

Ma semaine d'activités (Petite et moyenne section) :



Vous trouverez ici une proposition de programme d'activités pour votre enfant pour 4 jours. Vous pouvez bien sûr aménager ce programme selon vos envies, en inversant les activités par exemple. Les niveaux PS et MS sont donnés à titre indicatif mais peuvent être adaptés aux besoins ou aux envies de votre enfant.

Chaque journée sera partagée entre plusieurs activités:

Activités rituelles
Activité motrice
Activité numération
Activité langage oral/Ecrit
Activités artistiques ou Activités « Explorer le monde »
Activités physiques et sportives

Vous trouverez dans les annexes, les documents supports pour les activités proposées.

Vous n'avez pas besoin d'imprimer ces documents, tout est prévu pour que votre enfant puisse travailler sans support papier : les images, illustrations peuvent être montrées directement sur votre téléphone, tablette ou ordinateur.

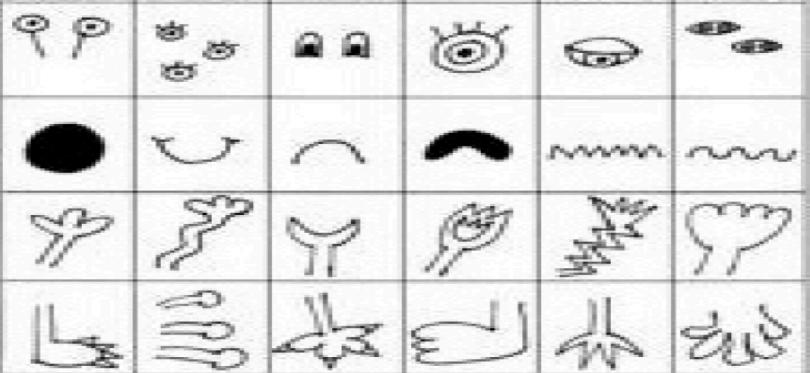
JOUR 1

Activités rituelles (5 minutes)		
La comptine numérique	Réciter la comptine numérique (noter chaque jour le dernier chiffre ou nombre prononcé)	
Jouer avec les prénoms	<u>PS :</u> Jouer avec son prénom ou celui des membres de la famille en prolongeant la dernière syllabe. Exemple : Sashaaaaaaaaaaa, Elizzzzzzzzzzzzz, Abdellllllllllll...	<u>MS</u> Ne dire que la 1ère syllabe de son prénom et de celui des membres de la famille : ex : Thomas : Tho Lilou : Li / Naomie : Na / Logan : Lo ; Louméa : Lou...
Jeux de couleurs, de formes	<u>PS :</u> Chercher et rassembler des objets d'une même couleur	<u>MS</u> Chercher et rassembler des objets d'une même forme

Activité motrice (5-10 minutes)		
Enfiler 	PS Enfiler des objets autour d'un support fixe : des rouleaux de papier toilettes autour d'un manche à balai, des pâtes ou des perles autour d'un cure dent...	MS Enfiler des perles ou des pâtes creuses autour d'un fil.
Activités numération (10-15 minutes)		
Jeux de société 	PS et MS Faire une partie de jeu de société (voir annexe ci-dessous : « Jeux de société à fabriquer à la maison »). Le jeu choisi pourra être pratiqué tout au long de la semaine. Remarque : Il est préférable que l'adulte ait construit au préalable le jeu de société, pour une mise en activité rapide. Les consignes sont à expliciter clairement et à faire reformuler par l'enfant.	
Activités langagières et artistiques		
Temps 1 : Découverte de la comptine 	PS et MS Vous allez travailler avec votre enfant autour d'un extrait de l'album « De l'Art ou du cochon ? », de André Guerif et Edouard Manceau, (éditions Milan). Pour préparer la lecture du texte, faire la petite comptine avec votre enfant : la barbichette « Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le 1 ^{er} (de nous 2) qui rira aura une tapette ». lien youtube : https://www.youtube.com/watch?v=S4aBiY3Ir3Y Cette comptine sera présente dans notre histoire. Bien faire comprendre à votre enfant qu'il ne faut pas rire sinon il se prendra une petite « tapette » gentille (par exemple en tapotant tout doucement sur la tête).	
Temps 2 : Ecoute du texte 	PS et MS Le principe du livre est simple : Page de gauche un court texte, page de droite des illustrations correspondantes au texte. La page de droite présente une œuvre d'art qui correspond au texte. Le projet sera pour chaque élève de choisir une œuvre d'art et d'inventer un petit texte comme dans le livre. Il sera construit au fur et à mesure. Dans un premier temps, lire à votre enfant le texte « Le 1 ^{er} qui rira » (annexe 1). <u>Remarque :</u> Pour faciliter la compréhension, prendre une voix féminine pour le personnage qui intervient en premier et une voix masculine pour le second	

Temps 3 : Découverte de l'illustration 	PS et MS Présentez l'illustration (annexe 2) à l'enfant et lui faire commenter l'œuvre : Que vois-tu, (le dé, le tennis, la marelle, la trompette)
Temps 4 : Commentez une œuvre 	PS et MS Montrez à votre enfant le tableau de Piero DELLA FRANCESCA, <i>Portraits de Battista Sforza et Frederico da Montefeltro</i> (1472) (Annexe 3). <ul style="list-style-type: none"> - Demandez à votre enfant de décrire les 2 visages : Que voit-on comme partie de visage (nommer toutes les parties du visage) ? Comment sont habillés les 2 personnages ? Ont-ils l'air heureux, tristes, apeurés ? A ton avis, pourquoi font-ils cette tête ? - Activité bonus : demander à votre enfant de faire sa plus belle grimace pour tenter de faire sourire ces 2 personnages
Activités physiques	
PS et MS Jeu du cache cache doudou : Vous pourrez jouer à ce jeu tout au long de la semaine en prenant soin de varier les types de défi. Votre enfant va devoir retrouver son doudou/jouet caché par vos soins dans la maison. Pour le retrouver vous allez lui donner des indications et lui faire réaliser de petits défis : Pour avoir un indice, votre enfant va devoir (à choisir) : <ul style="list-style-type: none"> - sauter 10 fois à pieds joints sur place - faire x fois le tour de la table en courant - faire x fois le tour de la table à cloche-pieds - faire x fois le tour de la table en pas chassés - faire x fois le tour de la table en montant les genoux le plus haut possible - se rendre d'un point A à un point B à quatre pattes - se rendre d'un point A à un point B en rampant - danser le temps d'une courte musique - autres idées que vous pouvez avoir A chaque défi réussi, vous donnez un indice à votre enfant (ex le doudou est caché dans la pièce où je fais à manger, le doudou est entre tel meuble et tel meuble, le doudou est au-dessus/en dessous/entre tel objet etc) Le jeu s'arrête lorsque le doudou est retrouvé. Vous pouvez inverser les rôles : c'est votre enfant qui cache le doudou et il doit vous aiguiller par des indices comme ceux que vous lui avez donnés	

JOUR 2

Activités rituelles (5 minutes)		
Comptine «La barbichette»	Réciter la comptine « la barbichette », découverte la veille.	
Jouer avec les prénoms	<p>PS : Jouer avec son prénom ou celui des membres de la famille ou le nom d'objets, en prolongeant la dernière syllabe. Exemple : Sashaaaaaaa, Elizzzzzzzzzzz, Abdellllllllllll...</p>	<p>MS Ne dire que la 1ère syllabe de son prénom et de celui des membres de la famille ou le nom d'objets : ex : Thomas : Tho Lilou : Li / Naomie : Na / Logan : Lo ; Louméa : Lou...</p>
Jeux de couleurs, de formes	<p>PS : Réaliser différents tas d'objets de la même couleur</p>	<p>MS Réaliser différents tas d'objets de la même forme</p>
Activité motrice		
Attraper 	<p>PS et MS Utiliser des pinces (à épiler, à cornichons, à thé etc) pour attraper de petits objets, utiliser ces pinces pour mettre des pâtes, pois chiches ou haricots secs dans des bacs à glaçons.</p>	
Activité numération		
Jeu du monstre : Préparation Au préalable, préparation du matériel par l'adulte	<p>Préparation du matériel : Pour les PS : 2 dés avec les constellations de 1 à 3 Pour les MS : 2 dés avec les constellations de 1 à 6 <u>Astuce :</u> Si vous n'avez pas de dé, vous pouvez glisser de petits morceaux de papier avec annotés dans un gant de toilette. Préparez des petits papiers sur lesquels vous dessinerez différentes parties du corps : 1 papier avec 1 oeil, 1 avec 1 bouche, 1 avec 1 bras, 1 avec 1 jambe, 1 avec une antenne/corne ou tentacule . Pour ces parties du corps, vous pouvez vous inspirer de ces dessins (ne choisir qu'un oeil, qu'une bouche etc, ce sera à votre enfant de dessiner la partie du corps comme il le souhaite)</p> 	

Jeu du monstre : Je dessine mon monstre 	<p>But du jeu : dessiner son monstre.</p> <p>Il faut lancer les dés et choisir un papier élément du corps. L'enfant doit alors dessiner sur le corps la partie du corps choisie autant de fois que l'indiquent les 2 dés.</p> <p><u>Exemple:</u> j'ai tiré le papier « œil », je lance les dés : j'ai fait 3 et 2 ; je dois donc dessiner sur mon monstre 5 yeux.</p> <p>Le jeu s'arrête lorsqu'on a dessiné toutes les parties du corps ;</p> <p><u>Variables:</u> Vous pouvez varier les supports ou les outils selon les envies de votre enfant</p>

Activités langagières	
Choisir et commenter une oeuvre	<p>PS et MS</p> <p>Présenter aux enfants les œuvres d'art du catalogue (annexe 4) et lui proposer de les regarder attentivement.</p> <p>Demander à l'enfant d'en choisir une et lui demander de commenter son œuvre via les questions suivantes en prenant soin de noter les réponses :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Quelle est cette oeuvre : un tableau ? Une sculpture (statue) ou une photo ? -Que voit-on sur cette oeuvre : une personne, un animal, un paysage ? Essayez de le décrire assez précisément : couleurs, détails -Pourquoi as-tu choisi cette oeuvre ; qu'est-ce qui t'a plu dedans pour que tu la choisisses? Conservez les réponses écrites.

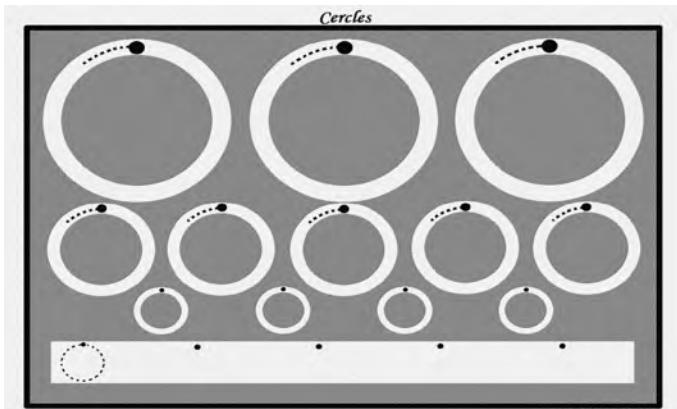
Activités artistiques	
Faire son portrait 	<p>Faire son portrait de face : avec tout ce qu'on trouve à la maison : lego, kapla, cailloux, pâtes, jouets, objets de la maison (matériel scolaire, ustensiles etc) morceaux de papier déchirés je fais mon portrait : je fais juste mon visage sans rien oublier !</p> <p>Voici quelques exemples trouvés sur internet</p>

Activités physiques et sportives	
Voir Jour 1 – Verbaliser la règle du jeu avec l'enfant, introduire des variantes	

JOUR 3

Activités rituelles (5 minutes)		
Comptine numérique	Réciter la comptine numérique (noter chaque jour le dernier chiffre ou nombre prononcé)	
Dicter ou écrire une phrase	<p>PS : Dicter un court mot pour les membres de la famille ou camarades de classe qui sont loin...</p>	<p>MS Ne dire que la 1ère syllabe Dicter un court mot pour les membres de la famille ou camarades de classe qui sont loin...L'enfant peut essayer d'écrire un ou deux mots lui-même</p>
Jeux de graphisme	<p>PS : Rechercher les traits verticaux dans la maison</p>	<p>MS Rechercher les traits verticaux, puis horizontaux et enfin obliques dans la maison.</p>
Activité Motrice		
Transvaser 	<p>PS et MS Faire des transvasements : utiliser différents contenants (bols, boîtes, assiettes, bouteille)et transvaser avec différents outils (cuillères, bouchons, pipette de doliprane etc) de l'eau, de la semoule, de la farine, des pâtes...</p>	
Activité numération		
Jeu des cheveux 	<p>PS : Utiliser un dé de 3 MS : Utiliser un dé de 6 ou 2 dé de 3 Votre enfant va jouer au coiffeur mais il a des pouvoirs, il fera pousser les cheveux au lieu de les couper. Vous pouvez lui expliquer la consigne suivante : Sur une feuille de papier dessiner une grosse tête de bonhomme mais sans cheveux ! Tu es le coiffeur, tu vas donc t'occuper des cheveux de ton bonhomme. Lance le ou les dés. Dessine autant de cheveux que l'indique le résultat du dé. Exemple, j'ai fait 5 avec mon dé, je dessine sur la tête de mon bonhomme 5 cheveux. Si tu as des pinces à linge à la maison, découpe la tête de ton bonhomme et au lieu de dessiner les cheveux, accroche les pinces à linge comme si elles étaient les cheveux.</p>	

Activités langagières	
Temps 1 : Choisir un titre à l'oeuvre	<p style="text-align: center;">PS et MS</p> <p>Choisir avec votre enfant un titre à l'œuvre choisie lors du jour 2. Attention ne reprenez pas le titre existant ! Il faut en créer un nouveau, ce titre peut être un groupe de mots ou une courte phrase ! Il peut être en rapport direct avec l'œuvre (ce qu'elle représente, couleur, forme etc) mais le titre peut aussi avoir un rapport plus lointain</p>
Temps 2 : Retrouver les lettres du titre 	<p>Pour les PS : Retrouver les lettres capitales Pour les MS : Retrouver les lettres scriptes</p> <p>Ecrire le titre choisi sur une feuille blanche dans l'écriture adaptée.</p> <p>Votre enfant va devoir chercher dans les magazines, journaux, prospectus etc... Les lettres du titre choisi. Il peut au choix les entourer (pour les plus petits) ou les découper et les coller dans le bon ordre.</p>
Activités langagières – Graphisme – Pour les MS	
Ecrire le titre de l'oeuvre	<p>Sur une feuille blanche, tracer des traits horizontaux espacés de 1 cm. Ecrire en lettres capitales le titre de l'œuvre choisi par votre enfant. Votre enfant devra reproduire ce modèle. Si le titre est trop long, vous pouvez en écrire vous-même une partie.</p>
Activités langagières – Graphisme – Pour les PS	
Temps 1 : Chasse aux ronds	<p>Dans la maison, cherche tous les objets qui pourraient laisser une trace ronde sur une feuille : si je prends l'objet et que je trace le contour sur ma feuille, je dois obtenir un rond.</p>
Temps 2 : Tracer le contour des objets 	<p>Tracer leur contour sur la feuille. Exemple, je prends une assiette, je trace le contour sur ma feuille. Veiller à bien respecter le sens de tracé : on commence en haut on descend vers la gauche et on remonte à droite pour bien fermer le cercle (voir modèle ci-dessous)</p>



	<p>Les différentes traces ne doivent pas se chevaucher. Vous pouvez utiliser les supports ou les outils de votre choix et varier les couleurs. Voici un exemple trouvé sur internet et fait en peinture (vous n'êtes pas obligé de le faire en peinture)</p> 
Tracer des cercles à l'intérieur des cercles 	<p>A l'intérieur des cercles, tracer, avec une autre couleur que celle du contour, d'autres cercles à l'intérieur, jusqu'à ce que l'on ne puisse plus faire de cercles et sans que ceux-ci ne se chevauchent.</p>
Activité explorer le monde	
Fabriquer de la pâte à modeler Ou Puzzle	<p>PS et MS Fabriquer de la pâte à modeler avec votre enfant : vous trouverez la recette en annexe</p> <p>Puzzle : Réaliser un puzzle : Vous pouvez fabriquer le puzzle en découpant une image dans un magazine (6 pièces environ pour les PS, une dizaine pour les MS. Idéalement sur une image de la taille d'une page entière).</p>
Activités physiques et sportives	
Voir Jour 1 – Verbaliser la règle du jeu avec l'enfant, introduire des variantes. Vous pouvez réaliser ces défis en extérieur	

JOUR 4

Activités rituelles (5 minutes)	
Activités réalisées dans la semaine	Réaliser 3 activités rituelles au choix réalisées durant la semaine
Activités motrices	
Découper 	Utiliser les ciseaux pour enfant et découper dans différents matériaux : boudins de pâte à modeler, cartons d'emballage alimentaire, papier. Vous pouvez aussi dessiner sur du papier des lignes droites verticales, horizontales, obliques, des formes et faire découper vos enfants.
Activité numération	
Jeu du monstre des cookies	<p>Pour les PS : Utiliser 2 dés de 3</p> <p>Pour les MS : Utiliser 2 dés 6 ou un dé 6 constellation et 1 dé 6 écriture chiffrée.</p> <p><u>Préparation :</u> Avec la pâte à modeler que vous avez fabriquée, préparer des cookies pour le monstre : faire des boudins, prendre une paire de ciseaux et découper de petits morceaux dans les boudins de pâte à modeler (on travaille en plus la motricité fine : on forme des boudins, on découpe).</p> <p>Sur une feuille, dessiner une grosse tête de monstre avec une énorme bouche ouverte.</p> <p><u>Activité :</u> Lancer les dés et fabriquer autant de cookies que demandés par le dé et les mettre dans la bouche du monstre.</p> <p><u>Astuce :</u> <i>Si vous n'avez pas de pâte à modeler, faire découper à votre enfant de petits morceaux de papier dans une publicité par exemple</i></p>
Activités langagières	
Caractériser un personnage pour son histoire	<p>Votre enfant va commencer à réfléchir à une histoire autour de l'oeuvre d'art choisie. A l'instar de l'histoire découverte lundi et mardi dans le livre « De l'art ou du cochon », le but sera par la suite d'inventer une courte histoire en rapport avec l'oeuvre d'art choisie.</p> <p>Dans cette histoire, il nous faudra un personnage principal. Ce personnage peut être un être humain (votre enfant lui-même, un copain de la classe, un membre de la famille, un héros de dessin animé etc etc) OU un animal (réel ou imaginaire) OU le personnage/animal représenté sur votre oeuvre d'art.</p> <p>Vous allez donc choisir votre personnage et le décrire en répondant à ces questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment s'appelle ton personnage ? - Quel âge a-t-il ?

	<ul style="list-style-type: none"> - Où habite-t-il (soit précis dans ta réponse, décris son habitation, à quoi ressemble-t-elle ? Sois précis dans la réponse, imagine qu'il faut la dessiner, d'ailleurs si tu veux la dessiner aussi, tu peux) - S'il porte des habits, comment sont-ils ? Si c'est un animal décris-le : poil, plume, écailles etc, sa couleur etc - Imagine que ton personnage a un pouvoir magique, quel est ce pouvoir magique ? - Qu'est-ce que ton personnage aime bien ? - Qu'est-ce qu'il n'aime pas ? N'hésite pas à inventer ce que tu veux, même les réponses les plus rigolotes...
--	--

Activité Explorer le monde		
Les objets : Algorithmes 	PS Aligner des objets selon différents critères : Alterner des objets de 2 couleurs différentes : exemple, un objet bleu, un jaune, un bleu, un jaune et ainsi de suite. Si vous avez des perles, utilisez-les sur un fil ou un pique à brochette.	MS Aligner des objets selon différents critères : Alterner des objets de 3 couleurs différentes : exemple, un objet bleu, un jaune, un rouge, un bleu, un jaune, un rouge et ainsi de suite.
Activités physiques et sportives		
Voir Jour 1 – Vous pouvez poursuivre le jeu du doudou - Verbaliser la règle du jeu avec l'enfant, introduire des variantes. Vous pouvez réaliser ces défis en extérieur		

Poursuivre le travail sur l'œuvre d'art les jours suivants

Votre enfant a choisi une œuvre d'art et commencé à caractériser un personnage. Il va pouvoir inventer une histoire autour de son œuvre qui sera le texte associé. Chaque étape pourra être réalisée progressivement

Activités langagières
Reprenez l'œuvre d'art choisie Pour cela, interrogez-le sur ce qui a pu se passer pour en arriver à la scène représentée par l'œuvre d'art (exemple : pourquoi le personnage a-t-il la main sur le menton, à quoi pense-t-il etc...Rappelez-lui les descriptions qu'il a faites de l'œuvre et de son personnage, vous pouvez l'aider, lui apporter des pistes. Prenez soin d'écrire les phrases dictées par votre enfant.
Entrer dans l'écrit
L'élève pourra rechercher les lettres de mots ou de noms importants dans son texte ou dans l'œuvre (nom des personnages, d'objets), en s'aidant d'un modèle réalisé par l'adulte (lettres capitales pour les PS, lettres scriptes pour les MS). Il pourra découper les lettres, les remettre dans l'ordre et les coller sur une feuille de couleur.

Activités artistiques

Votre enfant pourra réaliser une illustration, une peinture, un collage pour reproduire l'œuvre choisie ou illustrer son texte.

Vous pourrez associer les différents travaux de votre enfant sur un même support, à accrocher ou conserver dans lequel on retrouvera l'œuvre (si vous avez une imprimante), le titre, les mots recomposés par l'enfant, son illustration de l'œuvre ainsi que le texte (tapé à l'ordinateur et imprimé ou recopié à la main) Voici un exemple pour un élève de MS (le texte peut être plus court) :



Monsieur Boule est facteur. Il est gentil, il ne tape pas et ne mord pas. Âgé de 30 ans, il habite à Féron dans une grande maison marron avec deux fenêtres, une grande porte blanche, un jardin plein de légumes, une fontaine dans la cour et une grosse horloge sur le toit de la maison. Ses vêtements sont un petit peu sales. Il porte un pantalon rouge, des chaussures blanches pleines de boue, une casquette noire sur la tête et un pull vert. Il aime bricoler et faire de vélo pour pédaler. Il n'aime pas conduire de voiture, il préfère son vélo. Il a peur des chiens quand il distribue ses enveloppes à vélo. Un jour il a eu un accident : il a roulé sur une épine. Son pneu a crevé et il a foncé dans un arbre. Monsieur Boule s'est fait mal à la tête en rentrant dans l'arbre. Maintenant son vélo est tout cassé. Il aimeraient remonter son vélo en claquant des doigts comme Joséphine Ange Gardien. Mais comme il n'a pas ce pouvoir magique, il va réparer son vélo avec Dylan son copain.



Enfin n'hésitez pas à prolonger le projet, en innovant et faisant parler votre créativité !

Annexe 1 : Texte « Le 1^{er} qui rira »

Monsieur et Madame discutent :

« - Qu'est-ce qu'on pourrait bien faire ?

- On joue ?

- D'accord, on joue. Mais à quoi ?

- On fait une partie de tennis ?

- Oh non, j'ai une jupe, je ne vais pas être à l'aise ...

- Alors on joue aux dés ?

- Non j'aime pas jouer aux dés, je perds toujours .

- Bon, eh bien on pourrait jouer de la trompette ?

- Mais non, on joue faux, ça va casser les oreilles de tout le monde.

- Une marelle ? Ou de la balançoire ?

- Mais enfin, je ne peux pas puisque j'ai une jupe, je t'ai dit !

- Ah je sais, j'ai trouvé ! On joue au premier qui rira !

- Ah oui, ça je veux bien ! J'adore ce jeu ... C'est parti ! »

Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier de nous deux qui rira aura une tapette, 1,2,3, croisons les bras comme des p'tits soldats

Annexe 2 : Extrait de l'album De l'Art ou du cochon ? », de André Guerif et Edouard Manceau, (éditions Milan) :



Annexe 3 : Piero DELLA FRANCESCA, *Portraits de Battista Sforza et Frederico da Montefeltro* (1472)

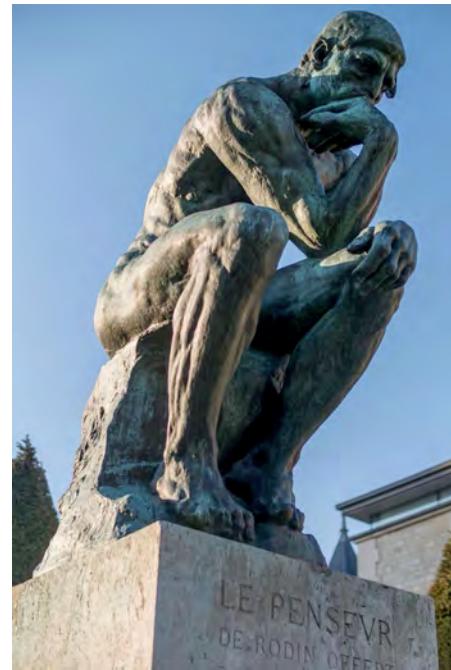


Annexe 4: catalogue œuvres d'art

Van Eyck, détail



Rodin, *Le penseur*



Claude Monet, *Déjeuner sur l'herbe (le pique-nique)*



Robert Doisneau, *Le vélo de Tati*



Buste de Néfertiti



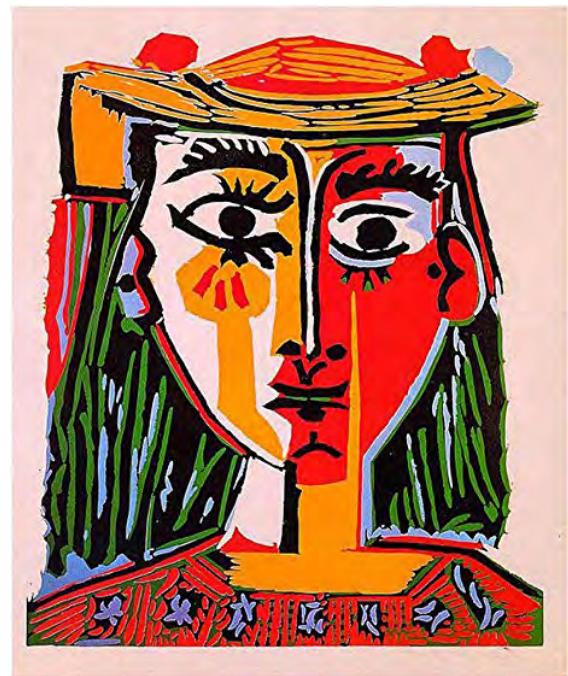
Robert Doisneau, *Les enfants*



Rodin, *Le cri*



Picasso, *Tête de femme dans un chapeau*



Seth Casteel, *Underwater dog*



Les jeux de société que vous pouvez fabriquer à la maison

Les images données sont à titre d'exemple. Pour ceux qui ont la possibilité d'imprimer, vous trouverez sur le net beaucoup de ces jeux déjà prêts à imprimer.

Dé

Papier/crayon

Si vous trouvez sur internet ou si vous savez fabriquer un patron de cube, servez-vous en pour fabriquer votre dé. *Si vous avez un enfant plus grand vous pouvez lui demander de fabriquer les différents dés.* Lien pour le patron de dé : <https://www.fiche-maternelle.com/fabriquer-son-des-a-jouer.html>

Sinon pour remplacer un dé, découper 6 petits papiers et écrivez dessus les constellations de 1 à 6. Pour vous en servir : retourner les papiers ou mettez-les dans un gant de toilette et tirez au sort un papier.

Il peut être intéressant de fabriquer plusieurs dés :

dé 1 à 3 avec les constellations (les points)	
dé 1 à 3 avec l'écriture chiffrée	
dé 1 à 6 avec les constellations	
dé 1 à 6 avec l'écriture chiffrées	

Jeu de mémory

Vous pouvez créer vos cartes en papier ou, si vous avez un feutre indélébile et des bouchons en quantité suffisante, prendre des bouchons de bouteille.

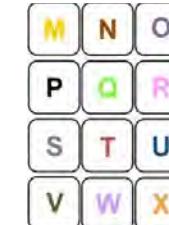
Le principe du mémory est de retrouver les cartes qui vont par 2 : les mêmes lettres, les mêmes quantités etc.

Vous pouvez créer des mémorys en français et en numération.

Mémory en « français »

Lettres capitales /lettres capitales : il faut retrouver les 2 mêmes lettres en capitales
(PS voire MS pour nommer les lettres)

Vous pouvez même demander en amont à l'enfant de chercher les lettres dans les prospectus. (Dans deux écritures dans les magazines)



Lettres capitales/lettres scriptes : il faut retrouver la lettre en capitale et celle en scripte : exemple : A/a ; H/h

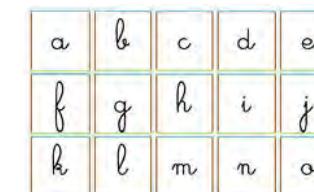
MS voire GS



Lettres capitales /lettres cursives (écriture en attaché) : il faut retrouver la lettre capitale et la lettre en attaché :



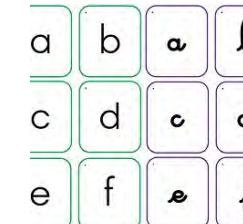
GS



Lettres scriptes/lettres cursives : il faut retrouver la lettre en scripte et celle en cursive.



GS



Mémory des syllabes : à partir d'images (trouvées sur internet et imprimées ou découpées dans des publicités, magazines) associer 2 images qui ont le même nombre de syllabes :

1 syllabe : chat ; ours ;

2 syllabes : vé/lo ; mo/to ;

3 syllabes : té/lé/phone ; cor/ni/chon

MS



Mémory des sons : à partir d'images (trouvées sur internet et imprimées ou découpées dans des publicités, magazines) associer :

- 2 images qui commencent par le même son : MONstre/MONtagne ; CA hier/CA deau

ou

-2 images qui finissent par le même son : cochON/moutON ; gâtEAU/châtEAU

GS



Mémory en « mathématiques »

Associer deux chiffres identiques ou 2 constellations identiques : 1 et 1 ; ... et ...

PS



Associer chiffres et constellations du dé ou chiffres et objets

PS : 1 à 3

MS jusque 6

GS jusque 10



Jeux de plateau style jeu de l'oie/petits chevaux/échelles etc

Vous pouvez les créer à partir d'une simple feuille A4 et de crayons : il vous suffit de tracer des cases (entre 20 et 40), tracer un départ et une arrivée.

Jeux de l'oie « français »

Jeu de l'oie des lettres capitales : dans chaque case vous écrivez une lettre en capitale (pas dans l'ordre alphabétique), on lance le dé, on avance du nombre de cases indiqué par le dé. Il faut donner le nom de la lettre. Si le nom est correct, l'enfant pourra jouer lorsque ce sera son tour, s'il se trompe il retourne à la case où il était avant.

PS : mettre les voyelles AEIOU voire Y, quelques consonnes les plus courantes

MNPRSTL

MS : toutes les lettres



Jeu de l'oie des lettres scriptes : le principe est le même mais on écrit les lettres en script. *On peut aussi demander à l'enfant de chercher les lettres dans les magazines, les découper et les coller.*

MS

GS



Jeu de l'oie des lettres cursives : même jeu, mais on écrit les lettres en attaché

GS



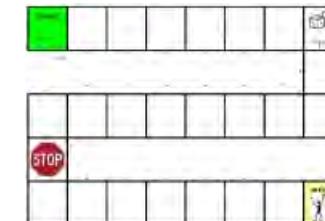
Jeu de l'oie des lettres : on prend un plateau de jeu vide, les cases sont vides. Pour avancer, on crée des cartes avec 1 à 6 lettres dessus ; l'enfant tire une carte au hasard, nomme, la ou les lettres. L'enfant avance d'autant de cases que de lettres correctement nommées.

Exemple sur la carte, il y a : EFSX, il a nommé correctement E et S, il avance donc de 2 cases.

PS : lettres en capitales

MS lettres en capitales et / ou en script

GS : script et/ou cursives.



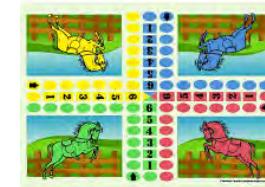
Jeux de plateau Numération : pour tous les niveaux

Jeu de l'oie classique : on lance le dé et on avance d'autant de cases que le dé le demande.

On peut utiliser différents dés : dé 1 à 3,
2 dés 1 à 3,
dé 6 avec constellation,
dé avec écriture chiffrée 1 à 6.



Jeu des petits chevaux : idem que pour le jeu de l'oie : on peut jouer avec les différents dés cités au-dessus.



Jeu des échelles et des serpents : même principe que le jeu de l'oie, la différence tient aux échelles qui permettent d'avancer plus vite, les serpents eux font reculer.



Jeux de plateaux sans dé : on peut utiliser les jeux cités au-dessus et comme pour le français remplacer le dé par des cartes : sur la carte on écrit - en écriture chiffrée ou avec les constellations du dé - une ou plusieurs quantités : l'enfant avance du même de nombre de cases que de bonnes réponses données.

Jeux de loto

Le principe est simple : une planche (feuille en papier) avec différentes cases (entre 6 et 10) dans lesquelles il y a ou des images, ou des lettres ou des nombres et des cartes correspondant aux cases. On tire au hasard une carte sans la montrer, on explique ce qu'il y a dessus et si cela correspond à ce qu'on a sur la planche, on pose la carte sur la planche. Celui qui remplit sa planche en 1^{er}, gagne.

Lotos en français

Langage oral

On peut travailler le langage oral avec un loto : on découpe des images dans des magazines /publicités en double, une image est collée sur la planche, l'autre sert de carte. Pour jouer, l'enfant doit décrire le plus précisément possible la carte. On peut travailler sur différentes thématiques : jouets, fruits et légumes, maison, animaux objets etc.

PS

MS

GS

On peut même pour travailler la catégorisation demander à l'enfant de faire un tri d'images pour fabriquer le loto parmi une série d'images qu'il aura découpées librement ou qu'on lui aura données. Ou aussi, demander, en amont, sur plusieurs jours de trouver dans des magazines tout ce qui appartient au vocabulaire de la toilette, des repas...puis mélanger les images et les trier pour fabriquer le loto. Si on n'a pas les images en double, l'adulte peut écrire le nom des objets sous forme de devinettes sur des petites cartes qu'on pioche dans un sac...



Loto des lettres

PS : planches en capitale, cartes en capitales

MS : planches en capitale, cartes en scripts

GS : planches en capitale, cartes en scripts ou en cursives ; planche en scripte, cartes en cursives ; planche en cursive cartes en scripts.

Le loto des lettres			
A	G	I	Y
W	Q	U	O

Le loto des lettres			
P	B	J	H
R	Y	X	Z

Le loto des lettres			
e	h	c	w
w	i	r	p

Le loto des lettres			
v	a	f	ç
j	l	q	d

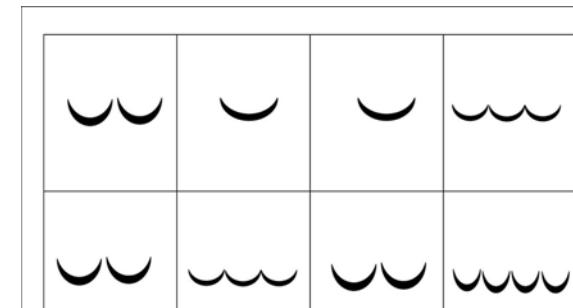
Le loto des lettres			
m	i	d	t
p	h	b	v

Le loto des lettres			
o	c	a	u
n	g	j	s

Loto des syllabes

Sur la planche on note le nombre de syllabes par des cuvettes, les cartes représentent des images avec des mots d'1, 2, 3 ou 4 syllabes.

MS



Loto des sons

Sur la planche des images de mots, les cartes représentent des images au choix qui commencent par la même syllabe : BA-teau /BA-leine ou qui terminent par la même syllabe : ri-DEAU/ca-DEAU

GS



Loto des sons

Le principe est le même mais 1 planche = 1son, la carte comporte une image, le son peut être au début à la fin ou au milieu.

Exemple : planche OU : cartes avec mouton, clou, ouragan etc

MS : sons simples : A, E, é, O, U, i

GS sons simples comme les MS + m/p/t/ch/n/s/l/r/on/ou/an



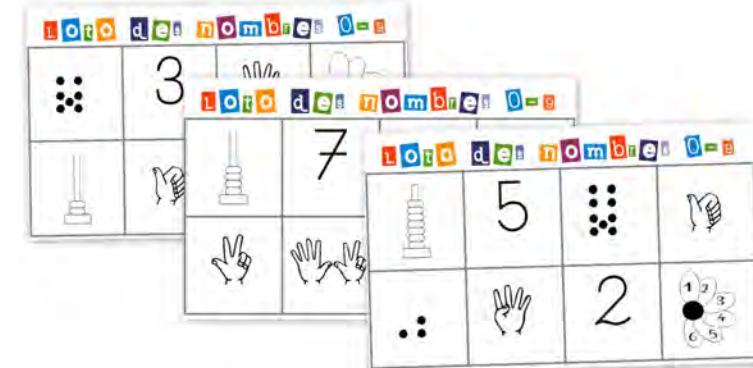
NB : le loto des sons et des syllabes peut être construit avec votre enfant qui choisit selon les critères, les images pour les planches et les images pour les cartes.

Loto Numération

Numération

Sur les planches vous pouvez, au choix, écrire : les nombres en chiffres, en constellations du dé, en quantité d'objets, en doigts de la main.

Sur les cartes, idem.



Marie-Alix et Nicolas CHARLES EMF, circonscription Avesnes-Fourmies

Je vous propose de réaliser avec votre enfant de la pâte à modeler.

1. Temps 1 : Je vous propose d'établir avec eux la liste de courses à faire pour réaliser cette pâte :

- 125 g DE FARINE.
- 125 ml D'EAU.
- 2 CUILLÈRES À SOUPE BOMBÉES DE SEL
- 1 CUILLÈRE À SOUPE DE BICARBONATE DE SOUDE
- 1 DEMI CUILLÈRE À SOUPE D'HUILE VÉGÉTALE (TOURNESOL OU COLZA)
- DU COLORANT ALIMENTAIRE (mettez en autant que nécessaire pour avoir la couleur souhaitée, on en trouve au rayon pâtisserie en tube ou en gel).
- 1 DEMI CUILLÈRE D'EXTRAIT DE VANILLE (on en trouve aussi au rayon pâtisserie, cela n'est pas nécessaire, cela donne juste une odeur vanillée à la pâte).

Lors de ce temps, vous pouvez faire 2 choses différentes pour les GS :

- Demander à votre enfant de repérer certains mots de la liste. Exemple : à la première ligne, est-ce que tu peux me retrouver le mot « farine » ? Est-ce que tu peux me dire comment tu sais que c'est ce mot là ? Tu ne trouves pas le mot « sel », écoute ça commence par le son « ssssss », etc.
- Faire écrire la liste des courses en lettres cursives (GS) ou capitales (MS voire PS) (selon ce qu'il se sent capable de faire), sur papier libre. La liste va servir ou pour faire les courses au magasin pour que vous vous rappeliez de ce qu'il faut prendre (confinement oblige, votre enfant ne pourra pas vous accompagner, donc vous aurez besoin d'une aide mémoire) OU elle va servir à domicile pour checker chacun des aliments.

2) Temps 2 : Lire les étapes de la recette.

Comme lors de l'étape précédente, je vous invite à faire lire ou chercher des mots des étapes de la recette à votre enfant. Exemple : à la ligne 1, peux tu me retrouver le mot « déposer » ? Qu'est-ce qui t'a permis de le retrouver ? Etc. (GS)

Lorsque vous ferez vos pesées, je vous invite à faire compter le nombre de cuillères à soupe qu'il faut pour faire 125g de farine par exemple, pour les entraîner dans leur comptine numérique. Même chose avec l'eau

- DANS UNE GRANDE CASSEROLE OU UNE SAUTEUSE DÉPOSER DANS CET ORDRE :
 - 125g DE FARINE.
 - 2 CUILLÈRES À SOUPE BOMBÉES DE SEL.
 - 1 CUILLÈRE À SOUPE DE BICARBONATE DE SOUDE.
 - 1 DEMI CUILLÈRE D'HUILE.
- MÉLANGER AVEC UN FOUET OU UNE CUILLÈRE EN BOIS.
- AJOUTER 125 ml D'EAU ET MÉLANGER.
- AJOUTER L'EXTRAIT DE VANILLE (si vous en avez) ET MÉLANGER.
- AJOUTER AUTANT DE COLORANT QUE VOUS VOULEZ ET MÉLANGER.
- METTRE LA CASSEROLE OU LA SAUTEUSE À CHAUFFER SUR FEUX DOUX ET NE JAMAIS ARRÊTER DE MÉLANGER.

- QUAND LA PÂTE SE DÉCROCHE COMPLÈTEMENT DU FOND DE CASSEROLE ET SE COLLE ENTIÈREMENT AU FOUET, C'EST PRÊT.
- LA PÂTE À MODELER SE GARDE AU FRIGO DANS UNE BOÎTE FERMÉE QUAND ON NE JOUE PAS AVEC.

3) Temps 3 : Réaliser la recette avec votre enfant.

Je vous invite à prendre des photos de votre enfant durant ce temps, de manière optimale à chacune des étapes de la recette : cela me servira lors des séances suivantes à leur donner du travail d'écriture pour réaliser un album illustré individuel de la recette de la pâte à modeler.

Je vous invite à me transmettre ces photos par mail.