

# Pour une continuité pédagogique

## TPS et PS

Le simple fait d'associer votre enfant à vos activités de la vie quotidienne est déjà un bon début pour assurer cette continuité pédagogique.

Par exemple : lui faire couper des légumes permet de développer sa motricité fine, mettre la table lui permet de se repérer dans l'espace mais aussi de compter (le nombre de couverts et d'assiettes ...) et d'apprendre à rendre service : pour le vivre ensemble.

Par ailleurs, **il est impératif de veiller à limiter le temps d'exposition des enfants aux écrans (tablettes, télévision, téléphone).**

Voici une liste d'activités concrètes selon le domaine d'apprentissage. Il ne s'agit évidemment pas de tout faire mais de cibler des situations que vous allez intégrer dans votre quotidien. Vous ferez ainsi évoluer vos activités éducatives dans un versant encore plus pédagogique pour votre enfant. N'hésitez pas à garder des traces, des photos de vos activités et à les insérer dans un cahier, votre enfant aura l'occasion, de retour en classe, de raconter ce qu'il a fait. Ceci permettra aussi d'assurer la liaison maison-école.

## 1. Le langage

### 1.1 L'oral

Il convient de beaucoup parler **avec** l'enfant (et pas seulement à l'enfant), tout au long de la journée. La vie quotidienne permet de nombreuses situations de communication et d'expression : les jeux, la toilette, l'habillage, les repas, les activités manuelles et artistiques, les différentes lectures, ... Il s'agit de permettre à l'enfant de parler de son vécu et de ses expériences réalisés dans un temps immédiat ou plus éloigné.

Pour stimuler votre enfant, n'hésitez pas à lui parler en lui décrivant ce que vous faites avec lui : à table, pendant le bain, quand vous l'aidez à s'habiller...

Quand vous vous promenez avec lui, attirez son attention sur les éléments de la nature, en les nommant, en lui faisant toucher ou sentir.

Exemples :

- Jouer : jeux de loto, de memory, puzzle, encastrement, construction, dinette, poupée, déguisement, ...
- Verbaliser une activité en cours : réalisation d'une recette, jeux, production plastique, bricolage, construction en Légo, Kapla, ...
- Parler d'une activité qui s'est déroulée à un autre moment : promenade, jardinage, expérience, ...
- Raconter un évènement, une activité passée, ... à partir de photos ou souvenirs communs.
- Reconnaître, nommer et/ou utiliser le vocabulaire rencontré : les personnages et/ou leurs actions, les ingrédients et/ou les actions pour réaliser un gâteau, les graines et/ ou outils pour réaliser une plantation, ...

La rencontre avec l'imaginaire

Il s'agit de permettre à l'enfant d'entrer dans le monde de l'imaginaire.

### Exemples :

- Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré,
- Feuilletter librement le livre,
- Décrire des images, des actions, des personnages et leurs émotions,
- Raconter l'histoire entendue, en respectant l'ordre chronologique,
- Reformuler un conte par épisodes, en dessinant, en bricolant, ...
- Imaginer la suite ou la fin d'une histoire,
- Jouer un album avec des marionnettes, des marottes, des figurines
- Créer un album, une maquette de l'histoire.

## 1.2 L'écrit

### La rencontre avec les différents écrits

#### Exemples :

- Mettre à disposition de l'enfant des albums, documentaires, recueils de poèmes, imagiers, magazines, publicités, catalogues, recettes, affiches, ...
- Mettre à disposition de l'enfant de grandes feuilles sur lesquelles il pourra dessiner librement.
- Manipuler des lettres mobiles pour reproduire son prénom, un mot. Vous pouvez découper les lettres ci-dessous ou lui en faire découper dans les journaux ou magazines ou utiliser des lettres d'un jeu de scrabble, avec lesquelles, on peut aussi faire un jeu de mémoire : retrouver 2 lettres identiques, les nommer, avec de plus en plus de lettres.
- S'entraîner à écrire son prénom en lettres capitales : pour ceux qui y arrivaient déjà en classe !

#### Attention au sens de l'écriture :



# LETTRES A DECOUPER :

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



Pour écrire, tiens ton crayon entre ton pouce et ton index.



gaucher



droitier

**ATTENTION** à la tenue du crayon, la main qui tient le crayon doit être en appui sur la feuille.

## 2. Activités physiques

Un enfant de 3-4 ans a besoin de bouger, de se dépenser.

Donner à l'enfant, si cela est possible, la possibilité de sortir plusieurs fois par jour pour lui permettre de :

- marcher, se promener, courir, sauter, rouler en trottinette ou en tricycle,
- jouer à cache-cache chez vous, jouer au ballon,
- danser et improviser avec des objets de tailles et de formes différentes (gros cartons, ballons, doudous...), les faire tourner, voler, laisser tomber, tourner avec, glisser avec, ramper avec ...

## 3. Activités artistiques

Les activités artistiques de l'enfant lui permettent de découvrir divers outils et leurs utilisations multiples, de découvrir les qualités de diverses matières (pâte à modeler / différents papiers / laines / tissus), d'exercer des gestes et des actions multiples (plier / découper / déchirer / creuser / aplatir / presser / froisser / coller...) Ces explorations lui permettent de créer, d'inventer, d'imaginer, de s'exprimer.

Le jeune enfant aime faire et refaire pour découvrir toutes les possibilités du matériel mis à sa disposition. Il varie ainsi les formes de son expression.

Ce peut être aussi l'occasion de chanter avec vos enfants des chants traditionnels que vous avez appris dans votre enfance : Pomme de reinette, Dans sa cabane, Meunier tu dors, ...

## 4. Activités mathématiques

### 4.1 Les nombres

Pistes d'activités













- Jouer : jeux de société, jeux de dés en adaptant le dé selon l'âge ou les capacités, dominos, jeu de la marchande, ...
- Jouer aux cartes : (jeu de 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, cœur - par chiffres, par personnages - tous les rois, toutes les reines...)

Avec les cartes 1 à 3 pour les élèves de petite section :

- ❖ reconnaître les nombres sur les cartes
- ❖ jeu de memory avec les cartes : retrouver 2 cartes qui ont le même nombre
- ❖ classer les cartes de la plus petite à la plus grande
- ❖ jouer à la bataille : repérer la plus grande carte
- Compter des objets, en ajouter puis compter, en retirer puis compter,
- Dire, reconnaître, écrire, montrer avec ses doigts une quantité.

Il conviendra d'adapter les jeux à l'âge des enfants pour les quantités abordées (1 à 3 pour les petits).

La bande numérique ci-dessous peut aider à acquérir la reconnaissance des nombres et sa quantité associée :

1	2	3	4	5	6
					
					

### VOUS POUVEZ DECOUPER CETTE BANDE NUMERIQUE

Lorsque vous rencontrez un nombre dans votre quotidien, vous demandez à l'enfant de placer une pince à linge sur celui de la bande numérique.

Puis lui faire dire la comptine numérique 1,2,3... en lui faisant déplacer son index d'une case en partant de la gauche à chaque fois qu'il dit un nombre. Lorsque l'enfant arrive avec son index à la case où la pince à linge est placée, c'est le nom du nombre recherché.

Prenez un temps avec lui pour lui faire mémoriser (je mets le nombre dans ma tête, je me dis le nom de ce nombre dans ma tête, je le garde pour toujours dans ma tête car il va me resservir. Faites lui dire, évoquer, des situations où il va le retrouver.)

## 4.2 Les formes

Pistes d'activités :

- Jouer : réaliser des pyramides, des encastrements, des piles d'objets, puzzles, des kaplas  
...
- Mettre ensemble des formes identiques : rond, carré, triangle
- Ranger dans l'ordre des formes : du plus petit au plus grand et inversement.

## 4.3 La logique

Pistes d'activités :

- Réaliser des colliers en respectant un algorithme donné (vert, bleu, rouge / vert, bleu, rouge / vert, bleu, rouge ...), inventer un algorithme
- Réaliser une tour en Légo de la même manière (rouge, bleu, bleu, vert- ...)

## 5. Découvrir son environnement

Mettre à profit toutes les situations quotidiennes à la maison et en famille pour explorer l'environnement proche.

### 5.1 Observer dans la nature ou dans un ouvrage documentaire

- les animaux,
- les végétaux qui poussent.
- différents environnements (la ferme, la forêt, la banquise...)

### 5.2 Explorer

Propositions d'activités :

Le printemps arrive et si j'installais un coin nature !

- ✓ Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré, Comment faire pousser des fleurs, des plantes aromatiques, des petits fruits ou des légumes ?
- ✓ Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré,
- ✓ Expérimenter, soigner, observer la croissance, dessiner les plantes, déguster le cas échéant.
- ✓ Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré,
- ✓ Réaliser des fruits et légumes par découpage, collage, modelage, impressions avec de la peinture...
- ✓ Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré,
- ✓ Observer la floraison d'un rameau de forsythia coupé et conservé en vase, le dessiner.
- ✓ Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré,
- ✓ Jouer avec la terre, les cailloux, le sable, l'eau.

J'explore mon corps :

- Couché sur une grande feuille, on dessine ma silhouette et je la décore ou je l'habille.
- Je construis un bonhomme (Clipos, fil à tordre, modelage...), je dessine un bonhomme

Jeux sensoriels

Exemples : les yeux bandés, je reconnais un bruit, je touche pour reconnaître un objet, je goûte un aliment et je dis ce que c'est.

Je cuisine :

- ✓ Miam ! Des pommes au goûter mais comment les préparer ?
- ✓ Crus ou cuits ? En compote, gâteau, tarte ou beignet ?
- ✓ Laver, éplucher, couper, mélanger, cuire, écraser...
- ✓ Goûter à tout : sucre, farine, beurre, lait, oeuf, pâte...

### 5.3 Construire

Je construis :

- avec des briques, des Légos, des planchettes, des objets du quotidien (couverture, chaises, briques de lait, rouleaux en carton...),
- la tour la plus haute, le mur le plus long,
- une maison, un château, une route qui passe sous un pont, dans un tunnel, qui enjambe les rails de mon petit train, une gare et ma famille qui part en vacances !

- une voiture, un train, un camion
- de la pâte à modeler/pâte à sel

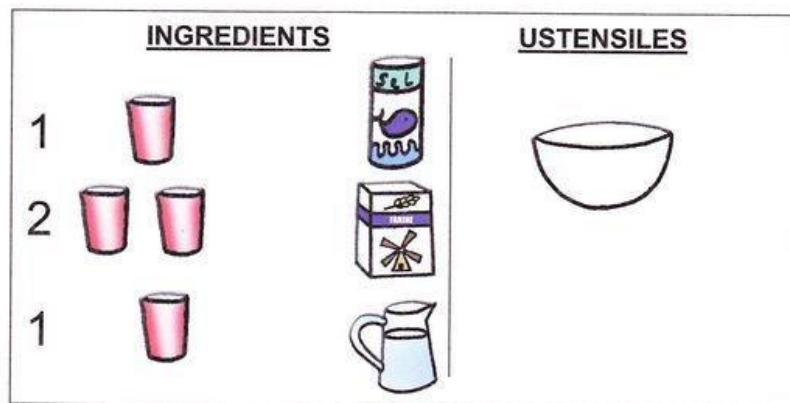
### CONCLUSION :

Profitez de ce moment inédit pour encore plus :

- ✓ JOUER avec votre enfant parce qu'il apprend en jouant.
- ✓ PARLER avec votre enfant pour lui permettre d'apprendre encore à mieux parler.
- ✓ BOUGER pour le bien-être et la santé de votre enfant.

Au plaisir de vous retrouver dès que possible.

### RECETTE DE LA PÂTE A SEL



### PREPARATION

