

Semaine du 23 au 27 mars 2020

	Lundi 23	Mardi 24	Jeudi 26	Vendredi 27
Matin	<p>1. Ecriture (10 à 15 minutes maxi) S'entraîner à écrire le chiffre 1 et le chiffre 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tracer dans de la semoule ou du sable - tracer sur une ardoise et une feuille beaucoup de fois avec des feutres <p>! Il est très important que votre enfant trace le 1 et le 2 comme expliqué dans l'annexe 1 !</p> <p>(attention à la tenue du crayon et à la formation du chiffre : voir annexe 1)</p> <p>2. Mathématiques (10 à 15 minutes) Les boîtes à nombres niveau 1 (annexe 2) <u>Préparation matérielle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Une boîte d'œufs avec 12 alvéoles (ou autre boîte) - Des petits objets (jetons, perles...) <p>Dans l'annexe 2, vous trouverez les étiquettes du jeu. Installez-les dans les alvéoles de la première ligne de la boîte d'œufs (ou dans le couvercle de la boîte d'œufs). Votre enfant doit mettre dans les alvéoles de la deuxième ligne le nombre d'objets indiqué par le dé.</p> 	<p>1. Écoute/Phonologie – (10 à 15min) (annexe 3) Dites à votre enfant « Nous allons parler une nouvelle langue, celle du langage robot, pour cela il va falloir parler lentement en séparant les syllabes. » Attention nous travaillons les syllabes orales et non les syllabes écrites.</p> <p>Pour s'entraîner avec les mots images des animaux (cela fait également travailler le vocabulaire) : réponse attendue : CHAT / CHE – VAL / É – CU – REUIL / OIE / DAU – PHIN / PE – RRO – QUET / COQ / CO – CHON / PA – PI – LLON / RAT / FOUR – MI / A – RAI – GNÉE / OURS / POI – SSON / É – LÉ – PHANT / CRABE / RE – QUIN / O – TA – RIE / LOUP / TOR – TUE / ES – CAR – GOT / CHÈVRE / HI – BOU / KAN – GOU – ROU J'en ai mis beaucoup pour les enfants demandeurs. Votre enfant n'est pas obligé de voir tous les animaux et il peut le faire en plusieurs fois sur la journée.</p> <p>2. Mathématiques (10 à 15 minutes) La main dans le sac niveau 1 <u>Préparation matérielle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 objets ronds (jeton de caddie, rond découpé et plastifié, couvercle de fromage type camembert...) - 2 objets carrés (carré découpé et plastifié, un légo plat, couvercle de fromage type chavroux...) 	<p>1. Ecriture (10 à 15 minutes maxi) - revoir l'écriture du 1 et du 2</p> <p>puis s'entraîner à écrire le chiffre 3 et le chiffre 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tracer dans de la semoule ou du sable - tracer sur une ardoise et une feuille beaucoup de fois avec des feutres <p>! Il est très important que votre enfant trace le 3 et le 4 comme expliqué sur l'annexe 1 !</p> <p>(attention à la tenue du crayon et à la formation du chiffre : voir annexe 1)</p> <p>2. Mathématiques (10 à 15 minutes) Les boîtes à nombres niveau 2 (annexe 2) <u>Préparation matérielle :</u></p> <p>Pour ce jeu, vous aurez besoin de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une boîte d'œufs avec 12 alvéoles - - - Des petits objets (jetons, perles...) <p>Dans l'annexe 2, vous trouverez les étiquettes du jeu. Installez-les dans les alvéoles de la première ligne de la boîte d'œufs (ou dans le couvercle de la boîte d'œufs). Votre enfant doit mettre dans les alvéoles de la deuxième ligne le nombre d'objets indiqué par les doigts.</p> 	<p>1. Ecriture (10 à 15 minutes) Ecrire des mots en rapport avec le printemps (voir annexe 7)</p> <p>! Il est très important que votre enfant trace les lettres comme expliqué dans l'annexe 1 !</p> <p>2. Mathématiques (10 à 15 minutes) La main dans le sac – niveau 2 <u>Préparation matérielle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 objet rond (jeton de caddie, rond découpé et plastifié, couvercle de fromage type camembert...) - 1 objet carré (carré découpé et plastifié, un légo plat, couvercle de fromage type chavroux...) - 1 objet triangulaire (triangle découpé et plastifié, un couvercle de fromage carré coupé dans la diagonale...) - 1 objet rectangulaire (carte de fidélité d'un magasin...) <p>Tout d'abord, décrivez et nommez les formes avec votre enfant. Prenez le temps d'identifier avec lui le nombre de côtés et de sommets de chaque forme. Insistez sur la différence entre le carré (4 côtés pareils) et le rectangle (2 grands côtés et 2 petits côtés). Placez ensuite les formes sur la table, face à votre enfant. Votre enfant se cache les yeux pendant que vous enlevez une des quatre formes. Votre enfant doit nommer la forme qui a disparu.</p>

- 2 objets triangulaires (triangle découpé et plastifié, un couvercle de fromage carré coupé dans la diagonale)
- 2 objets rectangulaires (carte de fidélité d'un magasin...)
- 2 sacs opaques en tissu

Tout d'abord, **décrivez** et **nommez** les formes avec votre enfant. Prenez le temps d'identifier avec lui le nombre de côtés et de sommets de chaque forme. Insistez sur la différence entre le carré (4 côtés pareils) et le rectangle (2 grands côtés et 2 petits côtés). **Mettez ensuite un exemplaire de chaque objet dans chaque sac**. Plongez la main dans votre sac et annoncez la forme que vous allez sortir. Validez avec votre enfant la forme sortie. Ensuite c'est au tour de votre enfant. Il plonge la main dans son sac et annonce la forme qu'il va sortir.

3. Langage (10 à 15 minutes)

Révisions :

- nommer les lettres de son prénom
- dire des lettres à votre enfant, il doit vous les montrer sur l'annexe 1

En plus :

- lui laisser montrer des lettres qu'il doit nommer

Après-
midi

3. Graphisme



Préparation matérielle : un plateau ou une assiette avec de la semoule ou du sable à l'intérieur

Avec son doigt, tracer les différents graphismes en annexe 4.
recommencer avec une baguette, une fourchette, une voiture, ...

3. L'alphabet sportif (annexe 5)

3. Modelage

créer des fleurs avec de la pâte à modeler

Voici quelques modèles :



	<p>4. Cache objet Joue à cache-objet : l'adulte cache un objet (jouet, peluche, etc) dans la maison ou le jardin, et t'aide à le retrouver à l'aide d'indication en utilisant uniquement les mots : devant, derrière, dessus, dessous, entre, à côté.</p>	<p>Possibilité de reproduire plusieurs fois le graphisme avec des feutres en couleurs</p>		
<p>Fin après-midi</p>	<p>5. Lecture/écoute Écouter l'histoire Chhht, de Sally GRINDLEY :</p> <p>Préparation matérielle : youtube (sur ordinateur, tablette ou téléphone)</p> <p>Cliquer sur le lien suivant : https://www.youtube.com/watch?v=Nzyl17trQeQ&feature=youtu.be Vous pouvez poser quelques questions à votre enfant « Comment s'appelle cette grande maison ? un château Qui habite dans ce château ? un ogre Pourquoi ne faut-il pas faire de bruit ? pour ne pas réveiller l'ogre et pour ne pas qu'il nous attrape... »</p>	<p>4. Motricité fine</p>  <p>Préparation matérielle : une ficelle et des perles (si vous n'en avez pas des macaronis peuvent très bien convenir ou des morceaux de paille) Motricité fine : enfiler des perles</p>	<p>4. Dessin (annexe 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> - dessiner un clown - dessiner un lapin - dessiner une fleur <p>en suivant les étapes</p>	<p>4. « Jacques a dit »</p> <p>Préparation matérielle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une chaise - Un doudou <p>Première phase du jeu :</p> <p>Vous êtes le meneur du jeu. Vous installez le doudou où vous le souhaitez par rapport à la chaise. Votre enfant doit utiliser le vocabulaire spatial pour dire où se trouve le doudou. Exemple : « Doudou est DEVANT la chaise ».</p> <p>Utilisez le vocabulaire : SUR – SOUS – DEVANT et DERRIERE.</p> <p>Deuxième phase du jeu :</p> <p>C'est votre enfant qui est le meneur du jeu. Il place le doudou où il veut et doit vérifier que vous donnez le bon emplacement de doudou.</p>

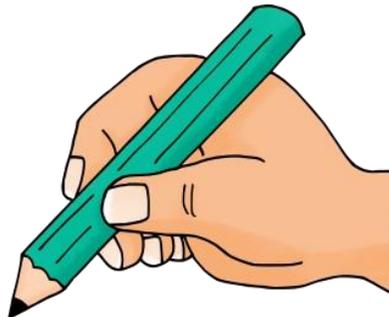
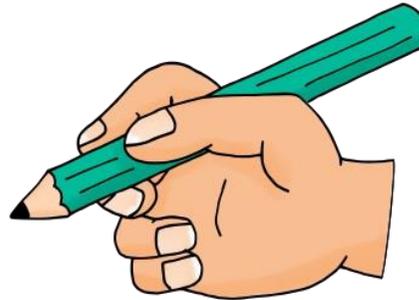
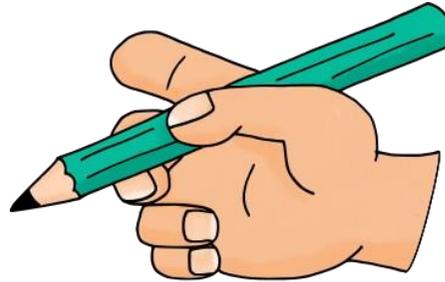
Dans le jeu, pendant et après :

- parler pour verbaliser ce que l'on fait,
- faire parler votre enfant pour qu'il le fasse aussi

Que faire :

- Encourager l'enfant à dessiner, décorer, colorier, avec soin et précision
- Manipuler des lettres mobiles pour reproduire son prénom, un mot.
- S'entraîner à écrire son prénom, copier un mot sur une feuille, une ardoise en nommant les lettres et en respectant le sens de l'écriture

L'écrit

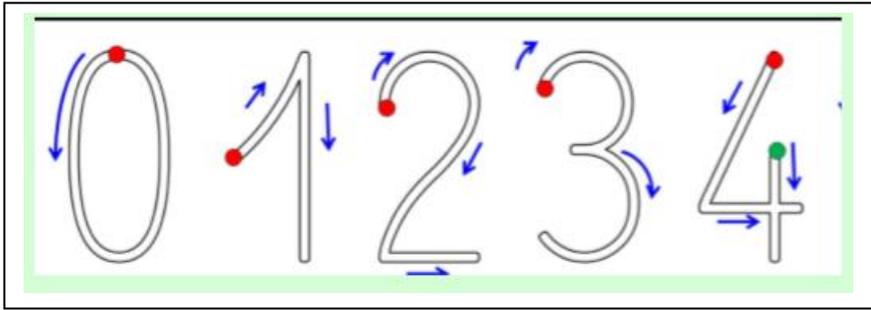


La prise du crayon

Avec trois doigts (pouce, index et majeur)

Se développe généralement de manière naturelle chez l'enfant.

Si votre enfant n'a pas encore acquis cette habileté, vous pouvez l'aider en lui proposant de faire différentes activités de motricité fine comme :
faire de la pâte à modeler,
enfiler des perles à collier sur un fil et attacher les boutons de ses vêtements.



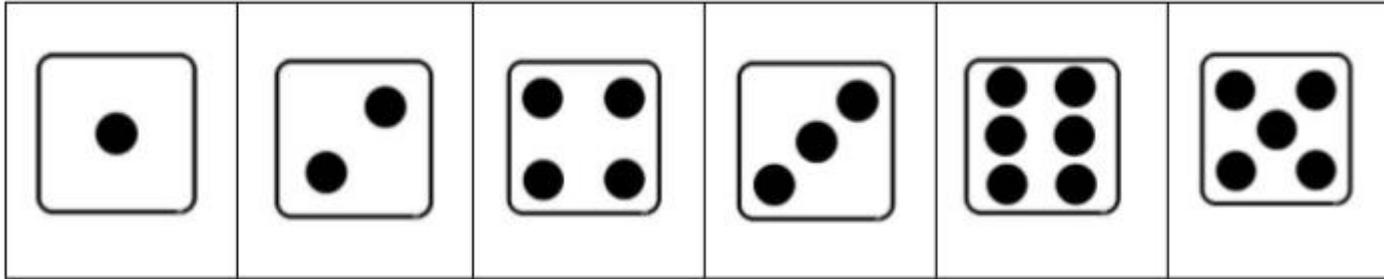
MODELE DES LETTRES EN ECRITURE MAJUSCULE
à l'aide de points-flèches

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

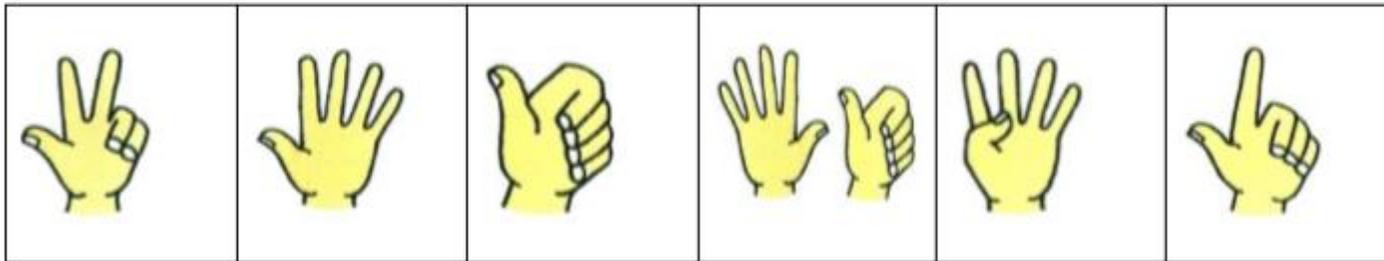
A grid of uppercase letters from A to Z, arranged in seven rows. Each letter is shown with small black arrows and numbers (1, 2, 3) indicating the correct stroke order and direction for writing. The letters are: Row 1: A, B, C, D; Row 2: E, F, G, H; Row 3: I, J, K, L; Row 4: M, N, O, P; Row 5: Q, R, S, T; Row 6: U, V, W, X; Row 7: Y, Z.

ANNEXE 2 :

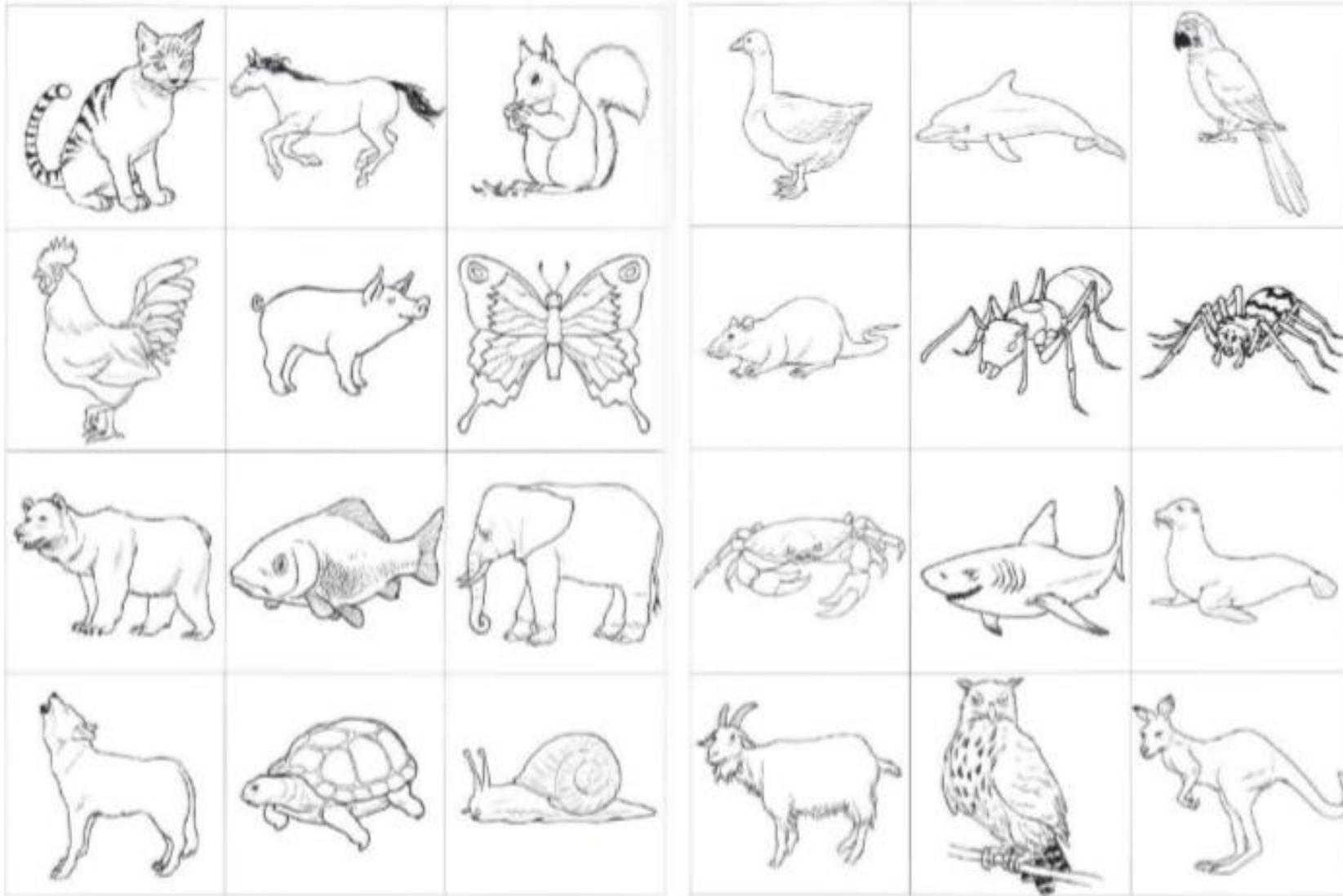
Les boîtes à nombres – niveau 1



Les boîtes à nombres – niveau 2



ANNEXE 3 :



ANNEXE 4 :

GRAPHISME



Les traits verticaux	
Les traits horizontaux	
Les croix	
Le quadrillage	
Les droites obliques	
La ligne brisée	
Les points	
Les ronds	
Les ponts endroits	
Les ponts envers	
Les boucles endroits	
Les boucles envers	

ANNEXE 5 : L'alphabet sportif

Explications :

- écrire puis découper les 26 lettres de l'alphabet
- plier le petit papier où est écrite chaque lettre et les mettre dans un bol
- faire piocher à votre enfant une lettre au hasard
- lui dire de faire l'exercice correspondant à la lettre piochée

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<p>Debout, jambes un peu écartées, fais semblant de t'asseoir 10 fois de suite (= squats)</p> 	<p>Fais semblant de boxer pendant 10 sec</p> 	<p>Rampe comme un crocodile</p> 	<p>Danse en remuant vigoureusement tout ton corps</p> 	<p>Fais 4 sauts en faisant des $\frac{3}{4}$ tours</p> 	<p>Tiens-toi debout sur une jambe et reste immobile pendant 8 sec (flamant rose)</p> 	<p>Fais 5 sauts de grenouille</p> 	<p>Cours sur place en remontant les genoux 5 fois chacun</p> 	<p>Reste droit comme un i en levant les bras en l'air, mains jointes</p> 	<p>Fais 10 sauts pieds joints en te déplaçant comme un crabe, sur le côté</p> 	<p>Saute comme un kangourou pendant 10 sec</p> 	<p>Cours comme un lapin pendant 8 sec</p> 	<p>Mets-toi accroupi (e) et relève-toi en sautant 5 fois</p> 
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<p>Fais semblant de nager le crawl en moulinant tes bras pendant 10 sec</p> 	<p>Saute en faisant un tour complet. Tu peux le faire 3 fois.</p> 	<p>Fais 5 sauts à cloche-pied</p> 	<p>Fais 10 sauts pieds joints en reculant</p> 	<p>Roule</p> 	<p>Fais Superman pendant 5 sec : bras tendu devant et équilibre sur le pied opposé</p> 	<p>Fais 5 tours sur toi-même</p> 	<p>Cours en reculant en comptant jusqu'à 10</p> 	<p>Allongé(e) par terre, sur le dos, pédale avec tes pieds en comptant jusqu'à 15</p> 	<p>Cours en tapant tes talons sur tes fesses 5 fois chaque talon</p> 	<p>Fais 3 sauts pieds joints, 3 sauts à cloche-pied et encore 3 sauts pieds joints</p> 	<p>Fais 10 pas chassés</p> 	<p>Cours comme un zèbre pendant 10 sec</p> 

ANNEXE 6 : Dessin par étapes

Apprendre à dessiner... Les clowns

Voici un clown rigolo et simple à dessiner...

ETAPE N°1 **ETAPE N°2**




Un cercle pour le visage... deux petits cercles en cercle autour d'un œil... un gros rond les yeux... des petits pour les oreilles... fers l'affaire pour son nez...

ETAPE N°3 **ETAPE N°4**

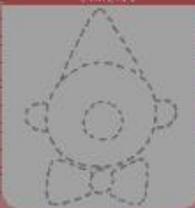



Continue avec les oreilles et une grande bouche qui se colle au gros nez.

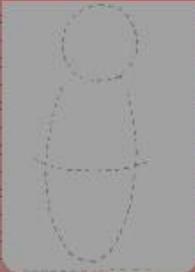
Il ne te reste plus qu'à rajouter un chapeau pointu et deux touffes de cheveux !!

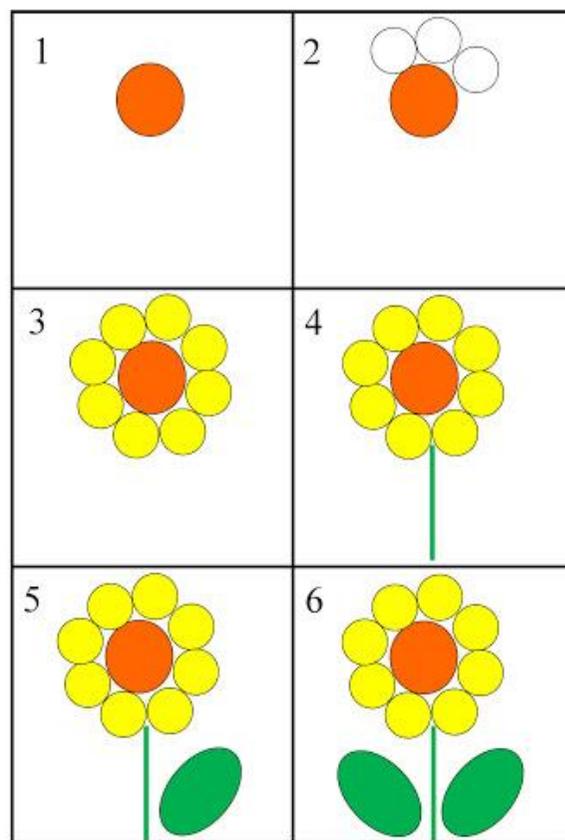
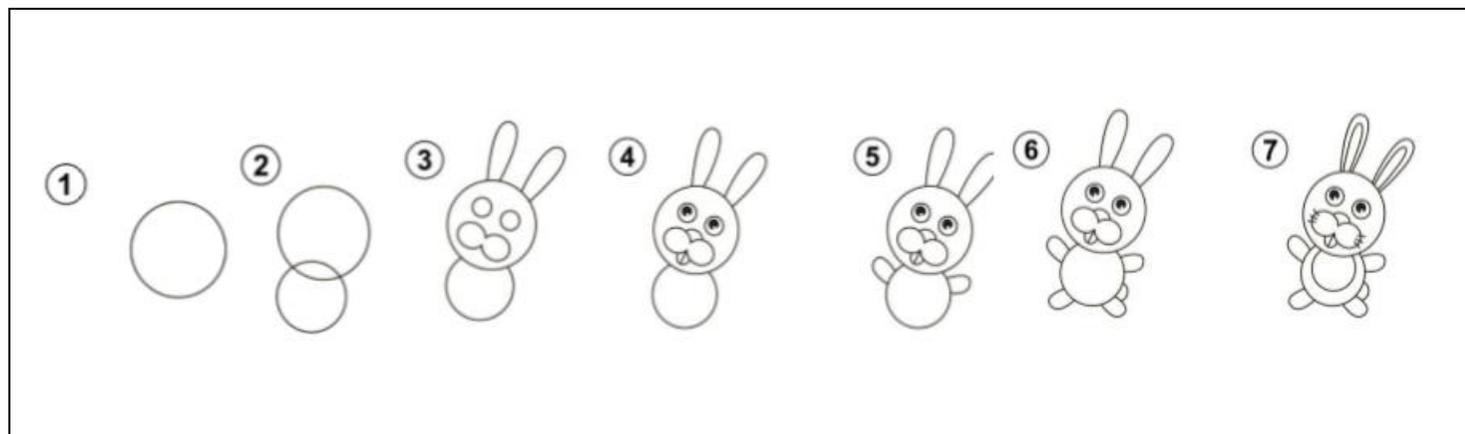
Maintenant, tu peux le dessiner en entier !!
N'oublie pas que les clowns ont des costumes rigolos et tout plein de couleurs !!

ETAPE N°5 **ETAPE N°6**




ETAPE N°7 **ETAPE N°8**

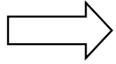




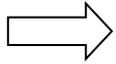
ANNEXE 7 :

Consigne : écris les mots sous le modèle

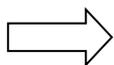
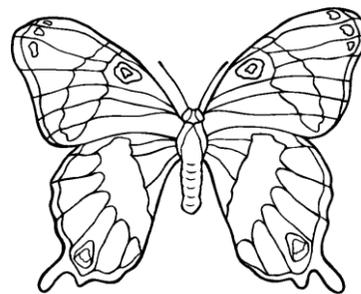
PRINTEMPS



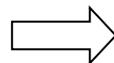
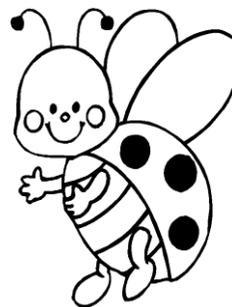
FLEUR



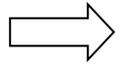
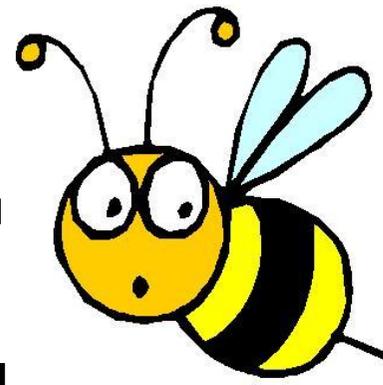
PAPILLON



COCCINELLE



ABEILLE



SOLEIL

