

Ecole maternelle Marcel Pagnol
ESCALQUENS

En attendant l'école



Classe de Moyenne section

Classe de Laure Etcheverry

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 CNED : « 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.logicileducatif.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 reconnaissais 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).

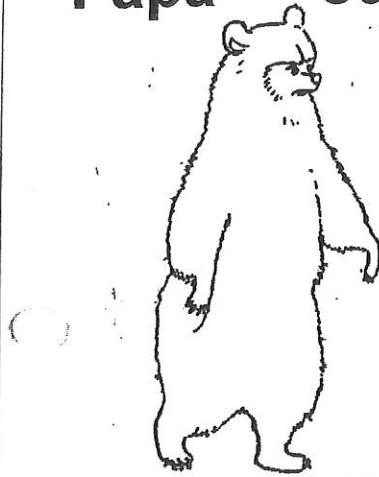
Motricité fine : l'enfant doit manipuler le plus possible d'objets pour faire travailler ses doigts. Jouer avec des pinces pour déplacer des objets, jouer avec de la pâte à sel ou de la pâte à modeler, faire un collier de perle, etc. L'enfant peut aussi s'entraîner à découper et à coller.

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)

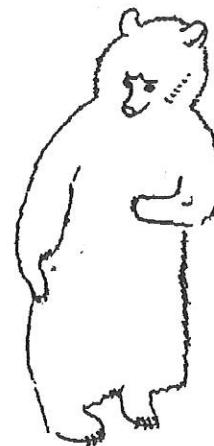
Comptine et poésie : n'hésitez pas à choisir des comptines et de les faire apprendre à votre enfant.

LEXIQUE

Papa ours



Maman ours



Bébé ours



bol



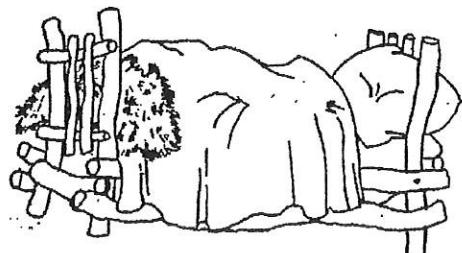
cuillère



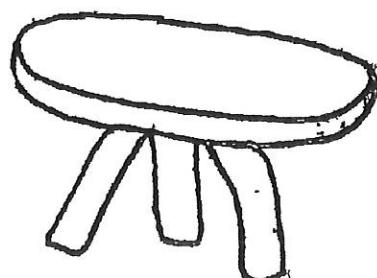
Boucle d'or



lit



table



chaise



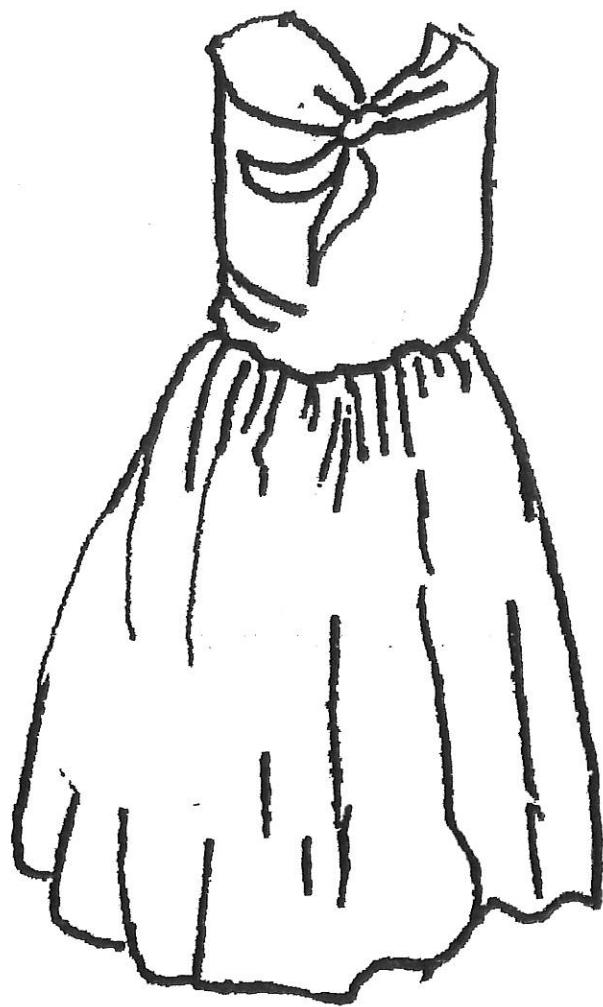
Objectif :Représenter un personnage

Consigne:Dessine Boucle d'or



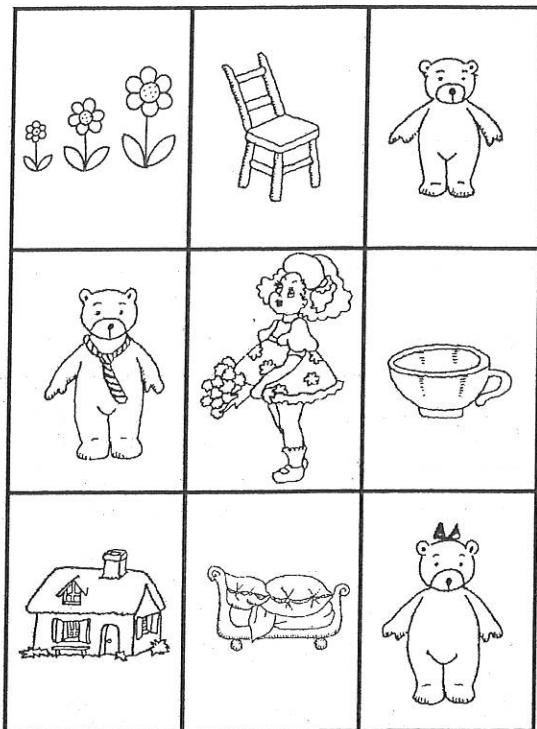
Compétence: Représenter un personnage.

Consigne: Dessine le visage, les bras et les jambes de Boucle d'or et colorie

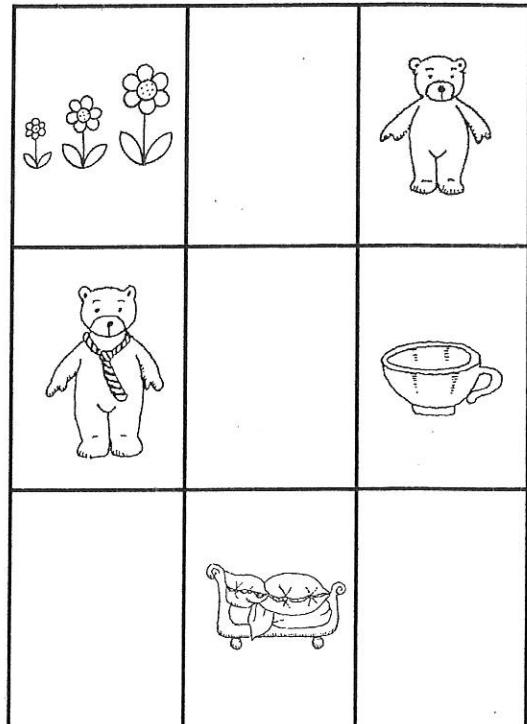
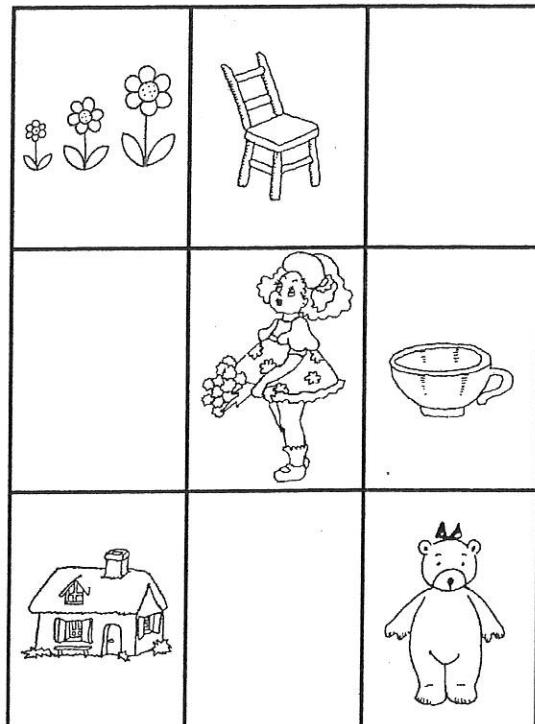
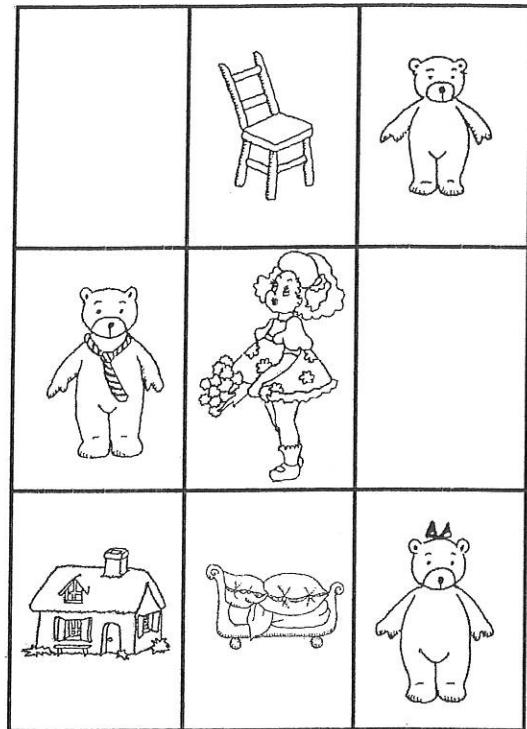


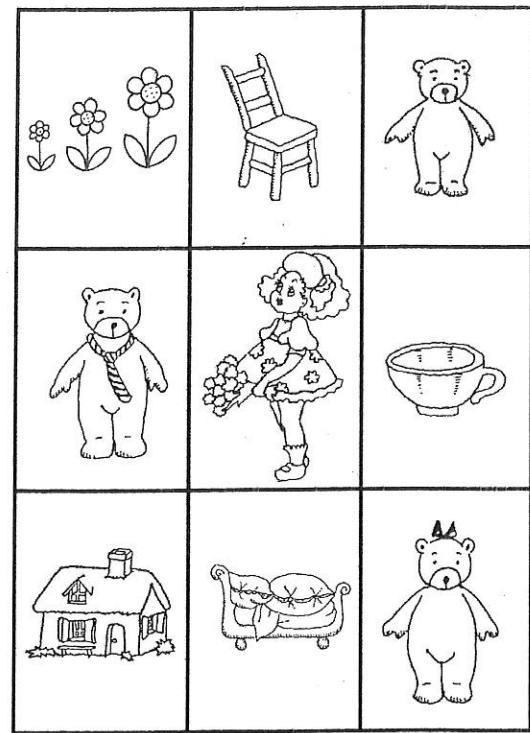
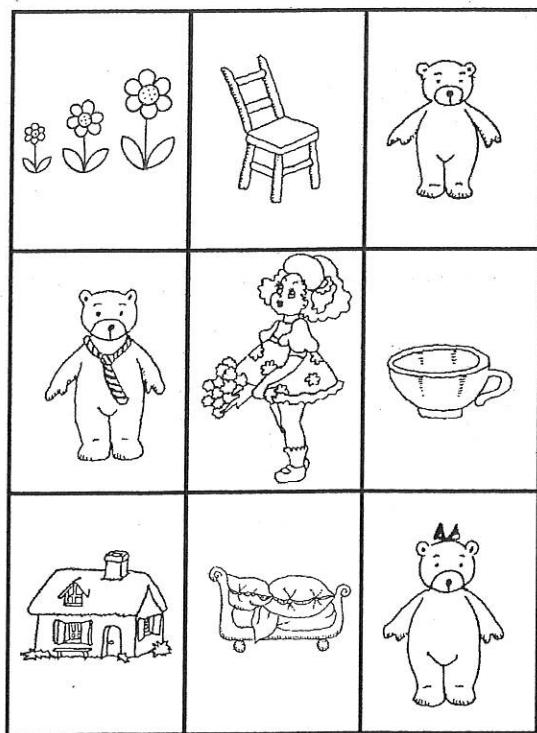
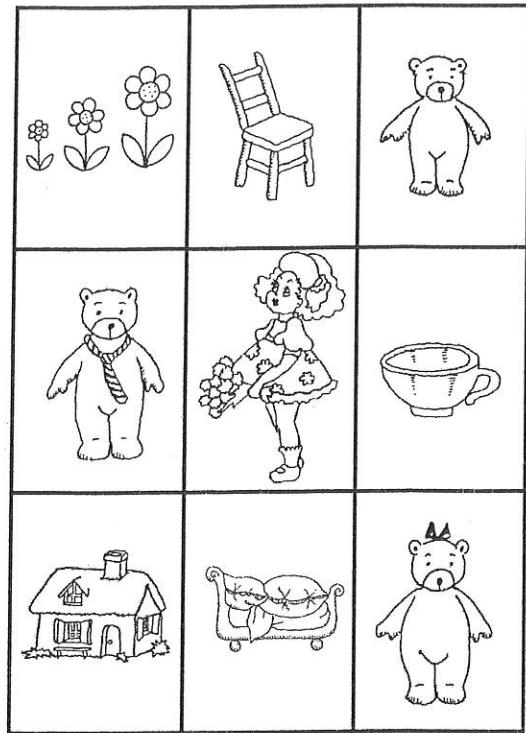
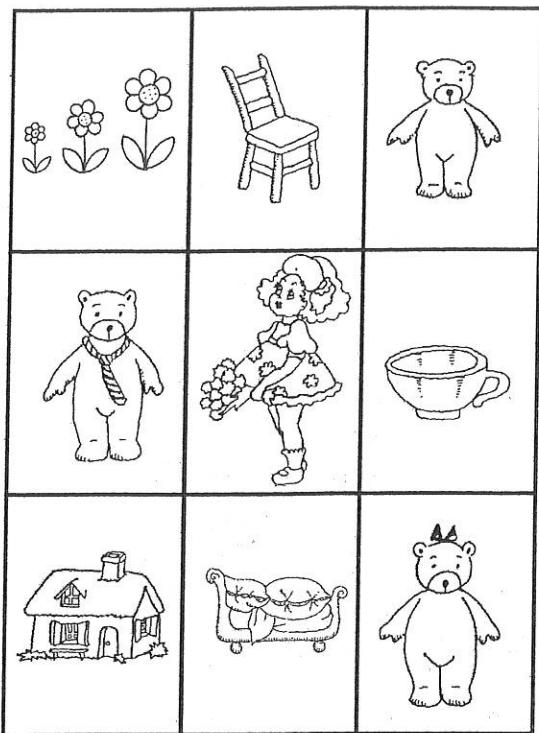
Objectif : Situer et repérer des éléments dans un quadrillage.

Consigne : « Découpe et colle les vignettes pour reconstituer des grilles identiques au modèle. »



X modèle

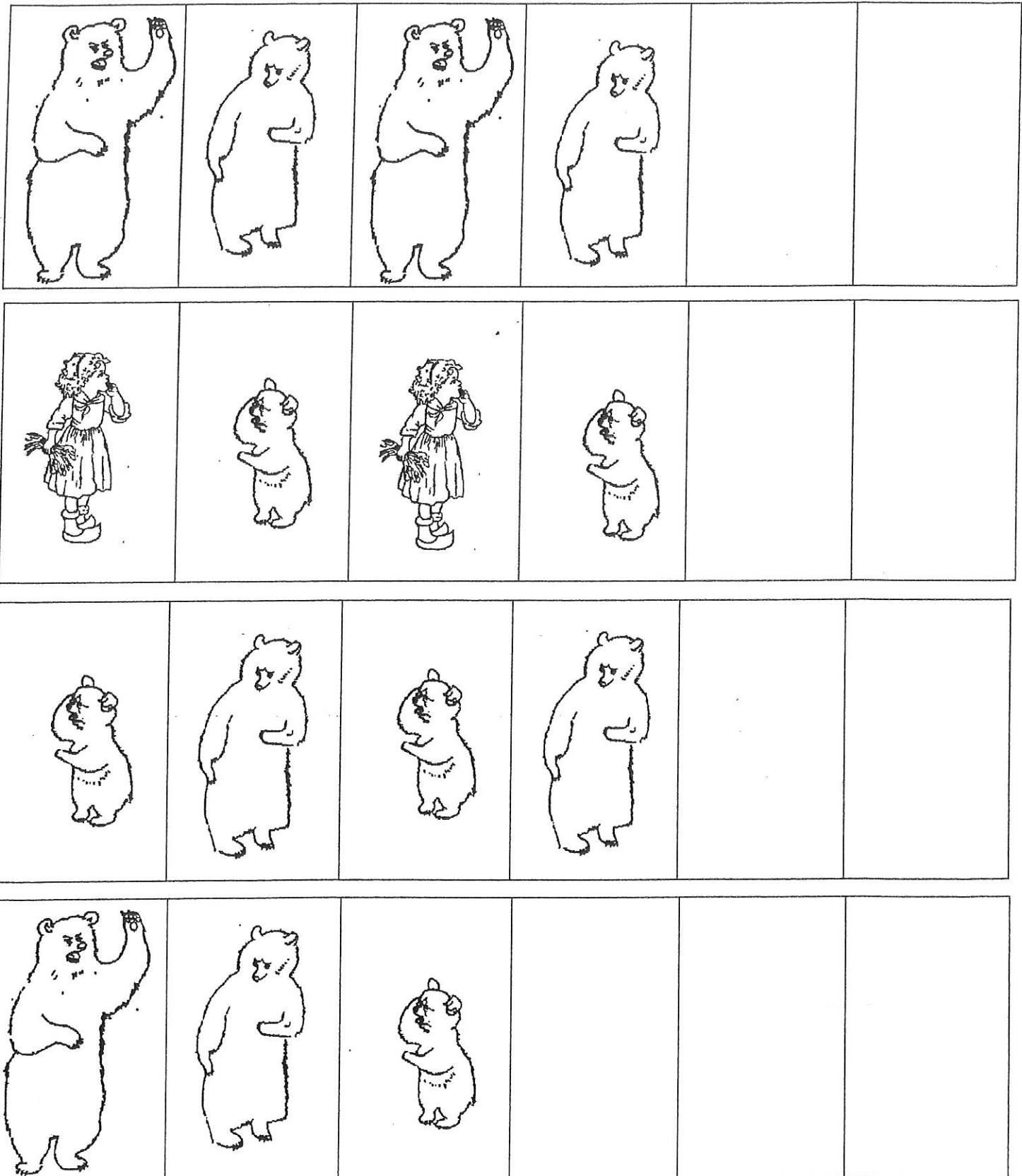


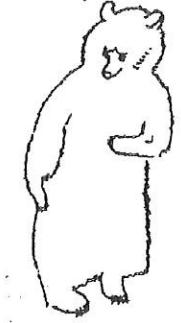
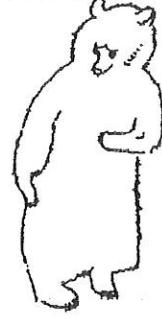
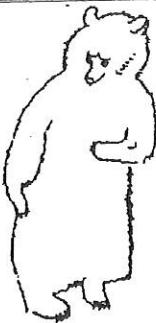
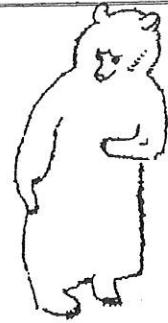


à découper

Domaine d'activité : découvrir le monde/grandeurs et formes/structuration du temps
Compétence : poursuivre un algorithme

Consigne : Colle les images pour continuer l'algorithme





Domaine d'activité : découvrir le monde, grandeurs et formes

Compétences : -différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur taille
-répondre à une consigne multiple

Consigne : Colorie en ROUGE les objets de Papa ours

en BLEU ceux de Maman ours

en JAUNE ceux de Bébé ours



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 ou c l e d ' o r

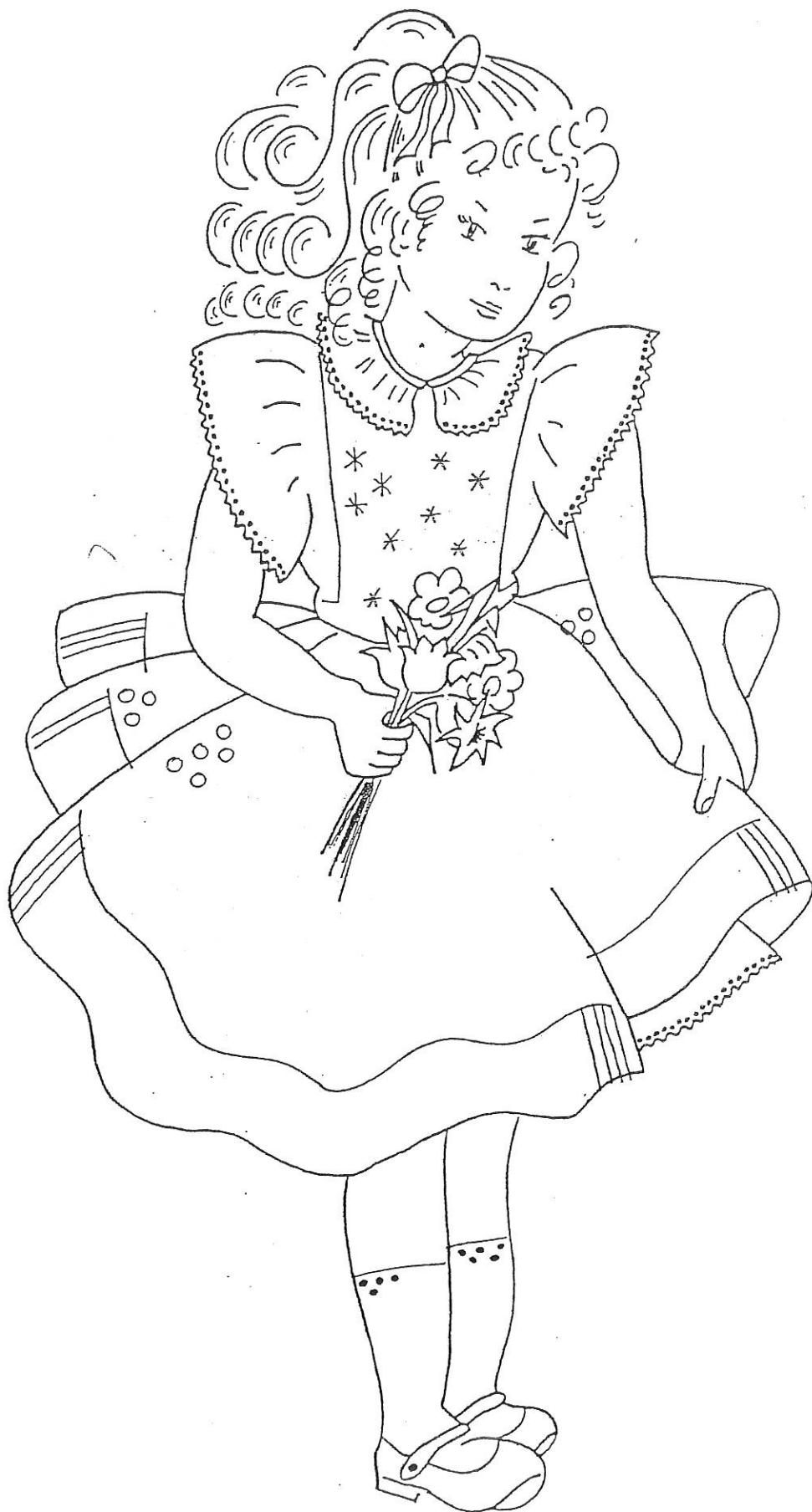
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

b é b é o u r s B ou c l
e d ' o r

Domaine d'activité : Découvrir l'écrit, graphisme

Compétence : apprendre les gestes de l'écriture

Consigne : Fais des points sur les chaussettes, des ronds sur la robe et des petits traits au bas de la robe de Boucle d'or



Numération

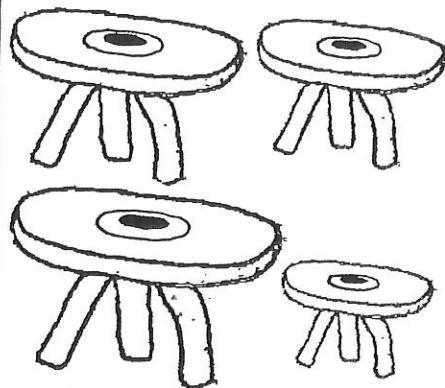
Objectifs Dénombrer de 0 à 6 ;

Lire les nombres de 0 à 6

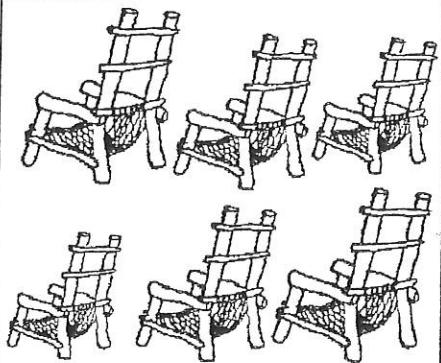
Consigne Entoure le chiffre qui convient pour chaque case



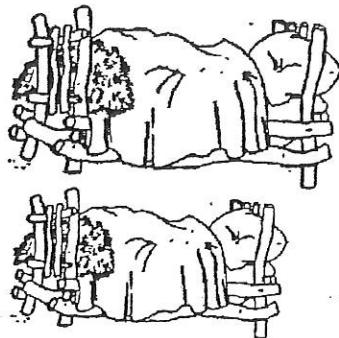
5 3 4 1 2 6



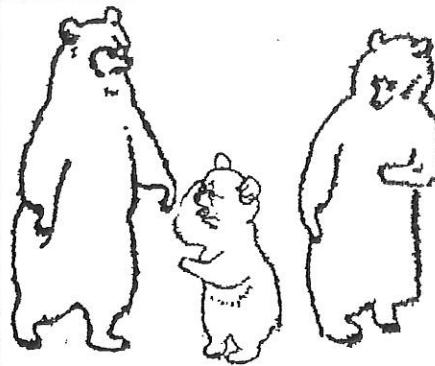
2 3 5 6 1 4



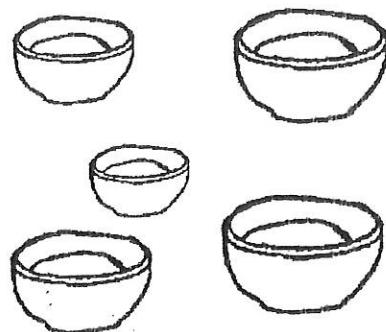
5 4 3 2 6 1



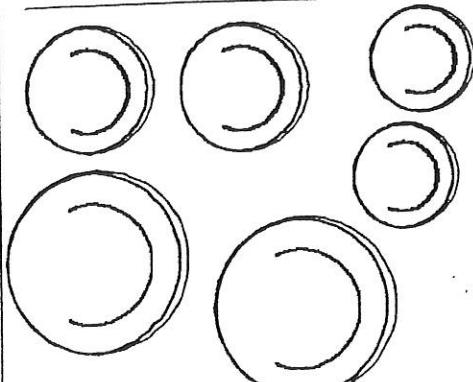
3 2 5 6 1 4



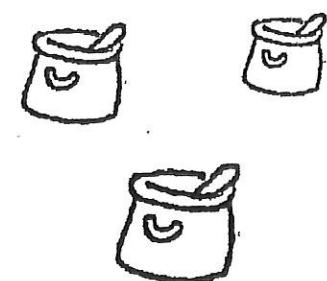
2 4 3 5 6 1



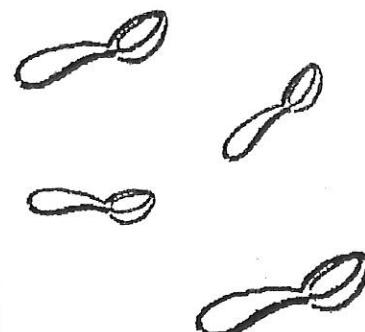
4 3 1 5 2 6



1 4 3 2 6 5



6 3 4 5 2 1



2 3 5 6 1 4

Consigne : Entoure le titre du livre lorsque tu le vois

Boucle d'or et les trois ours

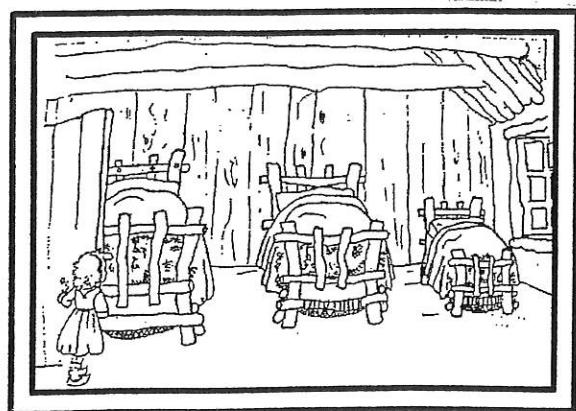
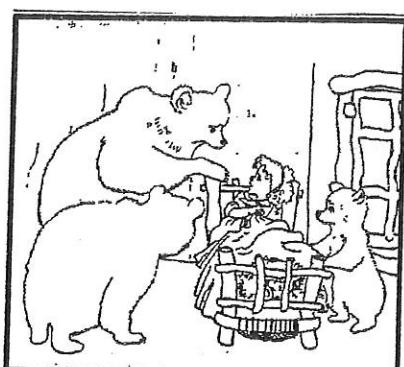
Boucle d'or et les trois ours

Boucle d'or et les trois ours

ours trois les et d'or Boucle

ours trois les et d'or Boucle

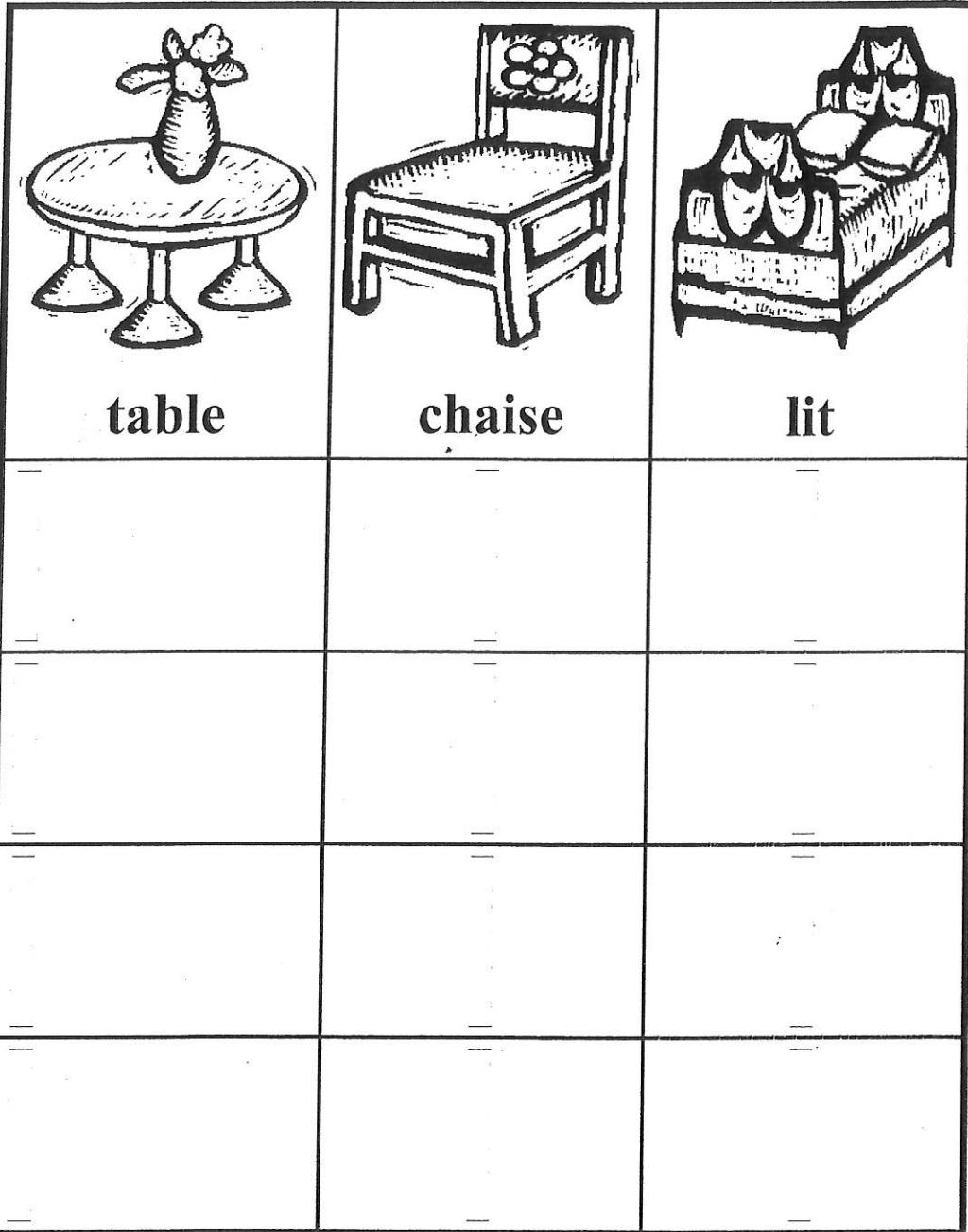
Boucle ours et les d'or trois



Découpe, place dans l'ordre et raconte
l'histoire de Boucles d'or.

A

consigne: retrouve les mêmes mots mais dans une graphie différente



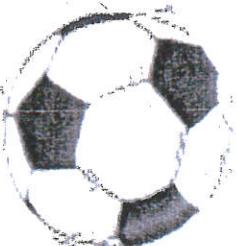
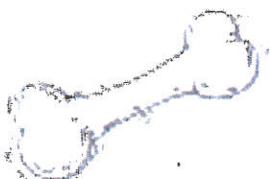
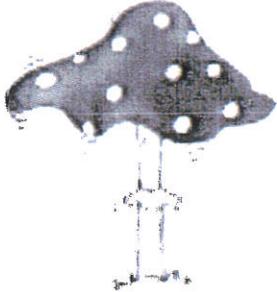
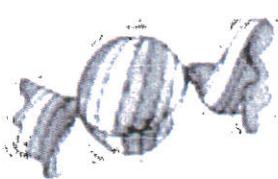
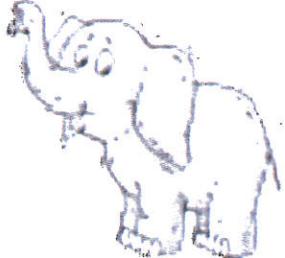
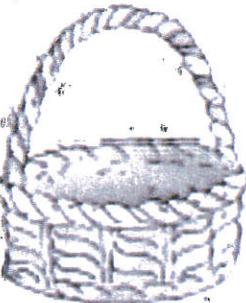
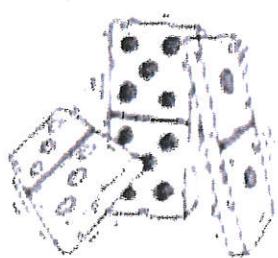
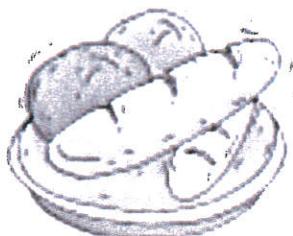
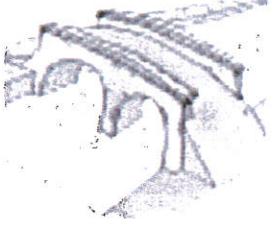
étiquettes à découper pour 3 enfants

chaise	lit	lit
table	chaise	chaise
chaise	table	table
table	lit	lit

chaise	lit	lit
table	chaise	chaise
chaise	table	table
table	lit	lit

chaise	lit	lit
table	chaise	chaise
chaise	table	table
table	lit	lit

Colorie les cases selon le nombre de syllabes.

			
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
			
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
			
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○

Relie chaque lettre en capitale avec la lettre en script (change de couleur à chaque fois).

G

E

B

A

M

H

D

F

P

N

b

g

a

f

h

n

e

p

d

m

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

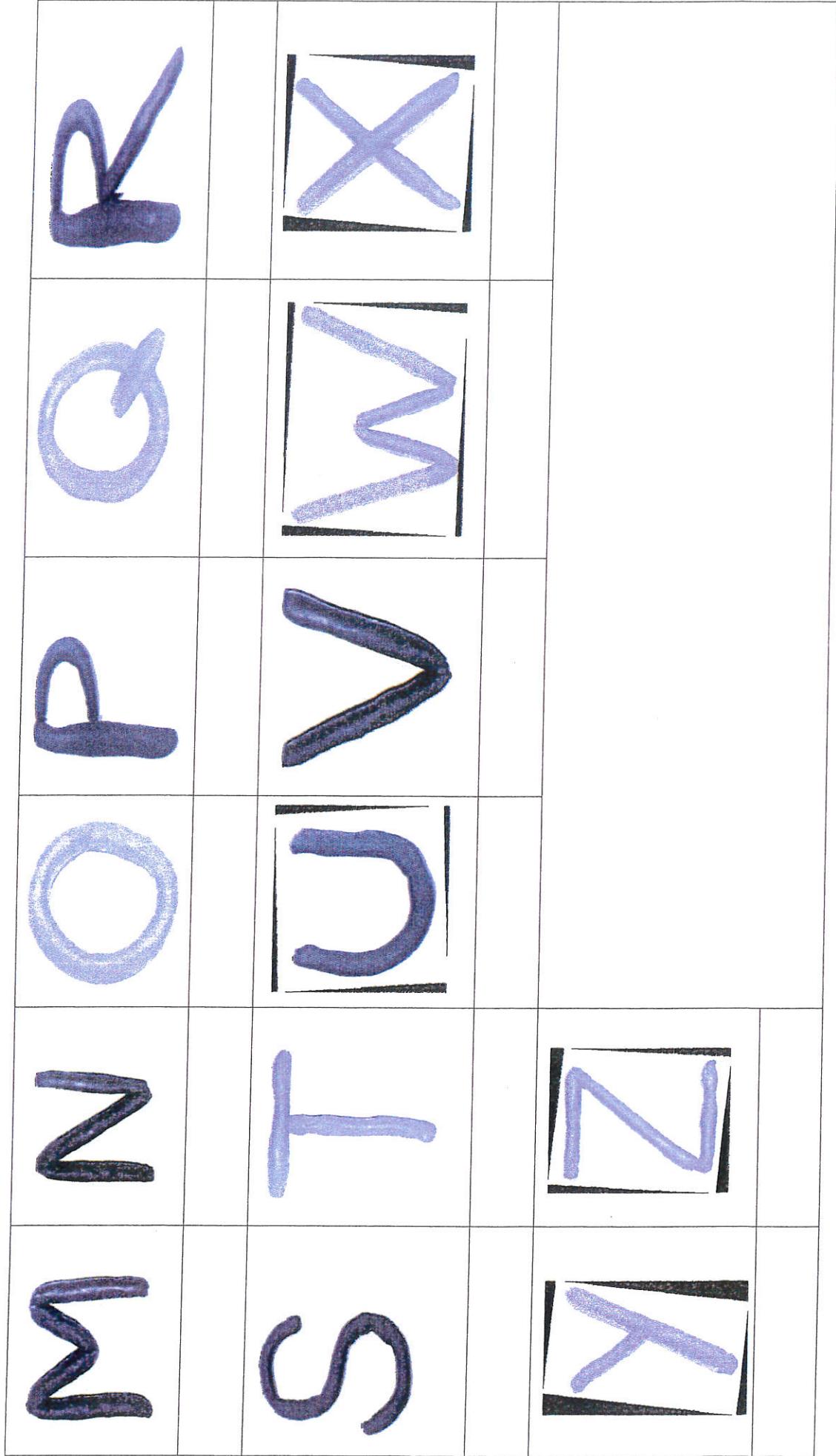
Lis les lettres en script. Fais-toi aider.....ou pas!

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

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Reproduire les lettres de l'alphabet en pâte à modeler



Jeu du domino des lettres scripts

Découper les dominos.

Règles du jeu:

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

Matériel nécessaire : 1 dé

Règles du jeu:

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

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.

Jeu de l'oiseau

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

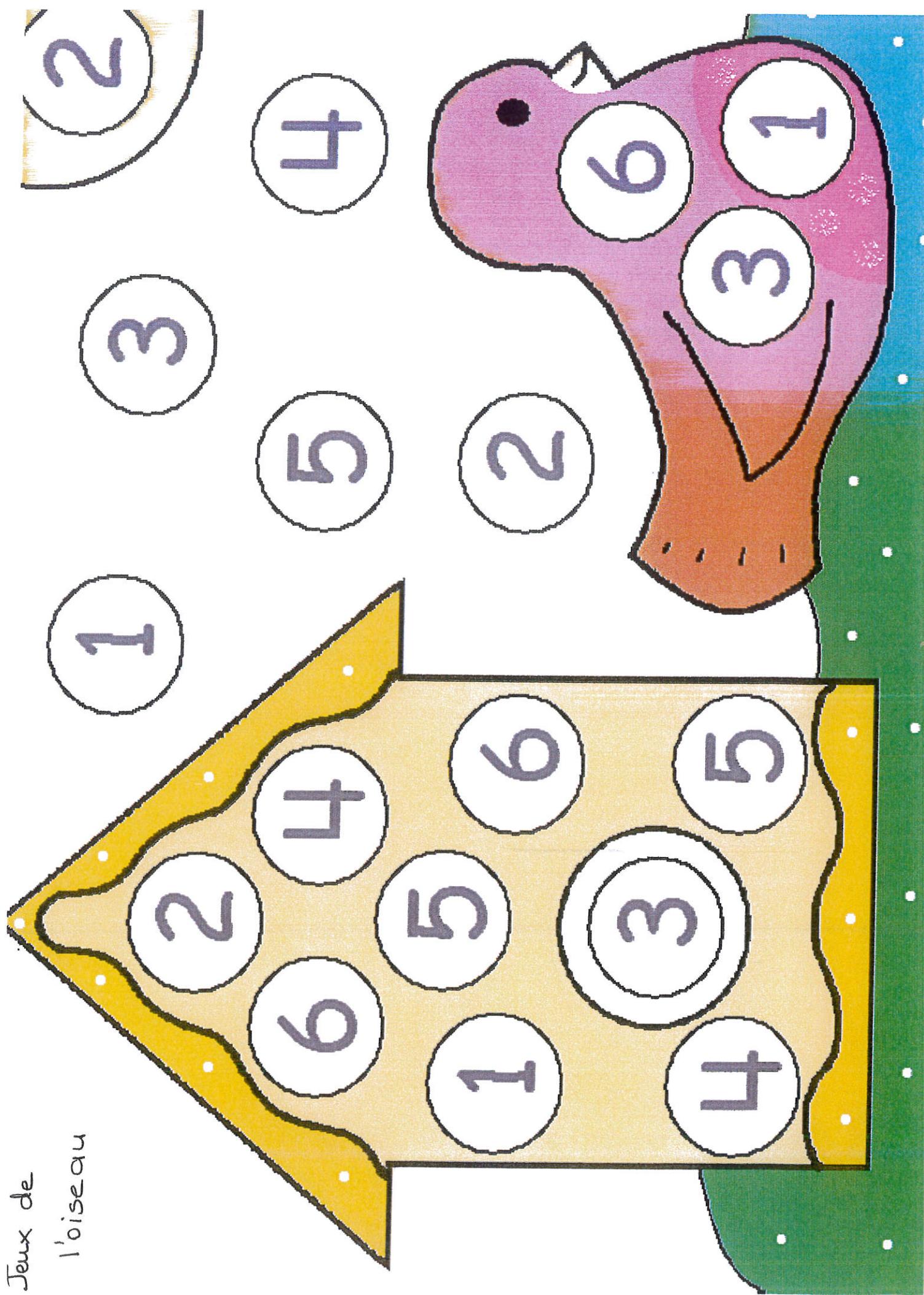
Jeu du lynx des lettres capitales

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

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



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

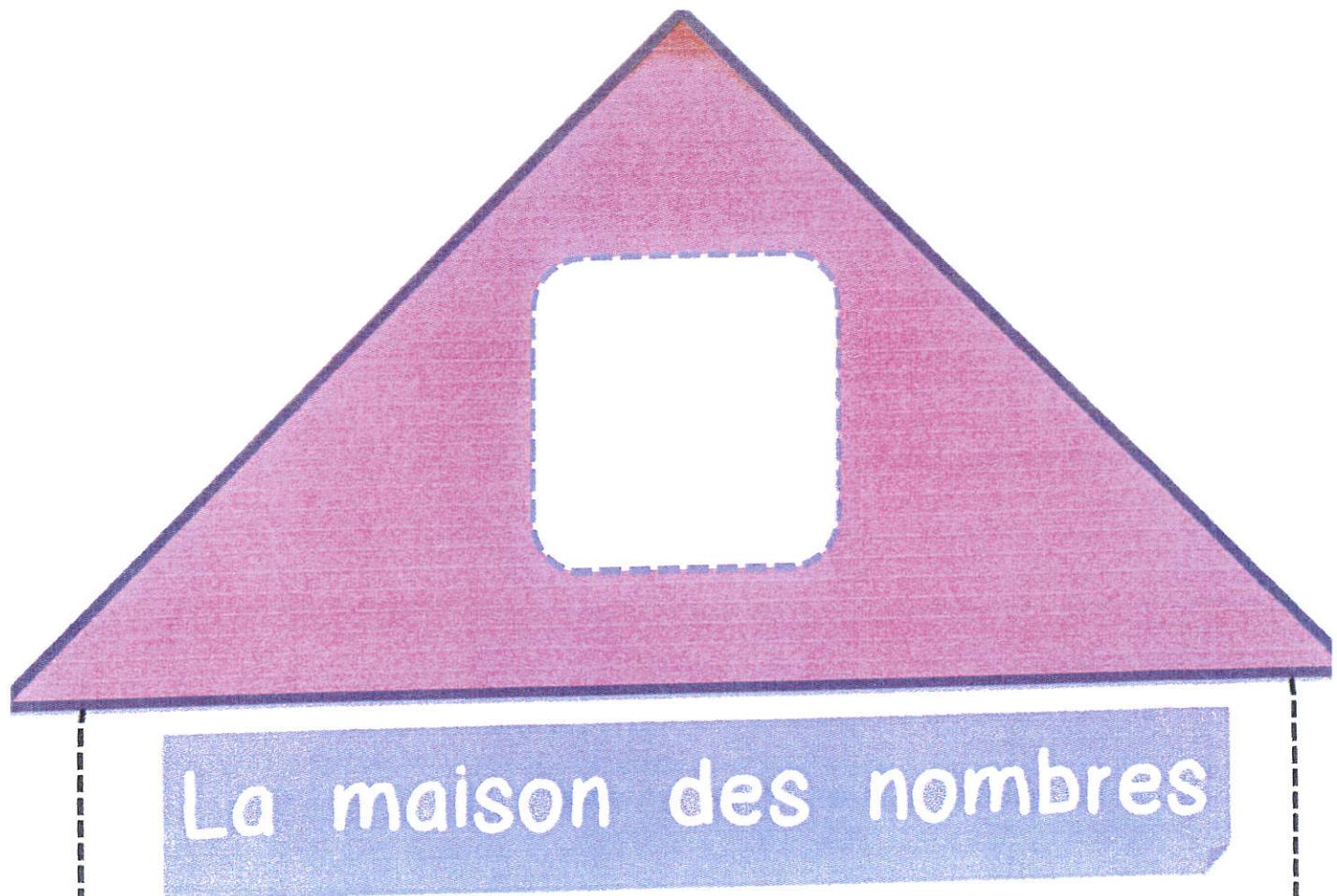
N

Y

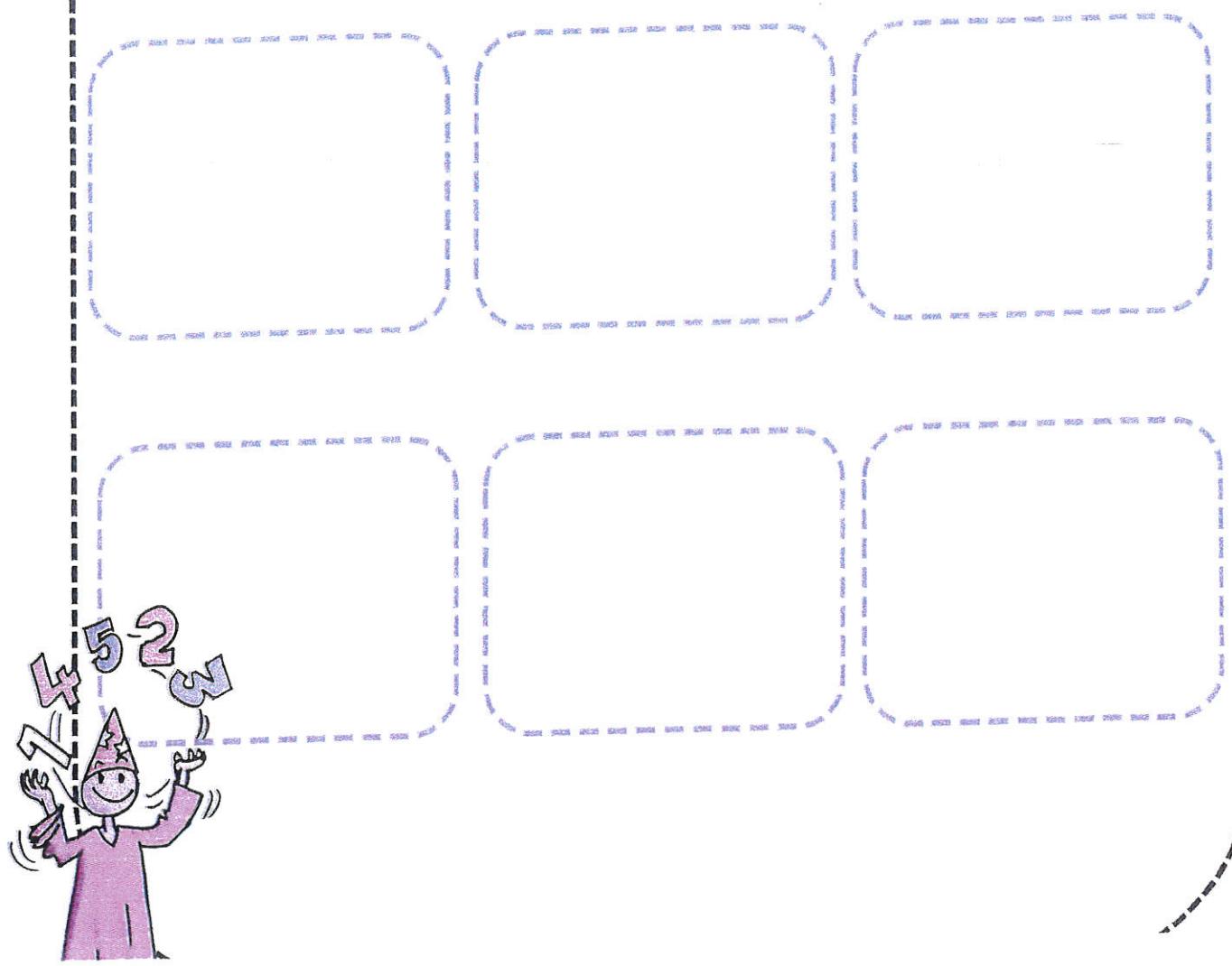
L

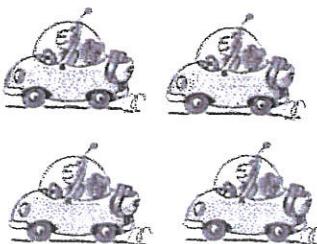
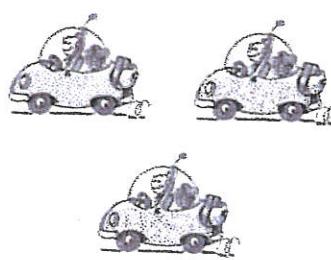
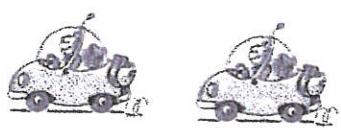
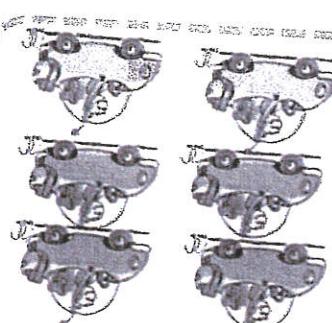
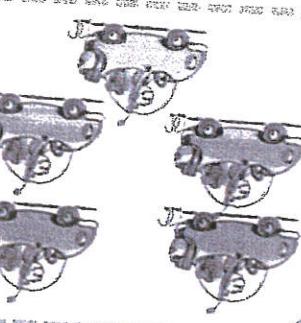
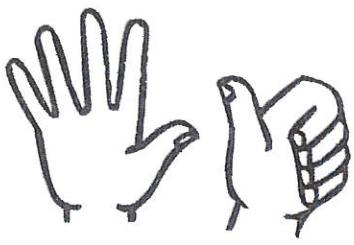
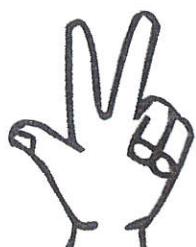
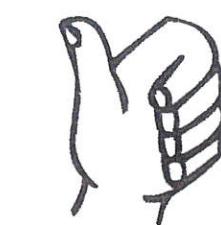
J

P



La maison des nombres





1

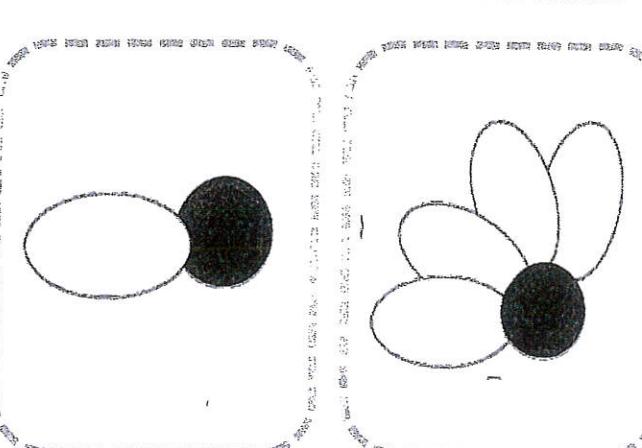
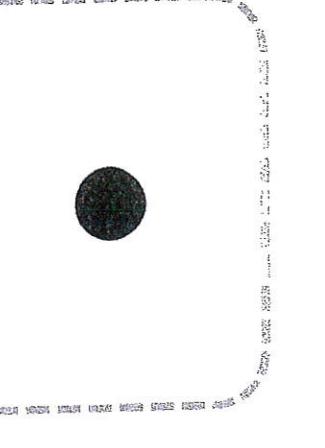
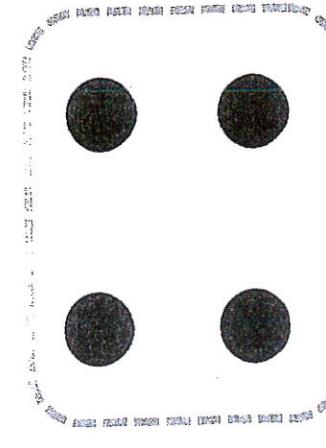
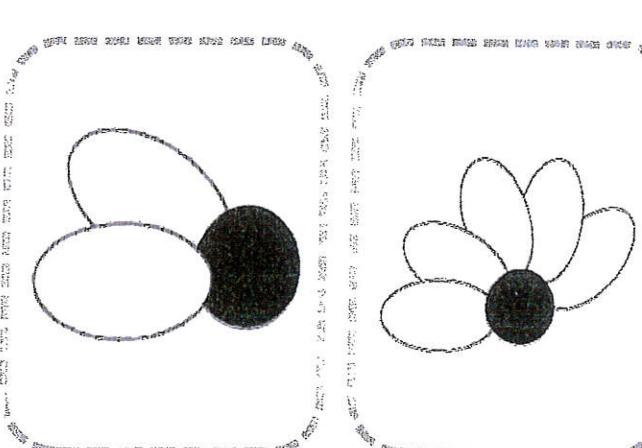
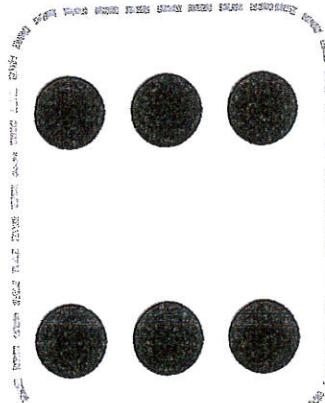
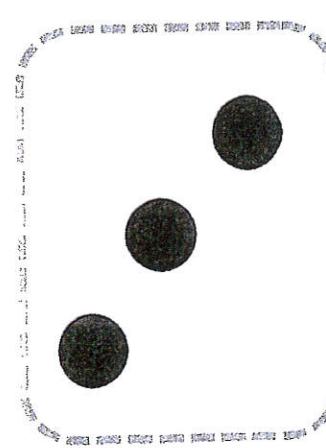
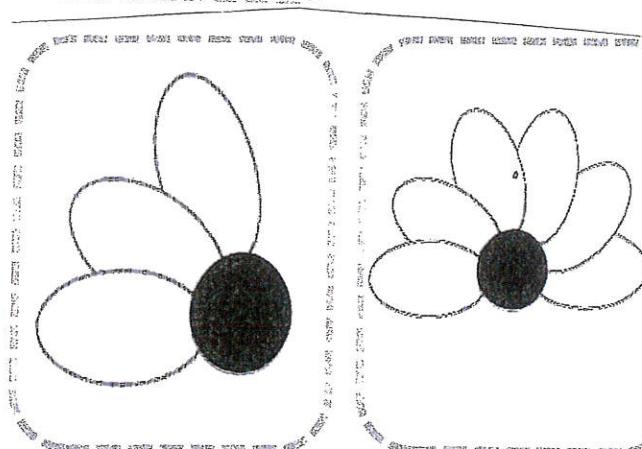
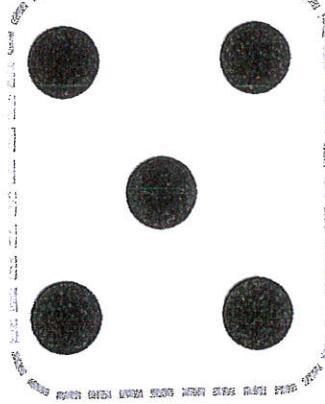
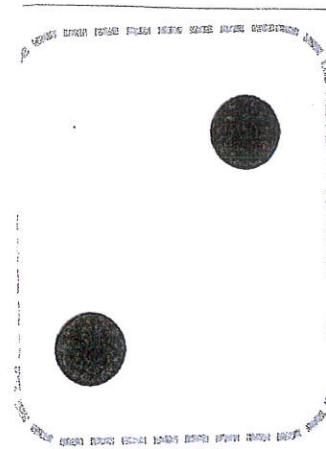
4

2

5

3

6



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.

