

CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE MS/GS

ACTIVITÉS À FAIRE À LA MAISON PENDANT LE CONFINEMENT

Modalités :

- 20 à 30 minutes par activité
- Choisir au moins deux activités à faire au calme **avec vous.**
- Refaire les activités plusieurs fois, le même jour ou un autre.
- Les enfants ont le droit de se tromper et de recommencer autant de fois qu'ils le veulent.
- Utiliser le matériel que vous avez à disposition chez vous
- En cas de difficultés ou si il y a besoin d'éclaircissements ou de conseils sur les activités, contactez moi par mail en n'oubliant pas de me donner le prénom de votre enfant.
- Garder une trace du travail de votre enfant. Prenez des photos des activités et du travail fait que vous pouvez aussi m'envoyer par mail.

Mon mail : Luka-Marcus.Poustis@ac-reunion.fr

LANGAGE

Pour développer le langage, faites parler votre enfants le plus possible **avant, pendant et après les activités.**

De plus, **toutes les situations de la vie quotidienne** sont des prétextes pour apprendre à parler en faisant attention au vocabulaire : le bain, l'habillage, le repas, les jeux ... Ex : je me brosse les dents avec une brosse à dents rouge / je mets du dentifrice sur ma brosse à dents / je me savonne, je mets ma robe à fleurs / je mets mon short marron / je mets le couvert / je pose l'assiette sur la table / je verse la farine dans le bol, etc... Il est aussi possible de demander à votre enfants de nommer des objets de la maison.

Ecoutez et regardez le, **posez lui des questions ouvertes**, c'est à dire des questions qui n'amènent pas les réponses oui ou non.

Demandez lui aussi le plus possible d'expliquer, de raconter ou de proposer des solutions notamment avec les questions « **qu'est que tu as fait?** », « **comment tu as fait ?** », « **pourquoi tu as fait comme ça?** ».

Faites le répéter ou reformuler si vous ne l'avez pas compris ou si il n'a pas assez articuler. Aidez le s'il ne trouve pas les bons mots ou s'il vous questionne. Les réponses doivent être les plus précises possibles. **Attention au mélange français / créole** (ex : « je gagne pas fait ») : soit on répond en créole soit en français mais pas les deux.

Enfin les comptines et les chansons sont aussi de bons moyens pour développer le langage mais aussi la mémorisation. Vous pouvez lui en apprendre ou prendre appui sur le cahier de vie de votre enfant dans lequel il y a les comptines et les chansons de la classe. **Chantez avec lui tous les jours.**

Activités de langage autour d'une histoire racontée ou lue

Commencez par raconter ou lire une histoire (pas trop longue) puis posez des questions à votre enfant :

- sur l'histoire
- sur les personnages, leurs actions et leurs émotions...
- Sur des passages de l'histoire et sur les lieux où elle se déroule.
- Vous pouvez aussi demander à votre enfant si il a aimé l'histoire et pourquoi.

Les réponses doivent être les plus précises possibles. Attention au mélange français / créole : soit on répond en créole soit en français.

Dans un second temps, l'enfant peut raconter l'histoire avec ses mots, jouer l'histoire sous forme de théâtre...

En prolongement, il peut aussi dessiner l'histoire, dessiner les personnages et écrire leur nom.

MATHEMATIQUES

LE TRI DES CARTES

- But du jeu : Trier les cartes en reconnaissant les chiffres ou en comptant les symboles sur les cartes.
- Matériel : un paquet de cartes mélangées
- Règles : L'enfant doit remettre de l'ordre dans le paquet en triant les cartes par tas : les 1 avec les 1, les 2 avec les 2...

=> Moyenne section : Trier les cartes qui vont de 1 à 5.

- Si trop facile : cartes de 1 à 7, puis jusqu'à 10, enfin rajouter les têtes (valets, dames, rois)
- Si trop difficile : cartes de 1 à 3

=> Grande section: trier les cartes qui vont de 1 à 10.

- Si trop facile : rajouter les têtes (valets, dames, rois)
- Si trop difficile : cartes de 1 à 5, puis 1 à 7



LA SUITE ORDONNEE DE CARTES

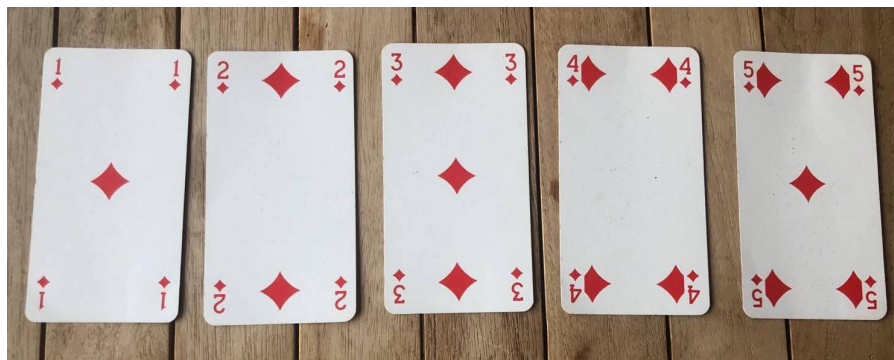
- But du jeu : Ranger les cartes de la plus petite à la plus grande (ordre croissant) en reconnaissant les chiffres ou en comptant les symboles sur les cartes
- Matériel : 4 paquets de cartes rangées par couleur (pique/trèfles/coeur/carreau).
- Règles : L'enfant doit remettre de l'ordre dans chaque paquet en rangeant les cartes de la plus petite à la plus grande.

=> Moyenne section : ranger les cartes qui vont de 1 à 5.

- Si trop facile : cartes de 1 à 10, puis rajouter les têtes (valets, dames, rois)
- Si trop difficile : cartes de 1 à 3 puis jusqu'à 4,

=> Grande section: ranger les cartes qui vont de 1 à 10.

- Si trop facile : rajouter les têtes (valets, dames, rois), ranger le jeu de cartes entier sans paquets de couleurs au départ
- Si trop difficile : cartes de 1 à 5, puis 1 à 7



LE JEU DU MEMORY AVEC DES CARTES

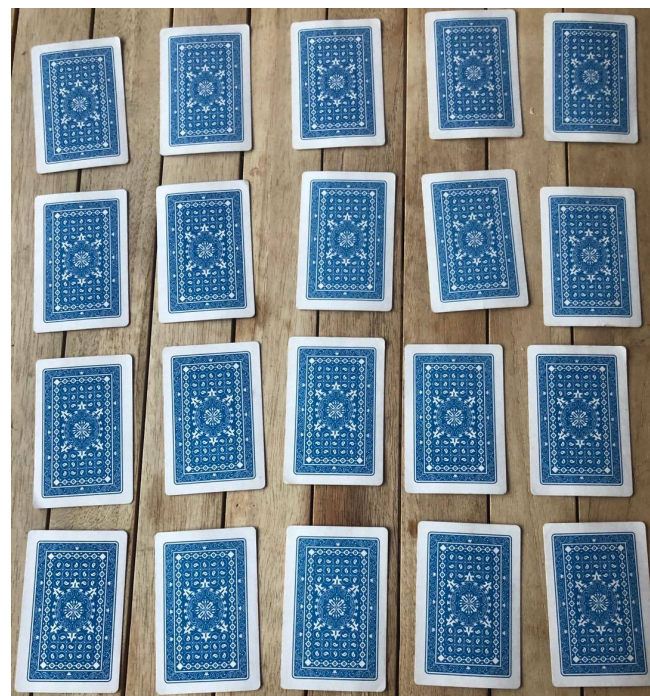
- But du jeu : Grâce à la reconnaissance des nombres et à la mémorisation des emplacements des cartes, faire le plus de paires possible
- Matériel : Cartes retournées face cachées sur une table, un à plusieurs joueurs.
- Règles : Placer les cartes face cachée sans les regarder. Les joueurs doivent retrouver deux cartes identiques (exemple : deux cartes 3) pour réaliser une paire. Pour cela, ils vont retournés chacun leur tour deux cartes. Si un joueur retourne deux cartes identiques, il ramasse la paire et rejoue (retourne deux cartes). Si les deux cartes ne sont pas pareilles alors il les remet face cachée aux mêmes endroits sur la table tout en mémorisant leurs emplacements et passe son tour. La partie se finit lorsqu'il n'y a plus de cartes face cachée. Celui qui a le plus de paires a gagné

=> Moyenne section : Retourner face cachée les cartes noires (pique et trèfle) ou rouge (coeur et carreau) qui vont de 1 à 5.

- Si trop facile : cartes de 1 à 7, puis jusqu'à 10, enfin rajouter les têtes (valets, dames, rois)
- Si trop difficile : cartes de 1 à 3, puis jusqu'à 4

=> Grande section : Retourner face cachées les cartes noires (pique et trèfle) **ou** rouge (coeur et carreau) qui vont de 1 à 10.

- Si trop facile : Rajouter les valets, les dames et les rois ou retourner face cachées les cartes noires (pique et trèfle) **et** rouge (coeur et carreau) qui vont de 5 à 10 et faire des paires identiques de même couleur (rouge ou noir).
- Si trop difficile : cartes de 5 à 10, puis de 1 à 7



LE JEU DE LA BATAILLE AVEC DES CARTES

- Objectif : Connaitre les nombres et savoir les comparer pour dire lequel est le plus grand
- But du jeu : Avoir le plus de cartes possibles à la fin.
- Matériel : cartes face cachée à distribuer, 2 joueurs
- Règles : Mélanger les cartes et distribuer les aux deux joueurs qui ne doivent pas les regarder. Chaque joueur a donc devant lui un paquet de carte face cachée. Chacun prend la carte qui est au dessus de son paquet et la retourne devant lui. Celui qui a la carte la plus grande ramasse alors les cartes retournées par chaque joueur et les place sous son paquet. Si les deux joueurs ont retourné la même carte, ils en retournent chacun une autre pour les départager. Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a toutes les cartes. Si besoin vous pouvez aussi décider d'arrêter le jeu avant. C'est alors le joueur qui a le plus de cartes dans son paquet qui gagne.

=> Moyenne section : Jouer avec les cartes qui vont de 1 à 5.

- Si trop facile : cartes de 1 à 7, puis jusqu'à 10, enfin rajouter les têtes (valets, dames, rois)
- Si trop difficile : cartes de 1 à 3, puis jusqu'à 4

=> Grande section : Jouer avec les cartes qui vont de 1 à 10.

- Si trop facile : rajouter les têtes (valets, dames, rois)
- Si trop difficile : cartes de 1 à 5, puis 1 à 7



CHATEAU DE CARTES

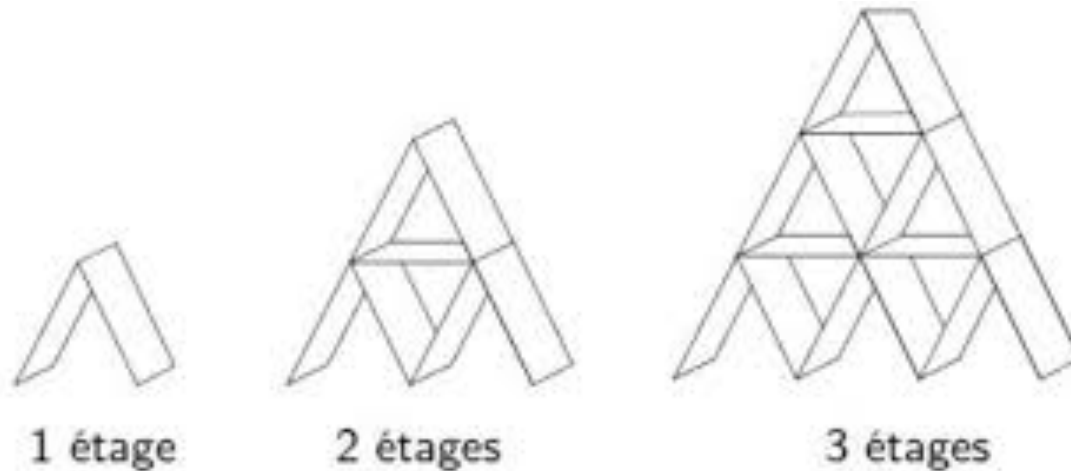
- But du jeu : Faire un château de cartes en se concentrant
- Matériel : Un paquet de cartes
- Règles : Prendre son temps et faire attention à ses gestes pour réaliser son château.

=> Moyenne section : Faire un château à 2 étages.

- Si trop facile : château à 3 étages, puis 4 étages etc...
- Si trop difficile : Château à 1 étage, aide de l'adulte pour monter un étage

=> Grande section : Faire un château à 3 étages.

- Si trop facile : château à 4 étages, puis 5 étages etc...
- Si trop difficile : château à 1 étage, puis à 2, aide de l'adulte pour monter un étage



AUTRES ACTIVITES MATHEMATIQUES QUE LES CARTES :

- Dominos
- Jeux de dés (jeu de l'oie, jeu des petits chevaux...)
- Avec des figurines (ou autre), placer devant/derrière/ à côté /sur/ sous. On peut aussi jouer dans des cartons et se placer devant, derrière, dedans, sur, sous, à côté.
- Placer 1, 2, 3... objets dans chaque assiette (on peut utiliser n'importe quel matériel disponible à la maison). Le principal est de mettre ou de dire la bonne quantité.

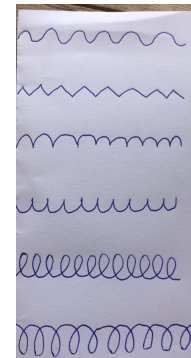
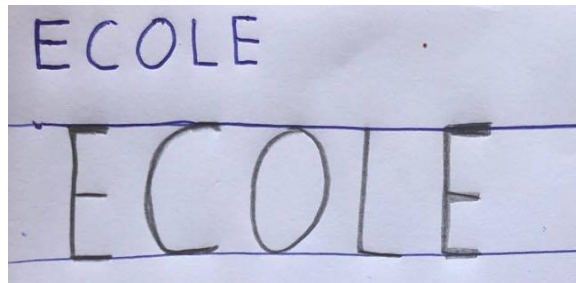
Attention : 2, c'est 1 et encore 1 => 3 c'est 1 et encore 1 (ça fait 2) et encore 1 (ça fait 3)

- Compter le plus possible sans se tromper.
- Montrer les nombres avec ses doigts

ECRITURE

- But du jeu : Ecrire des mots en majuscule entre deux lignes sans les dépasser.
 - Matériel : feuille, crayon et gomme ou sinon crayons de couleur, feutres
 - Règles : L'enfant doit recopier entre deux lignes un mot modèle écrit en majuscule. Pour cela, il recopie lettre par lettre en suivant le sens de la lecture (—>). Les lettres écrites doivent toucher les deux lignes mais ne doivent pas les dépasser.
- => Si trop facile : raccourcir l'espace entre les deux lignes, écrire des mots plus longs.
- => Si trop difficile : agrandir l'espace entre les deux lignes, écrire des mots plus courts

Pour arriver à bien écrire, on peut aussi s'entraîner à faire des graphismes précis qui serviront plus tard aux gestes de l'écriture : boucles, ponts, cuvettes (ponts à l'envers), zigzags, vagues. Ces gestes graphiques peuvent se faire aussi entre deux lignes avec les mêmes consignes que précédemment.



LECTURE

- Montrer l'initiale d'un mot (la première lettre) avec le doigt.
- Montrer et nommer l'initiale de leur prénom
- Reconnaître son initiale dans d'autres mots (dans des prospectus par exemple)
- Nommer toutes les lettres de son prénom en majuscule
- Réciter l'alphabet
- Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet
- Découper des lettres dans des magazines, prospectus, journaux... pour écrire des mots

Lire des histoires chaque jour à votre enfants. Une même histoire peut être lue plusieurs fois.

Leur demander où est le titre et le nom de l'auteur et leur montrer si il ne trouve pas.

AUTRES ACTIVITES POUR APPRENDRE

Activités dans les différentes pièces de la maison :

-LE TRI

- But du jeu : Trier par couleur ou par taille / longueur ou par fonction (quelle est l'objet? à quoi sert-il? dans quelle pièce le trouve-t-on?)
- Matériel :
 - Pour les couleurs : les vêtements, les jeux ou encore un mélange d'objet de la maison
 - Pour la taille ou la longueur : chaussures et vêtements de la famille, pics à brochettes, lacets/cordes/fils, boîtes de conserves, assiettes...
 - Pour la fonction : mélange d'objets de la maison (cuisine, chambre, salle de bains, salon...)
- Règles : Il faut trier tous les objets par couleur / taille ou longueur / fonction. Quand c'est de la même couleur / taille ou longueur / fonction il faut mettre dans un même tas.

=> Moyenne section : Trier selon 3 couleurs / tailles ou longueurs / fonctions

- Si trop facile : 4 puis 5, enfin mettre des intrus
- Si trop difficile : 2, aide de l'adulte pour le tri

=> Grande section : Trier selon 5 couleurs / tailles ou longueurs / fonctions

- Si trop facile : mettre des intrus
- Si trop difficile : 3, puis 4

-RANGER DU PLUS PETIT AU PLUS GRAND

- But du jeu : Ranger des objets de la maison du plus petit au plus grand en les comparant
- Matériel : chaussures ou vêtements de la famille, pics à brochettes, lacets/cordes/fils, boites de conserves, assiettes ou bien un mélange d'objets
- Règles : Il faut ranger tous les objets du plus petit au plus grand. Il faut donc commencer par le plus petit et finir par le plus grand. A la fin ça doit ressembler a un escalier qui monte.

=> Moyenne section : ranger 3 objets

- Si trop facile : 4 objets, puis 5 etc...
- Si trop difficile : 2 objets, aide de l'adulte pour 3

=> Grande section : ranger 5 objets

- Si trop facile : rajouter des objets
- Si trop difficile : 3 objets, puis 4

-CHERCHER DES OBJETS (1)

- But du jeu : Trouver des objets dans une pièce ou dans toute la maison selon un nombre de syllabes ou un son entendu
- Matériel : la chambre, la cuisine, la salle de bain, le salon... ou bien la maison entière
- Règles : L'enfant doit trouver et ramener des objets en fonction de ce qui lui est demandé.

=> Moyenne section : trouver un objet qui a 1 syllabe (ex : sac), un objet qui a 2 syllabes (ex : cou - teau) puis qui a 3 syllabes (ex : pan - ta - lon)

- Si trop facile : plus d'objets à aller chercher, trouver 1 objet à 4 syllabes, puis à 5, agrandir la zone de recherche
- Si trop difficile : aide de l'adulte, réduction de la zone de recherche ou bien l'adulte prend plusieurs objets au départ dans lesquels l'enfant va chercher.

=> Grande section : trouver un objet dans lequel on entend le son « a » (ex : sac), un objet dans lequel on entend le son « i » (ex : marmite) un autre avec le son « o » (ex : chapeau), puis le son « e » (ex : feutre), enfin le son « u » (ex : jupe)

- Si trop facile : plus d'objets à aller chercher, agrandir la zone de recherche
- Si trop difficile : aide de l'adulte, réduction de la zone de recherche ou bien l'adulte prend plusieurs objets au départ dans lesquels l'enfant va chercher.

-CHERCHER DES OBJETS (2)

- But du jeu : Trouver des objets dans une pièce ou dans toute la maison selon leurs formes
- Matériel : la chambre, la cuisine, la salle de bain, le salon... ou bien la maison entière
- Règles : L'enfant doit trouver et ramener des objets selon les formes demandées.

=> Moyenne section : trouver un objet qui est carré, un objet qui est rond puis un objet qui est triangle

- Si trop facile : plus d'objets à aller chercher, trouver un objet rectangle, agrandir la zone de recherche
- Si trop difficile : aide de l'adulte, réduire la zone de recherche ou bien l'adulte prend plusieurs objets au départ dans lesquels l'enfant va chercher.

=> Grande section : trouver un objet qui est carré, un objet qui est rond, un objet triangle puis un objet rectangle, enfin trouver un objet qui n'est ni rond ni carré ni triangle ni rectangle.

- Si trop facile : plus d'objets à aller chercher, agrandir la zone de recherche
- Si trop difficile : aide de l'adulte, réduction de la zone de recherche ou bien l'adulte prend plusieurs objets au départ dans lesquels l'enfant va chercher.

Autres activités dans les pièces de la maison

• DANS LA CUISINE

Prendre les ingrédients qui sont dans une recette en faisant attention au nombre demandé. Mettre la table comme le modèle donné par Maman, Papa ou les frères et soeurs. Aider à débarrasser la table puis à ranger la vaisselle propre au bon endroit.

• DANS LA CHAMBRE

Ranger sa chambre pour qu'elle ne soit pas en désordre, apprendre à faire son lit, apprendre à plier ses vêtements, à faire des noeuds avec des lacets, à s'habiller tout seul...

- **DANS LA SALLE DE BAIN :**

Dans la baignoire ou sous la douche : remplir, vider, transvaser d'un récipient à un autre (bouteille, passoire, verre, cuillères de plusieurs tailles, seau...), chercher des objets qui flottent et des objets qui coulent, faire des bulles de savon...

- **DANS LE SALON OU LE BALCON OU LE JARDIN**

S'il est possible, faire une petite plantation. Laisser l'enfant arroser chaque jour et observer avec lui la plante qui grandit. Vous pouvez utiliser les graines de légumes et fruits que vous mangez (citrouille, citron, papaye, haricot, lentille, avocat...) et planter dans des bouteilles, des pots, des boîtes de conserve...

Activités Puzzles

- **But du jeu :** Assembler un puzzle pour obtenir une image
- **Matériel :** images (magazine, journaux ou photo), ciseau, colle et feuille blanche
- **Règles :** Dans un premier temps l'enfant (ou le parent) découpe l'image en plusieurs morceaux. Il faut ensuite remettre ces morceaux en place sur une feuille blanche et les coller pour reproduire l'image du début

=> Moyenne section : découper l'image en 6 morceaux

- Si trop facile : découper l'image en 8, puis en 10, en 12...
- Si trop difficile : réduire le nombre de morceaux

=> Grande section : découper l'image en 12 morceaux

- Si trop facile : découper l'image en 14, puis en 16, en 18...
- Si trop difficile : réduire le nombre de morceaux

