

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.

Mieux vaut privilégier le bon déroulement de l'activité plutôt que de vouloir en faire trop.



Conseils des maîtres et maîtresses :

- Ritualiser la journée : garder les mêmes horaires, les mêmes temps d'apprentissage 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 :

MARDI 31 MARS 2020



Rituel 1 : L'habillage et la toilette



Rituel 2 : La date et le calendrier



Double-cliquer sur le PDF :



rituels quotidiens.pdf

• J'apprends à reconnaître les lettres de l'alphabet.



MATÉRIEL :

ACTIVITÉ : Écrire le titre de l'histoire de l'après-midi.

Choisir un livre (que vous lirez l'après-midi) dont le titre est écrit en écriture capitale.

Faire nommer les lettres.

• **POUR LES PS** : Placer les lettres mobiles sur le titre écrit en lettres capitales.

• **POUR LES MS** : Recomposer le titre avec des lettres découpées au préalable.

• **POUR LES GS** : Copier le titre en lettres capitales.

Le matin



Rituel 3 : La collation (voir le document des rituels quotidiens)



Jeu du j'ai qui a de la
vaisselle.pdf

Double-cliquer sur le PDF :

La collation

1. J'apprends à tracer les chiffres

- **MATÉRIEL** : Feuille et crayon ou ardoise et feutre velleda.
- **ACTIVITÉ** : Tracer un chiffre sur une ardoise ou une feuille.

- **POUR LES MS** : Cartes de 1 à 5.
- **POUR LES GS** : Cartes de 1 à 9.

Donner à votre enfant la carte rugueuse du chiffre à reproduire sur l'ardoise (si vous n'avez pas d'ardoise, donner lui une feuille).

Choisir une carte rugueuse au hasard, lui demander d'abord de la nommer, de reproduire le sens du tracé avec le doigt sur la carte rugueuse puis sur l'ardoise.

Procéder ainsi pour toutes les cartes. Vérifier que le sens du tracé soit respecté pour chaque carte.

Si votre enfant a des difficultés, prenez lui le doigt et faites-le avec lui. Puis posez votre doigt et votre enfant place le sien à côté du votre pour suivre votre tracé.

Ensuite placez un point pour montrer le départ du chiffre et verbalisez (dites à voix haute ce qu'il doit faire) :

➤ **Pour le 0** : Pique au point (place ton crayon sur le point) et tourne un ovale vers la gauche.

➤ **Pour le 1** : Pique au point, monte un trait penché (oblique) puis descends un trait debout (vertical).

Avec des grandes sections, on peut utiliser le vocabulaire entre parenthèses.

➤ **Pour le 2** : Pique au point, monte un petit trait vertical, glisse vers l'avant, tourne (c'est comme le début d'un cœur) descends un trait penché (oblique) puis termine par un trait couché (horizontal).

➤ **Pour le 3** : Pique au point, monte un petit trait vertical, glisse vers l'avant, tourne, descends un trait vertical, glisse vers l'arrière, repasse sur ton trait, descends un trait vertical et finis par une anse.

➤ **Pour le 4** : Pique au point, descends un trait penché (oblique), trace un trait couché (horizontal), lève ton crayon, place-toi au dessus et au milieu du trait horizontal et trace un trait vertical. (c'est une bouche de crocodile qui tient un poisson (trait vertical)).

➤ **Pour le 5** : Pique au point, descends un trait vertical (gorge), tourne un c à l'envers (ventre), lève ton crayon place-toi au point de départ et trace un trait horizontal (casquette).

➤ **Pour le 6** : Pique au point, tu descends sans lever ton crayon une coquille d'escargot.

➤ **Pour le 7** : Pique au point, trace un trait vertical, descends un trait oblique, lève ton crayon, place-toi au milieu du trait oblique du côté gauche et trace un petit trait horizontal.

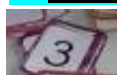
➤ **Pour le 8** : Pique au point, trace un S en capitale d'imprimerie en partant bien vers la gauche puis remonte jusqu'au centre du S, glisse vers l'avant sur ce centre et ferme ton 8.

➤ **Pour le 9** : pique au point, tourne un rond vers la gauche, lève ton crayon, place-toi derrière le rond et descends une anse de parapluie.

- **POUR LES PS** : Tracer des traits verticaux (traits debouts) sur une feuille à l'aide d'un pinceau. Si vous n'avez pas de pinceau et de peinture, tracer des traits verticaux sur une grande feuille.

2. MÉMOIRY

- **MATÉRIEL** : 1 série de cartes « écriture chiffrée » déjà imprimées (Même matériel que la semaine dernière) + une autre série de cartes « écriture chiffrée » à



imprimer.



Double-cliquer sur le PDF



Cartes-pour-compter (1).pdf

Si vous n'avez pas d'imprimante, reproduisez ces cartes.

Les cartes à utiliser par niveau :

- **POUR LES PS** : Cartes de 1 à 3.
- **POUR LES MS** : Cartes de 1 à 5.
- **POUR LES GS** : Cartes de 1 à 9.

- **ACTIVITÉ** : Reconnaître l'écriture chiffrée et connaître la comptine numérique.

- **Jeu de Mémoire** :

Prendre les 2 séries d'écritures chiffrées ; les placer faces cachées sur la table, sur 2 lignes.

→Retourner deux cartes (elles doivent seulement être retournées mais il ne faut pas les changer de place)

→Nommer les deux cartes.

Si ce sont les mêmes, on les gagne et on peut rejouer, sinon on les retourne (face cachée).

Le but étant de se rappeler de l'emplacement des cartes pour retourner le plus de paires.

Tous les jeux présentés peuvent être joués avec un jeu de cartes à jouer, il suffira de retirer les valets, dames, rois et joker.

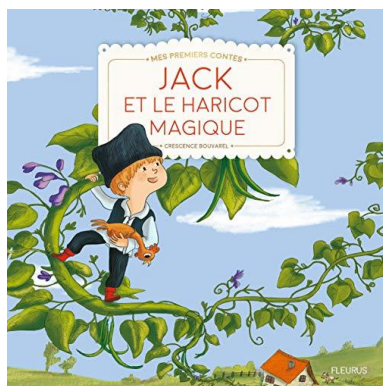
Temps libre
(30-45min)

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 : « Jack et le haricot magique » : https://youtu.be/5V299ph2_yc

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?)

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 ».

• **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. Motricité fine

- **MATÉRIEL** : Paire de ciseaux / Colle / Papiers divers (de récupération, de couleur, papier journal, magazine...) / Tube ou pot de colle / Une feuille de papier vierge.



- **ACTIVITÉ** : Découper et coller.

Attention : Veillez à une bonne tenue de la paire de ciseaux ! (comme sur l'image)

• **POUR LES PS** : Je déchire ou je découpe des morceaux de papier puis je les colle librement sur une feuille vierge.

• **POUR LES MS** : Je découpe des morceaux de papier (bandes, carrés...) puis je les colle librement sur une feuille, je peux essayer de faire un bonhomme, une maison, une fleur avec les formes découpées !

• **POUR LES GS** : Tracer des formes sur le papier puis découper sur les traits, coller les formes sur une feuille ! Je peux essayer de faire un bonhomme, une maison, une fleur avec les formes découpées !

3. Bien-être



MATÉRIEL :

- Une fiche de 4 postures





ACTIVITÉ :



SÉANCE N°6 de BIEN-ÊTRE

Conseils :

Participez à la séance en famille. Tout le monde (quelque-soit l'âge) peut partager ce moment !

Choisissez un lieu au calme pour réaliser cette séance de bien être.

* Étape 1 : « Se réveiller » (5 minutes)

Débout, droit et détendu, pieds légèrement écartés : laisser le corps se balancer vers l'avant et l'arrière aussi loin qu'il le peut, en expirant (tel le souffle du vent).

Puis se pencher vers l'avant et l'arrière en revenant à chaque fois à la position verticale.

* Étape 2 : Jeu de respiration (3 minutes)

Jeu de mime par deux, debout, face à face. Vous gonflez votre enfant à l'aide d'une pompe imaginaire, il se laisse gonfler comme un pneu. À chaque fois que vous appuyez sur votre pompe imaginaire, il se dégonfle un peu plus en levant progressivement les bras latéralement. Quand votre enfant est « gonflé au maximum... » poumons pleins, vous, comme si vous perciez le pneu d'un coup avec un objet pointu, dégonflez votre enfant. Inverser les rôles.

* Étape 3 : Je contracte et je relâche mon visage (3 minutes)

Ouvrir la bouche lentement ; la refermer (cela peut provoquer des bâillements).

Sourire en serrant les dents, relâcher, plusieurs fois.

Remonter les commissures des lèvres, le plus haut possible (les yeux sont presque fermés), relâcher, plusieurs fois.

À l'inverse faire la moue, les commissures des lèvres sont tombantes ; plusieurs fois.

Ouvrir la bouche en grand rapidement, plusieurs fois.

Détendre son visage en fermant les yeux et en laissant le corps et le visage immobiles.

* Étape 4 : Jeux visuels (5 minutes)

Le périscope : Tête fixe, regarder en haut, en bas, à droite, à gauche, de gauche à droite, de droite à gauche, en haut et à gauche, en bas et à droite....Faire tourner les yeux dans un sens, dans l'autre sens...

L'abeille : Tête fixe, suivre des yeux un objet imaginaire qui se déplace sur un trajet régulier...de la fenêtre vers la porte, puis de haut en bas, en zigzag, devant, derrière, sous la table....Terminer en regardant droit devant soi.

La liste : Observer ce qui m'entoure puis fermer les yeux, et sous la dictée de l'adulte ou en faisant appel à la mémoire, essayer de « voir » ce qui est au-dessus, en dessous du bureau...Prendre conscience de la position ses bras, ses jambes...

Étape 5 : Je reproduis, j'assimile et je réalise des postures (15 minutes)



Effectuer les 4 positions en les tenant 2 respirations complètes et inventer des éléments de liaison pour passer d'une position à l'autre, dans l'ordre choisi par votre enfant.

* Étape 6 : Je respire et j'expire (3 minutes)

Imaginer tenir à deux mains le manche d'une hache, inspirer lentement en montant la hache au-dessus de la tête, puis en baissant les bras rapidement comme pour fendre une bûche, expirer avec puissance. Renouveler 5 fois l'exercice.

* Étape 7 : Je me relaxe (10 minutes)

À genoux sur le sol, les bras placés le long du corps, les mains ont les paumes vers l'arrière, s'asseoir sur les talons.

Baisser lentement la tête vers le sol en laissant les mains partir vers l'arrière.

Laisser la tête sur le sol, la poitrine appuyée sur les cuisses.

Fermer les yeux.

S'écouter, respirer, rester dans cette position pendant quelques secondes la première fois, puis progressivement quelques minutes.

- POUR LES PS : Réaliser seulement les étapes 1, 2, 3, 4, 6 et 7.
- POUR LES MS / GS : Suivre toutes les étapes.

Avant le diner



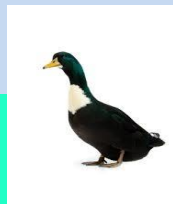
Énigme du soir à résoudre en famille :

• POUR LES MS / GS

Je nage sur l'eau.

J'ai des ailes , des plumes .

J'ai des pattes palmées/ un bec arrondi.



• Solution : LE CANARD

• POUR LES GS

Mon premier est la deuxième syllabe de empoigner.

Mon deuxième est la première syllabe de sondage.

Mon tout a des branchies.



• Solution : POI-SSON

BONUS

(pour
MERCREDI)

EN
FAMILLE



• RECETTE DU MARBRÉ

MATÉRIEL : Recette du gâteau marbré

Gâteau marbré

• Dans le 1^{er}, verse en remuant :

1 + 2 de + 3 de + 4 + 1

• Verse la moitié de la pâte dans le 2^{ème} saladier.

1^{er} 2^{ème}

• Ajoute 4 de puis mélange.

1^{er} 2^{ème}

• Verse les 2 pâtes dans le moule.

• A l'aide d'une fourchette, dessine délicatement des marbrures dans la pâte.

• Enfourne le moule puis laisse cuire.

Thermostat 6 (180°) 35 mn

ACTIVITÉ :

*Phase 1 :

Donnez d'abord à votre enfant la liste des ustensiles et des ingrédients.

Demandez-lui de nommer chaque ingrédient de la liste puis d'aller faire les courses avec cette liste dans la cuisine. Procédez de même avec les ustensiles.

Faire déposer chaque ingrédient et chaque ustensile sur la table.

Demandez-lui ensuite de séparer les ustensiles d'un côté et les ingrédients d'un autre côté de la table (activité de classement) et de préciser à chaque fois si c'est un ingrédient ou un ustensile (POUR LES MS/GS). [Avant cette activité de classement, veiller à ce que les ustensiles et les ingrédients ne soient pas déjà regroupés !]

*Phase 2 :

Donnez ensuite à votre enfant les étapes de la recette.

Demandez-lui de décrire chaque étape.

Corrigez sa formulation si besoin, précisez et donnez le vocabulaire précis.

Lui faire répéter la reformulation.

*Phase 3 :

Réalisez la recette.

*Phase 4 :

Régalez-vous !

