

## QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE PS ?

⇒ Une activité par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous (vendredi 3 avril) :

<b>APPRENTISSAGES</b>		
<b>Liste d'activités semaine 4 : 11 nouvelles activités proposées + rituels</b>		
<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>
	Rituel de langage : La valise du Loup ( <i>même activité que la semaine passée</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Rituel de langage : Le sac à surprise ( <i>explication p4</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>PHONOLOGIE</b>	Les prénoms des membres de la famille ( <i>explication p4</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>NUMERATION</b>	Rituels en mathématiques : Petits jeux à faire à n'importe quel moment de la journée La Boîte ( <i>même rituel que la semaine passée</i> ) et <b>nouveaux rituels</b> « Le furet » et « Combien j'ai de doigts ? » ( <i>explication p3</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Constituer des collections de 1 à 3 éléments : Pâte à modeler ( <i>même activité que les semaines passées</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de cartes pour aller chercher des collections ( <i>même activité que les semaines passées</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Le jeu des bougies ( <i>explication p3</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Algorithmes 1-1 ( <i>explication p3</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Coloriage codé : les ballons	1 fiche d'activité à imprimer ( <b>p5</b> )
<b>GRAPHISME</b>	Pochettes velléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales et lignes horizontales 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 quadrillage : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i>	1 fiche velléda à imprimer ( <b>p6</b> ) Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	J'apprends à dessiner avec des ronds : le chien	Fiche explicative ( <b>p7</b> )
<b>ECRITURE</b>	Ecrire son prénom avec des lettres mobiles <i>3 pages d'activité à imprimer (p8 à 10)</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>ESPACE</b>	Jeu de repérage spatial complet ( <i>même activité que la semaine passée</i> ). <b>Travailler avec toutes les notions : SUR, SOUS, DEVANT, DERRIERE, A COTE.</b>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite <b>Jeu à imprimé donné les semaines précédentes</b>
	Jeu de l'objet déplacé ( <i>explication p4</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Coloriage codé de repérage spatial	1 fiche d'activité à imprimer ( <b>p11</b> )

<b>MOTRICITE</b>	Petit parcours de motricité pour garder la forme 1 fiche explicative (p12)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>MOTRICITE FINE</b>	Vous trouverez p13 et 14 une liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe.	Aussi souvent que votre enfant le souhaite

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. 😊

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

Pour changer cette semaine, je vous propose une liste de **petits défis** ;-). A poursuivre pendant les vacances bien évidemment ! (les autres activités des semaines précédentes restant disponibles en pdf sur le site internet de l'école).

<h1>Petits Défis !</h1>	
①	« <b>Imaginez et créez deux constructions : une petite et une grande</b> ». <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i> <span style="float: right;"><i>Matériel disponible : légos, duplos, kaplas...</i></span>
②	« <b>Poursuivre un algorithme à 2 éléments, le plus long possible !</b> ». Choisir les 2 éléments qui constitueront l'algorithme, puis le démarrer avec l'enfant : « 1 kapla, 1 voiture, 1 kapla, 1 voiture... » <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i> <span style="float: right;"><i>Matériel disponible en assez grande quantité : légos, duplos, kaplas, perles, crayons, voitures,</i></span>
③	« <b>Fabriquer une chenille en pâte à modeler, avec autant d'éléments (boules) dans la chenille que l'enfant sait compter loin</b> ». (si votre enfant sais compter jusqu'à 10, la chenille devra comporter 10 boules représentant les 10 éléments de son corps). <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i> <span style="float: right;"><i>Matériel : pâte à modeler.</i></span>
④	« <b>Construire un bonhomme en pâte à modeler</b> » : avant de se lancer, réfléchir aux différentes parties du corps et du visage ; utiliser si possible différentes couleurs de pâte à modeler. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i> <span style="float: right;"><i>Matériel : pâte à modeler.</i></span>
⑤	« <b>Ecrire son prénom en pâte à modeler</b> » <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i> <span style="float: right;"><i>Matériel : pâte à modeler.</i></span>
⑥	« <b>Chasse aux ronds</b> » : Trouver dans la maison 5 objets de forme ronde. <i>Envoyer par mail des photos si vous le souhaitez/pouvez.</i>

⇒ **D'autres documents seront mis en ligne sur le site de l'école à la fin des vacances de printemps.**




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

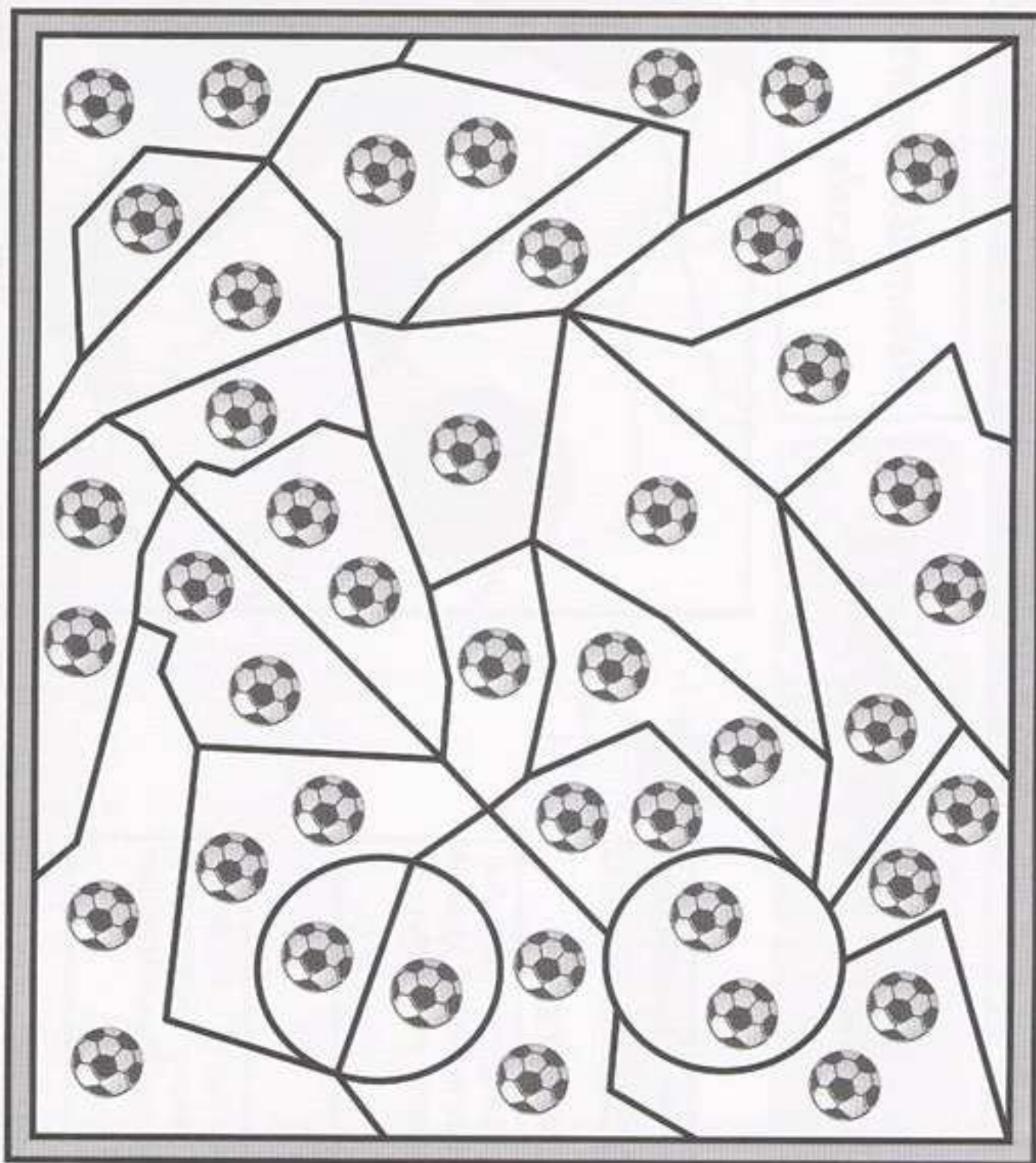


## Explications des jeux et rituels de numération

<p><b>Rituel</b> <b>Le furet</b></p>	<p>A jouer en famille 😊</p> <p>Chaque participant énonce à tour de rôle un nombre dans l'ordre de la suite numérique (1, 2, 3...). Si un participant se trompe, énoncer la réponse (« qu'est-ce qui vient après 12 ? ») puis poursuivre la chaîne le plus loin possible. Bien sûr, il faut commencer à 1 😊!</p> <p>Ce petit jeu va permettre à votre enfant de maîtriser la comptine numérique de plus en plus loin (en moyenne jusqu'à 20 en fin de MS et jusqu'à 30 en fin de GS).</p>
<p><b>Rituel</b> <b>« J'ai combien de doigts ? »</b></p>	<p>① Cachez vos mains derrière le dos et montrez rapidement une quantité (de 1 à 3), par exemple 3 doigts levés, puis cachez aussitôt vos mains derrière le dos.                  ② Demandez à votre enfant de vous dire le nombre de doigts que vous avez montrés.                  ③ Recommencez plusieurs fois en changeant de quantité.</p>
<p><b>Le jeu des bougies</b></p>	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 dé avec des constellations de 1 à 3 (2 faces pour chaque chiffre)</li> <li>- des bougies d'anniversaire</li> <li>- pour chaque participant, un gâteau en pâte à modeler (une boule en pâte à modeler que vous aplatirez pour lui donner la forme d'un gâteau) avec 10 trous correspondant aux emplacements pour poser les bougies tout au long du jeu.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><u>Règle du jeu :</u></p> <p>A tour de rôle, chacun lance le dé. Il faut lire à haute voix la constellation indiquée et désigner cette quantité sur les doigts. Puis prendre le nombre de bougies correspondant. Le premier qui remplit son gâteau de bougies a gagné.</p> <p>✓ La lecture des constellations doit se faire le plus souvent possible par reconnaissance globale, sans compter les points.                  ✓ Accompagner votre enfant pour le dénombrement des bougies : « 1 bougie → lever le pouce et 1 bougie → lever l'index, cela fait 2 bougies ; et encore une bougie → lever le majeur cela fait 3 bougies ».</p>
<p><b>Algorithmes 1-1</b></p>	<p>① Réaliser des algorithmes à 2 couleurs avec des colliers de perles ou des duplos, ou tout autre matériel :                  1 rouge, 1 jaune, 1 rouge, 1 jaune...</p> <p>Pour aller plus loin (pour ceux qui ont des gommettes), tracer une ligne horizontale sur une feuille et demander à votre enfant de reproduire l'algorithme qu'il a réalisé en collant des gommettes, en respectant l'ordre des couleurs.</p> <p>② Réaliser des algorithmes complexes : 1 rouge – 2 bleus – 1 rouge – 2 bleus ....                  ou encore 2 verts – 2 rouges – 2 verts – 2 rouges ...</p> <div style="text-align: right;">  </div>

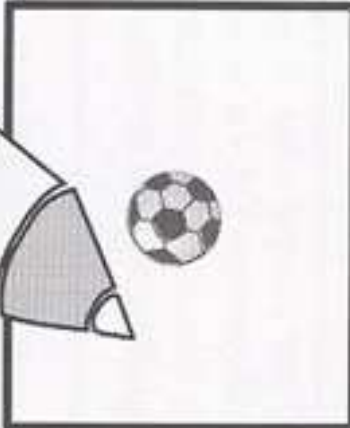

## Explications des jeux et rituels

<b>LANGAGE</b>	<b>Le sac à surprise</b>	<p>① Prenez un grand sac en tissu opaque ou à défaut une boîte en carton, et choisissez quelques objets.</p> <p>② Présentez les objets un par un en les nommant.</p> <p>③ Bander les yeux de votre enfant puis glisser un des objets dans le sac. → Votre enfant va devoir l'identifier par le toucher, en décrivant ce qu'il ressent. Etayez le langage en questionnant votre enfant et en le faisant préciser les explications (« C'est une peluche parce que c'est <i>mou</i>, on sent les jambes ». « C'est une fourchette parce que ça <i>pique</i>, il y a des dents et c'est pointu ».)</p>
<b>PHONOLOGIE</b>	<b>Les prénoms des membres de la famille</b>	<p>Énoncer oralement les prénoms des membres de la famille. Mettre en évidence les syllabes en les scandant une à une et en accompagnant d'un frappé de main. Il faut frapper autant de fois qu'il y a de syllabes orales :</p> <p>SO (1<sup>er</sup> frappé) / PHIE (2<sup>ème</sup> frappé) → 2 syllabes orales LISE (1<sup>er</sup> frappé) → 1 syllabe orale NA (1<sup>er</sup> frappé) / THA (2<sup>ème</sup> frappé) / LIE (3<sup>ème</sup> frappé) → 3 syllabes orales</p>
<b>ESPACE</b>	<b>L'objet déplacé</b>	<p>① Placer 4 objets sur une table puis les nommer avec votre enfant, en décrivant leur positionnement les uns par rapport aux autres : « il y a une voiture, une gomme, un crayon et un légo. Le légo se trouve à côté de la gomme ; la gomme est devant le crayon... ».</p> <p>② Au signal, votre enfant ferme les yeux et vous changez un élément de place. « Ouvre les yeux. Quel objet a changé de place ? Pourquoi ? » Lorsque votre enfant a trouvé l'objet déplacé, il verbalise sa position initiale et/ou sa nouvelle position en utilisant le vocabulaire spatial approprié : à côté de, au milieu, entre, sur, sous, derrière, devant « La gomme était devant le crayon ; elle est maintenant derrière le légo ».</p> <p>③ Renouveler le jeu en variant les positions et/ou les objets.</p>

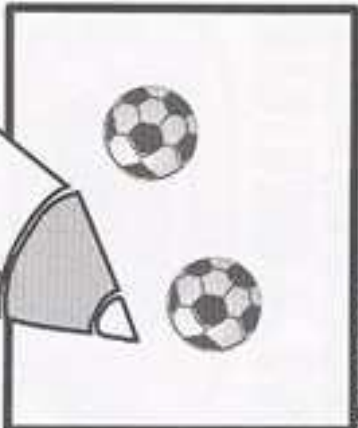



Combien y a-t-il de ballons dans chaque case?

1



2

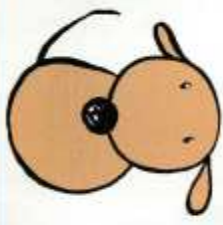
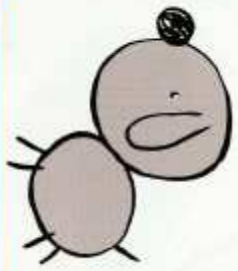
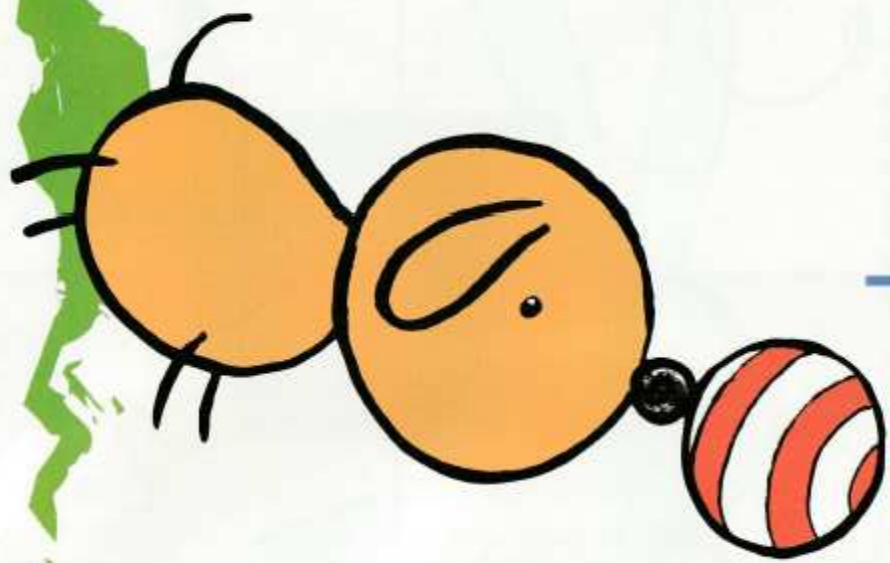


# Le quadrillage

Consigne : Tu traces des lignes verticales puis des lignes horizontales pour réaliser un quadrillage dans la structure

The image shows a handwriting practice grid. It is organized into 8 rows and 6 columns. Each row begins with a pencil icon on the left, pointing to a vertical line. The first row shows the pencil drawing a vertical line. The second row shows the pencil drawing a horizontal line. The remaining rows show the pencil drawing a horizontal line, while the vertical lines are already present from the previous row. The final row shows the pencil drawing a horizontal line, completing the grid structure.

C'EST UN  
PETIT CHIEN



... qui court

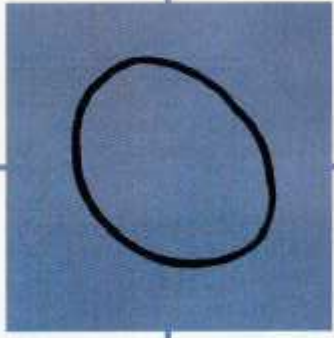
... en portrait

... assis

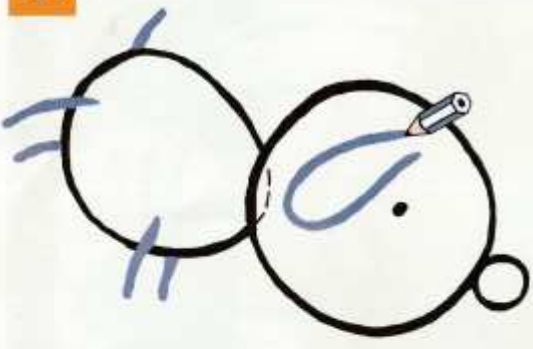
1



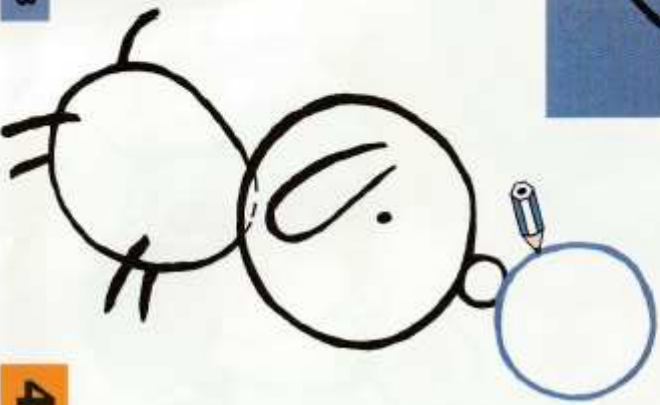
2



3



4



page 18

### Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles

Matériel : imprimer puis découper des lettres mobiles des pages suivantes (p8 à 10).

Vous pouvez ranger les lettres dans des boîtes à œufs (deux boîtes de 12 œufs, en rangeant w/x et y/z dans les deux dernières alvéoles).

Rechercher les lettres nécessaires à la reconstitution du prénom, avec ou sans modèle. Nommer les lettres choisies, puis les coller sur une feuille.



L'enfant doit coller les lettres **DANS L'ORDRE** d'écriture (d'abord la première lettre, puis la seconde, puis la troisième...). Faire attention à l'orientation des lettres.

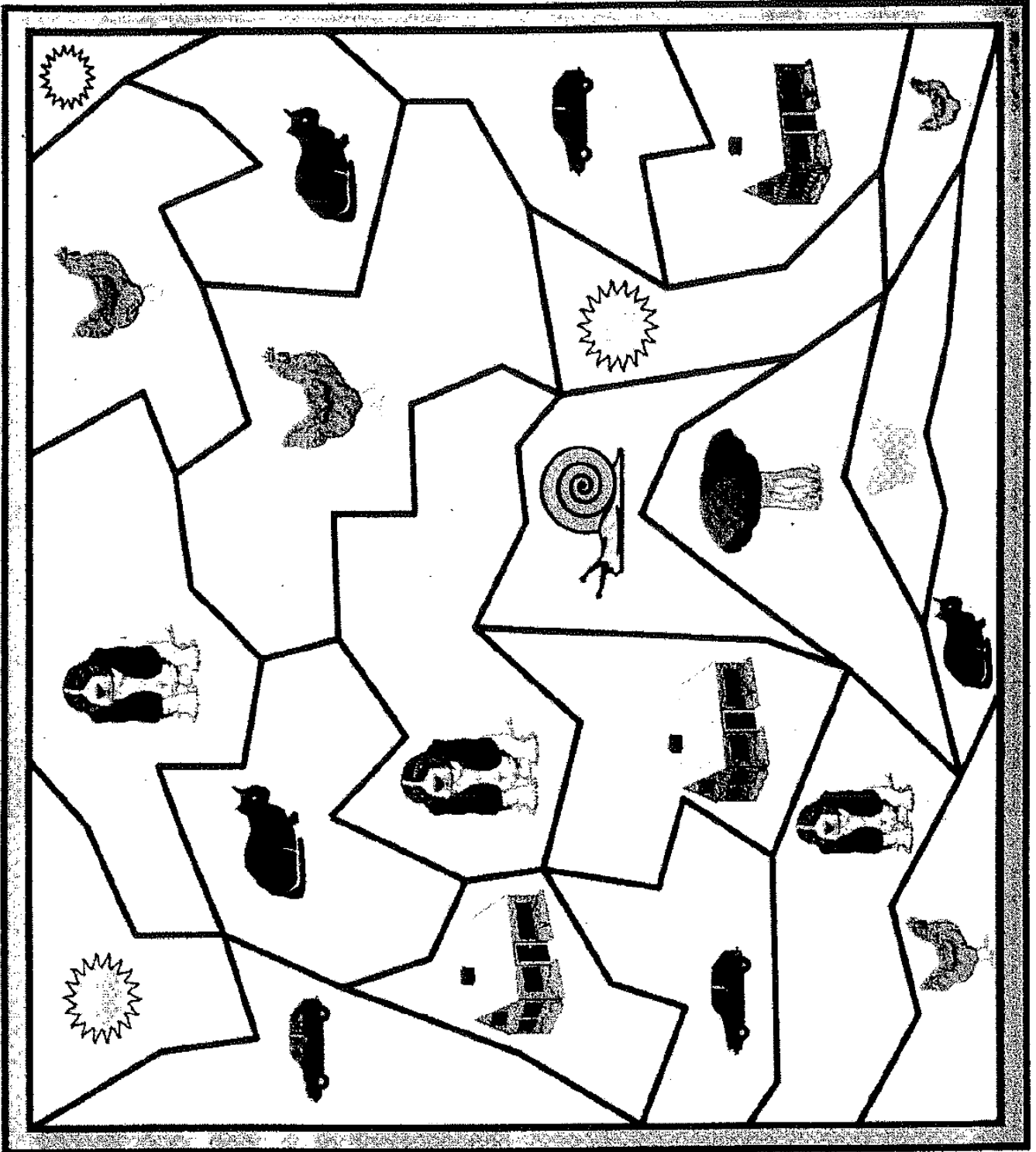
Cette activité peut être réalisée plusieurs fois, d'abord avec modèle, puis par la suite sans modèle.

A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H



I	I	I	I	I	I
J	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	K
L	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	O
P	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	Q
R	R	R	R	R	R

S	S	S	S	S	S
T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U
V	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	W
X	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z



A quelle couleur correspond chaque dessin ?

vert

marron

bleu

**PETIT PARCOURS POUR GARDER LA FORME**



Rampe comme un serpent

Marche 15 secondes comme un éléphant

Fais 10 sauts

Cours le + vite possible sur place

Reculer de 3 cases

Rejoue

Donne 10 coups de pied

Reculer de 5 cases

Cache toi, les autres doivent te trouver

Donne 4 coups de pied en sautant

Avance de 4 cases

Reculer de 3 cases

Porte 2 bouteilles d'eau pendant 30 sec

Lance un objet 5 fois en l'air

Donne 10 coups de poings

Passer ton tour

Marcher à 4 pattes 15 secondes



Saute 10 fois à cloche pied

Danse 30 secondes

Retourner à la case départ

Tourner 5 fois sur toi-même

Fais 10 sauts de grenouille

**LCDL**

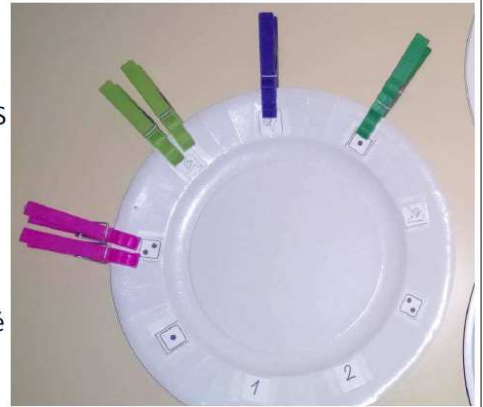
Voici des photos d'activités de manipulation présentes en classe et faciles à mettre en place à la maison. Le matériel peut s'adapter, du moment que l'esprit de l'activité reste le même 😊.

**Bol et pinces à linge** : placer les pinces à linge autour du bol.



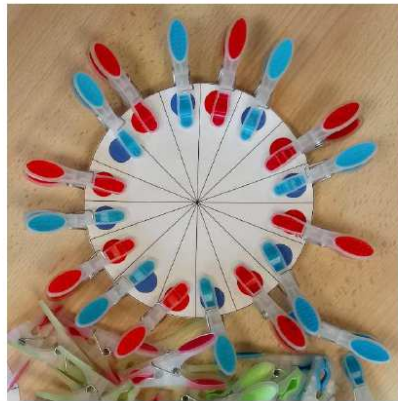
**Assiette et pinces à linge** : placer autant de pinces que la quantité indiquée sur le bord de l'assiette.

→ Varier le domaine numérique :  
 - de 1 à 3 pour les PS  
 - de 2 à 6 pour les MS  
 → Varier les représentations des quantités :  
 - écriture chiffrée  
 - doigts de la main  
 - constellations du dé



**Pinces à linge et algorithmes** : placer des pinces autour de l'assiette en respectant un algorithme à 2 couleurs (pour PS) et 3 couleurs (pour MS).

Possibilité de placer ou non par avance des points de couleur sur l'assiette (préférable pour PS).  
 A défaut de pinces de couleur, prenez des pinces en bois et coloriez-les sur un côté.



**Transvaser une par une des petites graines** (café, haricot, petit pois...) dans une petite bouteille en n'utilisant que le pouce et l'index pour pincer.



**Bac à glaçons** : placer dans chaque alvéole autant de petite graine (café, haricot, petit pois...) que la quantité indiquée.

→ Varier le domaine numérique :  
 - de 1 à 3 pour les PS                      - de 2 à 6 pour les MS  
 → Varier les représentations des quantités :  
 - écriture chiffrée   - doigts de la main   - constellations du dé



**Les pompons** : déplacer les pompons d'un récipient à l'autre à l'aide d'une petite pince (le but étant de pincer la pince seulement avec l'index et le pouce, et non tous les doigts). Le panier a pour seule fonction le rangement 😊.



**Habiller la petite bouteille** avec des élastiques : écarter l'élastique pour passer le goulot, puis le faire glisser avec les deux mains jusqu'en bas de la bouteille. Le panier a pour seule fonction le rangement 😊.



**Visser des bouchons** : récupérer une dizaine de récipients de différentes tailles avec des bouchons à vis. Dans une boîte placer les récipients et les bouchons dévissés. Il faut attribuer chaque bouchon à son flacon.



**Algorithmes 1-1** : Réaliser des algorithmes à 2 couleurs avec des perles (ou des duplos ou tout autre matériel...) : activités pour les TPS et PS



**Algorithmes 1-1-1** : Réaliser des algorithmes à 3 couleurs avec des perles (ou des duplos ou tout autre matériel...) : activités pour les MS.

Pour aller plus loin : réaliser des algorithmes complexes

1 rouge – 2 jaunes – 3 bleus...

ou encore

2 verts – 1 rouge – 2 jaunes...



**Transvaser des graines** (café, haricot, petit pois...) avec une petite cuillère du ramequin de gauche vers celui de droite pour les droitiers (et inversement pour les gauchers)  
NB : sur la photo, les ramequins sont positionnés pour un gaucher.



**Transvaser des graines** (café, haricot, petit pois...) d'un pichet à un autre.

Positionner les pichets face à face, puis tenir le pichet contenant les

graines avec les deux mains pour ensuite verser son contenu dans l'autre pichet.

NB : il ne faut pas tenir un pichet avec une main, et l'autre (celui qui verse) avec l'autre main.



**Les boîtes à œufs.** Le principe est de déplacer des objets depuis un récipient jusque dans chaque alvéole de la boîte à œufs, avec différentes pinces. Variantes possibles :

- le type de pinces : pince à pansement, pince à sucre, pince à cornichon, grande pince, pince à thé...
- les petits objets à déplacer : noix, marrons, pompons, perles, graines...
- la taille des boîtes à œufs (6, 10, 12, 20, 24...)

