

SUITE DE LA CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE

Je vous propose pour la fin de l'année scolaire, de reprendre les jeux ou activités proposés depuis le début. Les jeux de dés, de cartes, de lettres, de formes ...

<p><u>AVEC DES CARTES</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour les MS jusqu'à 5• Pour les PS jusqu'à 3	<p>Avec un jeu de 54 cartes : lui faire trier toutes celles qui ont un nombre (on enlève les valets, rois dames). Puis les trier par nombre (il ne saura peut-être pas les nommer mais ses yeux les différencieront). On peut lui demander de les trier par couleur (rouge/noir) ou par famille (carreau, coeur, pique, trèfle). Puis on lui fait chercher un 1, un 2, un 3, un 4 et un 5 (en PS s'arrêter au 3). Il les place devant lui, puis vous lui demandez de retourner le 2 par exemple, puis le 1.. Les cartes sont alignées devant lui, il ferme les yeux vous en retournez une pour la cacher et lorsqu'il ouvre les yeux, il doit la retrouver. Je vous laisse imaginer d'autres jeux selon votre imagination. Chaque jour, il peut s'entraîner à compter (selon les enfants on arrivait à 7 ou à 29).</p>
<p><u>AVEC DES DÉS</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour les MS jusqu'à 5 (vous pouvez coller une gommette sur le 6)• Pour les PS jusqu'à 3 (vous pouvez coller des gommettes sur le 4, 5 et 6)	<p>Avec un dé : Chaque joueur à un bol puis au centre de la table des petits objets (environ 30 pour les MS et 15 pour les PS) que l'on pourra mettre dans un bol. Chacun son tour on lance le dé et on prend au centre de la table le nombre d'objets demandé. Celui qui en a le plus a gagné. On peut faire l'inverse : chacun a environ 30 petits objets dans son bol, on lance le dé pour savoir combien on retire de son bol. Le gagnant est celui qui a vidé son bol.</p>
<p><u>AVEC DES LETTRES</u> : une série de lettres</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour les MS jeux 1 à 3• Pour les PS jeux 1 et 2	<ol style="list-style-type: none">1. On mélange les lettres : votre enfant doit reconstituer son prénom dans l'ordre (on peut utiliser un modèle du prénom si besoin, au moins les premières fois).2. On mélange les lettres : il ferme les yeux et vous faites disparaître une lettre, il doit nommer celle qui a disparu (avec le modèle si besoin). On recommence avec chacune des lettres.3. Les lettres sont face cachée sur la table dans l'ordre de son prénom (puis progressivement au fil des jours vous pourrez les disposer éparpillées sur la table) : votre enfant doit nommer une lettre avant de la retourner. Si c'est la bonne, il la garde, sinon il la replace et poursuit le jeu.

<p><u>AVEC DES LETTRES</u> : deux séries de lettres identiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les MS jeux 1 à 2 • Pour les PS jeux 1 et 2 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Associer les deux lettres identiques mais de couleurs différentes. 2. Vous placez toutes les lettres face cachée puis vous jouez au memory : chacun son tour on retourne deux cartes. Si elles sont identiques et de couleur différente on a gagné, sinon on les remet à leur place. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes
<p><u>AVEC DES FORMES</u> : un petit sac opaque et une série de formes par joueur, celles fabriquées ou en plastique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les MS rond, carré, triangle rectangle • Pour les PS rond, carré triangle 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toutes les formes sont placées au centre de la table. L'adulte nomme une forme, chacun la met dans son sac. Répéter avec toutes les formes. Pour les PS on peut ne pas mettre le rectangle. 2. Toutes les formes sont dans le sac. L'adulte nomme une forme et l'enfant doit la reconnaître par le toucher dans son sac et la sortir (pas le droit de regarder !). 3. Idem que le précédent mais c'est l'enfant qui nomme la forme qu'il va sortir de son sac. 4. Les formes sont toutes au centre de la table. Pendant que l'enfant ferme les yeux, faire disparaître une forme. Lorsqu'il rouvre les yeux, il doit nommer la forme disparue.
<p><u>AVEC DES OBJETS</u> : un torchon et une série de petits objets</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les MS jusqu'à 8 objets • Pour les PS jusqu'à 5 objets 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les objets sont placés sur la table. Les observer, les décrire les nommer ensemble. Puis avant de les cacher avec le torchon, l'adulte nomme un objet ou le décrit et l'enfant doit le montrer. 2. Placer au centre de la table, les objets puis les faire nommer à l'enfant avant de les recouvrir. Lorsque l'adulte retire le torchon, il doit discrètement enlever un objet. L'enfant doit nommer l'objet qui a disparu. Recommencer avec les autres objets. Vous pouvez à la fin faire semblant d'enlever un objet ...

Tous ces jeux sont des exemples, rien ne vous empêche d'en inventer d'autres selon votre imagination. Vous pouvez aussi jouer en famille. Il est important que votre enfant prenne du plaisir à jouer.

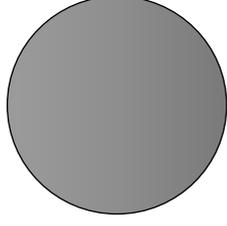
« JOUER POUR APPRENDRE » programme de l'école maternelle

BONS JEUX !

PS

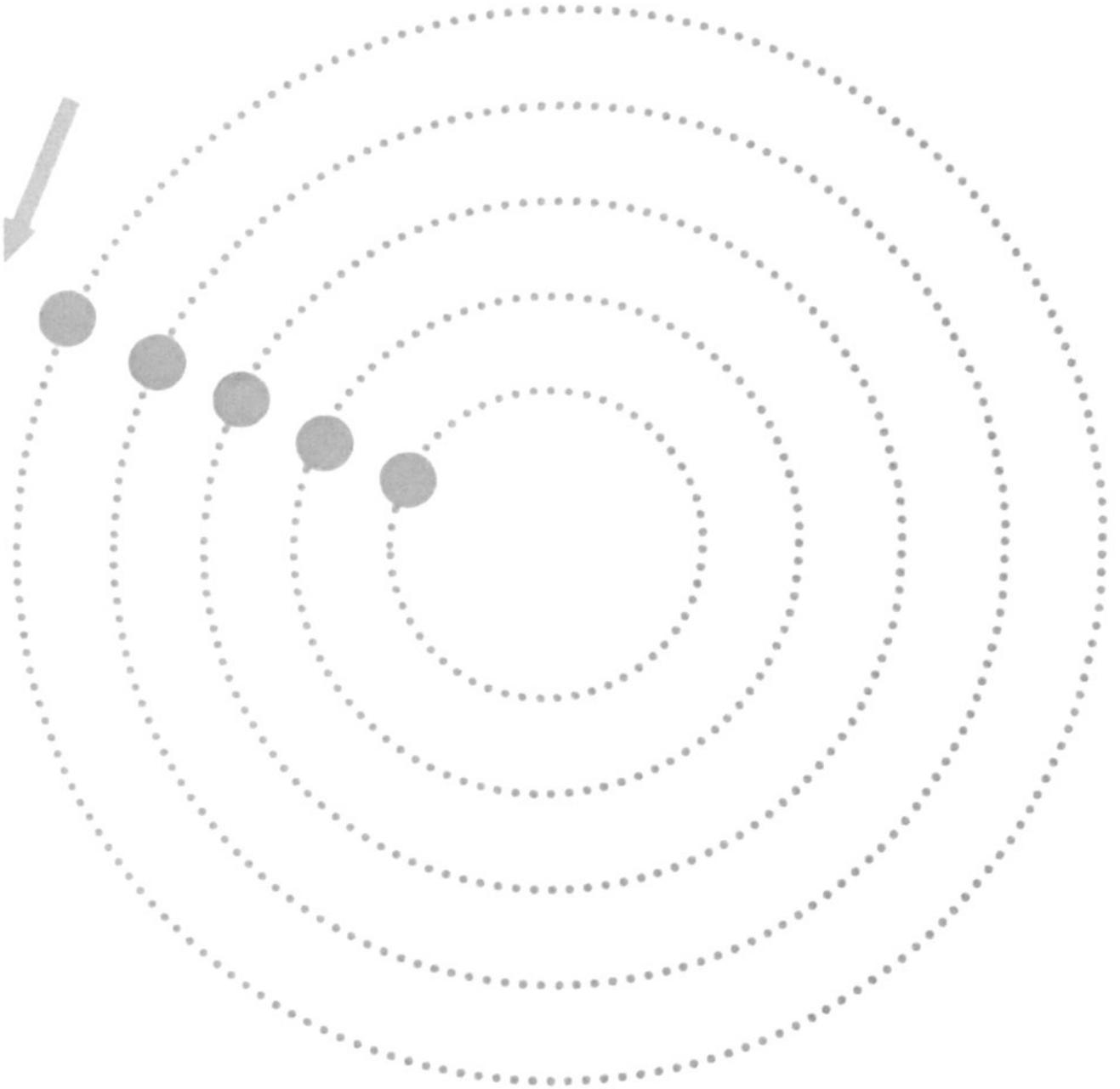
Voici un rond, avec un feutre tu vas tourner autour du rond sans t'arrêter. Comme si tu faisais plusieurs fois le tour d'un rond-point !

ATTENTION on commence en haut et on tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



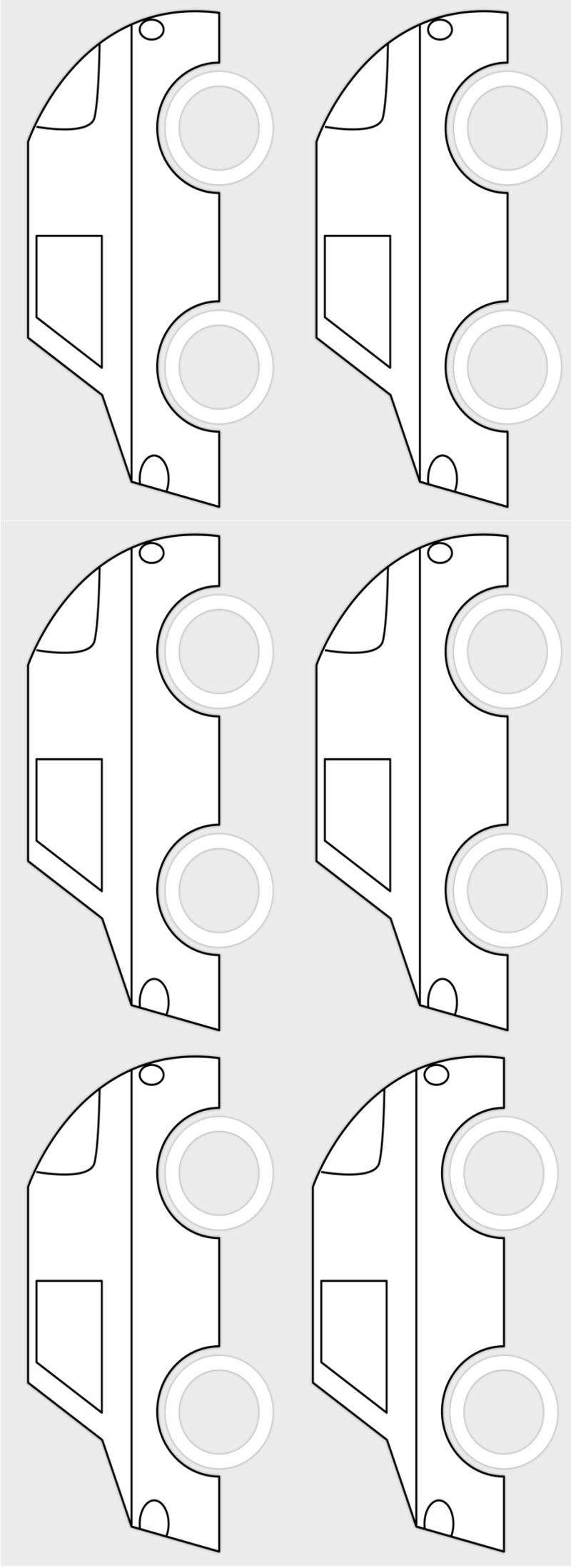
Atelier ECRITURE : J'apprends à tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

5



PS

A l'aide d'un feutre, trace les roues de voitures. **ATTENTION** on commence en haut et on tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

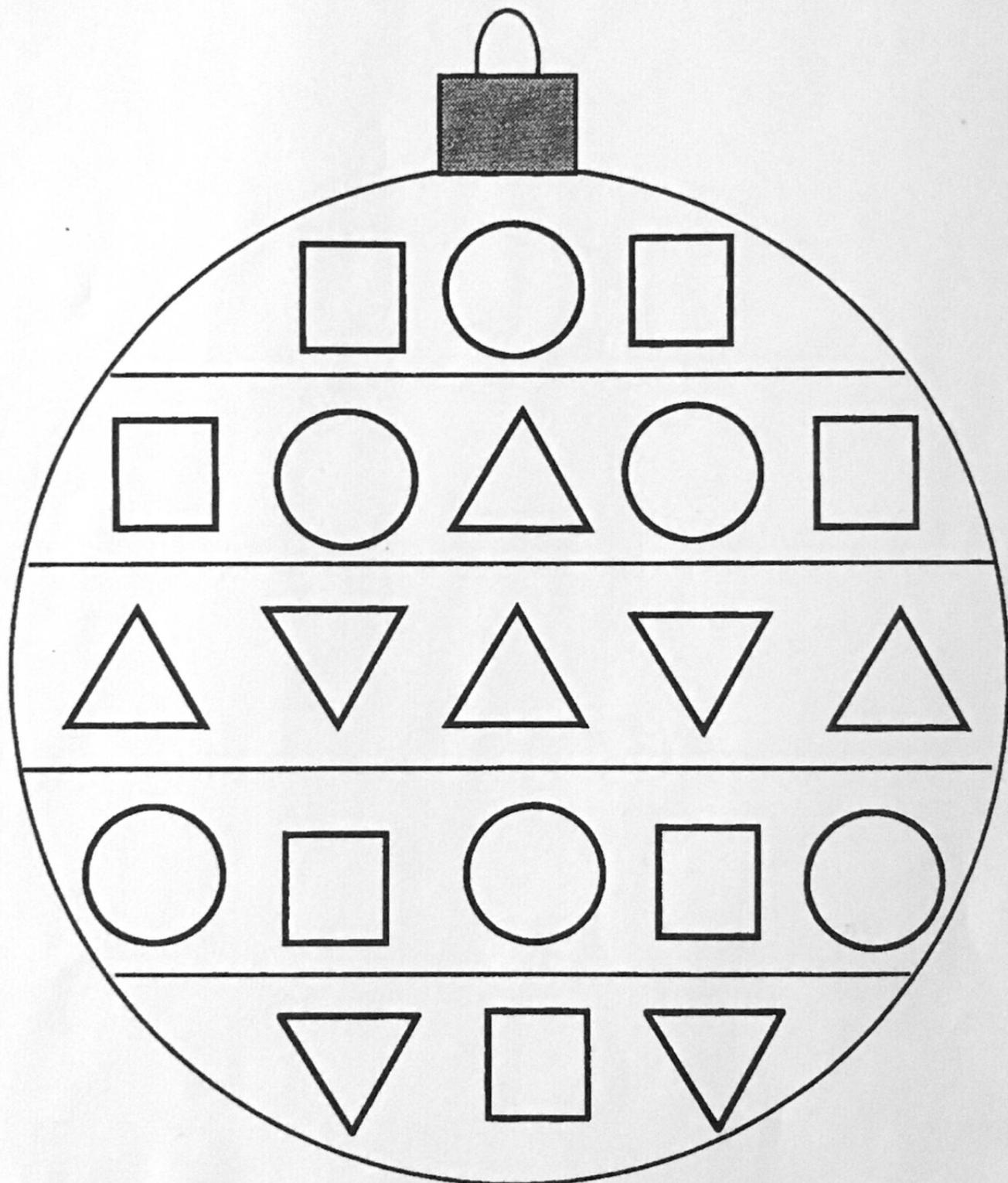


Atelier ECRITURE : J'apprends à tracer des ronds en respectant le sens du tracé

Prénom :
.....

Colorie les décorations de la boule de Noël en respectant le code suivant:

FICHE
22
EBLA
EDITIONS



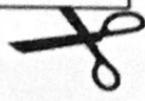
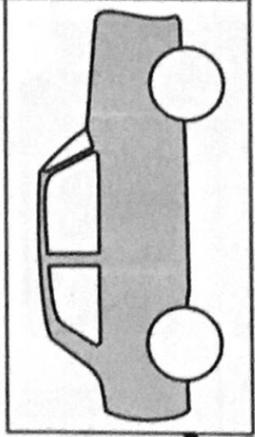
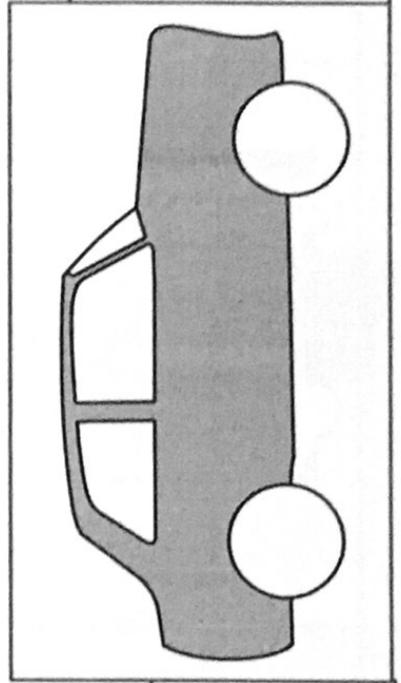
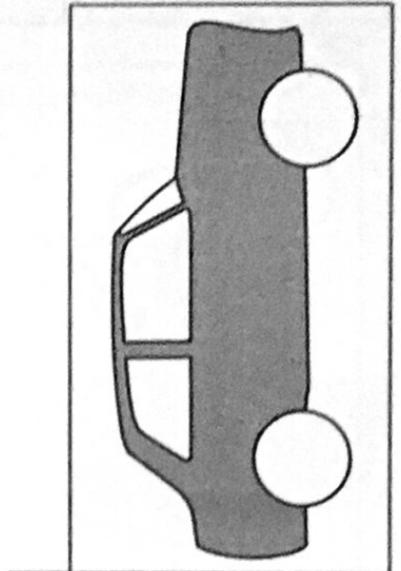
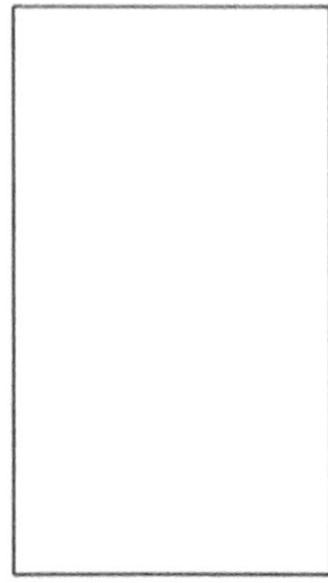
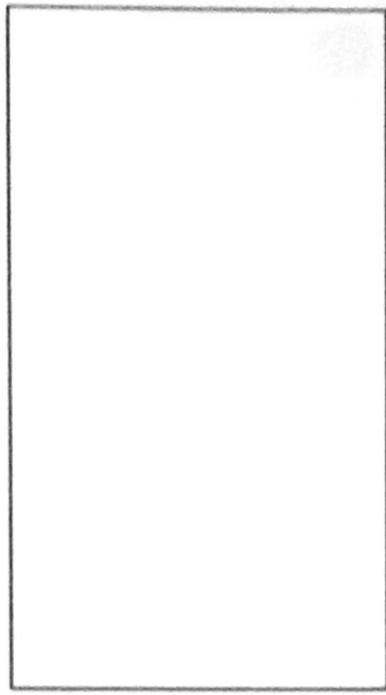
Prénom: Date:

GRANDEURS 8
niveau 1

Compétence : - Reconstituer une suite d'objets ordonnées du plus petit au plus grand

● Consignes : Découpe les 4 étiquettes avec les dessins des voitures.

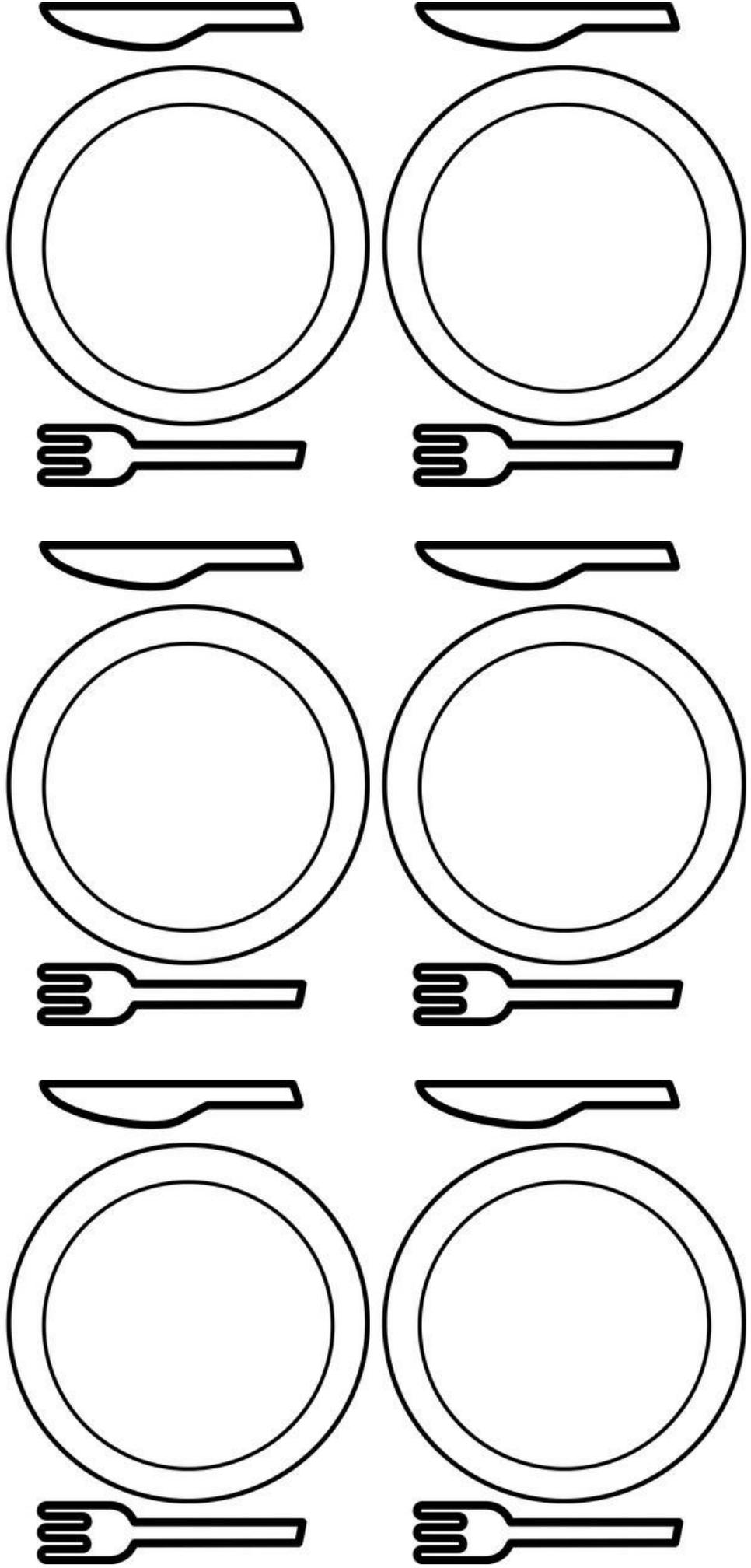
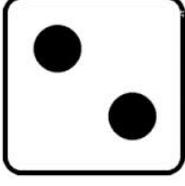
Colle chaque voiture sur la case qui correspond à sa taille.

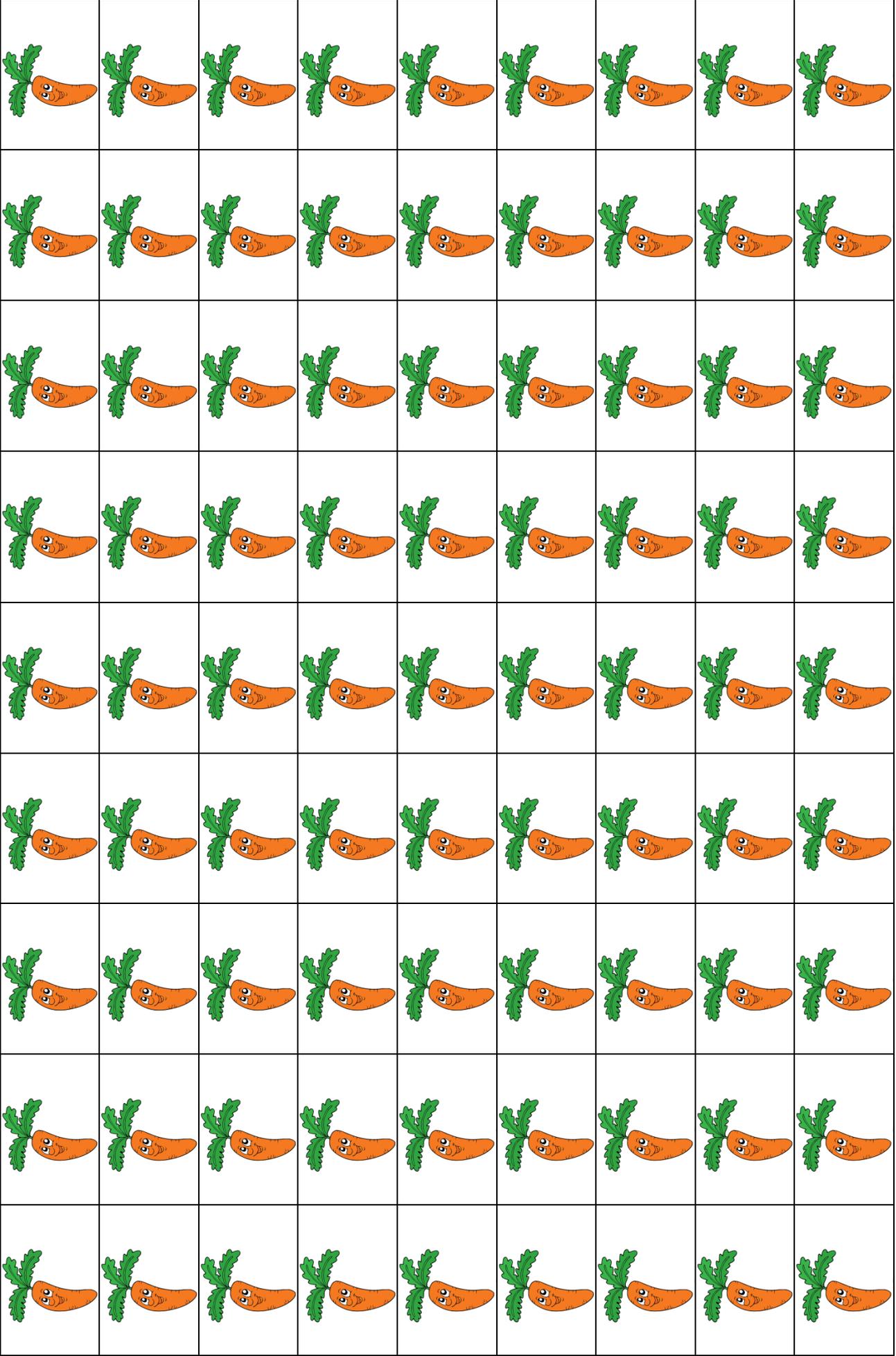


_____.

Approche des quantités et des nombres : le nombre 2

Mets 2 carottes dans chaque assiette.

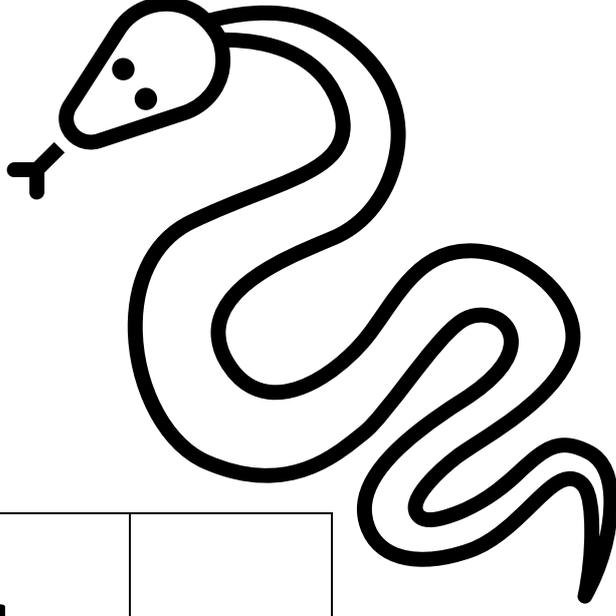




--

Découpe les lettres en bas de la page et colle-les pour reconstituer le mot SERPENT

S	E	R	P	E	N	T	

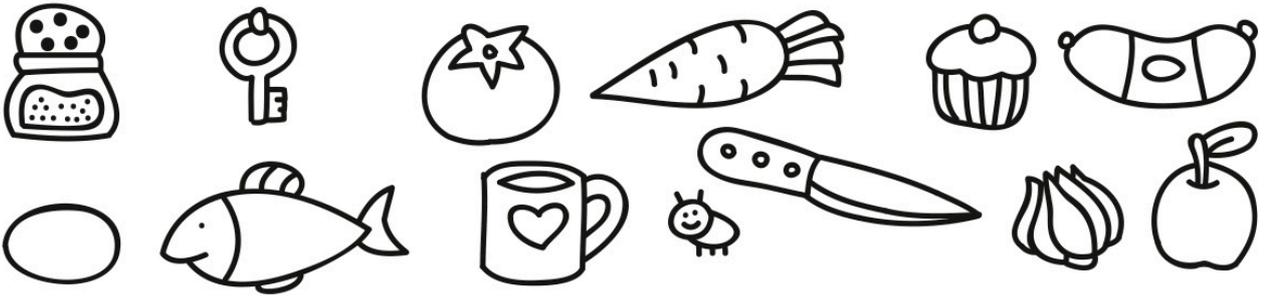


Atelier LECTURE : J'apprends à reconnaître des lettres identiques et les nommer



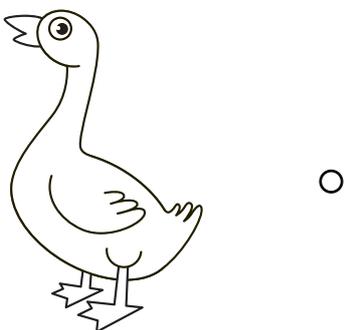
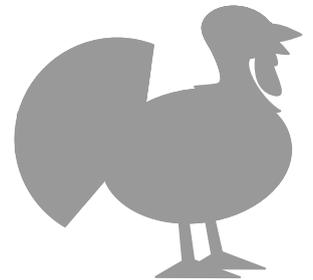
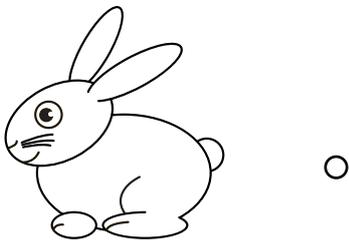
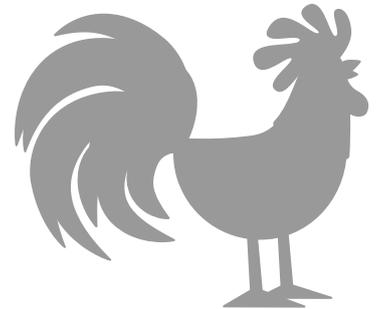
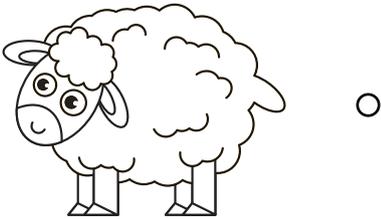
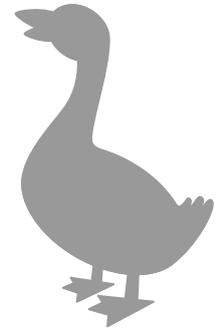
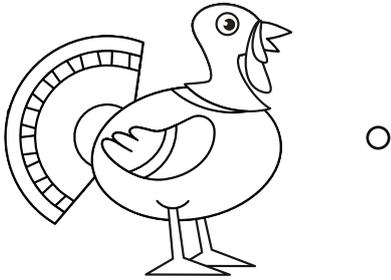
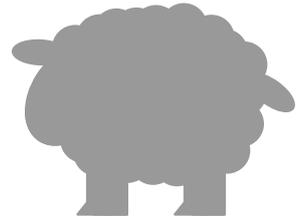
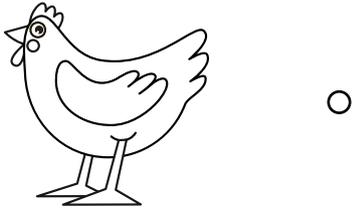
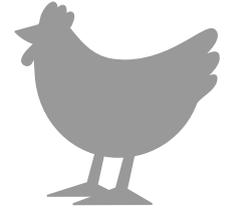
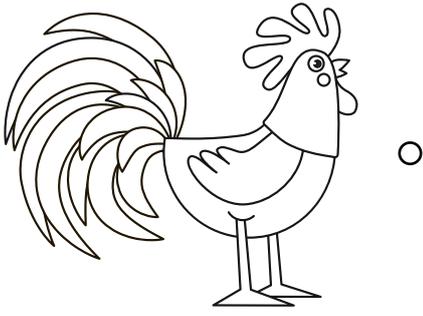
B	R	S	P	F	E	E	M	T	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Observe la grande image, retrouve et colorie les objets demandés

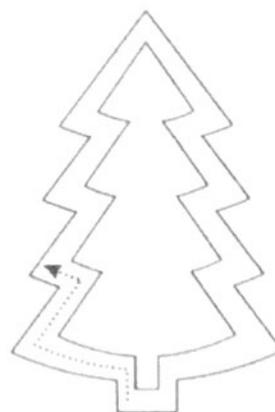
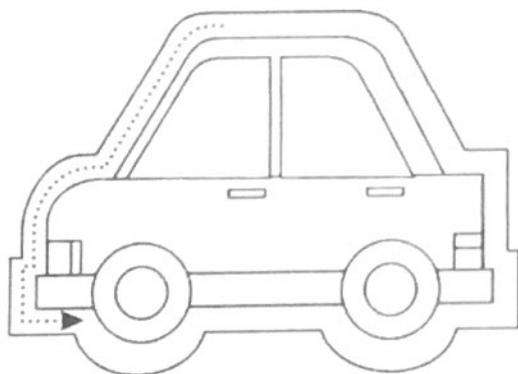
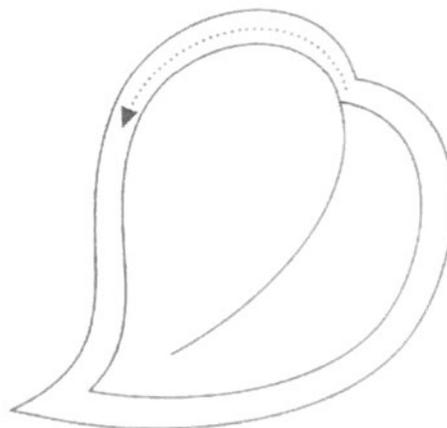
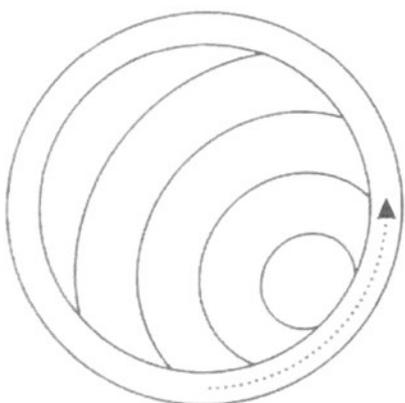
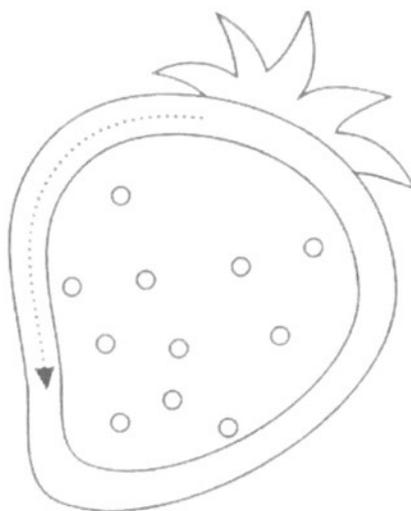
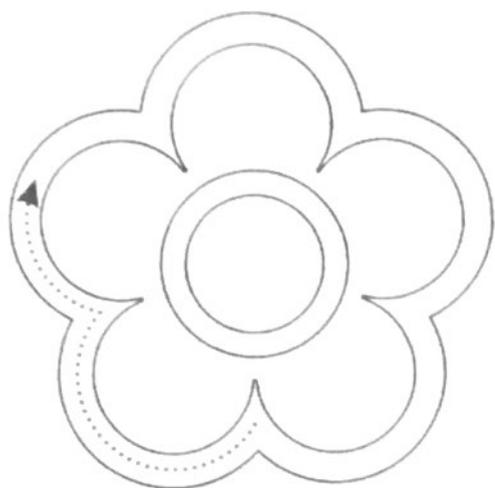


tidou.fr

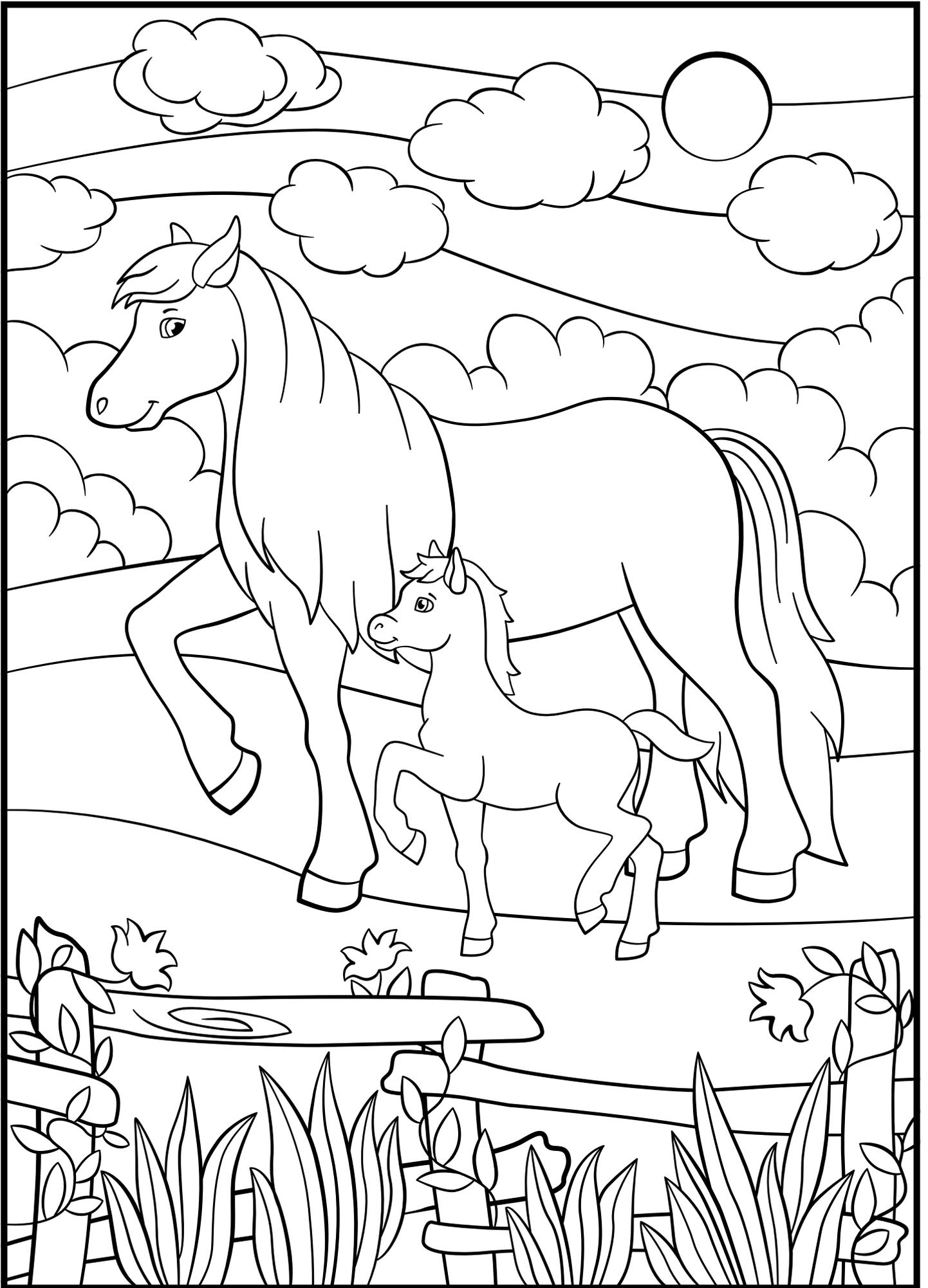
Relie chaque animal de la ferme à son ombre.



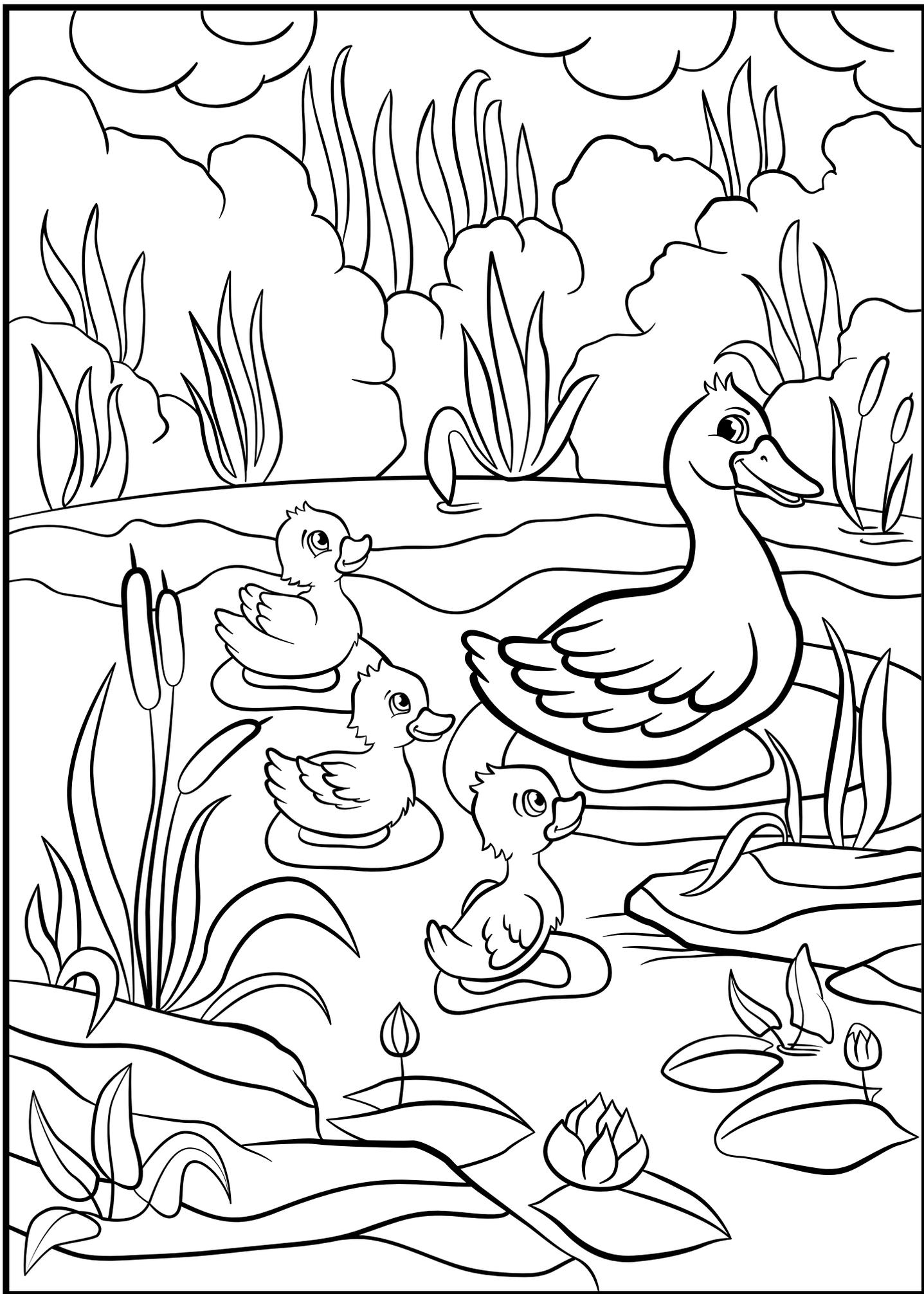
Repasse sur les lignes en pointillés



Atelier ECRITURE: J'apprends à repasser sur des pointillés



LE CHEVAL ET LE POULAIN



LES CANARDS