

Vendredi 12 juin 2020

durée	domaine disciplinaire/description de l'activité	matériel
15 min	<p style="background-color: red; color: black; padding: 2px;">Repérage dans le temps : rituels de date :</p> <p>1-Ecrivez la date du jour en cursive sur une ardoise ou sur une feuille à part.</p> <p>2-Donnez-lui le calendrier de juin : votre enfant doit s'y repérer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur les jours sans école, il fera une croix rouge ou orange • Sur le jour actuel, il devra dessiner la météo (un soleil pour un temps ensoleillé, un nuage lorsque le temps est couvert, des gouttes en cas de pluie, ...) <p>3-De l'autre côté, il devra retrouver le jour de la semaine, le numéro du jour et le nom du mois. Il faudra qu'il entoure chacun d'eux.</p> <p>4-Ensuite, il devra écrire sur la ligne noire, à côté de la flèche rouge, la date en cursive.</p> <p>5-Posez-lui des questions : quel jour sommes-nous ? Hier ? Demain ?</p>	<p>-calendrier de juin recto verso avec la page 3 et à glisser dans une fiche plastique</p> <p>-un feutre effaçable</p> <p>-des crayons de couleur</p>
25 min	<p style="background-color: #90EE90; padding: 2px;">Entrée dans l'écrit : associer des mots dans les trois écritures</p> <p>-Proposez-lui de jouer à nouveau avec le « tapis des mots » et les cartes « mots ». Il va jouer en suivant la nouvelle version du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous piochez une carte et vous lui montrez. • S'il trouve le mot dans une autre écriture, il gagne 1 jeton. S'il trouve le mot dans les 3 écritures, il gagne 3 jetons. • Au bout de quelques tours, on dénombre les jetons. <p>-Donnez-lui ensuite une planche de jeu plastifiée « mots mêlés » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il recherche dans la grille les mots demandés et les entoure • Lorsqu'il a terminé, il peut faire une autre planche <p>➤ <i>Les planches de ce jeu sont classées par ordre de difficulté (1 point, 2 points ou 3 points). Vous pouvez donc proposer une fiche à 1 point pour que votre enfant comprenne bien ce qui est attendu avant de lui proposer les fiches à 2 ou 3 points.</i></p> <p>➤ <i>Il n'est pas attendu de réaliser toutes les fiches de ce jeu aujourd'hui : 2 semblent être la limite raisonnable. Un temps sera accordé la semaine prochaine à une reprise de ce travail pour travailler sur les fiches non-réalisées.</i></p>	<p>-les cartes de mots (à réutiliser de l'activité menée lundi)</p> <p>-la planche de jeu « tapis des mots »</p> <p>-des jetons</p> <p>-planches de « mots mêlés » à glisser dans une fiche plastique</p> <p>-1 feutre d'ardoise</p>
20 min	<p style="background-color: #00BFFF; padding: 2px;">Le dessin structuré/le geste graphique : suivre un contour, contourner</p> <p>-Pour commencer, votre enfant dessine des fleurs à l'aide des gabarits de formes et d'un feutre épais noir.</p> <p>-Il trace ensuite plusieurs fois chaque forme à l'intérieur du tracé noir en utilisant une couleur par fleur.</p> <p>-Pour réaliser le fond, il trace des lignes horizontales qui s'interrompent lorsqu'il y a une fleur avec 2 feutres de couleur différente qu'il alternera.</p>	<p>-le nuancier graphique</p> <p>-une feuille de papier A3 en kraft (ou blanche si vous n'en n'avez pas)</p> <p>-des gabarits de ronds, carrés et triangles que vous confectionnerez dans du carton</p> <p>-1 feutre noir épais</p> <p>-des feutres fins de couleurs variées</p>



durée	domaine disciplinaire/description de l'activité	matériel
10 min	<p>Entrée dans l'écrit : dictée de lettres</p> <p>1-Expliquez-lui qu'il va réaliser une dictée de lettre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettres à dicter : o, k, s, w, p, j, n, z, g, e <p>2-Vous lui dictez les lettres une à une et validez avec lui au fur et à mesure, en faisant référence à l'alphabet en cursive si besoin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faites-lui récrire les lettres pour lesquelles le sens du tracé est à retravailler. 	<p>-ardoise et feutre effaçable</p> <p>-alphabet en cursive</p>
20 min	<p>Travail autour d'un album : Le Plus féroce des loups</p> <p>1-Avant de mener cette séance, imprégnez-vous de l'histoire en regardant le diapo de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque vous vous sentez prêt, avec les marottes que vous avez fabriquées mardi (personnages montés sur des pics à brochette), vous allez jouer la scène de l'épisode du boucher. • Vous prendrez garde de bien vous arrêter avant la chute de l'épisode (moment où le loup mange le boucher). <p>2-Après lui avoir joué la scène, vous lui demandez ce qui, d'après lui, pourrait bien se passer ensuite. Ses idées peuvent être notées pour en garder une trace et y revenir ensuite.</p> <p>3-Lorsqu'il n'a plus d'idées, vérifiez avec lui ses hypothèses concernant la suite de l'histoire en lui lisant depuis le début jusqu'à la chute de l'épisode du boucher.</p>	<p>-marottes des personnages fabriquées mardi</p> <p>-diapo de l'histoire</p>
20 min	<p>Explorer le monde : De quoi a besoin une graine pour se transformer en plante ?</p> <p>Continuer les observations concernant les expériences ci-dessous + celles qu'il a trouvées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Graine posée sur du coton humide dans le noir • Graine posée sur du coton humide à la lumière du jour <ul style="list-style-type: none"> ➤ On testera le besoin en lumière pour la germination • Graine posée sur du coton sec dans le noir • Graine posée sur du coton sec à la lumière du jour <ul style="list-style-type: none"> ➤ On testera le besoin en eau pour la germination <p>➔ Chaque jour, il conviendra de prendre des photos de ce qui se passe dans chacun des cotons : développement ou non de la germination</p>	<p>-coton hydrophile</p> <p>-1 seule sorte de graine (lentilles, petits pois, haricots,...)</p> <p>-de l'eau</p> <p>-des petites boites, assiettes plates ou couvercles</p>

Bon travail et bonne journée !