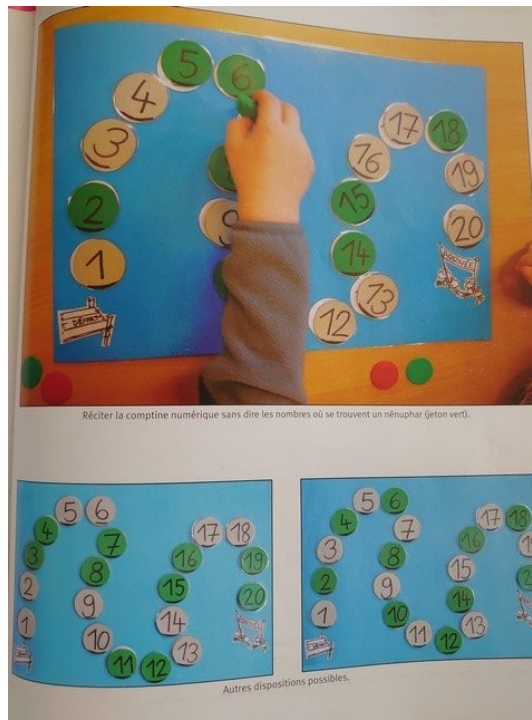


Mobiliser le langage	<p>Ecouter l'histoire du petit chaperon rouge : https://www.youtube.com/watch?v=D0vTsiLcxEI</p> <p>Ecriture : Les lettres à boucles e l h k</p> <p>nous les avons déjà travaillées en classe, il s'agit ici de se remémorer le geste et de l'améliorer. Je vous joins un document vous indiquant le sens de tracé. Il ne faut pas que l'activité écriture excède 20 mn car la concentration est importante. Pensez à faire orienter le cahier à votre enfant vers la droite ou la gauche selon les droitiers ou les gauchers, que le bras soit bien posé sur la table et que le crayon soit correctement tenu.</p> <p>1- tracer dans de la farine, du sable ou de la semoule avec son doigt puis avec un crayon 2- s'entraîner sur feuille avec un crayon à papier bien taillé</p> <p>phonologie : l'attaque des mots : il s'agit ici d'identifier par quel son commence les mots. Montrez les images dans les documents joints à votre enfant, prononcez les en insistant bien sur l'attaque (ssssorcière...) puis demandez lui pourquoi la maîtresse les a mis ensemble. Puis demandez lui quelle lettre produit ce son. Enfin, chasse aux mots : votre enfant doit trouver dans la maison des objets dont le nom commence par le son [k], [r]...</p>
Structurer sa pensée	<p>Rituels : 10 min</p> <ul style="list-style-type: none"> - en commençant par un nombre différent de 1 - en comptant de 2 en 2 - réciter la comptine à l'envers à partir de 10 : 10 9 8 7 6... <p>-prendre des objets (de 1 à 20), les laisser tomber 1 à 1 dans une boîte en carton, demander à votre enfant de compter dans sa tête en même temps que les objets tombent dans la boîte, soit il dit, il écrit ou il montre sur la bande numérique le nombre d'objets dans la boîte. Vérifier ensemble.</p> <p>-cacher un ou plusieurs nombres sur la bande numérique, demander à votre enfant de le retrouver.</p> <p>Plouf dans l'eau :</p> <p>But du jeu : réciter la comptine numérique sans dire de nombre où se trouve le nénuphar</p> <p>matériel :</p> <p>un petit bonhomme ou animal (lego ou autre) à déplacer sur la piste une feuille sur laquelle vous dessinez 20 cercles (piste en forme de vagues dans chaque cercle vous écrivez un chiffre de 1 à 20 : en noir c'est un caillou, en vert c'est un nénuphar +un départ et une arrivée.</p>



plouf dans l'eau

Règle du jeu :

déplacer le personnage en comptant sur le parcours, s'il passe sur une pierre, compter à voix haute, s'il passe sur un nénuphar, compter dans sa tête.

Parvenir jusqu'à l'arrivée sans se tromper, sinon « plouf dans l'eau » et on recommence !

Possibilité de faire différents parcours.

Explorer le monde

Le temps : - 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 jeudi, donc quel jour sommes nous aujourd'hui ? Hier nous étions le 19, donc le combien sommes nous ?...

Activités artistiques

Les fleurs : dessiner d'après un modèle :

ramasser 2 ou 3 fleurs différentes dans son jardin, les observer puis les dessiner