

QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE PS ?

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

APPRENTISSAGES		
Liste d'activités semaine 3 : 9 nouvelles activités proposées + rituels		
LANGAGE	Comptines et chanson pour se laver les mains (à imprimer et à coller dans le cahier de vie)	Aussi souvent que votre enfant le souhaite / envoi par email
	Rituel de langage : La valise du Loup	1 fiche explicative (p3) / aussi souvent que votre enfant le souhaite
MATHEMATIQUES	Rituel en mathématiques : La boîte	1 fiche explicative (p3) / aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Constituer des collections de 1 à 3 éléments : Pâte à modeler (même activité que la semaine passée).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de plateau « La course des grenouilles » (même activité que la semaine passée).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Jeu de cartes pour aller chercher des collections (même activité que la semaine passée).	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	Réaliser des quantités identiques : le panier d'automne. (à imprimer)	1 fiche d'activité à imprimer (p4)
GRAPHISME	Pochettes velléda pour s'entraîner à tracer des lignes verticales et horizontales en respectant le sens du tracé : (même activité que la semaine passée).	2 fiches velléda pour l'instant Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	J'apprends à dessiner avec des ronds : le cochon	Fiche explicative. (p5)
ECRITURE	Ecrire plusieurs lettres de son prénom avec de la pâte à modeler. (même matériel que la semaine passée). 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.	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
ESPACE	Jeu de repérage spatial complet (PS + MS) (même activité que la semaine passée). Ne travailler pour l'instant qu'avec les notions SUR et SOUS	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	SUR et SOUS	1 fiche d'activité à imprimer (p6)
	Coloriage codé de repérage spatial	1 fiche d'activité à imprimer (p7)
FORMES ET GRANDEURS	Ranger les canoës en respectant l'ordre PETIT-MOYEN-GRAND. Possibilité de faire cette activité directement avec des crayons de couleurs de différentes tailles (comme en classe ☺)	1 fiche d'activité à imprimer (p8)
MOTRICITE FINE	Activités progressives de pâte à modeler : une fiche d'activités par semaine.	Aussi souvent que votre enfant le souhaite (p9)
MOTRICITE	Le jeu des déménageurs	1 fiche explicative (p10)
	Le jeu du miroir	1 fiche explicative (p3)

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 :**

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 simultané avec leur enfant et une comptine.
<https://www.youtube.com/channel/UCIcjtUNnZiULzmhyis-BBtA>
- *Les aventures de Tintin en podcast* :
https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/les-aventures-de-tintin-quatre-albums-a-ecouter?fbclid=IwAR1ZgZD8Jx8Q6I675gP3gOkxP79LdlwAPX_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=IwAR0Cgocno7gAAjsjx14gazmXoyE7yzAeP1VsEud-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
→ http://www.maitresseuh.fr/ou-trouver-des-livres-pour-enfants-en-ligne-et-gratuits-a183811734?fbclid=IwAR2Vqsd_0oHOG5Hn2dwLXRxlqUIUTHxRRnzAUmDuJMN7QjI75HziaAtO8QI
- *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
- *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-UlcdHYnj56uSNPTaeu49eiwEa03NdqoE

⇒ **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

Le jeu du miroir (2)

- Développer l'attention et l'observation.
- Appairer des gestes. Faire « pareil que ».

Dans les jeux proposés l'objectif n'est pas de travailler la latéralité. Les élèves peuvent donc choisir la main qu'ils veulent pour reproduire le geste de l'enseignant.

- Reproduire les mêmes gestes que l'enseignant : lever une main en l'air et mettre l'autre devant sa bouche, cacher une main derrière le dos et l'autre sur le ventre, lever un pied et une main.



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^{ème} 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^{ème} objet. Etc...

La boîte

- Mémoriser les collections-témoins de doigts de 1 à 3.

L'enseignant sort des objets d'une boîte et demande aux élèves de compter en même temps.

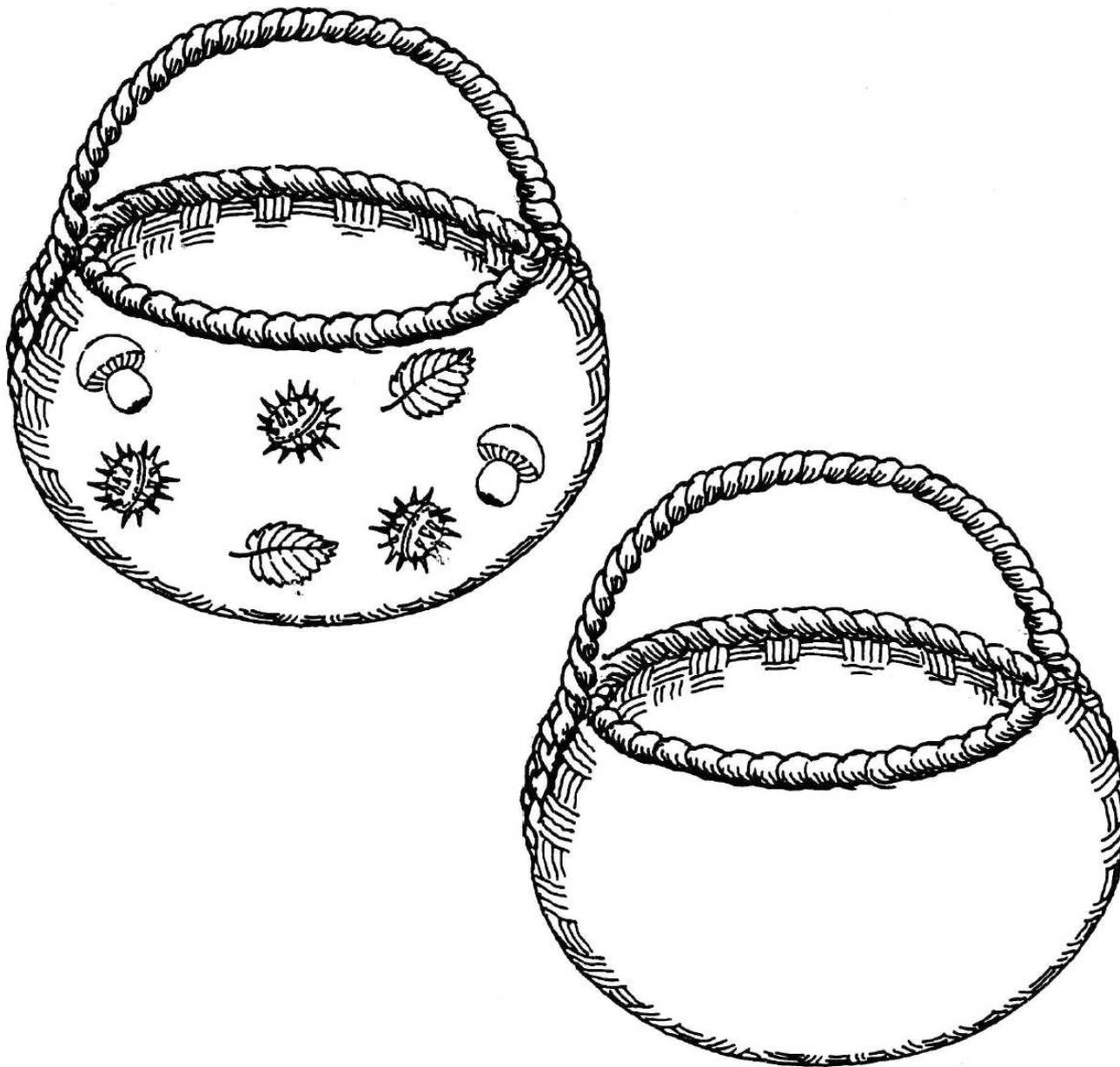
- Montrer avec ses doigts la quantité d'objets sortis. Décomposer les nombres pendant le comptage et montrer en même temps la collection de doigts qui augmente.

→ Choisir une collection de 3 objets (différente chaque jour pour motiver les enfants : légos, voitures, crayons, perles...). Sortir 1, ou 2 ou 3 objets de la boîte et montrer la quantité sur ses doigts (parent et enfant). Pour cela, compter en même temps que l'on sort un objet de la boîte.

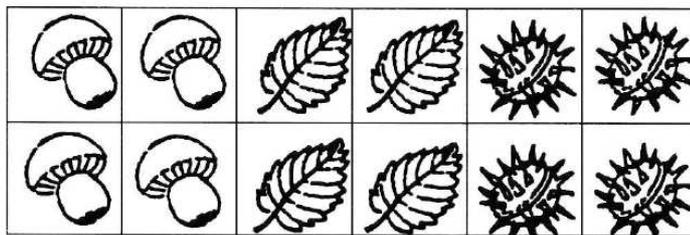
exemple : il y a 3 voitures dans la boîte : « une voiture » → montrer le pouce « et encore une voiture » → lever l'index « ça fait deux voitures » « et encore une voiture » → lever le majeur « ça fait trois voitures ».

→ Faire ce petit rituel plusieurs fois, en variant la quantité d'objets dans la boîte.

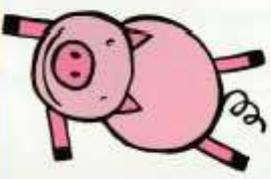
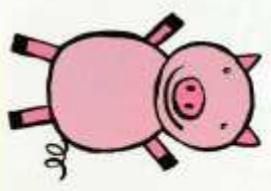
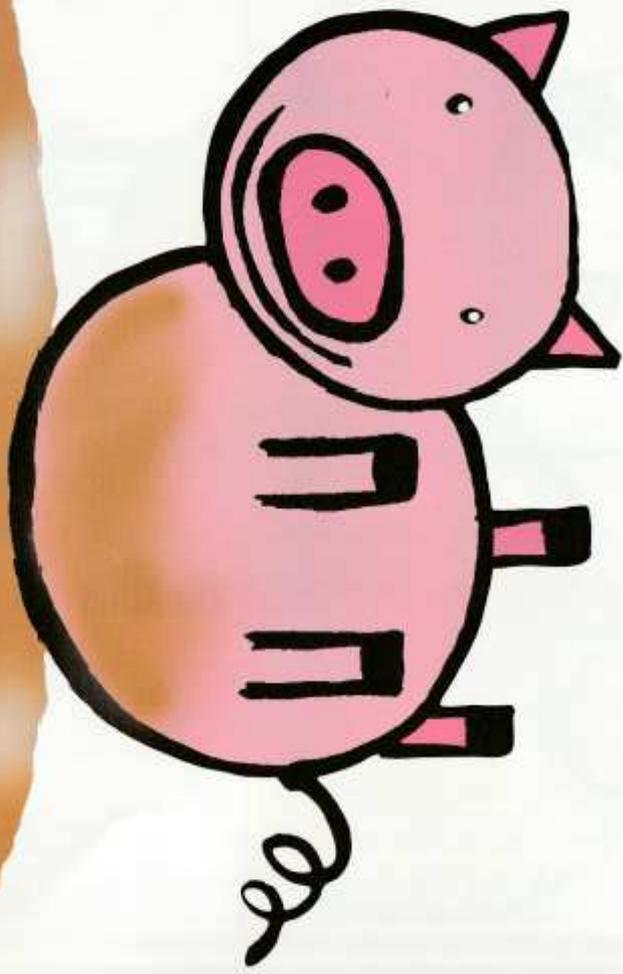
Remplis le panier vide comme le panier plein en découpant et collant les bonnes vignettes.



Vignettes à découper



C'EST UN
COCHON

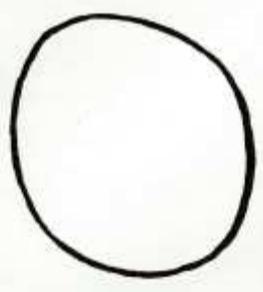


... content

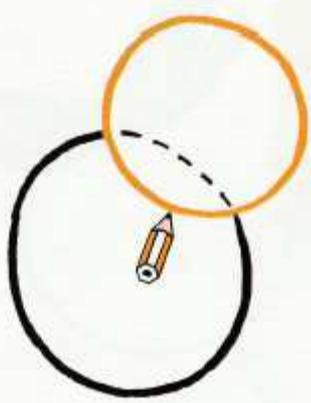
... acrobate

... attentif

1



2



3



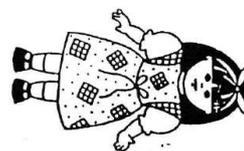
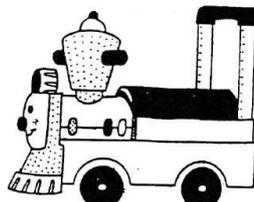
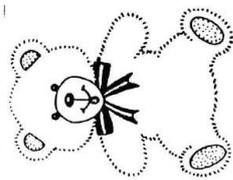
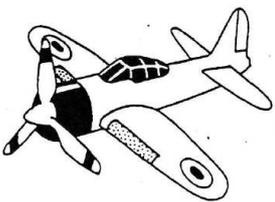
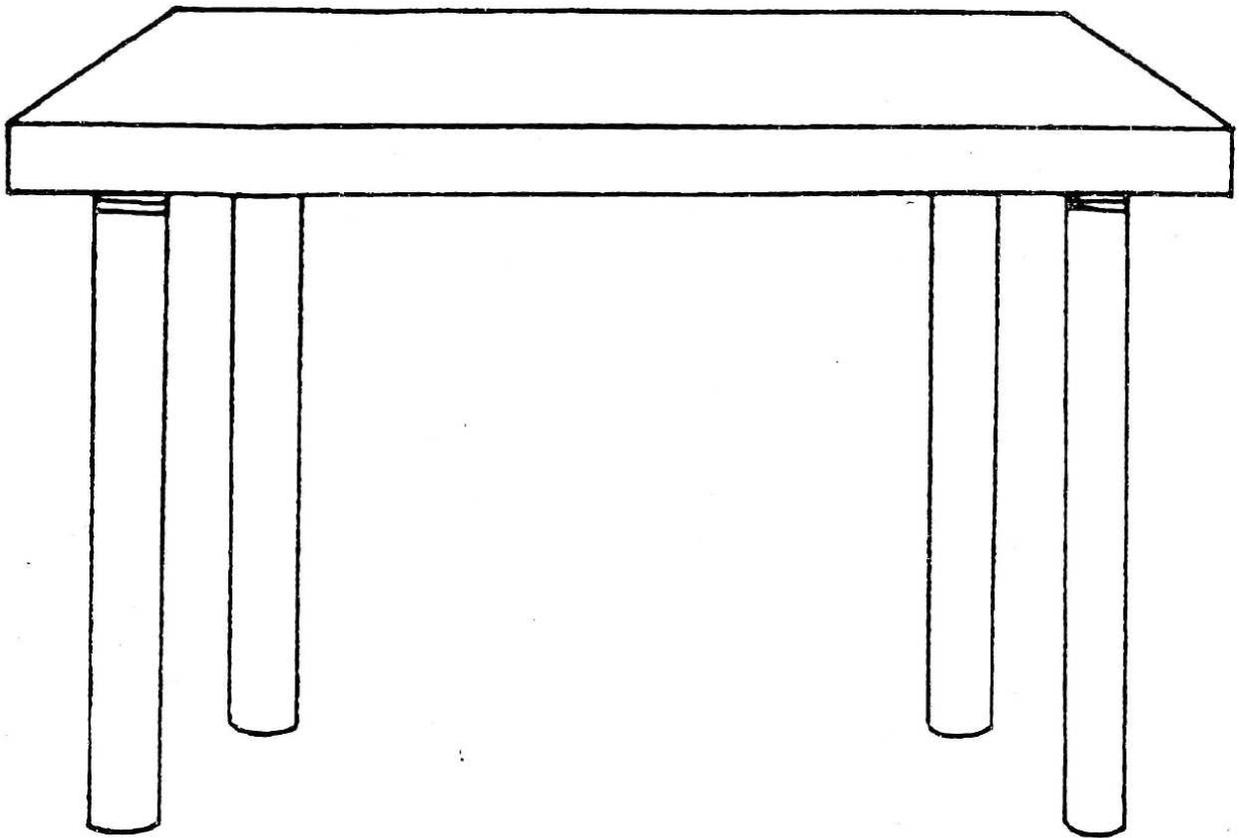
page 24

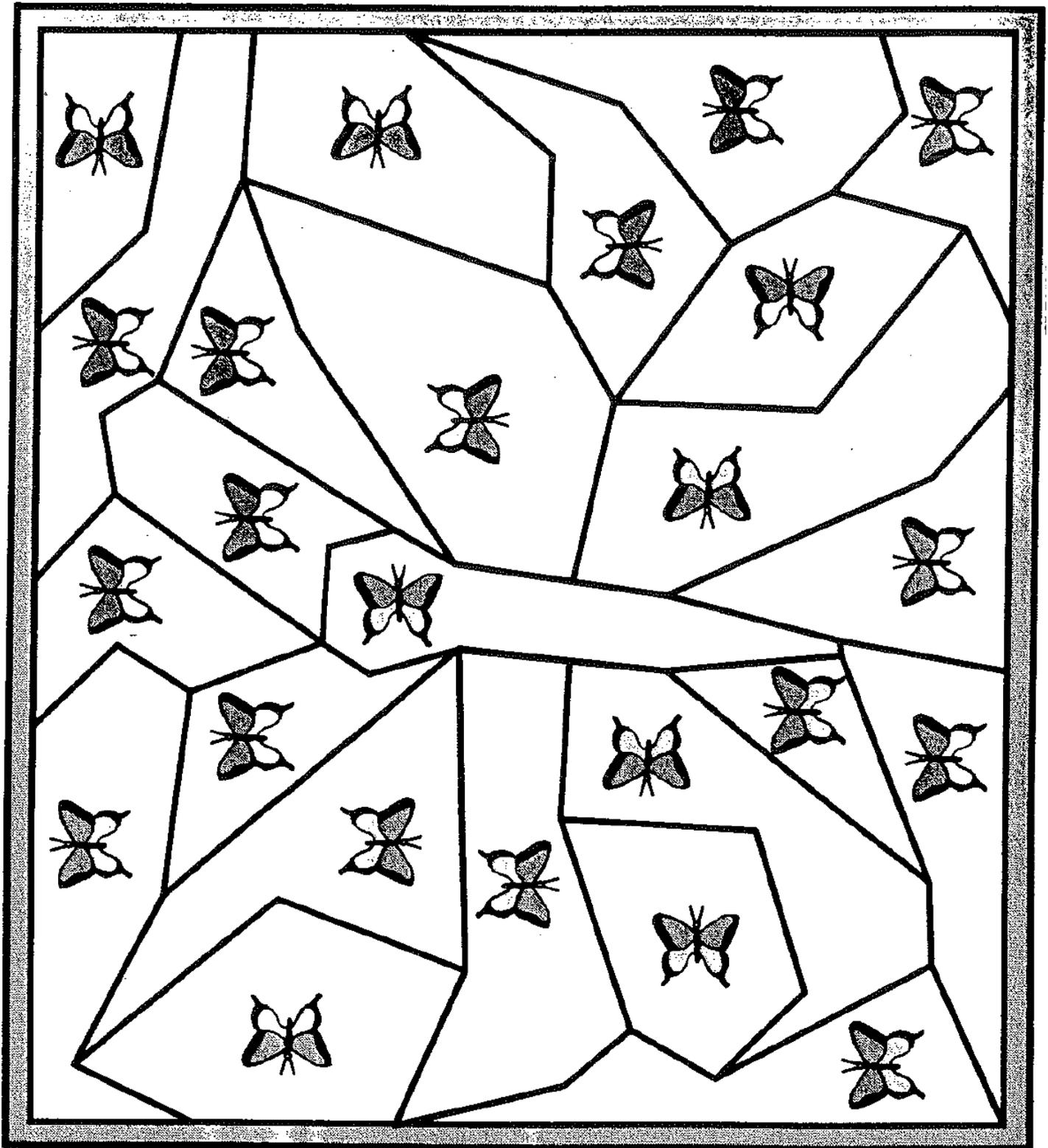
4



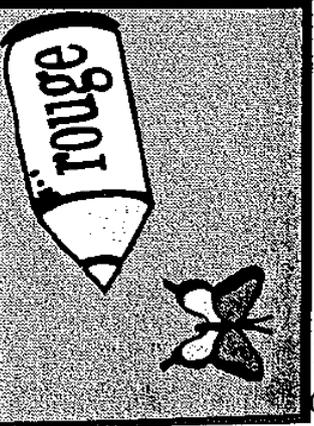
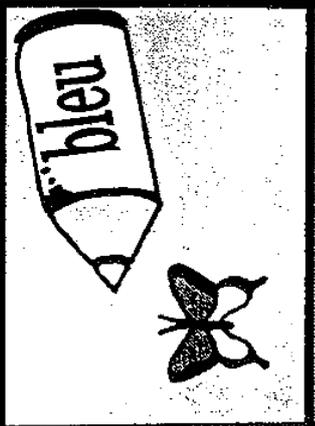
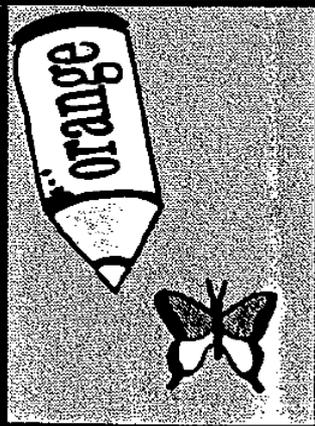
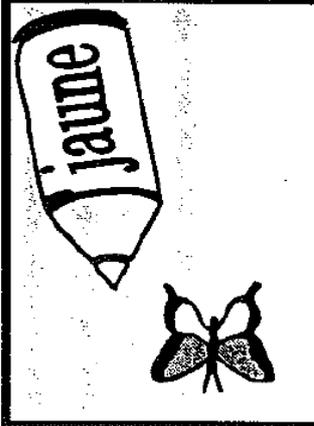
Consigne : Découpe puis colle les 4 images selon les consignes suivantes.

- Colle l'avion sur la table.
- Colle l'ours sous la table.
- Colle la locomotive sous la table.
- Colle la poupée sur la table.

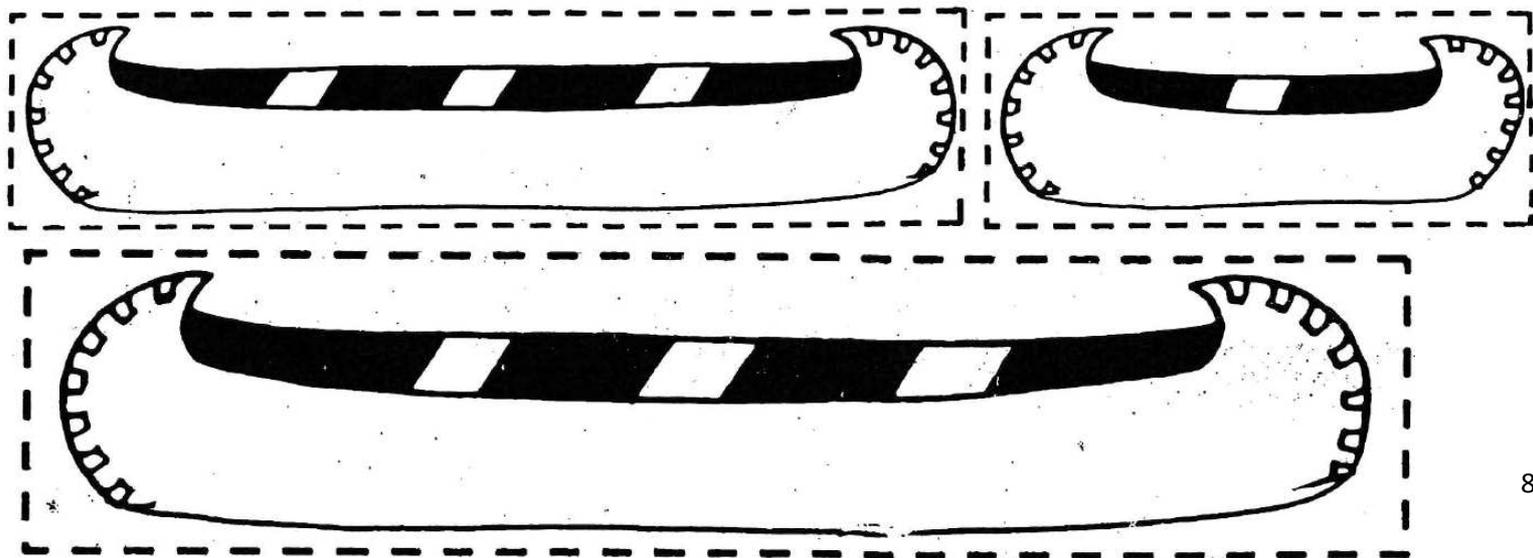




Dans quelle direction vole chaque papillon ?



Consigne : Découpe les canoës, range-les en respectant l'ordre
PETIT – MOYEN – GRAND (de haut en bas), puis colle-les sur la feuille.



FAIS DES TROUS DANS TA BOULE (avec
ou sans objets).



APLATTIS UNE BOULE AVEC LE ROULEAU.



DÉCOUPE DES PETITS BOUTS AVEC LES
CISEAUX.



RÉALISE DES EMPREINTES AVEC UNE
FOURCHETTE.



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 !