

# ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

Semaine du 18 mai 2020

<b>ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE</b> .....	1
Suggestions d'activités.....	1
Information aux parents.....	1
La science des céleris.....	2
Information aux parents.....	2
Le domino des cartes.....	3
Information aux parents.....	3
L'art à l'envers et à l'endroit.....	4
Information aux parents.....	4
Le massage.....	5
Information aux parents.....	5
La mesure sans demi-mesure.....	6
Information aux parents.....	6

# Suggestions d'activités

## Information aux parents

L'éducation préscolaire vise à soutenir le développement global de tous les enfants. À 4 et à 5 ans, les enfants se développent simultanément dans ces cinq domaines : physique et moteur, affectif, social, langagier et cognitif.

Cette trousse a pour but de proposer des idées, des actions et des activités qui permettent aux enfants de :

- Bouger (grands et petits mouvements), danser, etc.;
- Exprimer ce qu'ils ressentent, ce qu'ils peuvent faire, etc.;
- Participer, coopérer, etc.;
- Parler, écouter, chanter, inventer, etc.;
- Réfléchir, poser des questions, chercher des réponses, etc.

**JOUER est la principale stratégie d'apprentissage de l'enfant. UN ENFANT QUI JOUE EST UN ENFANT QUI APPREND.**

# La science des céleris

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Saviez-vous que les plantes boivent de l'eau, tout comme vous? Vous êtes-vous déjà demandé comment les plantes boivent? Tentons une expérience...

#### **Matériel nécessaire**

- Tiges de céleri (idéalement avec les feuilles attachées).
- Petits pots ou verres.
- Eau.
- Colorants alimentaires.
- Papier, crayon.



Vous pouvez :

- Aider votre enfant à couper une ou deux tiges de céleri;
- Inviter votre enfant à colorer l'eau des bocaux de différentes couleurs en ajoutant quelques gouttes de colorant alimentaire;
- Demander à votre enfant de placer une tige de céleri dans chaque bocal;
- Demander à votre enfant de faire des observations à différents moments (c'est-à-dire toutes les 30 minutes) et de dessiner les changements qu'il remarque. Vous pouvez noter l'heure sur le dessin.

Voici quelques questions que vous pouvez poser à votre enfant :

- Qu'est-ce que tu vois?
- Que penses-tu qu'il va se passer?
- Combien de temps penses-tu qu'il faudra pour que cela se produise?
- Pourquoi penses-tu que cela s'est produit?

# Le domino des cartes

Cette activité permettra à votre enfant de travailler les mathématiques, de reconnaître les chiffres, de les classer, de les trier et de les placer en ordre.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Les jeux de cartes sont tellement amusants! À jouer en famille ou à deux.

#### **Matériel nécessaire**

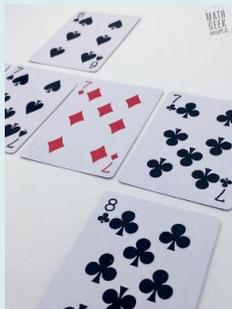
- Cartes à jouer.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

- Commencez par retirer toutes les figures du paquet de cartes (valets, dames, rois).
- Placez tous les 7, face visible, dans une rangée.



- Distribuez les cartes restantes de manière égale entre les joueurs.
- Les joueurs placent à tour de rôle une ou plusieurs cartes au-dessus ou en dessous d'un 7, dans l'ordre, par couleurs. Par exemple, au premier tour, les joueurs peuvent placer soit des 6, soit des 8. Au tour suivant, ils peuvent jouer des 6, des 8, des 5 ou des 9, etc.



- Si un joueur ne peut pas placer de carte, il passe son tour. Si personne ne peut jouer de carte à ce tour, la partie est terminée et le joueur qui a le moins de cartes en main gagne.
- NB. – Pour rendre le jeu plus facile ou plus rapide, on peut remplacer la série de 7 du début par une série de cartes inférieures (ex. : commencer par les 4). Le jeu se déroule de la même façon.

# L'art à l'envers et à l'endroit

Lorsque votre enfant dessine dans différentes positions, il développe des muscles qui lui serviront à exécuter des gestes plus fins (ex. : tenir un crayon, découper, attacher un bouton).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Actuellement, tout nous semble un peu à l'envers! Alors pourquoi ne pas dessiner à l'envers et à l'endroit? Jouons le jeu. Quelle que soit la posture que votre enfant aimerait essayer, encouragez-le à dessiner dans des positions et des endroits inhabituels et inusités.

### Matériel nécessaire

- Papier.
- Crayons, marqueurs, crayons de couleur.
- Ruban adhésif.
- Craies de trottoir.



Vous pouvez :

- Proposer à votre enfant de faire un dessin dans de drôles de positions :
  - en fixant une feuille de papier ou un carton sous une table ou une chaise,
  - en fixant une feuille de papier ou un carton à une fenêtre,
  - allongé sur le ventre pour dessiner sur le sol, à l'intérieur comme à l'extérieur,
  - en s'allongeant sur le ventre sur une chaise pour dessiner sur le sol;
- Lui demander quelle était sa position préférée et pourquoi.

Pourquoi ne pas lui parler du célèbre Michel-Ange, qui a dû, pour peindre tout le plafond de la chapelle Sixtine, adopter d'étranges positions? Voici deux sites Web où vous pourriez vous familiariser avec sa biographie et son œuvre :

<https://www.franceculture.fr/peinture/quand-michel-ange-commence-peindre-le-plafond-de-la-chapelle-sixtine>

<https://www.guide-artistique.com/musees/europe/italie/chapelle-sixtine.html>

# Le massage

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Profitez de la routine du dodo pour faire des massages avec votre enfant.

Vous pouvez :

- Lui demander de se coucher sur le ventre et tracer avec votre doigt une lettre ou un chiffre qu'il connaît sur son dos;
- Faire deviner la lettre ou le chiffre;
- Inverser les rôles : c'est votre tour de deviner les lettres ou les chiffres que votre enfant trace dans votre dos;
- Si votre enfant est capable, lui faire nommer le son des lettres dessinées.

Dans ce jeu de massage, il est aussi possible de tracer des formes géométriques ou un dessin simple, comme un soleil.

# La mesure sans demi-mesure

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Pourquoi ne pas vous amuser à mesurer avec différents objets ce qui vous entoure?

#### **Matériel nécessaire**

- Différents objets qui se trouvent à la maison, par exemple un étui à lunettes, une cuiller, un trombone, un caillou, un toutou.

Vous pouvez :

- Montrer à votre enfant comment mesurer en utilisant le même objet (vous placez un objet au début de ce que vous voulez mesurer, puis vous placez votre doigt pour marquer la mesure et vous déplacez l'objet pour poursuivre la mesure);



- Demander à votre enfant d'utiliser différents objets pour mesurer des meubles, par exemple la table, son lit, le sofa, un bureau;
- Demander à votre enfant combien de fois il a déplacé l'objet choisi pour mesurer (par exemple, combien de fois il a déplacé le crayon pour mesurer la table);
- Proposer à votre enfant d'utiliser un objet différent pour mesurer à nouveau le même meuble (par exemple, utiliser le trombone pour mesurer la table);
- Inviter votre enfant à comparer les différentes mesures obtenues pour un même meuble (par exemple, combien de fois il a déplacé le crayon et combien de fois il a déplacé le trombone pour mesurer la table).

Vous pouvez profiter de cette activité pour questionner l'enfant :

- Quel objet as-tu utilisé le plus pour mesurer? Le moins?

Vous pouvez aussi poursuivre l'activité de mesure et suggérer d'utiliser une règle ou un ruban à mesurer.

## Bricolage : L'oiseau dans son nid

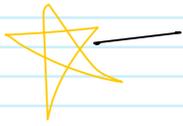
À l'aide de papier construction, l'enfant doit découper ses formes de manière à réaliser un oiseau. Ajouter des œufs. Ensuite, tracer un nid avec des craies de cire en faisant des cercles.

Démarche :

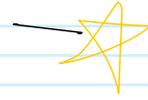
1. Sur une grande feuille blanche, dessiner des formes ovales à la craie de cire en faisant chevaucher les couleurs, mettre de côté;
2. Découper une demi-lune pour créer le corps de l'oiseau;
3. Couper deux triangles, un pour le bec et un pour la queue;
4. Découper des formes ovales pour les œufs;
5. Découper une petite demi-lune pour l'aile;
6. Découper deux feuilles ou plus;
7. Coller les pièces découpées sur le nid obtenu avec les craies de cire.



# PAUSE ACTIVE EN CLASSE



## FICHE EXPLICATIVE DES MOUVEMENTS



### Quand faire une pause active ?

L'activation cardio-vasculaire permettant de dépenser le surplus d'énergie [agitation] et de réduire le stress, celle-ci contribue à améliorer la concentration. Ainsi, la pause active peut être utile avant l'acquisition d'une nouvelle matière, avant une évaluation ou après une longue période de travail.

Toutefois, allez-y selon les besoins lorsqu'ils se font ressentir, vous pouvez vous fier à l'ambiance de la classe pour déterminer à quels moments y avoir recours. Certains vont faire une pause active systématiquement chaque matin ou à chaque retour de dîner, d'autres vont l'utiliser comme une récompense ou l'amener lorsque le besoin s'en fait sentir, à vous de déterminer ce qui vous convient le mieux et ce qui convient le mieux à votre classe.

Pour être bénéfique, une pause active devrait durer un minimum de 5 minutes en plus de proposer une stratégie ou un moment de retour au calme.

### Où faire une pause active ?

Les mouvements proposés sur l'affiche sont réalisables dans une salle de classe standard, derrière sa chaise, à côté ou devant son pupitre. Si l'opportunité se présente, vous pourriez aussi décider de faire la pause active ailleurs, au gymnase ou dehors dans la cour.

### Stratégies d'animation de l'affiche *C'est l'heure de la pause active !* :

Tel que mentionné ci-haut, libre à vous de vous inspirer de cette proposition de mouvements et de l'utiliser comme bon vous semble, afin de l'intégrer au mieux à votre dynamique de classe.

Voici quelques pistes :

- Faire les 12 mouvements de l'affiche dans l'ordre. Nous l'avons conçue pour qu'il y ait une progression, puis une diminution de l'intensité, entre le premier et le dernier mouvement. Chaque mouvement peut être réalisé en répétition [ex : 5x, 10x ou 15x] ou pendant un temps déterminé [ex. 10 sec., 15 sec., etc.]. Noter que la dernière posture « La guerrière », vise un retour au calme elle peut donc plutôt être tenue le temps de 2 grandes respirations d'un côté puis de l'autre.
- Un ou des élèves peuvent avoir le privilège de proposer quelques chiffres compris entre 1 et 12, ce qui vous indiquera la routine du jour.
- De la même façon, un ou des élèves pourraient avoir le privilège de lancer 2 dés et ainsi sortir des chiffres correspondant à quelques mouvements de façon à construire une routine.

Nous vous recommandons de prendre le temps de bien comprendre vous-même la réalisation des mouvements et de les expliquer aux élèves. Ceci permettra de gagner du temps et du plaisir dans une réalisation plus systématique de la pause active !

Vous craignez le bruit que pourraient générer les enfants en mouvement ? Vous ne voulez pas déranger vos collègues à l'étage au-dessous de votre classe ? Accompagner les élèves pour qu'ils développent petit à petit la capacité à amortir leurs sauts, à faire des pas légers [de souris], etc.

N'hésitez pas à ajouter à l'occasion de la musique de différents styles, afin de varier vos pauses actives !

Les mouvements et explications ont été inspirés par Les 50 cartes d'activités physiques d'Ophea, OPHEA

<http://www.ophea.net/fr/50activites#.WECKQdThDDc>

Pour plus d'informations sur le développement des saines habitudes de vie et la réussite éducative, visitez la fenêtre pédagogique de la CSVDC :

<http://fenetreped.csvdc.qc.ca/2016/08/18/en-sante-pour-reussir-2/>



Une initiative réalisée par :



En partenariat avec :

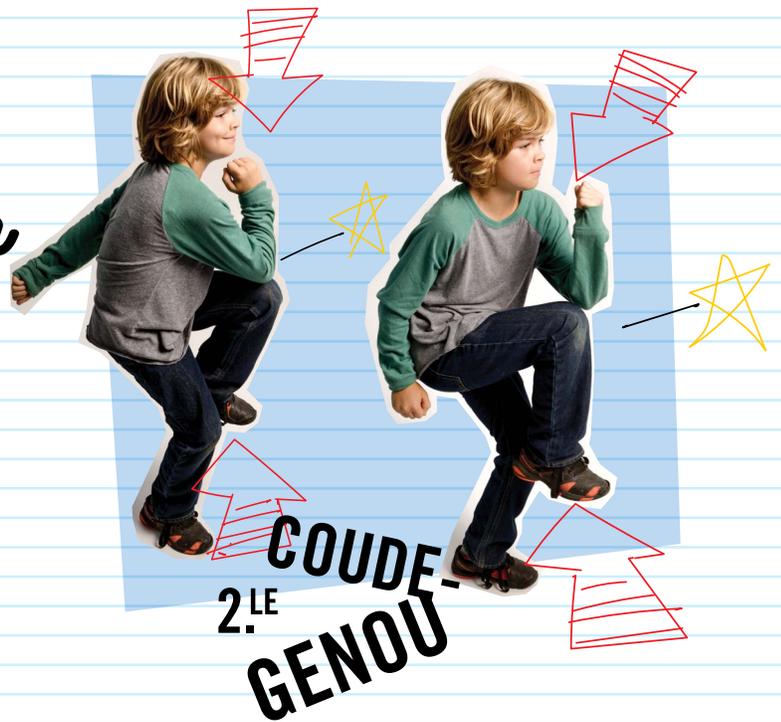


Québec en Forme est heureux d'accompagner et de soutenir JEFHY et JEMM

# EXPLICATIONS DES MOUVEMENTS



Exécutez un mouvement imaginaire de saut à la corde à danser. Pour varier l'intensité, vous pouvez proposer d'accélérer le mouvement ou de faire une série de sauts sur un pied pour sur l'autre.



En effectuant une rotation du tronc, élevez le genou gauche et tentez de le toucher avec le coude droit. Effectuez ce mouvement de l'autre côté.

Cet exercice demande une bonne coordination et peut être long à acquérir pour les enfants. Au besoin, effectuez-le très lentement.



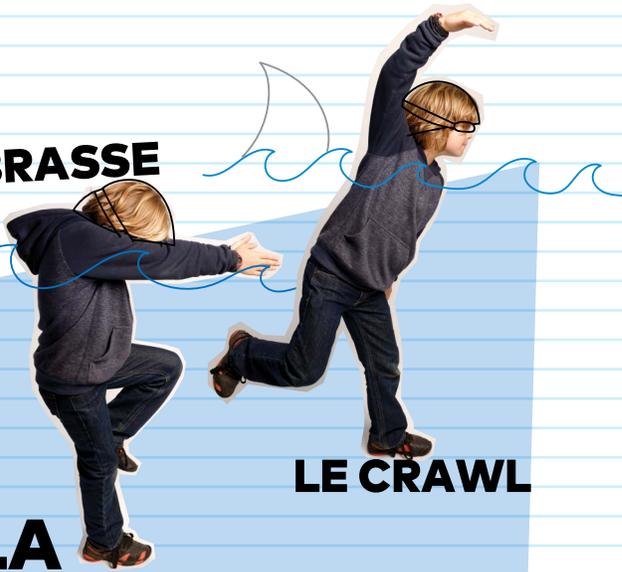
Identique au fameux «jumping jack», ce mouvement est plus adapté aux espaces restreints. Débutez les pieds joints, les mains sous les aisselles [ailes de poule]. Sautez en écartant les jambes et en levant, en même temps les coudes vers le haut.



Genoux fléchis, le regard au loin, effectuez une petite course sur place. Pour faire des petits pas légers et rapides, répartir plus le poids sur la pointe des pieds. Complétez le mouvement de course en faisant aller les bras.

# EXPLICATIONS DES MOUVEMENTS

**LA BRASSE**



**LE CRAWL**

**5. LA NATATION**

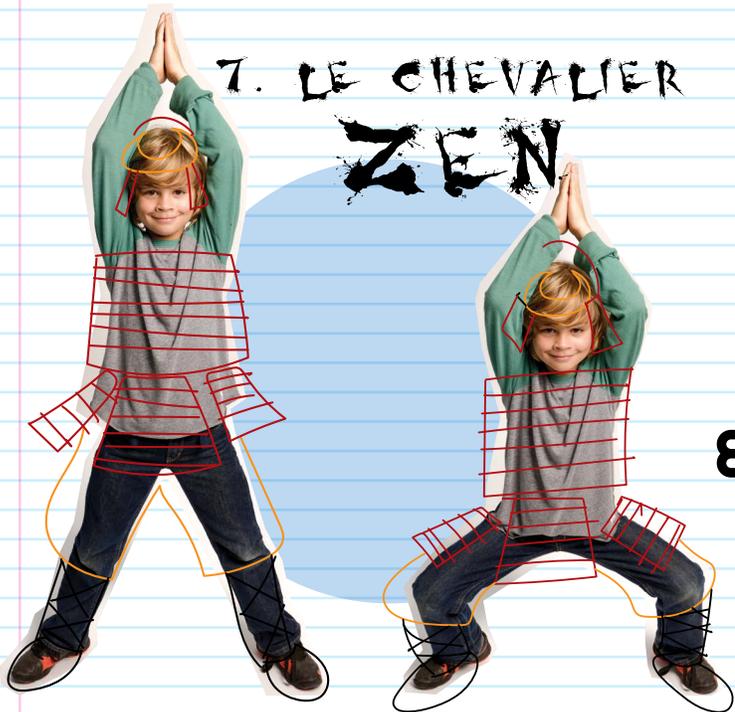
Avec les bras, faire le mouvement de nage brasse ou de « crawl » avant tout en marchant sur place. Pour augmenter l'intensité, courir sur place en exécutant ces mouvements de nage.



**6. LE SKI DE FOND**

En faisant un petit saut léger, apportez le pied gauche vers l'avant et le pied droit vers l'arrière. Simultanément, lorsque le pied gauche est vers l'avant, le bras droit se dirige vers l'avant et vice-versa [pour relever ses bâtons].

**7. LE CHEVALIER ZEN**



Regrouper les paumes de mains ensemble au-dessus de la tête. Puis plier les genoux en abaissant les fesses comme pour s'asseoir sur une chaise.

**8. HAUT LES GENOUX!**



Coudes pliés, bras à 90 degrés, paumes vers le bas, alternez l'élévation des genoux en tendant de faire se rejoindre paume contre genou. Effectuez un mouvement continu en alternant genou gauche contre main gauche et vice-versa. Pour augmenter l'intensité, ajoutez des petits sauts.

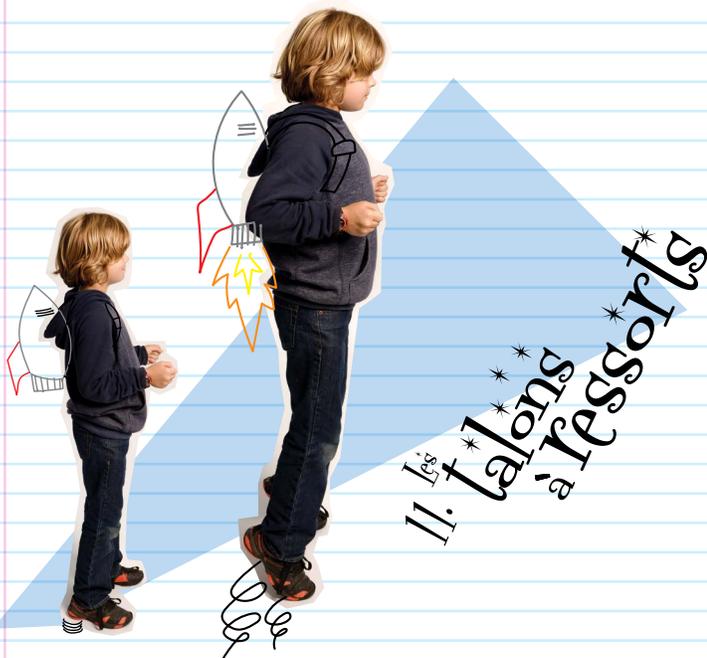
# EXPLICATIONS DES MOUVEMENTS



Pieds écartés à la largeur des épaules, genoux fléchis, en position assise comme sur une chaise. Bras tendus vers l'avant. Se redresser en abaissant les bras le long du corps et en montant sur la pointe des pieds. Tentez de distribuer le poids du corps sur les talons. Répétez la séquence. Pour augmenter l'intensité, se redresser en sautant.



Les pieds écartés à la largeur des épaules, genoux légèrement fléchis et coudes pliés le long du corps. Effectuez un coup de poing en diagonale, vers le coin supérieur opposé. Revenir à la position initiale et recommencer de l'autre côté.



Debout, les jambes légèrement écartées, montez sur la pointe des pieds en levant les talons et en contractant les mollets. Tenir pour 2 secondes puis redescendre les pieds à plat.



Faire une fente en avançant le pied droit et fléchir le genou droit. Lever les bras jusqu'à ce qu'ils soient parallèles au sol, à hauteur des épaules. Tourner les hanches et le torse vers la gauche. La tête se tourne vers l'avant et le regard se porte au loin au-dessus des doigts. Tenir la posture avec tonus pour une à deux grandes respirations complète. Refaire le tout de l'autre côté (pied gauche en avant).

# Comptine de la mesure

1.



Le couturier mesure



Avec son gallon

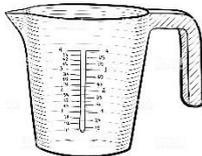


Un petit pantalon

2.



Le cuisinier mesure



Avec sa grande tasse



Une quantité d'mélasse

3.



Le menuisier mesure



Avec son long ruban



La porte d'un bâtiment

4.



Le conducteur mesure



Avec son odomètre

km

Le nombre de kilomètres

5.



L'infirmier mesure



Avec sa balance



Un bébé à la naissance

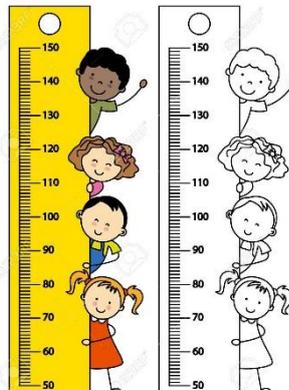
6.

Et moi, j'me mesure

Ce n'est pas très dur

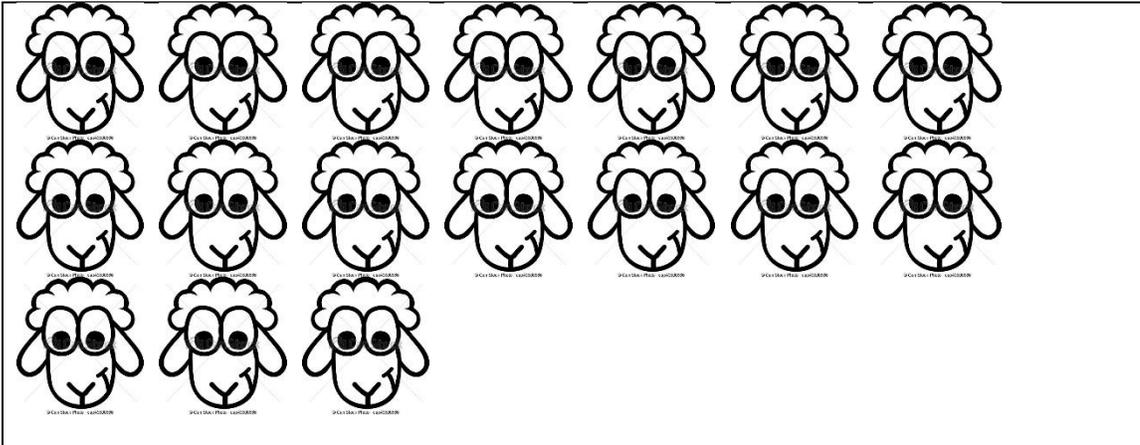
Et, j'ai grandi

Youpi !



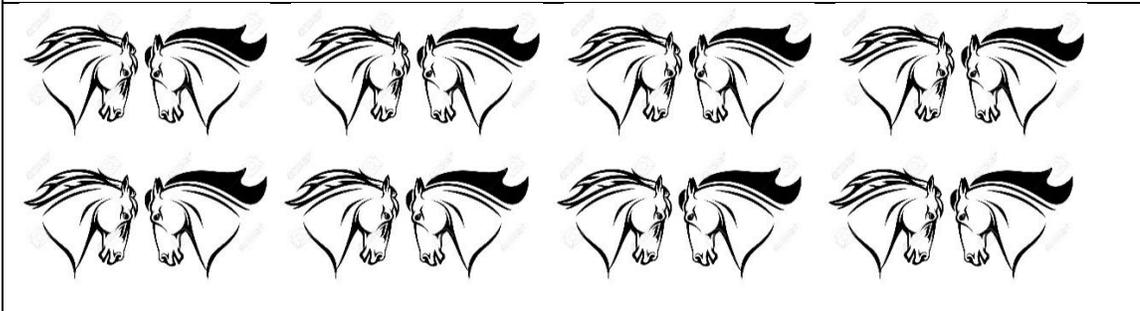
Nom : \_\_\_\_\_

Voici les animaux de la ferme dans leur enclos. Compte les animaux et relie l'enclos au bon nombre.

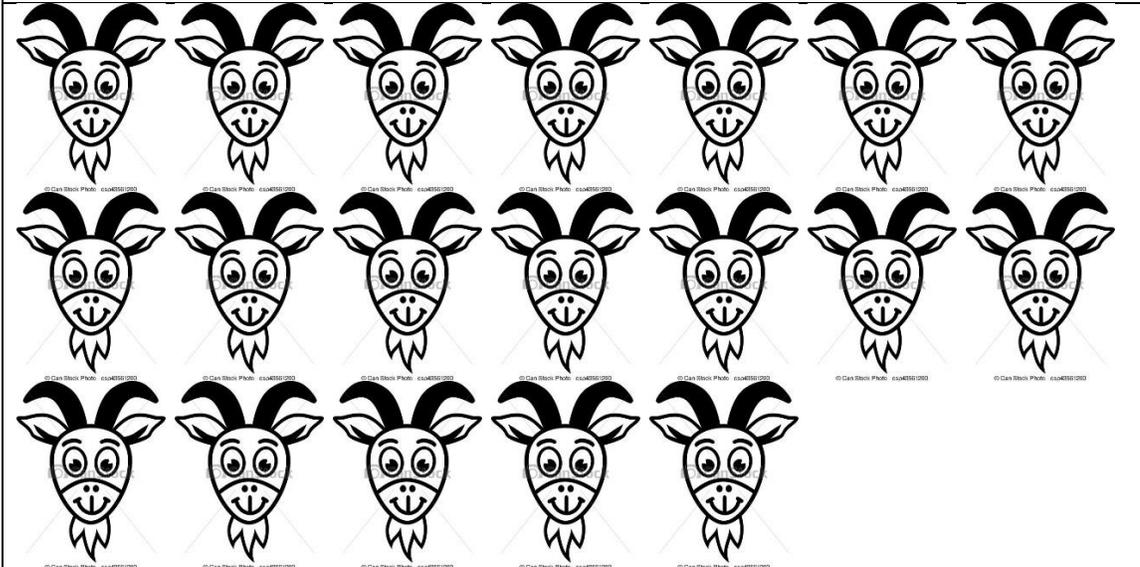


15

16

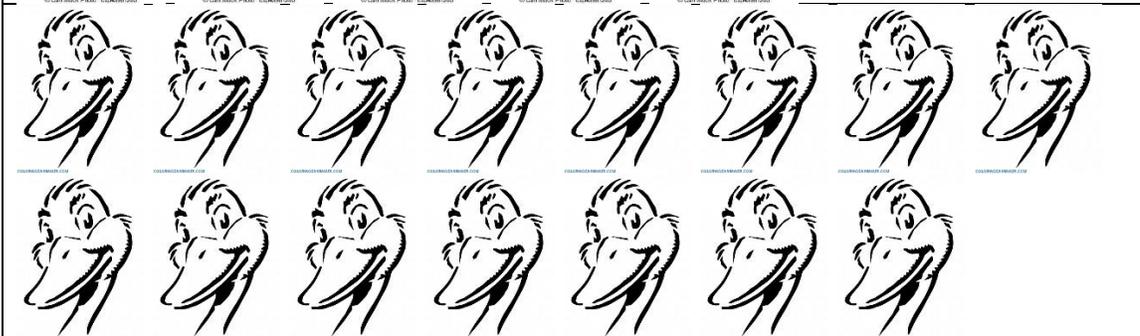


17



18

19



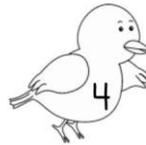
20

# Le chant des oiseaux *pi pi pi*

**Fusion syllabique:** Chaque petit oiseau veut te parler. Il te dit toujours un mot qui commence par la syllabe *pi*. Écoute bien l'adulte, il va te dire la deuxième syllabe. Tu devras coller les 2 syllabes pour trouver de quelle image l'oiseau veut te parler. Quand tu l'auras trouvée, trace une ligne entre l'oiseau et l'image.

Adulte:

1. «L'oiseau commence à te parler. Il te dit pi et il ajoute cure» (pique)
2. Il te dit pi et il ajoute ion (pigeon)
3. Il te dit pi et il ajoute sine (piscine)
4. Il te dit pi et il ajoute rate (pirate)
5. Il te dit pi et il ajoute ment (piment)
6. Il te dit pi et il ajoute lule (pilule)
7. Il te dit pi et il ajoute lote (pilote)



# Les énigmes du loup



Aide le loup à répondre aux questions !! Tu pourras gagner le diplôme de super enquêteur !



## Enigme 1 :

- **Combien de livres à Loup ?**
- Il veut partager ses livres avec Louve de manière équitable : la louve doit avoir autant de livres que Loup.  
**Combien doit-il donner de livres à la louve ?**



## Solution Enigme 1 :

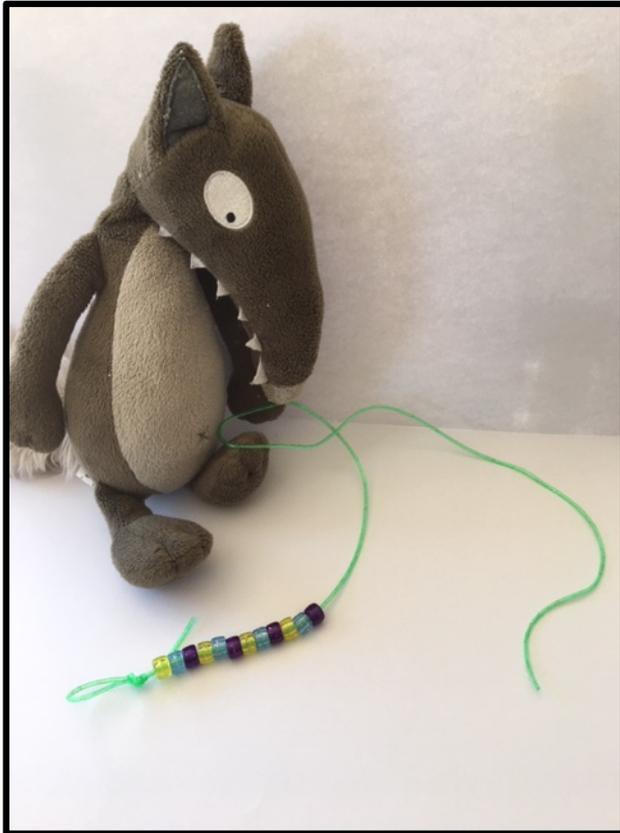


il y a **6 livres**.



Loup doit donner **3 livres** pour qu'ils en aient autant l'un et l'autre.

## Enigme 2 :



Loup veut offrir un bracelet à sa louve.  
**De quelle couleur doit être la prochaine perle**  
**Pour respecter l'ordre des couleurs ?**



**bleu**



**violet**



**jaune**

## Solution Enigme 2 :



**Pour compléter le bracelet en suivant le code couleur, il faut mettre une perle jaune !**

**Louve est très contente de son bracelet !!**





## Solution Enigme 3 :

**Pour suivre la suite logique des couleurs, les perles doivent être violettes !**



**Et Louve adore son nouveau collier !!**

## Enigme 4 :



**Loup a cuisiné des biscuits. Il en a donné plus à sa louve chérie !**

**Combien de biscuits doit-il encore cuisiner pour qu'ils en aient autant l'un et l'autre ?**

Solution Enigme 4 :

**Loup doit cuisiner 2 biscuits pour en avoir le même nombre que Louve !**



## Enigme 5 :

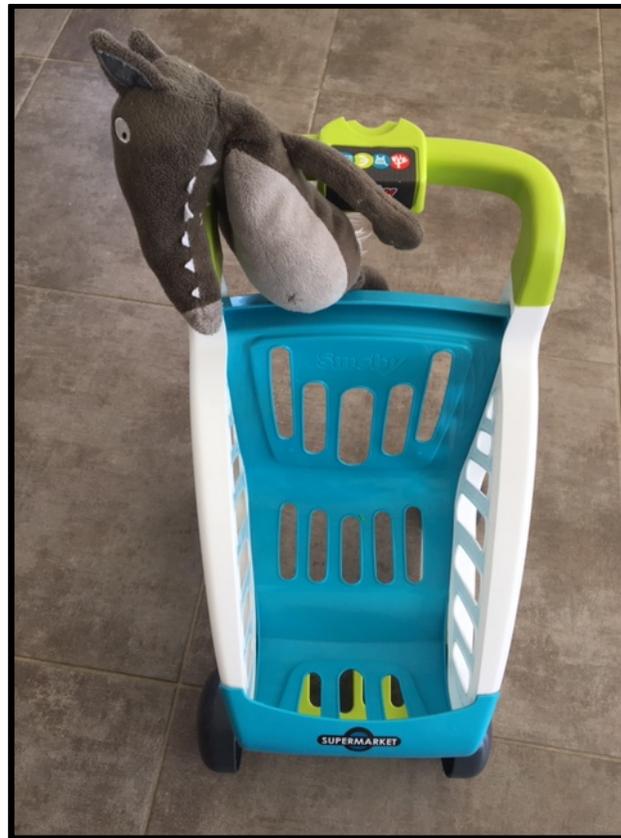


Loup mange un yaourt par jour.

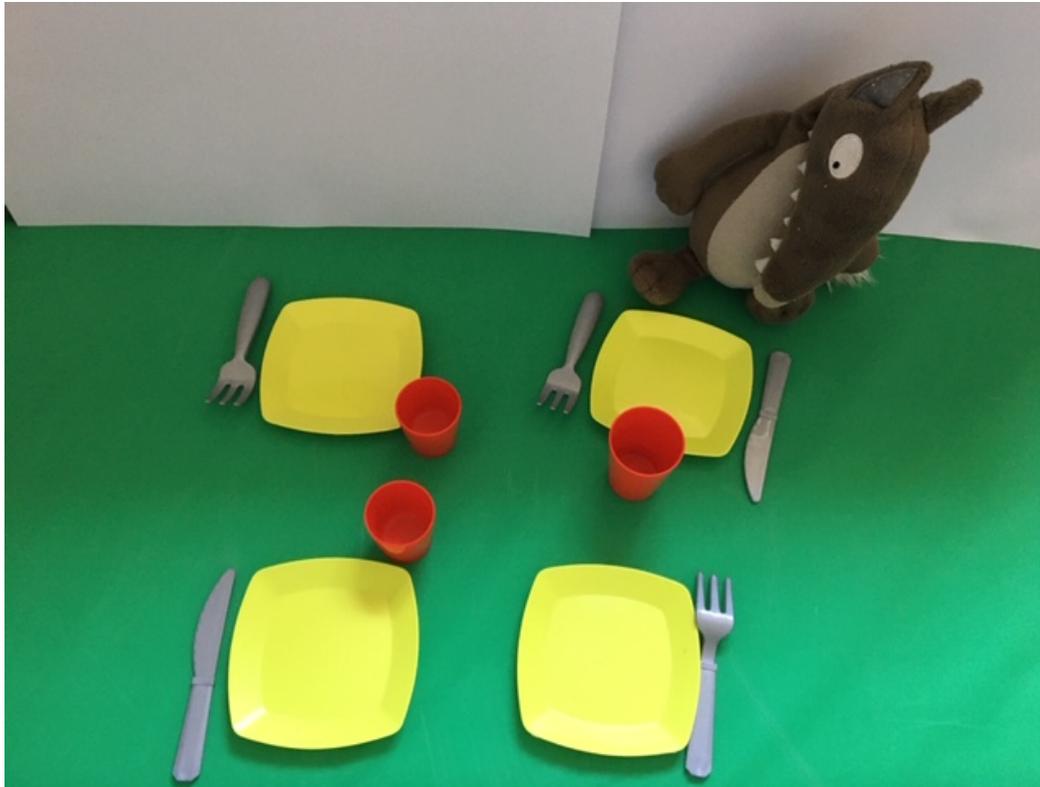
**Dans combien de jour n'aura-t-il plus de yaourt  
et devra-t-il aller faire les courses ?**

## Solution Enigme 5 :

Loup n'aura plus de yaourt au bout de **6 jours**, il devra alors aller faire les courses !!!



## Enigme 6 :

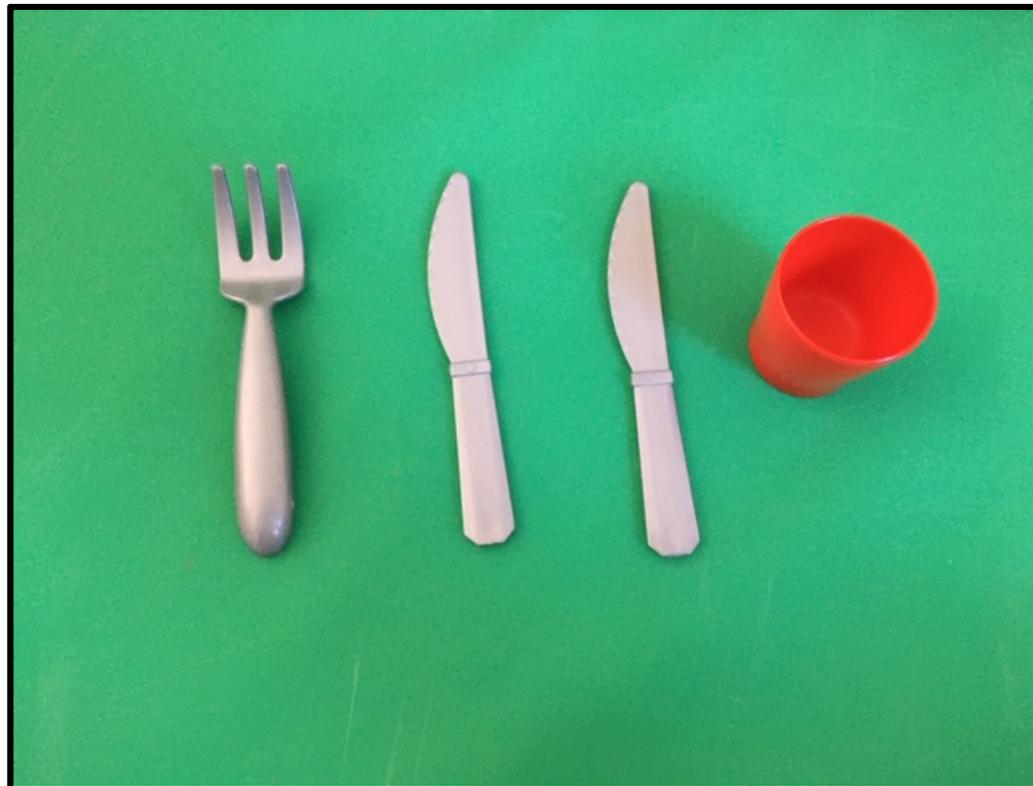


Loup a invité 3 amis pour le diner.  
Il était pressé et il a oublié certaines  
choses sur la table !

**Qu'est-ce que le loup a oublié ?**

Solution Enigme 6 :

**Il manque sur la table : 2 couteaux, 1 fourchette et 1 verre.**



## Enigme 7 :



Maitresse Emilie avait 10 chocolats. Loup est un gourmand : il en a mangé !

**Combien loup a-t-il mangé de chocolats ?**

## Solution Enigme 7 :

Loup a mangé **4 chocolats** ! Quel coquin !!



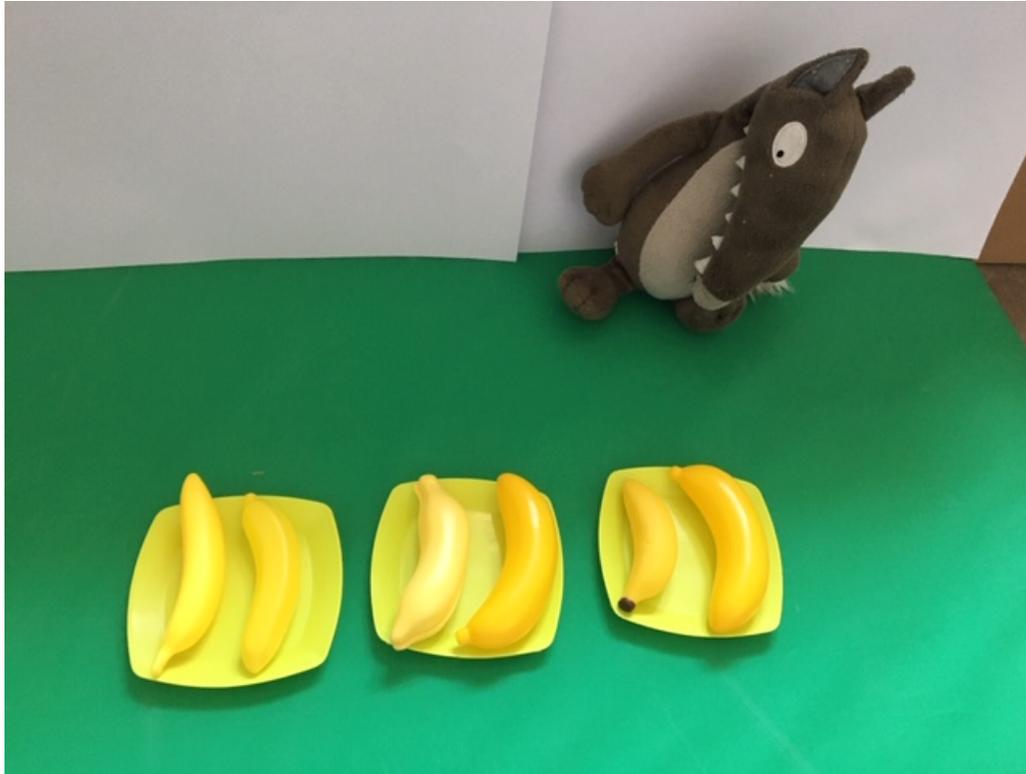
## Enigme 8 :



Loup voudrait partager ses bananes avec ses 2 amis.

Combien de bananes auront-ils ?  
ils doivent en avoir le même nombre chacun.

Solution Enigme 8 :



Chacun aura **2 bananes** !

## Enigme 9 :



Ce soir c'est pizza party pour Loup et ses amis !

**Combien de part(s) restera-t-il après avoir servi les 3 amis ?**

## Solution Enigme 9 :

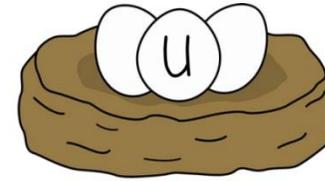
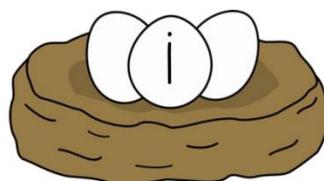
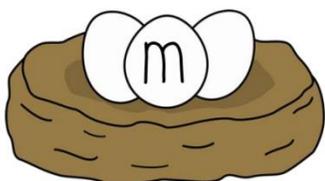
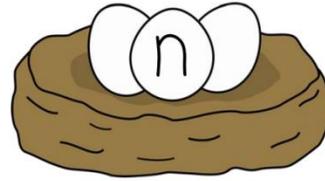
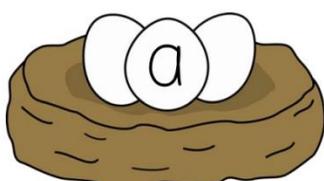
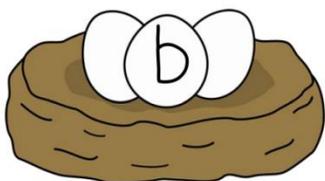
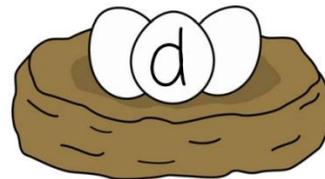
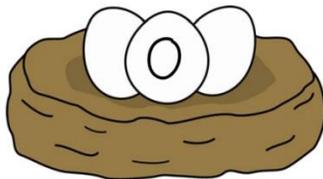
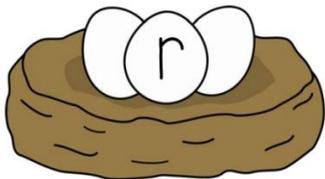
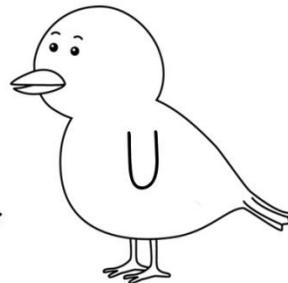
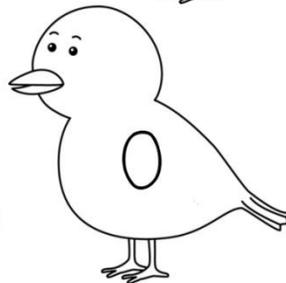
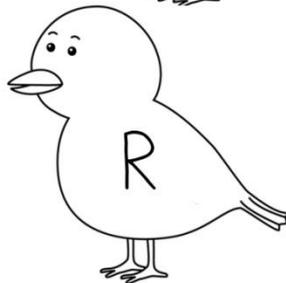
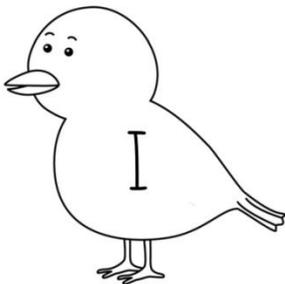
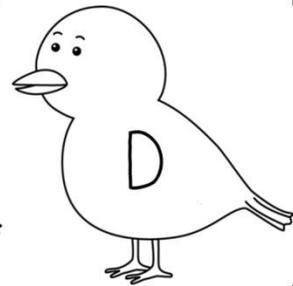
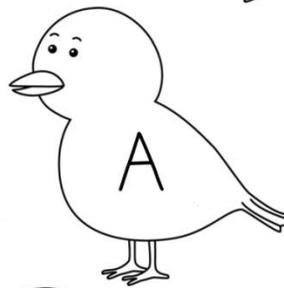
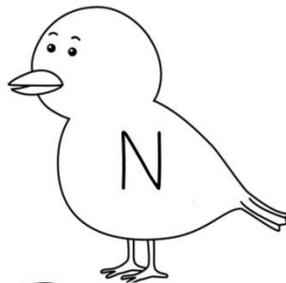
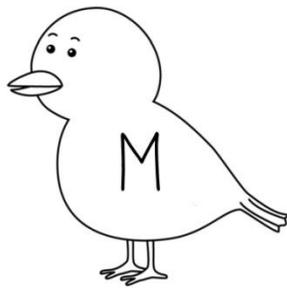
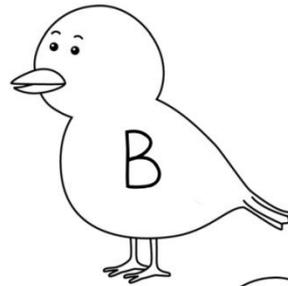
Il reste 1 part de pizza !!



## Lettres MAJUSCULES et minuscules – fiche 1

### Consignes:

- Associe chaque lettre MAJUSCULE (maman oiseau) à la lettre minuscule (œufs) qui lui correspond.
- Colorie chaque famille (maman et œufs) d'une couleur différente.



## Lettres MAJUSCULES et minuscules – fiche 2

### Consignes:

- Associe chaque lettre MAJUSCULE (maman oiseau) à la lettre minuscule (œufs) qui lui correspond.
- Colorie chaque famille (maman et œufs) d'une couleur différente.

