

MON ÉCOLE À LA MAISON

Afin de vous accompagner, nous avons préparé des activités pour vous faciliter la tâche. Celles-ci sont destinées à vous aider mais ne doivent pas être contraignantes. Tout ne sera pas forcément réalisé et réalisable.



Conseils des maîtres et maîtresses :

- Ritualiser la journée : garder les mêmes horaires, les mêmes temps d'apprentissages et le même rythme de vie
 - Pour bien travailler je dois : être assis à une table, dans un endroit le plus calme possible, être accompagné d'un adulte patient et bienveillant
- À vous de jouer !

DÉROULÉ DE LA JOURNÉE :

VENDREDI 24 AVRIL 2020



Rituel 1 : L'habillage et la toilette /



Rituel 2 : La date et le calendrier



Double-cliquer sur le PDF:



rituels quotidiens.pdf

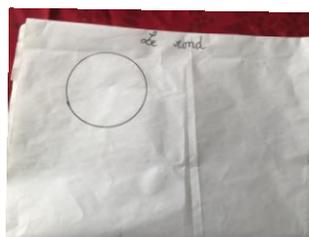


1. GRAPHISME / ÉCRITURE

➤ MATÉRIEL : Bouchons /essoreuse à salade / farine ou semoule / feutres.

➤ ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT : J'apprends à réaliser un tracé circulaire et des ponts.

Réaliser tout d'abord un geste circulaire avec le bras puis à l'aide de l'essoreuse à salade s'entraîner à tourner afin d'acquérir le bon sens pour réaliser un geste circulaire continu puis réaliser dans la farine des traces de ronds à l'aide de bouchons. Ensuite poser le bouchon et faire avec son doigt le tour du bouchon. Vous réaliserez ensuite le même travail sur une feuille de papier blanc.



• Pour les **GS** : Aligner plusieurs bouchons afin de pouvoir tracer des ponts au-dessus, puis s'exercer sur une feuille une fois le geste maîtrisé.

Le matin

**2. REPÉRAGE SPATIAL**

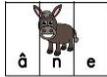
- **MATÉRIEL** : Puzzles à imprimer ou reproduire (PS/MS) / Pièces du tangram à reproduire ou à imprimer et à découper.
- **ACTIVITÉ** : Je réalise des puzzles ou des « tangrams ».

•POUR LES PS :

Double-cliquer sur le PDF:



PUZZLE DE L'ANE PS.pdf



Demandez à votre enfant de découper le puzzle le long de chaque trait noir (l'aidez et veillez à la bonne tenue de la paire de ciseaux)

Il obtiendra 3 parties.

Lui demandez ensuite de placer correctement les parties du puzzle afin de le reconstituer.

•POUR LES MS :

Double-cliquer sur le PDF:



PUZZLE DU CHEVAL MS.pdf



Demandez à votre enfant de découper le puzzle le long de chaque trait noir (l'aidez et veillez à la bonne tenue de la paire de ciseaux)

Il obtiendra 4 parties.

Lui demandez ensuite de placer correctement les parties du puzzle afin de le reconstituer.

•POUR LES GS :

Vous avez 2 options (un tangram sans les couleurs



qui augmente la difficulté et un tangram avec les couleurs



qui facilite la réalisation)

Si vous ne pouvez pas imprimer ; vous pouvez reproduire les pièces et les colorier ou non. (**même matériel que mardi 22 avril**)

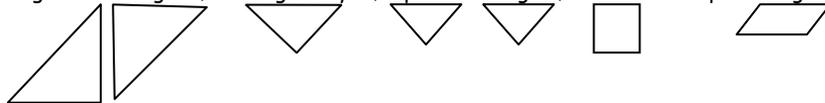
Double-cliquer sur le PDF:



PIECES DU TANGRAM A REPRODUIRE ET DECOUPER SEPAREMENT.pdf

Après avoir découpé chaque pièce du tangram, vous obtiendrez 7 pièces :

2 grands triangles , 1 triangle moyen, 2 petits triangles, 1 carré et un parallélogramme



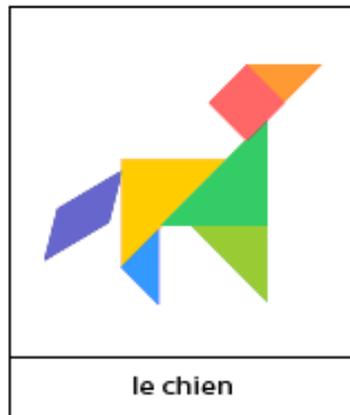
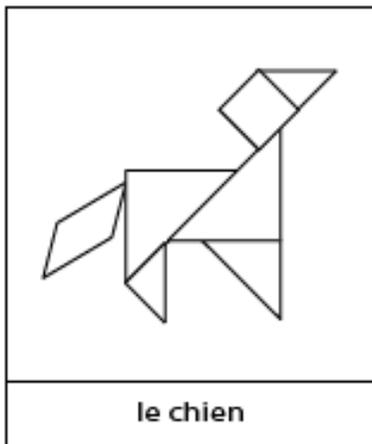
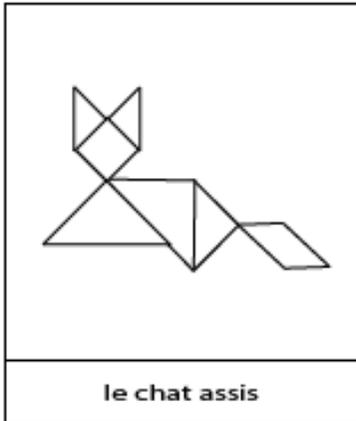
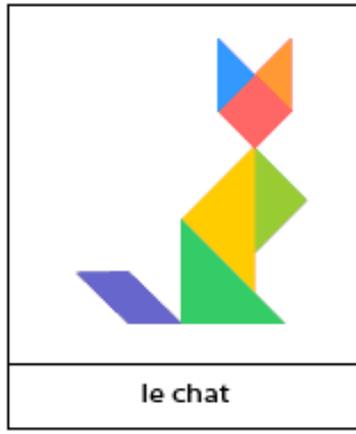
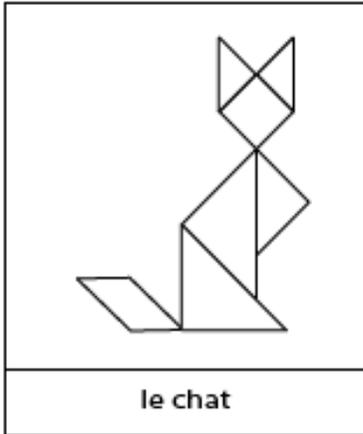
Montrez les modèles à reproduire directement sur le document (ou imprimez les cartes). Validez avec votre enfant. Si une pièce est mal positionnée, montrez-lui cette pièce et demandez -lui de se corriger.



Double-cliquer sur le PDF:



MODELE TANGRAM DU CHIEN ET DU CHAT GS.pdf



3. DESSIN PAR ÉTAPES

➤ **ACTIVITÉ** : Je dessine ou modèle par étapes.

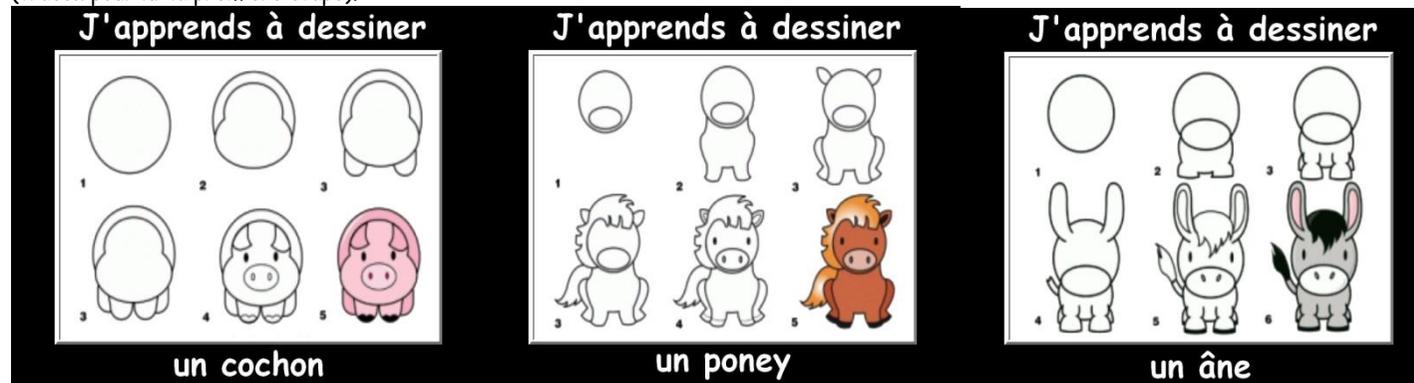
• **POUR LES PS** : Reproduisez ce modèle (ou un autre) de vache sur une feuille.



Demandez à votre enfant de réaliser des galettes de pâte à modeler (ou pâte à sel) représentant les taches de la vache et de compléter la vache. (Si vous n'avez pas de pâte à modeler ou pâte à sel, demandez-lui de tracer les taches au feutre ou au crayon de papier).

• **POUR LES MS/GS**:

Demandez à votre enfant de réaliser les dessins d'animaux de la ferme en suivant les étapes puis de les colorier. Pour aider votre enfant en cas de difficultés, initiez le dessin (tracez pour lui la première étape).



Temps libre
(30-45min)

J'aide à la maison (faire son lit, mettre la table, passer le balai...), je lis un livre, je dessine, je joue (et je range) à des jeux de construction (légo, kaplas, cubes...), de société, j'écoute de la musique, je bricole ou je jardine, je bouge (jouer au ballon, parcours à ramper...) => je développe mon imagination, je deviens autonome!

L'après
-
midi

1. Lecture d'un album

ACTIVITÉ : Comprendre une histoire.



Proposition : « La vache sans tache » : <https://www.youtube.com/watch?v=-d70Alz5bhl>

Observer la page de couverture, nommer les lettres du titre, lire le titre, le nom de l'auteur, imaginer ce qu'il peut se passer dans cette histoire à partir du dessin ...

Lire l'album à votre enfant.

Poser des questions pour s'assurer de sa compréhension. (Qui sont les personnages ? Où sont-ils ? Que peut-il bien se passer après ? À quelle autre histoire te fait penser cette histoire ?) Demander de faire un dessin en lien avec l'album.

Demander de donner son avis : j'ai aimé/pas aimé, pourquoi ?

Choisir une image et la faire décrire : « Je vois... Qui..... ».

Discuter du comportement des personnages avec vos enfants, les laisser exprimer un avis.

• **POUR LES GS** : Demander de raconter les événements de l'histoire dans l'ordre sans aide des images. (résumé).

• **POUR LES MS** : Demander de raconter les événements de l'histoire dans l'ordre avec l'aide des images. (résumé).



2. LANGAGE : JEU D'ENTRAÎNEMENT

> **MATÉRIEL** : Aucun matériel n'est nécessaire.

*Étape 1 : Jeu de reconnaissance des animaux

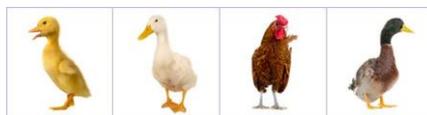
• **POUR LES PS/MS/GS** :

Proposez à votre enfant de jouer à un jeu de reconnaissance des animaux de la ferme en cliquant sur le lien suivant :

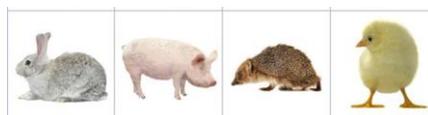
<https://lululataupe.com/2-4-ans/jeux-educatifs/158-animaux-de-la-ferme>

*Étape 2 : Jeu de mémorisation

• **POUR LES MS/GS** :



oison-oie-poule-canard



lapin-cochon-hérisson-poussin



vache-chevreau-oiseau-chaton



brebis-caneton-cheval-coq

Jouer avec votre enfant à ce jeu de mémoire en lui faisant nommer les animaux.

Copiez le lien suivant :

<https://www.memozor.com/other-memory-games/grid-of-pictures-memory-games/grid-of-pictures-for-kids-farm-animals-to-remember>

Ce site est en anglais.

Comment jouer à ce jeu:

Dans ce jeu de mémoire, les images sont affichées sur une grille pendant une durée limitée pendant laquelle le joueur essaie de mémoriser l'emplacement de chaque image.

Lorsque le chronomètre s'arrête, les images disparaissent automatiquement de la grille et s'affichent sous la grille vide.

Le joueur doit alors trouver les bons emplacements des images sur la grille en les faisant glisser et en les laissant tomber.

Lorsque le joueur sent qu'il a correctement repositionné toutes les photos, il peut ensuite cliquer sur le bouton "CHECK" pour voir son résultat.

Chaque fois que le joueur gagne, le niveau est automatiquement augmenté et le jeu devient plus difficile parce que le nombre d'images et la taille de la grille augmentent.

Le but du jeu est de finir tous les niveaux.

Ce jeu est compatible avec tous les appareils : ordinateur de bureau, tablettes et smartphones.

Le contenu et le jeu s'ajustent automatiquement à votre appareil, alors n'hésitez pas à jouer sur une tablette ou un smartphone.



3. J'apprends à maintenir mon équilibre.

- **MATÉRIEL** : Une corde, une écharpe ou un objet similaire.
- **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT** : Je marche sur une ligne en gardant l'équilibre (20 minutes)
 - **POUR LES PS** : Réaliser l'exercice également à cloche pied en alternant les pieds, et en changeant de posture.
 - **POUR LES MS** : Réaliser l'exercice en variant les positions ou en chronométrant.
 - **POUR LES GS** : On peut augmenter la difficulté et faire ramasser divers objets au sol durant la traversée. Chronométrer. Réaliser la traversée le plus vite possible en faisant la course contre ses frères et sœurs ou ses parents. Demandez à votre enfant de marcher au rythme de la musique et s'arrêter telle une statue dès que vous stoppez la musique. Vous rebranchez le son et il repart. Ainsi de suite.
- **Jeu** : « La traversée du lapin »
Demandez à votre enfant de faire le lapin funambule (marcher sans perdre l'équilibre) sur une ligne matérialisée au sol par une corde, une écharpe ou un autre matériel (ce que vous aurez de disponible à la maison). Faites-lui réaliser la tâche à plusieurs reprises en variant (rythme, posture...)

Avant le diner



Énigme du soir à résoudre en famille :



• **POUR LES MS**

J'ai des plumes,
Ma tête est verte,
J'aime nager et plonger,
Je suis un oiseau,
Mes pattes sont palmées,
Je cherche ma nourriture au fond de l'eau,
Je suis le mâle de la cane.

• **POUR LES GS**

Mon premier est la deuxième syllabe de MOCASSIN.
Mon deuxième est la première syllabe de NARCISSE.
Mon tout est un vit près des mares.



• **Solution** : CA-NARD.

