

Idées d'activités pour la semaine du lundi 11/05/20 au vendredi 15/05/20

Date et Météo

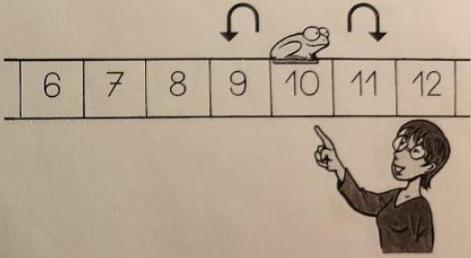
Langage :

- phonologie : chasse aux intrus (mots, son, syllabes) cf fiche jointe
- écrit : travail sur la segmentation de phrase cf fiche jointe
- mots mêlés les jours de la semaine (cf fiche jointe)
- poésie : Les papillons de Pierre Gamarra
- Phrase du jour

Découverte du monde :

- Situation additive : s'entraîner de nouveau au jeu des scores seul ou à deux. Pour chaque tirage écrire son résultat et comparer avec celui de son adversaire pour dire qui gagne. Faire 10 parties et compter le nombre de parties remportés pour connaître le vainqueur.
- Trier des formes géométriques (cf fiche jointe)
- Se repérer sur un quadrillage : 24 modèles de reproduction de quadrillage sont proposés du plus simple au plus compliqué. Ce travail est à étaler dans le temps sur plusieurs semaines. En faire un chaque jour d'école me paraît convenable. Pour chacun préférer l'utilisation des crayons de couleurs aux feutres et soigner le coloriage. (cf dossier joint)
- Jeu de la grenouille pour une meilleure connaissance des nombres au - delà de 10 :

Le jeu de la grenouille
Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique.



Un tas de 12 cartes avec les nombres 1, 2 ou 3 est placée près de la bande numérique (de 1 à 20) de la classe.
Une image de grenouille est fixée sur la case 10 au départ du jeu.
La classe est partagée en 2 équipes.
Une équipe fait avancer la grenouille et l'autre équipe a fait reculer.
Pour l'équipe rouge le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie.
Pour l'équipe jaune le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 en fin de partie.
Un représentant de chaque équipe vient tirer à tour de rôle une carte nombre et déplace la grenouille sur la piste.

Le joueur peut déplacer la grenouille seulement s'il est capable d'annoncer la case d'arrivée de la grenouille. Dans le cas contraire, il passe son tour.
La partie se termine quand toutes les cartes ont été tirées ou si la grenouille parvient sur la case 1 ou 20.

Ecriture/graphisme :

- Compléter une phrase à trous avec lettres cursives apprises puis l'illustrer (cf fiche jointe)
- Entraînement signes graphiques dans différents intervalles : les fleurs en vase (cf fiche jointe)
- Découverte/Apprentissage progressif de la lettre f en cursive (cf photo des étapes). Pour le moment ne pas faire sur papier mais de préférence sur ardoise
- Motricité fine : première utilisation de la règle. Apprendre à la manipuler. 1/ S'amuser sur une feuille à tracer des traits (bien tenir la règle au centre avec une main et la maintenir pour qu'elle ne bouge pas et à l'autre main faire glisser un crayon le long pour tracer son trait. 2/ sur une demi-feuille tracer des traits partant d'un bord jusqu'à un autre bord de la feuille de manière aléatoire. Les traits se coupent formant des espaces fermés.

Colorier ces différents espaces obtenus aux crayons de couleurs en évitant une même couleur pour des cases qui se touchent.

