

Document 1 « Ressources non numériques »

Voici quelques activités (langage, mathématiques, activités physiques) qui permettent une interaction entre l'enfant et ses parents.

Activités mathématiques

Activités avec peu de matériel	Activités avec un matériel spécifique
<ul style="list-style-type: none"> Lucky-Luke Consigne : Lucky-Luke a dit : « Montre-moi trois »  <p>Un autre trois</p> <p>Trois avec deux mains ...</p> <p>L'enfant a les mains dans le dos. Le parent annonce un nombre (PS : jusqu'à 3, MS : jusqu'à 6). Au signal, l'enfant doit montrer la quantité de doigts correspondante à une main puis à deux mains.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jeu du « Cochon qui rit » 
<ul style="list-style-type: none"> Greli-Grelo (PS-MS)  <p>Le parent place dans sa main gauche une quantité d'objets (ex : billes) et une autre quantité dans sa main droite. Il mélange ensuite les deux quantités dans ses mains et dit : « Greli-Grelo, combien ai-je de billes dans mes mains ? »</p> <p>Attention : pour les PS, la quantité totale n'excède pas 3, pour les MS n'excède pas 6.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jeu du « Lynx » 
<ul style="list-style-type: none"> Jeux du gobelet  <p>Le parent place 3 objets (PS) ou 6 objets (MS) devant l'enfant. Celui-ci doit fermer les</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mémoire

yeux pendant que le parent cache une partie de la collection sous un gobelet. Puis le parent demande combien d'objets sont cachés.	
<ul style="list-style-type: none"> • Cartes-flash (Annexe 1) Le parent montre à l'enfant et cache une flash-card à la fois. Puis il demande à l'enfant combien de points sont sur la carte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Loto
<ul style="list-style-type: none"> • Cuisiner : prépare un gâteau, une recette. • Mettre la table, débarrasser la table (autant d'assiettes que de verres, par exemple). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dobble
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de bataille Cartes avec des constellations entre 1 et 3 pour les PS, 1 et 6 pour les MS.
	<ul style="list-style-type: none"> • Puzzles
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu « Le verger » (et autres jeux coopératifs) • M. Patate

Jeux de construction (Kapla, Lego, Duplo)

Langage :

- Permettre à l'enfant de parler en jouant.

Exemple : verbaliser les parties du corps, les habits, les actions, les objets en étant en interaction avec l'enfant en instaurant un dialogue

Habiller / déshabiller la poupée

Jeu de la marchande

Ferme / garage

- Possibilité de réaliser un carnet de vie dans lequel on explique ce que l'on a fait jours après jours (sorties, activités, cuisine, repas...)
- Comptines vues précédemment en classe ou autres
- Lecture d'albums
- Remettre des images dans l'ordre en racontant l'histoire (annexe 2)
- Langage : décrire une image (Petit ours brun, annexe 3)

Activités physiques

Sorties extérieures : vélo, marche, trottinette,

Motricité fine

Pâte à modeler,

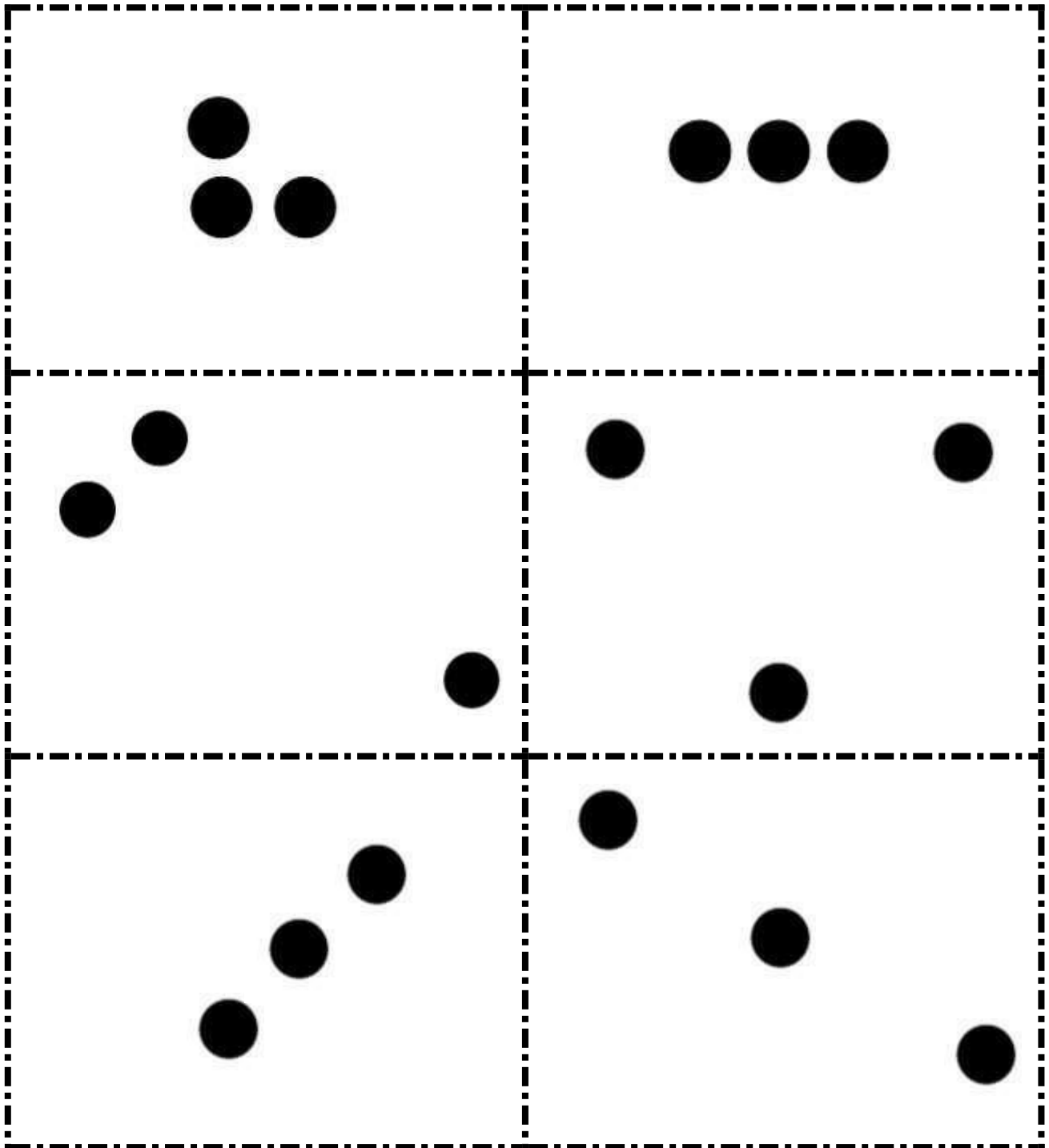
Colliers de perles (avec un modèle à poursuivre exemple jaune/vert pour les PS et jaune/vert/bleu pour les MS),

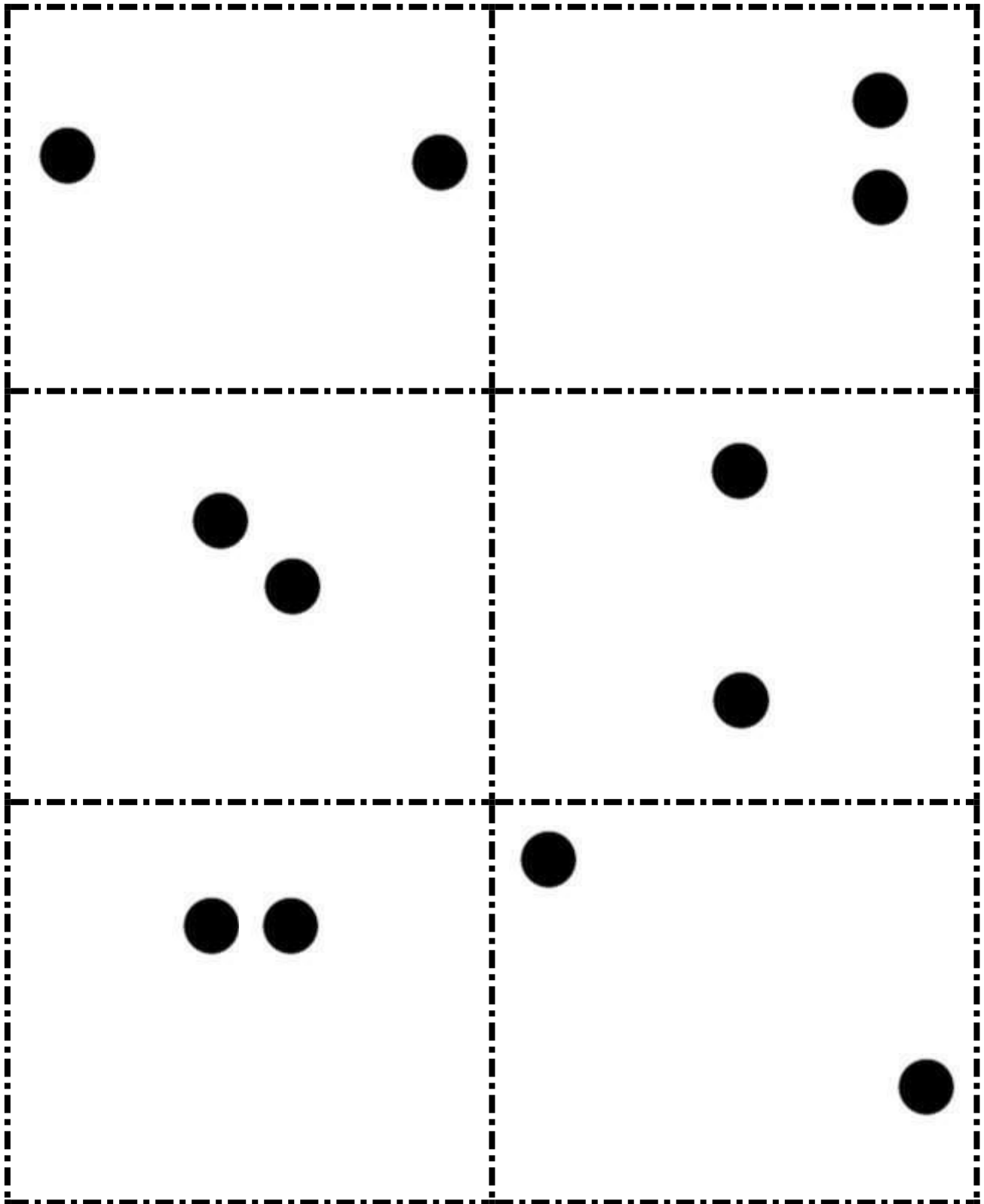
Manipulation de petits objets à placer précisément dans les alvéoles de boîtes à œufs,

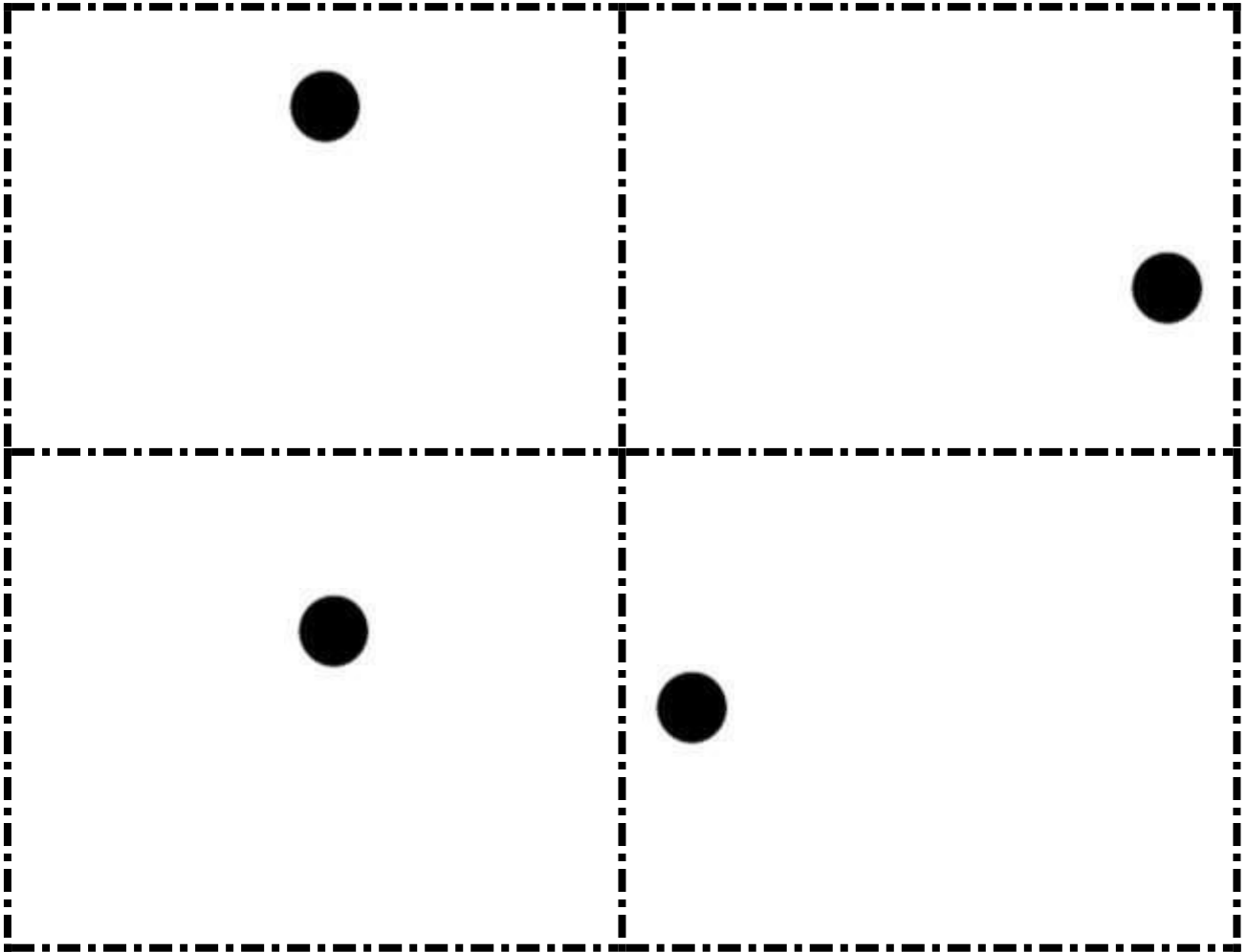
Coloriage.

ANNEXE 1

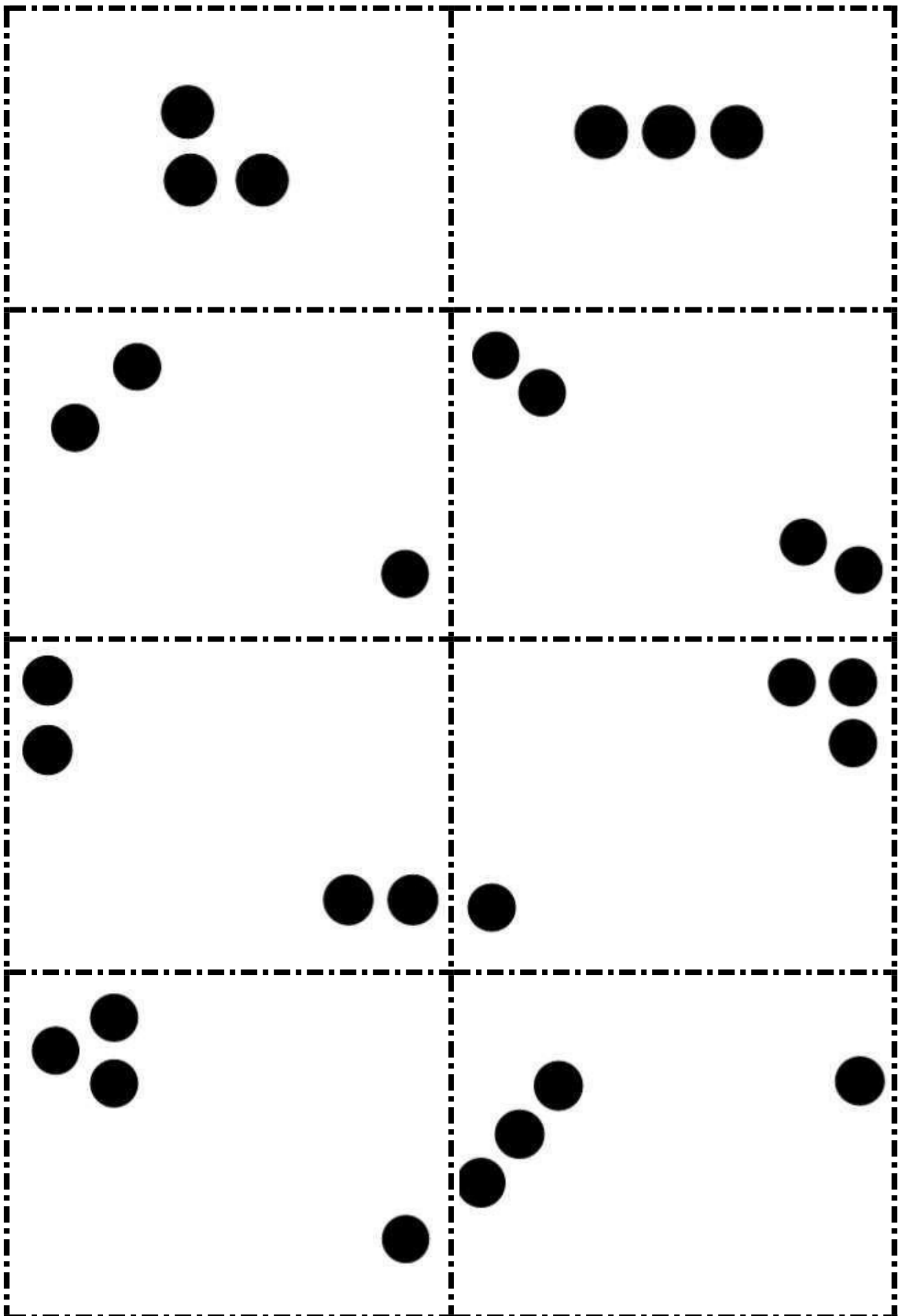
CARTES FLASH À DÉCOUPER SELON LES POINTILLES – PETITE SECTION

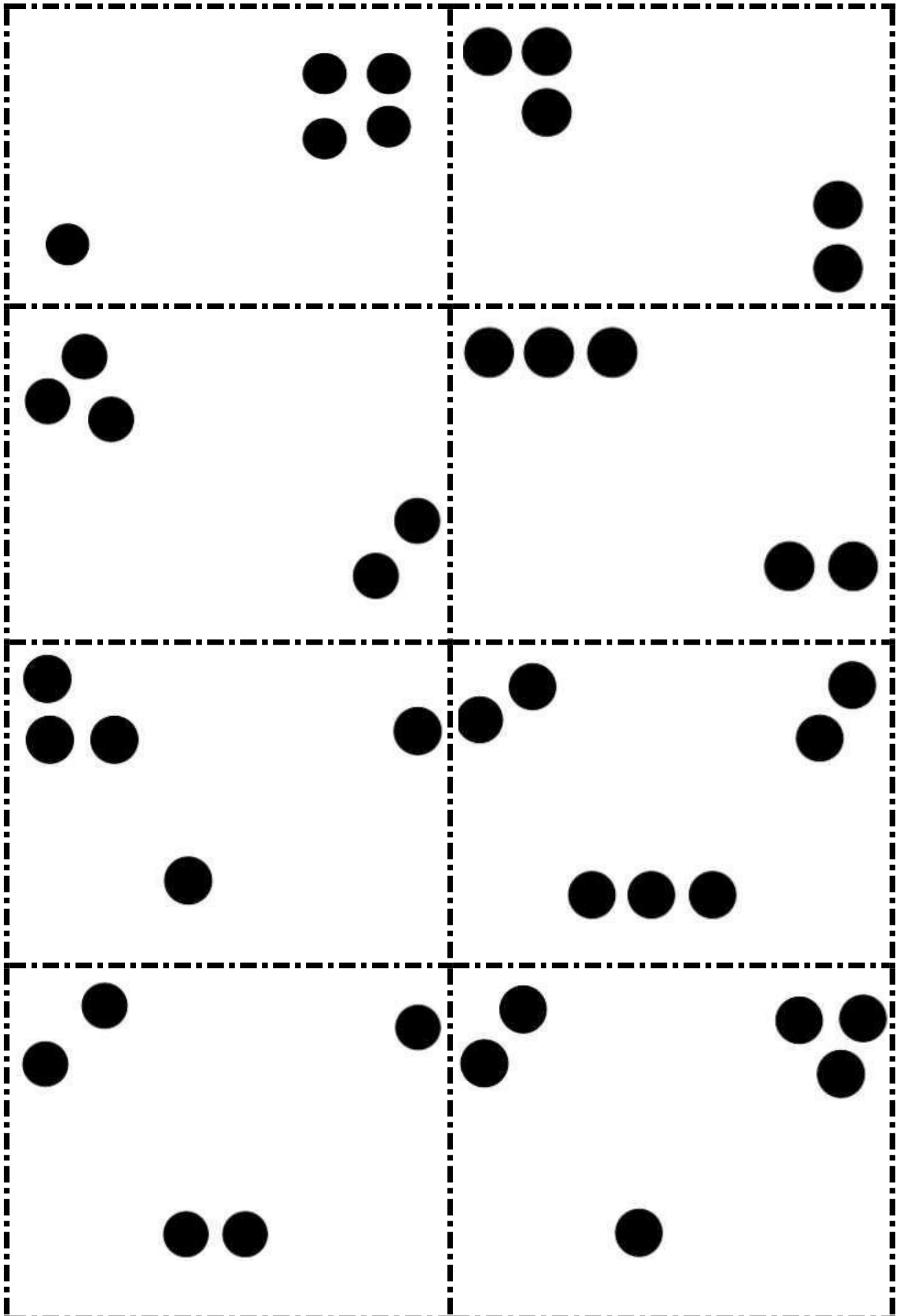






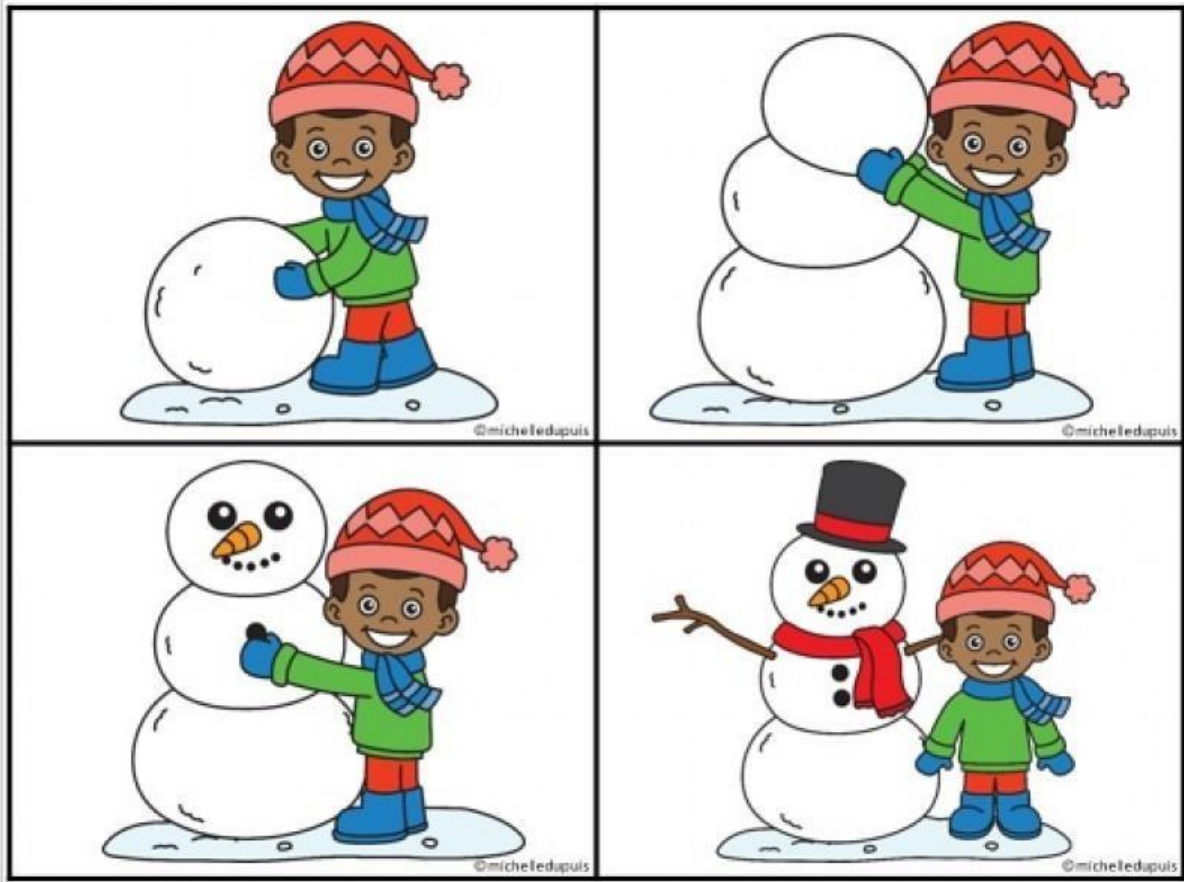
CARTES-FLASH À DÉCOUPER SELON LES POINTILLES – MOYENNE SECTION

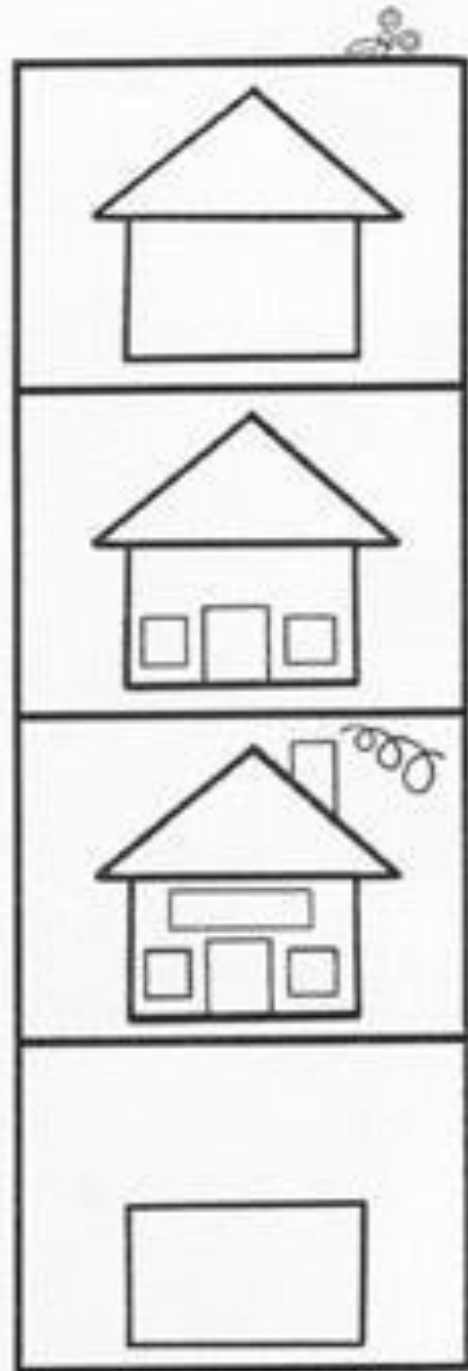
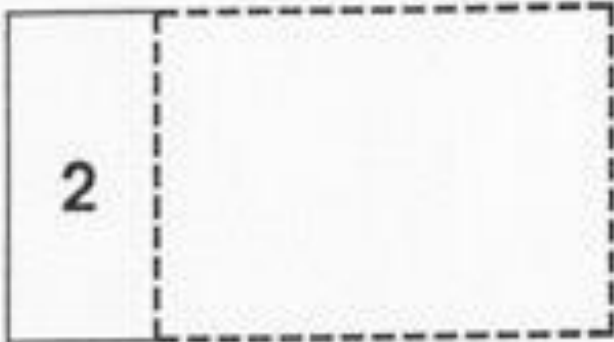




ANNEXE 2

Images séquentielles à découper et à remettre en ordre.





ANNEXE 3

Décrire une image





7



8



9



10



Полное изображение



Полное изображение

