

Continuité pédagogique

L'école à la maison

Mon enfant est scolarisé
en Moyenne Section (MS)



Semaine 9



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 9 :

En prolongement des semaines 1 à 8 pour les MS...

- **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 à 8. 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.*
- ➔ *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 et faire nommer les objets lors de la mise de table ou de la préparation des repas. Pour continuer à entretenir les mots appris dans les semaines précédentes, des activités de reprise, rappel et re-mémorisation seront proposées.*
- ➔ *Vous pouvez refaire à l'envie les jeux d'écoute, de mathématiques sur des temps courts.*
- **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 trace des productions : elles permettront de faire le lien entre l'école à la maison et l'école en classe.
- **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. Nous vous proposons des activités nouvelles mais aussi des reprises en continuité des semaines précédentes pour travailler en profondeur et permettre l'entraînement et la consolidation nécessaire à tout apprentissage.

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

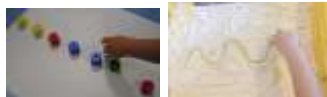
Semaine 9 – MS – LUNDI

- **Comptines, poésies et chants** : "Sous la mer" de Pierre Lozère <https://www.youtube.com/watch?v=cER5JCQdnpw>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



"Comme un poisson dans l'eau" de Divya Panicker : https://youtu.be/dhEhfF_-iV4

- **Ecoute d'histoire avec support audio** :
"Les sauveurs du coin" <https://taleming.com/podcast/les-sauveurs-du-coin/>
- **Jeux d'écoute** : Sonorisation d'histoire : les onomatopées <https://www.youtube.com/watch?v=o8XwQRo-nsM> Bruiter certains mots désignés ou certaines actions de l'histoire. Chercher d'autres façons de bruer différentes de celles proposées dans la vidéo.
- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)
Sur le parcours proposé (<https://view.genial.ly/5ebaa9820be9a20d68190b12/interactive-content-parcours-maternelle-comme-un-poisson-dans-leau>), écouter l'histoire et observer les illustrations de **l'étape 1** du parcours. Le livre peut également être téléchargé en PDF pour une lecture en famille.
- **Vers la lecture** : Jeu "Syllabe qui es-tu ?" **Niveau 2** : localiser et identifier les syllabes dans un mot (voir fiche).
- **Apprendre des mots** : « Les animaux marins de l'histoire "comme un poisson dans l'eau" ». Découvrir deux animaux (la tortue et la pieuvre) dans **l'étape 2** du parcours à partir des descriptions et des vidéos. L'enfant explique ensuite ce qu'il a appris de ces animaux.
- **Graphisme** : « Les vagues » - Razia nage et plonge dans les vagues (voir <http://www.tourdeclasse.com/archives/2009/02/09/12454132.html>)



Sur le sol, placez des obstacles disposés en lignes. Passer entre les obstacles pour faire un chemin sinueux. Sur une table, placer les mêmes obstacles mais plus rapprochés. Tracer des vagues avec le doigt en passant entre chaque obstacle. Veiller à ce que les arrondis soient bien formés. Tracer des vagues dans la farine ou la semoule.

- **Ecriture** : Activité 1 = chaque jour dessiner un épisode de l'histoire et écrire les deux mots en imprimerie de la phrase correspondante (l'adulte écrira le reste des mots pour que la phrase soit complète.). Pour ce jour : « RAZIA nage avec la TORTUE. ». Activité 2 = Pour compléter le décor qui sera fabriqué vendredi avec des marottes et ainsi pouvoir jouer l'histoire, dessiner un personnage par jour sur une petite feuille, le découper et écrire au dos son nom. Lundi : dessiner « RAZIA ». Garder dessin et marotte.
- **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces (sélection au choix du nombre de pièces- de 8 à 42) : « La mer » 5 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/4-a-36-pieces/90-fond-marin-puzzle-bain>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :
Le jeu du "Juste assez" Primaths (**Niveau 1**). Voir fiche.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** : Jeu de positionnement spatial (2) : "Le phoque caché" (Primaths) (voir fiche)

Semaine 9 – MS – MARDI

- **Comptines, poésies et chants** : "1, 2, 3, 4, ma petite vache a mal aux pattes"- Comptine à compter <https://www.youtube.com/watch?v=vWHMM8afBNs>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



"Le petit chasseur de bruit" d'Eric Battut et Sylvie Poillevé <https://www.youtube.com/watch?v=QeHwBqwY7n0>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "A pas de loup" de Zemanel https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=dVDY4MI1N2Q&feature=emb_logo
- **Jeux d'écoute** : « Le petit chasseur de bruits » : sonoriser l'album avec des bruitages pour prononcer et apprendre à distinguer différents sons (phonèmes). Imiter le vent qui souffle doucement (pfiou). Accentuer certains sons et les prolonger pour bien les entendre (pffffffiouiouuuuuu). Imiter le vent qui souffle fort (VVVVVV...). Faire le lien avec le son d'attaque du mot Vent, le [v] - "VVVVVV...ent". Imiter le bruit de la pluie (Plic ! Ploc !). Imiter le tonnerre. Chercher à imiter les petits bruits de la terre (avion et oiseau). Bruiter les bruits qui s'échappent du sac. Prolonger les sons des différents rires : hi hi hiiiiiii... [i], ha ha haaaaaaa... [a] et ho ho hooooooooo... [o].
- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)
« Les étapes de l'histoire » (1) : écouter de nouveau l'histoire et observer attentivement les illustrations. Faire les activités de **l'étape 4** du parcours. Ecouter le résumé de l'histoire épisode par épisode et y associer l'illustration correspondante. Demander à l'enfant de raconter ensuite l'histoire en s'appuyant sur les illustrations.
- **Vers la lecture** : faire l'activité proposée dans **l'étape 5** du parcours genially (associer deux mots ayant une rime commune).
- **Apprendre des mots** : « Les animaux marins de l'histoire "comme un poisson dans l'eau" ». Découvrir un animal (la raie) et le plancton dans **l'étape 2** du parcours. Ecouter les descriptions et regarder les vidéos. L'enfant explique ensuite ce qu'il a appris.
- **Graphisme** : « Les vagues » - Razia nage et plonge dans les vagues (voir <http://www.tourdeclasse.com/archives/2009/02/09/12454132.html>)



Sur un support (un grand carton ou plusieurs feuilles de papier accolées), placer des obstacles disposés en ligne. Faire tracer des vagues à l'enfant avec plusieurs couleurs pour bien s'entraîner en passant dessus et dessous. Veiller à ce que les arrondis soient bien formés.

- **Ecriture** : mêmes activités que lundi - Activité 1 = « RAZIA nage avec la PIEUVRE. ». Activité 2 = Marotte « TORTUE »
- **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces --> même activité sur la semaine (voir lundi).
- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Comptine à reculons et décompositions des nombres - A partir de la comptine « Sur mon arbrisseau » (de 5 à 0) : écouter la comptine version "5 à 0" et jeux de doigts https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=F-ojdiDVO0U&feature=emb_logo . En appui sur le texte (voir fiche), mettre en scène la comptine "de 5 à 0" avec le support "arbre" et les cartes images "oiseau". Refaire la comptine en utilisant les doigts.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Algorithmes (1) : Niveau 1 pour réactivation et Niveau 2 de base (voir fiche algorithmes PS-MS).

Semaine 9 – MS – JEUDI

- **Comptines, poésies et chants** : "Trois microbes" de J-L. Vanham <https://www.youtube.com/watch?v=icbqwlaHKdl> (version poésie) ou <https://www.youtube.com/watch?v=DLvPPYPXu50&list=RDDLvPPYPXu50&index=1> (version chanson)

- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Le petit bonhomme des bois » de Pierre Delye <https://vimeo.com/407898159>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "L'abominable cri des bois" <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api/avril2019>
- **Jeux d'écoute** « Paysage sonore » à partir d'un enregistrement audio (Voir fichier audio "La ville"). Préciser en amont à l'enfant qu'il va devoir bien écouter pour ensuite dire tout ce qu'il a entendu. L'adulte note au fur et à mesure les propositions de l'enfant. Plusieurs écoutes peuvent être nécessaires pour compléter, corriger la liste. Demander à l'enfant d'expliquer où cela se passe, dans quel endroit, dans quel lieu pour entendre tous ces bruits (ici la ville). Faire dessiner à l'enfant le paysage correspondant à partir de la liste. Bruits à reconnaître : klaxons (voitures), bruits d'eau (fontaine), bruits de freins (camion), sirène dans le lointain (police) et bruits de moteur (mobylette).
- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)
« Les émotions de Razia » au début et à la fin du récit : écouter plus attentivement certains passages de l'histoire « Comme un poisson dans l'eau » : de la mn 0'00 à 0'38 pour que votre enfant comprenne ce que ressent Razia au début de l'histoire. Laisser dérouler la suite puis à nouveau écouter de la mn 2'35 à la mn 3'00. Identifier les émotions pour que votre enfant comprenne ce que ressent Razia à la fin de l'histoire. Faire **l'étape 6** du parcours, votre enfant pourra dire ce que pense et ressent Razia à ces moments clés du récit.
- **Vers la lecture** - Jeu "Syllabe qui es-tu ?" Niveau 2 : reprise avec d'autres mots (utiliser des objets de la maison à la place des images).
- **Apprendre des mots** : « Les animaux marins de l'histoire "comme un poisson dans l'eau" ». Découvrir deux animaux (la murène et le poisson volant) dans **l'étape 2** du parcours. Mêmes activités que les jours précédents.
- **Graphisme** : « Les vagues » - Razia nage et plonge dans les vagues.
Découper des bandes de papier de différentes largeurs sur une longueur de feuille A4 blanc ou en couleur). Sur ces bandes, faire tracer des vagues à l'enfant en veillant à ce qu'elles prennent bien toute la largeur de la bande et qu'elles soient arrondies.
- **Ecriture** : mêmes activités que lundi - Activité 1 = « RAZIA nage avec la RAIE. ». Activité 2 = Marotte « PIEUVRE »
- **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces --> même activité sur la semaine (voir lundi).
- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Problèmes "P'tit loup ne sait pas compter" : vidéo de présentation de P'tit loup <https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=56962> Résoudre les problèmes du livre 1 <https://read.bookcreator.com/89ltPzGw6oWlyUJb4TFstMztiK03/mncDi6kkR8ilkx7vvp4bxx> (Source Nathalie Guey-M@ths-en-Vie). Voir livre 1 également en pdf.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** : Jeu de positionnement spatial (3) : "Où est le trésor ?" (Voir fiche de jeu).

Semaine 9 – MS – VENDREDI

- **Comptines, poésies et chants** : Comptines Promenons-nous dans les bois <https://www.youtube.com/watch?v=KrLuJchq294>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Lave-toi les mains » de Tony Ross <https://tube-nantes.beta.education.fr/videos/watch/97d594bd-d0fa-4e9c-83fa-fe4a80560af0>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "Gare à la trembouille" <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api/fevrier2019>
- **Jeux d'écoute** « Dessiner un paysage sonore » à partir de la vidéo https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=aw2GATqqnR0&feature=emb_logo
Préciser en amont à l'enfant qu'il va devoir bien écouter pour ensuite dire tout ce qu'il a entendu. Faire écouter le son de la vidéo (sans montrer les images à l'enfant). L'adulte note au fur et à mesure les propositions de l'enfant. Plusieurs écoutes peuvent être nécessaires pour compléter, corriger la liste. Bruits entendus : chants d'oiseaux, bêlements de moutons, bruits d'eau qui coule (ruisseau), chant du coq et cloches de l'église. Demander à l'enfant d'expliquer où cela se passe, dans quel endroit, dans quel lieu pour entendre tous ces bruits (ici la campagne). Faire dessiner à l'enfant le paysage correspondant à partir de la liste. Regarder à la fin les images de la vidéo. Faire associer les sons, les dessins et les images sur la vidéo. Demander à l'enfant de trouver ce que la personne a oublié de dessiner (oiseaux + ruisseau + coq).
- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)
« Les étapes de l'histoire » (2) : écouter le résumé de l'histoire par épisodes dans **l'étape 7** du parcours. Faire l'activité de l'étape 7 : écouter l'épisode et choisir l'illustration correspondante entre deux illustrations. Puis demander à l'enfant de raconter l'histoire en s'appuyant sur les illustrations.
- **Vers la lecture** : Jeu de Loto des lettres de l'alphabet (imprimerie). Veiller à bien nommer à chaque fois la lettre tirée. Voir support de jeu (*Source = dessinemoiunehistoire*).
- **Apprendre des mots** : « Les animaux marins de l'histoire "comme un poisson dans l'eau" ». Découvrir le dernier animal (le dauphin) dans **l'étape 2** du parcours. Mêmes activités que les jours précédents.
- **Graphisme** : « Les vagues » - Razia nage et plonge dans les vagues.



Coller les bandes réalisées jeudi sur un support pour figurer des vagues. Cela constituera le décor pour raconter l'histoire.

- **Ecriture** : mêmes activités que lundi - Activité 1 = « RAZIA flotte avec le PLACTON. ». Activité 2 = Marotte « RAIE »
- **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces --> même activité sur la semaine (voir lundi).
- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Le jeu du "Juste assez" Primaths (**Niveau 2**) : même jeu que le niveau 1 mais des places sont déjà occupées par des cubes. Aller chercher juste assez pour compléter la carte. Voir fiche de jeu.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Algorithmes (2) : **Niveau 2 complet** (base et complexe). Voir fiche algorithmes PS-MS.