

Ecole maternelle Marcel Pagnol

ESCALQUENS

En attendant l'école



Classe de Moyenne Section

Classe de Emma et Julie

Mars 2020

Parents,

Dans les circonstances inédites que nous vivons actuellement, nous avons essayé de parer au plus pressé pour assurer la continuité pédagogique. Nous avons réalisé un dossier papier pour les Moyens et les Grands dans un premier temps afin de ne pas encombrer les réseaux déjà fort sollicités et de ne pas inciter les enfants à trop d'écrans. Dans un second temps une adresse mail de classe devrait vous être communiquée. Vous pourrez aller vous y connecter. Chaque enseignante assurera le lien pédagogique.

Pour les enfants de Grande Section vous pouvez accéder au site du CNEED : « Ma classe à la maison ». Taper : ac toulouse continuité pédagogique puis cliquer sur <https://ecole.cned.fr> puis ma classe à la maison Grande section.

Autres sites : <https://micetf.fr/>

<https://www.logicieleducatif.fr>

Quelques idées pour jouer et faire travailler votre enfant durant la fermeture de l'école

La compréhension d'album : lisez des livres à votre enfant régulièrement puis posez lui des questions sur les personnages, les intentions de ces derniers, la chronologie de l'histoire.

Les lettres capitales :

- Pâte à modeler : votre enfant reproduit avec de la pâte à modeler les lettres de l'alphabet. Faites lui nommer la lettre réalisée. Possibilité de faire construire les lettres de l'alphabet avec des jeux de construction (kapla)
- Lettres mobiles : si vous avez des lettres (lettres magnétiques, lettres du scrabble, etc), faites lui reconstituer des mots (nom du personnage d'une histoire, prénom de camarade de classe). Pour cela : lui écrire en capitale le modèle (ex : PAPA), le laisser replacer les lettres dans le bon ordre (en surveillant qu'il commence par la première lettre) et valider ou non en lisant le mot écrit par l'enfant.
- Loto des lettres : nommer une lettre tout en la montrant à l'enfant. L'enfant cherche sur sa plaque et met un jeton si la lettre est présente. Pensez à lui faire nommer la lettre.
- Jeu du lynx version alphabet : montrez une lettre (carte, lettre magnétique, etc) à l'enfant et il doit le plus rapidement possible la retrouver sur le plateau.

Domino des lettres scriptes : l'enfant cherche la même lettre scripte à un premier domino puis la place à côté. Il continue ainsi le jeu en plaçant côté à côté les lettres scriptes identiques. Nommez lui les lettres afin qu'il commence un petit travail de reconnaissance des lettres scriptes.

Faire des puzzles : l'enfant réalise des puzzles avec ou sans modèle.

Faire des constructions : l'enfant fait des constructions avec les jeux de construction que vous avez à la maison. L'enfant peut faire des constructions libres mais aussi à partir d'un modèle (les modèles peuvent se trouver sur internet ou l'enfant peut aussi en inventer, il suffit alors de prendre en photo et de lui refaire faire).

Jouer à des jeux avec votre enfant : jeu de plateau, jeu de quantité, jeu de logique. Les jeux que vous avez à la maison feront travailler votre enfant sur la stratégie, les constellations du dés, la quantité, la valeur d'un nombre, etc. Vous pouvez aussi faire associer un chiffre (oral ou écrit) à sa constellation sur le dés ou à une quantité d'objet.

Lire les prénoms des camarades : les enfants s'entraînent régulièrement à reconnaître les prénoms de la classe. Votre enfant peut avec vous essayer de reconnaître les prénoms. Si il reconnaît un prénom : lui demander comment il fait (ex : je reconnais Jules car il commence par un J / il termine par un S / etc). Si il ne le reconnaît pas, vous pouvez lui expliquer un moyen (une lettre / la longueur du prénom/ etc).

Motricité fine : l'enfant doit manipuler le plus possible d'objets pour faire travailler ses doigts. Jouer avec des pinces pour déplacer des objets, jouer avec de la pâte à sel ou de la pâte à modeler, faire un collier de perle, etc. L'enfant peut aussi s'entraîner à découper et à coller.

Peinture : peinture libre ou en suivant une consigne (ex : représenter un arbre en peignant le tronc et en représentant les feuilles avec les traces des doigts)

Comptine et poésie : n'hésitez pas à choisir des comptines et de les faire apprendre à votre enfant.

Jeu du domino des lettres scripts

Découper les dominos.

Règles du jeu :

- Associer les dominos en les plaçant côte à côte (même lettre)
- Nommer la lettre à l'enfant

La maison du nombre

Découper les vignettes.

Règles du jeu :

- Choisir un nombre pour faire sa maison
- Remplir la maison avec toutes les représentations de ce nombre

Attention : Ne pas coller les vignettes pour que la maison soit réutilisable

Jeu du loto des lettres capitales

Découper les cartons et les lettres.

Règles du jeu :

- Nommer une lettre tout en la montrant à l'enfant
- L'enfant cherche sur sa plaque et met un jeton s'il a la lettre
- Pensez à lui faire nommer la lettre

Jeu de l'oiseau

Matériel nécessaire : 1 dé

Règles du jeu :

- Lancer le dé
- Placer un jeton sur le nombre correspondant au dé

Jeu du lynx des lettres capitales

Découper les lettres.

Règles du jeu :

- Montrer une lettre à l'enfant
- Il doit le plus rapidement possible la retrouver sur le plateau
- Pensez à faire nommer les lettres par l'enfant

LES PRENOMS DE LA CLASSE

Lis les prénoms de la classe.

ethan
ETHAN

thomas
THOMAS

ellie
ELLIE

baptiste
BAPTISTE

eliad
ELIAD

sasha
SASHA

loris
LORIS

maée

MAEE

louhann

LOUHANN

abigael

ABIGAEL

lana

LANA

jordan

JORDAN

timéo

TIMEO

margot

MARGOT

adem

ADEM

lilian

LILIAN

jules

JULES

emy

EMY

lucas

LUCAS

alice

ALICE

augustin

AUGUSTIN

amine

AMINE

adam

ADAM

jeanne

JEANNE

augustine

AUGUSTINE

raphaël

RAPHAËL

linessa

LINESSA

sueva

SUEVA

noueme-franck

NOUEME-FRANCK

gabin

GABIN

LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

Le loir et la marmotte

Le loir et la marmotte dorment tout
l'hiver,
Cachés dans une grotte, un trou dans
la terre
Et quand tombe la neige, elle les
protège
Ils dorment, dorment, dorment, tout en
rêvant
Ils dorment, dorment, dorment jusqu'au
printemps.



VIENS MON PETIT OURS

Cycle 1

Jean Jacques Margueritat



Mim Do Ré Si Mim Do

Viens mon pe - tit ours dans mes bras, la nuit est tom-bée et j'ai
Quand de-main ma-tin le so - leil me di - ra: "de-bout la vie

4 Ré Si7 Mim Do Ré Si

un peu froid. U - ne lar - me vient de cou - ler sur ma joue,
est mer - veille!" Toi tu res - te - ras as - sis des - sus mon lit,

7 Mim Do 1. Ré Si 2. Si Mim

tu vas l'es - su - yer de ton pe - la - ge doux. de la nuit
tu es le gar - dien des om - bres

Viens mon petit ours dans mes bras
la nuit est tombée et j'ai un peu froid.
Une larme vient de couler sur ma joue
Tu vas l'essuyer de ton pelage doux.

Quand demain matin le soleil
me dira : « debout la vie est merveille ! »
Toi tu resteras assis dessus mon lit,
Tu es le gardien des ombres de la nuit.

Chanson pour le cycle 1 qui permet d'aborder à l'oral des thèmes liés aux peurs enfantines, l'alternance jour/nuite, le chagrin...

Lis l'alphabet (Fais-toi aider.....ou pas!)

A B C D E F
G H I J K L
M N O P Q R
S T U V W X
Y Z

Teil der Lysinase

U

M

A

E

Y

I

Q

N

J

C

V

G

R

W

P

B

F

T

K

W

O

L

D

W

Z

S

H

LE LOTO DES LETTRES

E

K

C

W

U

I

R

P

LE LOTO DES LETTRES

R

S

B

Y

L

H

N

E

LE LOTO DES LETTRES

O	C	A	U
N	G	J	S

LE LOTO DES LETTRES

M	I	D	T
P	H	B	V

I

C

U

E

W

D

A

M

R

S

V

T

H

K

G

B

O

N

Y

L

J

P

Jeu du domino

d e

f u

f

g

b

d

q

r

c

d

n

o

o

p

a

b

m

n

r

s

c

q

e

f

s

t

w

x

j

k

z

q

v

w

l

m

y

z

u

v

k

l

g

h

x

y

i

j

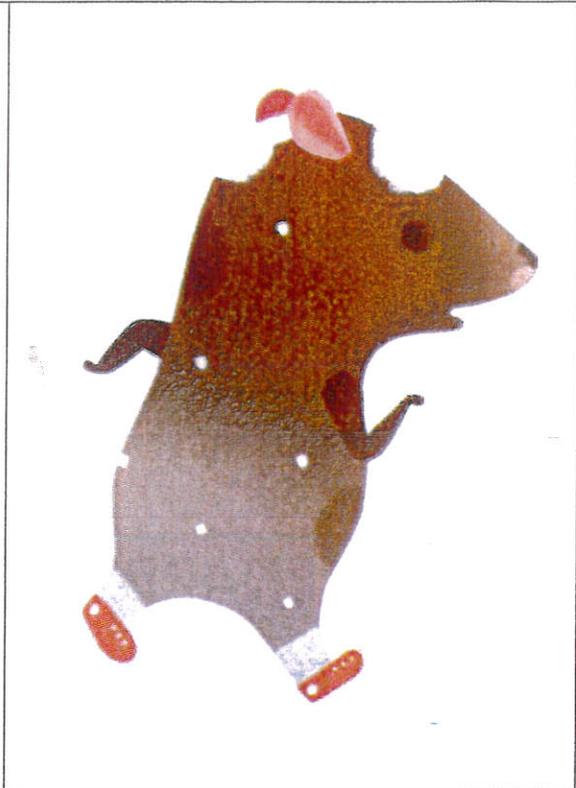
h

i

LEXIQUE



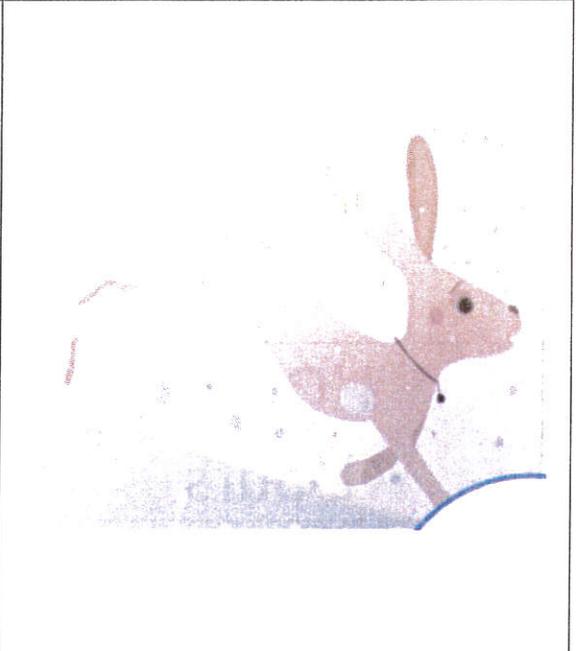
LE PAYSAN
Le paysan



LA SOURIS
La souris



LA GRENOUILLE
La grenouille



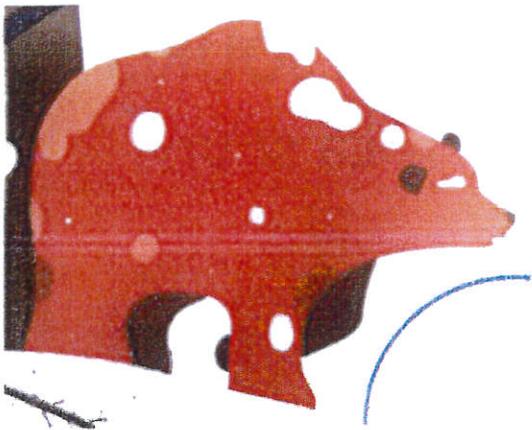
LE LAPIN
Le lapin



LE RENARD
Le renard



LE LOUP
Le loup



L'OURS
L'ours



LA FOURMI
La fourmi

Consigne : Place les mots de la recette sur le modèle



POMME



COUTEAU



CLEMENTINE



COUPE-POMME



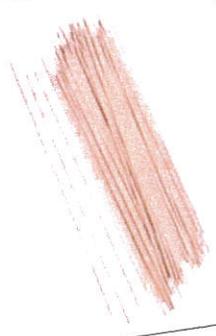
RAISIN



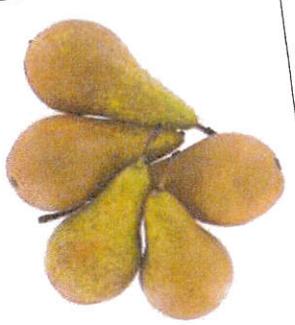
EPLUCHEUR



BANANE



BROCHETTE



POIRE



VIDE-POMME

POMME	CLEMENTINE	RAISIN	BANANE
COUPE-POMME	EPLUCHEUR	BROCHETTE	VIDE-POMME
POIRE	COUTEAU		

Domaine d'activité : le langage écrit, découverte du principe alphabétique

Compétence : recomposer un mot à l'aide du modèle

Consigne : Découpe les lettres et colle-les correctement pour écrire les mots sous leur modèle.



b é b é o u r s

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

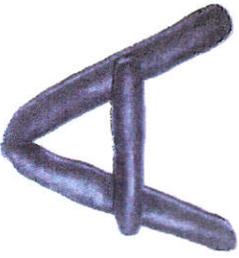
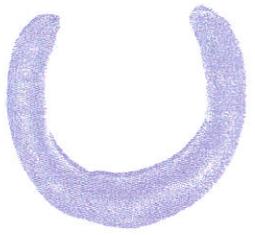
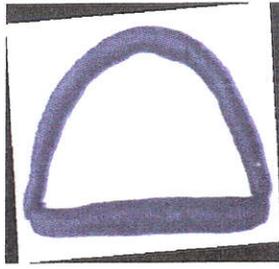
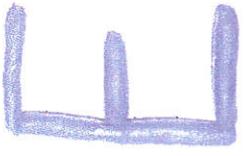
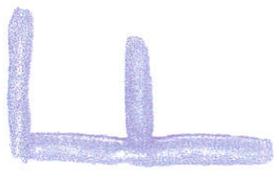
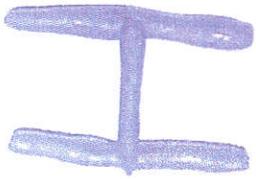
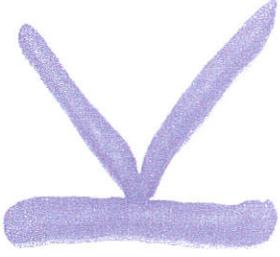
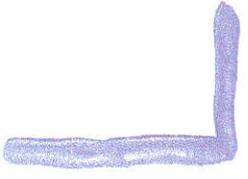


B o u c l e d ' o r

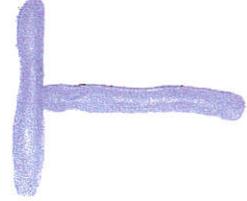
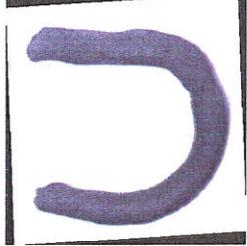
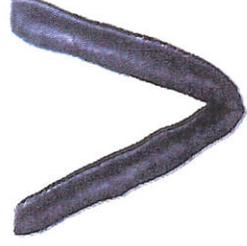
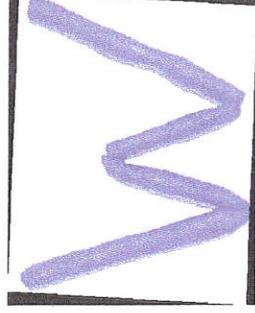
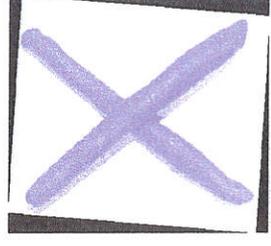
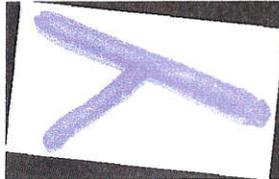
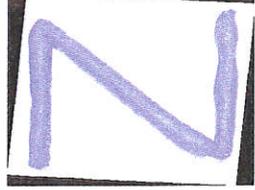
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

b	é	b	é	o	u	r	s	B	o	u	c	l
e	d	'	o	r								

Reproduire les lettres de l'alphabet en pâte à modeler

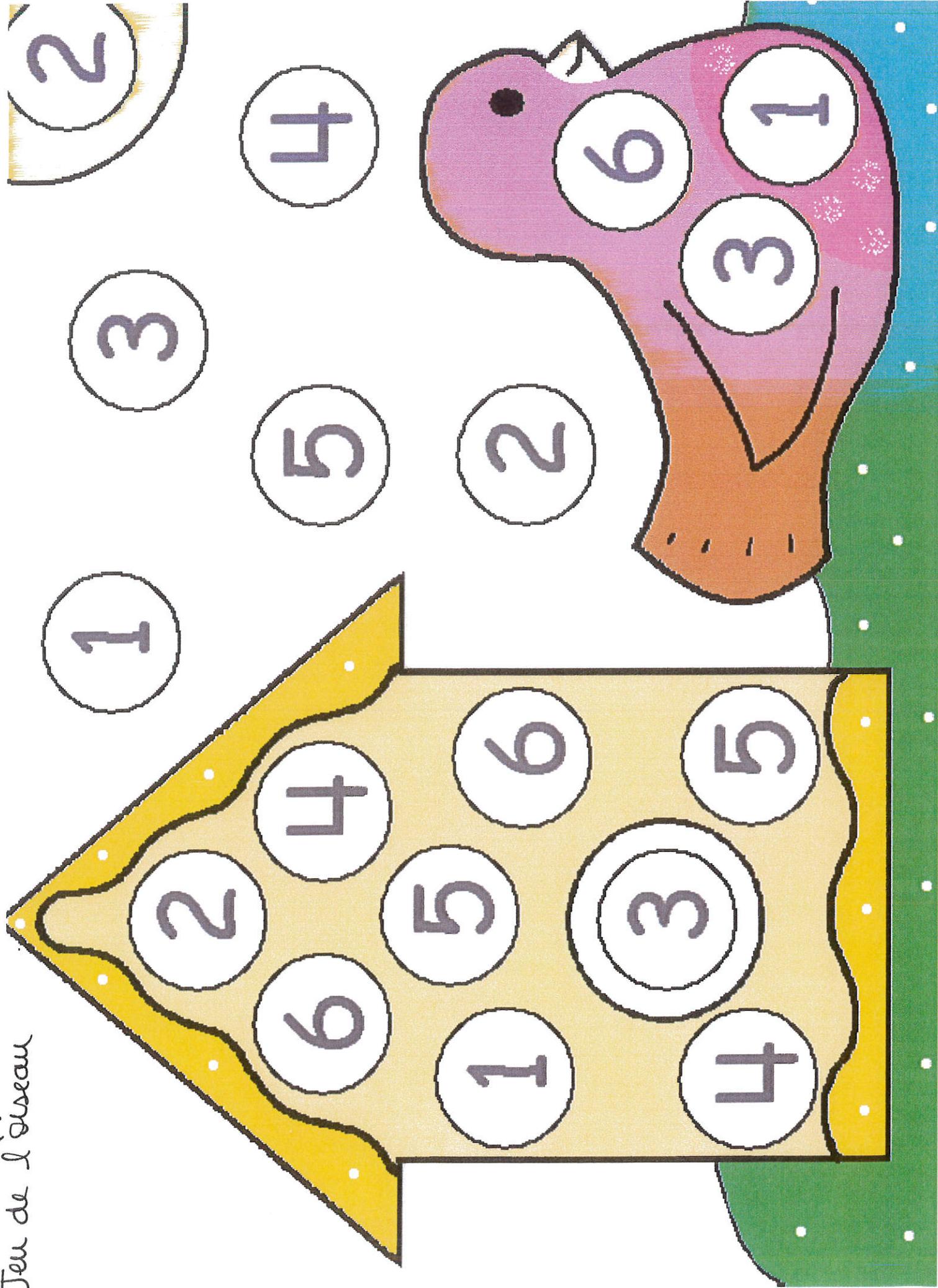
					
					

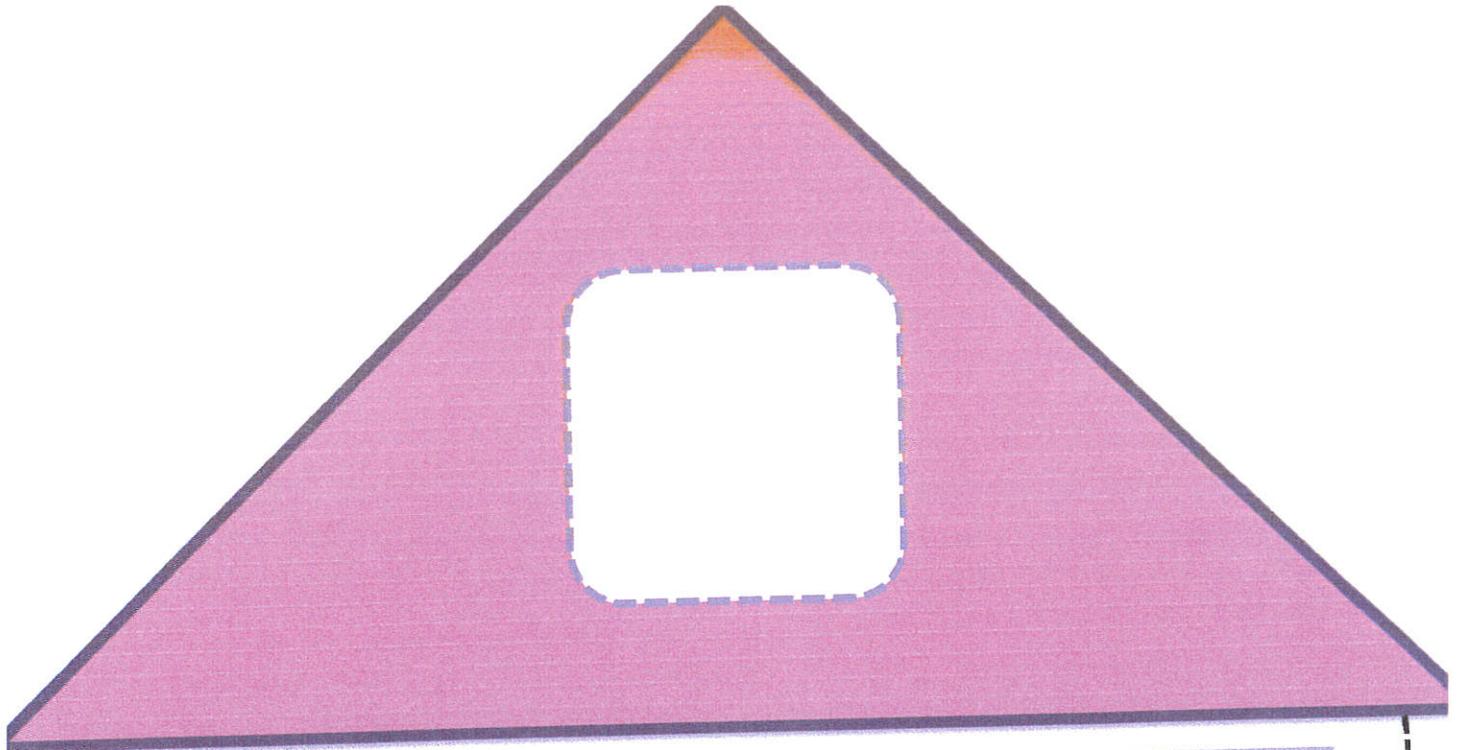
Reproduire les lettres de l'alphabet en pâte à modeler

Lis les nombres (Fais-toi aider.... ou pas!)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----





La maison des nombres

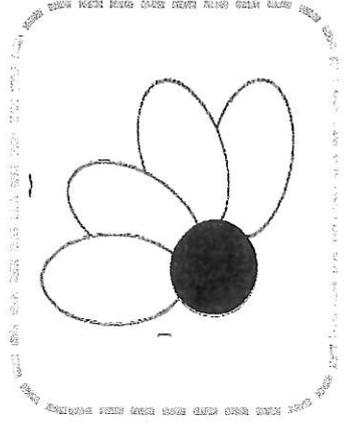
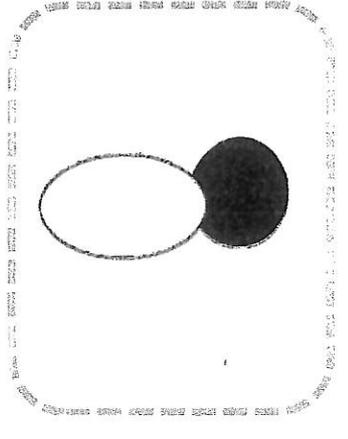
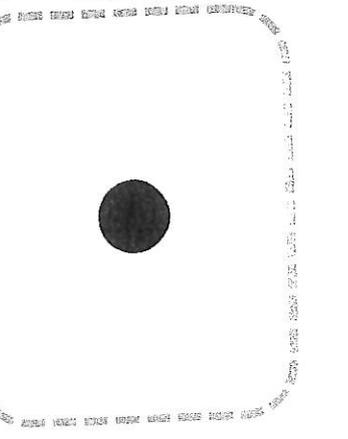
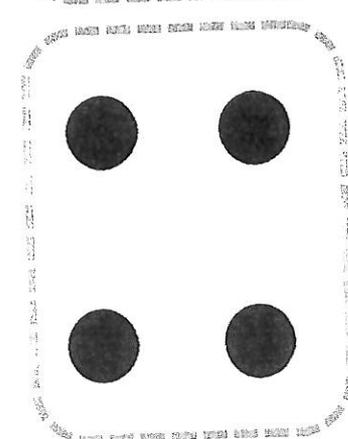
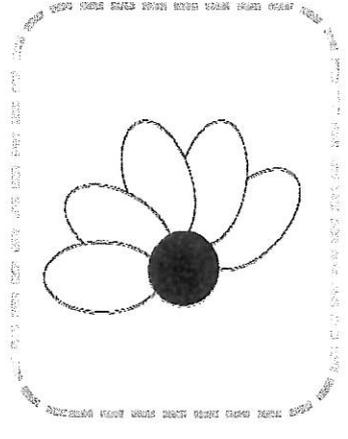
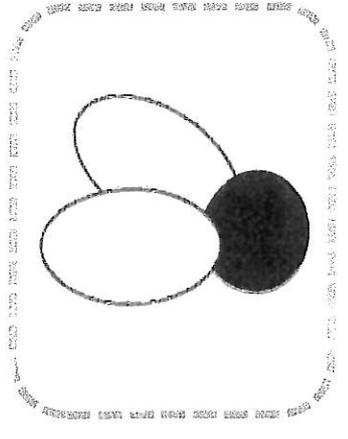
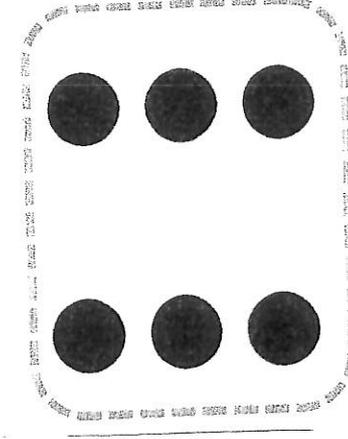
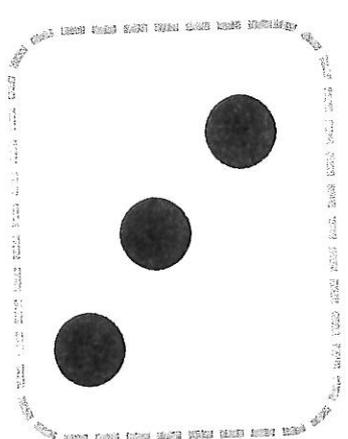
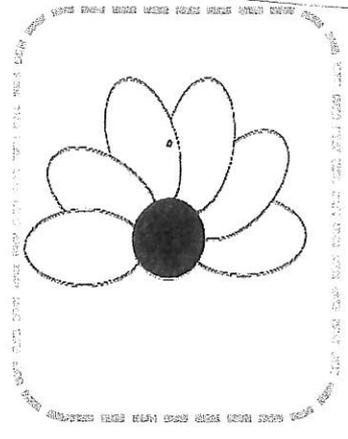
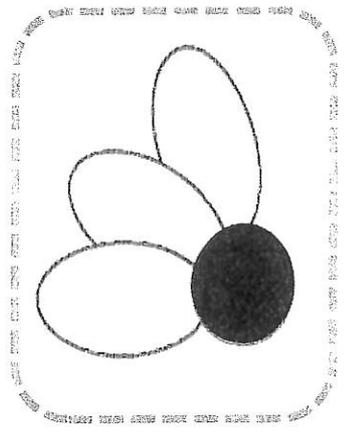
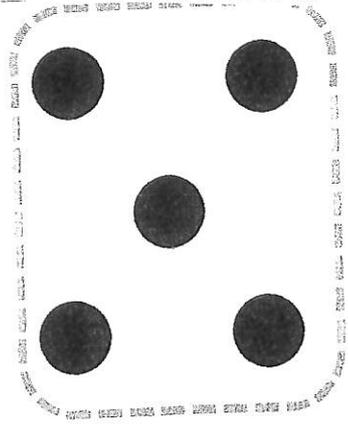
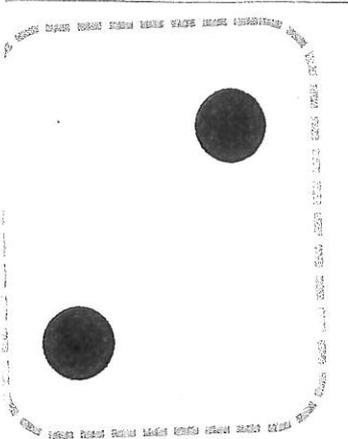
--	--	--

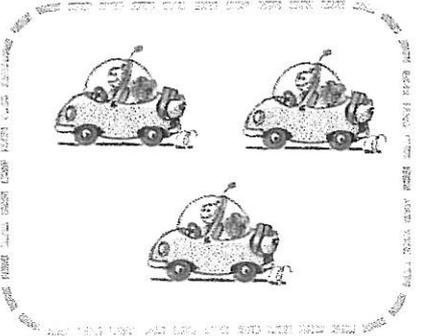
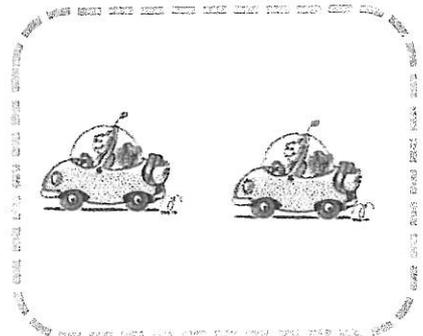
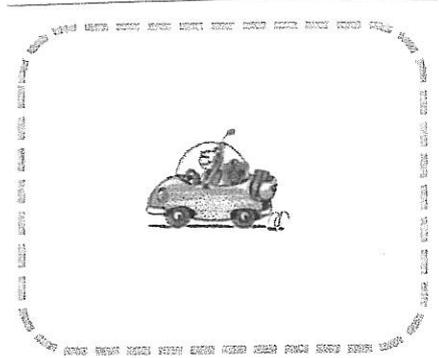
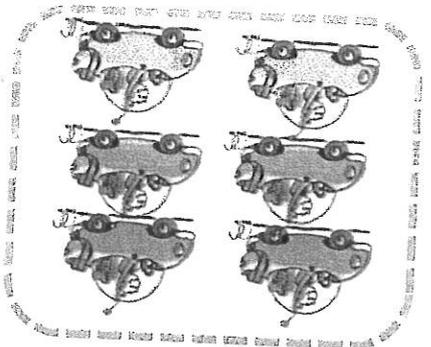
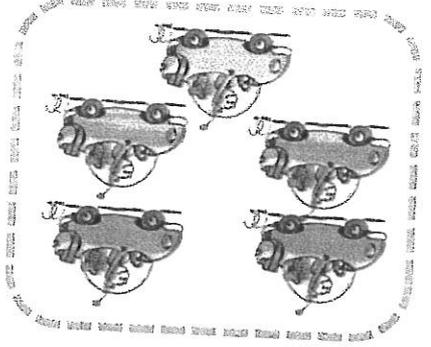
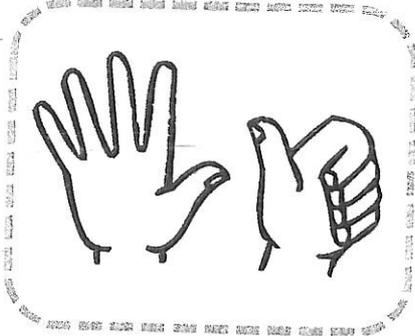
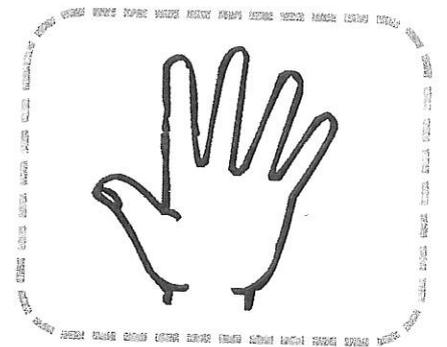
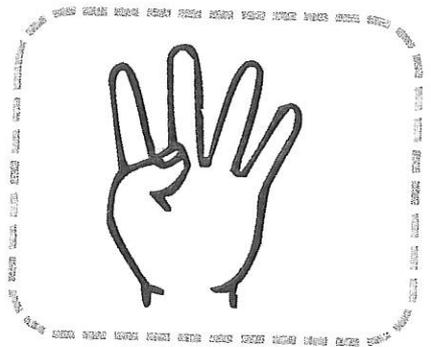
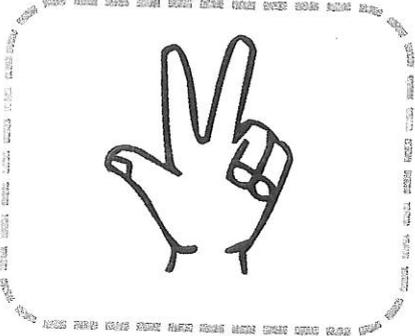
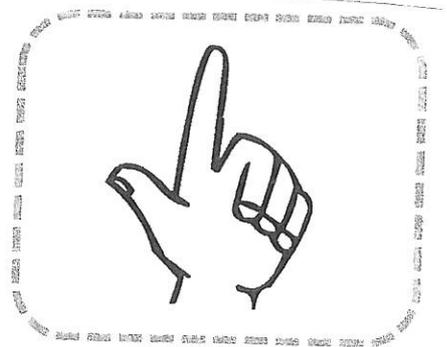
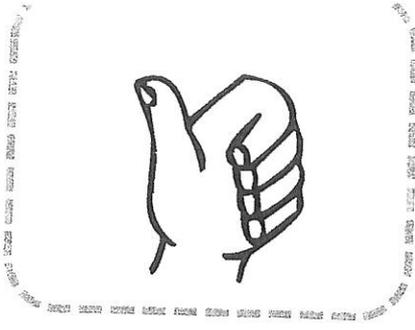
--	--	--



1 2 3

4 5 6





Un éléphant se balançait

Découvrir
les nombres et
leurs utilisations

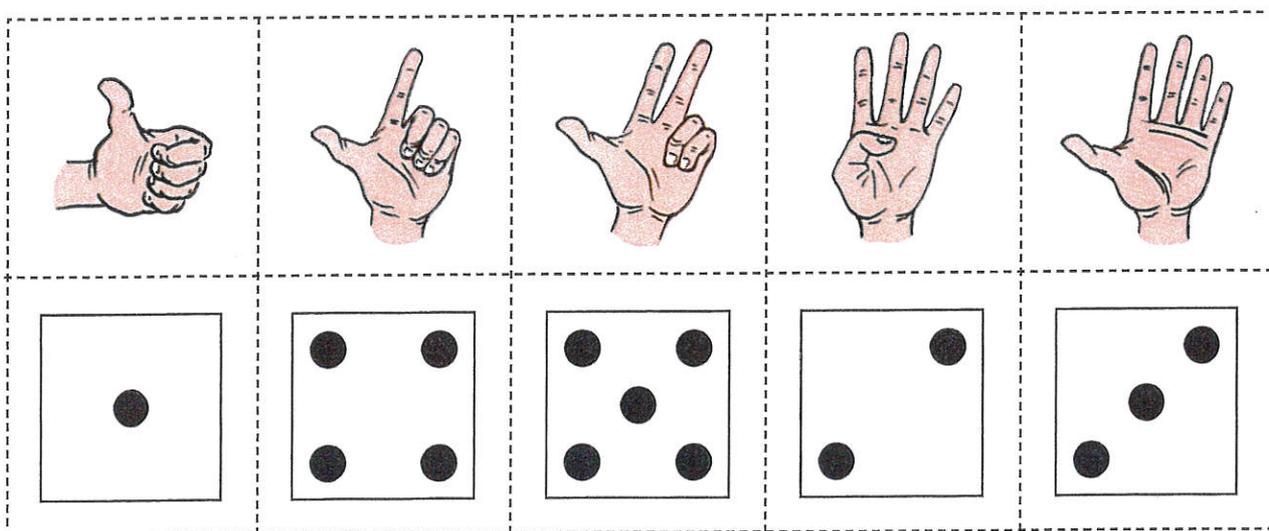
COMPÉTENCE

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

DATE

Colle les images sur la bande numérique.

1	2	3	4	5



Les boîtes à nombres

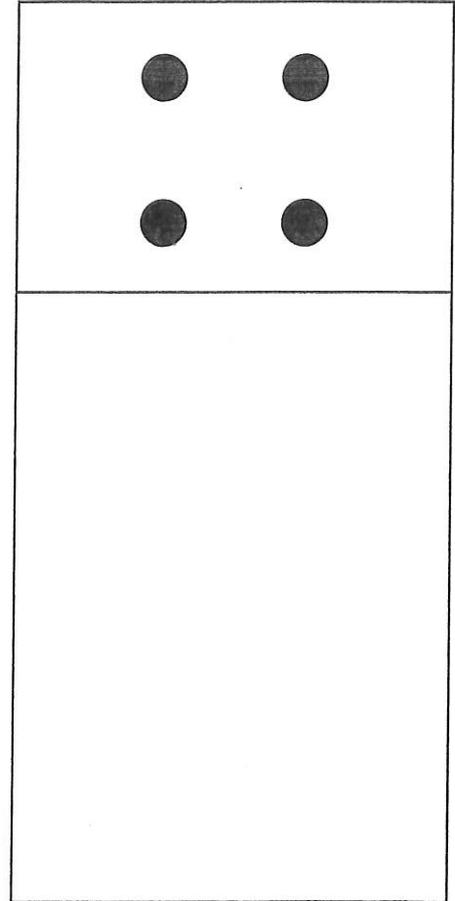
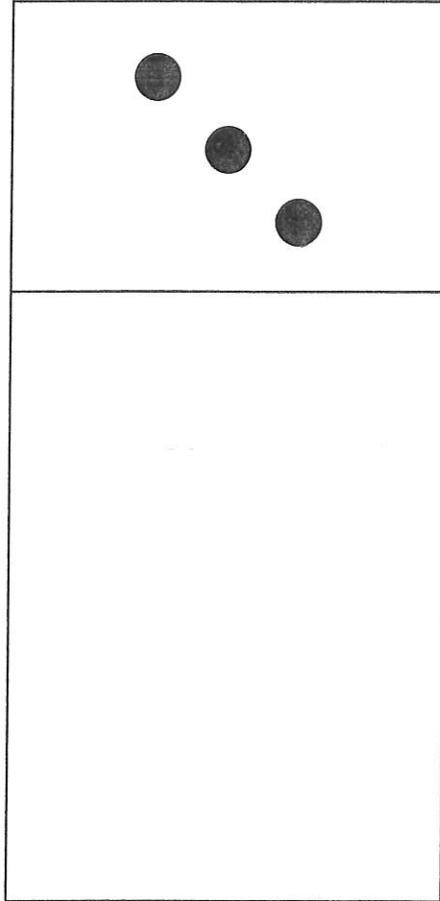
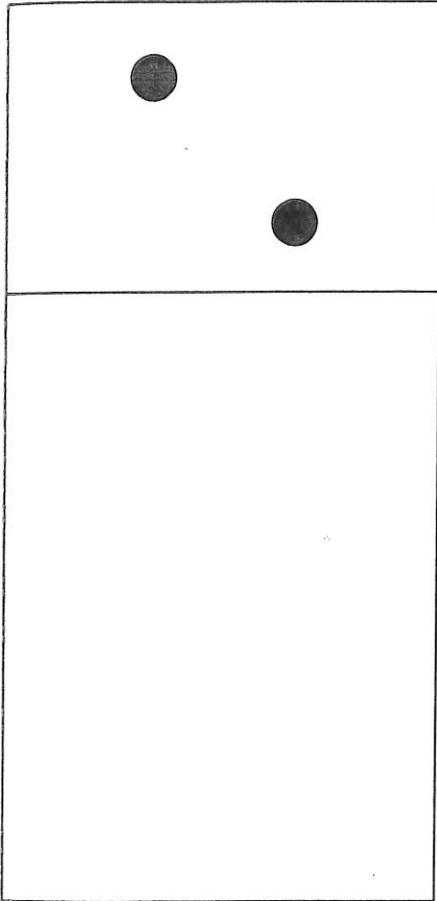
Découvrir
les nombres et
leurs utilisations

COMPÉTENCE

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins.

DATE

Découpe les images et **colle-les** dans les boîtes à nombres qui conviennent.



Collections de 4

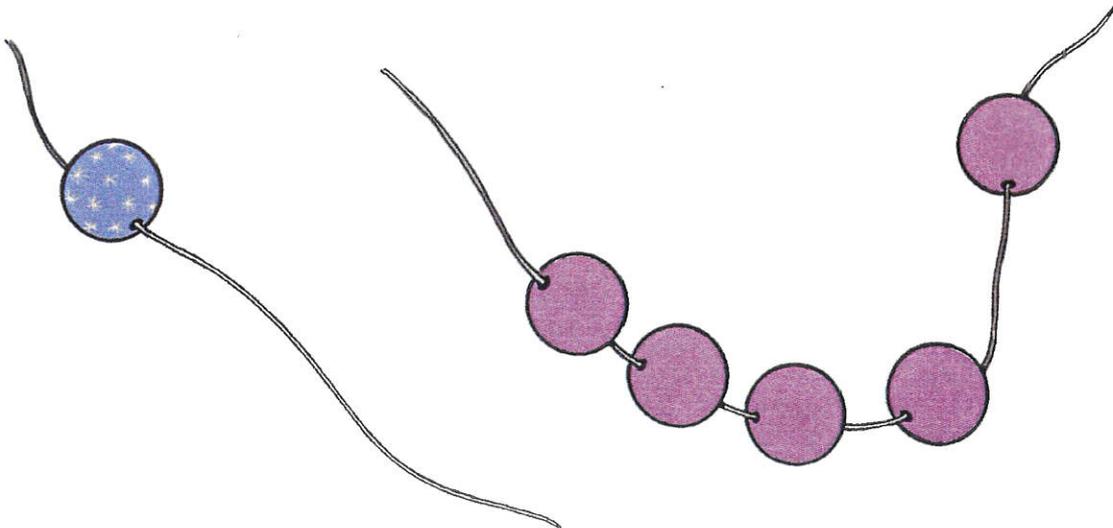
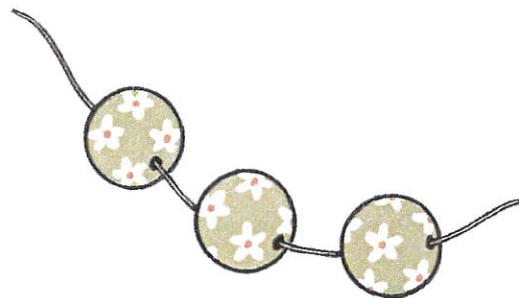
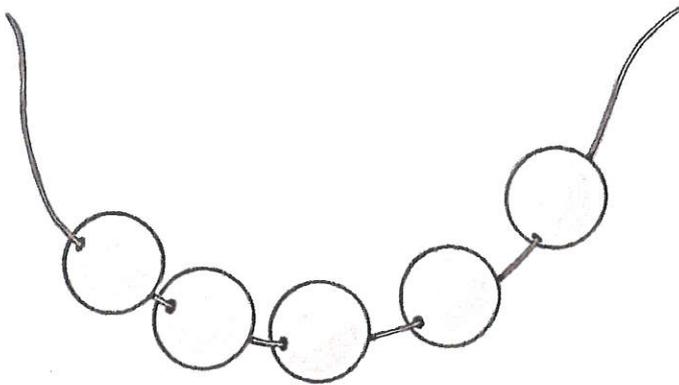
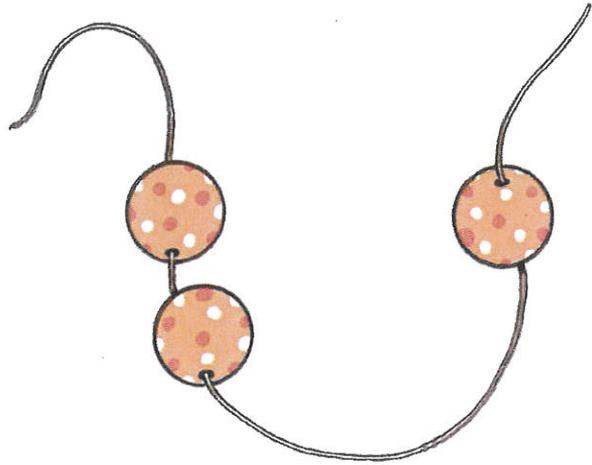
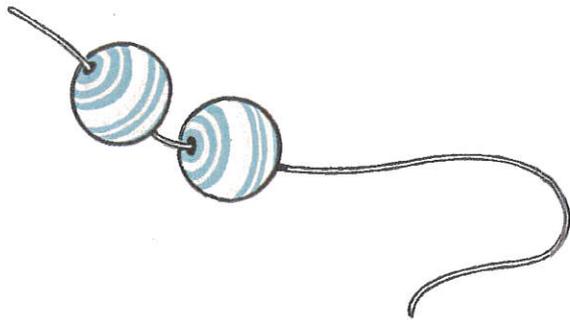
Découvrir
les nombres et
leurs utilisations

COMPÉTENCE

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir
des quantités ne dépassant pas dix.

DATE

Tous les colliers doivent avoir 4 perles. **Ajoute** des perles ou **barre** des perles.



Des formes autour de nous

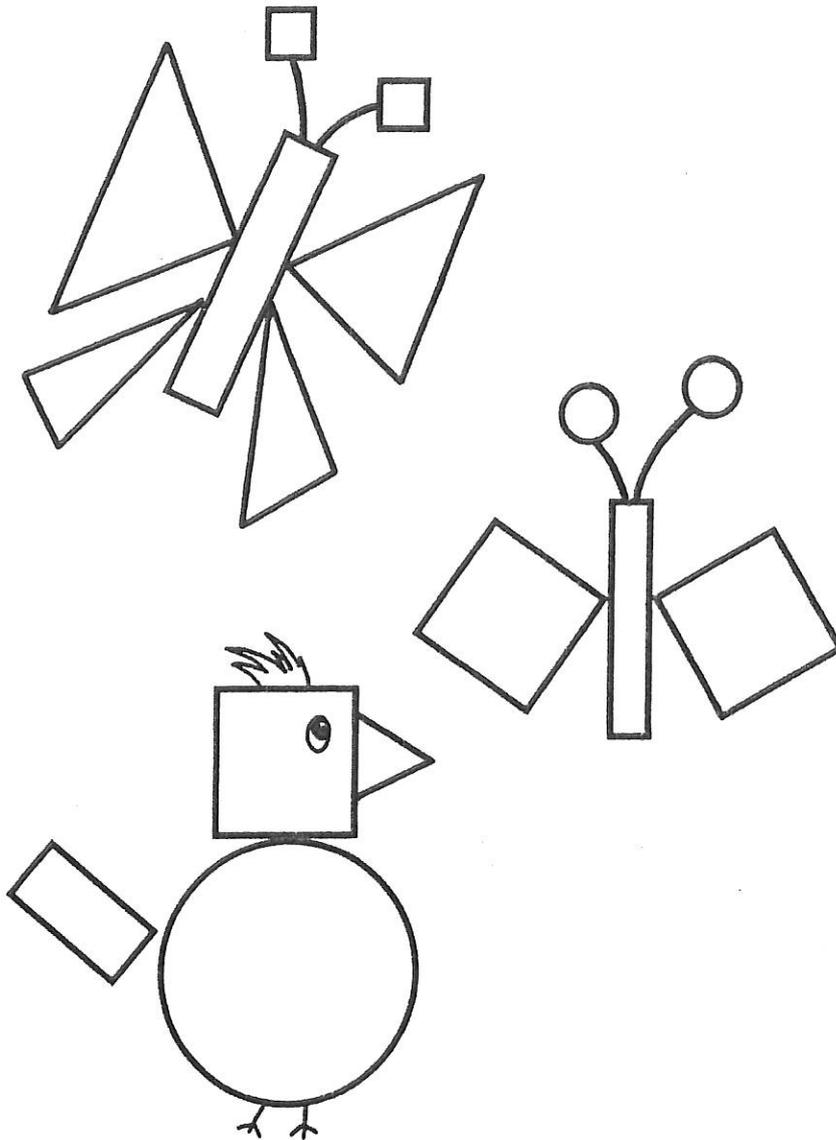
Explorer
des formes, des
grandeurs, des
suites organisées

COMPÉTENCE

Savoir nommer quelques formes planes.

DATE

Colorie de la même couleur les éléments qui ont la même forme.



Évaluation Je sais nommer les formes montrées par l'enseignant.
La case est cochée par l'enseignant lorsque la forme est reconnue et nommée.

○	□	△	▭

Jeux de formes

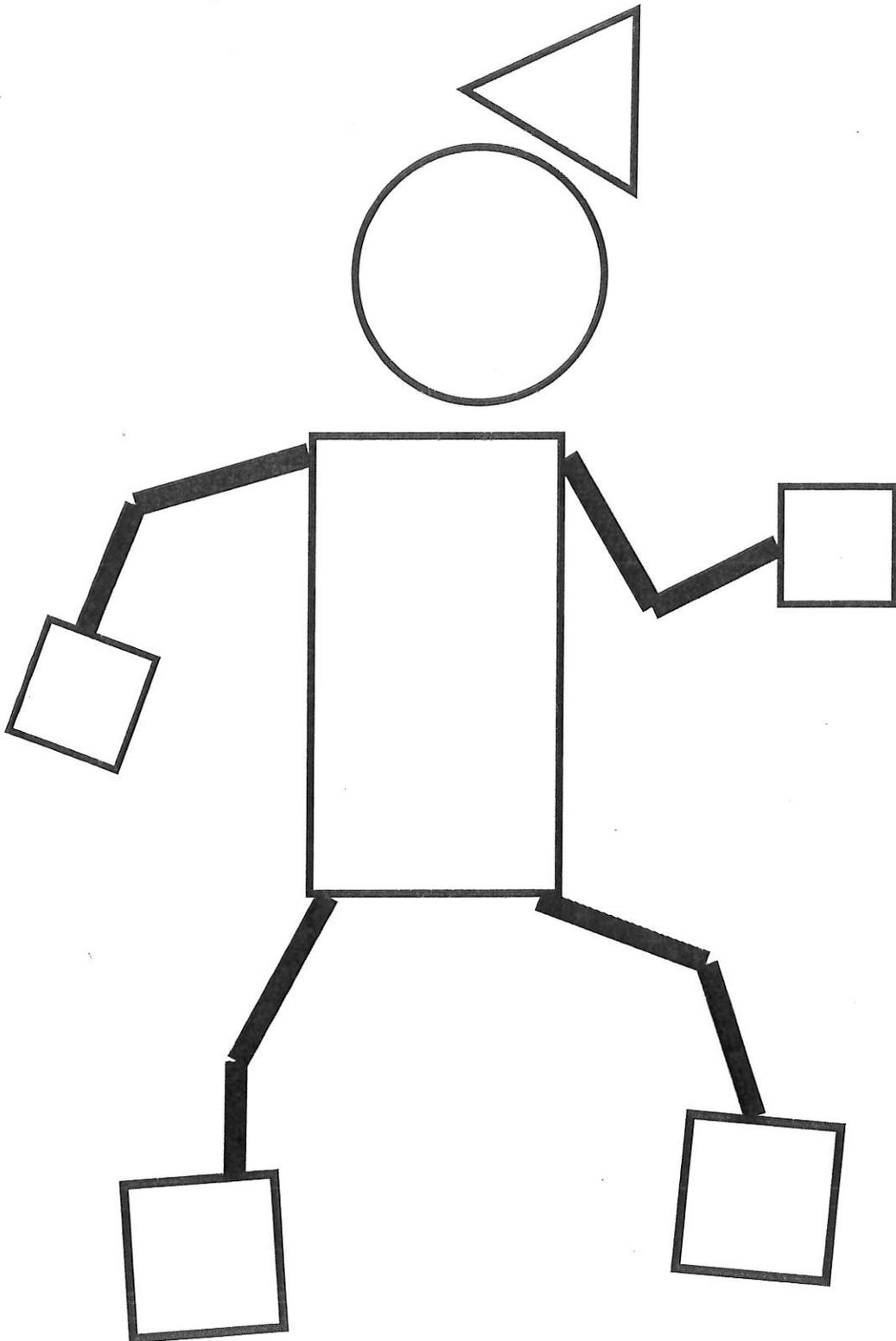
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

COMPÉTENCE

Savoir nommer quelques formes planes.

DATE

Colorie tous les triangles en rouge, les carrés en bleu, les ronds en jaune et les rectangles en vert.



Domaine d'activité : découvrir le monde
Compétence : connaissance du schéma corporel

Consigne : Découpe les différents éléments et colle-les sur une feuille, en les assemblant de manière à reconstituer le petit ours.
Dessine ensuite les éléments du visage.

