

Semaine 5

Phonologie

L'objectif de cette semaine est d'identifier la syllabe d'attaque d'un mot



Etape 1 : Présenter à votre enfant le **diaporama n°1** joint (pages 5 à 10).

Sur chaque « diapositive », il y a plusieurs images. Faire nommer chacune de ces images en les scandant.

Demander à votre enfant ce que ces mots ont en commun en insistant sur l'articulation des mots (se mettre d'accord pour dire que tous ces mots commencent par la même syllabe).

Si votre enfant a du mal, insister sur la première syllabe.

Faire de même pour chaque diapositive.

A la fin de chaque diapositive, demander à votre enfant s'il connaît d'autres mots commençant par la même syllabe d'attaque.

Etape 2 : Présenter à votre enfant le **diaporama n°2** joint (pages 11 à 15).

Il s'agit du même diaporama que le précédent sauf qu'un intrus s'est glissé dans chaque famille. A votre enfant, de le retrouver ! (en montrant l'intrus avec son doigt après avoir prononcé le nom de tous les mots de la « diapositive »)

Lecture

1) Jouer au jeu du labyrinthe de l'alphabet

<https://tidou.fr/4-6-ans/ludo-educatifs/256-labyrinthe-alphabet>

2) Reconnaissance des lettres. Majuscules et/ou scriptes

http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/grenouille_script/grenouillescript.ph

L'enfant (avec l'aide de l'adulte) élimine d'abord les lettres qu'il ne connaît pas.

Ensuite, parmi celles qu'il connaît il doit cliquer sur la lettre dictée par l'ordinateur.

Si l'enfant trouve, la lettre se met en vert et la grenouille avance. Sinon la lettre se met en rouge et la grenouille n'avance pas.

Cela permet de voir les lettres qu'il connaît et celles qu'il n'a pas encore mémorisé. À chaque bonne réponse, la grenouille se rapproche un peu plus de sa maman...

Au bout de 20 bonnes réponses, l'enfant peut accéder à la page bonus. Cela donne un peu de piment au jeu et apporte une motivation supplémentaire.

Graphisme

1) Nous allons voir un nouveau graphisme cette semaine : les lignes sinueuses (ou vagues)

Comme pour les ponts, je vous ai préparé une progression que vous pourrez suivre cette semaine avec des idées d'activités.

Pour que l'enfant puisse bien intégrer la notion vue, il faut respecter la démarche suivante : a) observer b) Vivre le geste avec son corps c) Manipuler et s'approprier la notion d) Tracer, s'approprier le geste.

2) Coloriage de la carte de la Réunion de Margoz Amer.

Mathématiques

LA COURSE AUX ŒUFS (3 jeux à répartir sur la semaine)

Matériel : le plan du jeu (cf. pièce jointe), un dé, des pions (ou des pâtes, chocolats, etc.), un petit panier (ou petite boîte), les cartes poules et renards (pour le jeu 3)

L'objectif de ces 3 jeux est de faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection. Les élèves doivent pouvoir verbaliser qu'après un ajout ils auront plus d'œuf dans leur panier et inversement lors d'un retrait.

JEU 1 : Ajouter des œufs dans son panier.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute à son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus d'œufs sur son parcours.

JEU 2 : Retirer des œufs de son panier.

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés dans cette case.

Le gagnant est celui à qui il reste le plus d'œufs dans le panier. Les enfants peuvent essayer d'anticiper le résultat (nombre d'œufs restant) avant de retirer les œufs.

JEU 3 : Ajouter ou retirer des œufs

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il tire une carte : Si c'est une carte « poule », il ajoute les œufs dans son panier

Si c'est une carte « renard », il retire des œufs de son panier

Le gagnant est celui qui a le plus d'œufs dans son panier à la fin de la partie.

Défi de la semaine

Ces enfants du Paraguay (un pays d'Amérique du Sud) ont fabriqué leur propre instrument à partir de déchets.

Tu peux regarder la vidéo mise sur le padlet pour te rendre compte du son produit par ces instruments



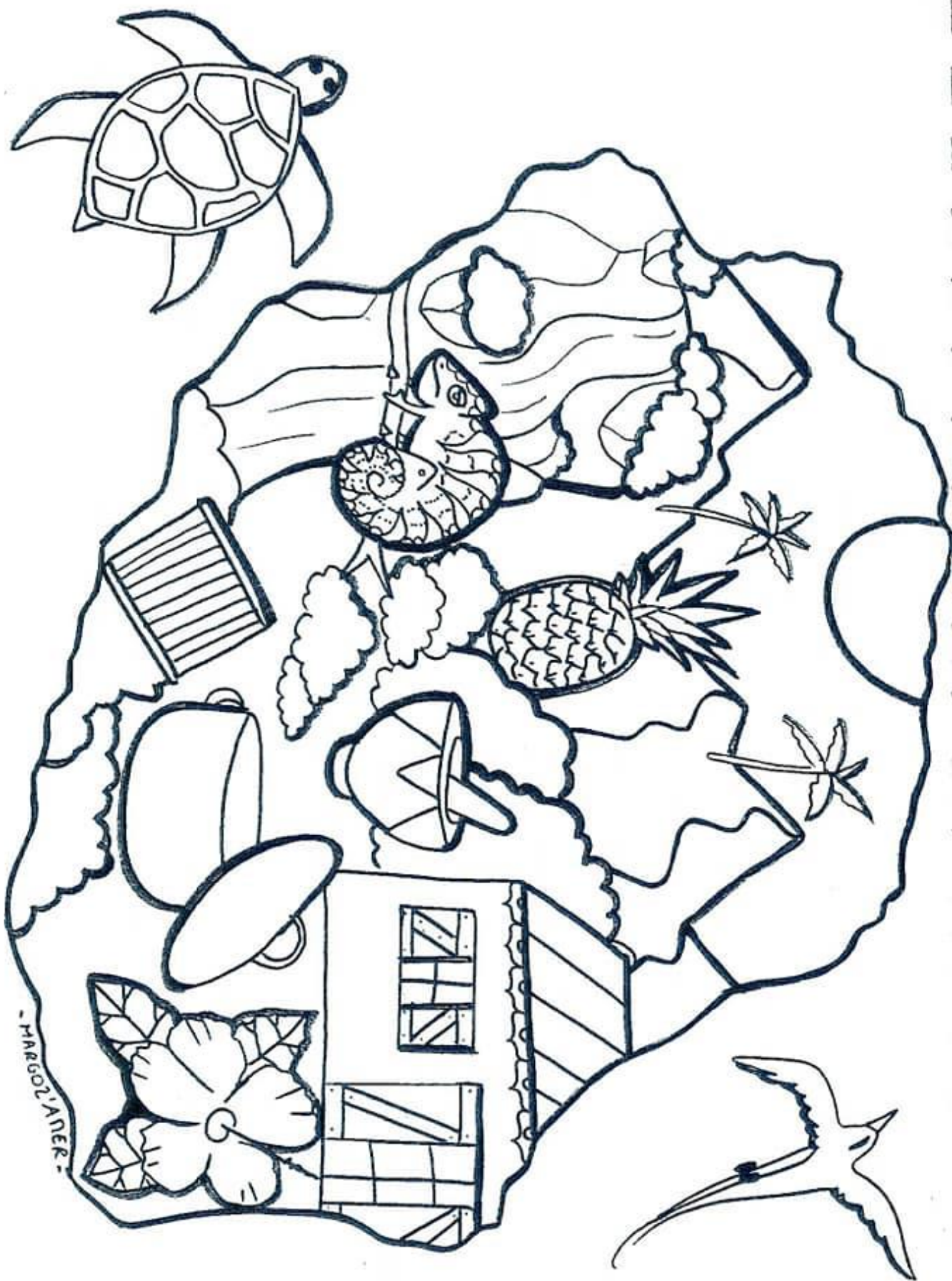
Avec des emballages, des déchets propres, fabrique ton propre instrument.

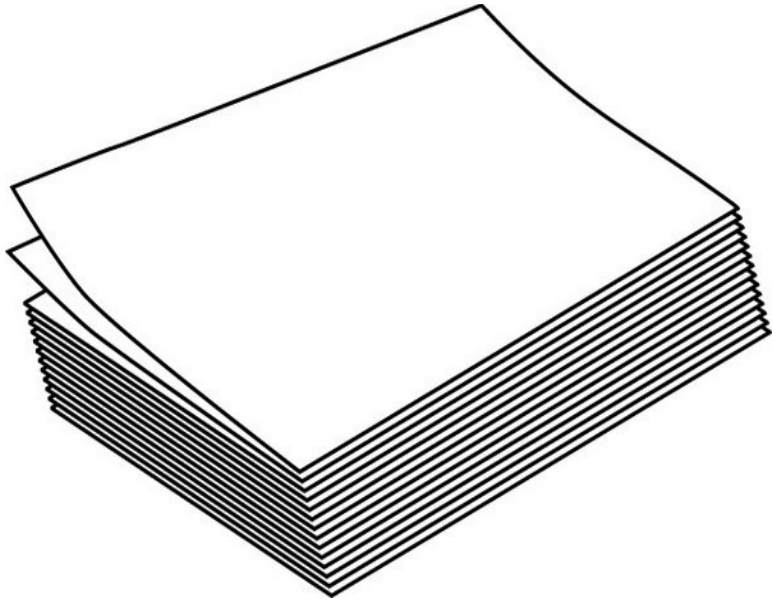
si tu es en manque d'inspiration, voici des idées

<https://www.lacourdespetits.com/instruments-musique-fabriquer/>

Bonne semaine à vous tous !

Merci Margoz Amer





Famille « pa » : papier – parapluie – parasol - panier



Famille « chan » : chandelier – chanteur – champignon - chambre



Famille « bou » : bouchon – bouteille – bougie - bouton



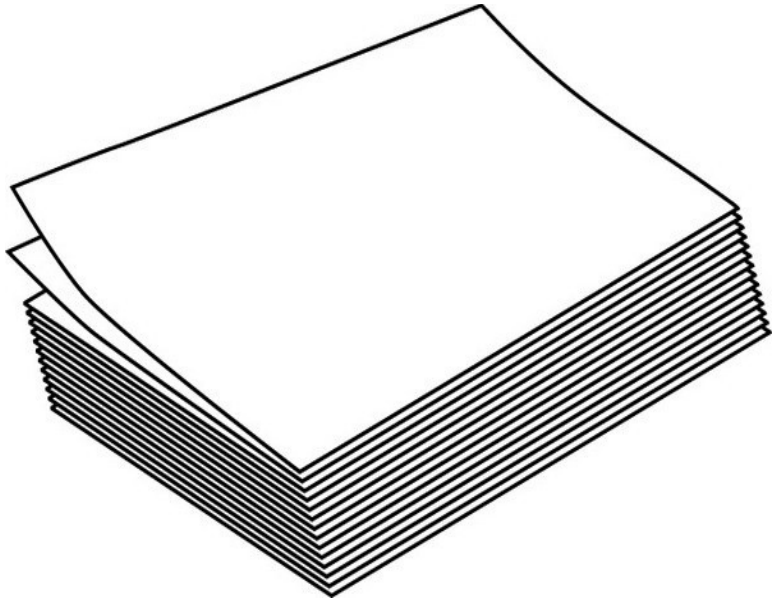
Famille « cou » : couronne – coussin – couverture - couteau



Famille « che » : chenille – cheveux – cheminée - cheval



Famille « té » : téléphone – télévision – têtard - télécommande



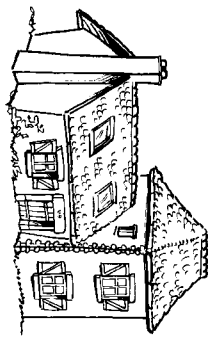
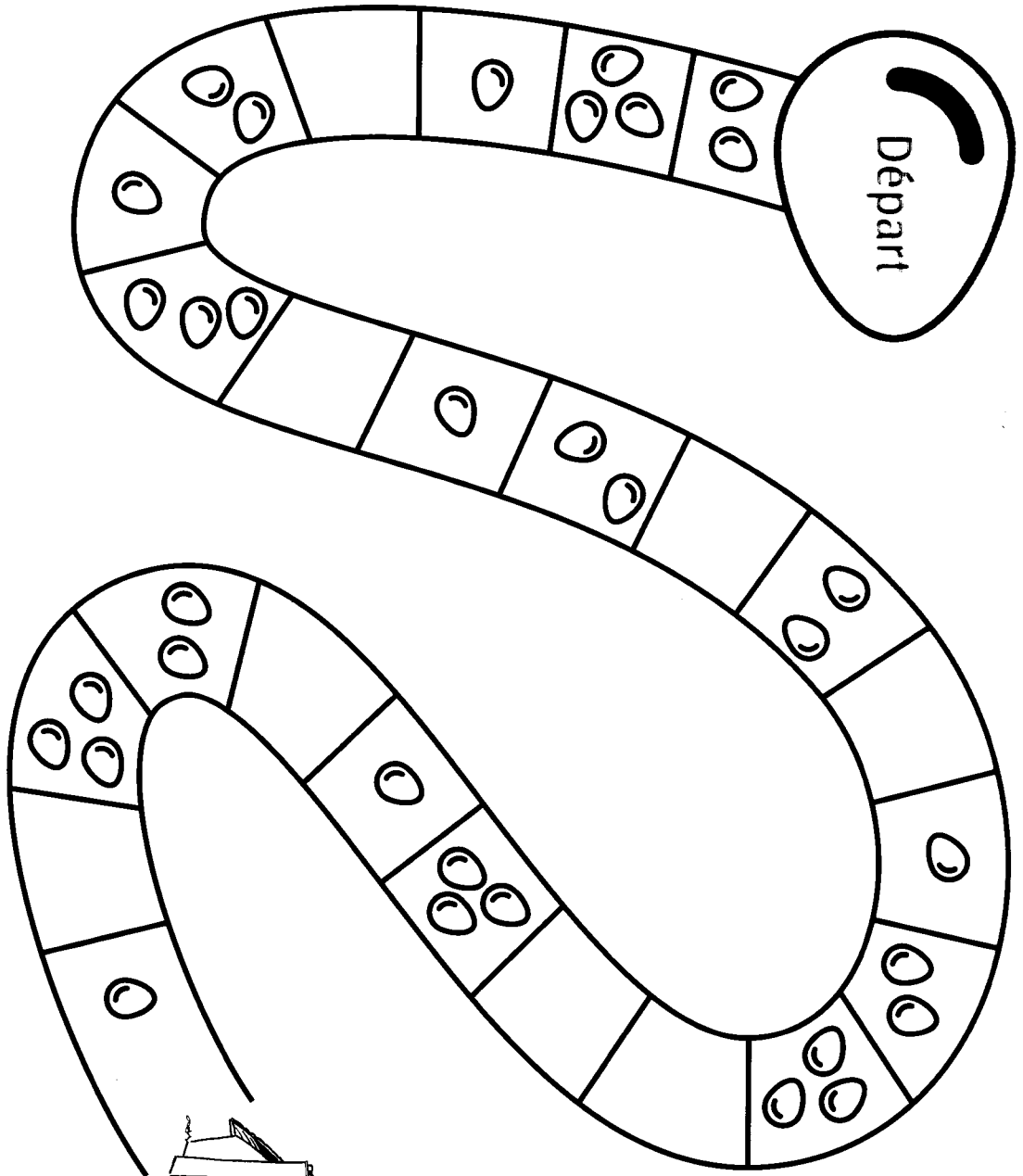
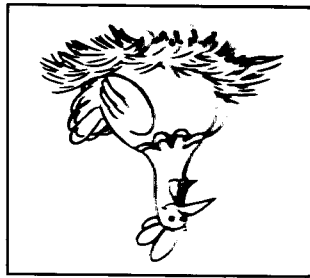
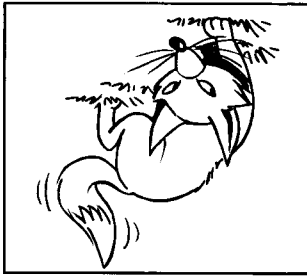
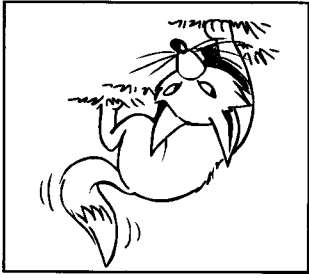








LES CARTES "OÙLE ET RETOUR" SONT À RÉCOPIER EN 10 EXEMPLAIRES.



Le plan de jeu.

La course aux œufs.

MATÉRIEL