

# Continuité pédagogique

## L'école à la maison

Mon enfant est scolarisé  
en Moyenne Section (MS)



# Semaine 10



# 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.

**Nous vous proposons des activités dans les domaines suivants du programme de l'école maternelle pour la dernière fois car la classe reprenant, la Mission Maternelle 77 cesse les envois.**

- 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, de la conscience phonologique...)
- 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 10 :

## En prolongement des semaines 1 à 9 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 9. 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 10 – MS – LUNDI

*Lundi de Pentecôte*

## Semaine 10 – MS – MARDI

- **Comptines, poésies et chants** : "Cinq pommes" <https://www.youtube.com/watch?v=LAXH1hGVHDw>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



"Le jour du A" de J-L. Englebert <https://www.youtube.com/watch?v=wKcYYU2TCU0>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "Les légumes de glace" <https://taleming.com/podcast/les-legumes-de-glace/>
- **Jeux d'écoute** :



Jeu « Trouve le bon lapin » (1) = Niveau 1. Voir fiche.

- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)



Faire écouter l'histoire (soit à partir de la vidéo, soit lecture à voix haute par l'adulte à partir du livre en pdf) ou le résumé (dans le parcours genial.ly). Faire raconter l'histoire avec le décor "Vagues" et certaines marottes.

- **Vers la lecture** : Jeu "Les syllabes doublées" (1) : doubler la dernière syllabe d'un mot. Voir fiche.
- **Apprendre des mots** : Les mots de l'imagier de l'album "Comme un poisson dans l'eau !" (1) : revoir le vocabulaire de la semaine 9.  
Activité 1 : énoncer un mot, l'enfant doit montrer la carte-image correspondante.  
Activité 2 : montrer une image, l'enfant doit la nommer et la mimer (verbes et adjectifs liés aux émotions). Voir fiche imagier de l'album.
- **Graphisme** : Réalisation de la couverture et du dos du livre (activités à répartir sur la semaine) : sur une première feuille, écriture du titre au centre "Comme un poisson dans l'eau !". Sur une deuxième feuille, au centre, écrire son prénom et "Mai/Juin 2020". Décorer la couverture et le dos du livre avec du graphisme décoratif (algues, plancton, vagues...). Voir répertoire graphisme décoratif.
- **Ecriture** : Activité 1 = continuer chaque jour à dessiner un épisode de l'histoire et à 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 MURENE. ». Activité 2 = Pour compléter le décor et pouvoir jouer l'histoire, continuer à dessiner un personnage par jour sur une petite feuille, le découper et écrire au dos son nom. Ce jour : dessiner « PLANCTON » et « MURENE ». Garder dessin et marottes.
- **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces (sélection au choix du nombre de pièces- de 8 à 42) : « Les chevaux » 5 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/4-a-36-pieces/89-puzzles-chevaux>
- **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-ojdiDVOOU&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=F-ojdiDVOOU&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. Reprise de la semaine 9.
- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** : Calendrier du mois de juin : 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 semaine 2).

## Semaine 10 – MS – JEUDI

- **Comptines, poésies et chants** : « Trois petits chats...marabout, bout de ficelle... » [https://www.youtube.com/watch?v=c8rR\\_EFcETc](https://www.youtube.com/watch?v=c8rR_EFcETc)
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« Faites la queue » de Tomoko Ohmura <https://tube.ac-lyon.fr/videos/watch/0af558b0-62e8-449b-bdbf-cc637a339b26>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "La petite princesse et le prince" de Gilles Tibo <http://www.biboche.ca/heure-du-conte-biboche.html?page=1>
- **Jeux d'écoute** :



Jeu « Trouve le bon lapin » (2) = Niveau 2. Voir fiche.

- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)



Faire écouter l'histoire (soit à partir de la vidéo, soit lecture à voix haute par l'adulte à partir du livre en pdf) ou le résumé (dans le parcours genial.ly). Faire raconter l'histoire avec le décor "Vagues" et certaines marottes.

- **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*). Reprise semaine 9.
- **Apprendre des mots** : Les mots de l'imagier de l'album "Comme un poisson dans l'eau !" (2)  
Activité 1 : jeu de description. Nommer un animal. L'enfant doit montrer l'image correspondante, le décrire et expliquer ce qu'il connaît de cet animal (si besoin revoir les vidéos animalières du parcours genial.ly).  
Activité 2 : jeu de devinettes. L'adulte décrit un animal sans le nommer ni le désigner. L'enfant doit deviner de quel animal il s'agit, le montrer sur l'imagier et le nommer. Voir fiche imagier de l'album.
- **Graphisme** : Suite de l'activité de lundi (activité répartie sur les trois jours de la semaine).
- **Ecriture** : Mêmes activités que mardi - Activité 1 = « RAZIA nage avec le POISSON VOLANT. ». Activité 2 = Marotte « POISSON VOLANT »
- **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces (sélection au choix du nombre de pièces- de 8 à 42) : « Les chevaux » 5 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/4-a-36-pieces/89-puzzles-chevaux>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :



Jeu de loto des nombres de 1 à 6 (voir fiche).

- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** : Quadrillage : placement de personnages dans un quadrillage <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/quadrillage-maternelle.php> (Niveau 2)

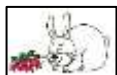
## Semaine 10 – MS – VENDREDI

- **Comptines, poésies et chants** : « La ronde des légumes » » <https://www.youtube.com/watch?v=NTPQJUugCJM>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« L'araignée qui ne perd pas son temps » d'Eric Carl [https://www.youtube.com/watch?v=ezO9wvJGP\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=ezO9wvJGP_Y)

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "Le canard fermier" de Martin Waddel et Helen Oxenbury <https://www.ville.repentigny.qc.ca/vie-animee/bibliotheque/ressources-en-ligne/clic-une-histoire.html>
- **Jeux d'écoute** :



Jeu « Trouve le bon lapin » (3) = Niveau 3. Voir fiche.

- **Lecture / Compréhension** – Projet autour de l'album « Comme un poisson dans l'eau » (Voir fiche Projet)



Raconter l'histoire avec le décor "Vagues" et les marottes. Mettre en ordre chronologique les différents dessins constituant les pages du livre fabriqué par l'enfant. Attacher les pages, la feuille de couverture et du dos ensemble pour finir le livre.

- **Vers la lecture** : Jeu "Les syllabes doublées" (2) : doubler la première syllabe d'un mot. Voir fiche.
- **Apprendre des mots** : Les mots de l'imagier de l'album "Comme un poisson dans l'eau !" (3) Jeu de loto (voir fiche de jeu).
- **Graphisme** :  
Suite de l'activité de lundi (activité répartie sur les trois jours de la semaine).
- **Ecriture** :  
Mêmes activités que mardi - Activité 1 = « RAZIA nage avec le "DAUPHIN" ». Activité 2 = Marotte « DAUPHIN »
- **Puzzles** :  
Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces (sélection au choix du nombre de pièces- de 8 à 42) : « Les chevaux » 5 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/4-a-36-pieces/89-puzzles-chevaux>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** :



Petits problèmes "Les pailles de Tipi"

<https://read.bookcreator.com/bR5tUmRRaEZeL5SiZ5tv52o9IDM2/dCW78K9URZqVFhp7vKzRWQ>

- **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** :  
Algorithmes (3) : Niveau 3 - Défis 1 et 2. Voir fiche algorithmes PS-MS et fiches défis.