

Continuité pédagogique

L'école à la maison

Mon enfant est scolarisé
en Grande Section (GS)



Semaine 2



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 2 :

En prolongement de la semaine 1 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, les histoires de la semaine 1 (même si c'est toujours la même qu'ils réclament, leur « préférée »). Celles de la semaine 2 sont à votre disposition si besoin.*
- ➔ *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 (Par exemple : « Qu'est-ce que tu vas mettre, enfiler après... ? », « Qu'a-t-on oublié de mettre ? »...).*
- ➔ *Vous pouvez refaire à l'envie les jeux d'écoute, de mathématiques (« Les cadeaux de ... », « Dés/Doigts/Chiffres », « Greli Grelo ») sur des temps courts.*
- ➔ *Les lentilles ont dû germer et commencent à bien pousser. Inciter votre enfant à les arroser, les observer... Si vous avez un peu de terre et un pot plus grand, pourquoi ne pas en refaire pousser en « vrai » ?*
- ➔ *La pâte à modeler fabriquée se conserve très bien au frigo. Une activité toujours possible même si elle n'est pas reproposée en semaine 2.*
- **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 1, prenez le temps de les finir ou d'en finir certaines, tranquillement et décalez la semaine 2 (les jours ne sont qu'indicatifs).

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

Semaine 2 – GS – LUNDI

- **Comptines, poésies et chants** : « Ah les crocodiles » <https://www.youtube.com/watch?v=1T9b0cax6s4>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Trois grains de riz » version album <https://www.youtube.com/watch?v=ncKkuE-7n2I> (Voir fiche projet album)

- **Ecoute d'histoire avec support audio** :
« Le lion qui se lamentait » <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/le-lion-qui-se-lamentait>
- **Jeux d'écoute** : Ecouter les bruits de la cuisine (1) : cacher les yeux avec les mains, écouter le bruit produit par l'adulte (couper du pain, ouvrir le robinet...). Nommer l'objet qui produit le bruit, dire à quoi il sert. (Voir fiche avec liste des bruits de la cuisine).
- **Vers la lecture** :
Chercher les lettres de son prénom sur des boîtes d'emballage alimentaire. Nommer les lettres. Faire la même chose avec le mot "PANDA / panda".
- **Apprendre des mots** : Les objets de la table : Avant de mettre la table pour le repas, demander à votre enfant de nommer ce qu'il faut pour mettre la table. Le faire participer (à son niveau) à la mise de table, faire nommer les objets par l'enfant et lui demander de dire à quoi ils servent. Faire dessiner les objets de la table. Ecrire leur nom. Ensuite, tous les autres jours de la semaine, faire nommer les objets, décrire et expliquer les actions lors de la mise de table ou de la préparation du repas.
- **Graphisme** : Dessin du panda étape par étape (voir fiche) et décoration du cadre avec les motifs graphiques (voir fiche motifs graphiques GS semaine 1).
- **Ecriture** : Ecrire le mot PANDA (en imprimé ou en attaché : voir modèle) sous le dessin du panda. Ecrire son prénom. Ecrire la date.
- **Puzzles** : 24 pièces « Les animaux de la mer » (5 puzzles sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/710-animaux-marins>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :
Mettre la table (1) « Pour ...x... personnes » (selon le nombre de personnes dans la famille ou un nombre inventé) : « Combien faut-il aller chercher d'assiettes, fourchettes, couteaux, verres, serviettes... ? ». Faire préparer à l'enfant les objets (selon le risque des objets) ou lui demander de mettre la table. Vérifier avec l'enfant si les quantités sont correctes.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Calendrier du mois de mars (voir fiche) : se repérer dans le calendrier, lire les jours de la semaine, colorier les cases chaque jour en utilisant des couleurs différentes selon le type de journée : par exemple « rose » pour weekend et mercredi, « bleu » pour les jours « école dans ma classe » (jusqu'au 13/03) et « vert » pour les jours « école à la maison ». Ensuite chaque matin colorier le nouveau jour de la bonne couleur. Vous pourrez y indiquer des événements spéciaux (anniversaires, fêtes,...).

Semaine 2 – GS – MARDI

- **Comptines, poésies et chants** : « Un éléphant qui se balançait » <https://www.youtube.com/watch?v=BIRRzeGaKIQ>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Trois grains de riz » version marottes : <https://www.youtube.com/watch?v=iYHuzMdKYOg> (Voir fiche projet album)

- **Ecoute d'histoire avec support audio** :
"Le prince oublié..." <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/le-prince-oublie-et-la-sorciere-malfaisante>
- **Jeux d'écoute** :
Ecouter les bruits de la cuisine (2) : cacher les yeux avec les mains, écouter le bruit produit par l'adulte. Nommer l'objet qui produit le bruit, dire à quoi il sert. Chercher avec l'adulte comment on s'en sert. Demander puis dire s'il représente un danger ou pas.
- **Vers la lecture** : chercher les lettres des prénoms de la famille sur des boîtes d'emballage alimentaire. Nommer les lettres.
- **Apprendre des mots** : Les mots de l'histoire "Les trois grains de riz" (1) : à l'aide des cartes images (voir imagier), faire nommer les personnages, désigner des cartes nommées ou à trouver par devinettes (Ex : « C'est un animal noir et blanc. » / Réponse = le panda). Mimer les actions de l'histoire (porter, donner, monter, nager, lancer...).
- **Graphisme** : dessiner les lieux de l'histoire : maison, chemin, pont, rivière, forêt de bambou (voir fiche support « Les lieux »).
- **Ecriture** : écrire son prénom. Ecrire le titre du livre (en imprimerie ou en attaché : voir fiche modèle).
- **Puzzles** : Puzzles 24 pièces « Les animaux de la mer » (5 puzzles possibles à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/710-animaux-marins>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :
Mettre la table (2) « Finir de mettre la table » : "Combien manque-t-il d'assiettes, fourchettes,..." ? Mettre la table de façon incomplète (par exemple pour une famille de 4, mettre 1 assiette, 3 fourchettes, 2 verres, 0 couteaux...) et demander à l'enfant de dire ce qu'il manque, combien il en manque. Lui faire compléter la table. Vérifier avec l'enfant si les quantités sont correctes. Recommencer en variant les quantités de départ et le nombre de personnes dans la famille.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Fabriquer les marionnettes à doigts des personnages principaux de l'histoire (Petite sœur Li, dragon, canard, singe et panda), les marottes parents et les objets (bateau, sac de riz, grain de riz, épine, saphir). Voir fiche fabrication personnages et objets.



Semaine 2 – GS – JEUDI

- **Comptines, poésies et chants** : «Ni wa wa» Berceuse chinoise <https://www.youtube.com/watch?v=vyyIJzwjewE>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Les trois grains de riz » écoute du début histoire : <http://educalire.fr/extrait-les-trois-grains-de-riz.php>

/ Puis faire raconter la suite de l'histoire par votre enfant à l'aide des marionnettes à doigt.

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

« Ozalee et Blu » <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/ozalee-et-blu>

- **Jeux d'écoute** :

Ecouter les bruits de la cuisine (3) : reproduire certains bruits de la cuisine en mimant ou en manipulant certains objets non dangereux. Donner le nom des objets, expliquer à quoi ils servent et comment on s'en sert. Dessiner les objets et écrire leur nom.

- **Vers la lecture** : frapper les syllabes des jours de la semaine (lundi, mardi, jeudi, dimanche = 2 / mercredi, vendredi, samedi =3). Jours dans l'ordre puis dans le désordre. Chercher la syllabe commune ("di") en frappant plus fort et en disant plus fort la syllabe "di" dans les jours. Chercher dans la maison ou sur la fiche les objets/dessins où on entend "di" dans leur nom. Voir vidéo du jeu.
- **Apprendre des mots** : Les mots de l'histoire "Les trois grains de riz" (2) : à l'aide des cartes images, faire nommer les personnages, désigner des cartes nommées ou à trouver par devinettes. Mimer les actions de l'histoire (porter, donner, monter, nager, lancer...).
- **Graphisme** : décorer les lieux de l'histoire avec des graphismes décoratifs : toit de la maison, murs, cailloux du chemin, planches du pont, vagues de la rivière,...
- **Ecriture** : écrire son prénom. Ecrire les noms des objets de la cuisine (voir séance jeux d'écoute).
- **Puzzles** : 24 pièces « Les animaux de la mer » (5 à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/710-animaux-marins>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :
Continuer à mettre la table ou finir de mettre la table.
Le jeu du Lucky Luke (voir fiche et vidéo) : quantités de **1 à 10**. Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=MNr9GxMKmKU&feature=youtu.be>
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :
Fabriquer les marionnettes à doigts des personnages principaux de l'histoire (Petite sœur Li, dragon, canard, singe et panda), les marottes parents et les objets (bateau, sac de riz, grain de riz, épine, saphir). Voir fiche fabrication personnages et objets.



Semaine 2 – GS – VENDREDI

- **Comptines, poésies et chants** : « Cadet Rousselle » <https://www.youtube.com/watch?v=xVw74cHnxig>

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



Faire jouer et raconter l'histoire "Les trois grains de riz" à l'aide du dessin des lieux, des marionnettes et des objets.

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

"Taly la petit souris" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/taly-la-p-tite-souris>

- **Jeux d'écoute** :

Ecouter les bruits de la cuisine (4): reproduire d'autres bruits de la cuisine en mimant ou en manipulant d'autres objets non dangereux. Donner le nom des objets, expliquer à quoi ils servent et comment on s'en sert. Les dessiner et écrire leur nom.

- **Vers la lecture** :

Jouer au jeu des MAJUSCULES et des Minuscules <https://www.lumni.fr/jeu/dissocier-les-majuscules-et-minuscules-en-script#containerType=folder&containerSlug=jeux-d-veil-3-7-ans> (Choisir le niveau 1). Ou découper des lettres dans des publicités ou des magazines et les trier en "MAJUSCULES" et "minuscules".

- **Apprendre des mots** :

Les mots de l'histoire "Les trois grains de riz" (3) : à l'aide des cartes images, proposer les jeux sur les mots (nommer, désigner, deviner...). Mimer quelques actions. A l'aide du dessin "lieux de l'histoire", nommer les lieux et raconter les actions s'y déroulant.

- **Graphisme** : graphisme du dragon : ronds, ponts, spirales (voir fiche modèle dragon GS).

- **Ecriture** : écrire son prénom. Ecrire les noms des objets de la cuisine (voir séance jeux d'écoute).

- **Puzzles** : 24 pièces « Les animaux de la mer » (5 à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/710-animaux-marins>

- **Jeux mathématiques sur les nombres** :

Continuer à mettre la table ou finir de mettre la table.

Le jeu du Lucky Luke (voir fiche et vidéo) : quantités de **1 à 10**.

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

Recette « Le gâteau yaourt » : nommer les ingrédients, les ustensiles, décrire les actions et suivre les étapes pour fabriquer le gâteau (voir fiche recette).

