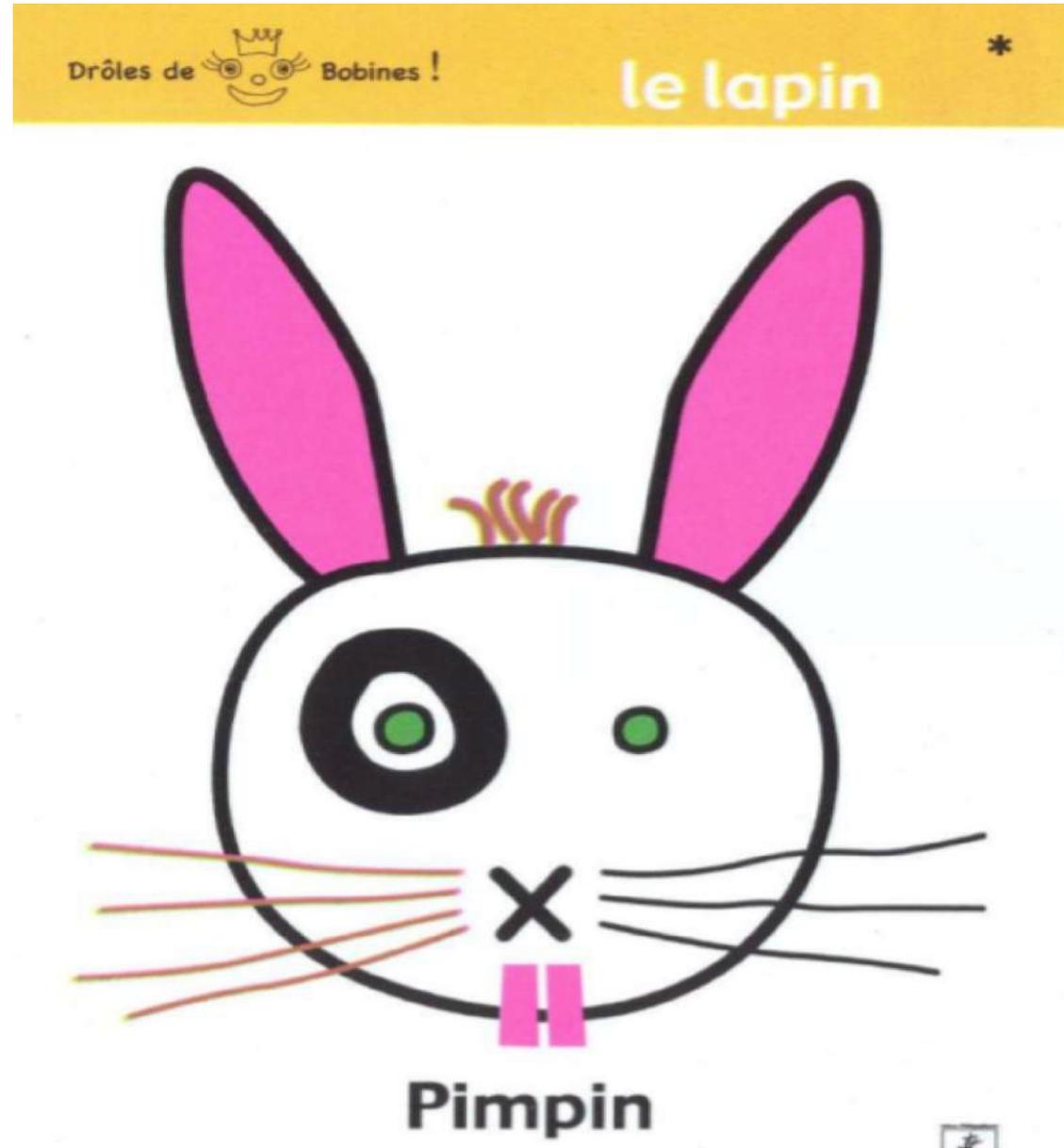
Drôles de  Bobines ! **le lapin** *

Pimpin

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

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

MS : dessiner Pimpin le lapin : solution (montrer la solution à la fin pour comparer)

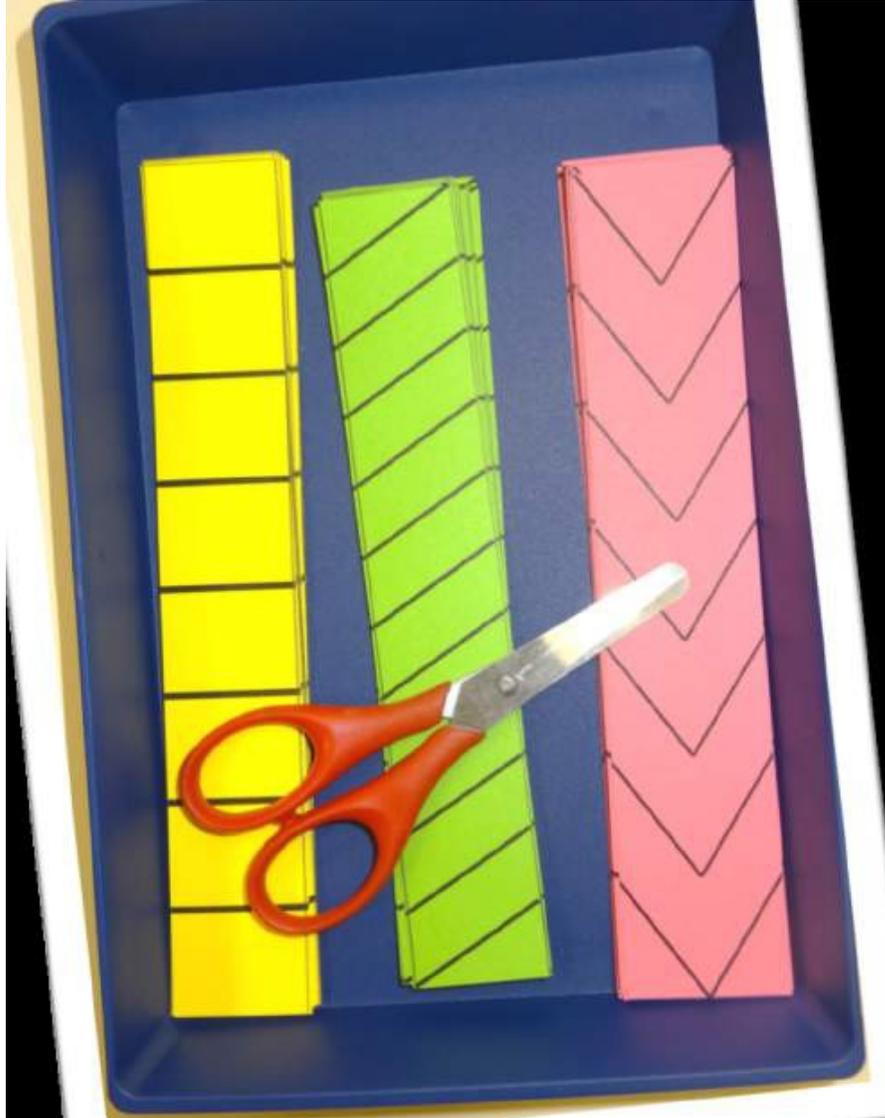


PS : placer des élastiques sur un cylindre



MS : découper sur des lignes droites et obliques.

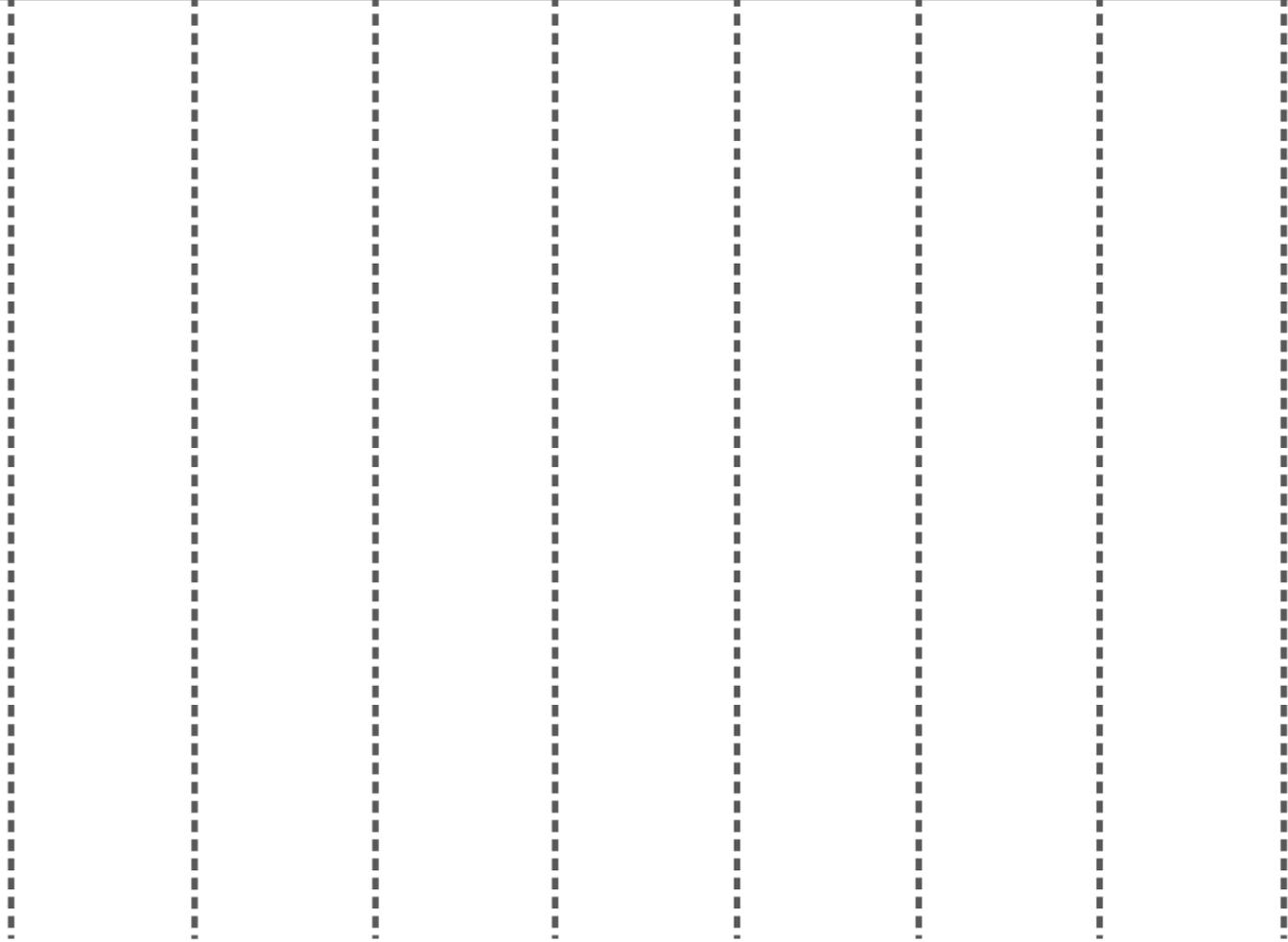
Imprimer ou tracer des traits comme les modèles sur des bandes de papier de couleurs différentes (attention à la tenue des ciseaux)



1



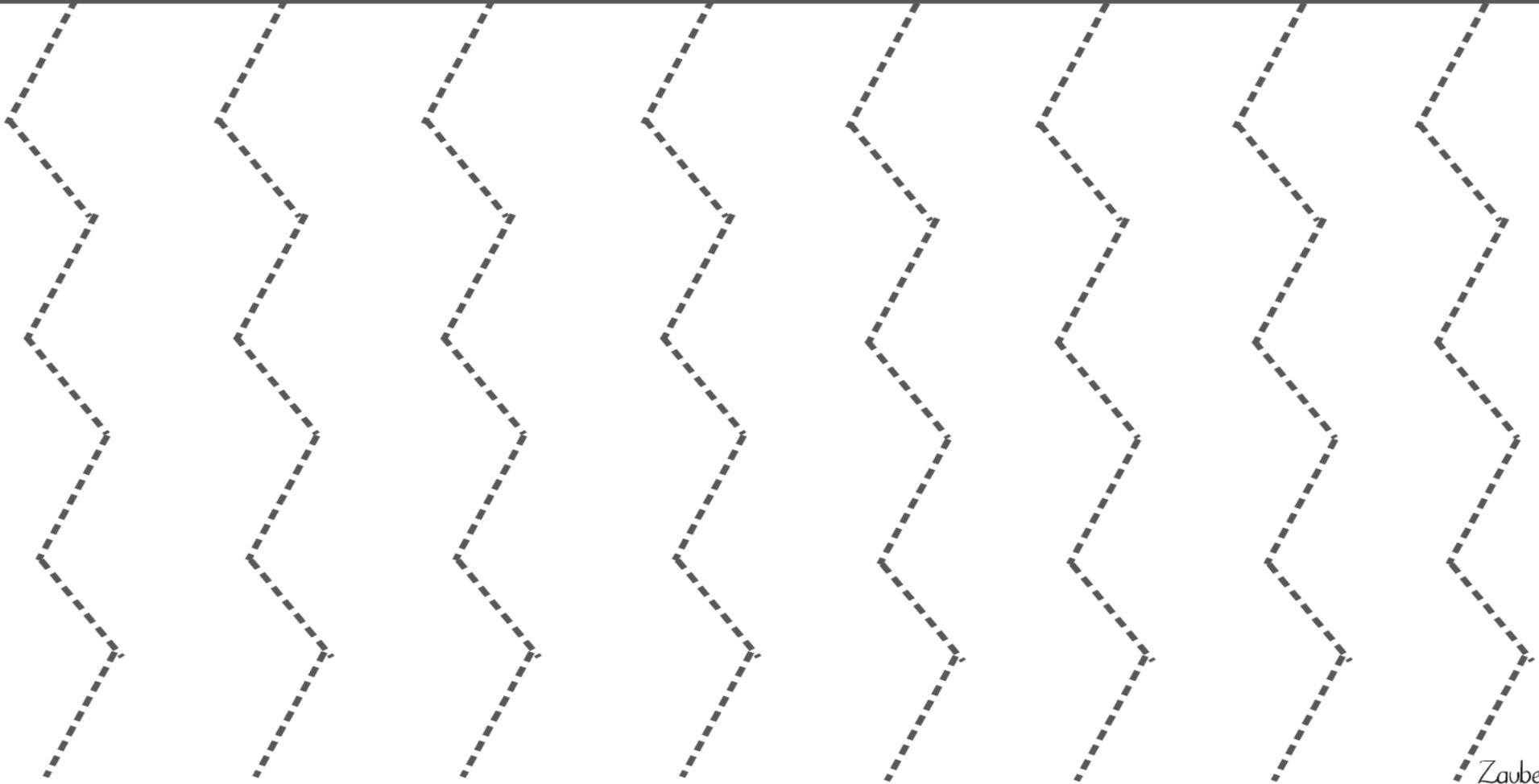
Je découpe avec précision.



2



Je découpe avec précision.



Se joue en famille :

lancer le dé chacun son tour, se déplacer sur les cases du jeu de l'oie et réaliser l'activité sportive demandée.

merci!



Conseils aux parents

. **Lecture**

Ouvrir les liens pour écouter et regarder les albums

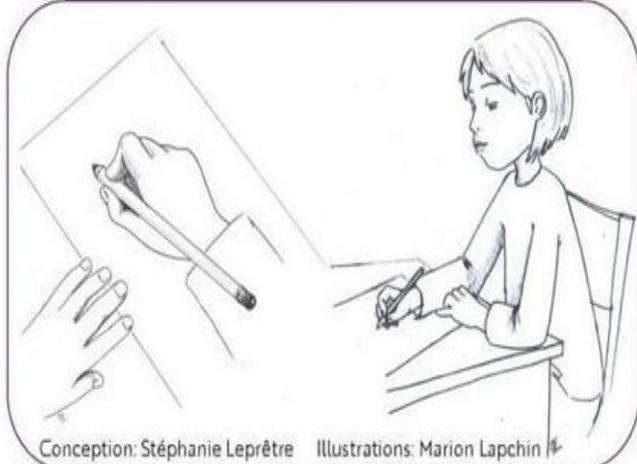
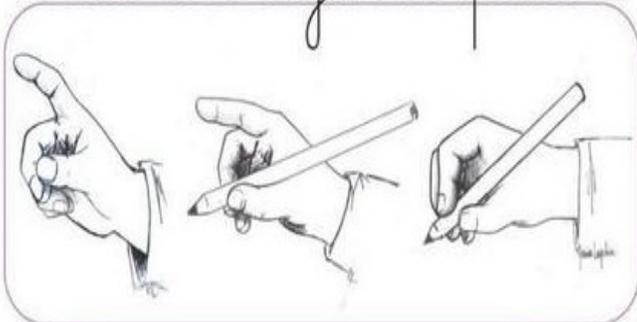
- Poser des questions simples

- Quels sont les personnages de cette histoire ? L'enfant peut répondre à l'oral ou l'adulte peut lui proposer de désigner sur des images les personnages de l'histoire parmi plusieurs. Possibilité d'utiliser une marotte pour aider l'enfant à s'exprimer

- Que font les personnages dans cette histoire ?

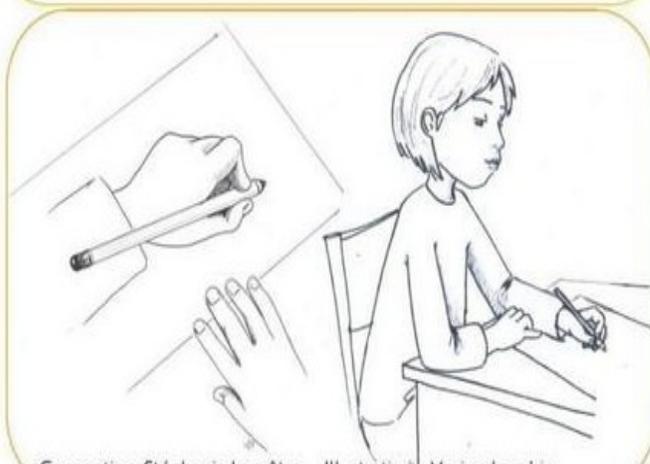
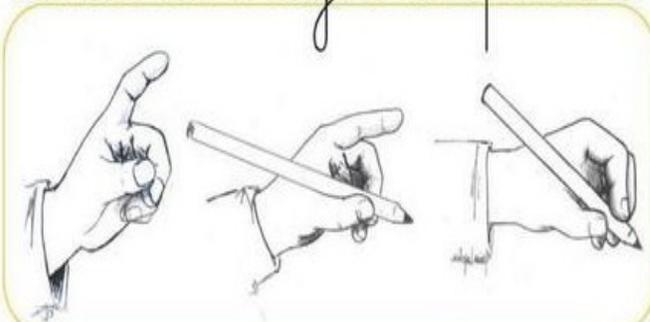
- **Jeux mathématiques** : ouvrir les liens ou réaliser les jeux fournis en annexe
- **Graphisme Piste graphique** : ouvrir les liens ou réaliser les modèles fournis en annexe ou réaliser les graphismes sur papier libre en utilisant l'annexe comme modèle si vous ne pouvez pas imprimer la fiche.
- **Écriture** : ouvrir les liens ou réaliser les modèles fournis en annexe, penser à bien installer l'enfant pour cette activité. La posture (bien assis) et la tenue du crayon (on pince le crayon) sont à surveiller attentivement.

tenue de crayon et posture



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

tenue de crayon et posture



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

- Des liens pour chanter avec les enfants

- Les petits poissons dans l'eau

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

- Cinq petits doigts

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

- Une souris verte

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

Évitez le plus possible de laisser vos enfants devant des écrans,
(TV,ordinateur,tablette,téléphone portable,jeux vidéo...)
Je vous rappelle que le temps d'écran cumulé pour des enfants de moins
de 6 ans,est de 30mns par jour.
Au-delà,cela présente un danger pour son développement et
sa capacité de concentration.