

Bonjour à tous, enfants et parents

Dans nos classes de PS/MS, la priorité est donnée aux manipulations et au bon déroulement de la vie en groupe. Nous n'avons donc pas souhaité donner des fiches d'activités aux enfants mais plutôt des suggestions d'activités qui leur permettront d'entretenir leurs acquis et d'avoir un temps de « travail » régulier. Les activités peuvent être proposées plusieurs fois. A ces activités s'ajoutent les activités rituelles.

Bien conscientes qu'il ne sera pas aisé pour tous les parents de cumuler leur travail, leur télé travail, la vie quotidienne et la classe à la maison, nous vous proposons de programmer 1 à 2 activités chaque jour. Il est préférable d'être régulier que de proposer trop d'activités concentrées sur une journée.

Vous pouvez utiliser un code (passer un fluo sur l'activité réalisée, prendre une photo de l'enfant en action, coller une gommette sur la feuille récapitulative) pour varier les activités au fil des jours.

Les enfants apprennent en jouant...alors JOUEZ !

En souhaitant vous retrouver en classe très vite pour reprendre le cours habituel de la vie scolaire, nous vous souhaitons le meilleur. Prenez soin de vous et vos proches.

Christine et Nathalie

Pour ceux qui veulent varier les supports, voici un lien pour des activités sur internet :

<https://www.logicieleducatif.fr/fiches/maternelle/maternelle.php>

Des activités rituelles (à faire tous les jours si possible)

- Dire le jour de la semaine, le mois, la saison, la météo
- Colorier(ou cocher, ou coller une gommette) le jour de la semaine sur le calendrier
- Dire la comptine numérique (« compter » à partir de 1 et le plus loin possible)

Des suggestions d'activités par domaine

(en fonction du matériel que vous avez à la maison)

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

L'oral.

- Communiquer en veillant à se faire comprendre :
 - ❖ dans les jeux, dire les règles du jeu, nommer les objets
 - ❖ dans le quotidien, nommer les personnes, les objets
- Identifier les élèves et les adultes : nommer les personnes sur les photos du cahier de vie
- Dire des comptines, les mémoriser, les dire devant un « public » constitué de ses parents, frères et sœurs ou par webcam.
- Nommer les lettres vues dans les publicités, sur les livres, dans le journal.
- Ecouter des albums : après la lecture, nommer les personnages principaux, les lieux de l'action, les étapes principales de l'histoire

L'écrit

- Reconnaître son prénom et ceux des élèves de la classe (en cachant les photos du cahier de vie)
- Reconnaître les lettres de l'alphabet.
- MS : Continuer d'écrire son prénom en lettres capitales sans modèle.
- MS : Ecrire une phrase (sur un album, une activité réalisée) en lettres capitales : l'écrire à l'ordinateur et demander à l'enfant de la copier sous le modèle.
- Ecrire, à l'aide d'un clavier d'ordinateur, son prénom.
- Reconstituer un message écrit en lettres capitales : coller les lettres identiques sur ou sous le modèle.

Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée.

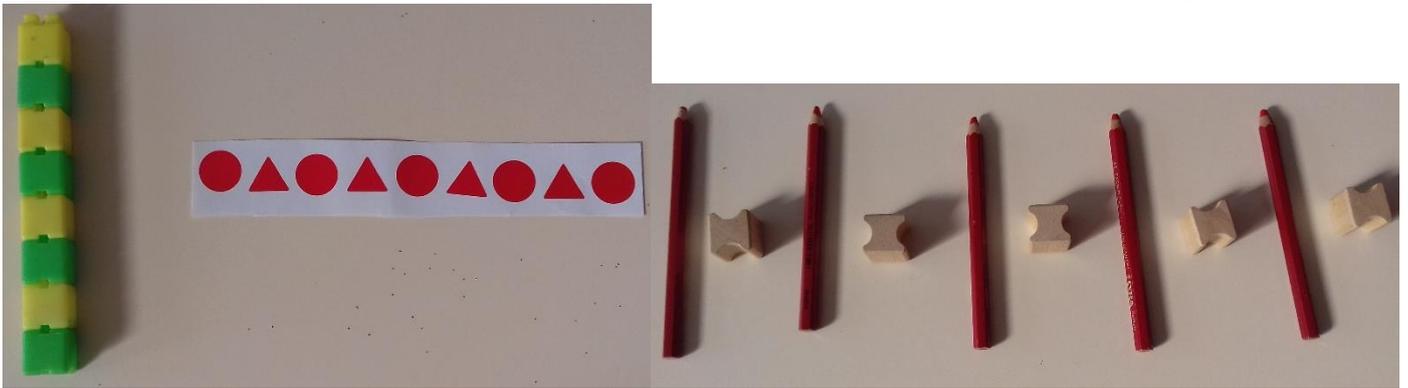
Découvrir les nombres et leur utilisation.

- Jouer à des jeux de société avec un dé : lancer le dé, compter les points ou reconnaître directement la constellation, avancer son pion sur un plateau de jeu (petits chevaux par exemple)
- Compter (« dénombrer ») les marches de l'escalier, les couverts, les petites voitures, les poupées...
- Réaliser une collection d'objets (de 1 à 3 ou 4 pour les PS, de 1 à 6 pour les MS) : lancer le dé et mettre à côté le nombre d'objets correspondant. Ecrire un chiffre sur papier ou sur ardoise et demander à l'enfant de mettre le nombre d'objets correspondant.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- Réaliser des puzzles.
- Reconnaître et nommer le « rond » (cercle), le triangle et le carré dans les jouets, sur les panneaux de signalisation (si on peut sortir). Proposer de jouer à trouver des formes carrées dans la maison par exemple.
- Ranger du plus petit au plus grand une série d'objets (3 pour les PS, 6 pour les MS)
- Ranger du plus grand au plus petit
- Réaliser des algorithmes avec des cubes, des perles, des légos, des gommettes ou des objets du quotidien

PS : 1/1 (algorithme de couleurs ou de formes ou d'objets)



Ce qui est important est l'alternance régulière des 2 choses choisies.

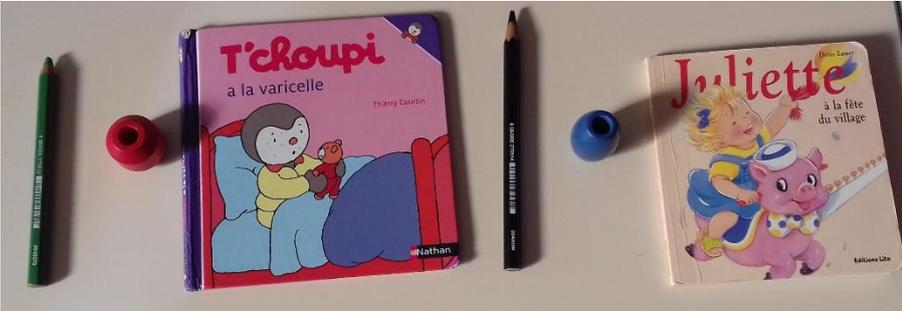
PS et MS : 2/2



MS : 1/2

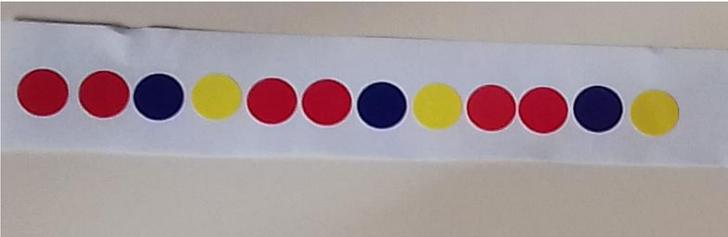


MS : 1/1/1



1 crayon, 1 perle, 1 livre

MS : 2/1/1



2 rouges, 1 bleu 1 jaune



2 crayons, 1 perle, 1 livre

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

- Tracer des graphismes (veiller à ce que l'enfant tienne le crayon par la pince digitale)



Il faut 3 doigts pour écrire et dessiner : l'index et le pouce pincent le crayon, le majeur vient se mettre directement à la bonne place et sert d'appui. L'index guide.

- ❖ PS : points, petits traits verticaux, petits traits horizontaux, cercles
- ❖ MS : traits, cercles, dentelles, créneaux, ponts, vagues
- Pâte à modeler : former des boules, des serpents, des galettes, utiliser des emporte-pièces
- Colorier uniformément en respectant les limites d'un tracé : coloriage de formes, de dessins, d'albums à colorier
- Utiliser la peinture si vous êtes équipés et si vous en avez la possibilité
- Dessiner
- Nommer les couleurs des objets, des vêtements, de la vaisselle....

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique. (si cela est possible, suivant le confinement demandé)

- Sauter de différentes façons (haut, loin, en contrebas, à pieds joints, d'un pied sur l'autre....)
- Danser (la capucine)
- Ramper, courir...
- Viser
- Pédaler
- Passer, recevoir une balle ou un ballon (au pied, à la main)

Explorer le monde.

Se repérer dans le temps et l'espace.

- Dire le jour de la semaine
- Situer des objets l'un par rapport à l'autre : placer un objet dessus, dessous la table.
- Cacher un objet et guider l'enfant avec des mots uniquement pour le retrouver (« l'objet est dans le placard, sous la boîte par exemple)

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière.

- Cuisiner
- Couper précisément à l'aide des ciseaux (des papiers, des lettres dans les publicités, des images dans les prospectus...)
- Utiliser la souris de l'ordinateur
- Montrer une partie du corps et demander à l'enfant de la nommer (coude, front, joue....)
- Nommer quelques parties du corps et demander à l'enfant de montrer où elle se trouve sur son corps.
- Construire en suivant un modèle (jeux de constructions)