

L'idéal est d'en faire un peu chaque jour, en choisissant un domaine particulier (excepté « se repérer dans le temps », qui peut facilement être fait tous les jours).

S'ajoute à ce que vous allez trouver plus bas tous **les jeux de société ou éducatifs** (jeux de dés, dominos, jeu de la marchande...) que vous avez à disposition à la maison, à faire sans modération.

Enfin, sur Internet, il est possible d'utiliser avec vos enfants des **logiciels éducatifs** (www.logicieleducatif.fr). Veillez à limiter le temps d'exposition des enfants aux écrans (tablettes, télévision, téléphone).

	PS2	MS
Se repérer dans le temps <i>(Tous les jours, dans la matinée)</i>	Se situer au jour le jour sur un calendrier [<i>Cf. fiche jointe</i>], nommer le jour (et <u>donner le nom de chacune de ses lettres</u> [MS], <u>donner la date complète</u> (jour, nombre, mois)[MS]. Exemples : « Aujourd'hui, nous sommes jeudi » (PS2) « Aujourd'hui, nous sommes jeudi 19 mars » (MS).	
Se repérer dans l'espace	-Faire des puzzles. -Faire des jeux de cache-cache : cacher un objet, faire deviner où il est (devant, derrière, sous, à côté, ...). -droite/gauche [MS].	
Langage <i>(LUNDI et JEUDI de chaque semaine)</i>	-Lire des histoires, poser des questions pour s'assurer de la compréhension, ou demander de raconter avec ses propres mots. L'adulte reformule correctement la phrase au besoin, sans insister pour faire répéter (Il faut juste que l'enfant <u>entende</u> la bonne formulation).	
	Priorité à la reconnaissance des lettres du prénom (S'entraîner à nommer les lettres de son prénom).	Observer les mots <u>et nommer les lettres de l'alphabet</u> (en capitale d'imprimerie) : à partir de n'importe quel support (album, bouteille de jus de fruits, affiche, ...). Si l'enfant ne connaît pas la lettre, lui donner le nom de la lettre. Jouer à découper les mots en

		syllabes (Ex : ro-bi-net, ta-bleau...) Puis taper des mains à chaque syllabe.
Les nombres et leurs utilisations <i>(MARDI et VENDREDI de chaque semaine)</i>	-Jouer à compter le plus loin possible. Jusque 6 ou plus (pour les PS2). Jusque 16 ou plus (pour les MS).	
	-Jouer avec ses doigts (décomposition de nombres) : 3, c'est 2 et 1 ou 1 et 2 ou 0 et 3,... jusque 4 . -S'amuser à dénombrer : « Donne-moi 5 crayons/pâtes/perles, ... » « Prends autant/plus/moins de crayons/pâtes/perles, ... que moi » (Jusque 5, voire plus selon les possibilités).	-Jouer avec ses doigts (décomposition de nombres) : 3, c'est 2 et 1 ou 1 et 2 ou 0 et 3,... jusque 6 . -S'amuser à dénombrer : « Donne-moi 9 crayons/pâtes/perles, ... » « Prends autant/plus/moins de crayons/pâtes/perles, ... que moi » (Jusque 10, voire plus selon les possibilités). -Reconnaitre l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 6.
Les formes <i>(LUNDI et JEUDI de chaque semaine)</i>	-Jouer : réaliser des pyramides, des encastrements, des piles d'objets, des puzzles, ... -Mettre ensemble des formes identiques (rond, carré, triangle). -Ranger dans l'ordre des formes : du plus petit au plus grand, et inversement.	
Motricité fine / écriture <i>(MARDI et VENDREDI de chaque semaine)</i>	-Manipuler des lettres mobiles pour reproduire son prénom, un mot [<i>Cf. fiche jointe</i>]. -Manipulation de pâte à modeler si vous en avez. -Déchirer des petits morceaux de papiers	-Ecrire son prénom avec et sans modèle (en capitale d'imprimerie). -Copier un mot sur une feuille, une ardoise, en nommant les lettres et en respectant le sens de l'écriture.

	(publicité par exemple), et coller sur une feuille. -Colorier en respectant les espaces [<i>Cf. fiches jointes</i>]. -Mettre à disposition de l'enfant de grandes feuilles sur lesquelles il pourra dessiner librement.	-Ecriture des chiffres 1, 2 et 3 en respectant le sens des tracés (si possible, mettre la feuille sous pochette plastique, et s'entraîner au velleda. Sinon, s'entraîner à tracer dans du sable, ou de la semoule avant de faire la fiche) [<i>Cf. fiches jointes</i>]. -Challenges découpage [<i>Cf. fiches jointes</i>]. -Colorier en respectant les espaces [<i>Cf. fiches jointes</i>]. -Dessiner, décorer.
--	---	--

Cette liste n'est pas exhaustive, vous pouvez adapter/ajouter en fonction des besoins ou des attentes de vos enfants.

✚ **Une comptine** sur le thème de l'Afrique : « *Brousse, brousse* ».

✚ **Une chanson** sur le thème de l'Afrique : « *Ah ! Les crocodiles* ».

✚ **Activités physiques :**

Si vous disposez d'un jardin ou d'une cour : courir, sauter, rouler en trottinette ou en tricycle, jouer à cache-cache, au ballon, ...

Danse et jeux de mime.

Parcours de motricité : ramper, sauter à pieds joints, à cloche pied...

Répondre aux besoins essentiels des enfants de l'école maternelle, c'est ...

✚ **JOUER** avec l'enfant parce qu'il apprend en jouant.

✚ **PARLER** avec l'enfant pour lui permettre d'apprendre à mieux parler.

✚ **BOUGER** pour le bien-être et la santé de l'enfant.