

# Assurer la continuité pédagogique pour les enfants de maternelle pendant la fermeture des écoles

## **Enjeux de cette proposition :**

Il n'est pas aisé de construire des séquences de "classes à la maison". Les parents ne peuvent s'improviser enseignants et les enseignants ne sont pas tous à l'aise avec cette nouvelle modalité.

Ainsi, notre objectif est d'assurer une continuité pédagogique pour ne pas créer de rupture. L'important est de maintenir le lien école/enfant durant le temps de fermeture des écoles. Les activités proposées vont dans ce sens : s'exercer et se remémorer des notions vues en classe en priorisant l'apprentissage par le jeu ou par la création et les résolutions de problèmes dans le quotidien de la vie de l'enfant.

Deux documents complémentaires ont été créés :

- une journée type pour un enfant de PS/MS/GS
- un recueil d'activités, de jeux, de comptines etc systématiquement étayé des enjeux d'apprentissage pour l'enfant.

le but étant de permettre aux familles, à la fois, d'avoir un guide pour organiser une journée et d'avoir une liberté d'actions dans cette journée (à la fois en termes d'activités à proposer à son enfant, des modalités, du matériel à utiliser). Les parents feront toujours au mieux pour leur enfant mais ne sont pas enseignants, pour autant. Il nous paraît compliqué d'être plus prescriptif. Les familles doivent avoir une liberté d'actions dans un cadre pédagogique. C'est ce que nous avons essayé de créer.

# Apprendre en jouant

Nous faisons ici un état des types de jeux et de l'enjeu d'apprentissage qu'il revêt. Pour étayer cela, nous mentionnerons des exemples de jeux.

## ● Jeux symboliques

L'enfant commence par l'imitation immédiate jusqu'à environ 3 ans puis s'engage dans les jeux de « faire-semblant » (imitation différée). Les premiers jeux de rôles arrivent vers 4 ans, ils se prolongent vers 5 ans par des jeux de mise en scène.

***Jouer à la marchande :*** L'étal peut être aménagé avec les paquets d'emballages vides et scotchés. Suivant l'âge des enfants on insistera sur les habiletés à nommer les aliments à utiliser des formulations de phrases correctes puis on pourra introduire des jetons pour s'exercer à compter.

***Se déguiser :*** Cette activité est riche pour développer l'imaginaire des enfants, ainsi que leur autonomie.

2 à 4 ans	4 ans à 5 ans	5 ans et plus
<p>Les vêtements doivent être suffisamment grands pour être faciles à enfiler, mais pas trop, pour que les enfants ne soient pas entravés dans leurs mouvements. Les modes de fixation doivent être simples, variés et adaptés aux enfants de cet âge.</p> <p>Le choix des vêtements usuels (pantalon, jupe, pull, gilet...) se fait en variant les matières et les couleurs.</p> <p>Des accessoires (des bonnets, des chapeaux, des paires de gants, des lunettes, une valisette, un sac à main ) et des éléments basiques sélectionnés dans les histoires ou fabriqués par les enfants compléteront l'équipement de ce coin.</p> <p>La perruque et les moustaches remportent le plus souvent un vif succès.</p>	<p>Des vêtements et accessoires variés sont toujours présents. Leurs modes de fixations évoluent pour permettre aux enfants de développer leur motricité fine (fermeture à glissière, pressions, lacets...).</p> <p>Plusieurs corbeilles sont proposées pour induire des tris que l'enseignant encourage lors du rangement et explicite lors des bilans.</p> <p>En fournissant des éléments en rapport avec les héros des albums et des histoires, l'espace déguisement favorise une appropriation rapide des scénarios par les enfants.</p> <p>Les espaces bricolage ou arts visuels peuvent contribuer à la réalisation de vêtements et d'accessoires.</p>	<p>Les malles à thèmes sont privilégiées. Elles contiennent la panoplie du médecin, du petit chaperon rouge, du loup...</p> <p>Les enfants précisent les critères qui définissent certains personnages : la baguette magique pour la fée, les dents pour le loup, la toque pour le cuisinier, etc.</p> <p>Le coin bricolage continue à fournir des accessoires en rapport avec la vie de la classe.</p> <p>Des masques peuvent être introduits.</p> <p>Les espaces bricolage ou arts visuels peuvent contribuer à la réalisation de vêtements et d'accessoires.</p>

***Jouer au docteur :*** Cette activité peut aider les enfants à désamorcer des angoisses engendrées par la situation de confinement.

[http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress\\_maternelle/jouer/03\\_Jeu\\_du\\_docteur\\_GS\\_L2.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/03_Jeu_du_docteur_GS_L2.mp4)

-des exemples d'albums : *Petit ours brun chez le docteur*

<https://www.youtube.com/watch?v=B2FmN0M7HT8>

## ● **Jeux de construction :**

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets : pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler, puzzles, dessins...



Eduscol

« L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une souris d'ordinateur, agir sur une tablette numérique... Toutes ces actions se complexifient au long du cycle. Pour atteindre l'objectif qui leur est fixé ou celui qu'ils se donnent, les enfants apprennent à intégrer progressivement la chronologie des tâches requises et à ordonner une suite d'actions ; en grande section, ils sont capables d'utiliser un mode d'emploi ou une fiche de construction illustrés. »

## • Jeux d'exploration

L'enfant interagit avec son environnement matériel et social. Il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés, au travers de l'ensemble de ses perceptions sensorielles. L'enfant découvre et entraîne son pouvoir à agir sur les choses et sur ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite. Il développe ainsi ses capacités à exécuter des mouvements ou à agir sur le monde par le geste ou par la voix.

Espaces dédiés	Intitulé	Exemples de jeux d'exploration et exemples de jouets ou de matériel (actions simples, sans scénarisation ni règle)
Sensoriel	Matières, objets sonores, objets visuels, autres sens <a href="#">Exemple de parcours sensoriels</a>	Toucher des « tableaux » de matières et textures avec différentes parties du corps (diversifier). Écouter / localiser des objets sonores, des percussions, des instruments simples, etc. Observer au travers de lentilles, de filtres colorés, dans des miroirs simples ou déformants... Agir les yeux bandés : ranger des objets, effectuer de petits déplacements, suivre des pistes tactiles, localiser un son... associer des formes, des textures, des propriétés, etc. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Tapis de découverte, bâton de pluie, « boîtes à sons », sacs à surprises, tableau de matières et textures avec cache, lunettes teintées, kaléidoscope, miroirs simples et déformants, etc. Cabanes, chemins, tunnels... constitués de matières et matériaux divers ; à parcourir pieds nus, à quatre pattes, en rampant, sur le ventre, sur le dos, etc.</i>
Moteur	Ponts et parcours Transporteurs	S'équilibrer, sauter, marcher debout, de côté, à reculons, à quatre pattes, en rampant, etc. Pousser, tirer, charger, décharger, transporter, équilibrer, etc. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Petits « ponts » et passerelles, goulottes, tuyaux, ballons, tunnels, porteurs, jouets à tirer ou pousser...</i>
Manipulations*	Matières objets techniques méthodes	Transvaser, mélanger, trier, manipuler des solides et liquides variés... Manipuler objets, mobiles et équilibres : outils scripteurs, objets flexibles et élastiques, ressorts, aimants, loupes, lampes LED, pinces, objets à vis, à leviers, démontables, systèmes de fermetures, enrouleurs, Spirograph®, engrenages, etc. Faire rouler ou glisser tous types d'objets sur différents plans et pentes, secs ou enduits de liquides colorés... Manipuler des images et des sons avec des outils numériques. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Bacs intérieurs, à sable ou à liquides, avec bouteilles, entonnoirs, pelles, etc.</i> <i>Pinceaux, objets démontables, voitures à friction, à ressort, avec portes et capot ouvrant...</i>
Constructions* (phase d'exploration du matériel)	Assemblages	Paver, empiler, encastrer, ajuster, assembler, solidariser... pour « mettre ensemble » puis réaliser progressivement des assemblages plus complexes non figuratifs, puis figuratifs simples... pour aller vers les jeux de constructions, avec ou sans modèle, pour jouer ou réaliser un projet... Suspendre / équilibrer / accrocher / faire balancer (prévoir pinces à linge, crochets, tiges, etc.). <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Bûchettes type Kapla®, puzzles à encastrer, à assembler, Duplo®, cubes, briques, etc.</i>

## Un exemple d'activité avec ses enfants: Fabriquer de la pâte à sel





## • Jeux à règles

L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire.

- jeux qui engendrent de la motricité ou jeux de société, cartes, etc...

Types	Action	Réflexion
Jeux de compétition	Jeux de pistes, jeux de ballons	Jeux d'observation, jeux de poursuite, jeux de stratégie, jeux de mémoire (jeux de société, jeux de cartes...)
Jeux de coopération	Jeux de ballons (par équipe), « les guides et les aveugles »... Jeu du déménageur	Jeux de société (par exemple : Woolfy, le Verger, Allez les escargots...)

TYPES	ACTION	REFLEXION
Jeux d'adresse	1,2,3... soleil, jeux d'équilibre, marelles, fléchettes, jeux de billes / boules	Mikado, jeux de société (par exemple : passe muraille, passe trappe...)
Jeux de hasard	Le jeu de l'oie, les petits chevaux	Lotos, jeux de cartes (bataille), dominos, le jeu de l'oie, les petits chevaux
Jeux de stratégie	Passé à dix, la bombe, la tomate...	Jeux de société (par exemple : Quak), jeux de cartes (7 familles), bataille navale, échecs ...
Jeux d'observation	Jeux d'orientation	Lotos imagés, jeux de société (par exemple : Linx)
Jeux de mémoire	<a href="#">Jeux d'orientation : parcours mémoire</a>	Memory, jeux de société (par exemple : Pique plume)
Jeux de poursuite	Jeux de chat, Poules/renards/vipères, jeu du drapeau, la thèque La course des chats et des souris	Les petits chevaux, jeux de l'oie

Ressource Eduscol, les jeux à règles

## S'appuyer sur les actes du quotidien

- mettre la table :

Travailler les mathématiques et la notion d'espace en demandant aux enfants de **mettre la table** : compter le nombre d'éléments nécessaires; suivant l'âge des enfants, placer les couverts de chaque côté de l'assiette, ou le couteau à droite et la fourchette à gauche.

- le calendrier :

Utiliser un calendrier ou une ligne du temps et expliquer à son enfant le déroulement de la journée pour l'aider à se repérer dans le temps, à prendre conscience du temps qui passe.

- les règles d'hygiène au quotidien : se laver les mains.

Apprendre des comptines **pour se laver les mains**

pour les plus petits:

Lave lave petites mains  
Frotte frotte bien tous les doigts  
Lave lave avec du savon  
Rince rince les bien sous l'eau.  
Petites mains sont bien rincées  
Les petits doigts sont bien frottés  
Petites mains sont bien lavées  
Je ferme bien le robinet.

Pour les plus grands : (sur l'air de 1 km à pied)

Pour me laver les mains, je chante, je chante,  
Pour me laver les mains, je chante jusqu'à 20.  
J'ouvre le robinet, ça mouille, ça mouille,  
Puis je mets du savon et je le fais mousser.  
Commence la danse des mains, des paumes, des doigts  
Toujours la danse des mains en comptant jusque 20.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
J'ouvre le robinet, ça coule, ça coule  
Je ferme le robinet après m'être rincé.  
Je prends un p'tit papier, je me sèche, me sèche  
Je prends un p'tit papier que je jette juste après.

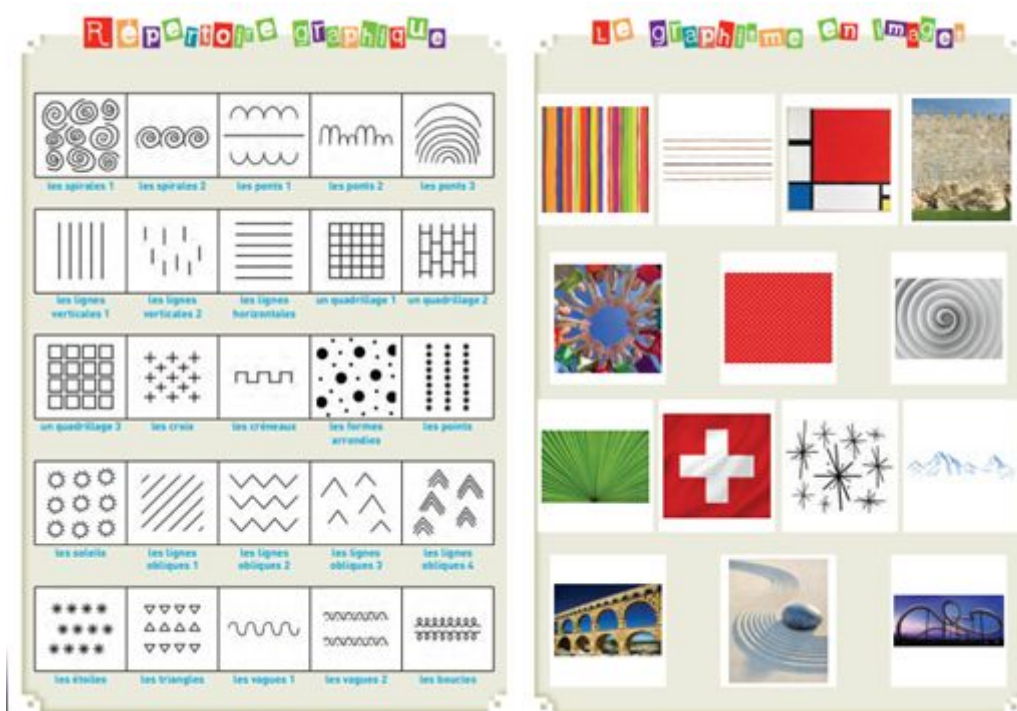
# Se préparer à apprendre à lire et à écrire

## - Écouter, lire des histoires :

Ne pas hésiter à lire et relire les livres de la maison. Vous trouverez aussi beaucoup d'histoires racontées et illustrées sur internet. Invitez l'enfant à rejouer l'histoire en utilisant des jouets ou des bouchons pour figurer les personnages.

## - Dessiner, activités graphiques:

Il est important que les enfants continuent à utiliser des crayons pendant la période de la fermeture des écoles. Vous trouverez un répertoire graphique ci après qui a pour but d'inspirer les élèves à partir de la moyenne section. Les enfants peuvent produire sur des formats variés, plus ils sont petits plus le format doit être grand (rouleau de nappe en papier, magazines, cartons...). Ils utilisent toutes sortes de médiums (crayons, craies, feutres, morceaux d'éponge trempées dans la peinture...) sans oublier de découper et coller.



P110 et 111, recueil CNED

Les élèves de GS peuvent recopier des petites phrases en majuscule script ou en cursive. Attention, les lettres se tracent dans un certain sens.



## - Jeux phonologiques (MS/GS) :

Proposer aux enfants de reprendre les comptines déjà apprises et organiser des jeux sonores :

On peut dire ou chanter la comptine :

- en jouant sur l'**intensité** : faible, forte, crescendo, decrescendo, en alternant, en accentuant un mot ...
- en jouant sur le **registre vocal** (notion de **hauteur**) : grave, aiguë, en passant de l'un à l'autre, de manière attendue ou imprévisible...
- en jouant sur le **tempo** : modéré, lent, rapide, en accélérant, en ralentissant ...
- en jouant avec le **rythme** : en associant comptine et jeux rythmiques...
- en jouant avec le **timbre** : avec des sonorités spécifiques (nasale...)
- en jouant sur les **états** : fatigué, énervé, contracté, inquiet (dans *Le grand cerf* par exemple)...
- en jouant sur les **sentiments**, les **émotions** : joie, tristesse, peur, colère, dégoût, fierté...
- en jouant sur le placement du **corps**, les variations de mouvement, l'amplification ou la réduction des gestes, les mimiques, les expressions du **visage**...
- en jouant à remplacer, dans les comptines chantées, les mots par un son, une onomatopée (chanter *Meunier tu dors* en ne prononçant que des /ou/ « pour chanter comme la chouette »...)
- en jouant à la dire à un **destinataire imaginaire** : comme pour endormir un bébé, comme pour un spectacle avec beaucoup de monde...
- en jouant à être des **personnages** : ogre, fée, sorcière, lutin, robot...
- en jouant sur les **bases animales**, sans mimer ni imiter le cri mais en prenant l'animal en tant que personnage, en transposant la représentation que l'on a de son attitude : lion, ours, chat, souris, moineau...
- en prenant un **point de vue** : par exemple chanter *Dans le nid* (paroles dans le paragraphe 1.4) en étant à la place de l'oiseau qui veut se débarrasser de sa fratrie ou en étant outré par son attitude...
- en jouant à rechercher des **effets de sens**, en proposant des formes originales, improvisées...

Un recueil de comptines est proposé sur la plateforme du CNED :

**référence : Cycle 1 - Grande Section maternelle - Recueil de documents - tome 1 à partir de la page 17**

Pour ce qui est "développer des habiletés phonologiques", notamment pour les élèves de GS, nous ferons le choix de ne pas proposer d'activités types aux familles (scander les syllabes, exercices sur fiche...). Cette entrée nécessite des gestes professionnels avérés ; il est toujours très compliqué de déconstruire un apprentissage erroné. Les familles ne sont pas forcément suffisamment à l'aise pour

renforcer ce travail. Les jeux phonologiques permettront d'entretenir "l'oreille" des enfants.

## Apprendre à compter :

### - AVEC DES JEUX DE CARTES :

- Reconnaître les dessins des cartes : les cœurs, les carreaux, les trèfles, les pics.
- Faire classer les cartes par familles. Réaliser quatre tas, un tas pour chaque sorte de dessins.
- Reconnaître des petites quantités jusqu'à 3 (PS) ou 5 (MS) et nommer les cartes. Donner les cartes de 1 à 3 pour les PS et de 1 à 5 pour les MS. L'enfant prend une carte et la nomme : 3 de cœur, 4 de trèfle .....
- Ranger les cartes dans l'ordre croissant (de la plus petite à la plus grande). L'enfant prend les cartes de 1 à 3 (PS) ou de 1 à 5 (MS) d'un même dessin et les ranger dans l'ordre de la plus petite à la plus grande.
- Trouver celles qui doivent être mise ensemble pour faire 5 puis 10 (GS)

### - AVEC DES BOUCHONS EN PLASTIQUE :

- Trier les bouchons par couleurs.
- Trier les bouchons par formes.
- Réaliser des collections identiques : par exemple 4 bouchons bleus sont donnés à l'enfant, il doit réaliser une collection de 4 bouchons rouges.
- Associer la quantité de bouchons à la constellation du dé : des collections de 1 à 3 (PS) ou de 1 à 5 (MS) bouchons sont disposées dans des barquettes ou assiettes. L'enfant lance le dé de 1 à 3 ou de 1 à 5. Il doit prendre la collection de bouchons qui correspond à la constellation du dé.
- Réaliser une collection de bouchons identique à la constellation du dé. L'enfant lance le dé et prendre le nombre de bouchons qui correspond.
- Trouver des stratégies pour compter une grande quantité de bouchons (un grand saladier par exemple).

- **JEUX DE DOMINOS, DE LOTOS, DE MEMORY**

- tous les jeux qui utilisent des dés

- vidéos :

○ Le jeu du saladier : <https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhbk>

○ Les boîtes à remplir :

<https://nombremater.canope-creteil.fr/#/partie/3/chapitre/2>

Le jeu des dominos : <https://nombremater.canope-creteil.fr/#/partie/3/chapitre/3>

**Toutes les activités proposées dans le cadre de la semaine de la maternelle peuvent être exploitées. Vous retrouvez des propositions sur le magistère qui pourraient être portées à la connaissance des familles.**

**Les énigmes de la semaine des mathématiques pourraient aussi être exploitées notamment dans le cadre des classes virtuelles ou ENT...**

Voici le lien : [défi mathématiques](#)

## **Agir, comprendre et s'exprimer à travers les activités artistiques :**

- **Art et formes géométriques :**

Démarche envisageable :

Observer et décrire différentes reproductions d'œuvres basées sur une organisation de formes géométriques (Victor Vasarely mais aussi Auguste Herbin, Vassily Kandinsky, Paul Klee, Kasimir Malevitch, François Morellet, Aurélie Nemours, Sean Scully... peut-être même Claude Viallat pour son travail de composition constamment renouvelé de son unique forme).

Les enfants en restent à une découverte formelle, ils s'attachent à percevoir le « comment c'est fait » (quelles formes, quelles couleurs, quelle organisation, le rapport entre le fond et la forme...) et ne doivent pas être questionnés sur le « pourquoi c'est fait ainsi » trop complexe.

Créer, avec les enfants, une banque de formes géométriques à partir de celles observées qui seront complétées par celles découvertes dans l'environnement proche (contour d'objets, motifs...). Ce réservoir de formes sera utilisé pour réaliser les futures productions plastiques.



S'entraîner à les reproduire par retraçage, contournage, dessin à main levée, utilisation de gabarits.

Les productions plastiques seront l'occasion de se questionner sur des choix de composition :

-**L'espace support utilisé** tel quel ou fractionné en différents sous-espaces (feuilles quadrillées, dessiner des espaces délimités sur le support...)

-**Les formats du support** : en travaillant sur différents formats l'enfant devra se questionner sur le format des formes employées ou sur l'organisation de formes « incomplètes » (qui dépassent partiellement du support, au moins pour certaines d'entre-elles).

-**La position et situation des formes** : dans l'espace de la feuille, dépassant l'espace de la feuille, en essayant d'en mettre le plus possible dans un espace défini, en les insérant dans un quadrillage...

-Le nombre de formes que l'on peut utiliser (de « la même forme de différents formats » jusqu'à « trois ou quatre formes (de différents formats ou pas...) »).

-**Les couleurs** : les choix pourront porter sur un nombre limité, les contrastes clair-foncé, sur l'utilisation des 3 couleurs primaires (rouge, bleu, jaune), sur l'opposition couleurs primaires.autres couleurs...

-**Les médiums et techniques** : peinture, encre, pastels, feutres, crayons de couleur, formes découpées dans des papiers préalablement peints (cf. Les papiers découpés de Matisse)...

En résumé, cette situation doit permettre à l'enfant d'essayer, de découvrir, de se questionner sur le choix et l'organisation de formes sur un support ainsi que sur les médiums et outils utilisés lors de cette production plastique.

## Structuration de l'espace

Pour permettre à l'enfant de travailler cette notion, l'usage des puzzles peut être un bon outil. Cela permet à l'enfant de savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité de formes simples à partir d'un modèle. en utilisant des puzzles de la maison, en

fabriquant de nouveaux puzzles grâce à des photos prises dans l'environnement familial de l'enfant, on joue sur la motivation naturelle de l'enfant et sur le caractère affectif de l'activité.

Le choix des photos : dans l'environnement proche de l'enfant : les lieux, l'enfant ou sa famille, dans des positions différentes (debout, bras et/ou jambes écartées, portrait, ...). Une fois ces photos prises (par l'enfant ou pas), développées (ou imprimées), elles pourront être collées sur du papier cartonné.

Imprimer en double exemplaire pour conserver le modèle de la photo, non découpé qui servira d'aide pour certains enfants.

Le nombre de pièces proposées dépendra de l'âge de l'enfant et de son aisance face à cette tâche. Il n'est pas utile de confronter l'enfant à d'éventuelles difficultés ; on encouragera ses réussites et le plaisir d'agir.