

Voici quelques propositions d'activités pour cette semaine d'école à distance :

LECTURE

La chenille qui fait des trous version française :

<https://www.youtube.com/watch?v=MCL5EKgTTuQ>

La chenille qui fait des trous version anglaise : The very hungry caterpillar.

<https://www.youtube.com/watch?v=75NqK-Sm1YY>

DISCRIMINATION VISUELLE

Pièce jointe : découper puis coller les mots pour reconstituer le titre « La chenille qui fait des trous ».

ÉCRITURE

S'entraîner à écrire les noms des fruits de l'histoire « La chenille qui fait des trous » (pièce jointe).

COLORIAGE ET SYMÉTRIE

Pièce jointe : colorier les papillons, si possible en respectant une symétrie dans les couleurs.

SCIENCES

Le cycle de vie des papillons

<https://www.youtube.com/watch?v=JiFFxj2dkLs>

Pièce jointe : images du cycle de vie du papillon à remettre dans l'ordre.

DESSIN GUIDÉ

Portrait de Bella la fée en suivant les consignes de l'adulte (pièce jointe).

LES NOMBRES

Pièce jointe : la course des loups.

Les loups ont fait la course. Tu peux reconnaître chaque loup par sa couleur de maillot. Peux-tu donner la couleur du loup qui finira 3ème, 5ème, 1er ? (Il faudra que votre enfant vous donne à l'oral la couleur demandée, ou colorie la case de la bonne couleur dans le tableau des résultats.)

Pièce jointe : le chemin des nombres.

Avec ton doigt ou avec un crayon, peux-tu aider Loup à retrouver Louve en suivant le chemin du nombre qu'il te demande ?

Je vous propose également un jeu avec des cartes traditionnelles pour travailler les compléments à 10.


2 cartes pour faire 10

- Décomposer le nombre 10.

MATÉRIEL
Les 36 cartes de 1 à 9 d'un jeu de cartes traditionnel.

BUT DU JEU
Former le plus de paires de cartes possibles dont la somme fait 10.

RÈGLE DU JEU POUR 4 JOUEURS
Distribuer 2 cartes à chaque joueur.
2 cartes sont placées au centre de la table, faces visibles.
Les cartes restantes forment la pioche.
Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur cherche à associer une des 2 cartes qu'il a en main avec une des cartes du milieu de manière à ce que la somme de leurs points fasse 10.
Si le joueur forme une paire de cartes qui fait 10, il gagne les 2 cartes et les met de côté pour former un « pli ». Il pioche une carte pour avoir toujours 2 cartes en main.
Si le joueur n'a pas de carte dans son jeu pour former une paire, il pioche une carte qu'il peut utiliser tout de suite.
Si la carte piochée ne convient pas, il garde cette carte dans son jeu.
Lorsqu'il n'y a plus de pioche, on compte le nombre de cartes gagnées.
Le joueur qui a le plus de plis a gagné.



Le joueur forme une paire de cartes qui fait 10 en associant son 4 de cœur au 6 de pique placé au centre de la table.

CONSCIENCE DES SONS

Partons à la découverte du son [p].

Tout d'abord, lisez le texte suivant à votre enfant qui doit ensuite trouver le son qu'il entend souvent.

Un paon, sur un pied

Pour un pin, pond

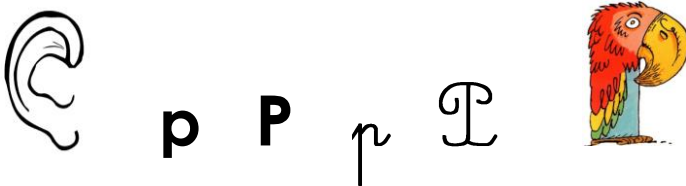
PLUS TARD SES POUSSINS

Pailletent : pimpon !

CA, C'EST LE POMPON !

Je vous joins une petite fiche mémo avec l'alpha à colorier, il peut également colorier les images dans les cases et prononcer les mots lentement et en articulant de manière exagérée pour trouver l'emplacement du son [P] dans les mots (début, milieu ou fin du mot).

Dans des magazines, il peut découper des images avec le son [P] et les coller sur une feuille. Pour les prochains sons, nous pourrons refaire cette activité. Si vous gardez les feuilles de chaque son, vous pourrez faire un petit livret. En haut de cette feuille, vous pouvez coller ceci :



Vous trouverez également une fiche de cache-cache. Votre enfant doit trouver le plus possible d'images contenant le son [P].

Chasse au trésor du son [P] : trouve le plus d'objets avec le son [P], pose-les sur une table ou un canapé, prends une photo de tes trouvailles et envoie-la moi !

Fiche bilan du son [P] (pièce jointe).

N'hésitez pas à me contacter par mail si vous avez besoin d'informations complémentaires : anaïs.leclerc@ac-poitiers.fr

Bonne semaine !

Maîtresse Anaïs