

QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE PS ?

⇒ Une activité par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous (vendredi 8 mai) :

Attention ! lundi 11 mai est une journée pédagogique (pas d'activités prévues)

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 7 : 3 nouvelles activités proposées + rituels		
LANGAGE	Comptines et chanson (<i>mêmes comptines et chansons que les deux semaines passées</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite / envoi par email
	Rituels de langage (explications donnée les semaines précédentes) : liste p3	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux de langage : Le double des vêtements (<i>même activité que la semaine passée</i>) (<i>explication p2</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
PHONOLOGIE	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
NUMERATION	Rituels en mathématiques : liste p3 (<i>mêmes rituels que les semaines passées</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux de numération : liste p3 (<i>mêmes activités que les semaines passées</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Le jeu du Serpent (<i>explication p2</i>) (<i>jeu et cartes à imprimer p 4 et 5</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Cartes à pincettes (<i>explication p2</i>) (<i>cartes à imprimer p5</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	AUTANT QUE	1 fiche d'activité à imprimer (p6)
GRAPHISME	Pochettes vélléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales, lignes horizontales, quadrillage et rond en respectant le sens du tracé (<i>même activité que la semaine passée</i>)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite fiches vélléda données les semaines précédentes
ÉCRITURE	S'entraîner à écrire son prénom : avec des lettres	Aussi souvent que votre enfant

que la semaine passée)

<p>Aussi souvent que votre enfant le souhaite</p>	<p>Écrire la lettre initiale de son prénom en lettre capitale (modèles pour fiches vélléda envoyés individuellement par email)</p>	<p>Aussi souvent que votre enfant le souhaite</p>
<p>Aussi souvent que votre enfant le souhaite</p>	<p>MOTRICITE FINE</p> <p>Liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe (explications donnée les semaines précédentes)</p>	<p>Aussi souvent que votre enfant le souhaite</p>
<p>ugsel35.fr/</p>	<p>MOTRICITE</p> <p>UCSEL "Ma leçon d'EPS à la maison" Lien internet : https://www.ugsel35.fr/</p>	<p>Aussi souvent que votre enfant le souhaite</p>



lieux que vous le pouvez !
entes dans chaque foyer.
ne d'entre-vous.

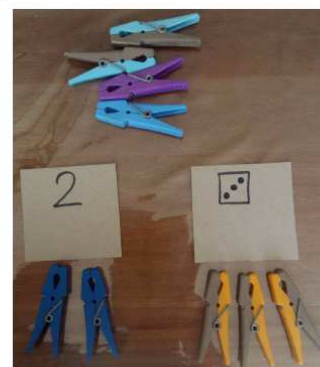
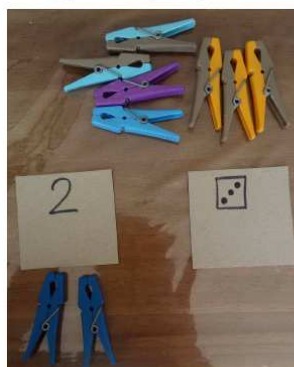
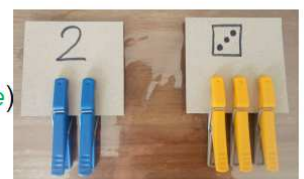
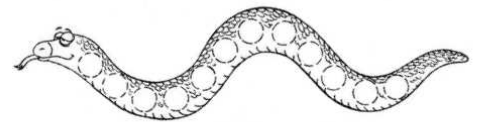
Anne-Caroline

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. ☺

Sur tout, faites ce que vous pouvez, du moment que les conditions sont particulières et difficiles.
Bon courage à chacun et chacune.

Explications des jeux et rituels

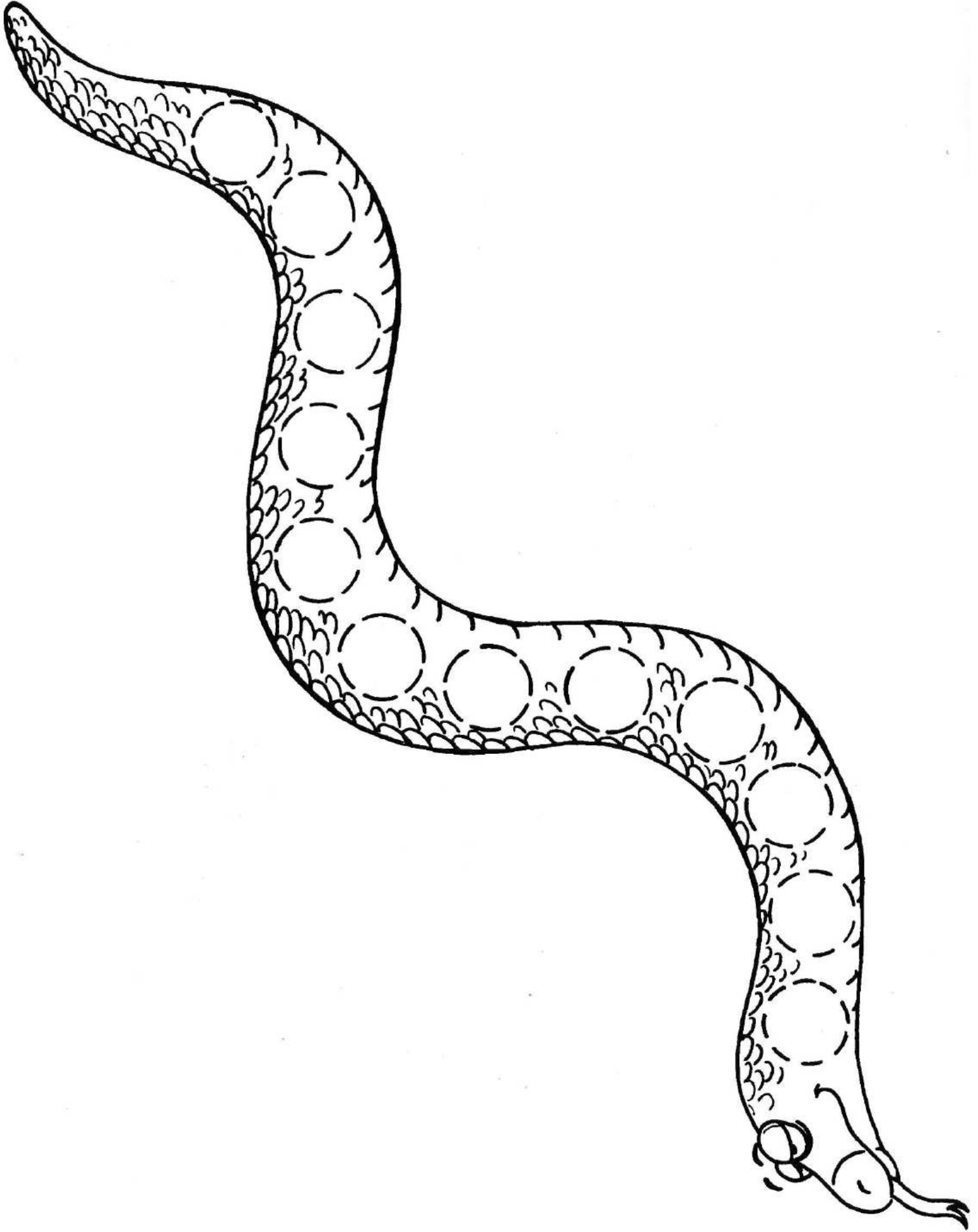
<p>LANGAGE</p> <p>Le double des vêtements</p>	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - cartes de jeu (<i>à imprimer</i>) (<i>document fourni la semaine dernière</i>) <p><u>Règle du jeu :</u></p> <p><i>Activité préalable :</i> nommer tous les vêtements présents dans le jeu, en décrivant 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>NUMERATION</p> <p>Le jeu du serpent</p>	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - plan de jeu (<i>à imprimer ou à recopier</i>) - un dé avec les constellations de 1 à 3 (2 faces avec la constellation du 1, 2 faces avec la constellation du 2, et 2 faces avec la constellation du 3) (<i>pour les plus avancés, vous pouvez utiliser un dé avec les constellations de 1 à 6</i>) - jetons ou tout autre petit objet en quantité (une quinzaine : cailloux, coquillages, perles d'eau...) - des cartes avec les autres représentations des quantités (chiffres et doigts de la main) (<i>à imprimer ou à recopier</i>) <p><u>Règle du jeu :</u></p> <p>① <i>Première phase</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lancer le dé et prendre le nombre de jeton indiqué. ✓ Verbaliser avec votre enfant : «  , il faut prendre 3 jetons. 1 et encore 1, ça fait 2, et encore 1 ça fait 3 ». ✓ Placer ensuite ses jetons sur le serpent. <p>② <i>Deuxième phase</i></p> <p>Jouer cette fois-ci avec les cartes et non le dé. Disposer les cartes pour former une pioche, et les retourner les unes après les autres.</p>
<p>Cartes à pinc</p>	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des pinc - des cartes chiffres, constellations et doigts de la main (de 1 à 3) (<i>à imprimer puis à coller / ou à recopier sur un support épais, du carton par exemple</i>) (<i>pour les plus avancés, vous pouvez jouer avec les quantités de 1 à 6</i>) <p><u>Règle du jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pour chaque carte, identifier la quantité exprimée. ✓ Verbaliser avec votre enfant : «  , il faut prendre 3 pinc ✓ Prendre le nombre de pinc



Vous pouvez continuer à jouer aux jeux et rituels des semaines passées dont voici le listing :

Langage	La valise du loup	
	Le sac à surprise	
	Le jeu des couleurs	
Mathématiques	Jeux	Rituels
	La course des grenouilles	La boîte
	Le jeu des bougies	Le furet
	Algorithmes 1-1	Combien j'ai de doigts ?
	Jeu 3 par 3	Constellations du dé
	Halli-Galli	
	Constituer des collections de 1 à 3 éléments (pâte à modeler)	
	Jeu de cartes pour aller chercher des collections 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)	
Espace	Jeu de repérage spatial complet (SUR, SOUS, DEVANT, DERRIERE, A COTE) +	
	Jeu de l'objet déplacé	
Motricité fine	Jeux avec DUPLOS	

Le jeu du serpent

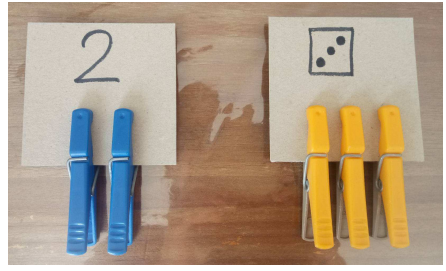


Jeu du serpent : cartes à imprimer et à découper.
 Domaine numérique : 1 à 3 (1 à 6 pour les plus avancés).



6	5	4	3	2	1

Cartes à pinces : cartes chiffres, constellations et doigts de la main à imprimer puis à coller, ou à recopier sur un support rigide type carton.
 Domaine numérique : 1 à 3 (1 à 6 pour les plus avancés).



6	5	4	3	2	1

Consigne : Colorie AUTANT d'animaux QUE la quantité indiquée au début de la ligne (chiffre, constellation, doigts de la main).

