

Semaine du 8 au 12 JUIN 2020

	Lundi 8	Mardi 9	Jeudi 11	Vendredi 12
Matin	1. Langage / compréhension Trouver des indices pour comprendre Devinettes Où ? (annexe 1 lien) *Lire la devinette et poser la question «Où le chat s'est-il réfugié ? » *Demander à votre enfant « pourquoi cette réponse ? ». Il est sur le toit. Papa a posé l'échelle contre un mur pour grimper sur les tuiles. Les tuiles c'est comme nos ardoises sur le toit de nos maisons dans certaines régions de France. Elles sont oranges. 2. Ecriture Ecrire en suivant le modèle <u>Préparation matérielle :</u> -Une feuille blanche sur laquelle	1. Langage / compréhension Trouver des indices pour comprendre Devinettes Qui ? (annexe 5 lien) *Lire la devinette et poser la question «Qui est Marvin ? » *Demander à votre enfant « pourquoi cette réponse ? ». C'est un guide. Il accueille un nouveau groupe pour présenter les tableaux et sculptures après avoir déchiré les billets à l'entrée du musée ou salle d'exposition (pour que ces billets ne servent qu'une seule fois, détachement d'une partie du billet) 2. Ecriture Ecrire en suivant le modèle <u>Préparation matérielle :</u>	1. Langage / compréhension Trouver des indices pour comprendre Devinettes Où ? (annexe 7 lien) *Lire la devinette et poser la question «Où Julien est-il monté ? » *Demander à votre enfant « pourquoi cette réponse ? ». Il est monté dans un arbre. Il s'accroche à l'écorce rugueuse....de l'arbre et essaie d'attraper la première branche ...de l'arbre. 2. Ecriture Ecrire en suivant le modèle <u>Préparation matérielle :</u> -Une feuille blanche sur laquelle l'adulte aura tracé une ligne bleue ou noire à la règle ou le cahier d'écriture orange .	1. Langage / compréhension Trouver des indices pour comprendre Devinettes Qui? (annexe 10 lien) *Lire la devinette et poser la question «Qui est M.RICK ? » *Demander à votre enfant « pourquoi cette réponse ? ». C'est un magicien. C'est le seul qui se donne à la fois en spectacle, fait sortir de son chapeau une colombe et un lapin puis les fait disparaître ensuite. 2. Ecriture Ecrire en suivant le modèle <u>Préparation matérielle :</u> -Une feuille blanche sur laquelle l'adulte aura tracé une ligne bleue ou noire à la règle ou le cahier d'écriture orange.

l'adulte aura tracé une ligne bleue ou noire à la règle ou le cahier d'écriture orange - un crayon à papier Activité : (annexe 2 lien) *Regarder le modèle du tracé du d * L'adulte fait le modèle de lundi en début de ligne et l'enfant poursuit en espaçant les mots jusqu'au bout de la ligne. Ecrire seul un mot (annexe 3 lien) Activité : *Montrer à votre enfant les images en pièce jointe *avec le son des lettres qu'il connaît, sans aide au départ (seulement lors de la correction), en lettres CAPITALES, au choix de l'enfant, il doit écrire les mots qu'il voit en image. Vous pouvez lui dire que c'est un AS – BAC – BOL - COL – COR – LAC	-Une feuille blanche sur laquelle l'adulte aura tracé une ligne bleue ou noire à la règle ou le cahier d'écriture orange . - un crayon à papier Activité : (annexe 2 lien) *Regarder le modèle du tracé du ŕ * S'entraîner à les tracer avec son doigt sur la table *L'adulte fait le modèle de mardi en début de ligne et l'enfant poursuit en espaçant les mots jusqu'au bout de la ligne. *Ecrire les lettres suivantes : a, c, d, e, i, l, m, n, o, s, t, u deux fois après s'être entraîné à partir de la fiche modèle Connaître les correspondances entre les 3 graphies Préparation matérielle : - les étiquettes lettres (CAPITALES, scriptes en bleu, cursives ou attachées en orange)	- un crayon à papier Activité : (annexe 2 lien) *Regarder le modèle du tracé du j * S'entraîner à les tracer avec son doigt sur la table *L'adulte fait le modèle de jeudi en début de ligne et l'enfant poursuit en espaçant les mots jusqu'au bout de la ligne. Ecrire seul un mot (annexe 8 lien) Activité : *Montrer à votre enfant les images en pièce jointe *avec le son des lettres qu'il connaît, sans aide au départ(seulement lors de la correction), en CAPITALES ou en attaché, au choix de l'enfant, il doit écrire les mots qu'il voit en image. Vous pouvez lui dire que c'est un BÉBÉ – CAFÉ – CANAPÉ – DÉ - OR - BLÉ (il ne faut pas s'inquiéter si tous les	- un crayon à papier Activité : (annexe 2 lien) *Regarder le modèle des tracés du v et du ŕ * S'entraîner à les tracer avec son doigt sur la table *L'adulte fait le modèle de vendredi en début de ligne et l'enfant poursuit en espaçant les mots jusqu'au bout de la ligne. *Ecrire les lettres suivantes : g, j, p, q deux fois après s'être entraîné à partir de la fiche modèle Attention ces 4 lettres sont posées sur la ligne mais ont une partie en dessous de la ligne (le préciser avant que votre enfant commence) Connaître les correspondances entre les 3 graphies Préparation matérielle : - les étiquettes lettres (CAPITALES, scriptes en bleu, cursives ou
---	--	---	---

Après-midi	(il ne faut pas s'inquiéter si tous les mots ne sont pas trouvés : c'est une activité nouvelle qui peut leur demander beaucoup d'efforts) 3.Phonologie (annexe 4 lien) Identifier des mots qui riment Découverte des cartes *Découper les cartes des 5 premières familles de sons. *L'adulte mélange les cartes. *L'enfant nomme les objets ou personnes représentées pour les familles qui riment en [o], en [a], en [i], en [on], en [ette] . Celles que l'enfant ne reconnaît pas doivent être identifiées par l'adulte (aucun travail en phonologie ne peut être fait sans cette étape de reconnaissance visuelle) Jeu de mémoire	Activité 1 : L'adulte ou l'enfant sous la dictée de l'adulte, écrit sur l'ardoise ou sur une feuille, le mot JUIN en lettres capitales. * Votre enfant pose les lettres nécessaires pour transcrire ce mot en script et en attaché. 3.Phonologie (annexe 4 lien) Identifier des mots qui riment *Disposer les 30 cartes des 5 premières familles de sons découpées hier sur la table. * L'adulte demande à l'enfant de mettre ensemble toutes les images qui riment en [o], en [a], en [i], en [on], en [ette] <u>Consigne</u> : Mettre ensemble les cartes-images qui riment (annoncer le 2^{ème} son quand la première famille est constituée selon l'enfant). S'il y a un oubli ou une erreur, attendez que l'ensemble des familles de sons soient recherchées, il s'apercevra probablement de son erreur en	mots ne sont pas trouvés) 3.Phonologie (annexe 4 lien) Identifier des mots qui riment Découverte des cartes *Découper les cartes des 5 dernières familles de sons. *L'adulte mélange les cartes. *Nommer les cartes des familles qui riment en [é], en [oire], en [in], en [eur], en [ou]. Celles que l'enfant ne reconnaît pas doivent être identifiées par l'adulte (aucun travail en phonologie ne peut être fait sans cette étape de reconnaissance visuelle) *L'adulte sélectionne 10 cartes (2 de	attachées en orange) Activité 1 : L'adulte ou l'enfant sous la dictée de l'adulte, écrit sur l'ardoise ou sur une feuille, le mot BOL en lettres capitales. * Votre enfant pose les lettres nécessaires pour transcrire ce mot en script et en attaché. 3.Phonologie (annexe 4 lien) Identifier des mots qui riment *Disposer les 30 cartes des 5 premières familles de sons découpées hier sur la table. * L'adulte demande à l'enfant de mettre ensemble toutes les images qui riment en [é], en [oire], en [in], en [eur], en [ou], <u>Consigne</u> : Mettre ensemble les cartes-images qui riment (annoncer le 2^{ème} son quand la première famille est constituée selon l'enfant). S'il y a un oubli ou une erreur, attendez que l'ensemble des familles de sons soient recherchées, il s'apercevra
-------------------	--	---	--	--

	*L'adulte sélectionne 10 cartes (2 de chaque famille), il les mélange. L'enfant ferme les yeux et ne doit pas participer à la sélection des cartes. *Avec les 10 cartes sélectionnées, posées face visible, l'enfant doit mettre ensemble celles qui riment. Comme il y a 30 cartes (pour ces 5 familles), renouveler cette dernière étape deux fois avec 2 autres paquets de 10 cartes. 4. Mathématiques Surcompter (annexe 6 vidéo de la semaine dernière) avec le jeu greli-grelo, expliqué dans la vidéo à partir de 6'15 jusqu'à la fin (bien suivre les consignes de la vidéo). Préparation matérielle : Cailloux ou objets faisant du bruit en tombant dans la boîte Activité 1 :	constituant les familles suivantes. Expliquer les oublis ou erreurs à la fin s'il ne trouve pas de lui-même. (A la fin de l'activité, l'enfant devra avoir 6 images par famille de sons) 4. Mathématiques Surcompter (annexe 6 vidéo de la semaine dernière) Préparation matérielle : Cailloux ou objets faisant du bruit en tombant dans la boîte Activité 1 : *L'adulte dépose 17, l'enfant compte à voix haute, ensuite il ferme les yeux puis l'adulte rajoute 9. * L'adulte dépose 15, l'enfant compte à voix haute, ensuite il ferme les yeux puis l'adulte rajoute 12. * L'adulte dépose 19, l'enfant compte à voix haute, ensuite il ferme les yeux puis l'adulte rajoute 11.	chaque famille), il les mélange. L'enfant ferme les yeux et ne doit pas participer à la sélection des cartes. *Avec les 10 cartes sélectionnées, posées face visible, l'enfant doit mettre ensemble celles qui riment. Comme il y a 30 cartes (pour ces 5 nouvelles familles), renouveler cette dernière étape deux fois avec 2 autres paquets de 10 cartes. 4. Explorer le monde Se repérer dans l'espace Jeu du voyage d'un objet Préparation matériel : Choisissez un petit objet que votre enfant pourra faire voyager dans la maison en fonction des consignes que vous lui donnerez. Prévenez-le que les consignes peuvent être surprenantes (ce sont les miennes, ce n'est pas ce qu'il devra faire une fois le jeu terminé). Je vous conseille des consignes de	probablement de son erreur en constituant les familles suivantes. Expliquer les oublis ou erreurs à la fin s'il ne trouve pas de lui-même. (A la fin de l'activité, l'enfant devra avoir 6 images par famille de sons) 4. Explorer le monde Se repérer dans l'espace Jeu du voyage d'un objet Préparation matériel : Choisissez un petit objet (différent de la veille si possible) Activité : demander à votre enfant de positionner l'objet en respectant les consignes. (éviter les consignes du quotidien) Exemples : objet choisi : une cuillère *Poser la cuillère à l'intérieur (de ton cartable, du réfrigérateur, d'un meuble....) *Poser la cuillère Loin de ta chaise
--	--	---	---	--

Le résultat est important mais il faut surtout apprendre à surcompter cad reprendre une comptine numérique à partir du nombre de cailloux (ou objets) mis au départ dans la boîte. Combien y-a-t-il de cailloux ? *L'adulte dépose 16, l'enfant compte à voix haute , ensuite il ferme les yeux puis l'adulte rajoute 4. * L'adulte dépose 14, l'enfant compte à voix haute, ensuite il ferme les yeux puis l'adulte rajoute 8. * L'adulte dépose 18, l'enfant compte à voix haute, ensuite il ferme les yeux puis l'adulte rajoute 7. Partager des quantités <u>Préparation matérielle :</u> Avec des haricots, des légos ou autres petits objets et des personnages genre playmobiles: <u>Activité 2 :</u> *Donner 9 haricots et demander aux enfants de donner à 2 personnages le même nombre	Partager des quantités <u>Préparation matérielle :</u> Avec des haricots, des légos ou autres petits objets et des personnages genre playmobiles: <u>Activité 2 :</u> *Donner 8 haricots et demander aux enfants de donner à 3 personnages le même nombre d'haricots. Attention : Il reste 2 haricots qui ne pourront pas être distribués pour que chaque personne ait le même nombre. *Ensuite donner 16 haricots et demander aux enfants de donner à 3 personnages le même nombre d'haricots. Attention : Il reste 1 haricot qui ne pourra pas être distribué pour que chaque personne ait le même nombre. *Puis donner 20 haricots et demander aux enfants de donner à 3 personnages le même nombre d'haricots. Attention : Il reste 2 haricots qui ne pourront pas être distribués pour que chaque personne ait le	rangement humoristique. <u>Activité :</u> demander à votre enfant de positionner l'objet en respectant les consignes. (éviter les consignes du quotidien pour que l'enfant se concentre sur le mot-indicateur de l'espace plutôt qu'une habitude automatique de rangement pour être en réelle situation d'apprentissage.) De plus, votre enfant apprendra mieux en jouant. Exemples : objet choisi : un crayon *Poser le crayon sur un bol (ou un meuble). *Poser le crayon dans la salle de bain *Poser le crayon A côté de la bouteille d'eau *Poser le crayon Entre deux objets (entre un verre et une petite cuillère) *Poser le crayon sous ton cartable	*Poser la cuillère à ta droite *Poser la cuillère à ta gauche *Poser la cuillère dessous le torchon *Poser la cuillère au-dessus du verre * Poser la cuillère à l'extérieur de la maison (ou une cuillère à l'extérieur du tiroir de rangements des couvers) N'hésitez pas à refaire l'activité avec un autre objet en respectant <u>les mêmes repères spatiaux</u> ou simplement en modifiant les destinations de l'objet. Le monde de la matière Activité : Gâteau fantôme (annexe 11 lien) Suivre les étapes pour réaliser une recette
---	--	---	---

	d'haricots. Attention : Il reste 1 haricot qui ne pourra pas être distribué pour que chaque personne ait le même nombre. *Ensuite donner 15 haricots et demander aux enfants de donner à 2 personnages le même nombre d'haricots. Attention : Il reste 1 haricot qui ne pourra pas être distribué pour que chaque personne ait le même nombre. *Puis donner 21 haricots et demander aux enfants de donner à 2 personnages le même nombre d'haricots. Attention : Il reste 1 haricot qui ne pourra pas être distribué pour que chaque personne ait le même nombre.	même nombre. 5. Activités artistiques (annexe 6 lien) Activité : Création originale avec des triangles *Laisser votre enfant lire le nombre de triangles qu'il doit tracer. Dans la mesure du possible, demander-lui de tracer les triangles à la règle. Chaque triangle peut être différent. Ce serait d'ailleurs mieux, ce sera l'occasion de lui rappeler que les triangles ont parfois leurs trois côtés de la même longueur mais pas toujours. Si vous avez un objet de forme triangle à la maison, prenez-le dans votre main, et montrez-lui que même si on le tourne un peu, cela reste un triangle. *donnez- lui chaque étape de la consigne	N'hésitez pas à refaire l'activité avec un autre objet en respectant <u>les mêmes repères spatiaux</u> ou simplement en modifiant les destinations de l'objet. 5-Ecoute (annexe 9 vidéo) Splat adore jardiner	
--	--	--	--	--