






Temps	Activités	Domaine	Commentaires/ bilan...
45'	<p><u>Les rituels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ecrire la date <input type="checkbox"/> Réciter l'alphabet <input type="checkbox"/> Reconnaître son prénom dans différentes écritures <input type="checkbox"/> Ecrire son prénom en majuscules <input type="checkbox"/> Compter jusqu'à 31 <input type="checkbox"/> Se repérer dans les jour de la semaine 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer le monde • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions • Construire les premiers outils pour structurer sa pensée 	<p>A faire 1 jour sur 2 pour s'entraîner</p>
30'	 <p><input type="checkbox"/> « Le petit Oustiti » Ce jeu est une variante de « Jacques à dit ». A tour de rôle, chaque joueur cite un endroit où poser ses mains en disant la consigne: « Petit Oustiti, pose tes mains sur les genoux / sous le menton/ devant les yeux... ». Si le joueur ne dit pas petit Oustiti, on ne doit rien faire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions • Agir, s'exprimer; comprendre par l'activité physique 	<p>L'idée est d'utiliser un maximum de mots concernant le corps (bras, jambe, ventre, pied, orteil..) et des prépositions qui renseignent sur l'espace (devant, derrière, sur, entre, sous..)</p>
20'	 <p><input type="checkbox"/> Ecouter, lire une histoire, n'hésitez pas à questionner votre enfant sur les personnages, le lieu où l'histoire se déroule, lui faire raconter avec ses propres mots</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions 	<p>1 fois par jour Vous trouverez de nombreux exemple d'albums à écouter si vous n'en avez pas à la maison ici ou encore ici</p>
20'	 <p><input type="checkbox"/> Pour ceux qui s'en sentent capable, les enfants peuvent s'entraîner à tracer les lettres cursives dans la farine dans un premier temps.</p> <p><input type="checkbox"/> Pour commencer, les lettres rondes le c, le a, le o , le g , le q et le d.</p> <p><input type="checkbox"/> Ci-joint des fiches qui vous indique le sens d'écriture des lettres</p> <p>⇒ Le point vert indique l'endroit où le stylo est posé lorsque l'on commence à écrire</p> <p>⇒ Le point rouge, l'endroit où la lettre se termine</p> <p>⇒ Le point orange où l'on doit reprendre après avoir levé le stylo</p> <p>Voici un trame que vous pouvez mettre dans une pochette transparente pour que votre enfant s'entraîne.</p> <p>> le chemin de la souris : ligne d'écriture marron (la terre, où on pose les pieds), 1er interligne vert (hauteur de l'herbe, où sont la plupart des lettres)</p> <p>> le chemin des oiseaux : certaines lettres montent dans le ciel avec la ligne bleue (on monte un peu avec le d et le t, mais les lettres qui ont des "ailes" montent en haut du ciel)</p> <p>> le chemin des vers de terre : certaines lettres creusent la terre et arrivent à la ligne rouge.</p> <p>En voici une autre plus simple ici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions 	<p>Il est important d'y aller étape par étape, ne passez pas directement sur le papier. N'hésitez pas à proposer à votre enfant de faire des entraînements.</p> <p>Je vous donne également un lien pour travailler la tenue du crayon ici et la posture ici</p>
20'	 <p><input type="checkbox"/> <u>Dictée de nombres</u>: dictez des nombres à votre enfant (pour la première dictée, limitez vous au nombre de 1 à 10, puis augmentez la difficulté en allant pas plus loin que 31)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construire les premiers outils pour structurer sa pensée 	<p>L'objectif est de savoir si votre enfant est capable d'associer le nom des nombres avec son écriture chiffrée</p>
30'	 <p><input type="checkbox"/> Ecrire son prénom en alignant des objet de la maison pour former des lettres. Puis, le prendre en photo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions • Agir, s'exprimer; comprendre par l'activité artistique 	
	<p>DEFI n°3</p> <p><input type="checkbox"/> Réaliser le plus grand château de carte possible et le prendre en photo</p>		