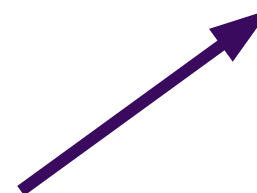
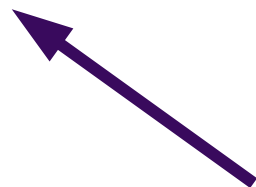


**Que faire :**

**JOUER**

avec votre enfant  
parce qu'il  
apprend en  
jouant



**Que faire :**

**PARLER**

pour lui  
permettre  
d'apprendre à  
mieux parler

L'école à la maison :  
Comment ça marche ?



[www.bol2bealive.com](http://www.bol2bealive.com)

**Que faire :**

**S'ENNUYER**

Ne pas sur-  
stimuler les  
enfants



**Que faire :**

**BOUGER**

pour le bien-  
être et la santé

## Que faire :

- Faire pousser des fleurs, des plantes aromatiques, des petits fruits ou des légumes
- Expérimenter, soigner, observer la croissance, dessiner les plantes
- Réaliser des fruits et légumes par découpage, collage, modelage, impressions avec de la peinture...
- Jouer avec la terre, les cailloux, le sable, l'eau.

## Que faire :

### Cuisiner :

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, œuf, pâte...

### Manipuler :

Cuvette avec des graines, riz, lentilles, pâtes..., cuillères, entonnoirs, assiettes... [idées ici](#)

### Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

## Découvrir et manipuler



## Que faire :

### Construire :

avec des briques, des planchettes, des objets du quotidien (couverture, chaises, briques de lait, rouleaux en carton...), de la pâte à modeler/pâte à sel

- un bonhomme, la tour la plus haute, le mur le plus long, ma 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

- un défi donné par la maitresse

## Que faire :

- mettre la table des doudous (dinette)
- leur distribuer 1, 2, 3 (jusqu'à 6 pour les MS) boules, colombins selon le chiffre du dé, de la carte doigt...
- le doudou en mange 1, combien il en reste ? Il en veut encore, combien ça fait ?

## Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

## Recette

## La pâte à modeler



## Que faire :

- jouer librement
- aplatir à la main, avec un rouleau (un gros feutre par ex)
- faire des petits bouts pour remplir une assiette, une forme
- faire des traces avec des emporte-pièces ou des objets

## Que faire :

- apprendre à modeler des boules : avec le plat de la main
- remplir un motif (voir [modèles](#), à redessiner sur une feuille à main levée)
- apprendre à modeler des colombins : rouler sous la paume, remplir les lettres de son prénom (voire modèles, à redessiner sur une feuille à main levée)

## Que faire :

- les coller sur une feuille pour faire le ciel, l'herbe, un arbre, remplir une forme dessinée à la main (ballon, cœur, étoile, arbre...)
- les coller sur une feuille pour faire un château, une ville, un champ de fleur...
- les coller dans des lettres

- Dans le jeu, pendant et après :
- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
  - faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

## Bien tenir les ciseaux

- pouce en haut, lames verticales
- la main tient le papier et guide la coupe
- ouvrir, fermer, se muscler

## Le découpage



## Que faire :

- découper les boudins de pâte à modeler, laine, ficelle
- découper librement des petits bouts de papier
- les coller sur une feuille pour faire le ciel, l'herbe, un arbre, remplir une forme dessinée à la main (ballon, cœur, étoile, arbre...)

## Que faire :

- découper sur un trait, en une seule fois
- découper sur un trait une grande ligne en ouvrant fermant plusieurs fois
- découper sur un trait des formes plus complexes

## Modèles

Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

**La mallette  
des parents**

## **L'iminaire**



**Que faire :**

- Écouter un conte, un album, lu, raconté ou enregistré,
- Feuilletter librement le livre,
- Décrire des images, des actions, des personnages et leurs émotions,
- Vous 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.

**Que faire :**

- Écouter, dire, faire chanter des comptines
- jeu de doigts, chansons et gestes
- Écouter des histoires

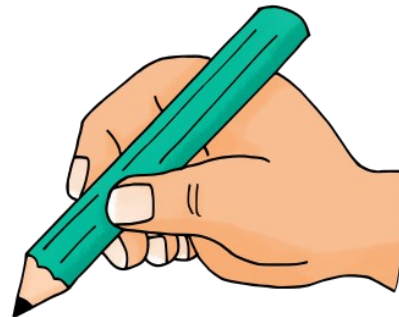
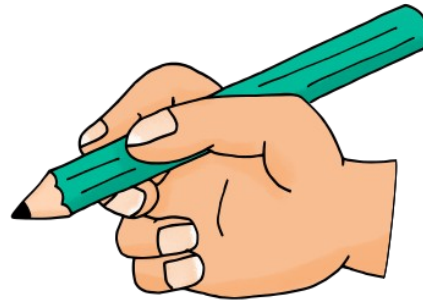
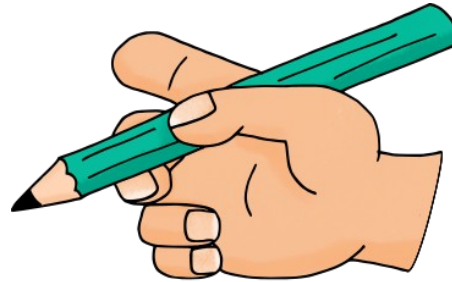
Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

## Que faire :

- En Petite Section, mettre à disposition de l'enfant de grandes feuilles sur lesquelles il pourra dessiner librement.
- En Moyenne Section, il s'agit d'encourager l'enfant à dessiner, décorer, colorier, avec soin et précision
- Manipuler des lettres mobiles pour reproduire son prénom, un mot.
- S'entraîner à écrire son prénom, copier un mot sur une feuille, une ardoise en nommant les lettres et en respectant le sens de l'écriture

## L'écrit



## La prise du crayon

Avec trois doigts (pouce, index et majeur)

Se développe généralement de manière naturelle chez l'enfant.

Si votre enfant n'a pas encore acquis cette habileté, vous pouvez l'aider en lui proposant de faire différentes activités de motricité fine comme :  
faire de la pâte à modeler, enfiler des perles à collier sur un fil et attacher les boutons de ses vêtements.

Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

## Que faire :

- utiliser ce qui a été découpé
- utiliser de l'herbe, des feuilles d'arbre
- utiliser des craies grasses
- laisser patouiller les enfants
- utiliser des gommettes

## La peinture



## Que faire ?

Inventer, raconter une histoire (le petit ours qui a les pattes sales, la fleur qui sent bon, les doigts coquins...) → faire marcher son imagination !

Frotter étaler froisser malaxer  
faire couler stopper...

Avec la main, les doigts, des objets (éponge, coton-tige, bouchons, fil, billes, jouets...) faire des traces

Faire des traits, des points des vagues... avec les doigts, le pinceau, le rouleau

Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

## Que faire :

- pas de fiche papier trouvée sur internet ! Au mieux des jeux que vous imprimez pour les faire avec votre enfant

→ par ex vous trouverez des fiches « compte et relie au bon chiffre », l'action de votre enfant se limitera à compter des images et tracer un trait, puis colorier les images

→ si vous mettez 2, 3 5, 8 jouets et qu'il doit poser une étiquette au bon endroit et que vous êtes là pour en enlever, essayer autrement, faire recompter, lui demander de vous expliquer... l'intérêt est là

→ il y a 1000 autres occasions de colorier, découper, tracer

## Les maths



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

## Que faire ?

Jouer : jeux de société, jeux de dés, dominos, jeu de la marchande, ...

→ utiliser le dé, se déplacer sur un jeu, anticiper, réfléchir à une stratégie

Compter des objets, en ajouter, en retirer, comparer

Dire, reconnaître, écrire, montrer avec ses doigts une quantité

1 à 4 pour les petits, 1 à 8 ou plus pour les moyens