

## Document 1 « Ressources non numériques »

Voici quelques activités (langage, mathématiques, activités physiques) qui permettent une interaction entre l'enfant et ses parents. Vous trouverez pour les activités « Lucky-Luke, vidéo : <http://www.ac-versailles.fr/dsden95/cid126376/les-jeux-numeriques-jeu-luky-luke.html>, Grelé-Grelé, vidéo : <http://www.ac-versailles.fr/dsden95/cid126378/les-jeux-numeriques-jeu-grelé-grelé.html> et jeu du gobelet, vidéo : jeu du saladier <https://youtu.be/Td8naH4Rhhk> ».

### Activités mathématiques

Activités avec peu de matériel	Activités avec un matériel spécifique
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lucky-Luke</b> Consigne : Lucky-Luke a dit : « Montre-moi trois »</li> </ul>  <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, GS jusqu'à 10). 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"> <li>• Jeu du « Cochon qui rit »</li> </ul> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grelé-Grelé (PS-MS)</li> </ul>  <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 : « Grelé-Grelé, combien ai-je de billes dans mes mains ? »</p> <p><b>Attention : pour les PS, la quantité totale n'excède pas 3, pour les MS n'excède pas 6, pour les GS n'excède pas 10.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu du « Lynx »</li> </ul> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux du gobelet</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memory</li> </ul>

<p>Le parent place 3 objets (PS) ou 6 objets (MS) ou 10 objets (GS) devant l'enfant. Celui-ci doit fermer les yeux pendant que le parent cache une partie de la collection sous un gobelet. Puis le parent demande combien d'objets sont cachés.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartes-flash (Annexe 1)</li> </ul> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loto</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuisiner : prépare un gâteau, une recette.</li> <li>• Mettre la table, débarrasser la table (autant d'assiettes que de verres, par exemple).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dobble</li> </ul> 
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de bataille</li> </ul> <p>Cartes avec des constellations entre 1 et 3 pour les PS, 1 et 6 pour les MS.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzzles</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu « Le verger » (et autres jeux coopératifs)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M. Patate</li> </ul>

### 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,

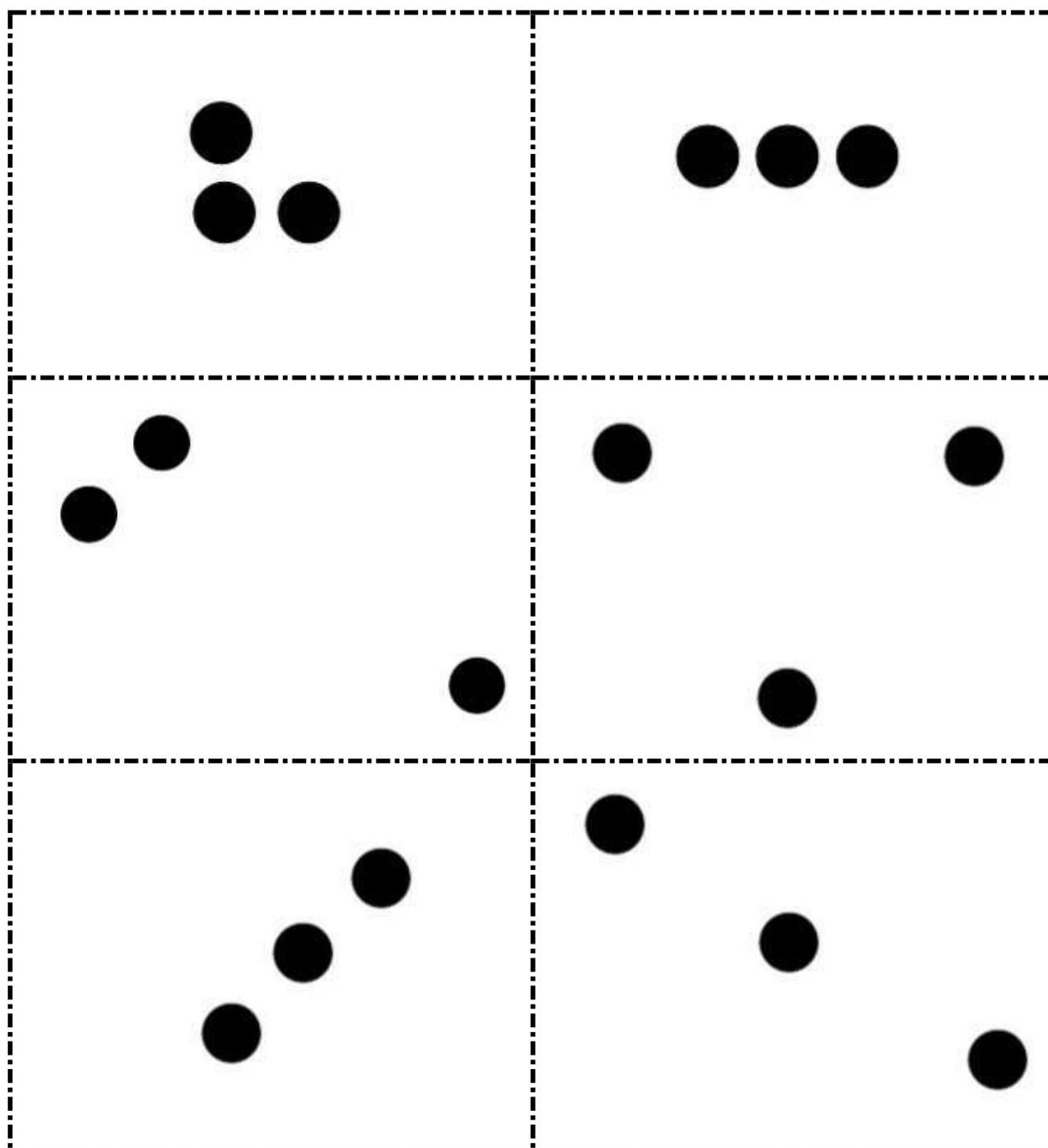
Colliers de perles (avec un modèle à poursuivre exemple jaune/vert pour les PS et jaune/vert/bleu pour les MS),

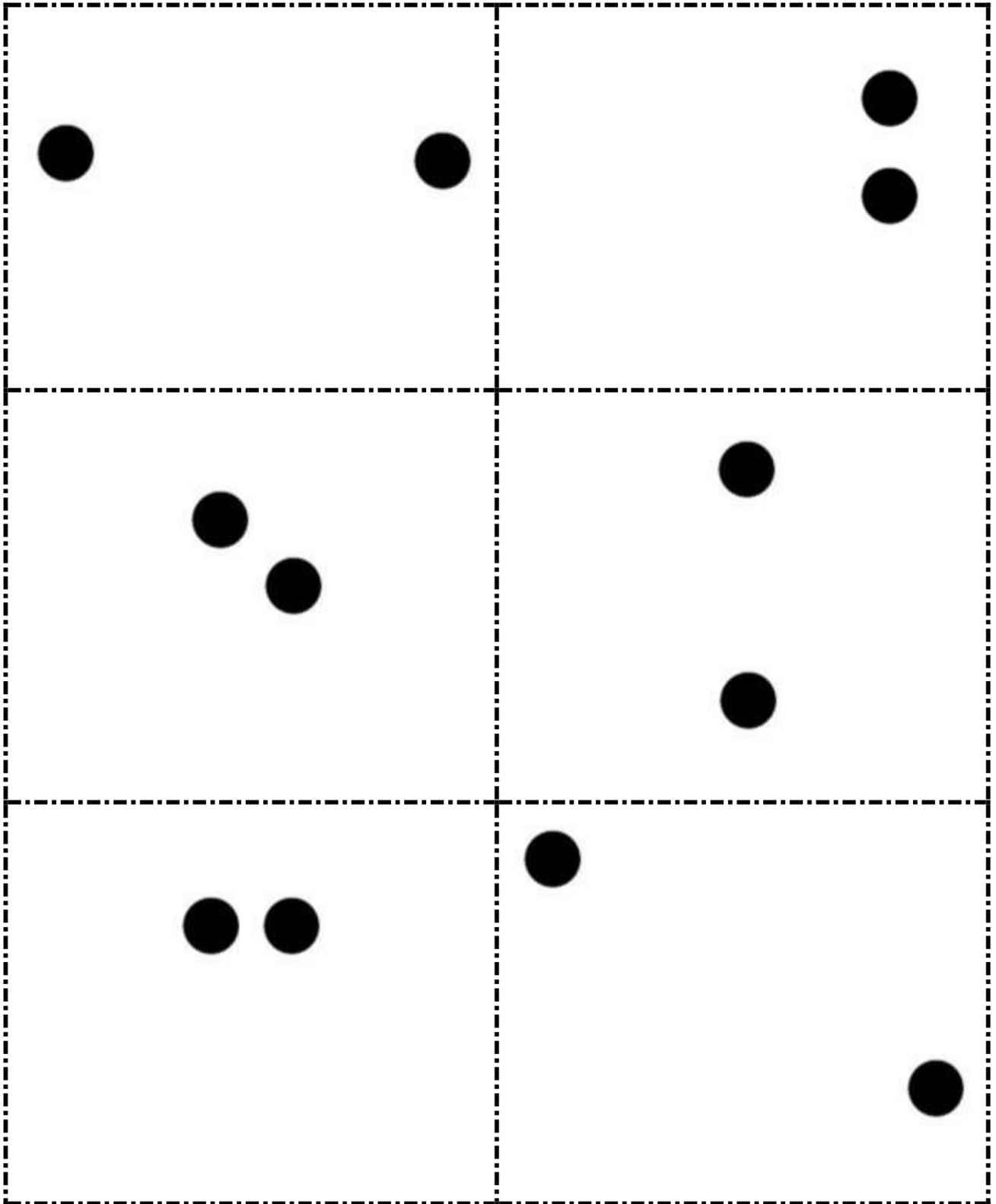
Manipulation de petits objets à placer précisément dans les alvéoles de boîtes à œufs,

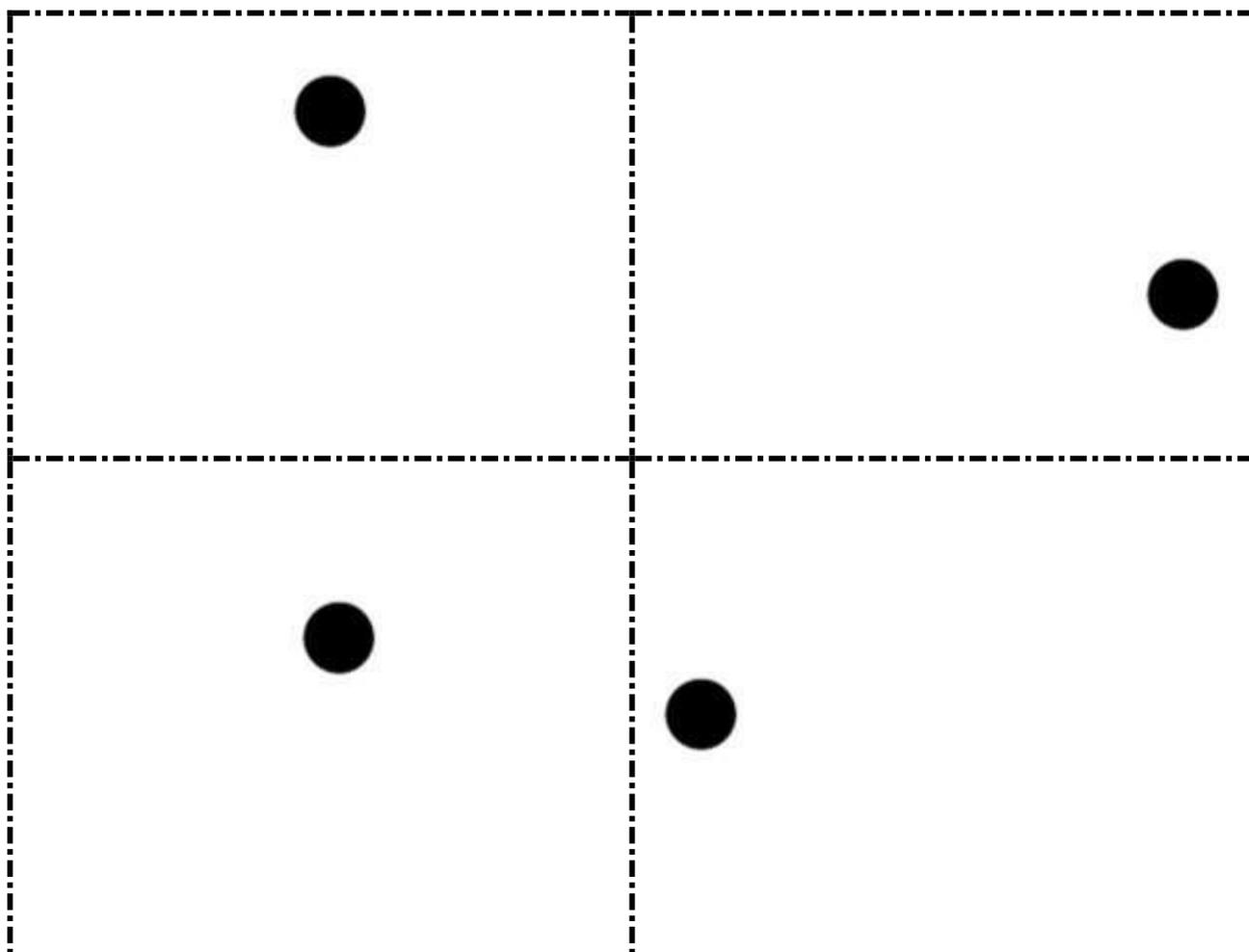
Coloriage.

ANNEXE 1

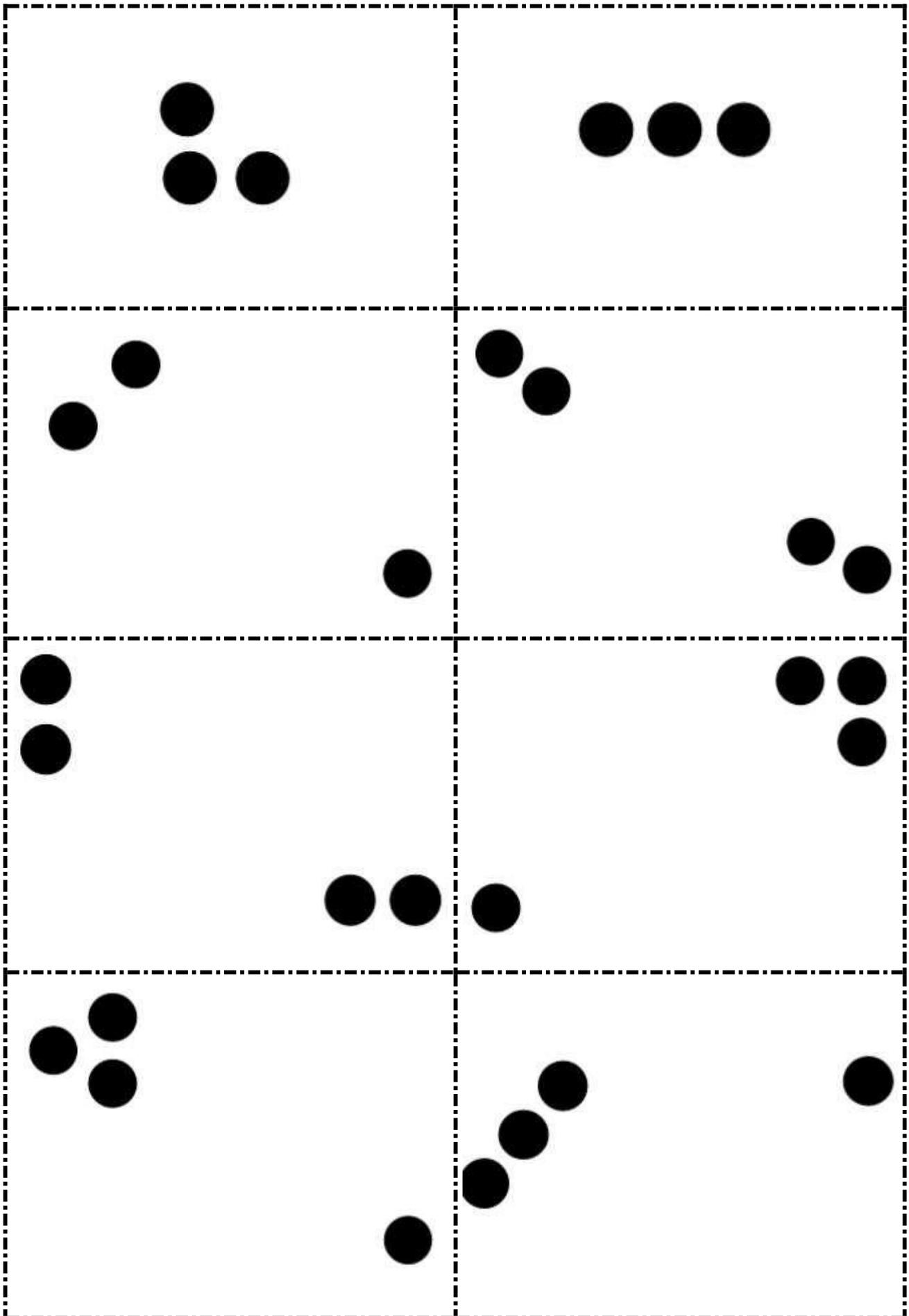
CARTES FLASH À DÉCOUPER SELON LES POINTILLES – PETITE SECTION

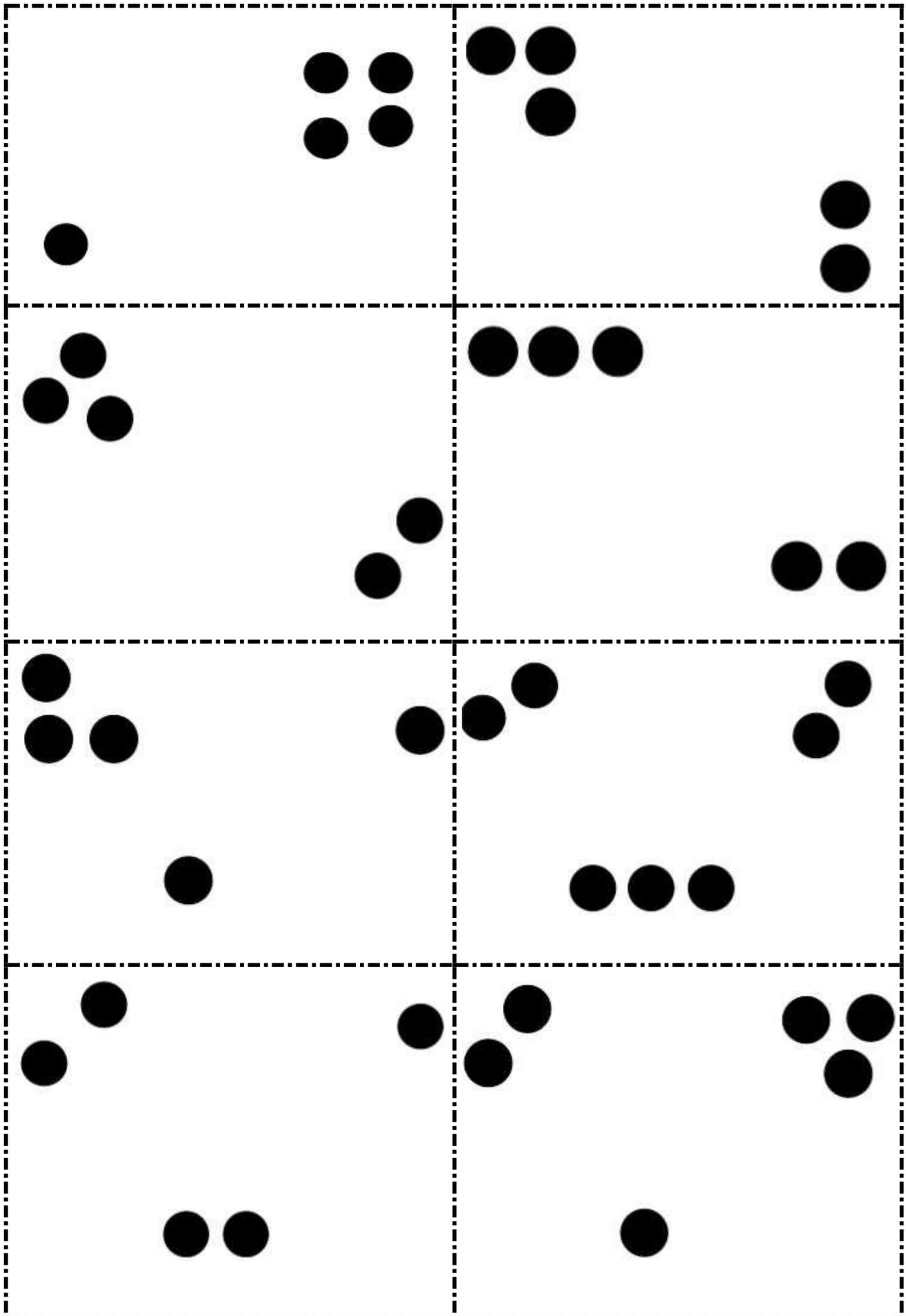




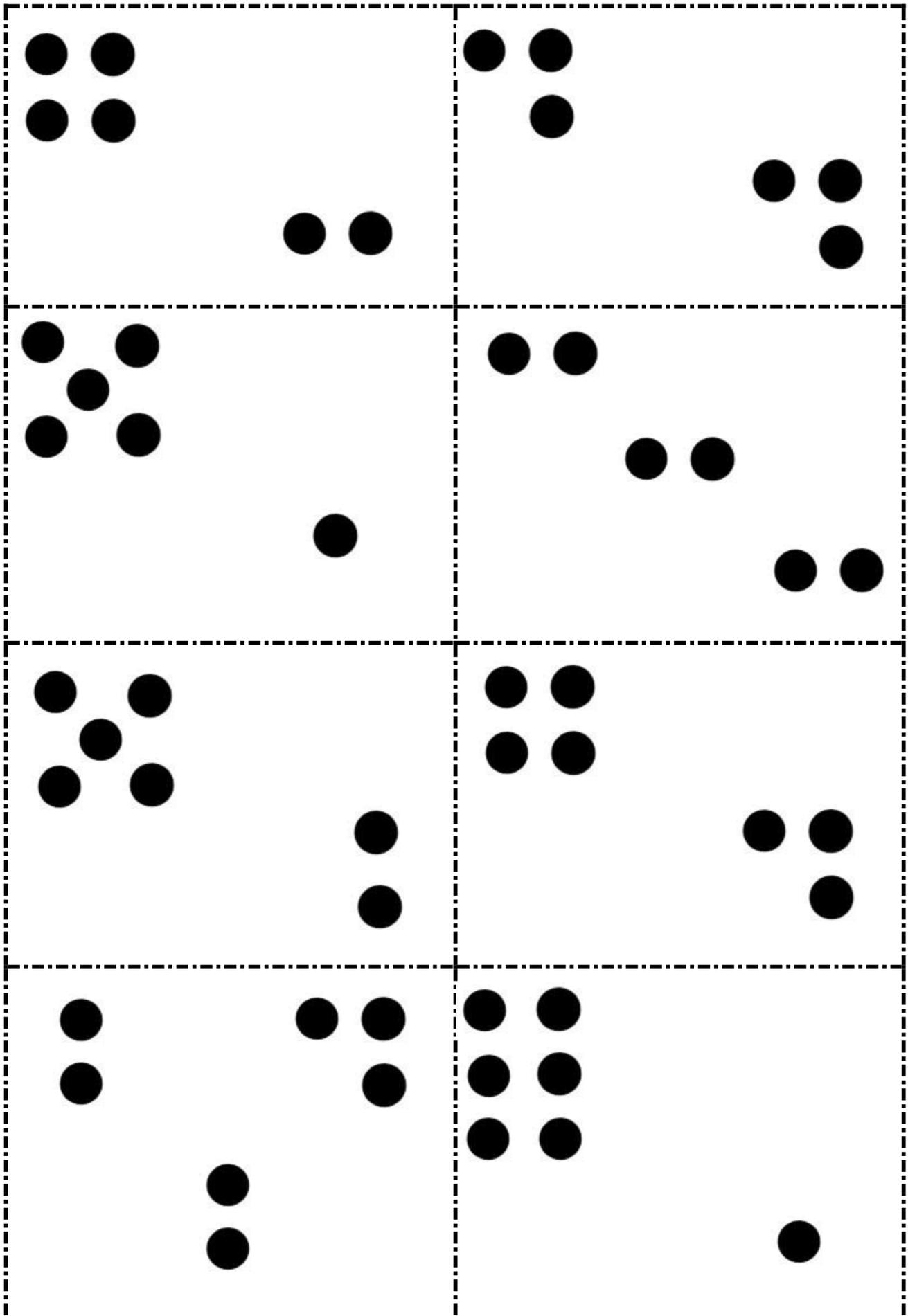


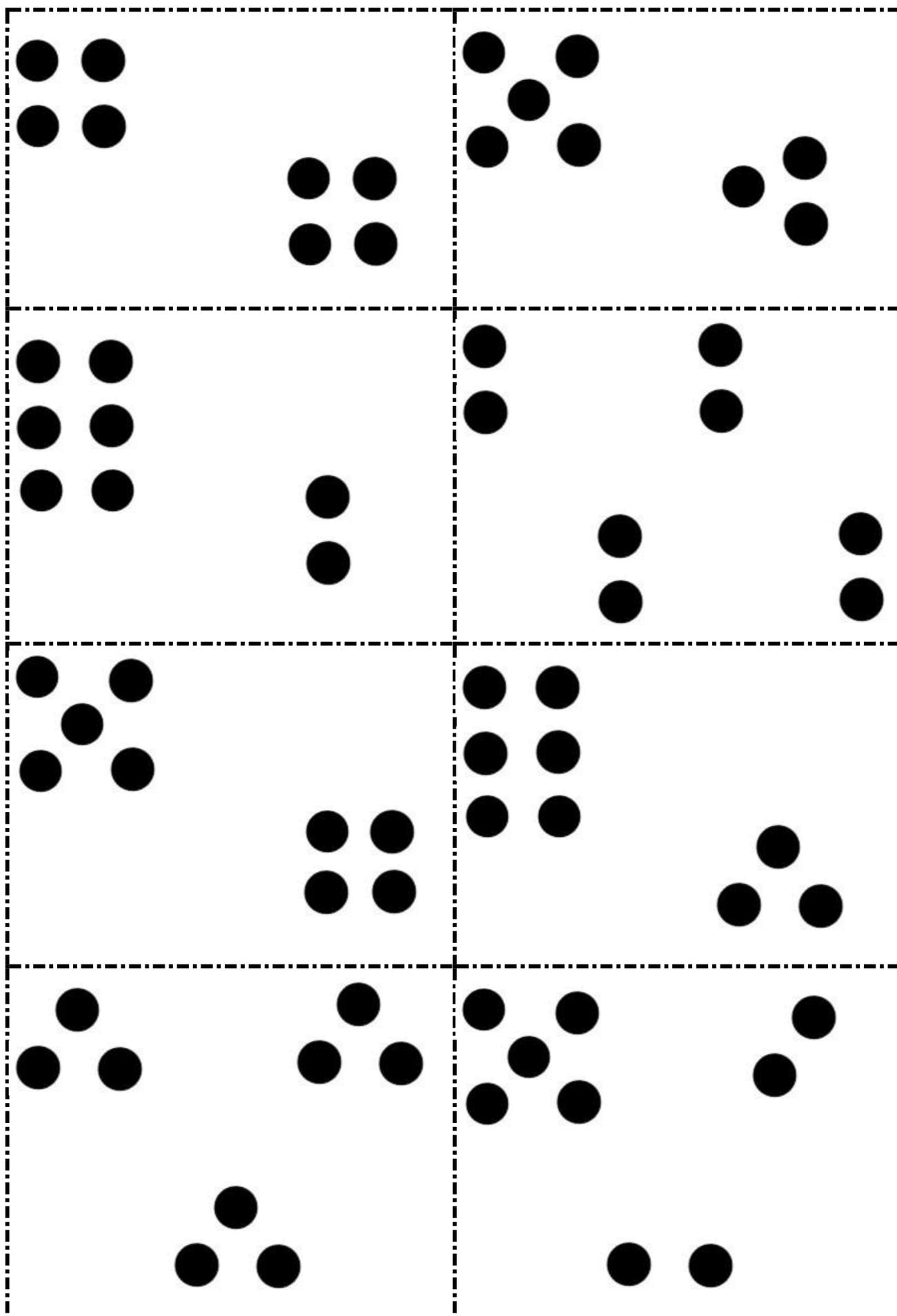
**CARTES-FLASH À DÉCOUPER SELON LES POINTILLES – MOYENNE SECTION**

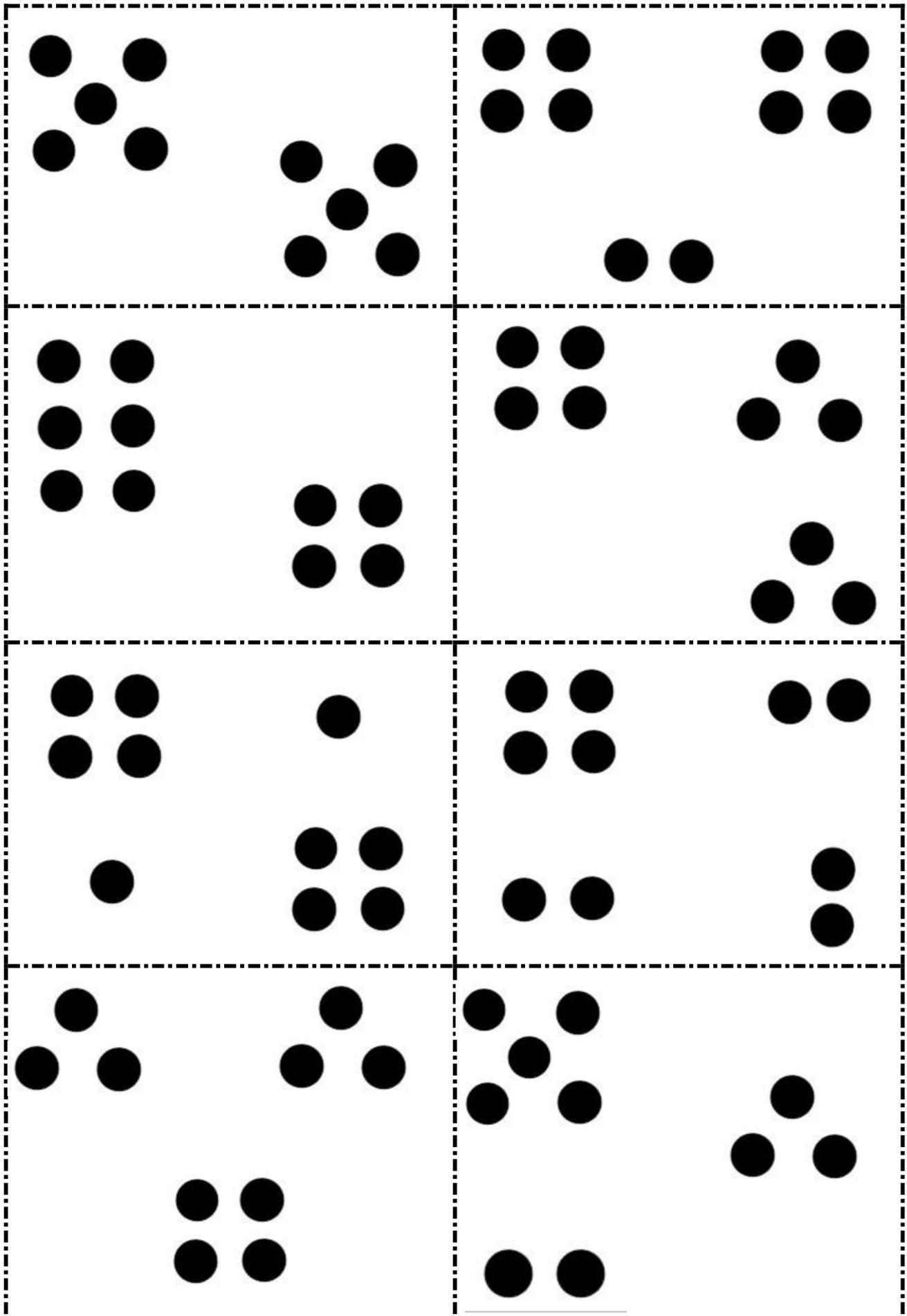




CARTES-FLASH À DÉCOUPER SELON LES POINTILLES – GRANDE SECTION

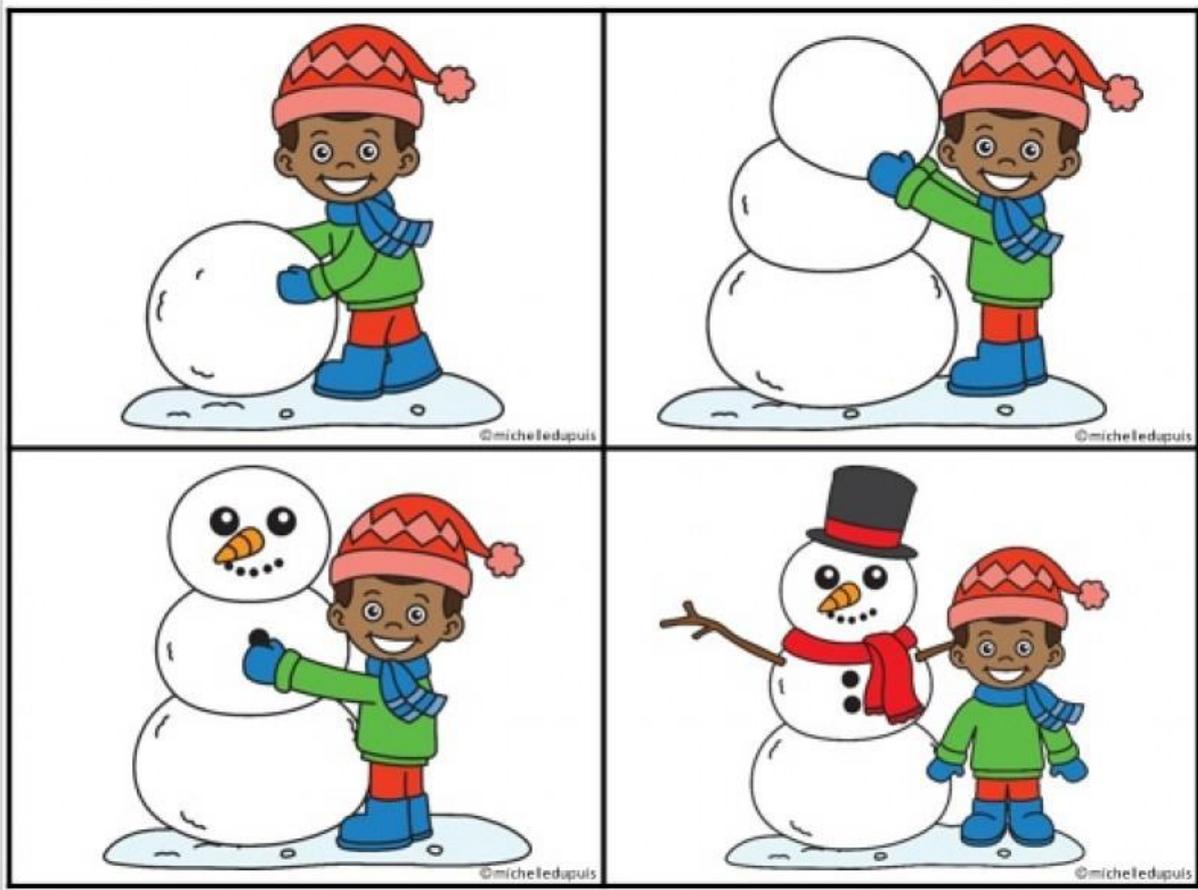


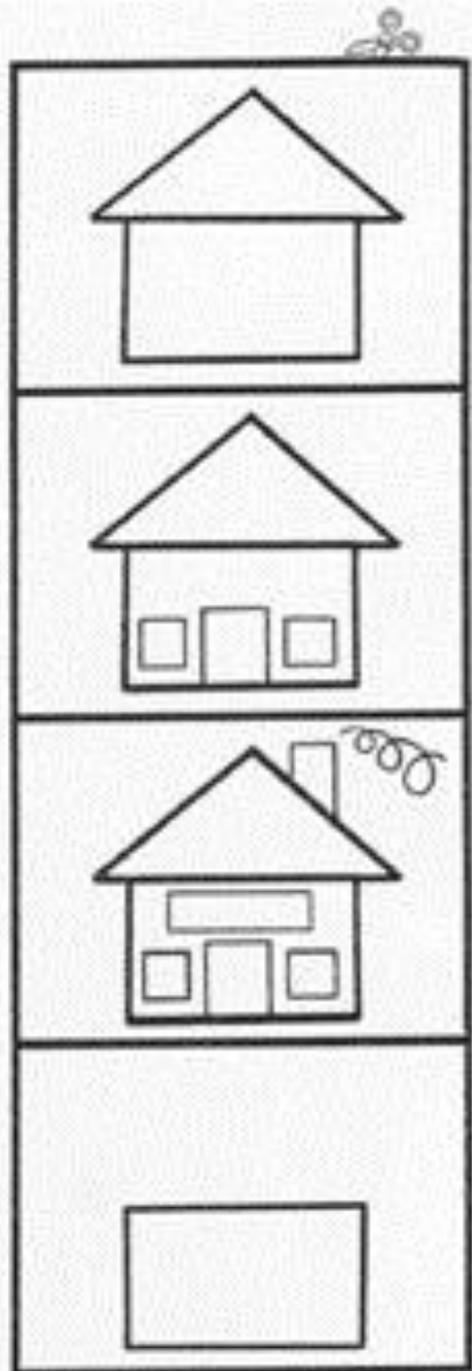
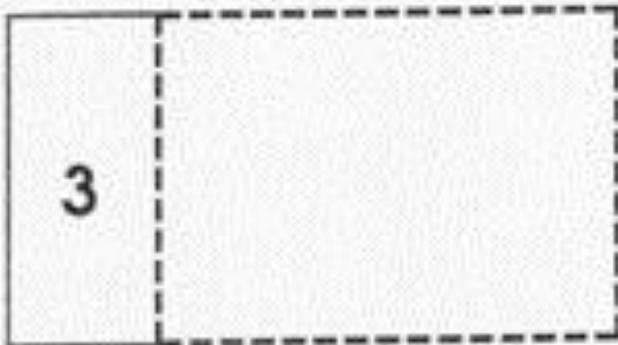
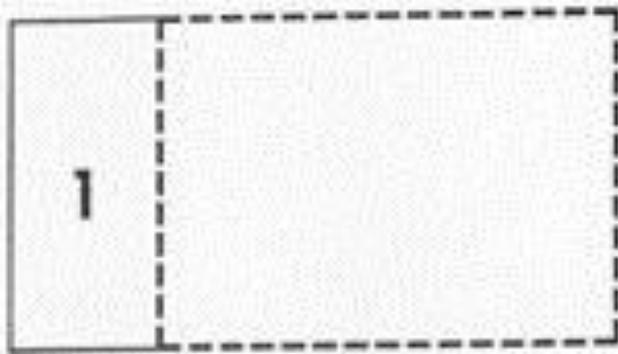




ANNEXE 2

Images séquentielles à découper et à remettre en ordre.





ANNEXE 3

Décrire une image



