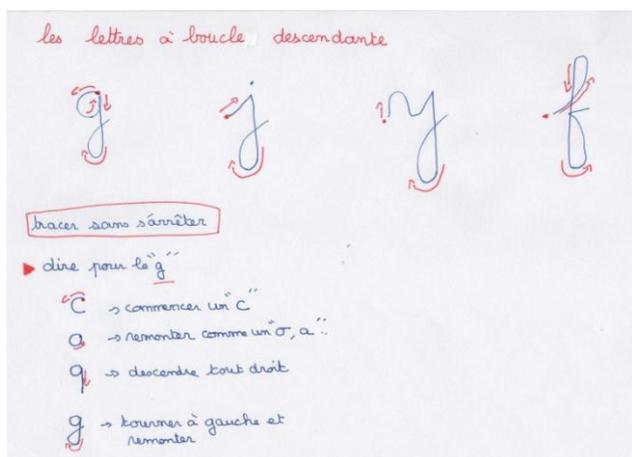


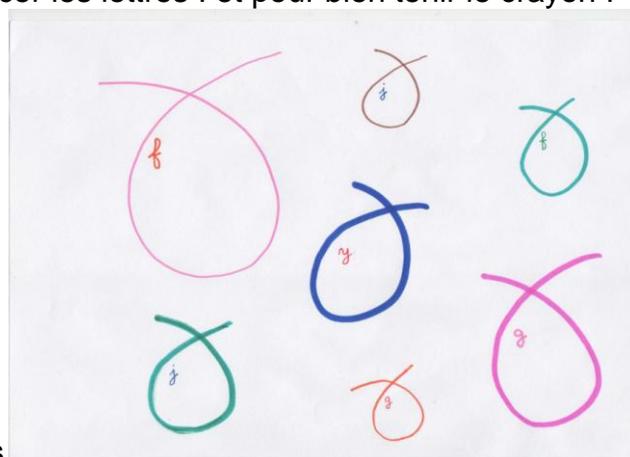
Lundi 6 avril

Ecriture : lettres à boucles descendantes

A tracer dans la farine , ou, encore mieux, à modeler avec de la pâte à modeler , de la pâte à sel :
g, j y f



Attention ! un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! et pour bien tenir le crayon !



Commencer à les écrire dans des boucles à l'envers

Lecture : - Feuille 11 (à faire dans la semaine)

Découper les étiquettes. Avant de coller , placer tous les mots dans les cases. L'enfant doit expliquer sa façon de lire :

exemple : les chasseurs car lit le mot les , ou sait le son ch ;

le canard ,avec le... ;C A

Si des erreurs , à refaire plusieurs fois, coller plus tard, voir le lendemain.

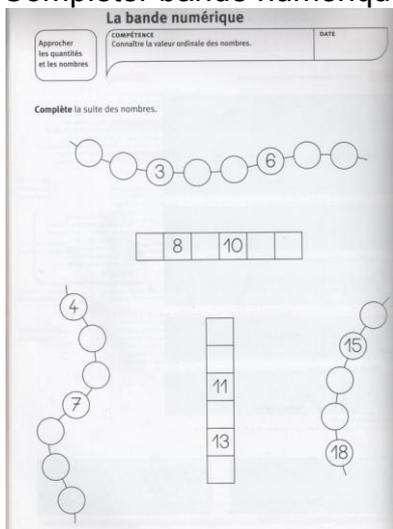
Si le travail de mémorisation est trop difficile ,l'enfant doit regarder dans son livret.

Math :

- Compter le plus loin possible à haute voix.

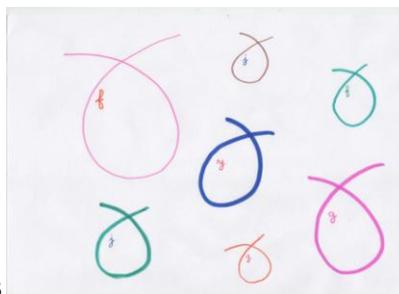
Rejouer à Plouf dans l'eau

Compléter bande numérique (ne pas imprimer,l'enfant dicte et écrit les nombres manquants)



+Jeux internet en bas de la feuille

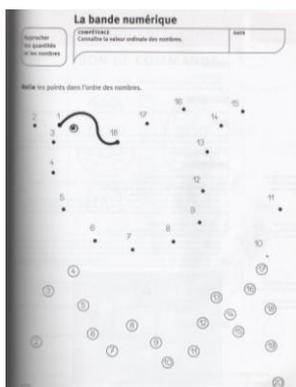
Mardi 7 avril



Écriture : à finir d'écrire dans des boucles à l'envers

Attention ! un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! et pour bien tenir le crayon !

Math : votre enfant montre le chemin qu'il doit prendre sur l'écran.



Mercredi 7 avril

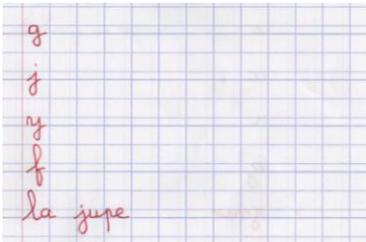
Se dessiner de dos , avec un poisson d'avril accroché ! (montrer ce que l'on voit quand on est de dos, on ne voit pas le visage, on ne voit que les cheveux ou on voit la personne de profil ,)

Jeudi 8 avril

Ecriture : lettres à boucles descendantes : g, j y f

Attention ! un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! et pour bien tenir le crayon !

Ecrire les lettres ,plus petit entre des lignes : tracer sur une feuille le modèle - **A finir demain**



Math :

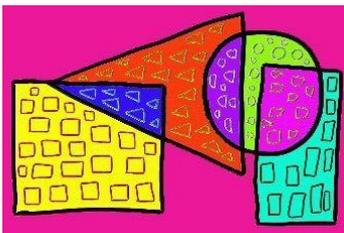
-Trouver des formes géométriques dans la maison : carré, rectangles,

-Dire le nombre de côtés (ils doivent savoir ce terme) , côté droit ,dimension des côtés

- Qu'il explique pourquoi c'est un carré , pourquoi c'est un rectangle (emploi de « parce que »))
- Les dessiner - 1 à main levée en s'appliquant (traits droits , angle droit ...)

2 avec la règle

Graphisme : regarder le modèle , mais on peut très bien disposer les formes géométriques comme l'enfant le souhaite ! sur une feuille dessiner un grand rectangle,un grand carré et un rond(demain le triangle)Si vous avez de la peinture, peindre chaque forme,sinon les colorier



différemment

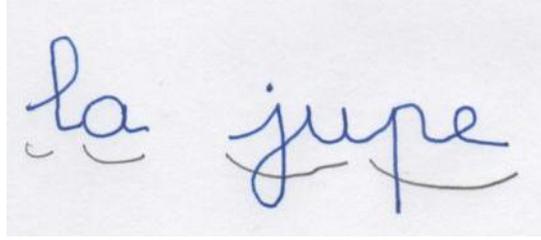
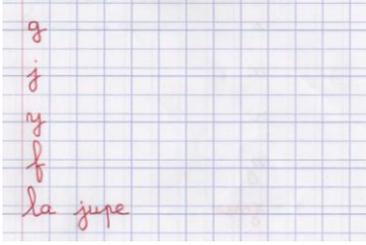
puis à l'intérieur tracer des petites formes géométriques .

Vendredi 9 avril

Ecriture : lettres à boucles descendantes : g, j y f

Attention ! un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! et pour bien tenir le crayon !

A finir les lettres , et le mot (il peut essayer de le lire)



Attention ! un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! et pour bien tenir le crayon !

Math :

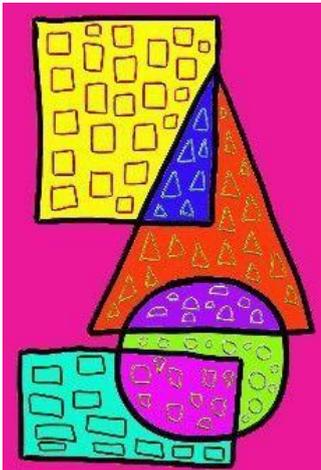
-Trouver des formes géométriques dans la maison : tous les **triangles**

= *Tiangles rectangles, isocèles,équilatéraux et quelconques*

Vocabulaire : sommets du triangle ,3 côtés droits

tracer des triangles avec une règle sur une ardoise ou dans de la farine puis sur une feuille (2 cotés à relier, ça va mais le 3 ème peut être plus difficile !)

Graphisme :finir par dessiner le triangle , commencer ou continuer de dessiner les formes géométriques .ça ne va pas être fini cette semaine ...



Jeux internet

Maths/ logique

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/lememe/memT3.htm#> : Même chapeau, même forme ...

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/algorithm/algoriA1.htm#> Qui manque ?

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/classNb/classNb3.htm> promenade des nombres(augmenter la difficulté, on peut aller jusqu'à 30))

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/associat/asPlanA1.htm#> vue d'en haut

français

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/mLegumes/de1Leg1.htm#> correspondance image / son (sur PC)

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/mLegumes/deuLeg.htm#> correspondance image / son (pour jouer à 2)

mémoire : jeu à 2 :

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/memoireF.htm#>