

## QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE PS ?

⇒ Une activité par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous (vendredi 20 mars) :

### APPRENTISSAGES

#### Fiches d'activités semaine 2 : 12 activités proposées

<b>MATHEMATIQUES</b>	Constituer des collections de 1 à 3 éléments : Pâte à modeler ( <i>fiches modèle à imprimer</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de plateau « La course des grenouilles » : <i>à imprimer</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de cartes pour aller chercher des collections : <i>à imprimer</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Dénombrer des petites quantités : 1, 2, 3	1 fiche d'activité (coloriage codé) à imprimer
<b>GRAPHISME</b>	Pochettes vélléda pour s'entraîner à tracer des lignes verticales et horizontales en respectant le sens du tracé : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon vélléda effaçable.</i>	2 fiches vélléda pour l'instant  Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	J'apprends à dessiner avec des ronds : l'oiseau	Fiche explicative.
<b>ECRITURE</b>	Ecrire sa lettre initiale avec de la pâte à modeler. <i>Pour cela, il faut décomposer la lettre en colombins (par exemple, pour le A il faut 3 colombins : 2 grands et 1 petit). Pour les lettres arrondies comme le B, il faut 3 colombins dont 2 que l'ont va arrondir.</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>ESPACE</b>	Jeu de repérage spatial complet (PS + MS) <i>à imprimer : ne travailler pour l'instant qu'avec les notions SUR et SOUS</i>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	SUR et SOUS	1 fiche d'activité à imprimer
<b>DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT</b>	Faire pousser des pépins de pommes, graines de lentilles ou de haricot, ou autres graines dans une boîte à CD ou boîte à œufs (selon vos possibilités).	Observation régulière, au fil des jours.
<b>MOTRICITE FINE</b>	Activités progressives de pâte à modeler : une fiche d'activités par semaine.	Aussi souvent que votre enfant le souhaite

⇒ Liste non exhaustive d'activités supplémentaires :

- Lire des histoires, écouter des histoires avec CD... Puis poser quelques questions aux enfants sur la compréhension de l'histoire : « Quels sont les personnages ? » « Où a lieu l'histoire ? » « Que se passe-t-il ? » etc...

Il existe de nombreux podcast disponibles sur internet. Voici quelques liens :

→ <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

→ <https://papapositive.fr/plus-de-100-histoires-a-ecouter-en-famille/?fbclid=IwAR0fzVP5iSEAF41R6yAt3Wd8ro7pm5wOGV2rjvldIADX95BcEBoivgYGmZA>

→ <https://www.franceculture.fr/emissions/lectures-denfance>

→ <https://www.franceinter.fr/emissions/les-p-tits-bateaux>

→ Voici un site répertoriant une multitude d'émissions et idées d'écoute : [https://talemimg.com/occuper-](https://talemimg.com/occuper-enfants-maison-)

[coronavirus/?fbclid=IwAR3tKXuvfDZmiJ3x5MoDu9WbD87snHZUfi29F8ZSKJGG52lzhuExmlgG6Rk](https://talemimg.com/coronavirus/?fbclid=IwAR3tKXuvfDZmiJ3x5MoDu9WbD87snHZUfi29F8ZSKJGG52lzhuExmlgG6Rk)

- Faire des recettes de cuisine : par exemple les recettes des anniversaires du cahier de vie (Vous trouverez d'autres recettes sur le site **Bricidou**)

- Jouer à des jeux de société : dominos traditionnels, memory, jeux de dés, et autres jeux adaptés aux PS

- Apprendre à colorier sans dépasser (en commençant par les bords de la forme à colorier)

- Faire des jeux de construction/d'assemblages : Puzzles, kapla ...

- Sortir, courir, faire du vélo, de la trottinette, du roller... dans la limite de ce qui est autorisé.

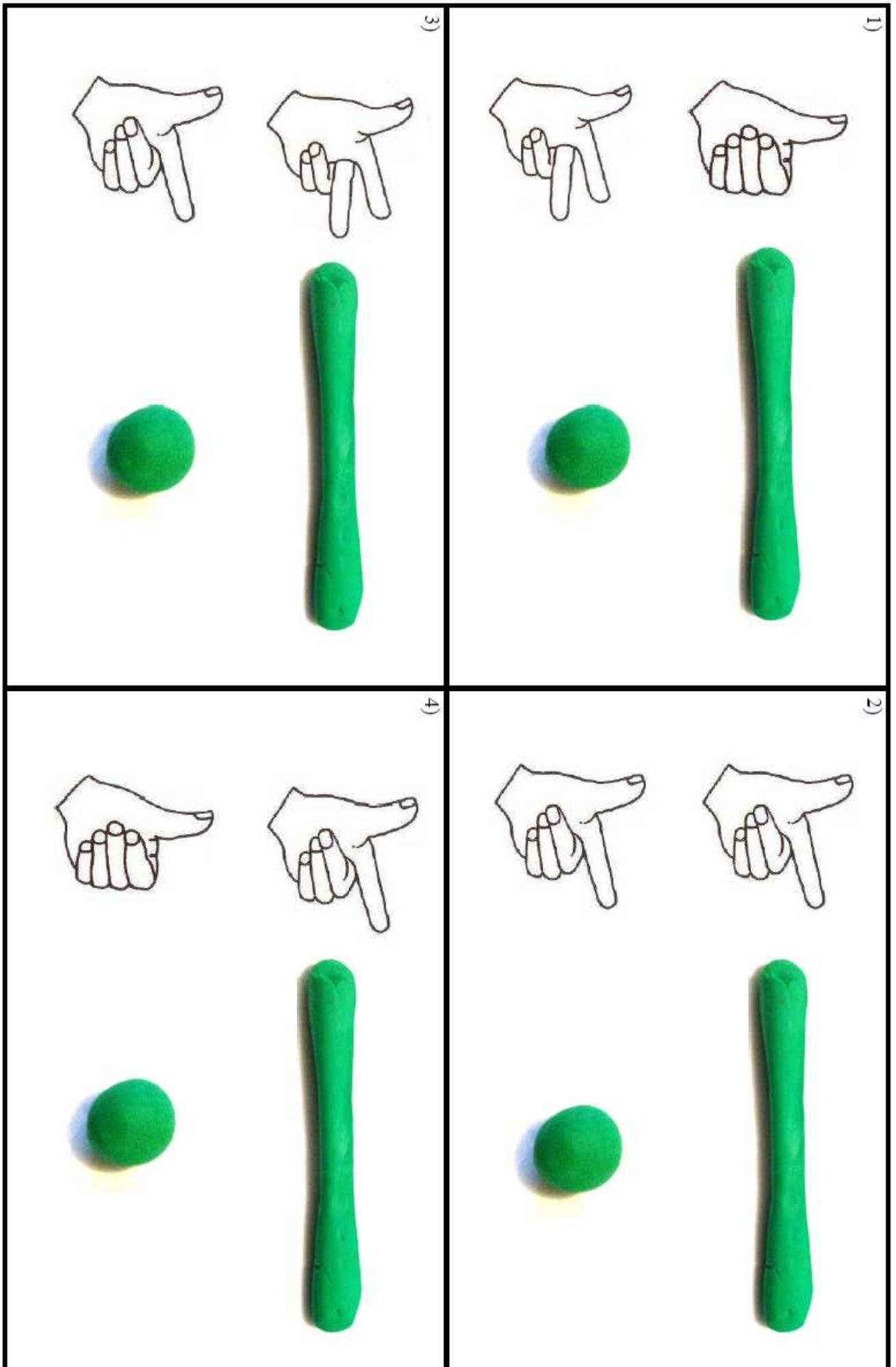
- Observer les petites bêtes, les fleurs, les feuilles avec l'arrivée du printemps.

⇒ D'autres documents seront mis en ligne sur le site de l'école vendredi prochain.

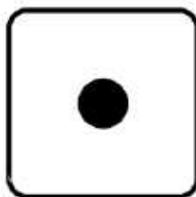
Surtout, faites ce que vous pouvez, du mieux que vous le pouvez !  
Les conditions sont particulières et différentes dans chaque foyer.

Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.

Anne-Caroline



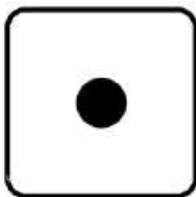
5)



7)



6)



8)



5)

1



2



6)

3



1



7)

3



2



8)

2



3



# La course des grenouilles

## MATÉRIEL

- Un dé avec l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 4 et un plan de jeu (**matériel page 41**).
- 2 images de grenouilles : une verte et une rouge.

## ORGANISATION

Atelier dirigé puis autonome de 4 à 6 élèves.

## BUT DU JEU

Savoir quelle grenouille traversera la première la mare. Il n'y a pas d'élève vainqueur, c'est une grenouille qui gagne.

## RÈGLE DU JEU

L'enseignant présente la grenouille verte et la rouge. Il explique que les 2 grenouilles veulent traverser la mare. Les grenouilles font la course en sautant sur les cailloux. Si une grenouille s'arrête sur un nénuphar, elle retourne à la case départ. La première grenouille qui arrive sur l'autre berge gagne.

## DÉROULEMENT

### ● Étape 1 Jouer en atelier dirigé

- Lancer le dé pour chaque grenouille. Celle qui obtient le plus grand nombre débute la partie.
- Lancer le dé et déplacer la grenouille en fonction du nombre indiqué par le dé.
- S'arrêter en cours de partie pour savoir quelle est la grenouille la plus proche du bord.
- Finir la course en faisant le jet exact.
- Anticiper le dernier jet à faire pour arriver.

### ● Étape 2 Jouer en autonomie

- Jouer en assurant le respect des règles.

L'enseignant observe les enfants pendant le jeu selon différents critères : respecte les règles, reconnaît les constellations et les chiffres, se déplace correctement sur la piste orientée.

## VARIANTES

- Jouer à 2.
- Jouer à 2 équipes : une pour chaque grenouille.

## DIFFÉRENCIATION

Le déplacement des grenouilles peut être matérialisé avec des jetons si les élèves ont besoin de comprendre que pour se déplacer sur une piste avec un pion, on ne compte pas la case sur laquelle « on se trouve ».

JEU EN GROUPE  
Manipulation

STRUCTURATION  
Échange oral collectif

CONSOLIDATION  
Manipulation

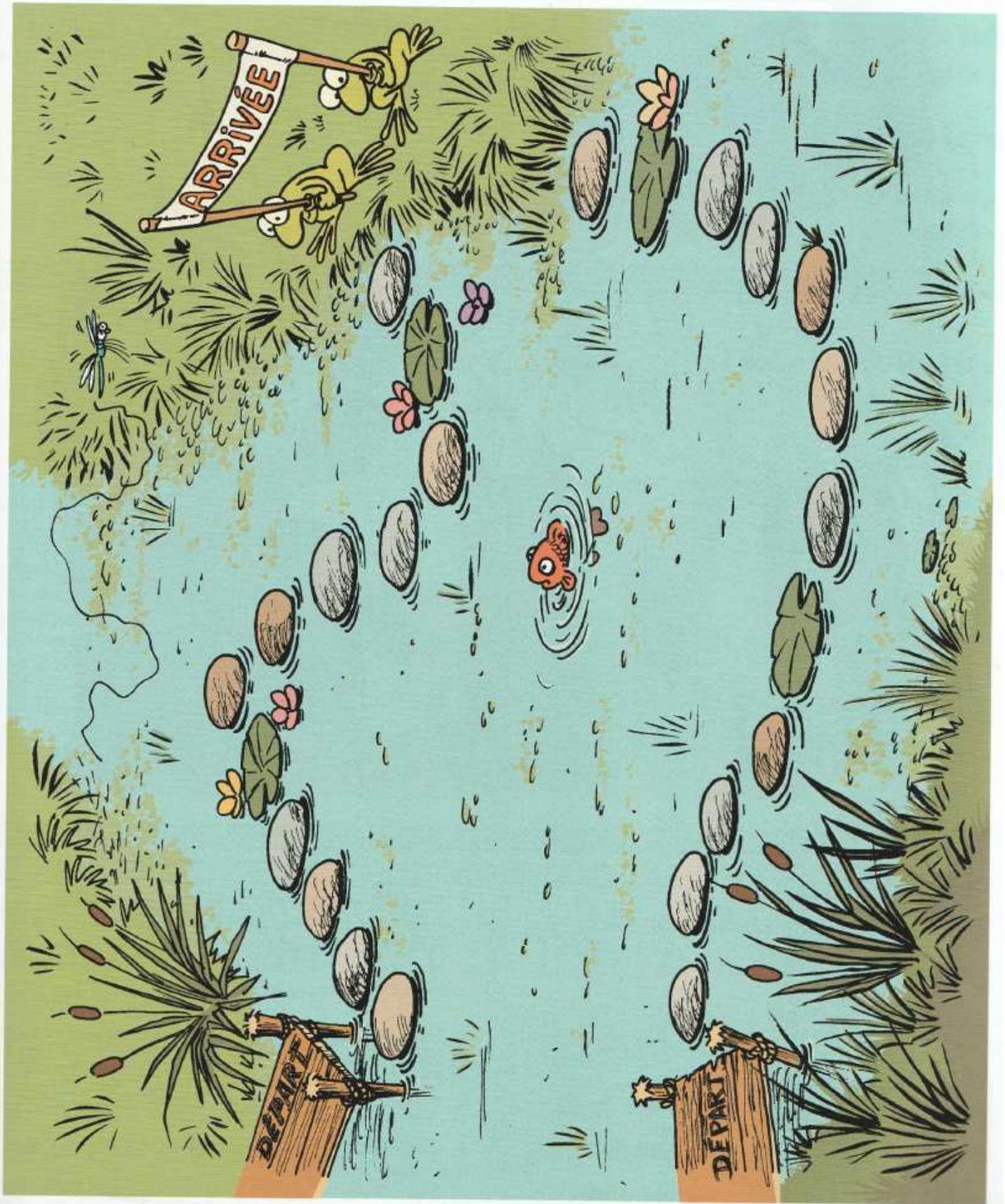
ÉVALUATION  
Manipulation

## S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Comprendre** et reformuler des consignes.
- **Lexique** Verbes (lancer, prendre, compter, poser), vocabulaire spatial (sur, devant, près, loin, vers), noms (mare, berge, bord, nénuphar, pierre).

## MATÉRIEL





Imprimer puis découper les cartes.

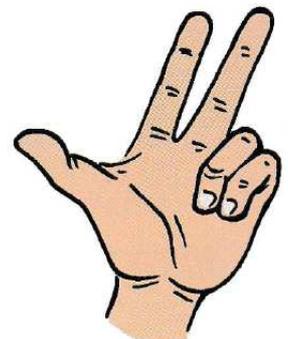
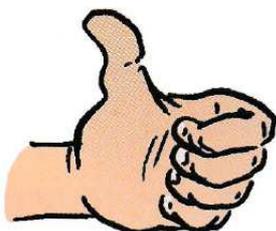
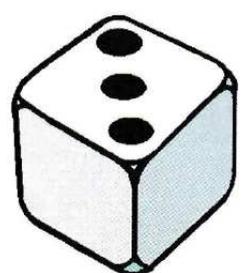
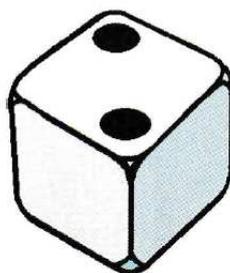
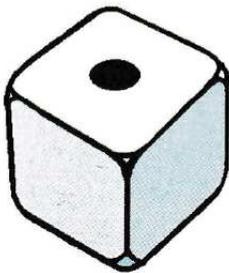
Montrer une carte et demander à votre enfant d'aller chercher la quantité indiquée. Attention, c'est à votre enfant de lire la quantité sur la carte et non à vous.

« Va me chercher (montrer la carte  ) légos ».

1

2

3



Prenom :

Date :

COLORIAGE MAGIQUE G.S. N°3 : Dénombrement de collections d'un à trois éléments. Perception globale.

1 2

3

4

5

6

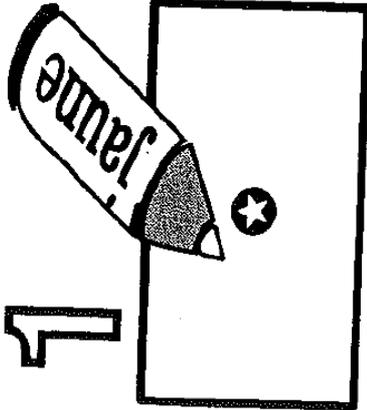
7

8

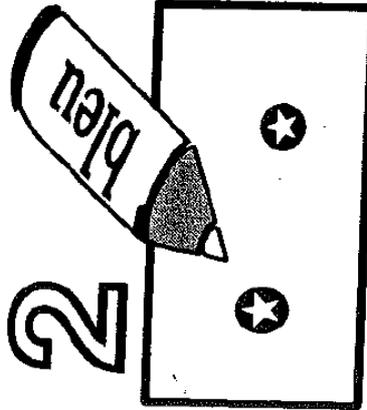
9

Combien y a-t-il  
d'étoiles  
dans chaque case?

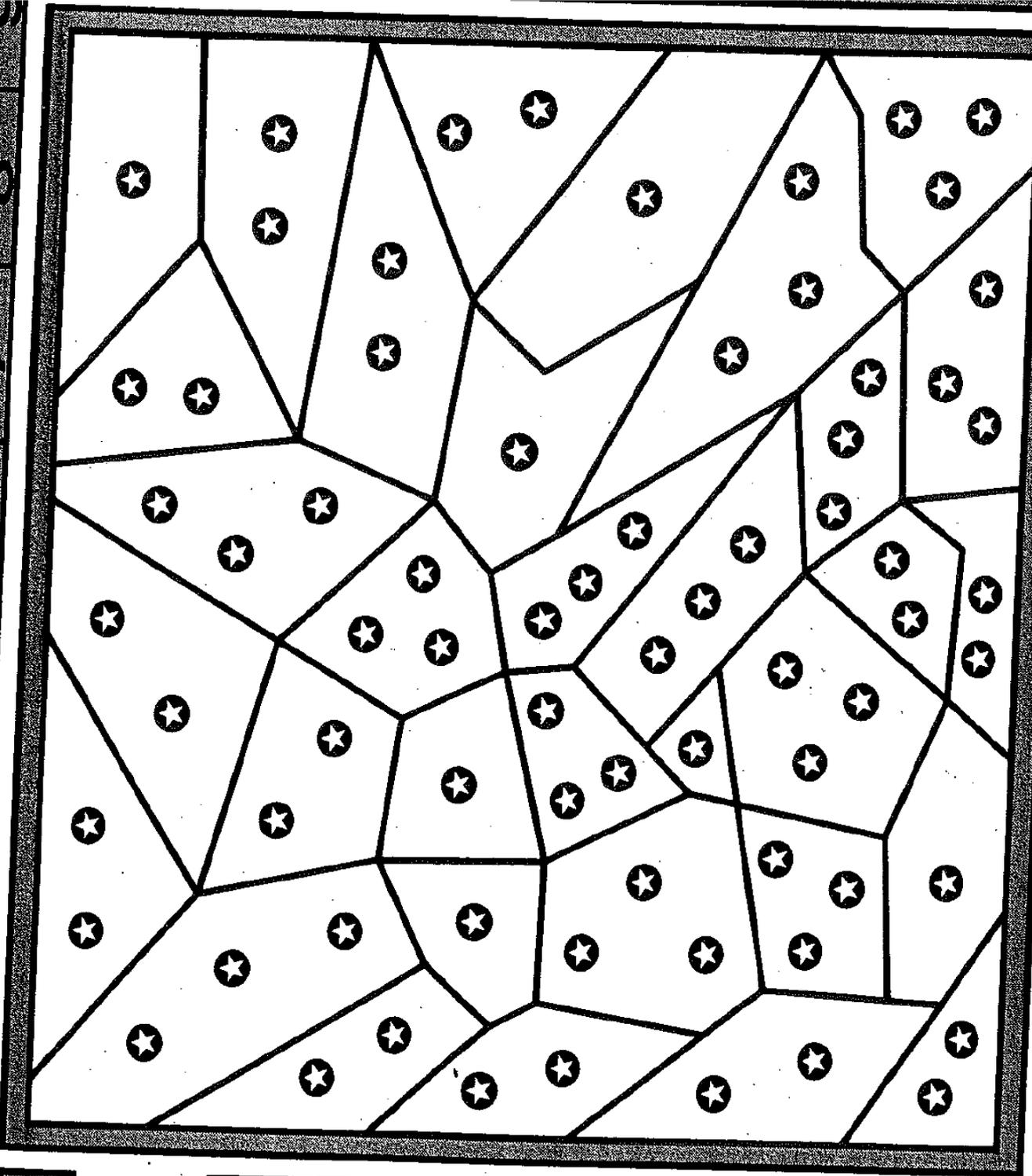
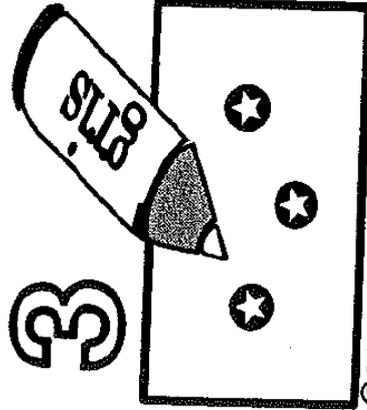
1



2



3

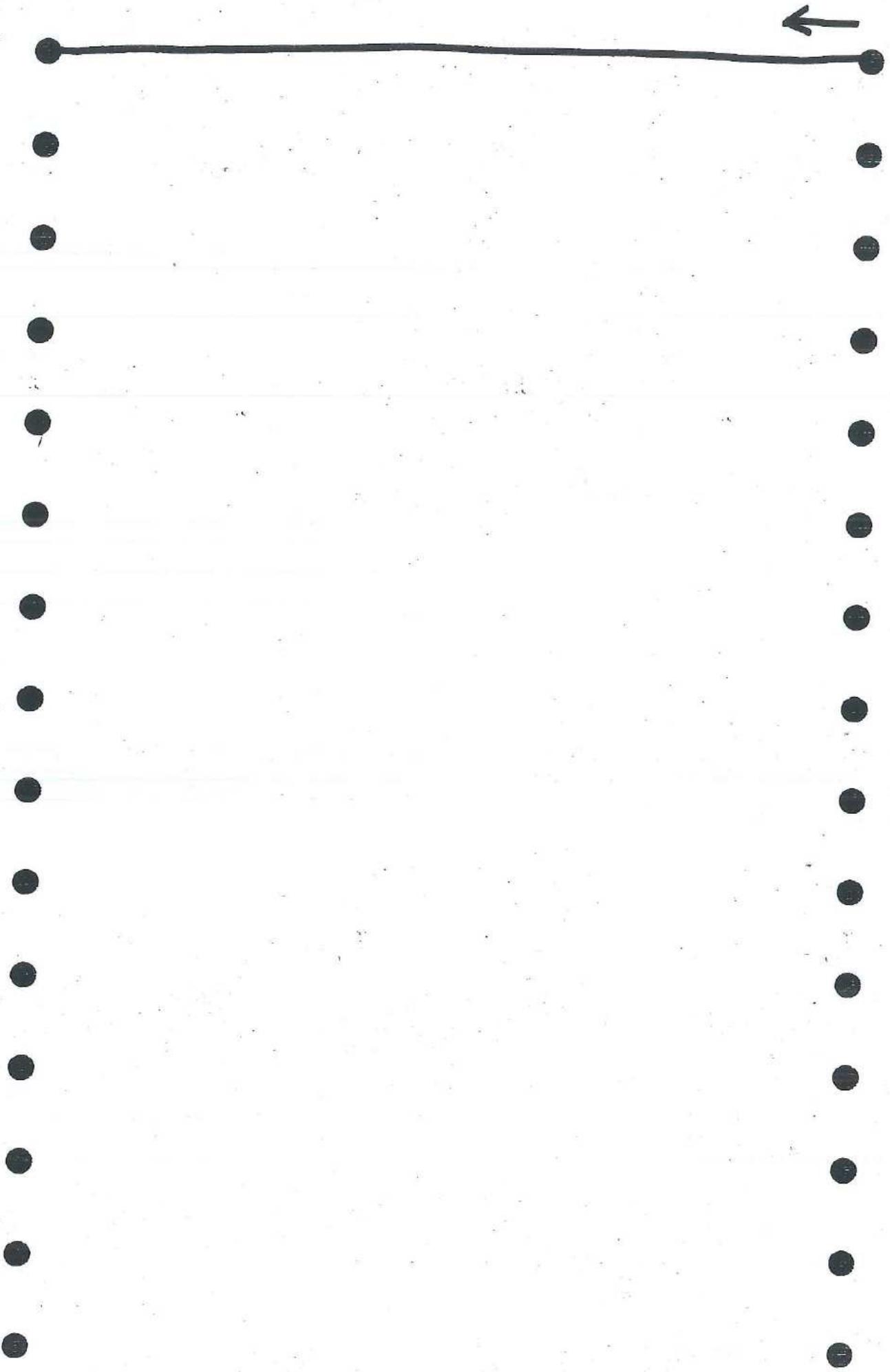


© MDI 1997

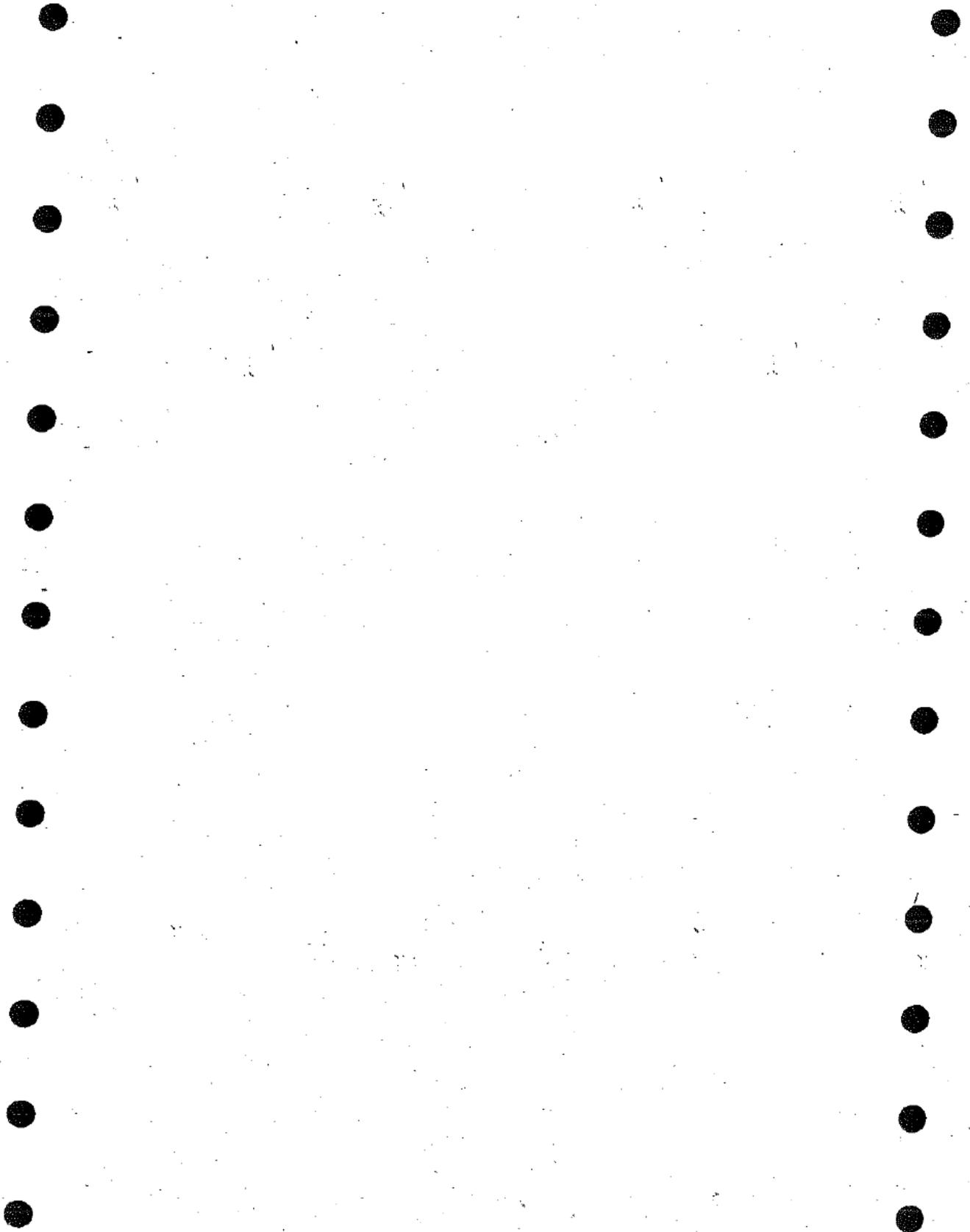
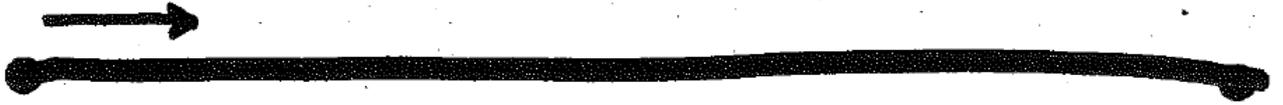
Photocopie autorisée pour une classe seulement.

FICHER COLORIAGES MAGIQU

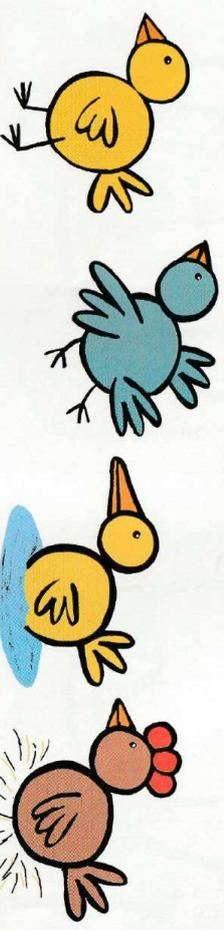
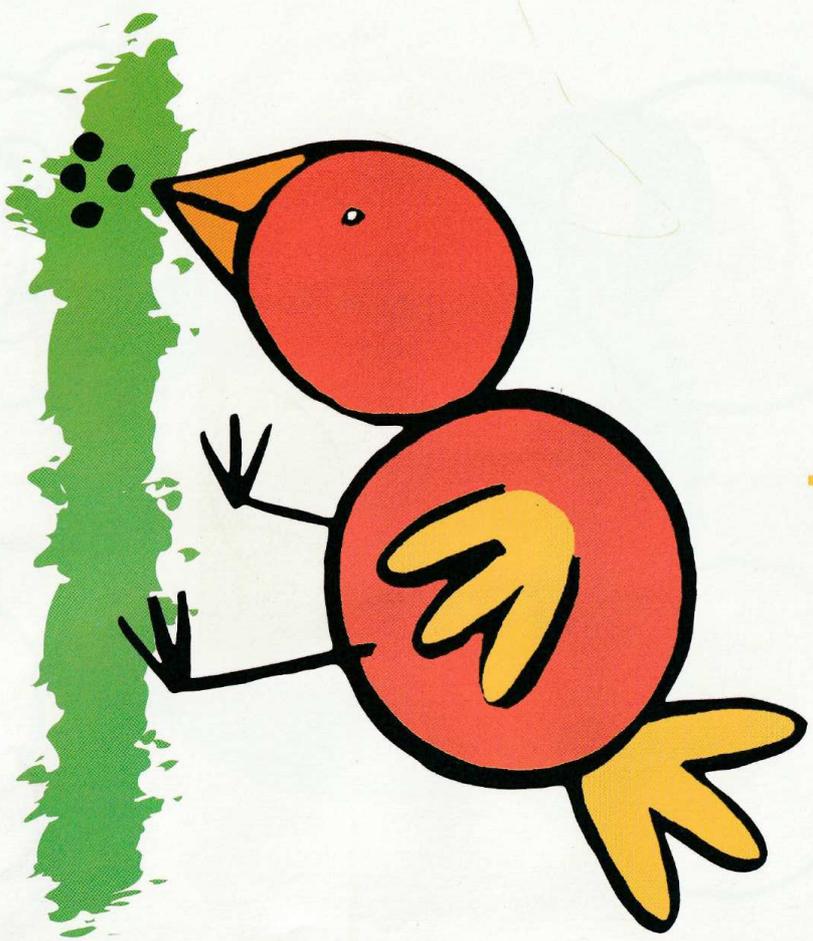
La ligne verticale



La ligne horizontale

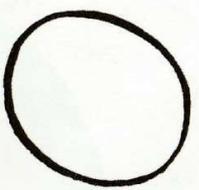


C'EST UN  
OISEAU

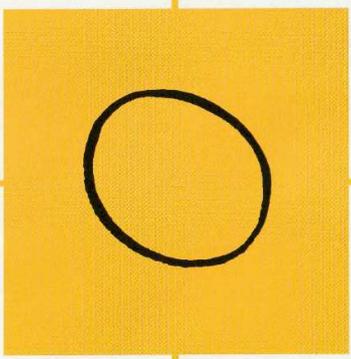
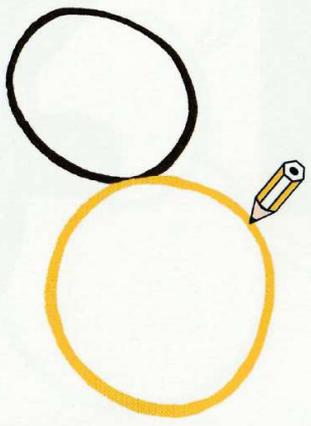


... qui marche ... qui vole un canard une poule

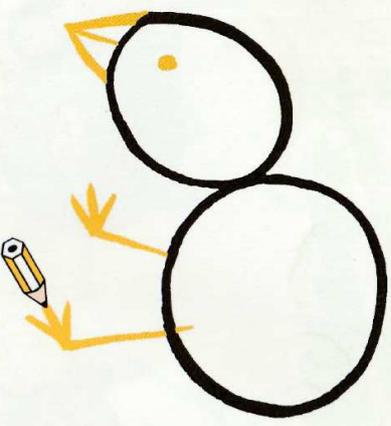
1



2



3



4



page 14

Imprimer les cartes de Grolouloup et les découper.

Imprimer les cartes de la page suivante et les découper.

**But du jeu** : Associer les petites cartes (chien, lapin, chat, écureuil) aux cartes référentes de Grolouloup

**Ne travailler pour l'instant qu'avec les 4 cartes SUR et SOUS (chat rose, chien gris, lapin vert X2) et les 2 cartes de Grolouloup SUR et SOUS.** *Pour les enfants demandeurs, il est possible de jouer avec toutes les cartes (ce sera le cas sinon la semaine prochaine).*



**DEDANS - DANS**



**DERRIERE**



**DEHORS – A COTE**



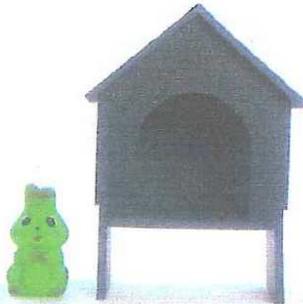
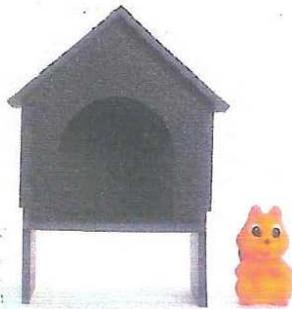
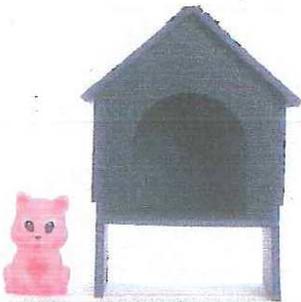
**DEVANT**



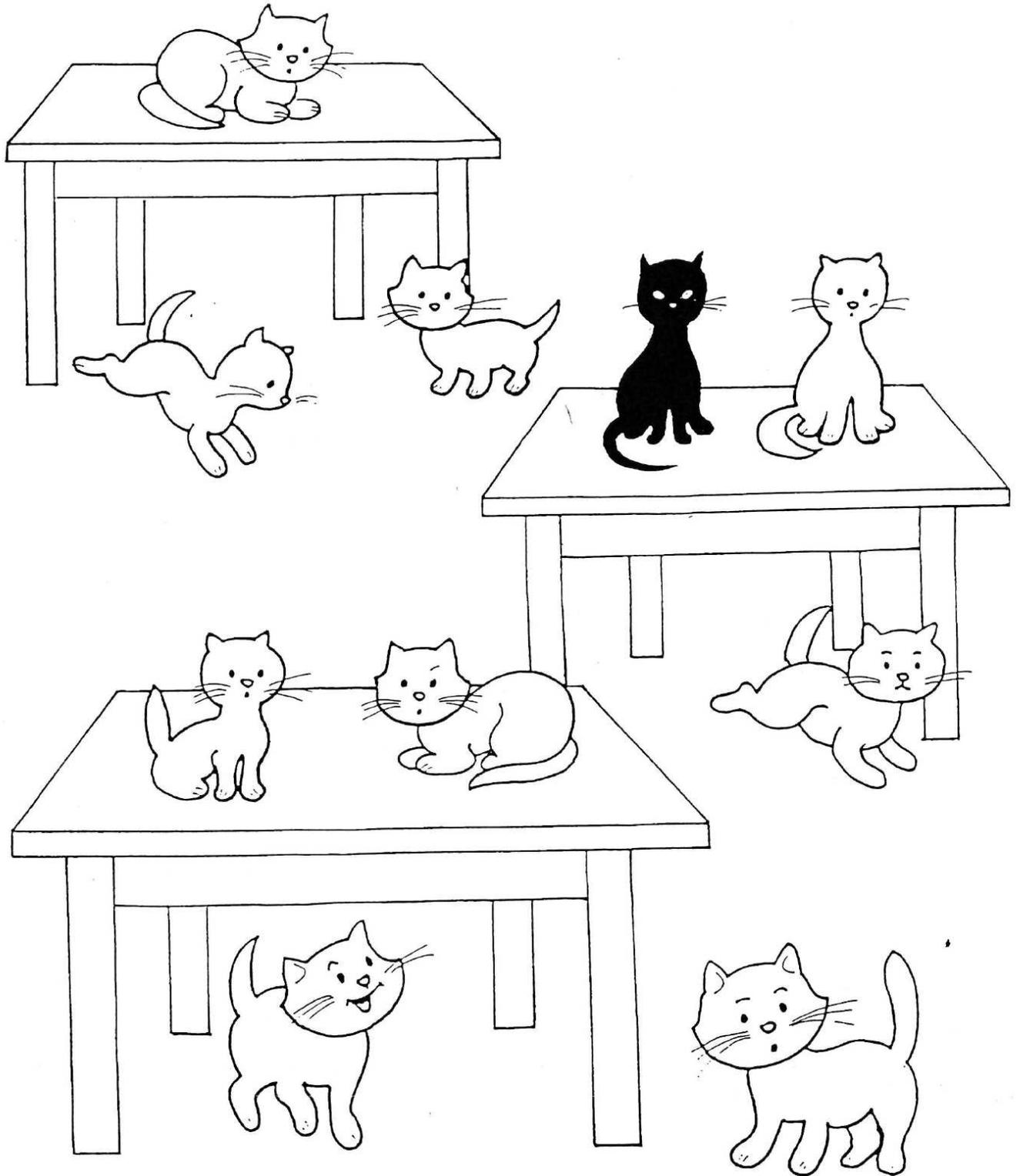
**SOUS**



**SUR**



Consigne : Je colorie les chats qui sont sur les tables.



# Comment faire pousser des haricots dans une boîte de CD ?



**Materiel :** Une boîte de CD en plastique, du coton et des haricots blancs secs.



Mouiller les cotons et disposer les haricots sur les cotons mouillés.



3 jours plus tard deux haricots germent. Vérifier tous les soirs que le coton reste humide.



Le haricot au bout de 5 jours...



Voici le haricot au bout d'une semaine. Vérifier tous les soirs que le coton reste humide.



Voici le haricot au bout de 2 semaines.



Voici le haricot au bout de 4 semaines.

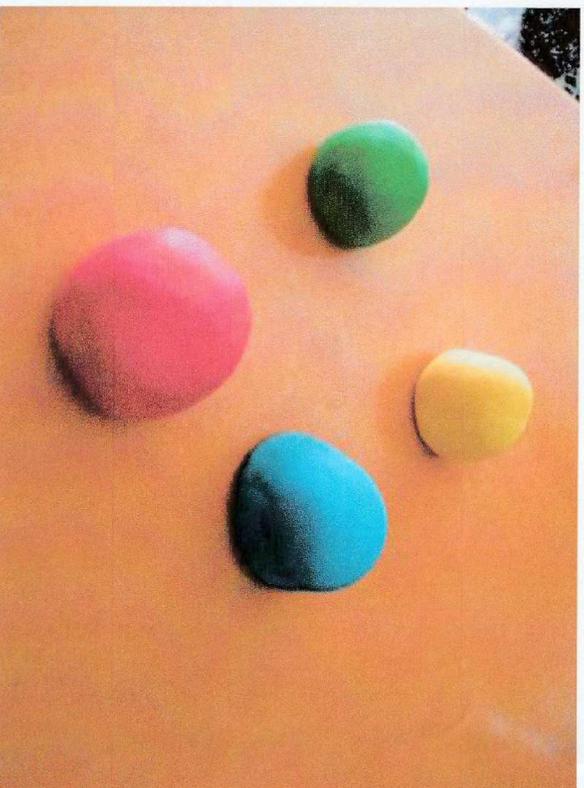
Il est aussi possible de mettre un peu de terre dans la boîte CD à la place du coton. A défaut de boîte CD, il est aussi possible de le faire dans une boîte à œufs.



**RÉALISE DES FORMES AVEC LES  
EMPORTE-PIÈCES.**



**ROULE TA PÂTE A MODELER POUR FORMER  
DES BOULES.**



**ÉCRASE LES BOULES AVEC TA MAIN.**



**ROULE TA PÂTE A MODELER POUR FORMER  
DES SERPENTINS.**

