

## QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE PS ?

⇒ Une activité par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous  
(vendredi 1<sup>er</sup> mai) :

Attention ! vendredi 8 mai est un jour férié

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 6 : 6 nouvelles activités proposées + rituels		
<b>LANGAGE</b>	Comptines et chanson ( <i>à imprimer et à coller dans le cahier de vie</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite / <b>envoi par email</b>
	Rituels de langage : La valise du Loup / Le sac à surprise ( <b>explications donnée les semaines précédentes</b> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Rituel de langage : Le jeu des couleurs ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Le double des vêtements ( <i>explication p3</i> ) ( <i>cartes à imprimer p 4 à 9</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>PHONOLOGIE</b>	Frapper les syllabes des prénoms des membres de la famille + les prénoms des camarades de la classe ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>NUMERATION</b>	Rituels en mathématiques : « La boîte », « Le furet », « Combien j'ai de doigts ? », « Constellations du dé » ( <i>mêmes rituels que les semaines passées</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux de numération ( <i>mêmes activités que les semaines passées</i> ) : - Constituer des collections de 1 à 3 éléments (pâte à modeler) - Jeu de cartes pour aller chercher des collections <b>Vous pouvez augmenter le domaine numérique si votre enfant est à l'aise (jusqu'à 6 peut-être), sinon continuer avec 1, 2, 3 (quantités à maîtriser en fin de PS)</b>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	La course des grenouilles + Le jeu des bougies + Algorithmes 1-1 + Jeu 3 par 3 ( <i>mêmes activités que les semaines passées</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu Halli Galli (complément à 3) ( <i>explication p3</i> ) ( <i>cartes à imprimer p 9 à 12</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Coloriage codé : les dominos (1 à 3)	1 fiche d'activité à imprimer (p13)
	Coloriage codé : lecture des chiffres (1 à 5)	1 fiche d'activité à imprimer (p14)
	Jeu 3 par 3	1 fiche d'activité à imprimer (p15)
<b>GRAPHISME</b>	Pochettes velléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales, lignes horizontales et quadrillage en respectant le sens du tracé ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite <b>fiches velléda données les semaines précédentes</b>
	Pochettes velléda pour <b>apprendre</b> à tracer le rond, en respectant le sens du tracé : <b>je commence en haut et je tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vers la gauche.</b>	1 fiche velléda à imprimer ( <b>donnée la semaine dernière</b> ) Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	J'apprends à dessiner avec des ronds : le chat	Fiche explicative (p16)

<b>ECRITURE</b>	S'entraîner à écrire son prénom : avec des lettres mobiles / avec de la pâte à modeler ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Ecrire la lettre initiale de son prénom en lettre capitale ( <i>modèles pour fiches velléda envoyés individuellement par email</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>ESPACE</b>	Jeu de repérage spatial complet (SUR, SOUS, DEVANT, DERRIERE, A COTE) + Jeu de l'objet déplacé ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>MOTRICITE FINE</b>	Liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe ( <i>explications données les semaines précédentes</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux avec DUPLOS	1 fiche explicative ( <i>donnée la semaine dernière</i> )
<b>MOTRICITE</b>	Rituels de conscience du corps et relaxation	1 fiche d'activité ( <i>donnée la semaine dernière</i> )
	L'UGSEL propose chaque jour, sur son site internet, de nouvelles activités à vivre à la maison, pour tout âge : "Ma leçon d'EPS à la maison" Voici une liste non exhaustive d'activités pour la maternelle : jeux d'opposition, jeux traditionnels, jeux d'orientation, exercices de relaxation... <i>Lien internet : <a href="https://www.ugsel35.fr/">https://www.ugsel35.fr/</a></i>	

⇒ **Liste non exhaustive d'activités supplémentaires :**

→ **Les histoires de Monsieur Bulle** : 4 petites vidéos sur youtube enregistrées par Caroline de la médiathèque de Saint Erblon. Voici le nom des histoires : « Nougat », « Les loups », « Sortilèges », « Va-t'en Grand Monstre vert ».

[https://www.youtube.com/channel/UCNm9d-d-SbnyxBUIpE158QQ?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UCNm9d-d-SbnyxBUIpE158QQ?view_as=subscriber)

Pour les personnes ne pouvant pas imprimer les fiches d'activités, vous pouvez essayer de les réaliser dans le même esprit, avec du matériel, dans la limite de ce que vous avez. 😊

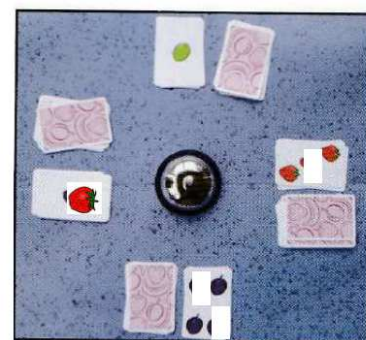
Surtout, faites ce que vous pouvez, du mieux que vous le pouvez !  
Les conditions sont particulières et différentes dans chaque foyer.

Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.

Anne-Caroline

## Explications des jeux et rituels

<p><b>LANGAGE</b></p> <p><b>Le double des vêtements</b></p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>- cartes de jeu (<i>à imprimer</i>)</p> <p><u>Règle du jeu</u> :</p> <p><i>Activité préalable</i> : nommer tous les vêtements présents dans le jeu, en décrivant les couleurs et les détails</p> <p>① Répartissez les cartes entre tous les joueurs, faces cachées, en conservant la dernière que vous déposerez au centre, face visible.</p> <p>② Quand tous les joueurs sont prêts, on lance le top départ pour que chacun puisse retourner la première carte de sa pile et chercher sur celle-ci un vêtement en commun avec ceux de la carte centrale. Dès qu'un joueur trouve le vêtement en commun, il le nomme et le décrit (couleur...), place sa carte par-dessus la carte centrale et retourne une nouvelle carte sur sa pile.</p> <p><u>But du jeu</u> : être le plus rapide possible à se débarrasser de toutes ses cartes !</p>
<p><b>NUMERATION</b></p> <p><b>Halli Galli</b></p>	<p>① <u>Découverte du jeu de cartes</u> (<i>à imprimer</i>) : nommer les fruits et dire combien de fruits l'on voit sur chaque carte.</p> <p>② <u>Appropriation de la règle du jeu</u> : Etaler sur la table toutes les cartes fraise et banane, face visible. Prendre deux cartes (de la même sorte de fruit) pour faire 3. Faire de même avec les autres cartes (poires, prunes, ananas).</p> <p>(Décompositions possibles : 1+2 / 2+1 )</p> <p>→ <u>Verbaliser les modalités de vérification possibles</u> : (exemple ci-contre)</p> <p>✓ <i>dénombrer les fruits en utilisant la suite orale des nombres</i> : « 1, 2, 3 ».</p> <p>✓ <i>surcompter en utilisant la suite orale des nombres</i> : commencer à compter à partir de la carte la plus grande « je mets 3 dans ma tête : (3) 4 ».</p> <p>✓ <i>utiliser des résultats connus et mémorisés</i> : « je sais que 2 et 1 ça fait 3 ».</p> <p>③ <u>Jeu n°1</u> : jouer avec deux tas de cartes (un seul joueur)</p> <p>Préparer deux tas de cartes devant soi, après les avoir mélangées. L'adulte retourne deux cartes. Si 3 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, alors on peut dire « Halli Galli ».</p> <p>④ <u>Jeu n°2</u> : jouer à plusieurs joueurs</p> <p>Les cartes sont distribuées entre tous les joueurs. Chaque joueur pose son tas de cartes à l'envers devant lui. Chaque joueur retourne à tour de rôle la première carte de son tas et la place devant lui.</p> <p>Dès que 3 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui dit en premier « Halli Galli » gagne les deux cartes et marque 1 point.</p> <p>Lorsque toutes les cartes ont été retournées et qu'il n'y a plus de possibilité de faire 3, on compte les points.</p>



Dobble des vêtements : cartes à imprimer.



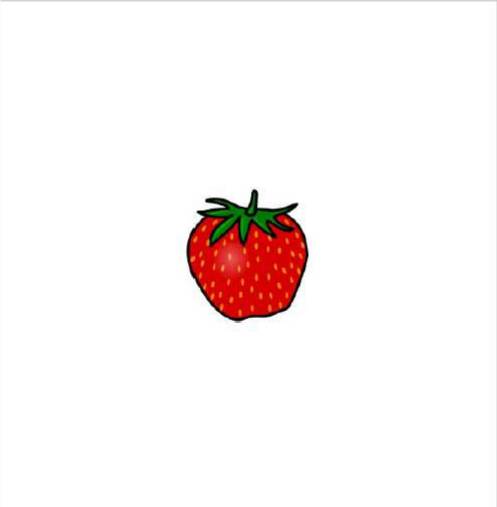
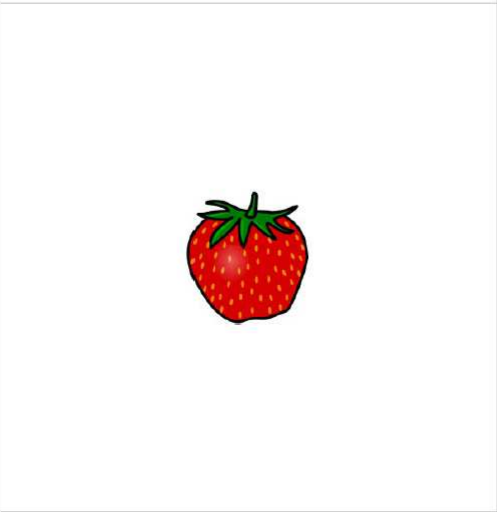




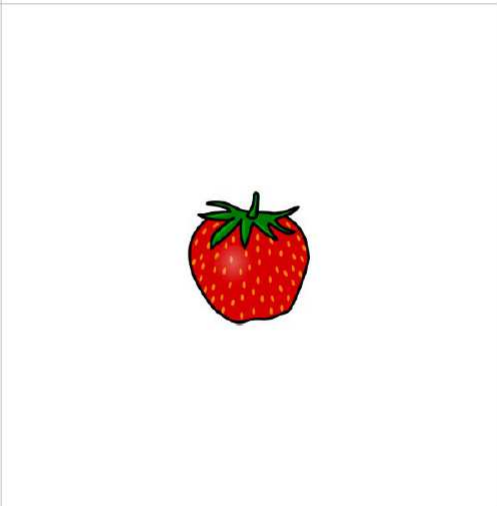
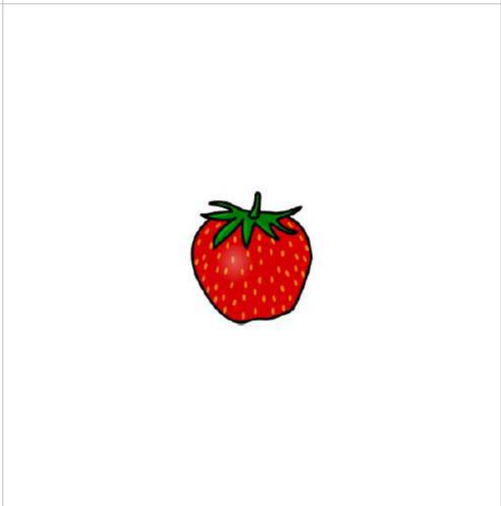
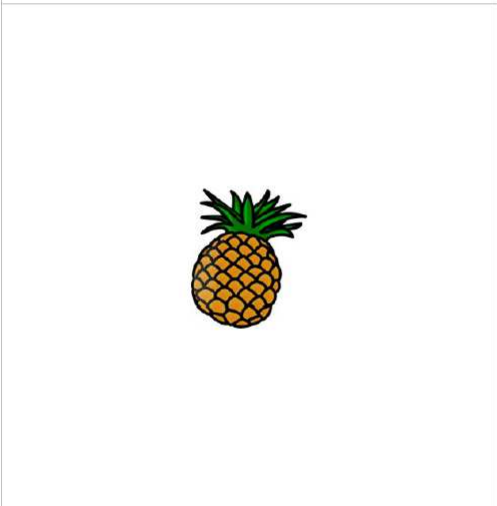
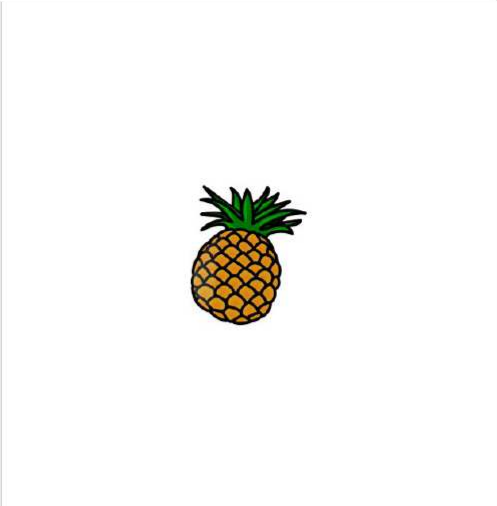
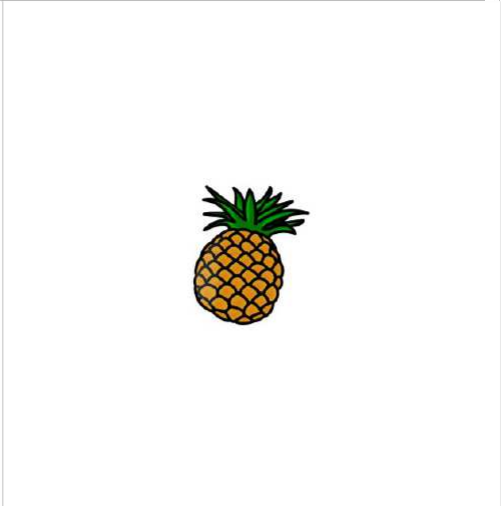
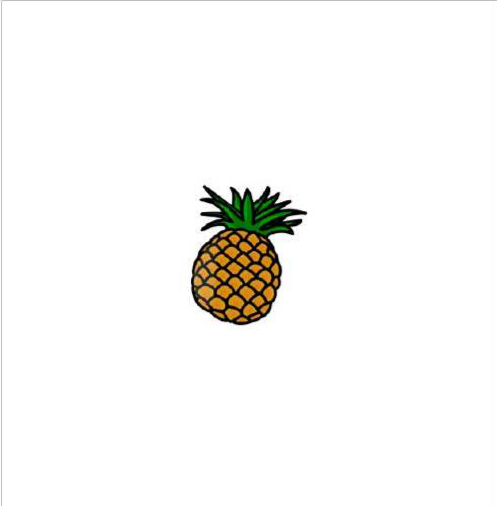


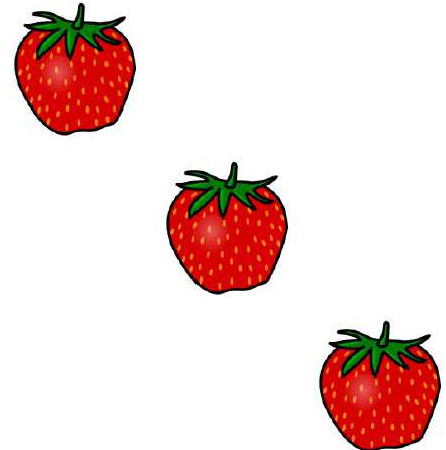
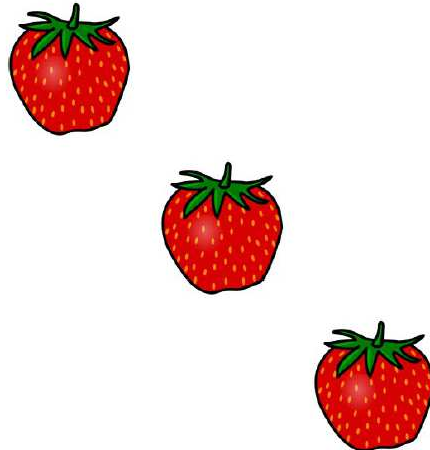
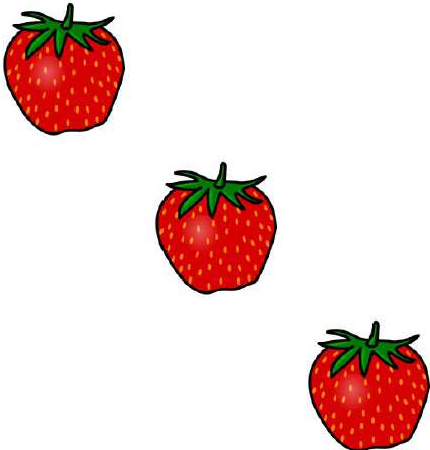
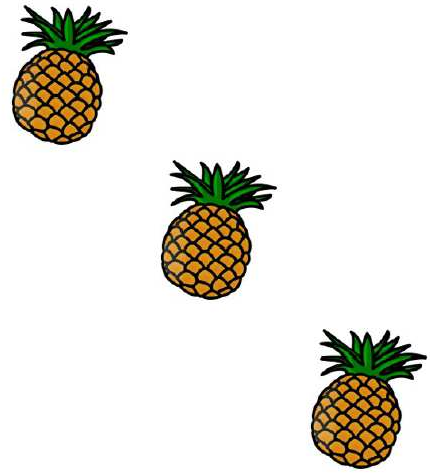
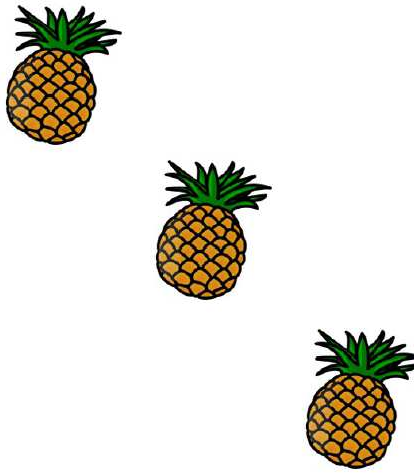
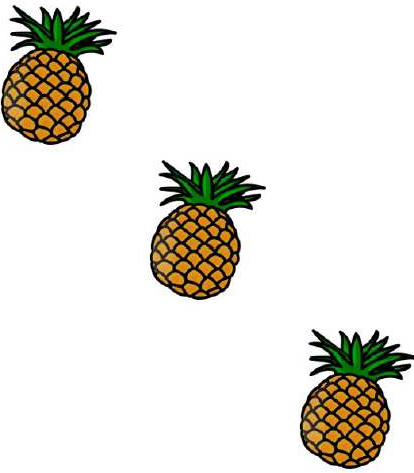
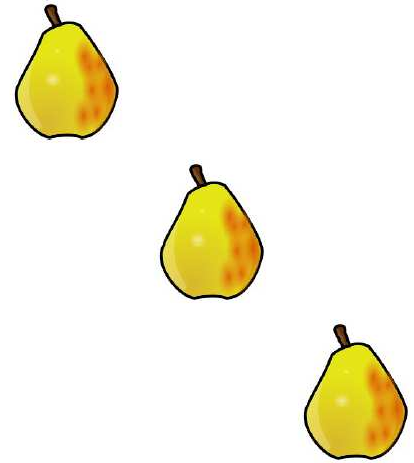
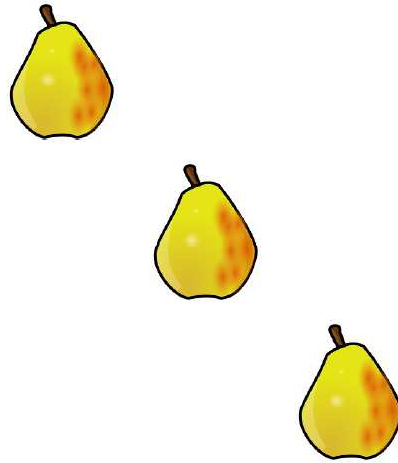
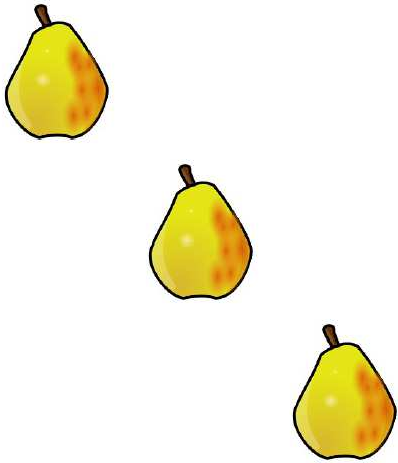
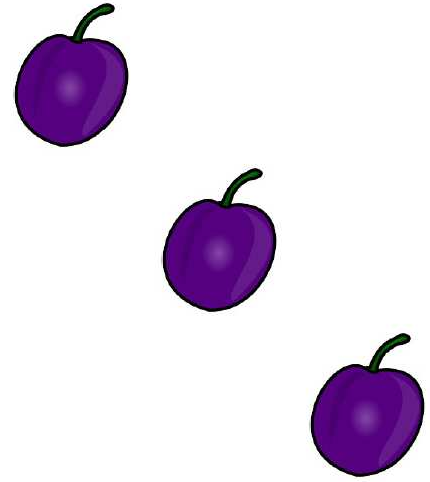
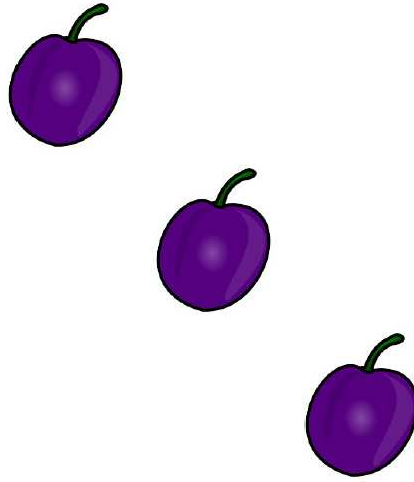
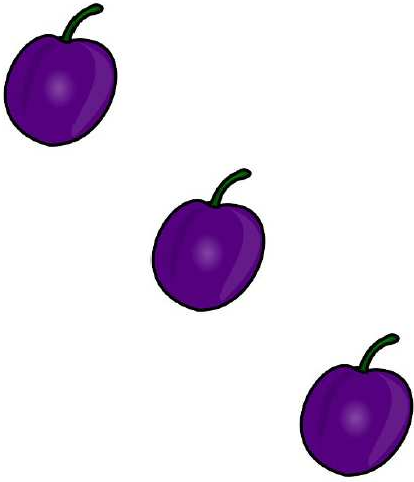


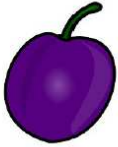
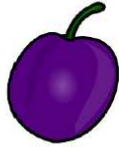

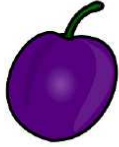
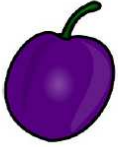
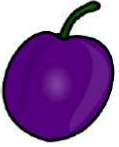
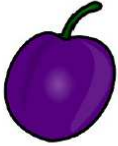


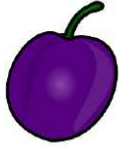
















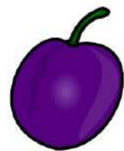
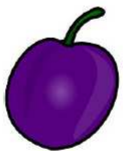


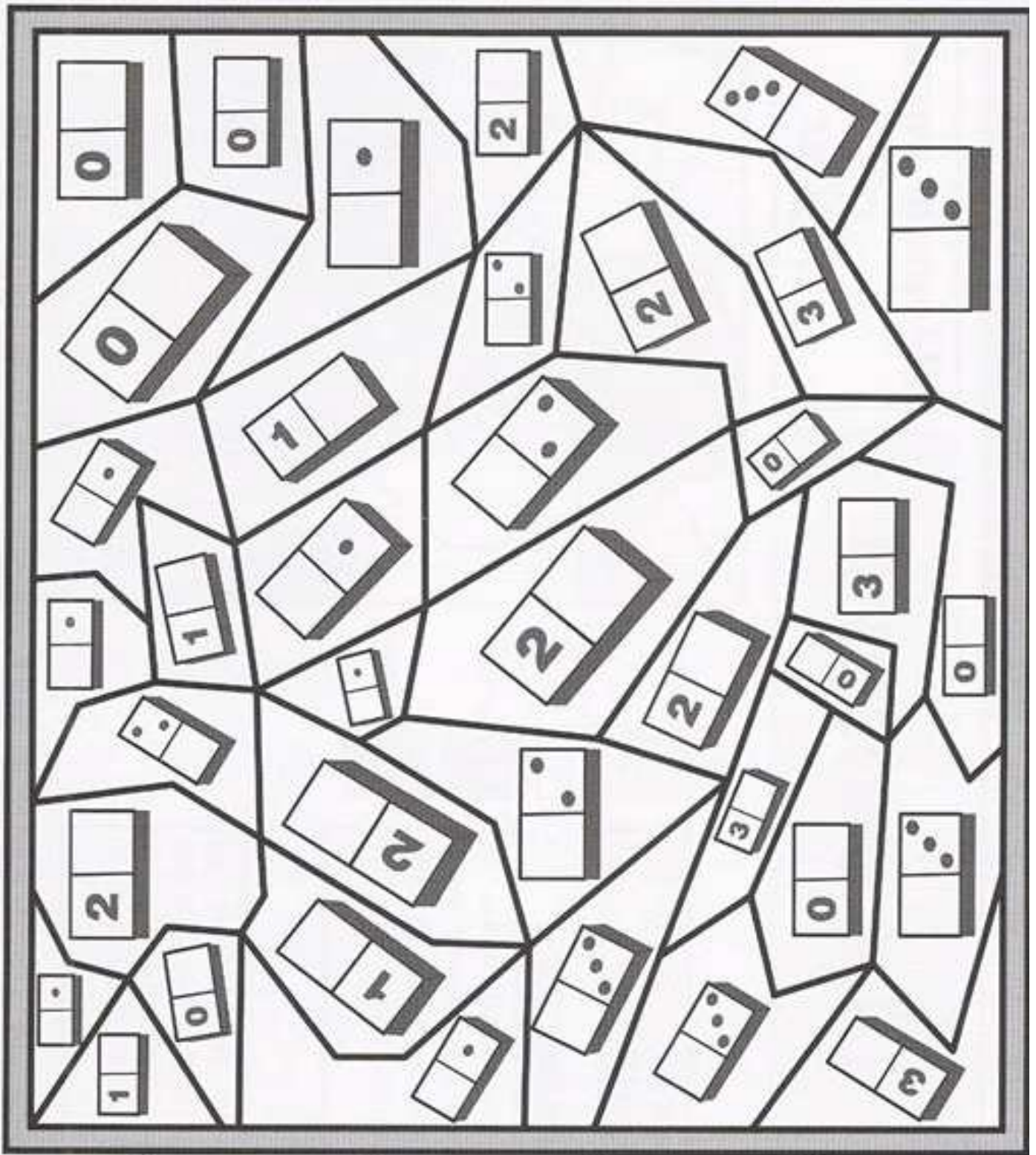
Halli Galli : cartes à imprimer.



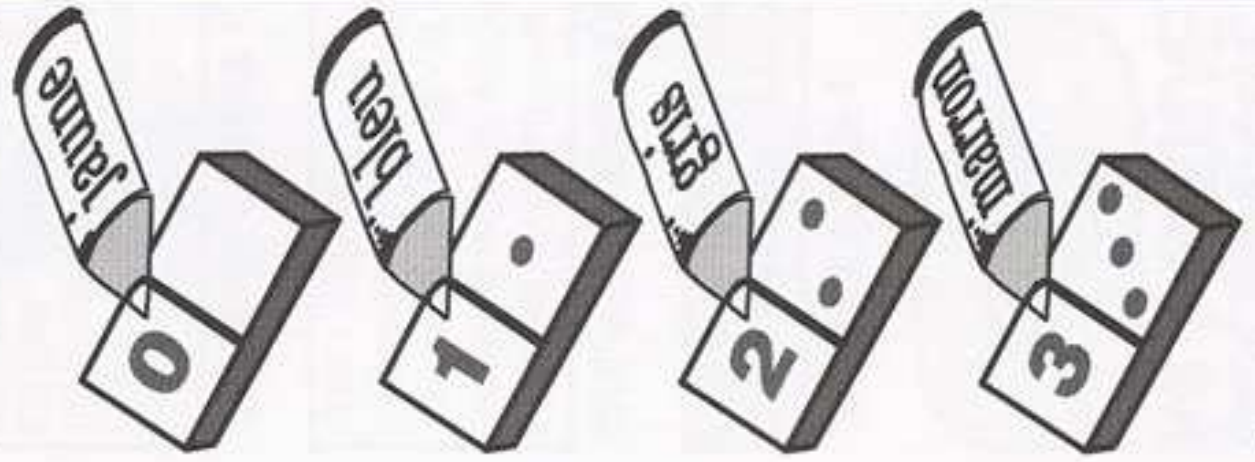






A quelle couleur correspond chaque domino ?



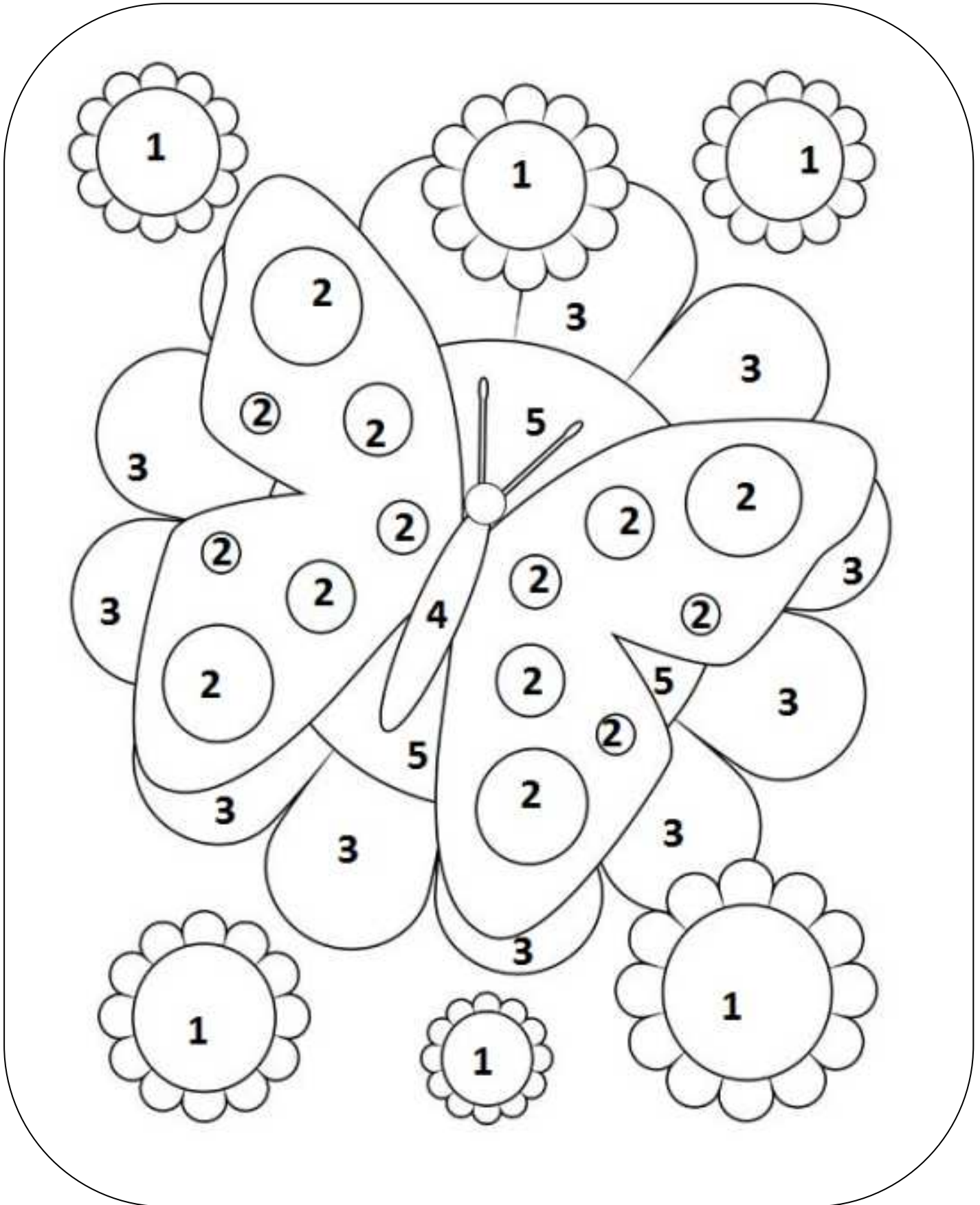
1 jaune

2 rouge

3 vert

4 gris

5 bleu

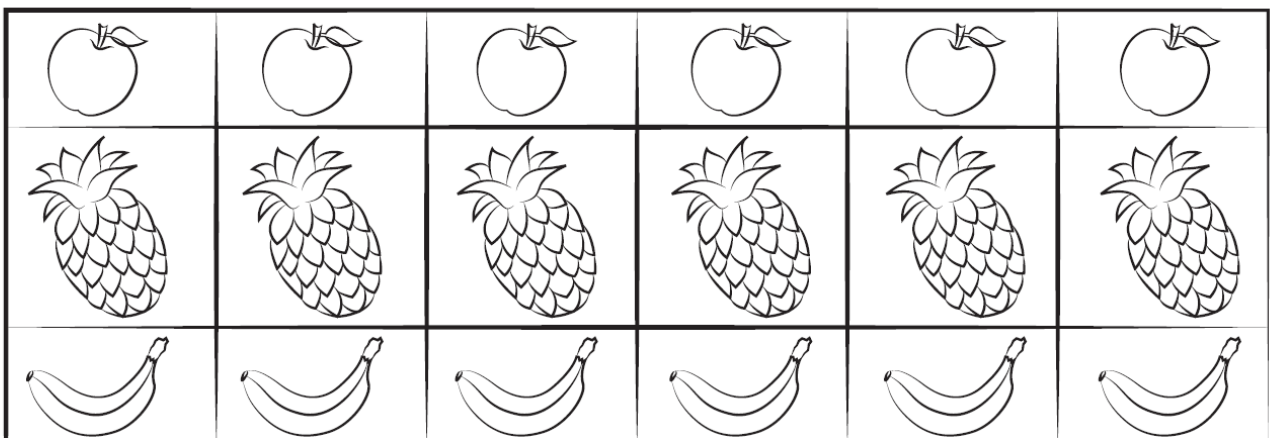
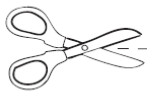
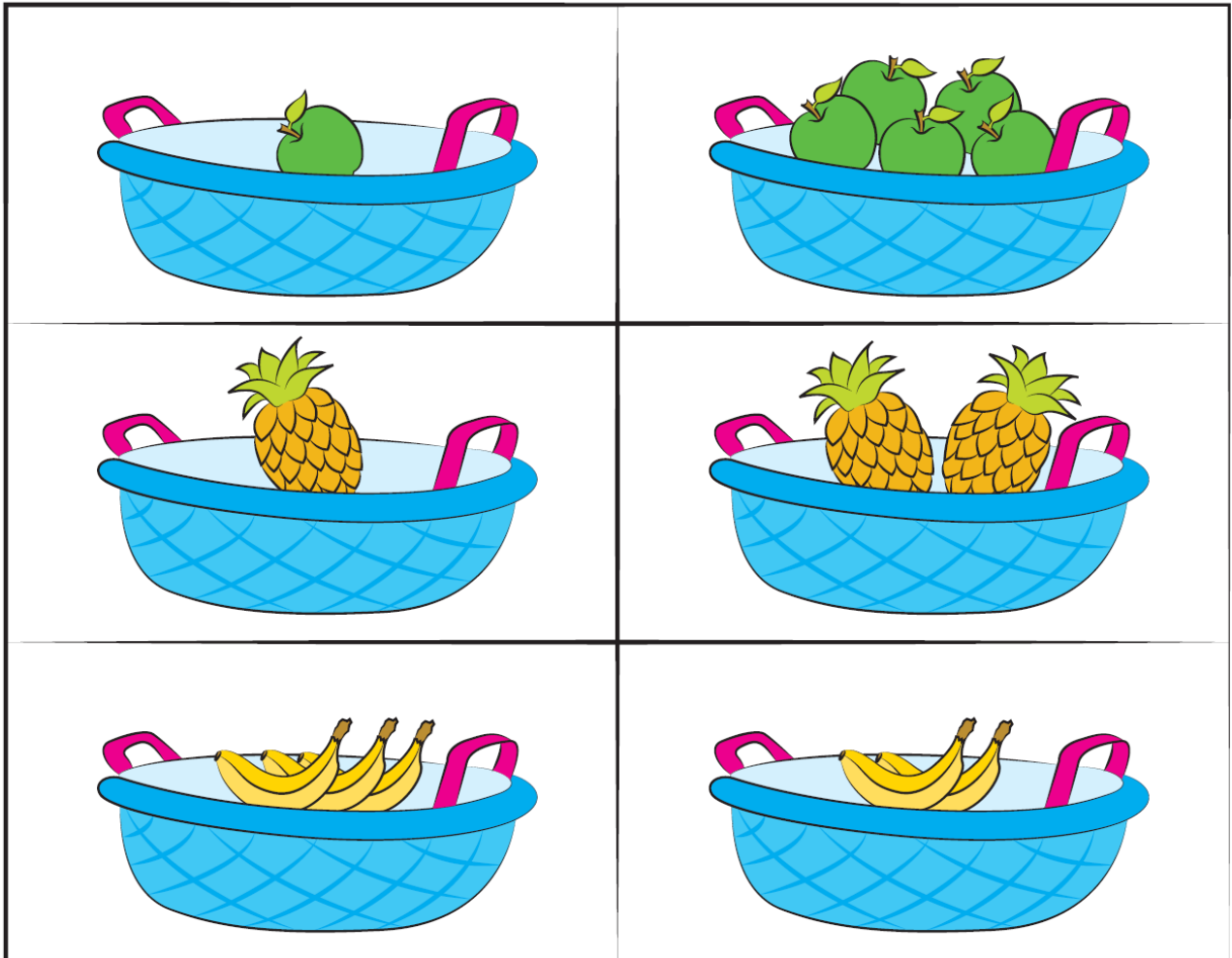
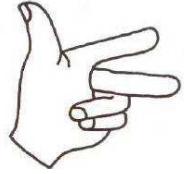


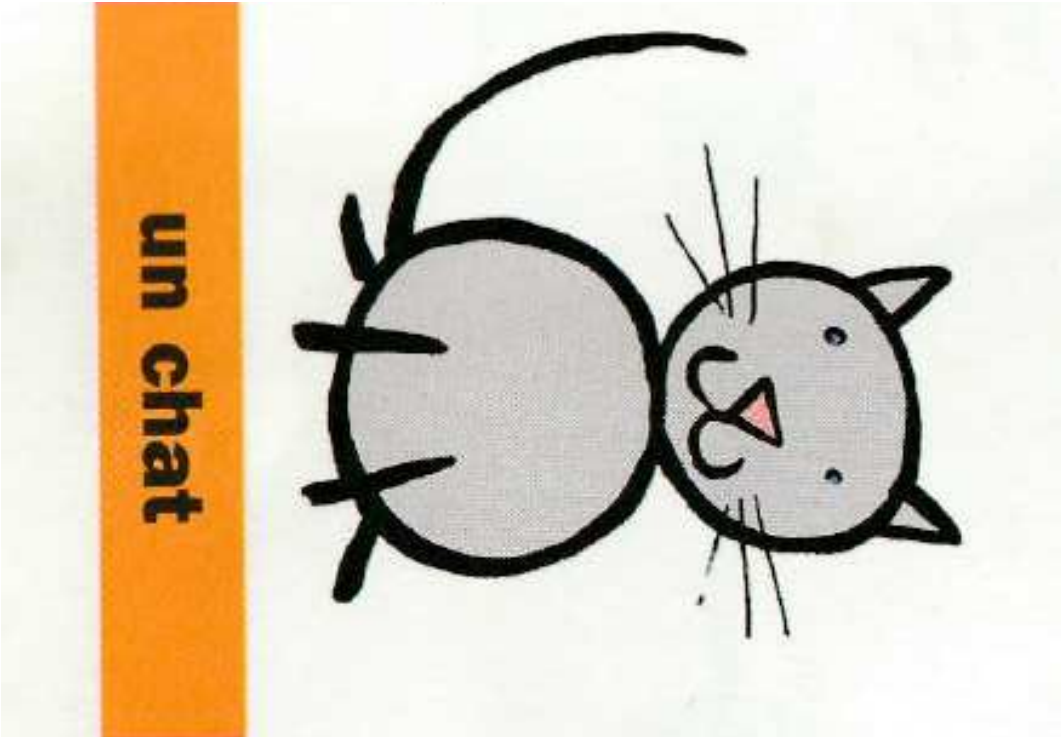
**Consigne** : Il doit y avoir 3 fruits par panier.

S'il en manque, il faut en rajouter.

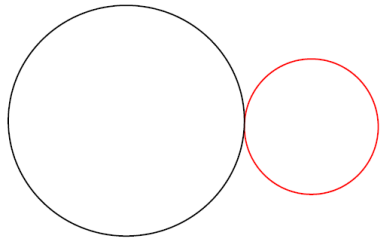
S'il y en a en trop, il faut en barrer pour qu'il n'en reste que 3.

3

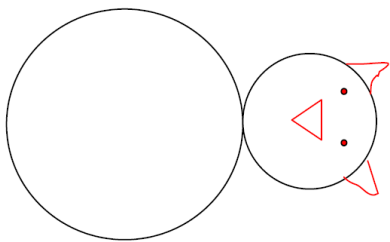




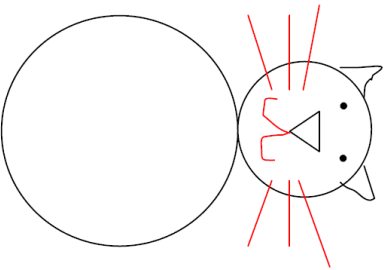
1



2



3



4

