

**QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE MS ?**

⇒ Deux à trois activités par jour minimum, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous (vendredi 27 mars) :

<b>APPRENTISSAGES</b>		
<b>Fiches d'activités semaine 3 : 25 nouvelles activités proposées + rituels</b>		
<b>LANGAGE</b>	Comptines et chanson pour se laver les mains ( <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	1 fiche explicative / aussi souvent que votre enfant le souhaite ( <b>p4</b> )
<b>PHONOLOGIE</b>	Dénombrer les syllabes d'un mot NB : Il s'agit des syllabes orales et non écrites (c'est-à-dire que le e muet de la fin des mots ne doit pas s'entendre : loupe = 1 syllabe / chemise = 2 syllabes) Pour ceux qui ne peuvent pas imprimer, partir des images des fiches et faire le travail oralement en frappant les syllabes dans les mains : poupée = pou-pée = 2 syllabes = frapper la syllabe 'pou' puis la syllabe 'pée'.	2 fiches d'activité à imprimer ( <b>p5 et 6</b> )
	Lecture de l'histoire « Chapeau sur l'eau » en faisant attention au son [ o ] : essayer de l'attraper quand on entend le son dans le mot, ou faire le signe Borel Maissonny ci-contre. Plusieurs fois dans la semaine.	 Pdf de l'histoire par email individuellement
<b>MATHEMATIQUES</b>	Rituels en mathématiques : Petits jeux à faire à n'importe quel moment de la journée	1 fiche explicative ( <b>p4</b> ) / aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Ecrire en chiffre les nombres de 4 à 6 (pochettes velléda) : <i>à imprimer, plier en deux puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon velléda effaçable.</i> S'entraîner également à les « écrire » avec de la pâte à modeler.	3 fiches d'activité à imprimer ( <b>p7 à 9</b> ) Aussi souvent que votre enfant le souhaite. Continuer à s'entraîner pour 1, 2 et 3 😊
	Constituer des collections de 3 à 6 éléments : Pâte à modeler ( <i>même activité que la semaine passée</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Dénombrer des quantités de 1 à 6	1 fiche d'activité à imprimer ( <b>p10</b> )
	Problème sur les quantités : les colliers	1 fiche d'activité à imprimer ( <b>p11</b> )
	Jeu de plateau « La course des grenouilles » : ( <i>même activité que la semaine passée</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de cartes « Bataille des quantités » de 4 à 6 éléments : <i>deuxième série de cartes à imprimer (jouer avec la deuxième série, puis avec les deux pour complexifier l'activité si votre enfant le souhaite)</i>	Cartes à imprimer ( <b>p12</b> ) Aussi souvent que votre enfant le souhaite

	Lecture des chiffres de 1 à 6 : Jeu de plateau « Le puzzle du cochon » ( <i>à imprimer</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite (p13)
	Coloriage codé	1 fiche d'activité à imprimer (p14)
<b>GRAPHISME</b>	Pochettes vélléda pour s'entraîner à réviser le tracé des lignes verticales et horizontales, du quadrillage, des lignes brisées en respectant le sens du tracé ( <i>même activité que la semaine passée</i> ).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Pochettes vélléda pour <b>apprendre</b> à tracer le rond 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 à imprimer (p15-16)
	J'apprends à dessiner avec des ronds : la libellule et le chien.	2 fiches explicatives (p17-18)
<b>ECRITURE</b>	S'entraîner à écrire son prénom sur la pochette vélléda de la classe ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Ecrire les lettres de l'alphabet A à H en lettres capitales (pochettes vélléda) : <i>à imprimer puis mettre sous pochette plastique de classeur ; utiliser un crayon vélléda effaçable.</i>	4 fiches vélléda à imprimer (p19 à 22) Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Construire les lettres de l'alphabet en 3D avec des légos duplo. <b>Lien internet (modèles en ligne) :</b> <a href="http://portaleduc.net/website/construire-les-lettres-de-lalphabet-en-lego-et-en-duplo/?fbclid=IwAR2PWPoeAUHyq--4S9YCipRD4cc1yXPffadKVEeDTCMGRr4CUrm07jZsuKs">http://portaleduc.net/website/construire-les-lettres-de-lalphabet-en-lego-et-en-duplo/?fbclid=IwAR2PWPoeAUHyq--4S9YCipRD4cc1yXPffadKVEeDTCMGRr4CUrm07jZsuKs</a>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>ESPACE</b>	Jeu de repérage spatial complet (PS + MS) ( <i>même activité que la semaine passée</i> )	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	SUR/SOUS – DEVANT/DERRIERE – DANS/A COTE	1 fiche d'activité à imprimer (p23-24)
	Les labyrinthes. Liens vers différents sites en ligne : <a href="https://tidou.fr/4-6-ans/labyrinthes">https://tidou.fr/4-6-ans/labyrinthes</a> <a href="https://jacquote.com/logique-et-reflexion/labyrinthes">https://jacquote.com/logique-et-reflexion/labyrinthes</a> <a href="https://turbulus.com/jeuxligne/divers/131-labyrinthe1">https://turbulus.com/jeuxligne/divers/131-labyrinthe1</a>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
<b>FORMES ET GRANDEURS</b>	Ranger les canoës du plus petit au plus grand. <b>Si vous ne pouvez pas imprimer, possibilité de faire cette activité directement avec des crayons de couleurs de différentes tailles (comme en classe 😊)</b>	1 fiche d'activité à imprimer (p25-26)
<b>MOTRICITE</b>	Le jeu des déménageurs	1 fiche explicative (p27)

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

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

Voici une nouvelle liste d'activités complémentaires (les autres activités restant disponibles en pdf sur le site internet de l'école) :

- *La chaîne Youtube « La maîtresse part en live »* : cette enseignante de maternelle propose un direct de 15h à 16h les jours d'école pour les enfants de 3 à 6 ans. il se composera en 4 temps forts: les rituels (date,météo), une histoire racontée ou lue, un temps d'atelier que les parents pourront faire en simultanément avec leur enfant et une comptine.  
<https://www.youtube.com/channel/UCIcjtUNnZiULzmhyjs-BBtA>
- *Les aventures de Tintin en podcast* :  
[https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/les-aventures-de-tintin- quatre-albums-a-ecouter?fbclid=IwAR1ZgZD8Jx8Q6l675gP3gOkxP79LdlwAPX\\_PKf2gB1OVTODkVY53\\_u3LQ8g](https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/les-aventures-de-tintin- quatre-albums-a-ecouter?fbclid=IwAR1ZgZD8Jx8Q6l675gP3gOkxP79LdlwAPX_PKf2gB1OVTODkVY53_u3LQ8g)
- *Lien pour regarder et écouter des albums de jeunesse en ligne* :  
[http://www.portailpe.com/index.php/2020/03/24/des-albums-de-jeunesse-a-regarder-et-ecouter-sur-youtube/?fbclid=IwAR0Cgocno7gAAjsix14gazmXoyE7yzAeP1VsEud-gacFcUhjjqRhS\\_zOJxl](http://www.portailpe.com/index.php/2020/03/24/des-albums-de-jeunesse-a-regarder-et-ecouter-sur-youtube/?fbclid=IwAR0Cgocno7gAAjsix14gazmXoyE7yzAeP1VsEud-gacFcUhjjqRhS_zOJxl)
- *Lien pour trouver des livres en ligne pour petits et plus grands* :  
→ [https://apprendre-reviser-memoriser.fr/livres-pour-enfants-a-telecharger-gratuitement/?fbclid=IwAR1zfqY7fgxIUpeMw5v48ObNdzpm\\_XXBvsljZ31y5bps0GPyvcaGbDCOuy0](https://apprendre-reviser-memoriser.fr/livres-pour-enfants-a-telecharger-gratuitement/?fbclid=IwAR1zfqY7fgxIUpeMw5v48ObNdzpm_XXBvsljZ31y5bps0GPyvcaGbDCOuy0)  
→ [http://www.maitresseuh.fr/ou-trouver-des-livres-pour-enfants-en-ligne-et-gratuits-a183811734?fbclid=IwAR2Vqsd\\_0oHOG5Hn2dwLXRxlqUIUTHxRRnzAUmDuJMN7Qjl75HzjaAtO8QI](http://www.maitresseuh.fr/ou-trouver-des-livres-pour-enfants-en-ligne-et-gratuits-a183811734?fbclid=IwAR2Vqsd_0oHOG5Hn2dwLXRxlqUIUTHxRRnzAUmDuJMN7Qjl75HzjaAtO8QI)
- *Lien avec des activités motrices faciles à réaliser en maternelle* :  
[http://ecmat.eklablog.com/activites-motrices-a-la-maison-a183812854?fbclid=IwAR2AN\\_cWigpizBF6eSsBCLzVuhAb-iRIIQY0SdCEO0BnBkeRRdXzE\\_NX3MI](http://ecmat.eklablog.com/activites-motrices-a-la-maison-a183812854?fbclid=IwAR2AN_cWigpizBF6eSsBCLzVuhAb-iRIIQY0SdCEO0BnBkeRRdXzE_NX3MI)
- *Lien avec des activités originales à faire en famille* :  
[https://papapositive.fr/10-idees-dactivite-originales-a-faire-avec-les-enfants-1/?fbclid=IwAR3p7Cfpkimc\\_2\\_I5PN8YzK4TT-UlcdHYnj56uSNPTaueu49eiwEa03NdqoE](https://papapositive.fr/10-idees-dactivite-originales-a-faire-avec-les-enfants-1/?fbclid=IwAR3p7Cfpkimc_2_I5PN8YzK4TT-UlcdHYnj56uSNPTaueu49eiwEa03NdqoE)

⇒ **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 et Mathilde

## La valise du loup

- Mémoriser le plus grand nombre d'objets possibles d'une collection.

Demander aux élèves de nommer tous les habits qui se trouvent dans la valise du loup. On vérifie en sortant les habits au fur et à mesure et en les plaçant sur la silhouette du loup.

Ensuite le jeu devient plus complexe. Chaque jour, un objet est ajouté dans la valise. Si la classe a été capable de citer tous les objets contenus dans la valise, l'enseignant ajoute un nouvel objet. Exemples d'objets ajoutés : une chemise, des lunettes, une cravate, une brosse à dents, une serviette, un tube de dentifrice ou une écharpe. La collection peut compter entre 10 et 15 objets au bout de plusieurs jours.



→ Vous pouvez adapter ce jeu en trouvant une mascotte parmi les peluches de votre enfant. Puis trouver une valisette (ou un sac) pour votre mascotte. Définissez une dizaine d'objets (jouets ou autre objet de la maison) que vous pourrez cacher dans cette valise (bien les nommer au préalable avec votre enfant).

→ Le premier jour, cacher deux ou trois objets dans la valise. Enumérer plusieurs fois le nom des objets cachés et la quantité « Dans la valise, il y a trois objets : une..... ». Le jour suivant, se souvenir des 2 ou 3 objets cachés (donner la quantité puis les énumérer « Hier nous avons caché 3 objets dans la valise : une..... »); puis valider en ouvrant la valise. Rajouter alors un 4<sup>ème</sup> objet dans la valise. Enumérer à nouveau les 4 objets présents ainsi que la quantité « Aujourd'hui nous avons ajouté un..... Il y a maintenant 4 objets cachés dans la valise : une..... ». Le lendemain, réaliser à nouveau le rituel en ajoutant un 5<sup>ème</sup> objet. Etc...

## Jeux de doigts

- 1) Montrez une quantité sur vos *doigts* (de 1 à 6) : demandez à l'enfant de lire la quantité qui est sur vos doigts.

**Remarque** : pour que l'enfant n'ait pas le temps de compter les doigts mais qu'il reconnaisse globalement la quantité, il faut aller assez vite !

- 2) Faire le même jeu avec des cartes *chiffres* (de 1 à 6) : cartes à fabriquer à la maison.
- 3) Faire le même jeu avec des cartes *constellations du dé* (1 à 6) : cartes à fabriquer à la maison.

⇒ Pour les enfants demandeurs, il est possible de jouer avec les quantités et chiffres jusqu'à 10.

## Petits problèmes

- 1) Placer de 1 à 5 objets dans une boîte en carton opaque. Compter en même temps « une voiture, et encore une voiture, ça fait deux voitures ; et encore une voiture ça fait trois voitures... ». S'arrêter et redire combien de voitures sont dans la boîte « il y a 5 voitures dans la boîte ». Puis ajouter une dernière voiture dans la boîte.

→ L'enfant montre sur ses doigts combien il y a maintenant de voitures dans la boîte, puis dit la quantité.

→ Recommencer plusieurs fois.

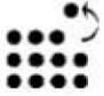
- 2) Faire le même jeu mais cette fois-ci en retirant une voiture.



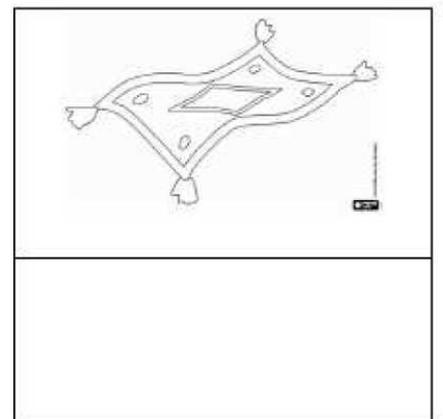
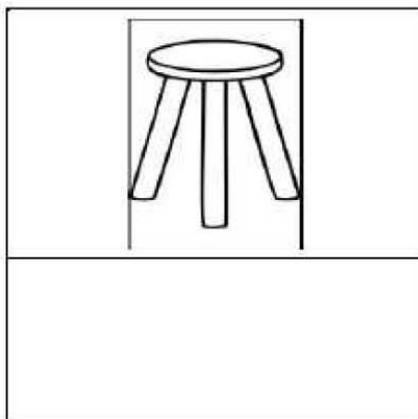
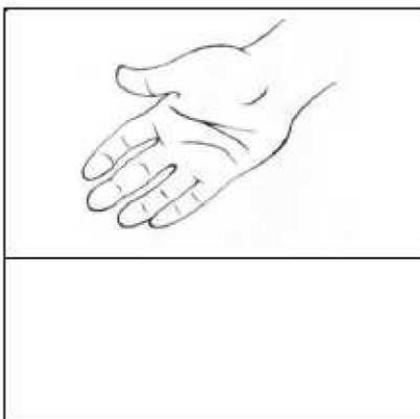
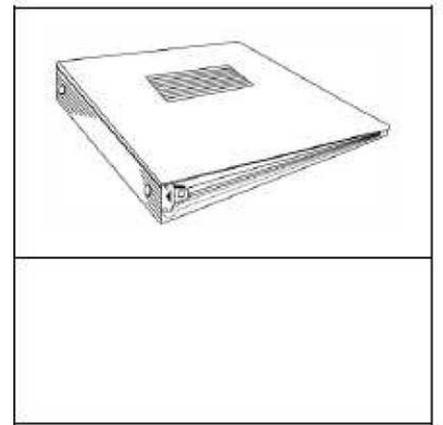
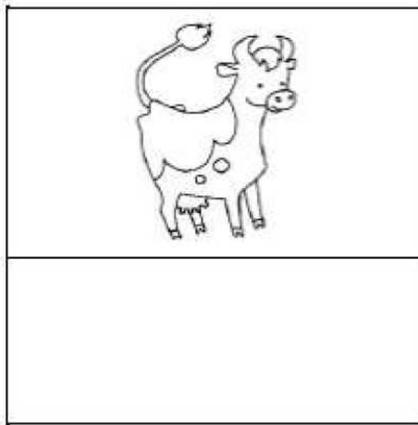
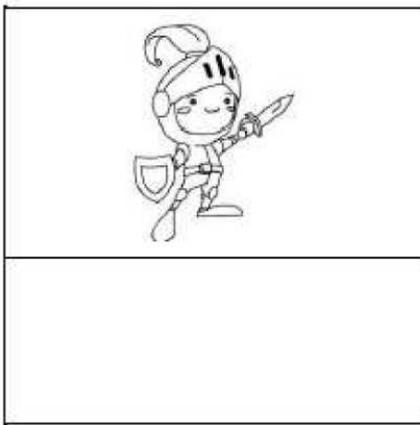
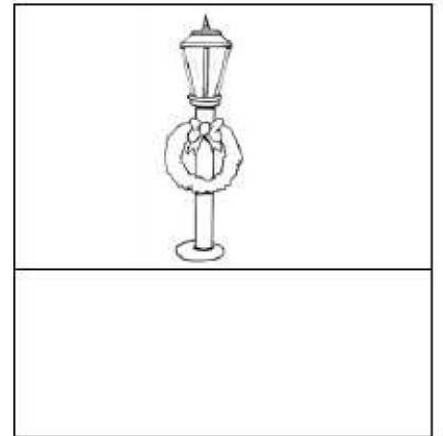
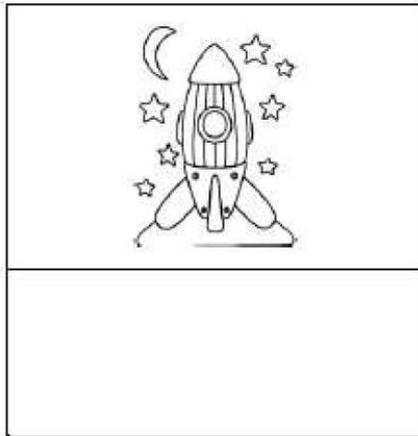
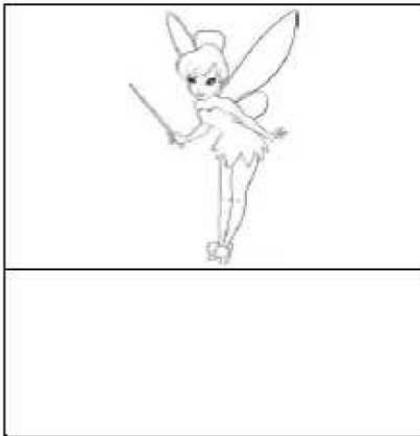
Prénom : \_\_\_\_\_

date \_\_\_\_\_

**Phonologie** : Scander les syllabes orales d'un mot.



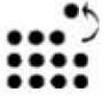
Colle autant de gommettes qu'il y a de syllabes orales dans le mot.



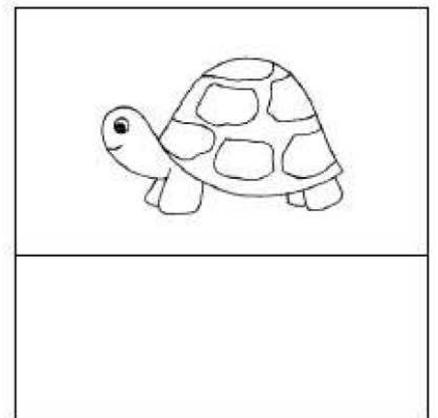
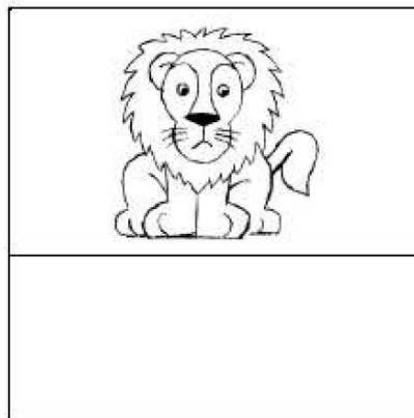
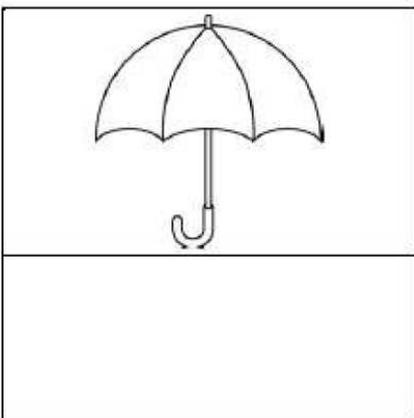
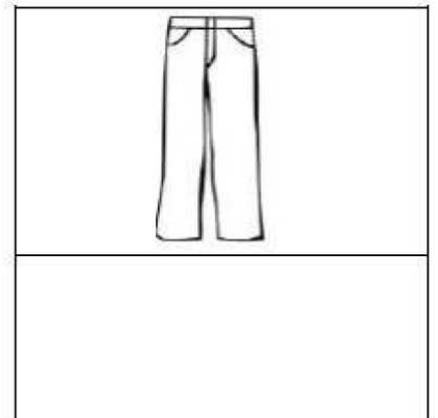
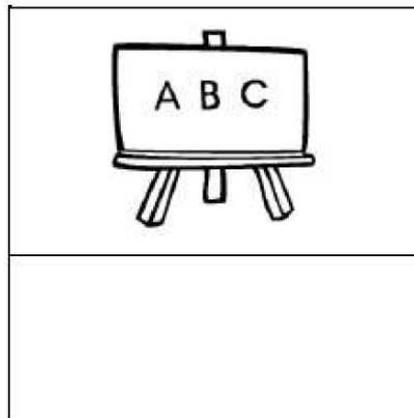
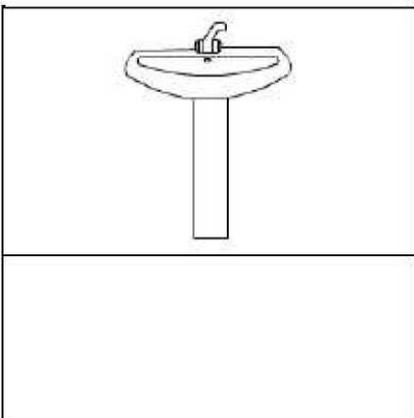
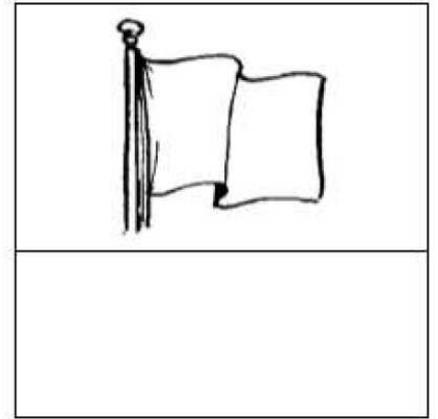
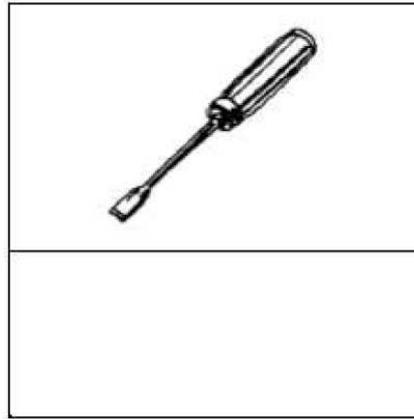
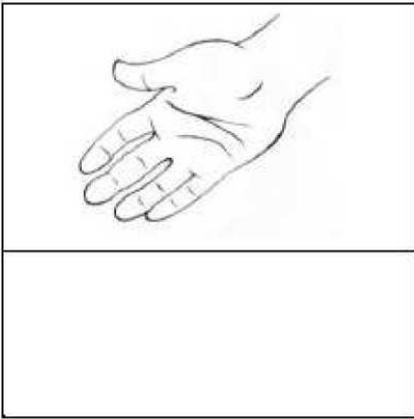
Prénom : \_\_\_\_\_

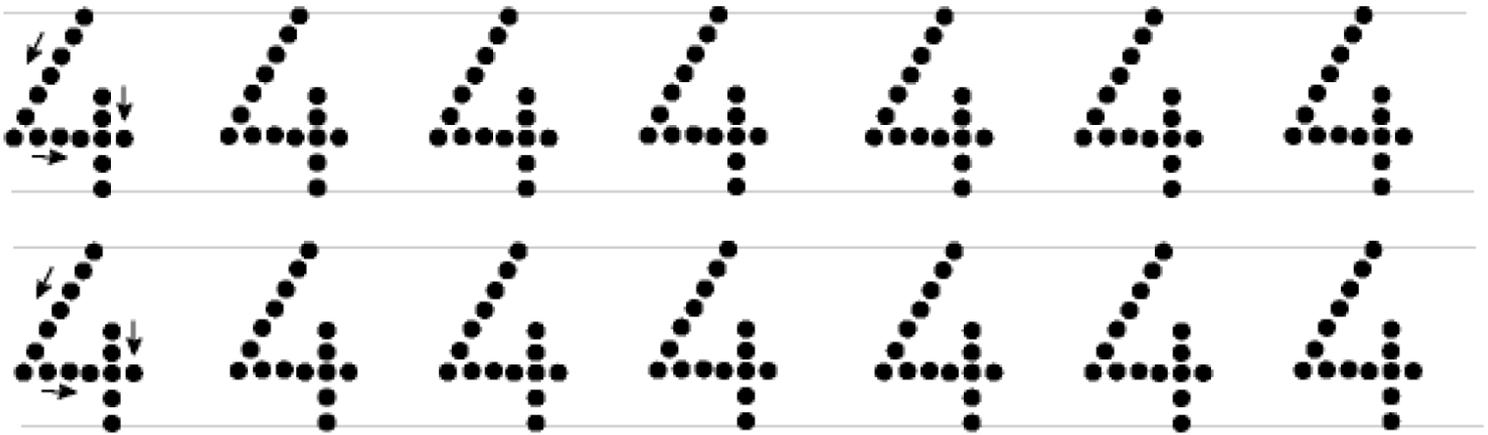
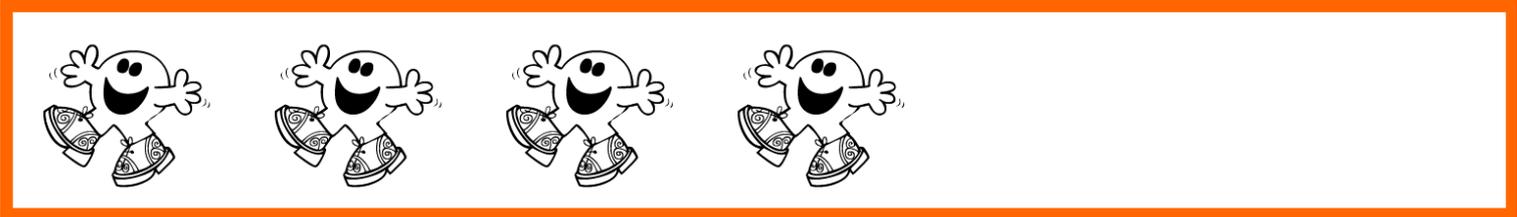
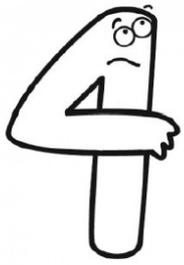
date \_\_\_\_\_

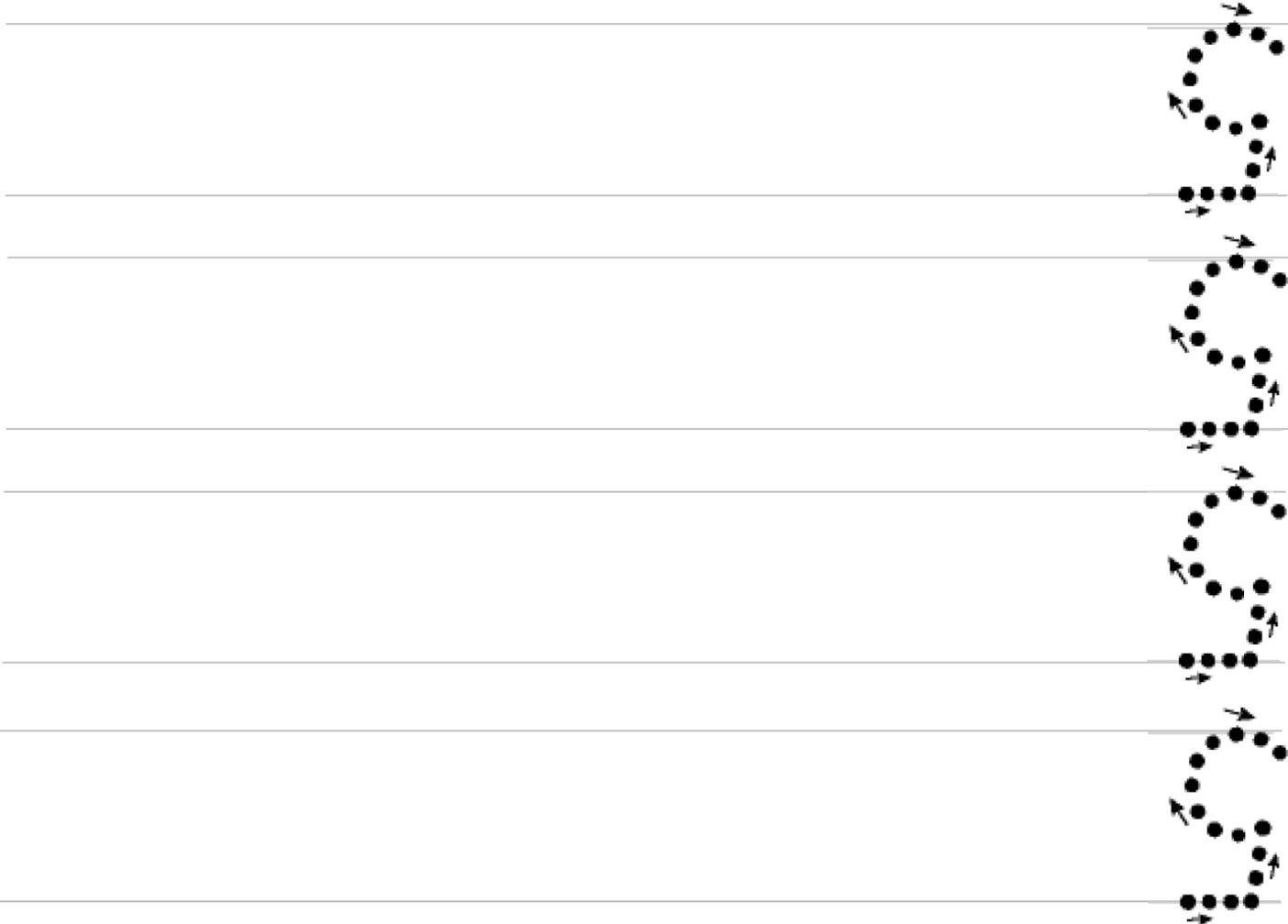
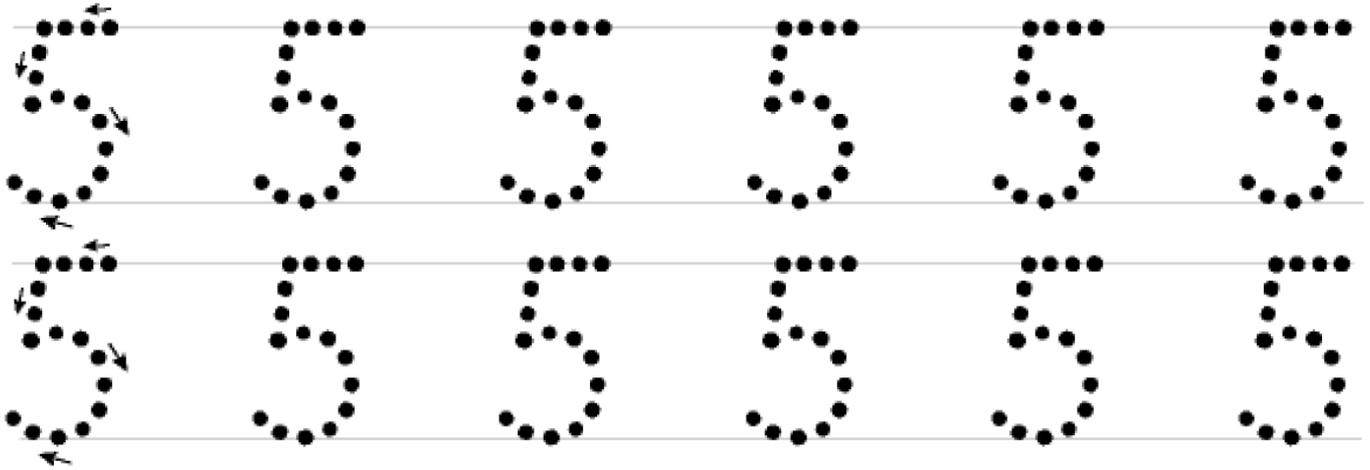
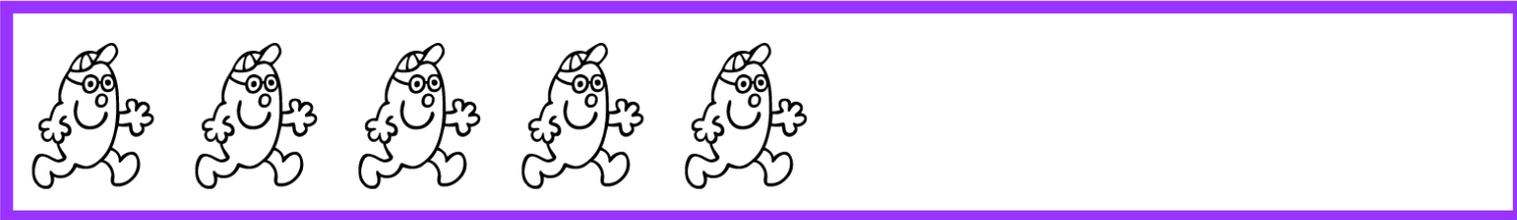
**Phonologie** : Scander les syllabes orales d'un mot.

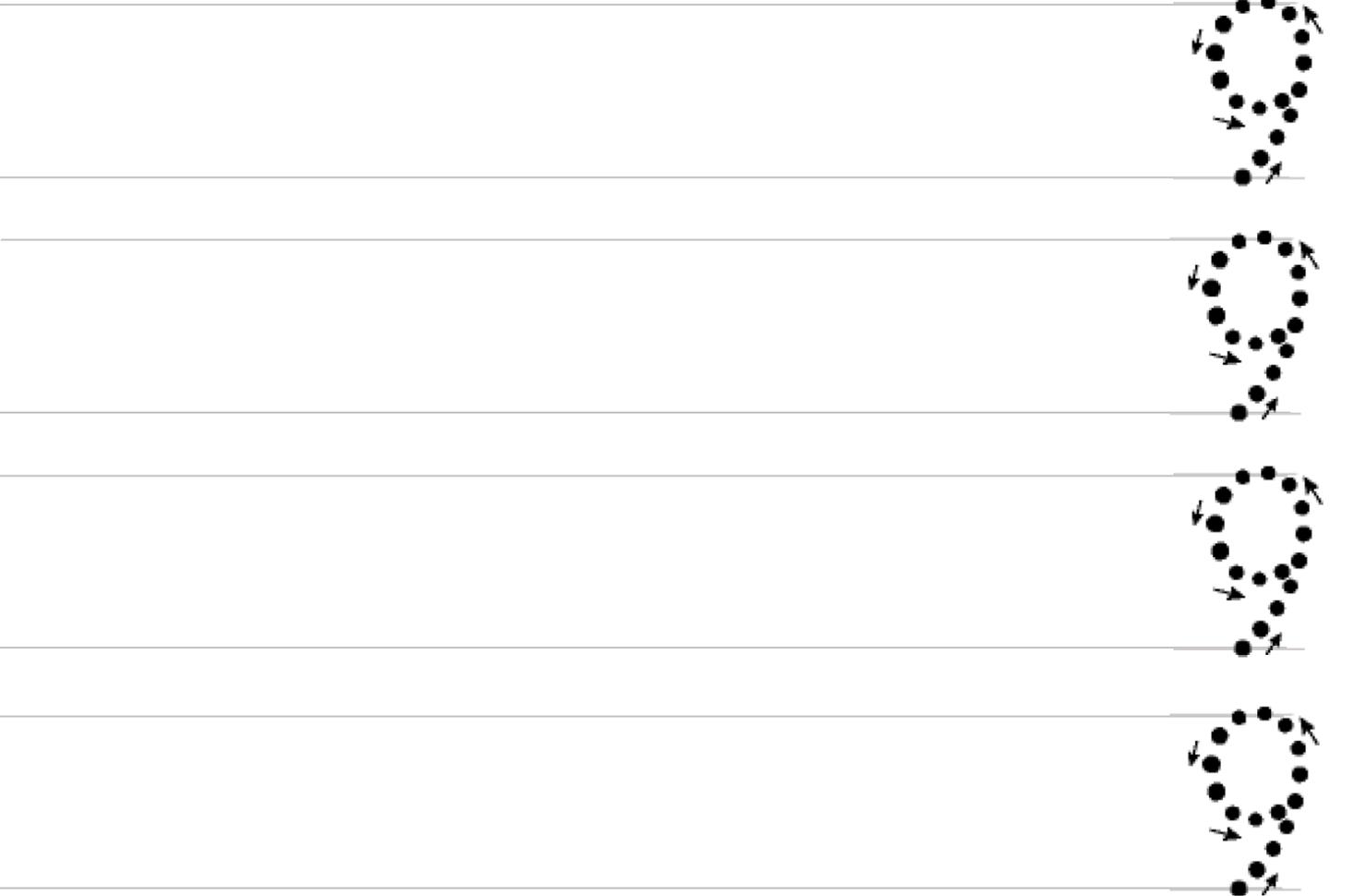
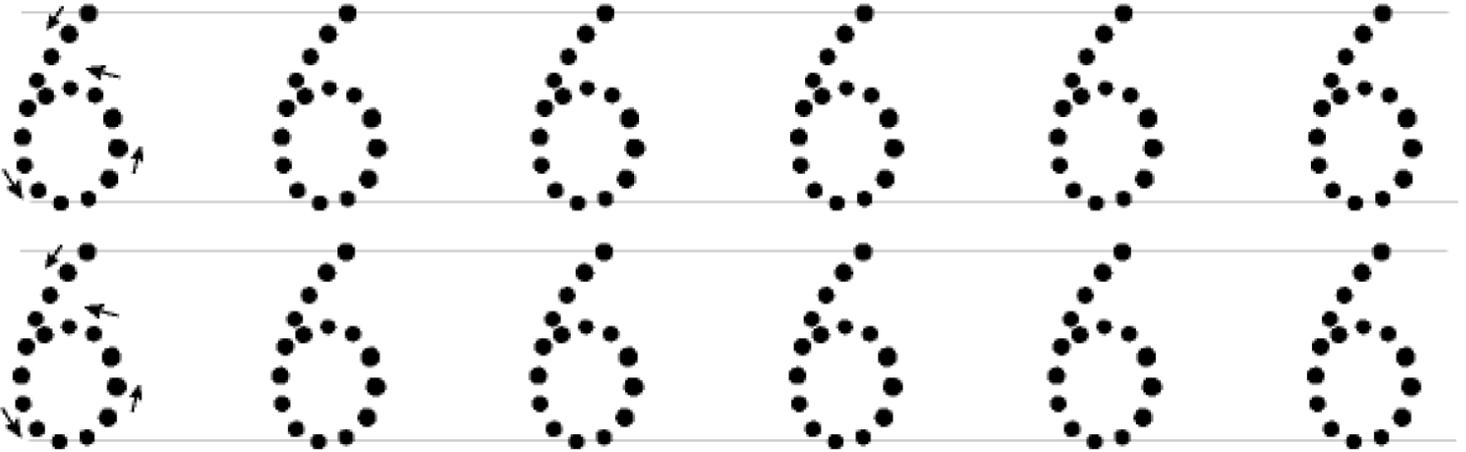
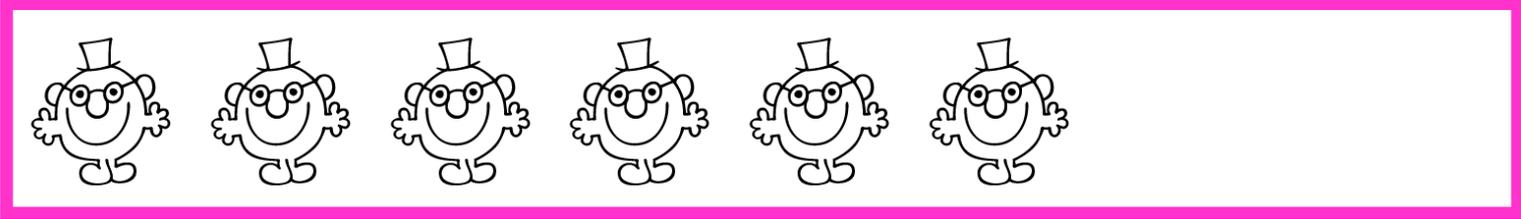
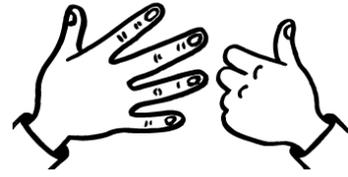


Colle autant de gommettes qu'il y a de syllabes orales dans le mot.

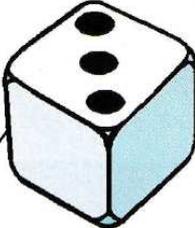
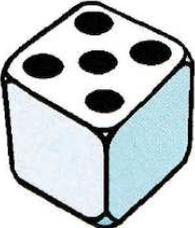
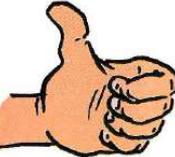
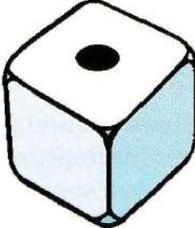
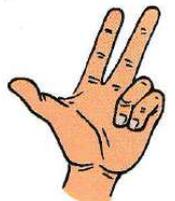
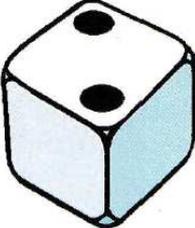
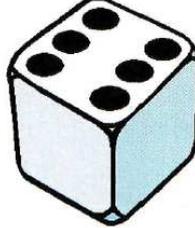
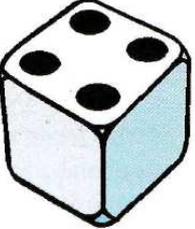
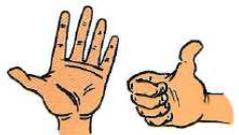




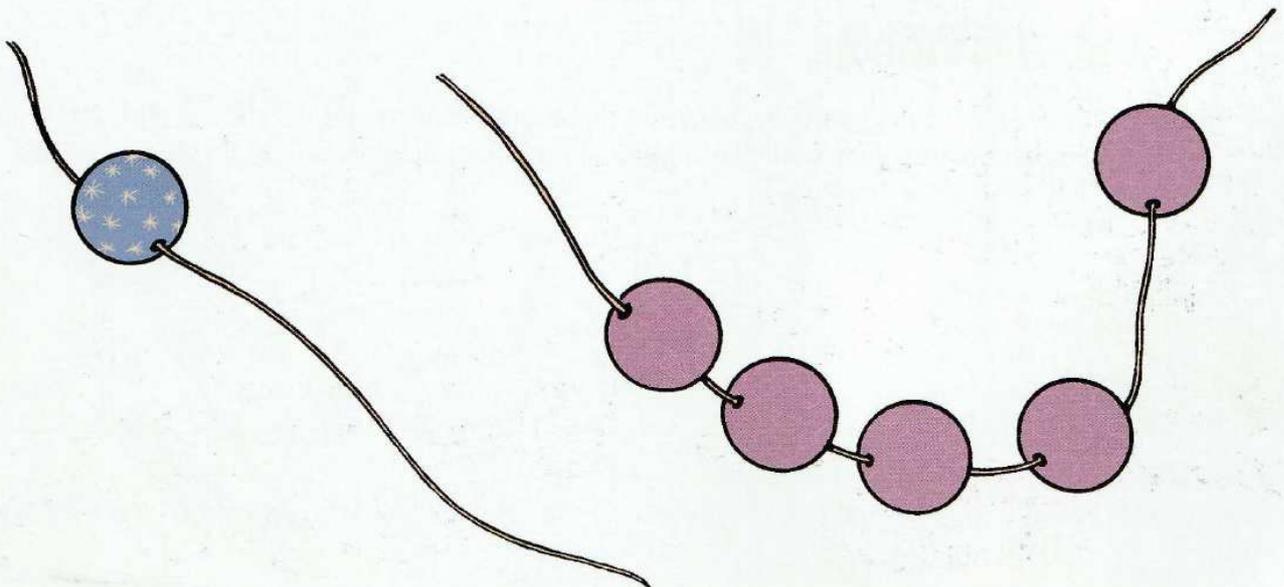
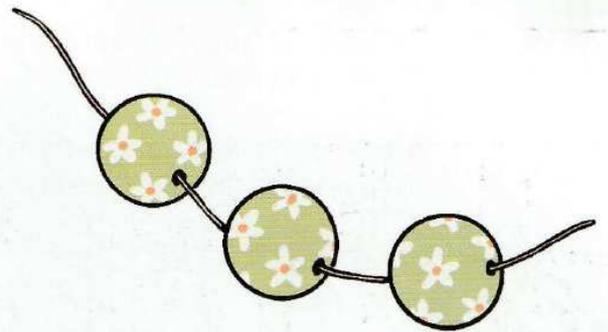
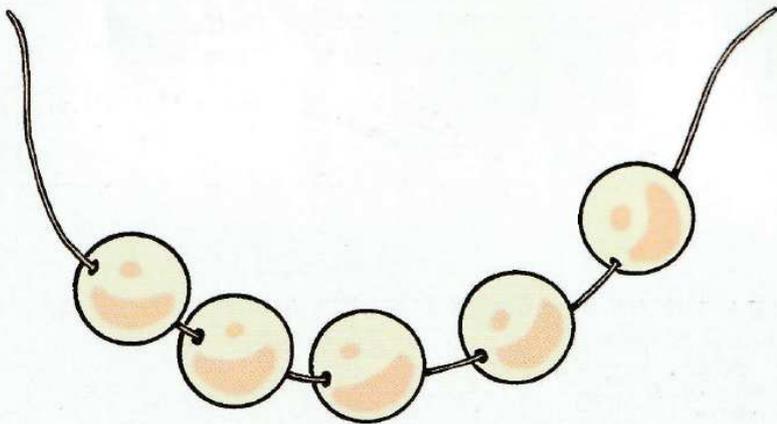
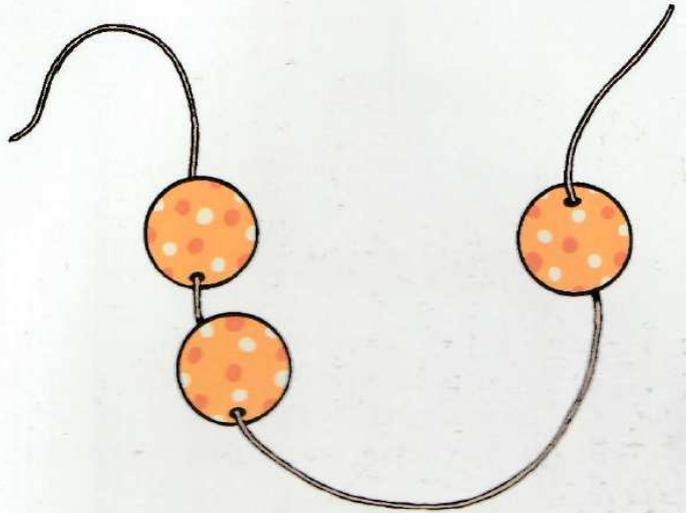
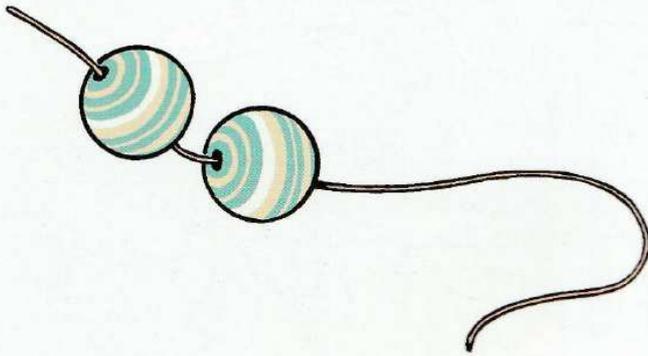




**Relie** chaque dé par un trait aux 2 cartes qui lui correspondent. **Regarde** l'exemple.

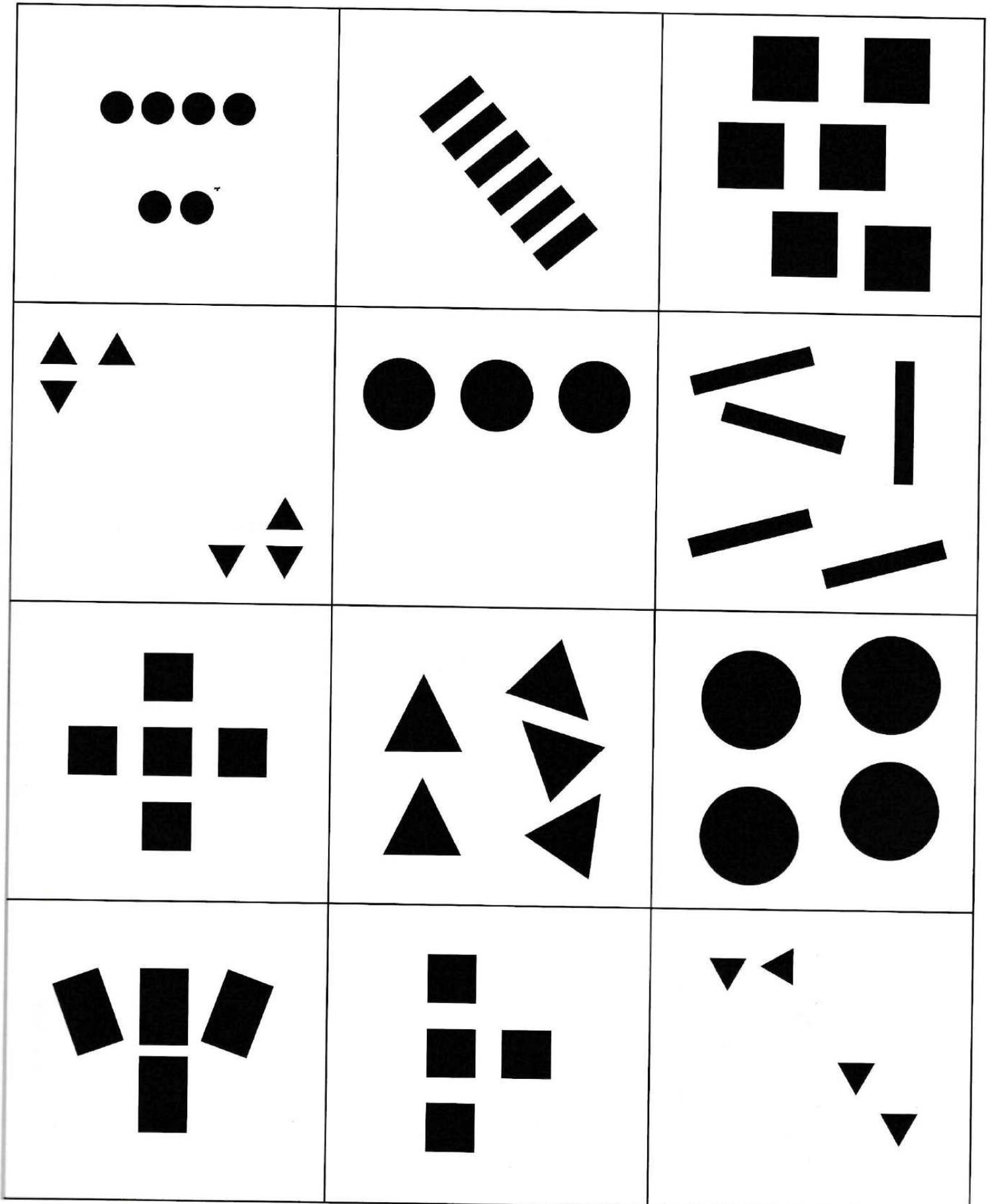
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Tous les colliers doivent avoir 4 perles. **Ajoute** des perles ou **barre** des perles.



La bataille.

Cartes de 4 à 6.



## Jeu n° 1 Le puzzle du cochon

### MATÉRIEL

- Les 6 pièces du puzzle pour chaque joueur et un plan de jeu représentant un cochon
- Un dé traditionnel avec les constellations de 1 à 6.

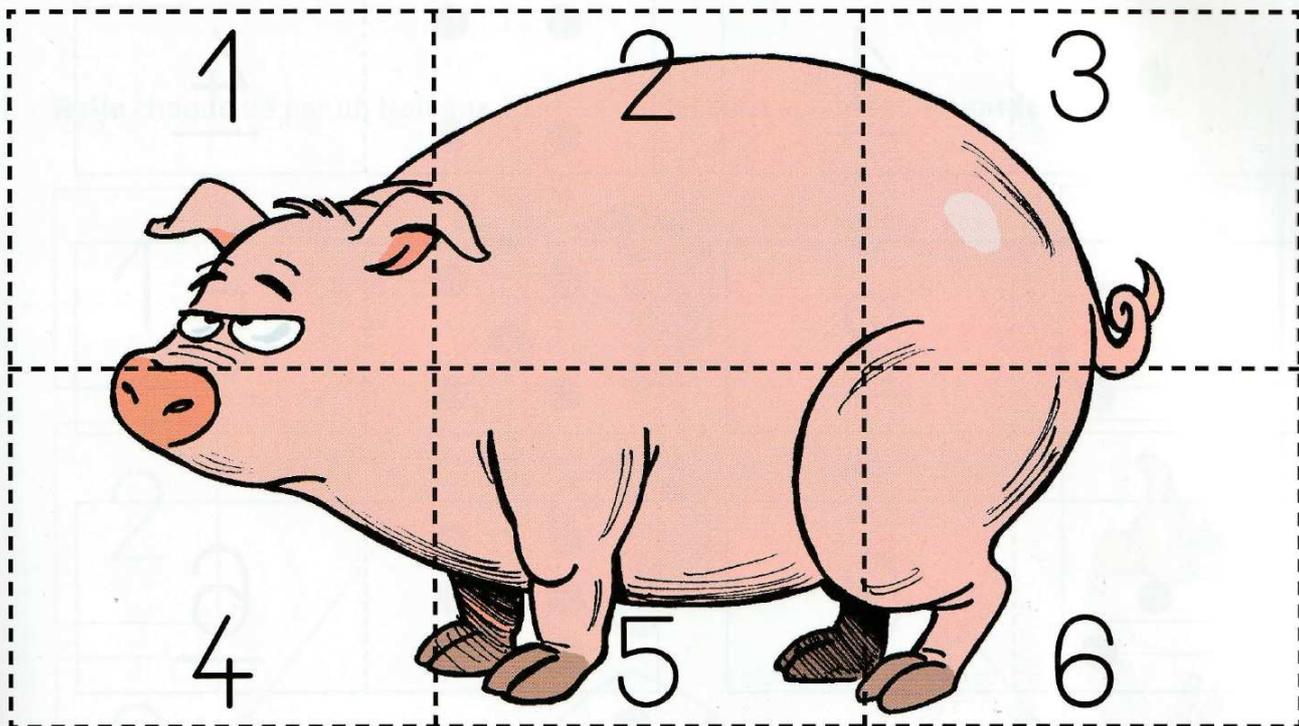
### RÈGLE DU JEU

Il s'agit de reconstituer son cochon.

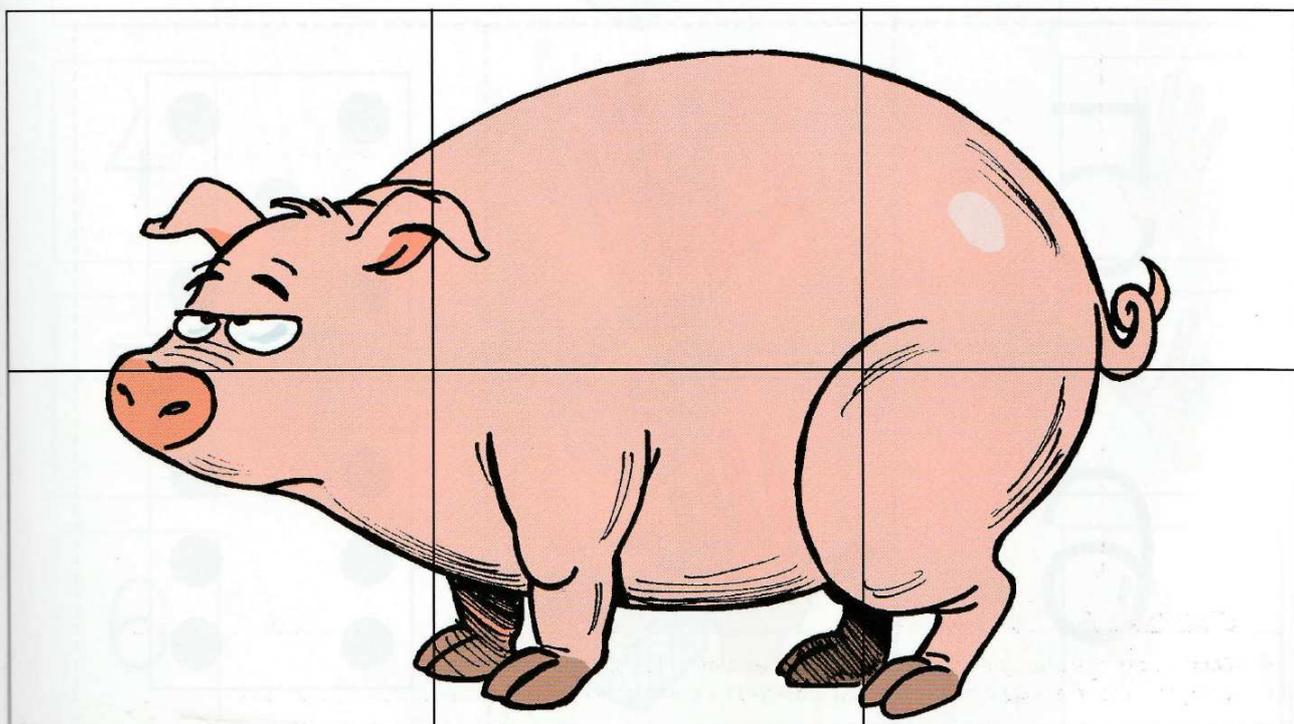
Chaque joueur place son plan de jeu représentant un cochon devant lui.

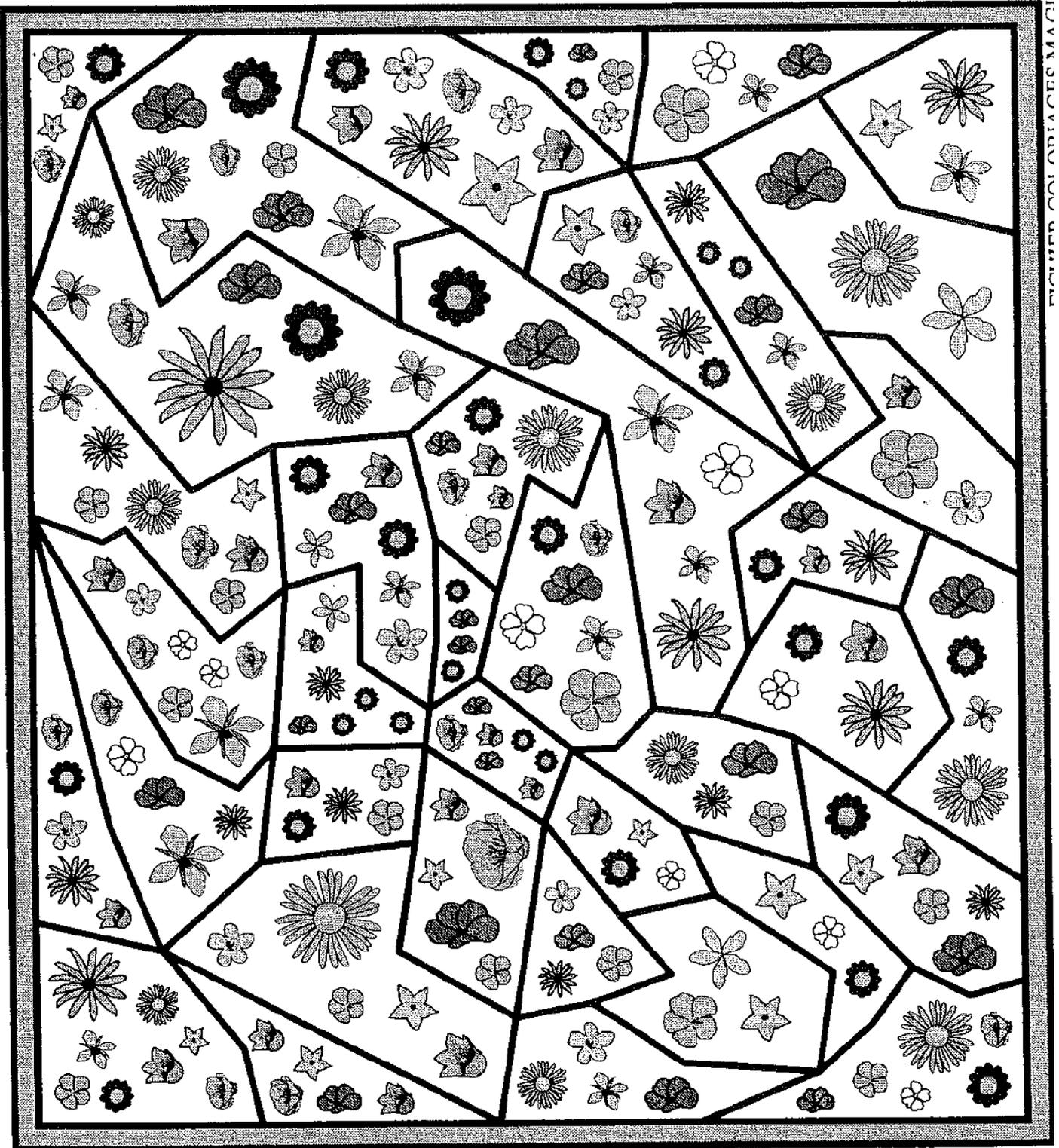
- Lancer le dé, dire sa valeur et prendre la pièce du puzzle qui correspond au nombre indiqué par le dé. Si la pièce est déjà placée sur le puzzle, passer son tour.

Les 6 pièces du puzzle du cochon à découper.



Le plan de jeu.





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

3 rouge

4 marron

5 bleu

6 vert

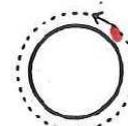
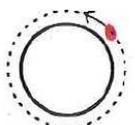
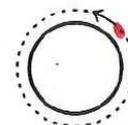
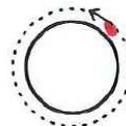
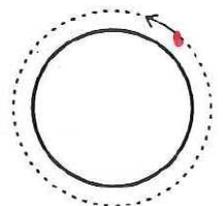
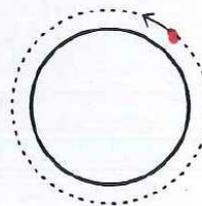
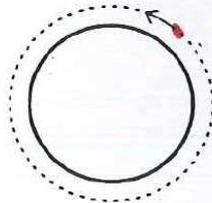
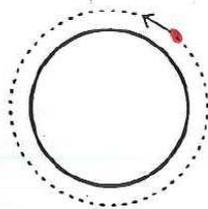
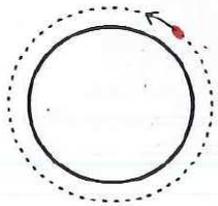
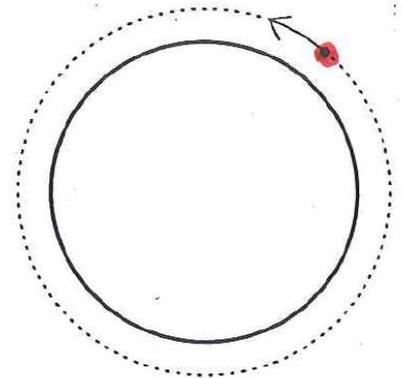
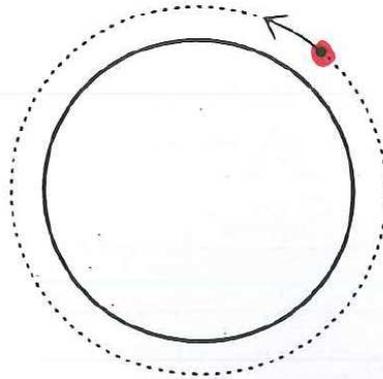
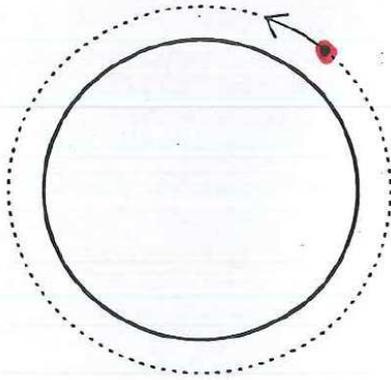
7 orange

8 jaune

# Les ronds

Objectif : Tracer des ronds ( dans le bon sens) .

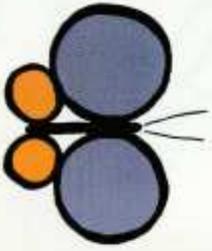
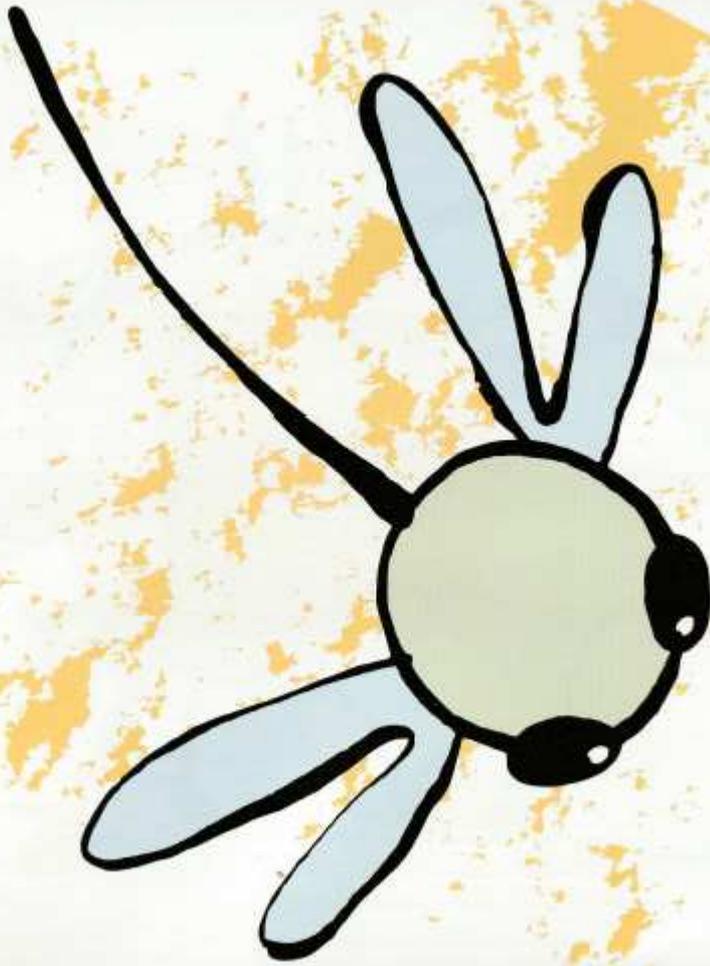
Consigne : Repasse sur les pointillés pour dessiner des ronds. Pars du point.



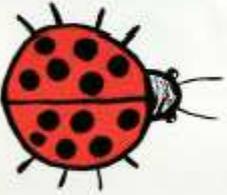
Consigne : Dessine des ronds en partant des points. Change d'outil à chaque ligne (gros feutre, feutre fin, stylo bille, crayon de papier etc...)



C'EST UNE  
LIBELLULE



un papillon



une coccinelle



une araignée

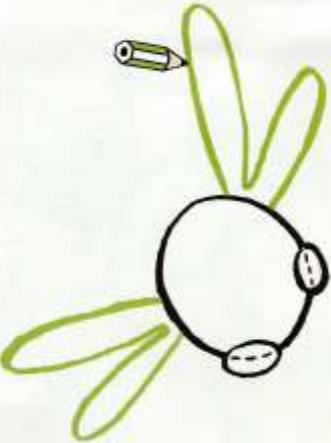
1



2

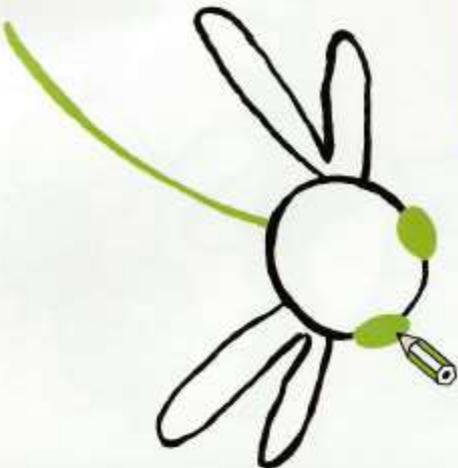


3

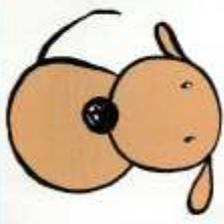
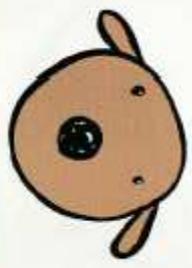
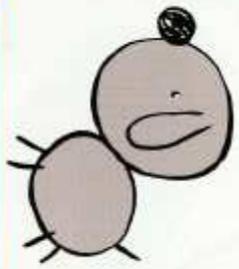
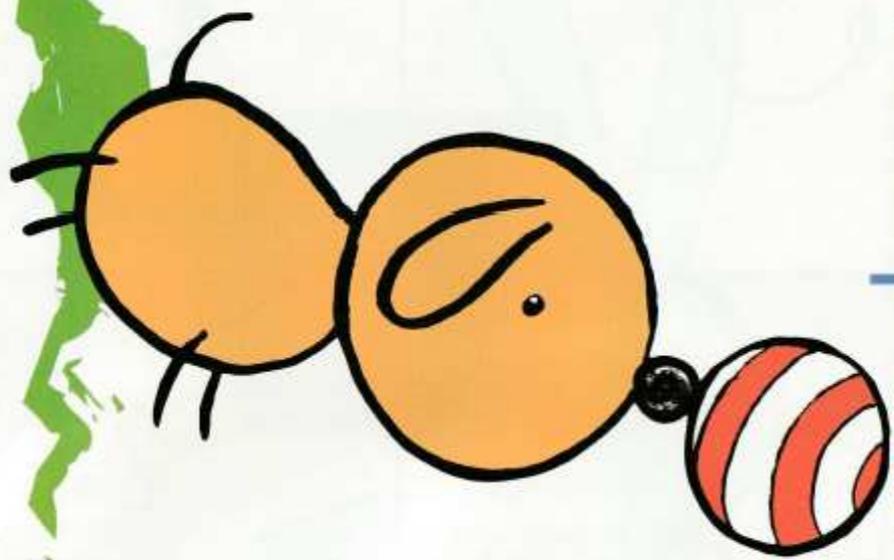


page 20

4



C'EST UN  
PETIT CHIEN

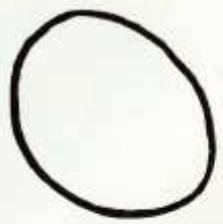


... qui court

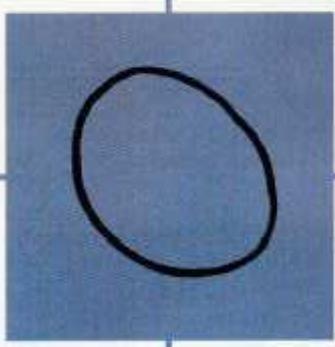
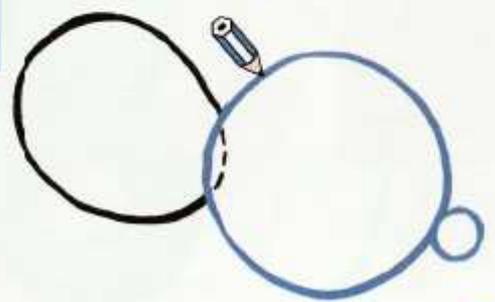
... en portrait

... assis

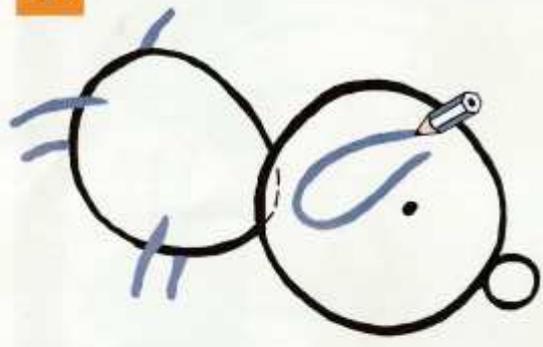
1



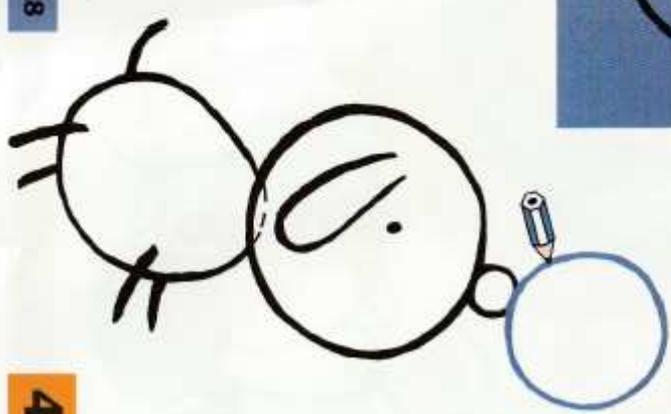
2



3



4

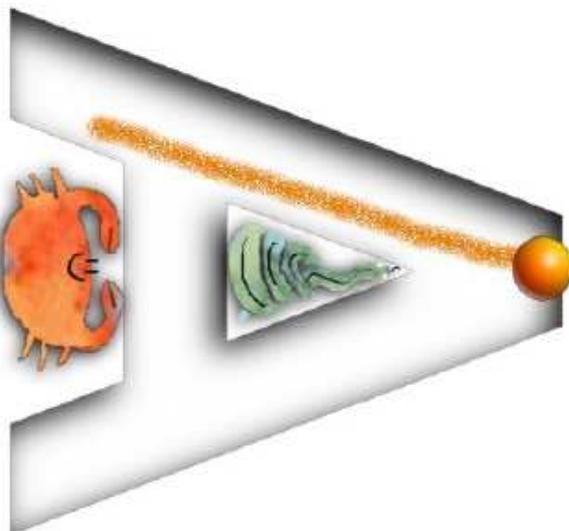


page 18

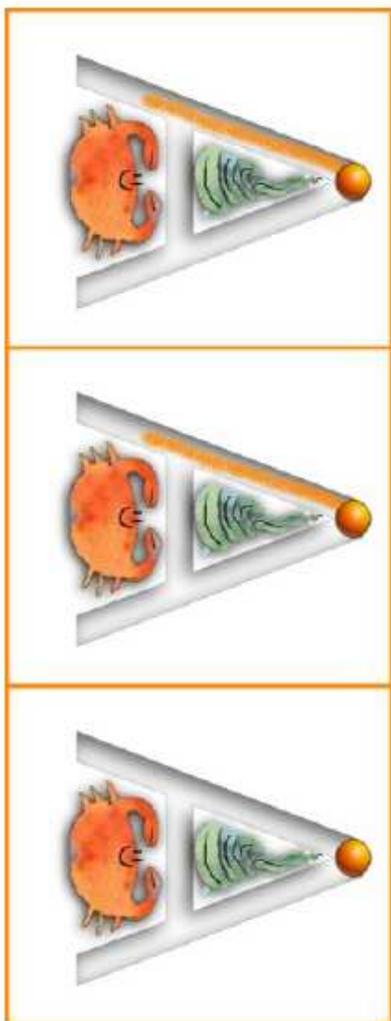
A

a

a



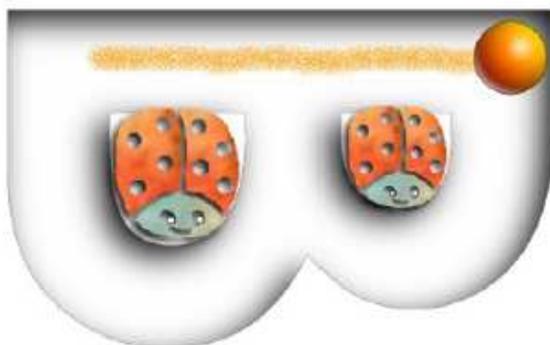
© 2004 C. Lemore - Maternelles.net 



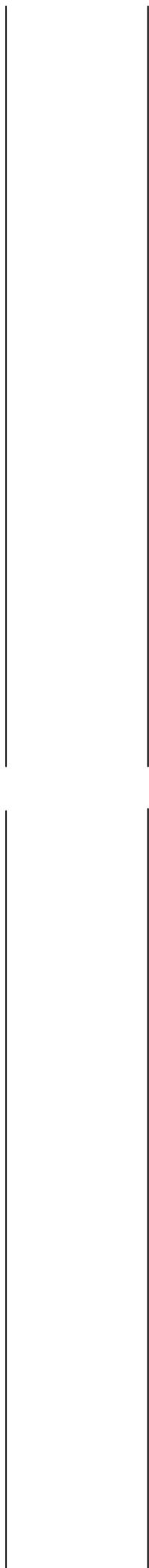
B

b

b



© 2004 C. Lemore - Maternelles.net 





© 2004 C. Lemoine - Maternelles.net 



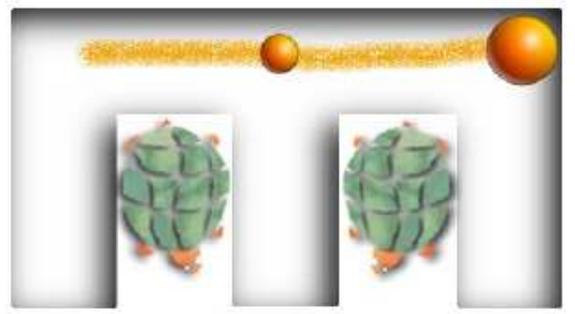
© 2004 C. Lemoine - Maternelles.net 



E

⊖

e



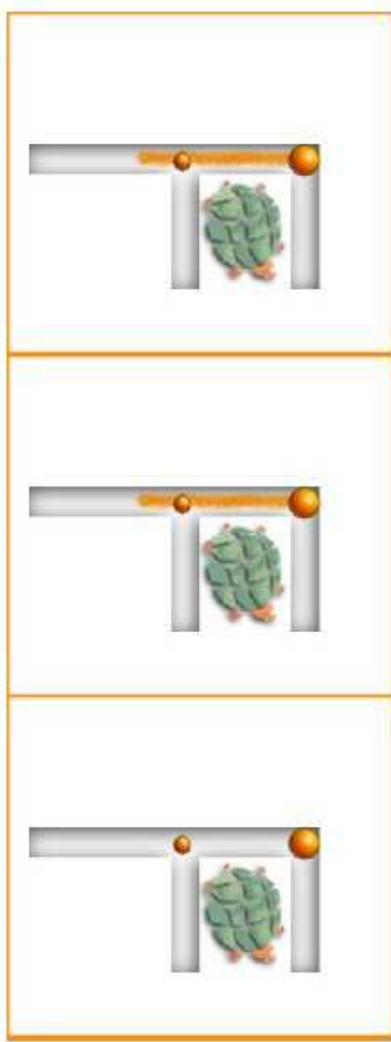
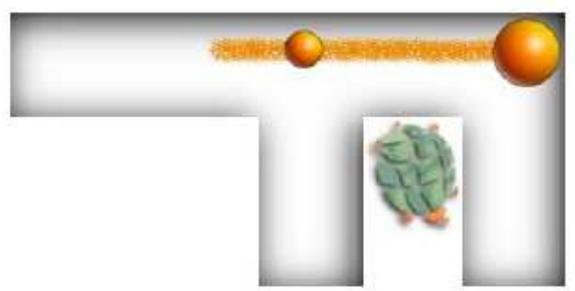
© 2004 C. Lemons - Maternelles.net



F

f

F



© 2004 C. Lemons - Maternelles.net





g

g

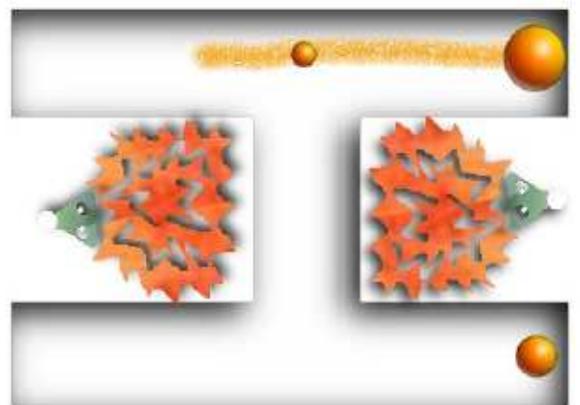


© 2004 C. Lamore - Maternelles.net 

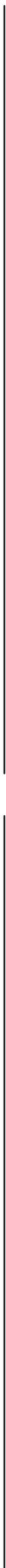


h

h



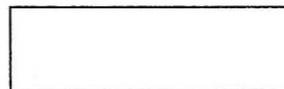
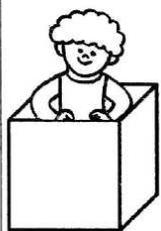
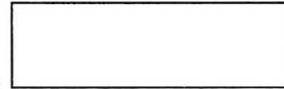
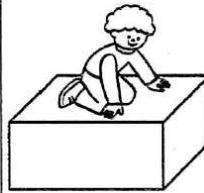
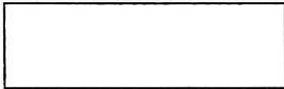
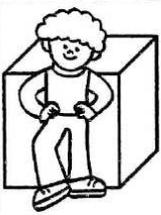
© 2004 C. Lamore - Maternelles.net 

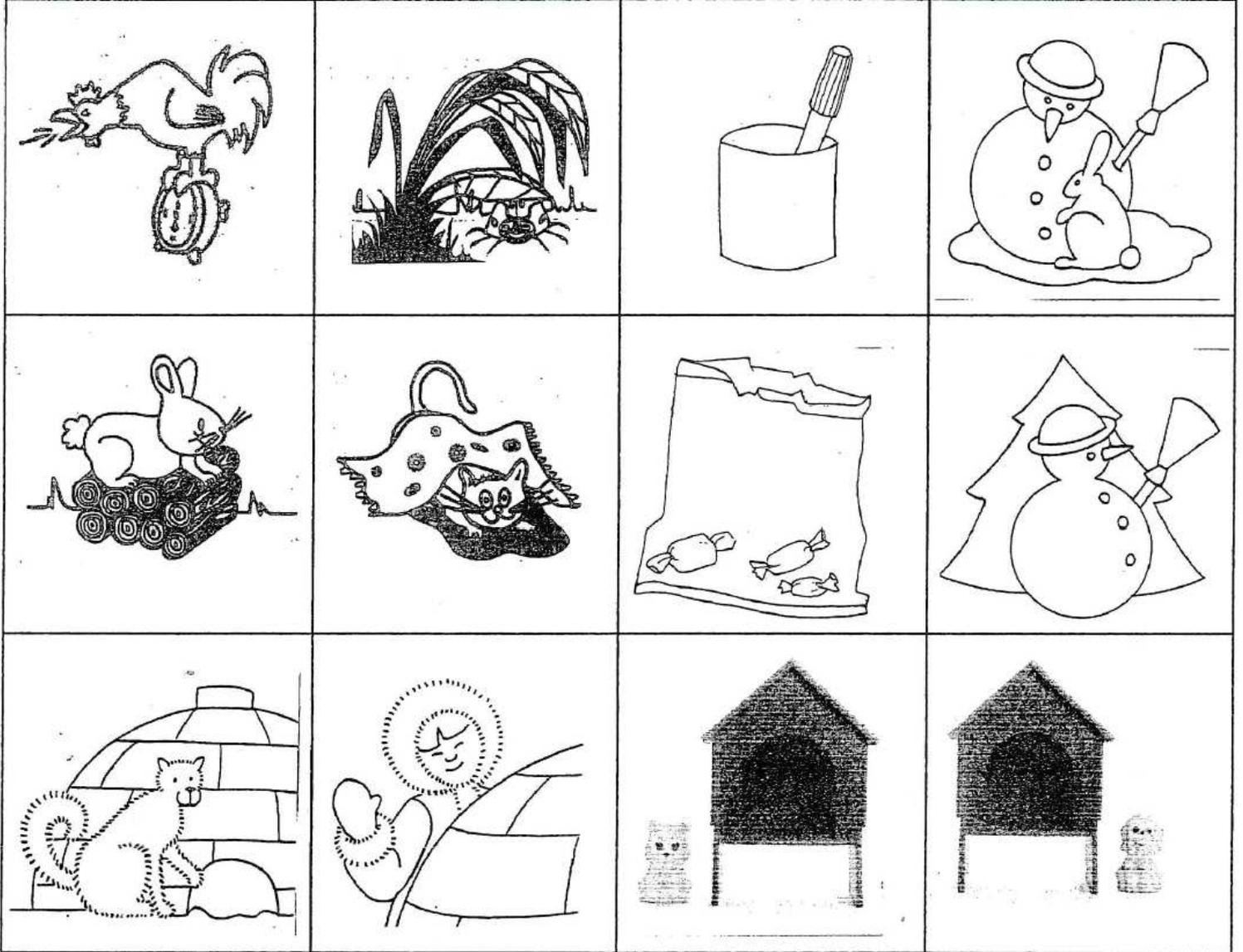


Même activité que la semaine passée, mais avec des images différentes de celles la semaine dernière (images ci-après).

**Objectif** : Comprendre et utiliser les marqueurs spatiaux  
DEVANT / DERRIERE    SUR / SOUS    DANS / A COTE

**Consigne** : Tu découpes puis tu colles chaque image avec le bon référent.

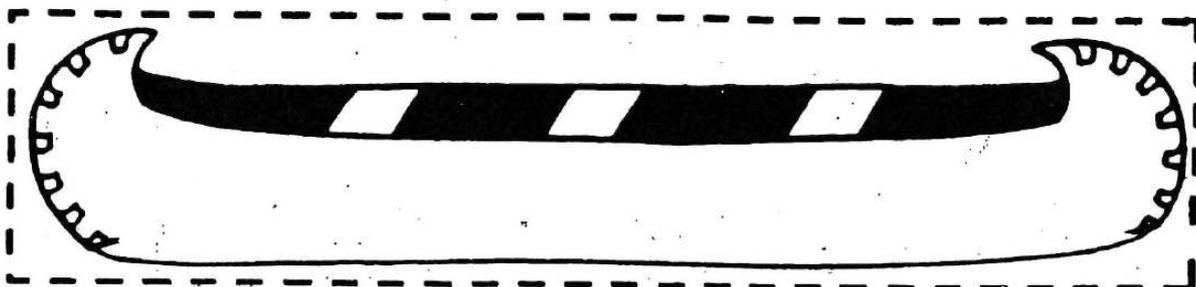
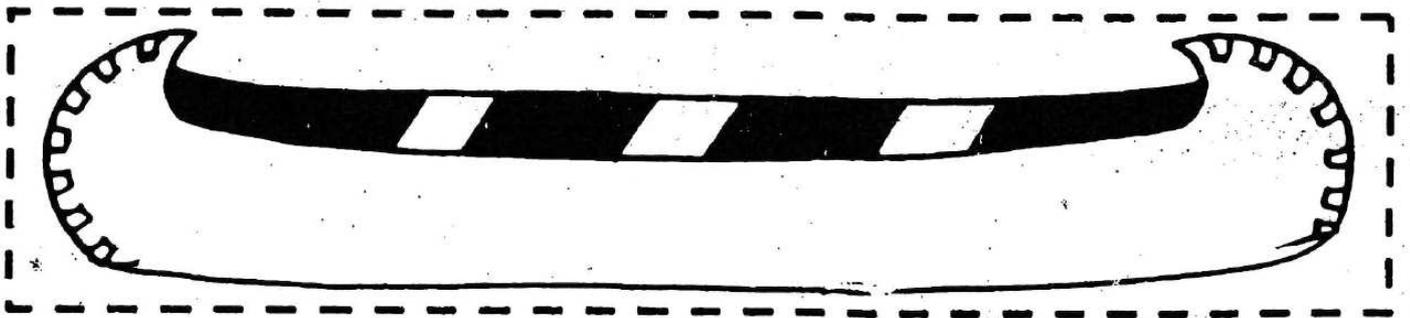
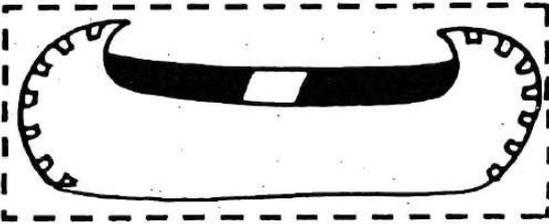
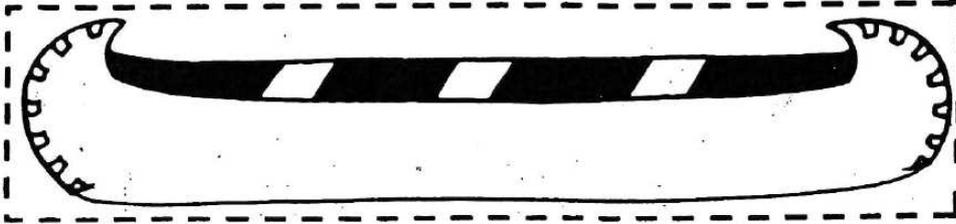
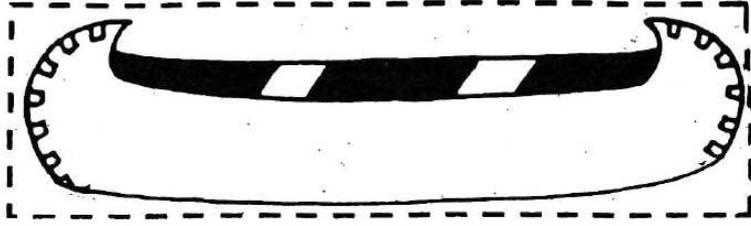




**Consigne** : Découpe les canoës, range-les du plus petit (en haut) au plus grand (en bas) le long du trait noir, puis colle-les sur la feuille.



Découper les canoës le long des pointillés.



## Mon Activité Physique du Jour

# LES DEMENAGEURS « Garçons de café »

**TOUS CYCLES, TOUS AGES !**

### MATERIEL

Une caisse remplie d'objets transportables (environ 30) différents non fragiles, de différentes tailles et poids.

Une caisse vide

Un plateau sans rebords (assiette plastique, morceau de carton rigide...).

### DISPOSITIF

Disposer dans une pièce de votre domicile la caisse remplie d'objets et la caisse vide dans une autre pièce.

Aménager un parcours dans votre appartement avec différentes contraintes : slalomer, enjamber, passer au-dessous de... pour l'aller et un autre itinéraire, sans contraintes, pour le retour.

### BUT DE L'ACTIVITE

Déplacer tous les objets d'une caisse à l'autre, à l'aide du plateau, en empruntant le parcours défini, sans les faire tomber.

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de pouvoir ne pas faire tomber l'objet. Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.

### FORMES DE JEU

Vous pouvez jouer seul en réalisant le meilleur score c'est-à-dire comptabiliser le nombre d'objets transportés sans chute mais vous pouvez aussi jouer à deux en alternant le transport des objets Le jeu peut alors être une coopération - tous les objets transportés sont déposés dans une même caisse, ou une opposition – une caisse pour chacun est alors nécessaire pour le dépôt de ses objets.

Vous pouvez même en famille jouer en équipe !