Le retour à l'école

Bien se laver les mains

- Chanson (sur l'air de la ferme de Maturin)

Pour bien se laver les mains hihahihaho
Prends d'abord un peu de savon hihahihaho
Frotte bien devant
Puis bien derrière
Entre les doigts
Les ongles, les pouces

Pour bien se rincer les mains hihahihaho
Rince bien devant
Puis bien derrière
Entre les doigts,
Les ongles, les pouces.

Pour bien se sécher les mains hihahihaho
Sèche bien devant
Puis bien derrière
Entre les doigts,
Les ongles, les pouces.
Voilà tes mains sont lavées hihahihaho.
Et la chanson est terminée hihahihaho

- Une autre comptine

https://papapositive.fr/une-comptine-pour-se-laver-les-mains/

- Moment calme

Sur une musique douce, proposer à votre enfant de mimer le lavage de mains. Pour cela, montrez lui les gestes à faire lentement et l'inviter à les reproduire.

Se dire bonjour sans câlin et sans les mains

- Bonjour

À l'aide des cartes annexes (coude, pied, œil, dos…), jouez au jeu du bonjour.

À tour de rôle, chaque joueur tire une carte et dit bonjour à un autre joueur en utilisant la partie du corps représentée sur la carte sans toucher son partenaire. Par exemple : cligner de l'œil,lever le pied…

- Un peu d'imagination

Après le jeu précédent, proposer à votre enfant de trouver d'autres façons de se dire bonjour sans les mains et sans câlin.

- Bonjour dans différentes langues

Apprenez chaque jour à votre enfant à dire bonjour dans une autre langue toujours sans câlins et sans se toucher les mains.

Good morning (en anglais)
Buenos días (en espagnol)
Ṣabaḥu Al-khair (en arabe)
Kalimèra (en grec)
Bom dia (en portugais)
Buongiorno (en italien).

Respecter la distanciation

- Le jeu du train

Chaque joueur dispose d'une corde accrochée autour de sa taille de manière à ce qu'un mètre de corde pende derrière lui. Les joueurs suivent la locomotive sans toucher la corde du wagon devant. La locomotive peut avancer accroupie, en sautant, sur la pointe des pieds. Si un wagon tombe ou s'arrête, tous doivent s'arrêter.

- Stop !

Le joueur 1 guide les autres qui doivent le suivre en gardant une certaine distance. Si le premier s'arrête, les autres doivent faire de même, s'il avance ou recule, les autres font de même.

Suivre un sens de circulation

- Parcours fléché

Réaliser un parcours à la maison avec des flèches en carton, ou des flèches réalisées avec du scotch coloré. Inviter votre enfant à les suivre.

- Parcours fléché miniature

Sur une feuille, tracer un parcours avec des flèches, demander à votre enfant de faire avancer un petit personnage (playmobil, lego) en respectant ce fléchage.

- Les panneaux

Utiliser les panneaux de sens interdit (que vous aurez fait dessiner à votre enfant) dans les endroits de la maison qui lui sont interdits ou sur un placard auquel il n'a pas le droit de toucher. Cela lui permettra de se familiariser avec ce panneau qui sera utilisé à l'école.

- Parcours fléché avec panneaux

Réaliser un parcours fléché avec des panneaux (flèche, sens interdit), votre enfant pourra le suivre à pied, avec son vélo, avec un chariot, une poussette…

Tous les gestes

- Jacques a dit

Jouer avec votre enfant au jeu de Jacques a dit, parmi les gestes à effectuer, placer les gestes barrières.

- Chorégraphie des gestes barrières

Imaginer une chorégraphie avec votre enfant contenant les gestes barrières (tousser, éternuer dans son coude, …)

- Memory des gestes barrières (annexe 3)

Chaque joueur retourne deux cartes, il nomme les gestes si ce sont les mêmes, c'est gagné ! sinon il les repose.

- Tri des gestes (annexe 4)

Faire des gestes barrières et des gestes à risque à votre enfant. Il montrera un bonhomme qui sourit ☺ si c'est un geste barrière et un bonhomme pas content ☹ si c'est un geste à risque.
En fonction de l'âge de votre enfant, il pourra aussi dessiner les visages content ou pas content.

- Loto des gestes (annexe 6)

Jouer au jeu de loto avec votre enfant, chaque joueur dispose d'une planche. À tour de rôle, chacun tire un geste parmi ceux du sac, le nomme, s'il l'a sur sa planche, il met un jeton dessus, sinon il le replace dans le sac.

- Loto des gestes et intrus (annexes 5 et 6)

Même jeu que précédemment, mais si un geste à risque est tiré, on enlève un jeton de sa planche.