











Mon école à la maison : propositions d'activités

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
	<p>-Sur le calendrier, je dis le nom du jour de la semaine.</p> <p>-Proposez un jeu sur les syllabes déjà effectué en classe → <i>Frapper dans les mains chaque syllabe des prénoms de la famille (exemple : SO—PHIE, 1 frappé sur SO et 1 frappé sur PHIE tout en répétant les syllabes séparément).</i> → <i>Compter les syllabes des prénoms de la famille (même chose mais en remplaçant les frappés par les doigts de la main qui se lèvent à chaque syllabe répétée pour les compter).</i></p> <p>-Proposez un petit jeu de doigts « Combien j'ai de doigts ? » (voir le jeu dans les documents suivants) avec les nombres de 1 à 5.</p>			
	<p>(voir « Réveil corporel » semaine 1)</p> <p>-Je récite la poésie « Je voulais dans mon cartable » de Pierre Ruaud (voir dans le cahier de vie).</p> <p>-Je chante la chanson « Les couleurs marrantes » de Catherine Desnos (voir dans le cahier de vie, vous pourrez retrouver l'air de la chanson sur Youtube en tapant le titre).</p> <p>-Je joue à la chanson mystère avec des chansons connues comme « Pomme de reinette »... (voir les règles du jeu dans les documents suivants).</p>			
	<p>-J'apprends le nom des lettres de mon prénom dans 2 écritures : capitale et scripte (1 lettre par semaine pour l'écriture scripte). Les lettres scriptes correspondent aux minuscules d'imprimerie.</p> <p>-Je compare mon prénom avec le prénom de mes camarades écrit sur une feuille par mes parents et écrit dans le cahier de vie (j'ai 1 E et elle en a 2...).</p> <p>-Je cherche la lettre initiale de mon prénom (écrite par le parent) partout dans la maison.</p> <p>-J'aligne des petits objets (cailloux, coquillages, bâtons... de gauche à droite).</p>			
	<p>-Je construis ce que je veux avec des jeux de construction (1 construction) et j'explique ce que j'ai construit.</p> <p>-Je réalise des puzzles.</p>			
	<p>-Je dessine librement avec différents outils (crayons de couleur, à papier, feutres, peinture...).</p> <p>-Je dessine un bonhomme complet (tête, ventre et membres, visage complet), ma chambre, ma maison..., un soleil en haut de la page, de l'herbe en bas de la page, une fleur au milieu...</p> <p>-Je modèle avec de la pâte à sel ou à modeler (voir recette semaine1) un personnage ou un objet, ...librement ou à l'aide d'un modèle (voir semaine1). J'explique ce que j'ai réalisé.</p>			
 Je fais du sport.	<p>Rondes et jeux dansés</p> <p>Je reprends les rondes de la semaine 1.</p> <p>Nouvelle ronde : « J'ai des pommes à vendre » (voir dans les docs suivants).</p>	<p>Ateliers de lancer</p> <p>→ lancer avec précision → lancer haut → lancer haut et avec précision (voir les détails dans les docs suivants en adaptant le matériel avec ce que vous avez à la maison, par exemple : lancer des peluches dans un panier à linge).</p>	<p>Le renard est dans la basse-cour</p> <p>1.Organisation : -1 renard -2 à 4 animaux (si possible) : poule, lapin, mouton, chèvre -d'un côté de l'espace de jeu il y a la basse-cour, de l'autre côté il y a le poulailler/clapier/bergerie/enclos, et au centre il y a la tanière du renard.</p> <p>2.But du jeu : chaque animal sort de la basse-cour quand il est appelé par le renard et doit rejoindre son habitat</p>	<p>4-5 ateliers pour un parcours</p> <p>Un seul parcours à mettre en place en enchaînant les actions suivantes :</p> <p>-ramper sous des tables -grimper sur des chaises -sauter par-dessus un coussin -sauter d'une chaise sur un tapis -marcher sur un banc</p>

			<p>sans se faire attraper en traversant la tanière du renard. Le renard doit attraper le maximum d'animaux.</p> <p>3. Déroulement : Le renard est dans sa tanière et annonce : « Je vais manger... la poule ! ». La poule sort de la basse-cour, traverse la tanière sans être attrapée et rejoint le poulailler. Le jeu continue : « Je vais manger... le lapin ! »...</p> <p>Quand tous les animaux sont passés, on compte les animaux attrapés. On change de renard et on reprend le jeu.</p>	
 <p>Je joue avec les nombres, les formes, les tailles....</p>  <p>Je dessine, je colorie, je colle, je découpe, je modèle...</p>  <p>Je fais des jeux de constructions, j'observe la nature, je cuisine...</p>	<p>Nature morte en collage : composer une nature morte par collage et assemblage</p> <p>1. Avant la séance : -montrez des reproductions de tableaux d'artistes qui ont peint des natures mortes (voir dans les docs suivants). -faites rappeler la définition d'une nature morte et les éléments qui la composent (déjà travaillé en classe) : une nature morte est un tableau où sont peints des éléments de la nature (fruits, fleurs, légumes,...), mais qui sont coupés de leur milieu naturel (sortis de la nature) et ainsi privés de vie. Il sont placés dans des objets de tous les jours de la maison pour les mettre en</p>	<p>Nature morte en scène : mettre en scène une nature morte pour la photographeur</p> <p>1. Faites rappeler les éléments d'une nature morte (voir lundi). 2. Mise en scène des éléments : -dressez sur la table une nappe et demandez à l'enfant d'agencer des objets de leur choix pour composer une nature morte que vous allez prendre en photo. L'enfant peut utiliser sa dinette, ses jouets (vous pourrez compléter avec des éléments anciens si possible : cruche, moulin à café...). Demandez à l'enfant de rappeler les éléments à placer : -des éléments de la nature : fruits ou</p>	<p>3 fruits par panier : compléter ou retirer des éléments pour réaliser des collections de 3 objets</p> <p>En classe, les enfants ont déjà travaillé à plusieurs reprises sur la réalisation des collections de 3 objets et le dénombrement (jeu des bougies, jeu des tiges, 3 par 3). Cet atelier est donc une évaluation des compétences.</p> <p>1. Prenez un panier et plusieurs fruits en plastique à côté (ou autres jouets). Mettez 3 fruits dans le panier. L'enfant dénombre en pointant du doigt pendant qu'il compte. L'enfant montre la quantité avec ses doigts. 2. Enlevez les 3 fruits et remettez 1 seul</p>	<p>Couverture en morceaux : réaliser un puzzle de couverture d'album</p> <p>Si vous ne pouvez pas imprimer la couverture de l'album « 3 souris peintres » (voir dans les docs suivants), vous pouvez utiliser une face d'un emballage de boîtes de céréales ou une page de catalogue comportant une image simple ou un dessin réalisé par vous à la main sur une feuille A4... Tracez au feutre noir 5 zones de découpage. Laissez à votre enfant un modèle (imprimez 2 fois la couverture ou prenez une photo de votre réalisation avant le découpage). Faites décrire la couverture à votre enfant : il vous</p>

	<p>valeur (vase, cruche, plat, ...) avec d'autres objets (nappe, rideau, torchons.. ;).</p> <p>2.Composition d'une nature morte :</p> <p>-l'enfant choisi librement dans des prospectus publicitaires et des magazines des images pour réaliser leur nature morte (fruits, fleurs, légumes... meubles, vaisselles...).</p> <p>-l'enfant découpe avec l'aide d'un adulte et colle sur une grande feuille de papier les éléments qu'il a choisis (assurez-vous avant le collage que les différents éléments d'une nature morte apparaissent comme dans les reproductions de tableaux d'artistes étudiées).</p> <p>Si besoin, l'enfant peut compléter au feutre des éléments qu'il n'aurait pas trouvés en découpage (table, coupe...).</p>	<p>légumes (en jouets ou réels)</p> <p>-un support pour les poser : plateau, panier, assiette,...</p> <p>-un objet du quotidien : tasse, vase, ciseaux...</p> <p>Vérifiez que les différents éléments apparaissent comme dans les reproductions de tableaux d'artistes étudiées.</p> <p>Posez des questions à l'enfant : « Où se trouve la nappe, le plateau ? Où as-tu mis les pommes ?... ».</p> <p>l'enfant doit répondre en faisant de belles phrases (« La nappe est sur la table. », « Les pommes sont dans le panier. »...).</p> <p>3.Photos :</p> <p>L'enfant pose son étiquette du prénom sur la table à côté de sa composition. Faites des photos sous différents angles : vue de face, de dessus, de côté.</p>	<p>dans le panier.</p> <p>Demandez à l'enfant : « Combien doit-on rajouter pour avoir 3 fruits en tout dans le panier ? ».</p> <p>Placez le nombre de fruits que l'enfant vous dira de rajouter et vérifiez par le dénombrement.</p> <p>Faites la même chose avec 4 fruits dans le panier et demandez : « Est-ce qu'il y en a 3 ? Que doit-on faire pour en avoir seulement 3 ? ».</p> <p>Faites ce qu'il dit et vérifiez ensemble.</p> <p>3.L'enfant fait l'exercice DOC. 42 (voir dans les docs suivants).</p> <p>Si vous n'avez pas d'imprimante vous pouvez dessiner simplement l'exercice sur une feuille.</p> <p>Si l'enfant ne réussit pas l'exercice, il faudra repasser par la phase de manipulations avec le matériel (étapes 1 et 2).</p>	<p>montre l'emplacement du titre, nom de l'auteur, de l'illustrateur, il vous décrit l'image.</p> <p>L'enfant découpe le puzzle en 5 morceaux, les mélange et reconstitue le puzzle en posant les morceaux sur le cadre d'une feuille A4 tracé par un adulte.</p> <p>Si l'enfant a des difficultés, il peut placer les morceaux sur le modèle.</p> <p>Il peut aussi s'entraîner davantage sur de vrais puzzles.</p> <p>Il peut aussi réaliser des puzzles de natures mortes (si vous avez la possibilité de les imprimer) pour se familiariser avec les œuvres du patrimoine.</p>
 <p>Je regarde des livres, j'écoute des histoires.</p>	<p>Pour aider votre enfant à comprendre une histoire en 2 jours :</p> <p>Album « 3 souris peintre » (voir semaine 1) : sur la couverture, je repère le titre, le nom de l'auteur et de la maison d'édition en entourant avec le doigt.</p> <p>J'apprends les mots du dico-mot en lien avec le thème de l'album (voir semaine 1) : je nomme correctement les noms des objets/personnages.</p> <p>-D'abord, lisez tout seul l'histoire, pour vous, à voix basse.</p> <p>-Vous dites à votre enfant : « C'est l'histoire de... ».</p> <p>Vous présentez le personnage principal, le lieu où se passe</p>	<p>-Redemandez-lui les mots de vocabulaire difficiles que vous lui avez appris. S'il ne s'en souvient plus, réexpliquez-lui.</p> <p>-Demandez-lui de vous rappeler :</p>	<p>Les natures mortes</p> <p>Nature morte en scène (de mardi)</p> <p>L'enfant présente à sa famille sa création (photo) en décrivant les éléments qui la composent et leur agencement. Il peut expliquer l'effet qu'il</p>	<p>« L'Été » d'Arcimboldo</p> <p>Présentez une reproduction en couleurs d'une œuvre d'Arcimboldo : <i>L'Été</i> (c'est un portrait composé de fruits et</p>

	<p>l'histoire, le moment où se déroule l'histoire et ce qu'il se passe dans cette histoire.</p> <p>-Assurez-vous qu'il comprend bien tous les mots difficiles et essayez de les lui expliquer s'il ne les connaît pas, avant la lecture de l'histoire. Vous pouvez lui montrer des images sur internet ou dans un livre pour l'aider à comprendre. Vous pouvez aussi dessiner ou mimer.</p> <p>-Montrez les illustrations dans l'ordre sans lire ou montrez-lui seulement quelques images que vous avez choisies. Demandez-lui ce qu'il voit.</p> <p>-Lire une fois l'histoire entièrement si elle est courte, seulement le début si elle est longue.</p>	<p>qui est ou qui sont les personnages de l'histoire, où se passe l'histoire, quand se passe l'histoire, ce qu'il se passe dans cette histoire.</p> <p>-Soit vous poursuivez la lecture jusqu'à la fin, soit en partie, soit vous la relisez entièrement.</p>	<p>a voulu produire et ses choix.</p> <p>Accompagnez-le par des questions si son langage n'est pas spontané : « Que représente ta nature morte ? Pourquoi tu as choisi ces objets ? Sur quoi as-tu posé tes éléments ? Où as-tu posé le vase, les pommes ? Quelles couleurs voit-on ?... »</p> <p>Faites-lui rechercher un titre à sa création, en rappelant ceux qui sont habituellement donnés aux natures mortes par les artistes, et notez-le (par exemple : Nature morte aux pommes et aux oranges).</p> <p>Faites faire le même travail sur la nature morte en collage de lundi.</p>	<p>légumes que vous trouverez en tapant <i>L'Été d'Arcimboldo</i> sur Google image).</p> <p>Laissez l'enfant observer, puis invitez-le à s'exprimer sur ce qu'il voit. Faites décrire de manière générale, puis en détails, les éléments de la reproduction : « Quels fruits ou légumes voit-on ? Quelle partie du visage représente chaque élément ?... »</p> <p>Faites ensuite raconter l'œuvre de l'artiste : « A quoi cela te fait-il penser ? Qu'est-ce que tu aimes ? »</p>
--	---	--	--	---



Je déjeune



Repos ou sieste



Je joue avec les nombres, les formes, les tailles....



L'objet déplacé

Placez 5 objets sur un plateau ; l'enfant les nomme et décrit leur positionnement (exemple : l'assiette est à côté du verre, la perle est entre la poupée et la petite voiture...).

A votre signal, l'enfant ferme les yeux et vous changez de place 1 objet. L'enfant ouvre les

Prénom en pâte : réaliser son prénom à la pâte à modeler et prendre conscience des particularités des lettres

Écrire son prénom avec la pâte à modeler permettra de prendre conscience de la forme de chaque lettre, du nombre de segments qui la composent, de l'orientation. On

L'objet disparu

Même organisation que l'objet déplacé, mais cette fois, vous enlève 1 objet et l'enfant doit trouver lequel a disparu en le nommant.

1, 2, 3, 4 jetons : dénombrer des collections de 4 objets

1.Découverte de la constellation 4 :
-reprenez les représentations du **dé** de 1 à 3 pour un petit rappel (voir bande numérique dans les docs suivants)
-donner une petite feuille carrée pour que l'enfant

	<p>yeux et doit nommer l'objet qui a été déplacé. Il vous indique sa nouvelle position.</p> <p>Vous pouvez déplacer un autre objet.</p>	<p>apprendra aussi à nommer les lettres, à découvrir leurs caractéristiques, à décomposer son prénom et à voir ses particularités (court ou long, lettre en double, lettres arrondies, droites...).</p> <p>Avec son étiquette prénom en modèle, l'enfant va façonner des colombins pour reconstituer son prénom, écrit en lettres capitales (voir modèle du prénom dans le doc de la 1^{ère} semaine), avec la pâte à modeler.</p> <p>Rappelez à l'enfant la méthode de fabrication du colombin (on casse un morceau de pâte à modeler et on le fait rouler entre les 2 mains). Intervenez ponctuellement pour lui faire nommer chaque lettre réalisée et lui faire définir les caractéristiques de la lettre : « Combien de colombins faut-il préparer pour faire le E ? Comment faut-il les positionner ? (debout ou allongé ou penché) Pour quelle lettre faut-il arrondir le colombin ?... »</p> <p>Vous pourrez prendre en photo son prénom en pâte à modeler une fois l'activité terminée.</p>		<p>construise avec vous la représentation de la constellation 4 à l'aide de grosses gommettes ou de gros ronds colorés dessinés par vous (à découper pour les coller sur la feuille carrée). -dénombrer les gommettes ou ronds 1 par 1 en les faisant poser par l'enfant sur la feuille carrée (comme le dé) et en leur faisant dire : 1 gommette, encore 1 (ça fait 2), encore 1 (ça fait 3) et encore 1 (ça fait 4). Montrez 4 avec les doigts.</p> <p>2.Par 4 en boîte : Donner à l'enfant une boîte à œufs vide de 6 places. Il doit placer 4 jetons (ou petits cailloux ou petites boules de papier) dans chaque compartiment. Pour cela : -il peut prendre les jetons en les plaçant d'abord 1 par 1 sur les gommettes de sa feuille-constellation 4 réalisée à l'étape 1. -une fois cette feuille remplie avec les 4 jetons, l'enfant annonce « 4 » et range ses 4 jetons dans un compartiment de sa boîte à œufs -il recommence pour remplir les 6 places de sa boîte à œufs</p> <p>Vous pourrez prendre en photo son prénom en pâte à modeler une fois l'activité terminée.</p>
--	---	---	--	---

				<p>A la fin, montrez l'écriture du chiffre 4 et faites passer le doigt de l'enfant sur le tracé du chiffre en disant : « Le 4 a un trait penché qui descend, un trait couché (horizontal) et un trait debout qui descend dessus (vertical). » (voire bande numérique dans les docs suivants).</p>
--	--	--	--	---