

Continuité pédagogique

L'école à la maison

Mon enfant est scolarisé
en Grande Section (GS)



Semaine 3



Guide d'utilisation

Votre enfant est actuellement contraint de rester au domicile. L'école de votre enfant va vous proposer des outils de manière à ce que vous puissiez accompagner votre enfant à la maison et qu'il consolide ses apprentissages.

Vous trouverez dans ce document des activités à réaliser avec votre enfant en complément de ce qu'a fourni l'école.

Au fil des semaines, nous vous proposerons des activités dans les domaines suivants du programme de l'école maternelle :

- Des activités autour du langage oral et écrit (des comptines, des histoires à écouter, à raconter, des mots à découvrir, du graphisme, de l'écriture...)
- Des activités autour des mathématiques (jeux sur les nombres, les formes, jeux de logique...)
- Des activités artistiques (du dessin, des productions et jeux sur des artistes, des chants, des jeux musicaux...)
- Des activités autour du temps, de l'espace, de la nature et des objets (constructions, recettes, fabrications, plantations....)
- Des jeux et activités corporelles

Ce ne sont que des propositions. Il est important de respecter le rythme et les besoins de votre enfant. Elles ne sont pas à faire forcément dans l'ordre de présentation.

Quelques conseils pour organiser l'accompagnement à la maison :

- Installer votre enfant dans un lieu identifié pour l'apprentissage, dans un environnement calme si possible.
- Le temps passé à faire une activité est à moduler selon l'âge de votre enfant. Pour les enfants de très petite section (moins de trois ans) et de petite section, les séances seront courtes (10/15 mn) pour aller jusqu'à 20/25 mn en grande section.
- Faire varier les types d'activités : alterner les activités d'écoute avec des activités écrites puis des activités de manipulation ou construction. Sans oublier de bouger !
- Laisser la possibilité aux enfants de faire et refaire la même activité s'ils le souhaitent. Il est important que votre enfant éprouve le plaisir de faire et refaire encore ce qu'il réussit et ce qu'il aime. N'hésitez pas à faire réécouter les histoires, les comptines,... des jours précédents.
- Si vous avez des jeux à la maison (petits chevaux, UNO, loto, domino, bataille, cochon qui rit, puzzles...) et des livres, n'hésitez pas à prendre le temps d'y jouer avec lui ou de lui lire. Ces moments viendront sans soucis remplacer certaines activités indiquées.
- Nous avons proposé des activités par niveau de classe pour vous aider dans le repérage mais n'hésitez pas, si votre enfant en a besoin à aller chercher des activités dans les autres documents.

Quelques conseils pour les activités

- **Comptines, poésies et chants** : cliquer sur les liens proposés pour écouter. Faire écouter plusieurs fois. Chanter avec l'enfant, mimer les comptines avec des gestes. Chercher avec l'enfant ce que raconte la comptine, la chanson... A partir de la moyenne section, l'enfant pourra commencer à le dessiner.

- **Ecoute d'histoires** (vidéo et audio) : cliquer sur les liens pour accéder à l'album lu ou écouter le texte seul.

Après écoute(s), poser des questions simples :

- Quels sont les personnages de cette histoire ? L'enfant peut répondre à l'oral ou l'adulte peut lui proposer de désigner sur les images les personnages de l'histoire.
- Où sont les personnages ?
- Que font les personnages ?
- Pourquoi ? (MS/GS)

Demander à l'enfant de raconter l'histoire (possibilité d'utiliser des marottes pour aider l'enfant à s'exprimer).

Pour les MS et les GS, possibilité de faire dessiner les personnages, d'écrire leurs noms, le titre de l'histoire...

- **Pour les autres activités** : cliquer sur les liens ou suivre les indications données et utiliser les supports proposés (plateau de jeu, fiche explicative, recette, pistes graphiques, modèles...).

- **Tous les jours** :

- Pratiquer des activités de langage : dire, chanter, lire des histoires, faire parler / faire raconter votre enfant à partir des histoires lues et des moments vécus.
- Pratiquer des activités mathématiques : compter, chercher, se situer dans le temps (Pour les MS et GS : jour / En plus pour les GS : semaine, mois), dans l'espace (ex : puzzles), jeux de société...
- Participer à des activités de la vie quotidienne (mettre la table en nommant les objets, s'habiller en nommant les vêtements, suivre une recette...
- Pratiquer des activités manuelles : dessiner, colorier, utiliser la pâte à modeler ou la pâte à sel...
- Réaliser des constructions (clipo, duplo, kapla...)
- Avoir une activité physique quotidienne.

A lire avant de commencer la semaine 3 :

En prolongement des semaines 1 et 2 pour les GS...

- **Les enfants ont besoin de faire et refaire des activités :**
 - Pour le plaisir,
 - Pour avoir confiance en eux et en leurs réussites,
 - Pour réfléchir, chercher,
 - Parce qu'on apprend en essayant, en se trompant, en recommençant, en réussissant et en réussissant encore et encore,
 - Pour comprendre, mémoriser et consolider les apprentissages.
- ➔ *Alors n'hésitez pas à leur faire réécouter les comptines des semaines 1 et 2. Plusieurs fois dans la journée pour les mémoriser et s'entraîner à les redire.*
- ➔ *Pour connaître de nouveaux mots, mieux comprendre les histoires, il est essentiel d'entendre plusieurs fois les histoires proposées. N'hésitez pas aussi à les raconter avec vos mots à vous et dans votre langue. Demandez à votre enfant de vous les raconter. Proposez-lui de continuer à s'entraîner à raconter « Les trois grains de riz » avec les marottes. Il fera plein de progrès !*
- ➔ *Pour continuer à apprendre et pour mémoriser les mots des vêtements, tous les matins, au moment de la sieste et le soir, nommer les vêtements et les faire nommer par les enfants. Pour les mots des objets de la cuisine, nommer les objets lors de la mise de table ou de la préparation des repas.*
- ➔ *Vous pouvez refaire à l'envie les jeux d'écoute, de mathématiques (« Les cadeaux de ... », « Dés/Doigts/Chiffres », « Greli Grelo ») sur des temps courts. Cette semaine, nous vous proposons de nouveau le jeu du Lucky Luke pour que votre enfant s'y entraîne.*
- ➔ *La pâte à modeler est une activité toujours possible. Un fichier avec des modèles est à votre disposition.*
- **Maintenir le lien avec l'école est important pour votre enfant et pour l'enseignant(e) :** vous pouvez enregistrer votre enfant quand il chante ou quand il raconte une histoire, prendre en photo ses réalisations et ses productions et les envoyer à l'enseignant(e). Cela donnera à votre enfant un but supplémentaire pour réaliser les activités. Garder si possible les productions : elles pourront être rapportées à l'école quand elle sera de nouveau ouverte.
- **Les enfants ont besoin de temps, vont à leur rythme et vous avez vous-même des contraintes :** laissez-leur, laissez-vous un peu de liberté dans le cadre proposé. Si vous n'avez pas terminé les activités de la semaine 2, prenez le temps de les finir ou d'en finir certaines, tranquillement et décalez la semaine 3 (les jours ne sont qu'indicatifs).

Ces moments avec votre enfant doivent rester des moments de plaisir !

Semaine 3 – GS – LUNDI

- **Comptines, poésies et chants** : "A la volette" <https://www.youtube.com/watch?v=WTT8gE79sBo>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



"Dix petites graines" de R. Brown <https://www.youtube.com/watch?v=9jzqQpuK43U>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "Zelda et les abeilles" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/zelda-et-les-abeilles>
- **Jeux d'écoute** : Les bruits des gestes (1) : Cacher les yeux avec les mains, écouter deux bruits successifs produits par l'adulte (Ex : tousser puis frapper des mains,...). Voir fiche "Gestes et bruits". L'enfant doit nommer les gestes réalisés et leur ordre d'apparition. Demander à l'enfant de reproduire les deux bruits dans le bon ordre et ensuite de décrire ses gestes à l'oral ("J'ai... puis j'ai...").
- **Vers la lecture** « Jeu des rimes (1) » : rechercher des mots qui se terminent par le son [EILLE/EIL] comme « abeille ». Redire chaque mot en prolongeant le son final. Refaire la même activité à partir des mots/images de la fiche de jeu.
- **Vers la lecture / Projet Abécédaire** : reproduire deux lettres de l'alphabet (au choix) avec des objets de la maison.



Voir fiche projet.

- **Apprendre des mots** Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (1) : sur l'imagier "Des insectes et autres petites bêtes" <http://ekladata.com/O5tdIBkdiWoVQb2xHZK0Uu5R-sU/nomenclature-les-insectes-et-autres-petites-betes.pdf> , retrouver les insectes rencontrés dans l'histoire. Les décrire en se souvenant de l'histoire (ou en la réécoutant) et expliquer ce qu'on apprend sur eux dans l'histoire. Faire nommer les autres animaux.
- **Graphisme** : illustrer les mots de l'activité d'écriture du jour : faire le dessin des mots du jour et faire une bordure/cadre à partir du répertoire graphique GS donné en semaine 1. Ranger les feuilles dans la couverture de l'abécédaire (voir fabrication « Autres activités »).
- **Ecriture** : sur deux demi-feuilles (A4 coupée en 2), écrire en imprimerie ou en attaché deux mots de l'histoire "Zelda et les abeilles" (un mot par feuille, au centre) : ABEILLE et BOURDON. Ecrire dans un coin de la demi-feuille, la première lettre de chaque mot (A de Abeille, B de...). Ecrire son prénom au dos. Lien pour avoir un modèle du tracé des lettres en attaché <https://vimeo.com/showcase/6892336>
- **Puzzles** : 24 pièces « Les paysages » (5 possibles à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/79-puzzles-paysages>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Jeu « Les fleurs des nombres (1)



Niveau 1 = constituer des quantités à partir d'un nombre donné (de 5 à 10). Voir fiche de jeu.

- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
"L'abécédaire du printemps" (voir activité écriture). Sur une feuille A4 pliée en deux (qui contiendra l'ensemble des feuillets de l'abécédaire), écrire le titre ABECEDAIRE DU PRINTEMPS (en première de couverture) et à l'arrière le prénom de l'enfant et l'année.
- **Projet Arts** « La grande lessive » : fabrication de fleurs à accrocher, étendre ou suspendre aux fenêtres. Voir fiches projet.



Semaine 3 – GS – MARDI

- **Comptines, poésies et chants** : "Savez-vous planter des choux" <https://www.youtube.com/watch?v=N1VASpNwqO8> (Reprise S1)
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Toujours rien ? » de Ch. Voltz <https://www.youtube.com/watch?v=yTTRpaCMBbg>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** :
"Le lapin shérif" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/olivier-norek-le-lapin-sherif>

- **Jeux d'écoute** :

Les bruits des gestes (2) : l'enfant choisit lui-même les deux gestes à faire pour produire les deux bruits successifs. Les adultes ou les membres de la fratrie ont les yeux fermés et doivent identifier les bruits et donner leur ordre d'apparition. L'enfant explique ensuite comment il a fait pour produire le bruit et l'ordre choisi ("J'ai... puis j'ai...").

- **Vers la lecture** : jeu "Détection des syllabes d'attaque" niveau 1 (pour avoir le niveau 1 : cocher la case syllabe d'attaque dans le panneau en bois avant de jouer). <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono-syllabes.php>
- **Vers la lecture / Projet Abécédaire** : reproduire deux nouvelles lettres (au choix) avec des objets de la maison (voir fiche projet).



- **Apprendre des mots** Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (2) : Jeu de devinettes à partir de l'imagier "Des insectes et autres petites bêtes". Faire retrouver l'animal à partir des devinettes (Ex : « J'ai de grandes ailes colorées = le papillon). Inventer des devinettes sur des animaux de l'imagier ou d'autres animaux.
- **Graphisme** : illustrer les mots du jour : dessins et bordures graphiques. Ranger les feuilles dans la couverture de l'abécédaire.
- **Ecriture** : même activité que lundi mais avec deux mots de l'histoire "Toujours rien !" : GRAINE et OISEAU. Ecrire les lettres G et O dans un coin. Ecrire son prénom au dos.
- **Puzzles** : 24 pièces « Les paysages » (5 possibles à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/79-puzzles-paysages>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :
Le jeu du Lucky Luke (voir fiche de jeu et vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=MNr9GxMKmKU&feature=youtu.be>) : quantités de 1 à 10. Refaire le jeu de la semaine dernière. Puis proposer une variante : l'enfant a les mains cachées derrière le dos. L'adulte dit à voix haute un nombre de 1 à 10. L'enfant doit montrer très vite la quantité sur ses doigts (sur une main ou avec les deux mains).
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Jeu des 7 familles des formes : à reproduire avec votre enfant ou à imprimer (dernière page en n&b à colorier). Voir fiche de jeu.
- **Projet Arts** « La grande lessive » : fabrication de fleurs à accrocher, étendre ou suspendre aux fenêtres. Voir fiches projet.



Semaine 3 – GS – JEUDI

- **Comptines, poésies et chants** : "Oh Lélé" berceuse africaine <https://www.youtube.com/watch?v=wleM4PM7aZw>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Aventures au sommet d'un arbre » de S. Velegar https://www.youtube.com/watch?v=tO2_fpyGBaU&t=6s

- **Ecoute d'histoire avec support audio** :
"La petite patate qui voulait être un chien féroce" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/la-petite-patate-qui-voulait-etre-un-chien-feroce>
- **Jeux d'écoute** :
Les bruits des gestes (3) "Comparer deux bruits proches" : cacher les yeux avec les mains, écouter deux bruits successifs mais proches à l'oreille, produits par l'adulte (taper dans ses mains puis taper sur ses cuisses,...). Voir fiche "Gestes et bruits". L'enfant doit nommer les gestes et leur ordre. L'enfant reproduit les deux bruits dans le bon ordre et décrit ses gestes à l'oral ("J'ai... puis j'ai...").
- **Vers la lecture** « Jeu des rimes (2) » : rechercher des mots qui se terminent par le son [ON] comme « bourdon ». Redire chaque mot en prolongeant le son final. Refaire la même activité à partir des mots/images de la fiche de jeu.
- **Vers la lecture / Projet Abécédaire** : reproduire deux nouvelles lettres (au choix) avec des objets de la maison (voir fiche projet).



- **Apprendre des mots** : Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (3) : "Mimer et bruite" les verbes de l'histoire (bourdonner, piquer, boitiller, s'enfuir, hurler, virevolter, foudroyer, se détendre, butiner). Chercher les mimes et bruitages puis jouer au "Jeu de mime" : donner un verbe que l'enfant devra mimer et bruite. Et inversement : l'adulte mime et l'enfant doit donner le verbe.
- **Graphisme** : illustrer les mots du jour : dessins et bordures graphiques. Ranger les feuilles dans la couverture de l'abécédaire.
- **Ecriture** : même activité que lundi mais avec deux mots de l'histoire "Aventure au sommet de l'arbre" : ECUREUIL et FEUILLE. Ecrire les lettres E et F dans un coin. Ecrire son prénom et la date JEUDI 2 AVRIL 2020 au dos.
- **Puzzles** : 24 pièces « Les paysages » (5 à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/79-puzzles-paysages>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Jeu « Les fleurs des nombres (2)



Niveau 2 = compléter des quantités pour obtenir un nombre donné (de 5 à 10). Voir fiche de jeu.

- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Calendrier du mois d'avril : se repérer dans le calendrier, lire les jours de la semaine et indiquer les moments importants (anniversaire, fête...). Colorier ensuite les cases chaque jour (voir explications en semaine 2).
- **Projet Arts** « La grande lessive » : fabrication de fleurs à accrocher, étendre ou suspendre aux fenêtres. Voir fiches projet.



Semaine 3 – GS – VENDREDI

- **Comptines, poésies et chants** : "Le printemps de la grenouille" <https://www.youtube.com/watch?v=yiAW6mQ04CI>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



"Perlette goutte d'eau" <https://www.youtube.com/watch?v=jeCX0i99QyY>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** :
"La petite grenouille volante" <https://taleming.com/podcast/la-petite-grenouille-volante/>

- **Jeux d'écoute** :

Les bruits des gestes (4): l'enfant choisit lui-même les deux gestes à faire pour produire les deux bruits successifs mais proches à l'oreille ("presque pareils"). Les adultes ou les membres de la fratrie ont les yeux fermés et doivent identifier les bruits et donner leur ordre d'apparition. L'enfant explique ensuite comment il a fait pour produire le bruit et l'ordre choisi ("J'ai... puis j'ai...").

- **Vers la lecture** : jeu "Reconstituer les mots du printemps" <https://www.logicieleducatif.fr/francais/mots/mots-printemps.php>
- **Vers la lecture / Projet Abécédaire** : reproduire deux nouvelles lettres (au choix) avec des objets de la maison (voir fiche projet).



- **Apprendre des mots** :

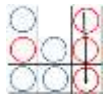
Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (4) : "Associer les verbes avec les animaux et les personnages". Donner un verbe (bourdonner, piquer, boitiller, s'enfuir, hurler, virevolter, foudroyer, se détendre, butiner). L'enfant le mime et le bruite. Ensuite il doit expliquer par une phrase qui dans l'histoire fait cette action et pourquoi (Ex : "Zelda boitille parce qu'elle ...").

- **Graphisme** : illustrer les mots du jour : dessins et bordures graphiques. Ranger les feuilles dans la couverture de l'abécédaire.
- **Ecriture** : même activité que lundi mais avec deux mots de l'histoire "La petite grenouille volante" : MARE et NENUPHAR. Ecrire les lettres M et N dans un coin. Ecrire son prénom au dos.
- **Puzzles** : 24 pièces « Les paysages » (5 à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/79-puzzles-paysages>

- **Jeux mathématiques sur les nombres** :

Jeu du saladier (voir fiche et vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk>) : quantités de 2 à 7

- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :



Jeu de logique : "Jeu du Morpion" ou "TIC-TAC-TOE" (Voir fiche)

- **Projet Arts** « La grande lessive » : fabrication de fleurs à accrocher, étendre ou suspendre aux fenêtres. Voir fiches projet.

