

PROGRAMME PS/MS

Les activités marquées d'un smiley ☺ peuvent être travaillées plusieurs fois régulièrement.

MOBILISER LE LANGAGE	
Lecture PS/MS ☺	<p>Écouter des albums de l'école des loisirs sans le support du livre. Il faut écouter plusieurs fois la même histoire puis l'adulte pose des questions sur l'histoire (Tous les albums ne sont pas disponibles en version à écouter, c'est précisé à côté en rouge « Écoutez-la ». Il faut cliquer dessus) ⇒ Voir le travail en lien avec la lecture dans la rubrique Temps Choisir la sélection Titoumax pour les PS et Minimax pour les MS https://www.ecoledesmax.com/afflivre.php?bMax=10152</p>
Enrichissement du lexique PS/MS ☺	<p>Utiliser les cartes du jeu « Œil de lynx » pour décrire précisément (Ex : c'est une robe rouge à bretelles). Faire ce travail avant d'utiliser le jeu. Pour commencer, prendre les cartes les plus simples puis en rajouter au fur et à mesure.</p>
Discrimination visuelle PS/MS ☺	<p>Jouer à « Œil de lynx » : Il faut imprimer en 2 fois (fiche jointe) Pour les MS : Les 5 planches de jeu sont au milieu de la table. C'est un jeu de description précise et d'observation rapide Pour les PS, il vaut mieux utiliser le jeu comme un loto.</p>
Écriture PS/MS ☺	<ol style="list-style-type: none"> Continuer à parfaire l'écriture du prénom entre 2 lignes en majuscules d'imprimerie en suivant un modèle (ou sans modèle si on est capable). Respecter le tracé des lettres (ex : la lettre M doit être pointue et non arrondie) S'exercer à écrire les lettres de l'alphabet entre 2 lignes (fiche jointe) (à utiliser dans une pochette plastique avec un crayon effaçable dans un 1^{er} temps puis au crayon gris dans un 2^e temps si l'enfant est prêt <u>et seulement si</u>). Plutôt pour les MS mais si les PS veulent essayer...
Principe alphabétique PS/MS ☺	<p>Revoir les lettres majuscules. Toutes les lettres majuscules sont éparpillées sur la table faces cachées. En tirer une et essayer de la nommer (fiche jointe)</p>
Phonologie MS ☺	<p>Jouer au jeu des cerceaux (fiche jointe). Il faut jouer au moins à deux. Faire nommer toutes les cartes afin de vérifier que les enfants connaissent ce qui est dessiné. Prévoir un pion par joueur. Les cartes sont retournées faces cachées. Les enfants piochent une carte, scandent les syllabes orales et avancent d'autant de cases que de syllabes comptées. Le 1^{er} arrivé au drapeau a gagné.</p>
Anglais PS/MS ☺	<p>A revoir : Chanter et mimer la chanson « Hello hello » https://youtu.be/fN1Cyr0ZK9M</p>

CONSTRUIRE LES 1ERS OUTILS

Nombres et quantités /
Formes /
Grandeurs/
Suites organisées

PS/MS



- 1) Jouer aux cartes : (jeu de 32 cartes ordinaires, seul impératif, que sur la carte « as » il soit écrit « 1 ») : reconnaître les « dessins » des cartes, trier les cartes (par dessin – carreau, pique, trèfle, coeur - par chiffres, par personnages - tous les rois, toutes les reines...)
- 2) Avec les cartes de **1 à 3 pour PS** et de **1 à 6 (ou plus) pour les MS** : reconnaître les nombres sur les cartes
- 3) Jeu de memory avec les cartes : retrouver 2 cartes qui ont le même nombre
- 4) Classer les cartes de la plus petite à la plus grande, par famille (trèfle...), à l'aide de la frise numérique. **Puis essayer sans la frise pour les MS.** (fiche jointe)
- 5) Jouer à la bataille : repérer la carte la plus forte (le plus/le moins) avec l'aide de la frise numérique si nécessaire
- 6) Réaliser une suite binaire avec des cartes : 1 rouge/ 1 noire... 1 cœur/ 1 pique...
Pour les MS : 3 trèfles / 1 carreau... 2 noires/ 1 rouge...
- 7) Réciter la comptine numérique le plus loin possible sans se tromper (1, 2, 3 etc...)
En suivant ce lien, vous trouverez une petite chanson pour s'exercer à compter jusqu'à 20 (ou moins)
<https://www.youtube.com/watch?v=VH8J-8sP8nw>

EXPLORER LE MONDE

Espace
PS/MS ☺

- 1) Labyrinthes avec les flèches de direction du clavier
A titre indicatif : PS niveau 1 - MS niveau 2 ou 3
<https://tidou.fr/2-4-ans/recreatifs/50-labyrinthe>
<https://tidou.fr/4-6-ans/labyrinthes/248-labyrinthe-fond-marin>

Temps
PS/MS ☺

- 1) Continuer à tenir le calendrier
- 2) Faire raconter de façon chronologique une histoire écoutée en lecture (école des loisirs). Il faut en choisir une, l'écouter tous les jours et faire ce travail en fin de semaine car il n'y a pas le support de l'image !
Ecrivez ce que votre enfant vous raconte.

Le vivant
PS/MS



- 1) Développer son schéma corporel en construisant un bonhomme à partir d'objets mis à disposition par l'adulte (bouchons, clous, jetons, ficelle, ruban...).
- 2) Redonner leurs têtes aux animaux sauvages et de la ferme. Les nommer.
<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/10-droles-animaux2>
<https://tidou.fr/2-4-ans/ludo-educatifs/9-droles-animaux1>

La matière
PS/MS

☺ pas le 3

- 1) Faire participer à la cuisine : éplucher, couper, compter, mesurer, mélanger...
- 2) Utiliser de la pâte à modeler. **PS** : les spirales – **MS** : les lignes brisées (fiches jointes)
- 3) Flotte ou coule (fiche jointe)

Les objets PS/MS ☺	1) Utiliser l'outil informatique 2) Ouvrir les placards, sortir une pile de pulls et apprendre à les plier soigneusement. Essayer avec les pulls des adultes. Un autre jour, essayer de fermer un bouton sur deux d'une chemise avant de la plier. Plier les gilets après avoir remonté la fermeture éclair.
--------------------------	---

ACTIVITES PHYSIQUES

Dans la maison ou dehors PS/MS ☺	1) Jouer à Koh Lanta : réaliser un parcours du combattant avec l'aide de l'adulte en utilisant les chaises, les coussins, les tables... : on rampe dessous sur le ventre ou sur le dos, on passe par-dessus, on se laisse tomber sur les coussins... Les adultes peuvent aussi jouer. A la fin, on doit tout remettre à sa place. 2) Se déplacer de la même façon que les animaux : lapin qui saute, canard qui se dandine, éléphant qui se déplace lourdement, souris qui fait des petits pas rapides... 3) Retour au calme : https://www.youtube.com/watch?v=WnxOoifQ398&feature=youtu.be&t=18
Dehors PS/MS ☺	1) Jouer au ballon : tirer fort, haut, loin... 2) Faire du vélo ou trottinette ou draisiennne

ACTIVITES ARTISTIQUES

Productions plastiques/Graphisme PS/MS	1) PS : Apprendre à tracer des spirales (fiches jointes + fichier audio) 2) MS : Revoir les lignes brisées en reliant les points puis en traçant entre 2 lignes de plus en plus petit. Attention, ça doit être pointu ! (fiche jointe)
Univers sonores PS/MS ☺	1) Revoir les chants et les comptines du cahier 2) Faire écouter le son de différents instruments de musique : batterie, guitare électrique, violon, flûte traversière, tambourin... Les enfants doivent montrer l'instrument qui joue (fiches jointes + fichier audio : il faut dézipper !) https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2014/02/Loto-sonore-des-instruments-de-musique-extraits-1-%C3%A0-14-au-format-mp3.zip https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2014/02/Loto-sonore-des-instruments-de-musique-extraits-15-%C3%A0-38-au-format-mp3.zip On augmente le nombre d'instruments au fur et à mesure.

AUTRES ACTIVITES ☺

Toutes celles déjà proposées précédemment