

Je vous conseille de garder un rythme habituel pour les jours de semaine et un rythme plus relâché pour le week-end. Votre enfant doit être reposé afin de suivre les apprentissages que je vous fais passer.

L'exposition aux écrans doit également être limitée pour ne pas perturber la bonne concentration et le sommeil de votre enfant : faites au mieux pour passer les temps de « récréation » au maximum à l'extérieur afin que votre enfant soit disponible pour le retour au travail. Le matin vous pouvez suivre les activités proposées. L'après-midi, il faudra également prévoir des activités du type cuisine, construction, dessin, art, pâte à modeler, pâte à sel, jeu en extérieur. Faites de votre mieux. L'important c'est d'être avec votre enfant.

Programme pour jeudi 19 mars :

-RITUEL : la date + comptine le chapeau

-Dictée de lettres sur l'ardoise(ou feuille, cahier) : l'enfant les écrit en majuscules (M, A, P...) ATTENTION à la tenue du crayon (le lapin) et le sens des lettres (document joint)

- graphisme (1) : L'enfant reproduit les dessins en suivant les étapes.(pièce jointe pour les modèles). Aujourd'hui ce sont les fleurs.

- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

Avec un jeu de cartes :

1. Jouez à la bataille. Enlevez les figures (rois, reines, valets) afin de ne travailler qu'avec les cartes nombres. Laissez votre enfant comparer les quantités (9 est plus grand que 6), faites-le verbaliser, c'est à lui d'expliquer comment il sait que 9 gagne sur 6 par exemple. S'il éprouve des difficultés vous pouvez lui faire compter les signes sur les cartes et placer à coté de lui une bande que vous pouvez fabriquer avec la suite des nombres de 1 à 10.

2. Demandez-lui de ranger les cartes de la plus petite à la plus grande.

3. Placez les cartes et vous en enlevez quelques-unes. A lui de trouver ce qu'il manque.

4. Demandez-lui de fabriquer 5 avec deux cartes (le 1 et le 4 par exemple).

Ce travail peut être réalisé chaque semaine.

Motricité : le lancer il fait beau, profitons-en.

En extérieur, installez des plots (ou tout autre objet) à différentes distances, du plus près au plus loin. L'enfant doit se tenir dans un cerceau (ou autre) et lancer la balle (tennis ou autre) le plus loin possible (zone blanche, zone jaune, zone verte, zone rouge).

Possibilité de tenir un tableau de « scores » et essayer d'améliorer son résultat (exemple : 1 rouge (point rouge), 3 jaune(point jaune) pour que l'enfant puisse lire la fiche de scores)

