

Mardi 14 avril

Les activités sont proposées pour les deux jours mais elles peuvent s'échelonner sur plusieurs jours, vous pouvez les répartir selon vos possibilités et celles de votre enfant.

Mobiliser le langage

**Histoire** : Mademoiselle Sauve-qui-peut de Philippe Corentin

[https://www.youtube.com/watch?v=kjzxck5A\\_LU](https://www.youtube.com/watch?v=kjzxck5A_LU)

1ère écoute : stopper à 2 min 07

questions :

- Qui sont les personnages ?
- comment se comporte la petite fille ? Te rappelle t-elle un personnage d'une autre histoire ?
- regardez les illustrations sans le texte, les décrire : elles sont riches et drôles, elles nous donnent des informations supplémentaires sur l'histoire
- Imagine la suite de l'histoire

Écoute de la suite de l'histoire :

- Pourquoi le loup se trouve chez la grand-mère ?
- Pourquoi le loup a-t-il peur de la petite fille ?
- Quels sont les différences et les ressemblances entre le conte traditionnel et cette histoire ? Pointez surtout les différences de comportements de la petite fille et du loup
- Après plusieurs écoutes, vous pouvez demander à votre enfant de vous raconter l'histoire en s'aidant des illustrations

N'oubliez pas d'expliquer le vocabulaire qui peut sembler compliqué : espiègle, taquiner, chipie, enkikineuse...

**Phonologie** : les jeux sur la syllabe d'attaque qui se trouvent dans l'article que j'ai précédemment mis en ligne.

**Écriture** : reprendre la feuille où votre enfant à reconstituer son prénom en script

matériel : feutres, pastels, peinture, coton-tige...ce que vous avez

- demandez lui de choisir des motifs graphiques du document joint et de décorer son prénom.



Structurer sa pensée

La suite orale des nombres :

- Dire la comptine numérique à deux, enfant et parent (1 2 3 4 5 ...)  
(Le parent commence avec sa main sur la poitrine pour montrer que c'est à lui parent de dire la comptine des nombres. Puis à un moment de la comptine, le parent s'arrête, pointe sa main sur son enfant qui continue la comptine numérique là où son parent s'est arrêté et ainsi de suite)

1 2 3 4 5 6 -----20

	<p><b>Numération</b> : fiche jointe : construire des quantités  Demandez à votre enfant de préparer des boules de pâte à modeler.  Puis de placer le bon nombre de boules à côté de chaque représentation de quantité.  (si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas imprimer, vous pouvez montrer la représentation sur l'écran et votre enfant construit la quantité)</p> <p><b>Jeu de la course aux œufs : NOUVELLES RÈGLES !!</b>  matériel : la plateau de jeu, un dé, un pion pour chaque joueur, une petite boîte pour chaque joueur, des perles ou des cailloux ou des haricots secs pour faire les œufs, 10 cartes poules, 10 cartes renards.</p> <p>-Rejouez aux deux premiers jeux si c'est nécessaire</p> <p>1-découverte du jeu : Ajouter  A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué . Lorsqu'il s'arrête sur une case œuf, il reçoit le nombre d'œufs dessinés sur la case et les pose dans sa boîte. La partie se termine quand tous les joueurs sont arrivés à la maison. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus d'œufs.</p> <p>2-découverte du jeu : retirer  chaque joueur reçoit au départ 15 œufs dans sa boîte. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion. Lorsqu'il s'arrête sur une case œuf, il retire de sa boîte le nombre d'œufs indiqué sur la case. Celui qui a le plus d'œufs à la fin du parcours a gagné.</p> <p>3- Découverte des cartes poules et renards  Chaque joueur reçoit 5 œufs dans sa boîte au départ. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion, s'il tombe sur une case œuf, il tire une carte. Si c'est une poule, il ajoute les œufs dans sa boîte, si c'est un renard, il les retire.</p>
Explorer le monde	<p><b>Le temps</b> : - Réciter dans l'ordre les jours de la semaine.  - A l'aide d'un calendrier, essayer de trouver la date d'aujourd'hui.  Il est important que l'enfant se repère dans la semaine. Faute de calendrier, essayez de lui faire deviner la date : Te souviens-tu du mois dans lequel nous sommes ? Hier nous étions ....., donc quel jour sommes nous aujourd'hui ? Hier nous étions le ..., donc le combien sommes nous ?...  <b>Ajouter les notions de demain et d'hier : quel jour serons – nous demain ? Quel jour étions-nous hier?</b></p> <p><i>Se repérer dans le temps : le matin et le soir</i>  <i>Sans imprimer le document, demandez à votre enfant à quel moment de la journée correspond chaque image et pourquoi.</i></p> <p><i>Se repérer dans le temps : avant après : voir fiche jointe (ne pas imprimer)</i></p>
Activités artistiques	<p><b>arts visuels</b> : les arbres en fleurs</p> <p>1- observez les oeuvres d'Angela Vandenbogaard,  (décrire, dire son ressenti, chercher comment elle a fait pour</p>

réaliser ces arbres en fleurs.)

Demandez à votre enfant de quoi il aura besoin pour faire des arbres en fleurs comme cette artiste : De formes rondes, de peinture

matériel : bouchons de toutes tailles, cotons tiges, boule de coton accroché avec une pince à linge... et autres objets ronds que vous aurez trouvés, peinture, tronc dessiné ou photocopié sur une feuille.



Chanson la semaine des canards

<https://www.youtube.com/watch?v=N9tCSFe8uAU>

-Colorier en essayant de pas trop dépasser.

-s'entraîner à dessiner un bonhomme : je vous joins une petite chanson pour aider :

<https://www.youtube.com/watch?v=JVSVIU2sRVU>

Activités physiques

*Le sport et les couleurs (doc joint)*