

QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE PS ?

⇒ Une activité par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous

(vendredi 15 mai) :

Attention ! Pont de l'Ascension (pas d'activités prévues les 21 et 22 mai)

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 8 : 5 nouvelles activités proposées* + rituels		
LANGAGE	*Comptines et chanson : les jours de la semaine à imprimer (p2) et à coller dans le cahier de vie	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Rituels de langage (explications donnée les semaines précédentes) : liste p3	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux de langage : (explications donnée les semaines précédentes) : liste p3	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 (même activité que la semaine passée)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
NUMERATION	Rituels en mathématiques : liste p3 (mêmes rituels que les semaines passées)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeux de numération : liste p3 (mêmes activités que les semaines passées)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Le jeu du Serpent (explications p3) (même activité que la semaine passée)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Cartes à pincettes (explications p3) (même activité que la semaine passée)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	*AUTANT QUE	1 fiche d'activité à imprimer (p4)
	*Coloriage codé : les champignons	1 fiche d'activité à imprimer (p5)
GRAPHISME	Pochettes velléda pour réviser les différents tracés : lignes verticales, lignes horizontales, quadrillage et rond en respectant le sens du tracé (même activité que la semaine passée)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite fiches velléda données les semaines précédentes
ECRITURE	S'entraîner à écrire son prénom : avec des lettres mobiles / avec de la pâte à modeler (même activité que la semaine passée)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Ecrire la lettre initiale de son prénom en lettre capitale (modèles pour fiches velléda envoyés individuellement par email)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
TEMPS	*Images séquentielles : le haricot	1 fiche d'activité à imprimer (p6)
MOTRICITE FINE	Liste d'activités développant la motricité fine. Ces activités sont présentes en classe (explications donnée les semaines précédentes)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
MOTRICITE	UGSEL "Ma leçon d'EPS à la maison" Lien internet : https://www.ugsel35.fr/	
	*« Trivial Pursuit » Sportif ou « Jacques a dit » sportif	1 fiche explicative (p7 à 10)

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



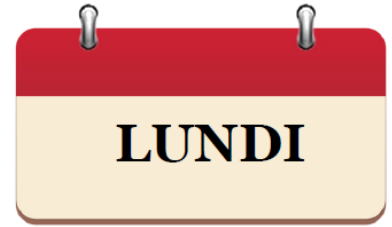
Les jours de la semaine

Pierre Lozère

Refrain (bis)

Lundi... Mardi... Mercredi...

Jeudi... Vendredi... Samedi... Dimanche...



Les jours de la semaine

Sont très disciplinés

Ils s'en vont en week-end

Mais sans se dépasser



Refrain (bis)

Les jours de la semaine

Sont bien organisés

Chaque fois ils reviennent

Sans jamais se tromper



Refrain (bis)

Les jours de la semaine

Ne peuvent plus s'arrêter

Ce sont toujours les mêmes

Et vous les connaissez !...



Refrain (bis)

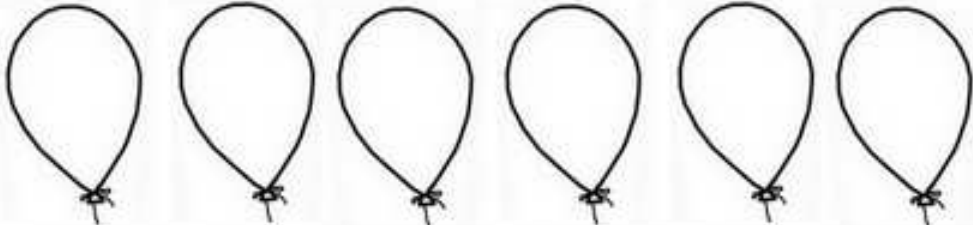
Explications des jeux et rituels


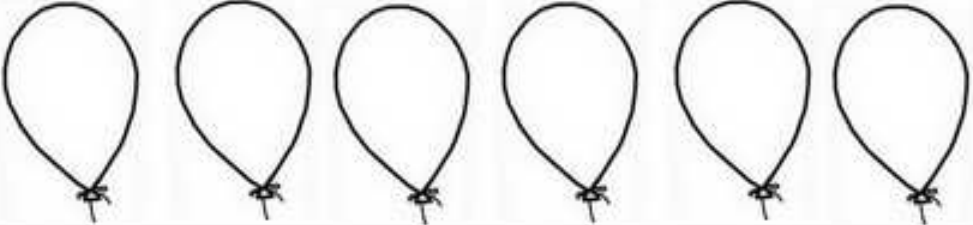
NUMERATION	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - plan de jeu (<i>à imprimer ou à recopier</i>) - un dé avec les constellations de 1 à 3 (2 faces avec la constellation du 1, 2 faces avec la constellation du 2, et 2 faces avec la constellation du 3) (<i>pour les plus avancés, vous 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>
Le jeu du serpent	<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;"> </div>
Cartes à pinc	<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) <p>(<i>à imprimer puis à coller / ou à recopier sur un support épais, du carton par exemple</i>)</p> <p>(<i>pour les plus avancés, vous pouvez jouer avec les quantités de 1 à 6</i>)</p> <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
	<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;"> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div> </div>

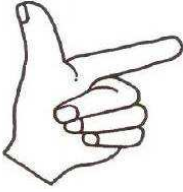
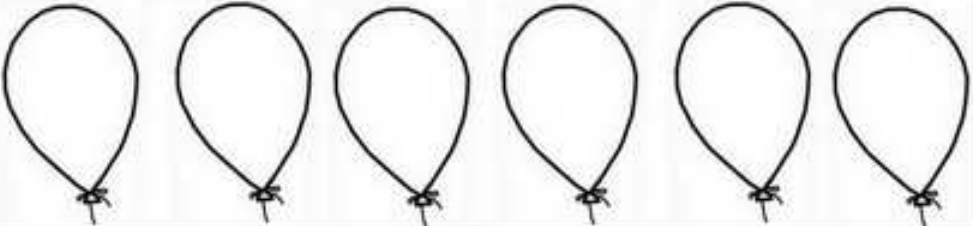
Vous pouvez continuer à jouer aux jeux et rituels des semaines passées dont voici le listing :

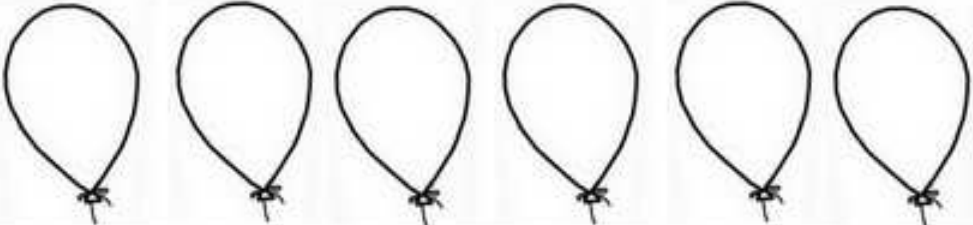
Langage	La valise du loup	Le jeu des couleurs	
	Le sac à surprise	Le double des vêtements	
Mathématiques	Jeux		
	La course des grenouilles	Jeu 3 par 3	Rituels
	Le jeu des bougies	Halli-Galli	La boîte
	Algorithmes 1-1	Collections de 1 à 3 éléments (pâte à modeler)	Le furet
	Jeu de cartes pour aller chercher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

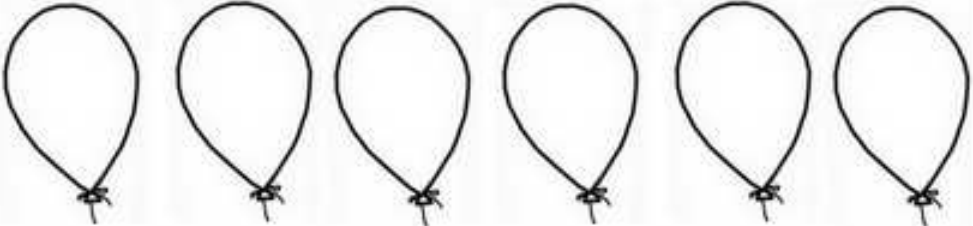
Consigne : Colorie AUTANT de ballons QUE la quantité indiquée au début de la ligne (chiffre, constellation, doigts de la main).

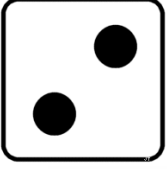
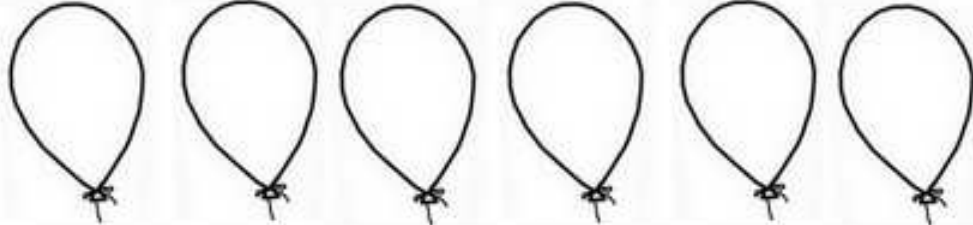
2 

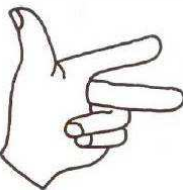
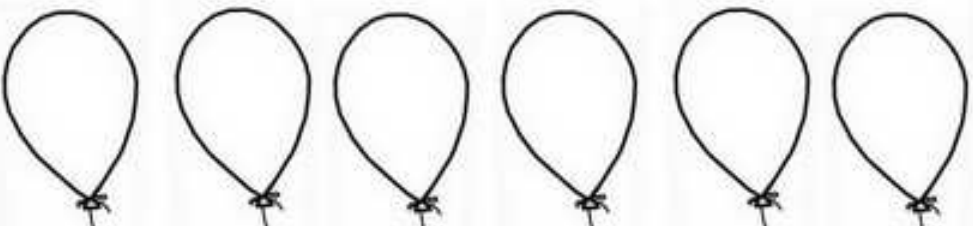
 

3 

1 

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

1



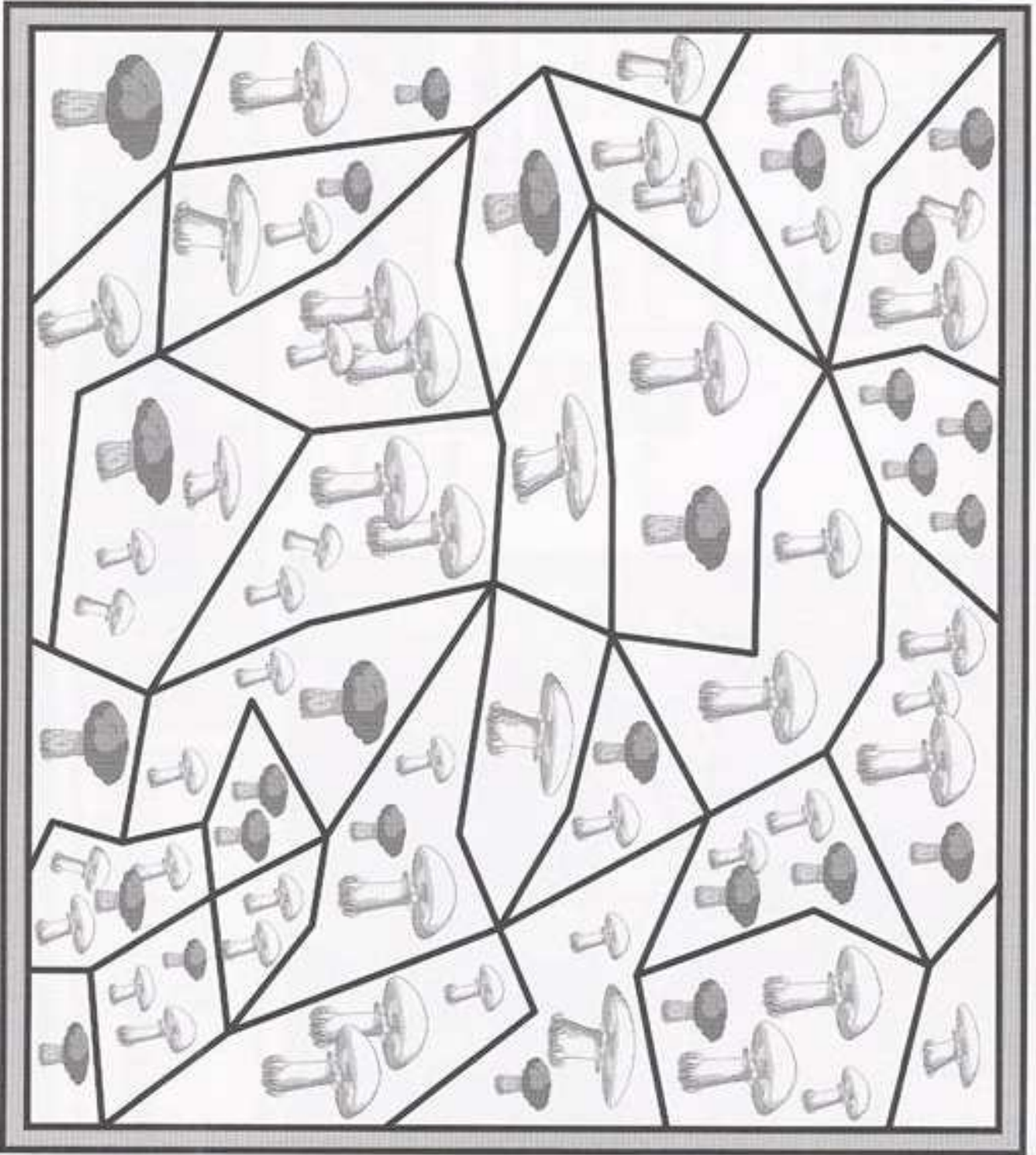
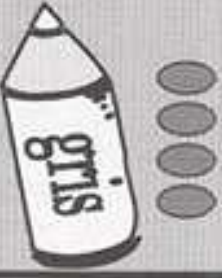
2



3



4

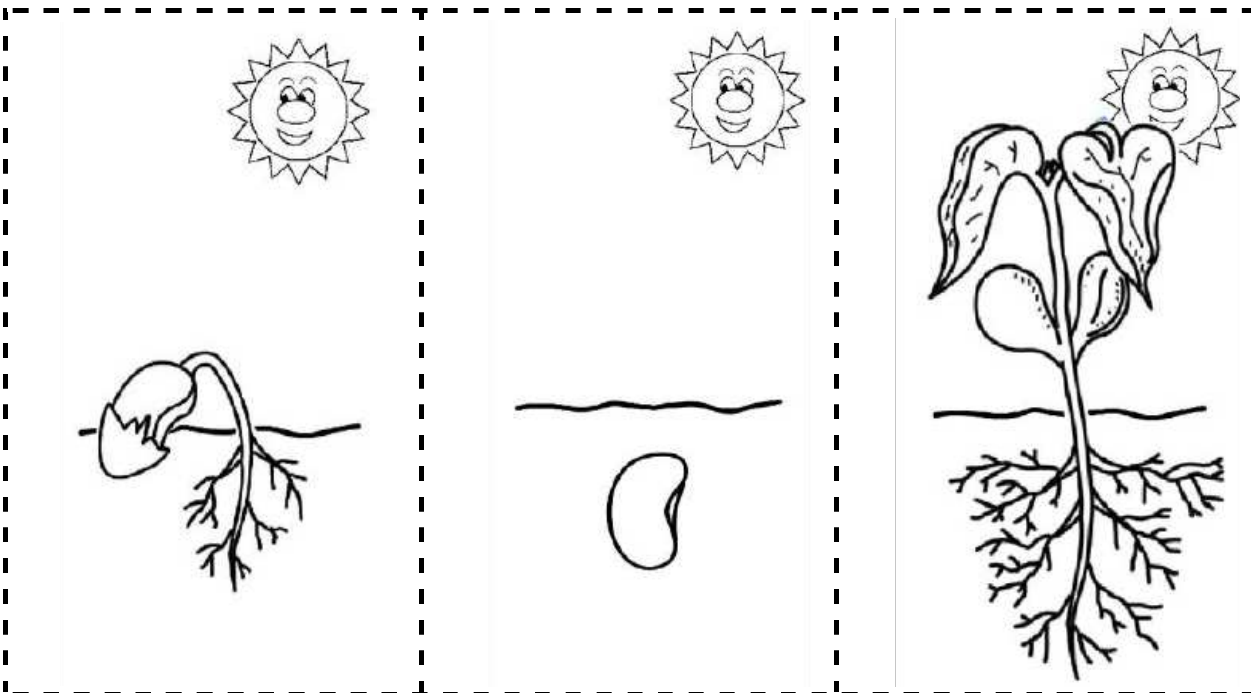


Consigne : Tu découpes les images qui racontent l’histoire de la petite graine qui pousse. Puis tu les poses dans l’ordre de ce que tu as pu observer à la maison avec tes graines de haricot ou de lentille, ou tes pépins de pomme... Enfin tu colles les images quand tu es sûr de toi.

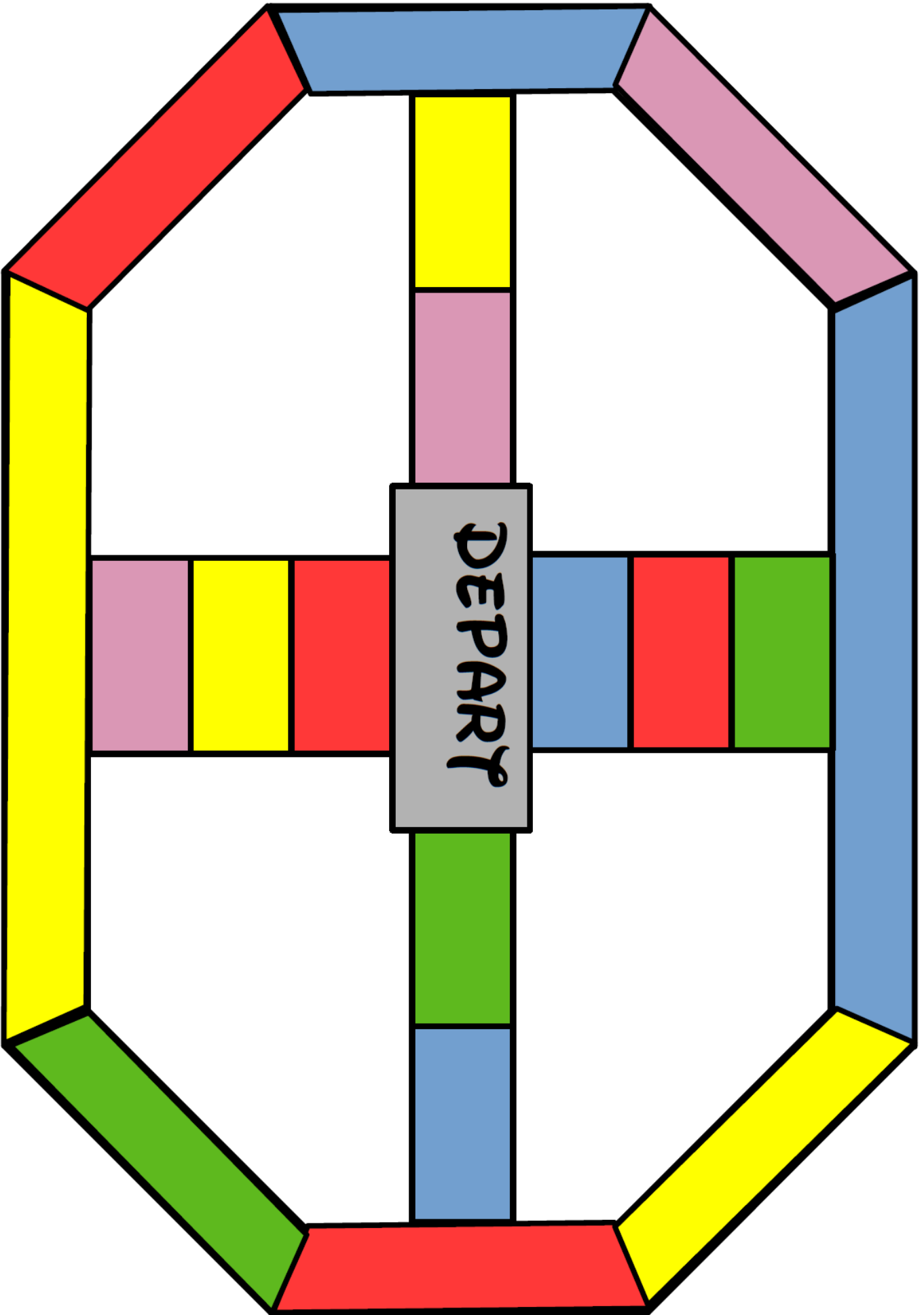
le temps qui passe...



--	--	--



TRIVIAL PURSUIT SPORTIF




MATERIEL :






- un dé
- crayons de couleur : bleu, rouge, jaune, vert et rose.
- pour les défis : des livres (poids ou surface surélevée), planche (surface surélevée), musique (danse) et un plateau.


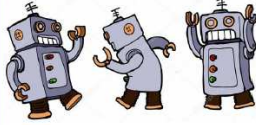



REGLES DU JEU






- Ce Trivial Pursuit se joue en famille.
- Le plus jeune lance le dé et se déplace sur le plateau. La personne située à sa droite lui lance le challenge sportif de couleur.
- Si le challenge est réussi, le concurrent peut colorier son jeton de la couleur du challenge. Vous devez avoir toutes les couleurs sur un jeton.
- Le concurrent de droite lance le dé et réalise un challenge.
- Le premier qui obtient 2 jetons de toutes les couleurs gagne la partie.


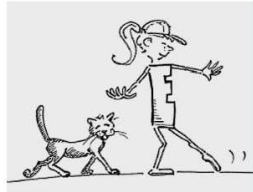



LES CARTES

YOGA	YOGA	YOGA	YOGA	YOGA
Le chat 1 min.	Chien tête en bas 1 min.	La souris 1 min.	La girafe 1 min.	Le requin 30 sec.
				

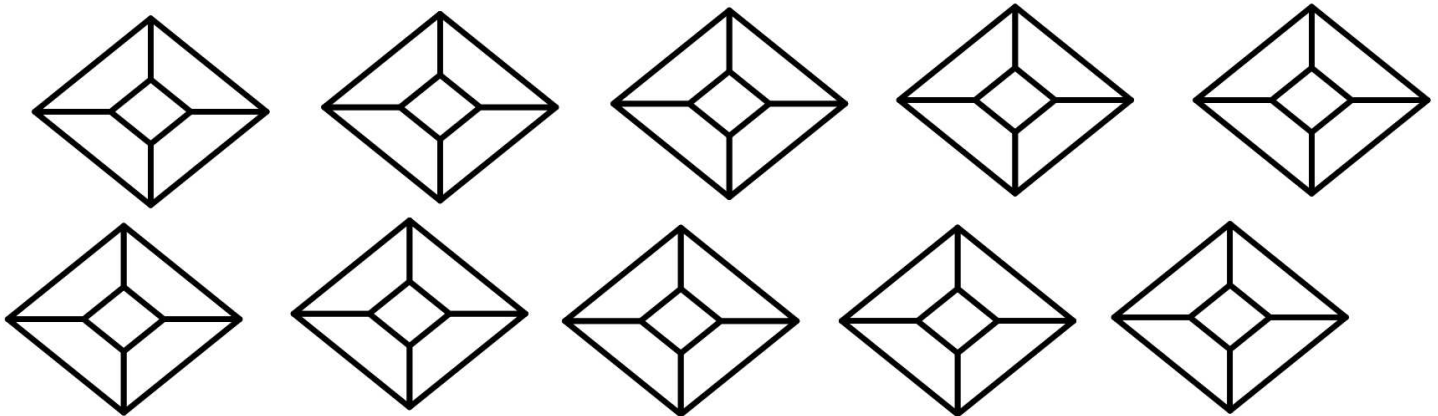
SAUTER	SAUTER	SAUTER	SAUTER	SAUTER
10 sauts de grenouille.	10 sauts genoux collés.	10 sauts cloche-pied.	10 sauts de kangourou.	20 montées de genoux.
				

DANSER	DANSER	DANSER	DANSER	DANSER
<p>5 tours comme une ballerine.</p> 	<p>Danser comme un robot.</p> 	<p>Danser très vite.</p> 	<p>Jeu du miroir : l'adversaire fait des gestes, le concurrent l'imité. 1min.</p> 	<p>Danser tête, épaule, genoux et pieds.</p> 

MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION
<p>Soulever un poids. 30 sec.</p> 	<p>Courir vite. 3 min.</p> 	<p>Gainage. 30 sec.</p> 	<p>La chaise. 30 sec.</p> 	<p>10 squats.</p> 

EQUILIBRE	EQUILIBRE	EQUILIBRE	EQUILIBRE	EQUILIBRE
<p>L'écureuil 1 min.</p> 	<p>Marcher sur une ligne.</p> 	<p>Marcher sur une surface surélevée.</p> 	<p>Marcher avec un plateau dans une main.</p> 	<p>La planche. 30 sec.</p> 

JEYONS A COLORIER A CHAQUE CHALLENGE SPORTIF REUSSI.



JACQUES A DIT :




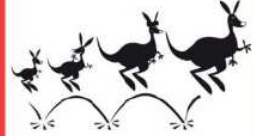

Pour les parents sans imprimante, voici une liste des actions motrices du Trivial Pursuit. Comme pour ce jeu, celui-ci se joue en famille. Faites 2 équipes et lancez vous les challenges.

Lancez les défis comme une « Jacques a dit ». À chaque action réalisée par composante, annotez d'une barre sur une ardoise ou sur une feuille. L'équipe ayant obtenu le plus de points gagne.

YOGA

<p>Le chat 1 min.</p> 	<p>Chien tête en bas 1 min.</p> 	<p>La souris 1 min.</p> 	<p>La girafe 1 min.</p> 	<p>Le requin 30 sec.</p> 
---	---	---	--	--

SAUTER

<p>10 sauts de grenouille.</p> 	<p>10 sauts genoux collés.</p> 	<p>10 sauts cloche-pied.</p> 	<p>10 sauts de kangourou.</p> 	<p>20 montées de genoux.</p> 
---	---	---	---	---

DANSER

<p>5 tours comme une ballerine.</p> 	<p>Danser comme un robot.</p> 	<p>Danser très vite.</p> 	<p>Jeu du miroir : l'adversaire fait des gestes, le concurrent l'imité. 1min.</p> 	<p>Danser tête, épaule, genoux et pieds.</p> 
---	---	--	---	--

MUSCULATION

<p>Soulever un poids. 30 sec.</p> 	<p>Courir vite. 3 min.</p> 	<p>Gainage. 30 sec.</p> 	<p>La chaise. 30 sec.</p> 	<p>10 squats.</p> 
---	--	---	---	---

EQUILIBRE

<p>L'écureuil 1 min.</p> 	<p>Marcher sur une ligne.</p> 	<p>Marcher sur une surface surélevée.</p> 	<p>Marcher avec un plateau dans une main.</p> 	<p>La planche. 30 sec.</p> 
--	---	---	--	--