

Document Repère n°10 « Ma classe maternelle à la maison » - PS

Propositions d'activités pour deux journées

RITUELS

Quel jour sommes-nous ? Chaque jour, dites à votre enfant quel est le jour de la semaine.

La semaine : Sur un fil, enfiler une perle qui représente le lundi. Le lendemain une autre pour le mardi...et ainsi de suite jusqu'au dimanche. A la fin de la semaine, videz le fil, la semaine est finie ! Et recommencez. Cela lui permettra petit à petit d'appréhender ce cycle.

ABC Dino : Séries de courtes vidéos sur les lettres de l'alphabet

Chaque jour, vous pouvez regarder un des épisodes avec votre enfant. Il apprendra à reconnaître les lettres. Chaque fois que la lettre apparaît seule ou dans un mot, mettez sur pause pour lui permettre de bien voir la lettre choisie. Amusez-vous ensuite ensemble à retrouver cette lettre dans des catalogues, sur des étiquettes d'aliments...Tracez la devant lui et faites-lui tracer. Sur une feuille, vous pouvez reproduire au fur et à mesure les lettres qu'il sait reconnaître. Il verra ainsi ses progrès.

Comptine à gestes de la semaine : Vous pouvez dire la comptine en entier puis la répéter morceau par morceau pour que votre enfant la mémorise petit à petit tout au long de la semaine.

Moustache, Moustachu

| | |
|----------------------|--|
| Moustache, Moustachu | (caresser ses moustaches) |
| Voici le chat | (présenter ses deux mains ouvertes) |
| Griffa, griffu | (avancer une main en montrant ses griffes) |
| Griffa, griffu | (avancer l'autre main en montrant ses griffes) |
| Sortez les griffes | (les deux mains crispées en avant) |
| Rentrez les griffes | (les poings fermés) |
| Chats, dormez... | (la tête se pose sur les mains jointes) |

LANGAGE

Libérez-les ! Film d'animation de la série Manimo

Vous pouvez à nouveau proposer à votre enfant de visionner l'histoire, vous lui racontez et lui demandez de la raconter à son tour.

Loto des animaux : imprimer ces [planches de loto](#) en 2 ex. et découper l'un des jeux en images. Après avoir joué comme vous l'avez fait en début de semaine à partir du [document repère n°9](#), vous allez pouvoir proposer à votre enfant une première variante plus difficile : vous êtes le meneur de jeu, vous nommez mais ne montrez pas l'image !

Deuxième variante : [loto sonore des animaux](#)

Cette fois il s'agit pour votre enfant d'identifier le cri de l'animal entendu, de nommer cet animal, de se saisir de la carte et de la poser au bon endroit sur sa planche.

Il continuera ainsi au fur et à mesure des parties à acquérir du vocabulaire animalier.

MATHS

Comptine des nombres : Demandez régulièrement à votre enfant de dire la comptine des nombres. Il peut commencer au début mais également la dire par intervalle. Par exemple, commencer à 3 et aller jusqu' à 8. C'est aussi un bon moyen pour lui faire apprendre les morceaux qu'il ne connaît pas bien.

Greli, Grelo - Vous avez besoin de trois petits pions, ou de petits objets (bouchons, perles...) et d'un gobelet ou récipient opaque.

1 - Montrez les 3 jetons sur la table à votre enfant, puis placez-les dans le gobelet, un par un et refermez le gobelet avec la main, Secouez le gobelet en chantant, « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ». Laissez votre enfant répondre et vérifiez ensemble en vidant un à un les pions du gobelet !

2 – Placez 1 des jetons dans le gobelet puis rajoutez-en 1 ! Chantez « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ». Laissez votre enfant répondre. *S'il a des difficultés, proposez-lui de dessiner la situation.* Poursuivez le jeu en variant le nombre de jetons dans le gobelet et le nombre d'ajouts. Vous pouvez aussi enlever des jetons du gobelet.

Document Repère n°10 « Ma classe maternelle à la maison » - PS

Propositions d'activités pour deux journées

ACTIVITE PHYSIQUE

Votre enfant a besoin de bouger dans la journée. Il le fera de lui-même mais autant que possible proposez-lui 30 minutes d'activité physique à la maison ; certaines activités simples sont possibles : s'étirer, danser, jouer avec un ballon de baudruche...

[Bouger et développer sa motricité fine à la maison – cycle 1](#)

[Jeu de piste à la maison](#)

Une activité ludique qui permet à votre enfant d'apprendre à se déplacer dans différents endroits, prendre des repères et se situer, se détacher de l'adulte pour investir un espace de plus en plus élargi. Ce sera aussi l'occasion d'employer le vocabulaire de la maison.

ARTS

[Le carnaval des animaux](#)

Une histoire en musique pour toute la famille.

[Le dessin](#) : film d'animation de la série Découvre avec Sid, le petit scientifique

Votre enfant va apprendre à dessiner un chat et une tortue à partir de formes géométriques avec SID. Pour étendre ses compétences « d'artiste animalier », voici [d'autres modèles](#).

SCIENCES

[Le cri des animaux](#) : Film d'animation de la série Dis-moi Dimitri

Avec Dimitri votre enfant apprendra quelques cris d'animaux.

[Promenade à la ferme](#)

Source : une année au concert cycle 1 - montage audio réalisé par R Mesplé

Ecoutez la promenade sonore avec votre enfant. Demandez-lui d'identifier les différents animaux. Apprenez-lui que l'oiseau gazouille, le chien aboie, la vache meugle et la poule caquette.

Si vous avez des livres documentaires sur les animaux, vous pouvez en lire un avec lui.

EVEIL LINGUISTIQUE

[Who took the cookie ?](#) (version animaux de la ferme)

Votre enfant peut écouter autant de fois que souhaité et répéter des éléments : nom des animaux de la ferme ou le mot gâteau...

DEFI

Je voulais ranger mes pots du plus petit au plus grand. Je me suis trompée !
Peux-tu m'aider à corriger mes erreurs ?
A toi de jouer : construis 3 tours de différentes tailles. Range-les de la plus petite à la plus grande.



N'hésitez pas à proposer à nouveau les activités des numéros précédents.
Et vous pouvez retrouver à tout moment des offres éducatives sur Lumni.fr