

Rituels : à faire tous les jours

- **Phonologie** : Scande les syllabes des prénoms des membres de ta famille avec un instrument ou en tapant dans tes mains.
- **Numération** : **Compte** le plus loin possible (apprendre la comptine numérique jusqu'à 10 minimum, lorsque c'est maîtrisé, passer à 15 puis à 20) / **Le dé géant** : lance le dé et montre l'assiette / la boîte / le verre qui contient la quantité correspondante (pour cette activité préparez un récipient contenant 1 objet, un autre avec 2 objets et un autre avec 3).
- **Comptine** : Apprends la comptinette « Comptinette le poisson »
- **Repérage dans le temps** : Identifie le jour de la semaine (aujourd'hui on est)
- **Les lettres de l'alphabet** : Épelle et reconstitue, avec les lettres mobiles, le jour de la semaine, en dessous du modèle.
- **La météo** : Observe et décris le temps qu'il fait et dessine-le.

LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
<p>Reconstituer des mots : PAPA / MAMAN</p> <p>Matériels : Les mots PAPA et MAMAN ainsi que les lettres mobiles.</p> <p>Consigne : Reconstitue les mots en suivant le modèle. Place bien ton doigt sur l'étiquette et déplace le sur les lettres une à une. (Nommez chaque lettre avec votre enfant).</p>	<p>Jeu du saladier</p> <p>Matériels : Un saladier, 3 petits objets (ex : cailloux, haricots...)</p> <p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettez 3 objets sur la table. Demandez à votre enfant combien il y a d'objets sur la table ? Réponse attendue : 3. Vous vérifiez avec lui : « un objet et un autre objet ça fait 2 et encore 1 ça fait 3 » ou « 2 objets et encore 1 ça fait 3 ». 2. Cachez les 3 objets sous le saladier et demandez à votre enfant de fermer les yeux. Pendant ce temps sortez un objet, posez le sur la table et laissez les 2 autres cachés. Demandez à votre enfant d'ouvrir les yeux et dites-lui : « Regarde il y a un objet sur la table, combien y en a-t-il sous le saladier ? Montre-le avec tes doigts. » Demandez-lui pourquoi cette réponse et vérifiez en soulevant le saladier. « Il y a 2 objets sous le saladier et un à côté. 2 et 1 ça fait 3. ». 3. Recommencez l'activité en variant le nombre d'objets cachés sous le saladier. 	<p>Anneau et feutres</p> <p>Matériel : La feuille « Anneau et feutres »</p> <p>Consigne :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Au feutre de couleur, sur l'anneau gris, fais des ronds dans le bon sens sans déborder sur la feuille blanche. 2. Fais un petit rond, dans le bon sens, d'une autre couleur à l'intérieur des ronds que tu viens de tracer. 3. Change de couleur de feutre et fais des petits ronds dans le bon sens tout autour de l'anneau gris. 4. Prends une nouvelle couleur de feutre et fais des petits ronds, dans le bon sens, à l'intérieur de l'anneau gris en suivant son contour. 	<p>Tracer des formes avec des gabarits</p> <p>Matériels : Une feuille, des feutres, divers objets</p> <p>Consigne : A l'aide de divers objets de la maison, trace des formes en faisant le contour des objets.</p>
<p>Écouter une histoire / Décrire des illustrations</p> <p>Matériel : L'histoire « Petit poisson blanc devient grand » (vous pouvez la trouver ici : http://lejournaldunemaitresse eklablog.fr/des-albums-jeunesse-lus-en-video-a183591822?fbclid=IwARONTNKXhZqFK7h5usTQHH7hqBMN YDZgTmsmG6GYu-Y6R6zf8AHE5hIYiKQ cliquez sur « tagadatsoinsoin production » et chercher l'album.</p> <p>Consigne : Écoute l'histoire puis explique l'histoire à ta maman. (Posez des questions à votre enfant pour vérifier sa compréhension).</p>	<p>Associer des lettres identiques en capitales</p> <p>Matériel : Le document « lettres identiques »</p> <p>Découpez les étiquettes. Étalez un jeu de lettres sur la table. Faites un tas avec les autres lettres en double.</p> <p>Consigne : Pioche une carte, nomme-la ou demande à un adulte de la nommer puis place-la à côté de la même lettre sur la table. Continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte.</p>	<p>Jeu du saladier</p> <p>Même activité que la veille.</p>	<p>Construire des enclos</p> <p>Matériels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des buchettes / Des Clipo / Des Duplo - Des animaux en plastiques <p>Consigne : Fabrique des enclos fermés pour les différents animaux.</p> <p>Variantes : Remplacer les animaux par des voitures ou des personnages.</p>
<p>Lacer des chaussures</p> <p>Matériels : Une chaussure à lacet, un lacet</p> <p>Consigne : Passe le lacet dans les trous de la chaussure. Lorsque c'est terminé, retire le lacet.</p>	<p>Découpage : lignes courbes</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un ciseau d'enfant à bouts ronds. - La feuille découpage <p>Consigne : Tiens bien tes ciseaux et découpe en suivant les traits.</p>	<p>Coloriage : Étoile de mer</p> <p>Matériels : Des crayons de couleur, le dessin de l'étoile de mer.</p> <p>Consigne : Remplis le dessin de l'étoile de mer avec ton crayon de couleur. Fais attention à ne pas dépasser.</p>	<p>Plouf dans l'eau jusqu'à 10</p> <p>Même activité que la semaine dernière.</p>

Activités sur la semaine

Sport : Yoga (voir fiche descriptive)

Matériel : Un tapis de sol ou une serviette de plage

Consignes :

1. **Mise en condition** : Tapote du bout des doigts et nomme chaque partie de ton corps.
2. **Les positions** :
 - Réalise les positions du papillon, du paon, du flamant rose et de la sauterelle (voir fiches semaines précédentes).
 - Découvre et réalise la position « le tigre »
3. **L'auto-massage** : les pieds (voir fiche descriptive)

Sport : La démarche des animaux

Matériels : les cartes « animaux », une boîte / une assiette

Consignes : Prends une carte, nomme l'animal puis déplaces-toi comme lui. Si tu réussis, mets la carte dans la boîte/l'assiette, sinon remets-la dans le paquet de carte, tout en dessous. Lorsque toutes les cartes sont dans la boîte / l'assiette, tu as gagné.

Arts visuels : Pâte feuilletée

Matériel : Des feuilles séchées, de la colle, du carton, de la peinture blanche, des ciseaux,

Consignes : Réaliser un personnage ou animal en utilisant des feuilles séchées.

Jour 1 :

Ramasse des feuilles mortes et sèche-les entre des pages de papier journal ou de catalogues (entre 3 et 4 jours)

Jour 2 :

1. Joue à assembler les feuilles ou des morceaux de feuilles pour représenter la silhouette d'un personnage.
(Vous pouvez aider votre enfant en lui demandant de commencer par la tête, puis le cou, le tronc, les bras, les mains, les jambes et les pieds.)
2. Peins un rectangle de carton en blanc. Laisse sécher

Jour 3 :

1. Colle une à une les feuilles sur le fond cartonné pour former une silhouette.
2. Laisse sécher

Jour 4 :

1. Découpe ou déchire des bouts de feuilles et pose-les sur la silhouette pour représenter les yeux, le nez, la bouche, la cravate, le col ...
2. Colle ces éléments sur la silhouette
3. Recouvre avec de la colle pour consolider l'ensemble. Fais une photo et envoie-là à maîtresse.



Les comptinettes

« Le poisson »



Le petit poisson
Est trop mignon
Il tourne, tourne en rond
Avec ses nageoires
Il bouge comme ça
Et avec sa bouche
Il dit : Bah ! Bah !



MAMAN

--	--	--	--	--

PAPA

--	--	--	--

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

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

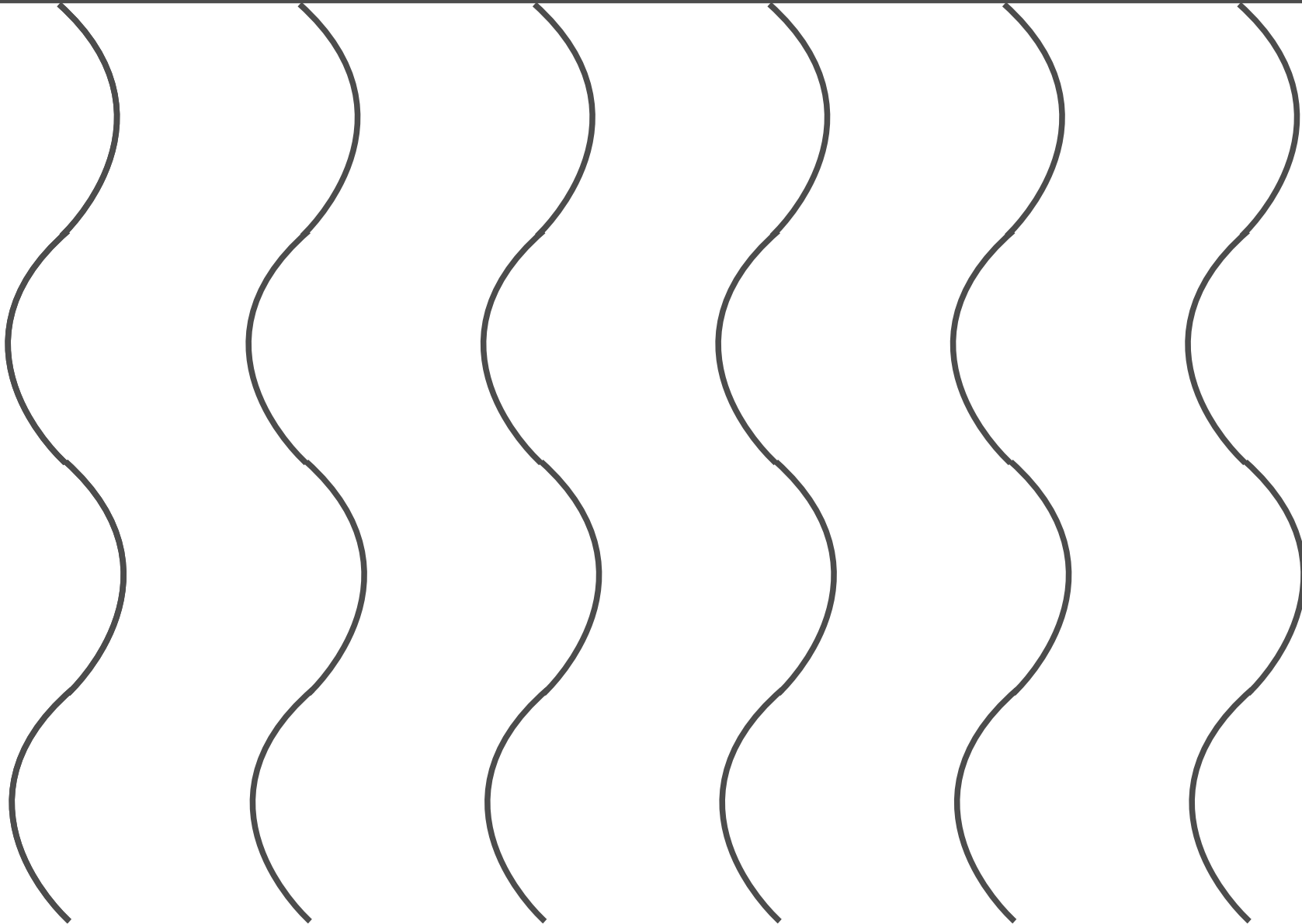
Y

Z

3

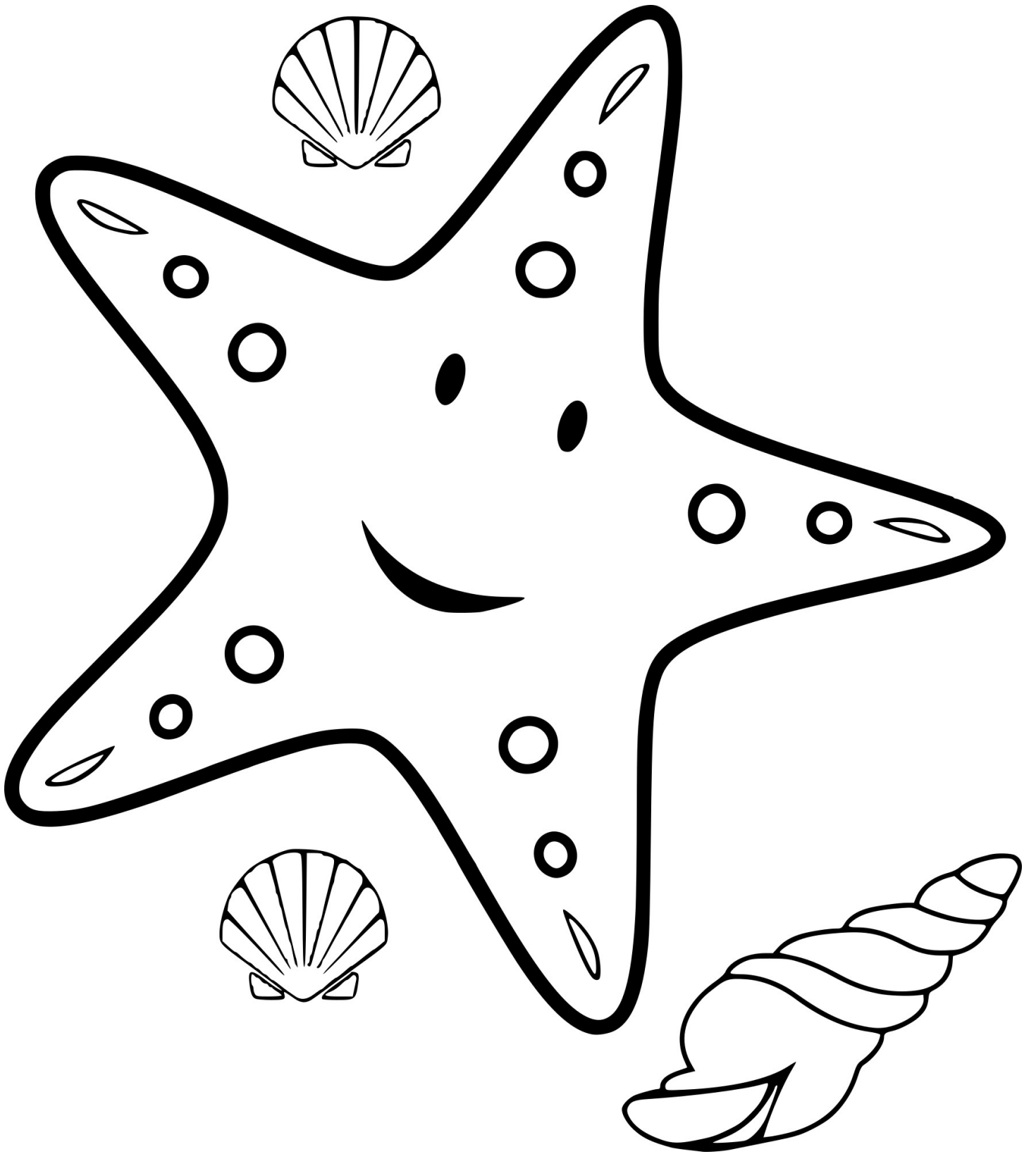


Je découpe avec précision.



Anneau et feutre





Le tigre

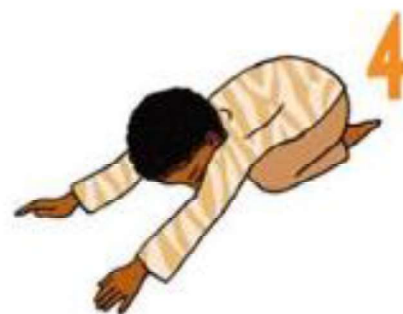
L'alternance de contraction/décontraction musculaire élimine le trop-plein d'énergie fréquent chez les jeunes enfants, et amuse beaucoup !

1 Assis sur les genoux, tu es bien droit et tes mains sont posées à plat sur le sol. Tu respires calmement. Te voici un tigre bien installé sur ton territoire !



2 Tiens, tu as entendu un bruit dans la savane. Tu te mets à 4 pattes, puis tu restes immobile un instant... Mains à plat et dessus des pieds au sol, tes grosses mâchoires sont bien relâchées, tes yeux et tes oreilles sont en éveil...

3 Oh, mais qui va là ? Tout ton corps est en alerte. Tu plantes tes griffes dans le sol, tu sors ta langue, tu écarquilles les yeux et tu pousses un «GRRR...» puissant !



4 Et maintenant, tu te relâches. Tes fesses vont se poser sur tes talons et tes bras s'allongent loin, loin... Tu t'étires comme un vrai félin ! Tu peux tester un peu le front au sol si tu trouves que c'est agréable.

5 Attention, le bruit revient ! Tu te remets à 4 pattes, tout ton corps se tonifie et encore une fois, tu rugis, comme pour dire : «Ici, c'est chez moi !»



6 Ouf, le danger est passé. Tu peux de nouveau t'étirer, tes mains bien à plat sur le sol, tes bras loin devant. Tu respires doucement et ta tête se repose...



