

LUNDI 6 ET MARDI 7 AVRIL

1/RITUEL LA DATE : écrire la date

2/Graphisme : mois avril

Je complète les lettres avec le graphisme demandé puis je colorie les lettres.

(si vous ne pouvez pas imprimer, tracer les lettres sur une feuille)

3/ Je nomme les lettres suivantes :

B D G P R U puis e a i o u

4 / Les lignes courbes (voir explicatif en pdf)



5/ Se repérer dans l'espace : tableau à double entrée sur le site :

https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/tableau-a-double-entree.php

commencez par 2 lignes et 2 colonnes , puis complexifiez.

Cela demande beaucoup de motricité fine car votre enfant doit maintenir son clic. Essayez-avec lui.

6/ Pour s'entraîner à bien articuler, voici des virelangues.

1. Ecoute et analyse d'un virelangue.

> Dire le virelangue suivant: **« Cinq chiens chassent six chats. »**

S'assurer que votre enfant a bien compris la phrase en lui demandant de reformuler.

> Redire le virelangue en entier et demander à votre enfant de le répéter. Procéder ainsi 2 fois de suite. Demander à votre enfant de donner ses impressions. (Les amener à dire que la phrase est difficile à prononcer).

2. Répétition et articulation Pour que les enfants articulent, leur demander de répéter le virelangue mot par mot, puis par petits groupes de mots.

Leur expliquer que pour réussir à le prononcer, il est important de parler lentement, et d'ar-ti-cu-ler, de bien prononcer chaque son sans se précipiter.

Montrer leur l'exemple, en exagérant.

Entraînement Quelques virelangues pour s'entraîner: ;-)

> **« Un pauvre petit pêcheur pêcha plusieurs petits poissons »**

Différenciation: pour les enfants qui ont du mal à retenir la phrase ou à prononcer, commencer seulement par « Le pêcheur pêche des poissons.»

> **« Je veux un coussin sous chaque chaise. »**

> **« Rikiki la minisouris passa sa nuit sous le tapis »**

Un exercice à faire en famille !

Des idées de bricolage selon le matériel à la maison :

<http://blogs16.ac-poitiers.fr/enr/files/2020/03/Activit%C3%A9s-manuelles.mp4>