

# MON ÉCOLE À LA MAISON

JEUDI 28 MAI 2020



Rituel 1 : L'habillage et la toilette /



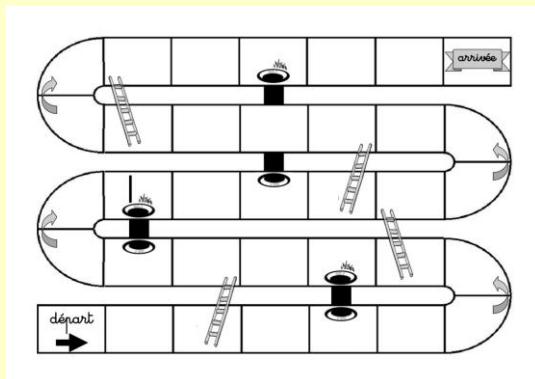
Rituel 2 : La date et le calendrier



## 1. LES LETTRES DE L'ALPHABET : J'apprends à reconnaître les lettres de l'alphabet.

### • POUR LES MS :

> **MATÉRIEL** : Planche du jeu de l'oie vierge, des pions et un dé.

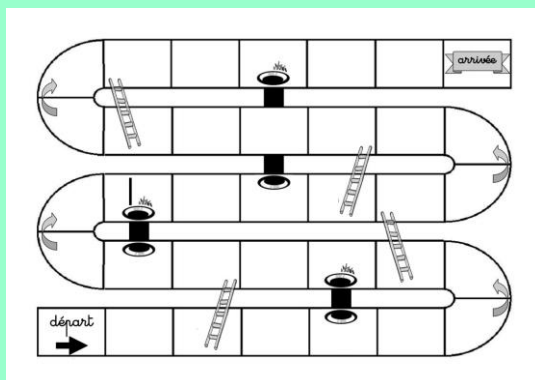


> **ACTIVITÉ DE RÉINVESTISSEMENT**: S'entraîner à identifier les lettres capitales et les lettres scriptes (15 minutes)

L'idée ici est de jouer au jeu de l'oie en s'adaptant au niveau de votre enfant c'est à dire qu'en fonction de la séance précédente ( jeu avec les lettres dans les différentes écritures) vous aurez identifié les lettres que votre enfant reconnaît dans l'ensemble. Vous écrirez ici les lettres en adaptant à chaque fois à savoir en ajoutant des lettres en fur et à mesure. Toujours en variant entre l'écriture scripte et l'écriture capitale.

### • POUR LES GS :

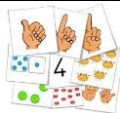
> **MATÉRIEL** : Planche du jeu de l'oie vierge, des pions et un dé.



> **ACTIVITÉ DE RÉINVESTISSEMENT**: S'entraîner à identifier les lettres capitales, les lettres scriptes et les lettres cursives (15 minutes)

L'idée ici est de jouer au jeu de l'oie en s'adaptant au niveau de votre enfant c'est à dire qu'en fonction de la séance précédente (jeu avec les lettres dans les différentes écritures) vous aurez identifié les lettres que votre enfant reconnaît dans l'ensemble. Vous écrirez ici les lettres en adaptant à chaque fois à savoir en ajoutant des lettres en fur et à mesure. Toujours en variant entre l'écriture scripte, l'écriture capitale et l'écriture cursive.

Le  
matin




## 2. JEUX MATHÉMATIQUES : J'apprends à ranger les nombres.

### • POUR LES PS :

> **MATÉRIEL** : Les cartes chiffres de 1 à 5 minimum.


> **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT**: Trouver celui qui manque (20 minutes)

1. Demandez à votre enfant de ranger les cartes dans l'ordre de 1 à 5.
  2. Recommencez plusieurs fois et si besoin dites-lui de compter oralement et de poser la carte correspondante.
  3. Quand les cartes sont bien rangées, demandez à votre enfant de fermer les yeux. Retournez une carte. Votre enfant ouvre les yeux et doit trouver la carte qui a été retournée.
- 1 2 3  5 Votre enfant doit dire « c'est la carte 4 »

### • POUR LES MS :

> **MATÉRIEL** : Les cartes chiffres de 1 à 6 minimum.


> **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT**: Trouver celui qui manque (20 minutes)

1. Demandez à votre enfant de ranger les cartes dans l'ordre de 1 à 6.
  2. Recommencez plusieurs fois et si besoin dites-lui de compter oralement et de poser la carte correspondante.
  3. Quand les cartes sont bien rangées, demandez à votre enfant de fermer les yeux. Retournez une carte. Votre enfant ouvre les yeux et doit trouver la carte qui a été retournée.
- 1 2 3  5 6 Votre enfant doit dire « c'est la carte 4 »

### • POUR LES GS :

> **MATÉRIEL** : Les cartes chiffres de 1 à 20 minimum.

> **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT**: Trouver celui qui manque (20 minutes)

1. Demandez à votre enfant de ranger les cartes dans l'ordre de 1 à 20.
  2. Recommencez plusieurs fois et si besoin dites-lui de compter oralement et de poser la carte correspondante.
  3. Quand les cartes sont bien rangées, demandez à votre enfant de fermer les yeux. Retournez une carte. Votre enfant ouvre les yeux et doit trouver la carte qui a été retournée.
- 1 2 3  5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 Votre enfant doit dire « c'est la carte 4 »



## 3. JEUX SUR LES SONS: J'apprends à discriminer un son.

### • POUR LES MS :

> **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT**: Le jeu du mot magique (10 minutes)

Identifiez avec votre enfant un mot magique (ex : arbre). Proposez-lui une histoire de votre imagination. Au cours de votre récit, à chaque fois que votre enfant entend le mot magique il doit vous arrêter. Vous pouvez changer le mot magique et l'histoire.

### • POUR LES GS :

> **MATÉRIEL** : Comptine et phonème stylisé E





> **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT**: Trouver le son voyelle E.

Montrez le phonème stylisé E. Demandez à votre enfant de vous le décrire. Indiquez-lui que le E « est hésitant, il fait eeeeeee » Proposez à votre enfant la comptine suivante « le serpent bleu ». Vous pouvez maintenant lui demander ce qu'il remarque. Quelle répétition revient ? En cas de difficultés, répétez-lui les mots avec le son E. Pour aller plus loin, vous pouvez lui proposer des mots et demandez-lui s'il entend le son E.



#### Le serpent bleu

Enroulé près du feu  
Un petit serpent bleu  
Y mis le bout de sa queue  
En plein milieu « Ça brûle un peu ! »  
Se dit le serpent bleu  
Il souffla sur sa queue  
Et lui fit....un petit nœud

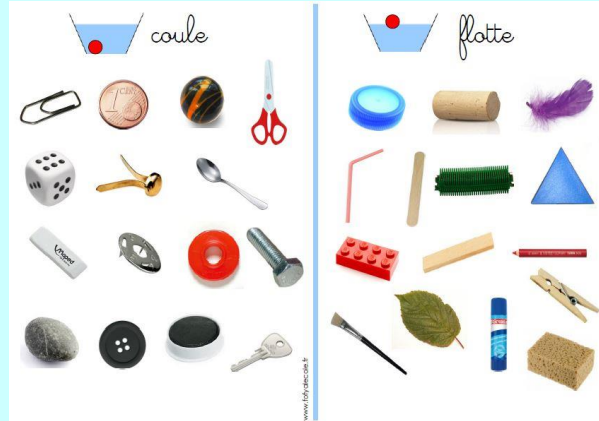
Temps libre	J'aide à la maison (faire son lit, mettre la table, passer le balai...), je lis un livre, je dessine, je joue (et je range) à des jeux de construction (légos, kaplas, cubes...), de société, j'écoute de la musique, je bricole ou je jardine, je bouge (jouer au ballon, parcours à ramper...) => je développe mon imagination, je deviens autonome!
L'après-midi	 <p><b>1. LANGAGE / COMPRÉHENSION : J'apprends à observer la première de couverture d'un livre.</b></p>
	<p>• <b>POUR LES PS :</b></p> <div> <p>&gt; <b>MATÉRIEL :</b></p>  <p>Fiche à imprimer ou à montrer en ouvrant le fichier.</p> <p>&gt; <b>ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT: (15 minutes)</b></p> <p>Laissez le temps à votre enfant d'observer les différentes images et laissez-le vous dire ce qu'il remarque.</p> <p>Demandez-lui de vous montrer avec son doigt l'image du livre qui est dans le bon sens.</p> </div>
	<p>• <b>POUR LES MS :</b></p> <div> <p>&gt; <b>MATÉRIEL :</b></p>  <p>Fiche à imprimer ou à montrer en ouvrant le fichier.</p> <p>&gt; <b>ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT: (20 minutes)</b></p> <p>1) Demandez à votre enfant de réaliser l'activité proposée aux PS.</p> <p>2) Proposez-lui ensuite les 2 couvertures du livre. Laissez le temps à votre enfant d'observer les différentes images et laissez-le vous dire ce qu'il remarque.</p> <p>Demandez à votre enfant de trouver les différences entre les 2 couvertures du livre.</p> </div>
	<p>• <b>POUR LES GS :</b></p> <div> <p>&gt; <b>MATÉRIEL :</b></p>  <p>Fiche à imprimer ou à montrer en ouvrant le fichier.</p> <p>&gt; <b>ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT: (30 minutes)</b></p> <p>1) Demandez à votre enfant de réaliser les activités proposées aux PS et aux MS.</p> <p>2) Proposez-lui ensuite deux mots du titre du livre. Laissez le temps à votre enfant de décrire ce qu'il voit et invitez-le à trouver la consigne.</p> <p>S'il éprouve des difficultés, indiquez-lui la consigne : « Trouve le mot qui correspond au modèle »</p> </div>



## 2. EXPLORER LE MONDE : J'apprends à reconnaître quels objets flottent.

### • POUR TOUS LES NIVEAUX PS/MS/GS :

> **MATÉRIEL** : Des objets de divers matériaux qui flottent ou coulent dans l'eau (bouchon de liège, perle, bille en verre, cuillère, visse, bouchon, bouton, clé, trombone, éponge...), un bac d'eau transparent dans l'idéal, une serviette éponge, les cartes « flotte » et « coule » à imprimer ou reproduire.



### > **ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT**: (20 minutes)

- Disposez le bac d'eau sur la serviette éponge pour éviter les éclaboussures. Rappelez à votre enfant ce qu'il a appris la dernière fois : l'eau est liquide, ça coule, on peut la transvaser... Donnez-lui quelques objets et laissez-le jouer un temps librement.
  - Revenez vers lui et faites-lui remarquer que certains objets restent à la surface et d'autres tombent au fond du bac => Apportez les termes "ça flotte" ou "ça coule" en vérifiant que l'enfant a bien compris.
  - Présentez à votre enfant le petit matériel, faites-les lui nommer. Montrez-lui les cartes « flotte » et « coule » et expliquez-lui : "Tu vas devoir imaginer quels objets flottent ou coulent. Place les objets dont tu penses qu'ils flotteront sous la carte « flotte » et les objets dont tu penses qu'ils couleront sous la carte « coule ». Commencez l'activité à l'aide des premiers objets avec lui " Le trombone, à ton avis, il va flotter ou couler? Place-le sous la carte qui correspond".
  - Pour ne pas oublier les hypothèses de votre enfant, notez sous la carte le nom des objets qui vont flotter selon lui ou couler ou prenez une photo de son classement.
  - Demandez à votre enfant comment vérifier si son classement est correct => Votre enfant doit penser à vérifier à les mettre dans l'eau, si ce n'est pas le cas, guidez- le vers cette idée.
  - Testez chacun des objets et demandez à votre enfant de conclure : "La bille est tombée au fond de l'eau alors elle coule. Je me suis trompé, je l'ai mise dans la liste des objets qui flottent, il faut la changer de place."
- Rayez ou déplacez les objets suite au test et obtenez un classement final des objets qui flottent ou qui coulent !

**Pour les GS** : on peut aller plus loin en demandant à son enfant d'imaginer pourquoi certains objets flottent et d'autres coulent :

- à cause de leur matière (le verre, le métal auront tendance à couler contrairement au bois ou au plastique)
- à cause de leur surface : si l'objet est petit et rond il va couler, si la surface au contact de l'eau est étendue il aura tendance à flotter (le test est réalisable avec une boule de pâte à modeler qui coule alors qu'un morceau de pâte à modeler plus fin et aplati va flotter!)



### 3. MOTRICITÉ : Découper

#### • POUR TOUS LES NIVEAUX

> MATÉRIEL : Une paire de ciseaux, des morceaux de carton, du papier aluminium, du papier, de la pâte à sel ou de la pâte à modeler.

> ACTIVITÉ D'ENTRAÎNEMENT: (20 minutes)

Découper peut être une activité permettant aux enfants de stimuler leur motricité fine dont la manipulation de petits objets ainsi que le fait de faire de petits gestes.

• POUR LES PS : Découper aléatoirement une feuille de papier aluminium puis papier.

• POUR LES MS : Découper des morceaux de pâte à modeler ou pâte à sel puis sur feuille en suivant des lignes (tracées par vous) ou des lettres.

• POUR LES GS : Découper des morceaux de pâte à modeler ou pâte à sel puis sur des morceaux de carton en suivant des lignes (tracées par vous) ou des lettres.

Avant  
le  
dîner



Devinette du soir à résoudre en famille :

#### Devinette : Au fil de l'eau

Je peux être à voiles, à rames ou à  
moteur.  
Qui suis – je ?

Le bateau

