

Propositions d'activités pour les élèves de maternelle (PS/MS)

Semaine 4 - du 6 avril au 10 avril

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
Langage oral	<p>Parler avec l'enfant (et pas seulement parler à l'enfant) :</p> <p><u>Lors des situations de la vie quotidienne</u> : - repas, toilette, habillage, météo, promenade à l'extérieur...)</p> <p><u>Rapporter un événement vécu</u> : montrer à votre enfant les photos des défis qu'il a réalisés et demander lui de vous expliquer ce qu'il fallait faire, comment il l'a fait, avec qui...</p> <p><u>Lors de jeux</u> : - jeux de société : verbaliser ce que l'on fait (lancer le dé, déplacer les pions, distribuer les cartes ...) - inventer des histoires lors des jeux d'imitation : poupée, dînette, marionnettes, déguisements, figurines</p> <p><u>Lors des lectures</u> : - raconter une partie de l'histoire ou toute l'histoire à partir des illustrations, - répondre à des questions : dire de quoi ça parle, quels sont les personnages, le lieu de l'histoire, ...</p> <p>Jeux sur les prépositions (sur, sous, devant) - demander à l'enfant de se placer devant une chaise, derrière la chaise, entre la chaise et la table.... Puis, c'est à son tour de vous donner les consignes. Vous pouvez faire exprès de vous tromper pour qu'il insiste bien sur la préposition. C'est important qu'il vive la situation. Puis, vous pouvez réinvestir le vocabulaire en vous appuyant sur une image.</p> <p>Faire le résumé d'un album : Choisir un album que vous avez lu plusieurs fois, puis demander à votre enfant de vous raconter l'histoire (avec un début, un milieu et une fin). Il peut s'aider des illustrations pour se remémorer l'histoire page par page. L'idéal dans cet exercice est que vous écriviez tout ce que dit votre enfant afin de pouvoir lui lire son texte et éventuellement l'améliorer. Ensuite, votre enfant peut réaliser un dessin qui illustre son histoire.</p> <p>Apprendre la poésie « Avril ». Une fois que votre enfant a mémorisé la poésie, vous pouvez l'enregistrer et nous l'envoyer.</p>				
					

<p>Langage écrit rituels</p>	<p>PS/MS : - reconnaître son prénom écrit en capitales parmi d'autres prénoms (de la famille, d'amis...) MS : - nommer les lettres de son prénom (tous les jours). MS : - s'entraîner à écrire son prénom en capitales. Attention aux tracés des lettres : toujours commencer les lettres en haut. Si l'enfant le demande, écrire d'autre prénoms de la famille, des amis...</p> <p>MS : - préparer une feuille sur laquelle vous écrivez les mots suivants en capitales : PAPA, MAMAN, MAISON, ECOLE, AVRIL. Puis, vous demander à votre enfant d'essayer de nommer toutes les lettres. S'il y a des lettres qu'il ne connaît pas, ce n'est pas grave, aidez-le et refaites le même exercice le lendemain avec les mêmes mots. Si votre enfant a réussi à nommer toutes les lettres, ajouter de nouveaux mots à la liste pour le lendemain.</p> <p>PS / MS : Afin de créer un abécédaire commun sur le thème de la maison et du jardin, chercher des noms d'objets qui nous entourent. Puis, pour les MS, vous pouvez épeler les mots afin que votre enfant essaye de les taper à l'ordinateur. N'oubliez pas de nous envoyer vos trouvailles par mail. <i>Voici un exemple</i> : A comme assiette, armoire... ; B comme baignoire, bouteille... ; C comme cabane, couverture...</p>
<p>Langage écrit</p>	<p>MS - fiche 7 : Associer les mots de pâques aux images en s'aidant du modèle. - Fiche 8 : Choisir une fiche de graphismes (« graphismes-pâques MS-GS » ou « graphismes-poules-MS-GS ») et s'exercer à faire les graphismes. Fiche 9 : D'abord, s'entraîner à faire des ponts avec un personnage qui saute au-dessus de petits obstacles (briques de légo par exemple). Puis, s'entraîner sur une ardoise. Ensuite, l'enfant peut faire la fiche. PS : Faire les graphismes dans la poule (fiche « graphismes-poule-PS » ou sur une feuille libre)</p>

	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi
Mathématiques (nombres)	<p>- réciter la comptine numérique le plus loin possible jusqu'à 5 (ou plus) pour les PS ; jusqu'à 10 (ou plus) pour les MS (plusieurs fois par semaine).</p> <p>- compter à rebours de 3 à 0 pour les PS ; de 5 à 0 pour les MS en s'aidant des doigts.</p> <p>- reconnaître les nombres 1, 2 et 3 (PS) 1, 2, 3, 4 et 5 (MS).</p>				
	<p>- décomposer des nombres :</p> <p>1) Demander aux enfants de faire les nombres de 1 à 3 (PS) et de 1 à 5 (MS) avec les 2 mains : 5 doigts c'est 2 doigts sur une main et 3 de l'autre ou 4 doigts sur une main et 1 de l'autre,</p> <p>2) Le jeu du saladier : Il suffit d'un saladier et de jetons. On regarde au départ la collection entière, par exemple 5. On demande à l'enfant de fermer ses yeux et on cache une partie des jetons sous le saladier (3 par ex). L'enfant ouvrant ses yeux et observant les jetons restant (2), doit déterminer combien sont cachés sous le saladier. Il justifie en disant que 5, c'est 3 et encore 2. Il peut utiliser le matériel ou ses mains. Pour les PS, faire les jeux avec les nombres 2, 3 (voire 4 si l'enfant est à l'aise) Pour les MS, faire le jeu avec les nombres 3, 4, 5 (voire 6 si l'enfant est à l'aise) Le jeu en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk</p>	<p>- le jeu de la bataille : prendre un jeu de cartes classique. Pour les PS enlever les cartes 6, 7, 8, 9, 10, valets, dames et rois ; pour les MS enlever les cartes 9, 10, valets, dames et rois. Ensuite, distribuer toutes les cartes et les rassembler en paquet faces cachées devant vous. Puis, retourner la carte du dessus. Celui qui a la carte avec le nombre le plus élevé gagne et ramasse l'autre carte. En cas d'égalité, il y a « bataille » et on retourne la carte suivante. Le gagnant du jeu est celui qui remporte toutes les cartes.</p>	<p>- le jeu des tours : écrire des nombres sur des petits bouts de papier. (de 1 à 3 pour les PS et de 1 à 5 pour les MS) Puis, demander à votre enfant de construire des tours avec la même quantité de légos, cubes ou kaplas qu'indiquée sur le papier. Si votre enfant a besoin, n'hésitez pas à lui écrire la suite des nombres et dessiner les quantités.</p> 	<p>MS : résoudre des problèmes de partage : prendre 2 personnages (playmobil, poupées, peluches...) et 4 jetons (légos, cubes) Dire à l'enfant de mettre autant de jetons à chaque personnage. - Même chose avec 2 personnages et 6 jetons puis 8 jetons.</p>	
Écrire les nombres, compter	<p>MS - fiche 10 : la bataille : entourer la carte la plus « forte ». (à faire après avoir réalisé le jeu de la bataille plusieurs fois)</p> <p>- fiche 11 : Mettre autant de lapins/ d'œufs dans chaque panier. (à faire après avoir réaliser les problèmes de partages à plusieurs reprises)</p> <p>PS : Faire des paquets de 2, 3, (4 ou 5) œufs selon le niveau de votre enfant.</p>				
Mathématiques (formes)	<p>Géométrie et arts visuels :</p> <p>- observer les peintures de Kandinsky (ci-dessous) et demander à l'enfant de nommer les formes qu'il reconnaît. Puis lui demander de</p>	<p>- la chasse aux formes : choisir une forme (le rond, le carré, voire le triangle ou le rectangle) et chercher dans</p>	<p>- faire un jeu de construction (briques, planchettes, boîtes en cartons, couverture ...)</p>	<p>- le jeu de Kim : disposer sur la table plusieurs objets différents (livre, cuillère, crayon, jouet...) et laisser</p>	

	créer son propre dessin (ou peinture) - PS : tracer plusieurs ronds et des traits et les colorier ou les peindre. - MS/GS : tracer 3 ronds, 1 triangle, 2 carrés et des traits. Il/elle les dispose comme il/elle veut.	toute la maison les éléments qui ont cette forme.	- réaliser des puzzles	votre enfant observer la collection. Puis, lui demander de fermer ses yeux et enlever, ajouter ou déplacer un objet. Ensuite, votre enfant ouvre ses yeux et doit trouver la différence
--	---	---	------------------------	---

Activités artistiques	<p>Proposition de défis au choix (en fonction du matériel disponible à la maison, de l'envie de l'enfant...) (cf. semaines 1, 2 et 3)</p> <p>Défi n°13 : La chasse aux trésors dans la maison (cela fait travailler l'enfant sur le repérage spatial). Demander à votre enfant de rapporter les 10 objets suivants le plus rapidement possible : une feuille de papier toilette, un crayon, une chaussette, une brosse à dents, un verre, un oreiller, une photo, une serviette, un jouet.</p> <p>Défi n°14 : Réaliser un œuf de Pâques dans les matériaux de votre choix !</p> <p>Défi n°15 : Faire la plus belle (ou plutôt la plus horrible) grimace.</p> <p>Défi n°16 : Réaliser le bonhomme du mois d'avril en pâte à modeler ou en pâte à sel.</p> <p><u>Nouveaux défis :</u></p> <p>Défi n°17 : A près avoir observé les peintures de V. Kandinsky, (ci-dessous) réaliser une œuvre en dessin ou peinture. - PS : tracer plusieurs ronds et des traits et les colorier ou les peindre. - MS/GS : tracer 3 ronds, 1 triangle, 2 carrés et des traits. Il/elle les dispose comme il/elle veut.</p> <p>Défi 18 : construire une cabane pour pouvoir s'y cacher : avec une table, un lit, des chaises, un arbre, des couvertures, draps....</p> <p>Défi 19 : le cirque : choisir un petit objet (assiette en carton, légo, petite peluche, petite boîte, pot de yaourt vide,...) et le placer en équilibre sur une partie du corps (la main, le dos, le coude, le front, le pied, la tête...) en étant debout, assis, à 4 pattes, allongé. Puis essayer avec 2 objets. <i>Variante :</i> placer un objet en équilibre sur une partie du corps et se déplacer. Le défi peut être réaliser en famille !</p> <p>Défi 20 : Réaliser l'initiale de son prénom avec des petits éléments. Voici quelques exemples :</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">     </div>
------------------------------	---

	<p>Vous pouvez faire les défis dans l'ordre de votre choix. Une fois réalisés n'hésitez pas à nous envoyer une photo afin que nous la publions sur le site de l'école. Cela permet aux enfants de garder un lien entre eux.</p> <p>En plus de la réalisation des défis et du bricolage, continuer de faire des dessins libres ou dirigés, des coloriages et des graphismes décoratifs, de la pâte à modeler</p>
--	---

<p>Activités physiques</p>	<p>Tous les jours : marcher, courir, sauter, ramper, faire du vélo, jouer au ballon, jouer à cache-cache ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer au jeu « Jacques a dit » : le meneur de jeu doit dire des actions à réaliser. Si sa phrase commence par « Jacques a dit ... » alors il faut le faire. Mais attention, s'il ne dit pas « Jacques a dit » il ne faut pas le faire !!! - imiter le déplacement des animaux (le chien, le serpent, la grenouille, le lapin, le kangourou...) - au signal, rester immobile comme une statue.
<p>Explorer le monde temps et espace</p>	<p>Pour aider l'enfant à se situer dans la semaine, vous pouvez écrire tous les jours de la semaine sur une feuille et mettre une épingle à linge sur le jour. Dites lui ce qui est prévu dans la journée (avec qui il passe sa journée, ses repas , les activités prévues...)</p> <p>Le printemps : expliquer que nous avons changé de saison, parler de ce qui change au printemps</p>



