

**LUNDI 25 MAI**

Bonjour

## **RITUEL**

### **LECTURE DE SYLLABES**

Nous allons apprendre une nouvelle syllabe.

**ta** de tapis

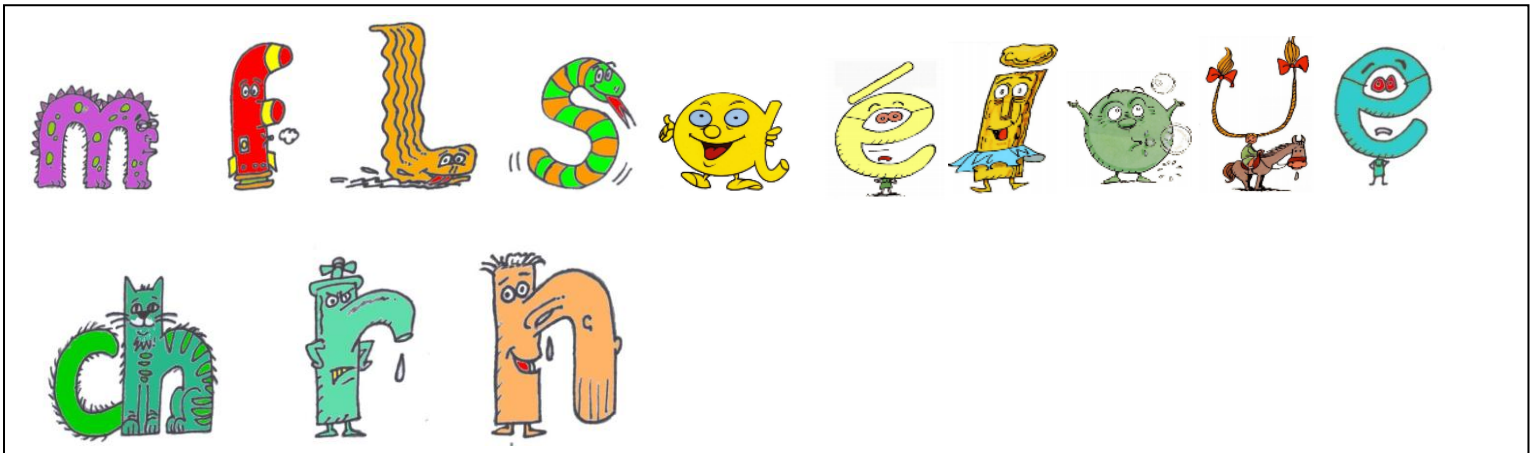
suivre la même démarche que pour ba de bateau (cf mardi 19 mai) pour la nouvelle syllabe.

- Proposer une des deux activités de manipulation
- Sur learnapps, tu peux faire les activités « syllabes écrites »

### **LES ALPHAS**

**Identifier les phonèmes dans une syllabe**

Matériel : les alphas suivants :



➤ Jeu d'attrape avec le chat

- Aligner les voyelles
- **Adulte** : je vais te dire une syllabe. Ecoute bien chaque bruit et l'ordre dans lequel tu les entends
- L' **adulte** énonce une des syllabes suivantes **cha, chi, cho,che, chu, ché** et l'**enfant** mime le chat qui attrape la voyelle entendue dans la syllabe.( il rapproche le chat de la voyelle entendue)
- **Adulte** : « **cha** »
- **L' enfant** mime le chat qui attrape Monsieur a.
- S'il ne sait pas, insistez sur les deux bruits : « chchchaaaaaaa »
- **Adulte** : qu'est-ce qu'on entend d'abord ? et ensuite ?
- **Enfant** : « chch et aaa » et l'enfant mime le chat qui attrape Monsieur a.
- Demander à l'enfant de mimer à nouveau le chat qui attrape Monsieur a et de faire le bruit : chchchaaaaa
- **Adulte** : « **chi** »
- **L'enfant** mime le chat qui attrape Madame i.
- Demander à l'enfant de mimer à nouveau le chat qui attrape Madame i et de faire le bruit : chiiii
- S'il ne sait pas, insistez sur les deux bruits : « chchchchiiiiiiiiiiii »
- **Adulte** : qu'est-ce qu'on entend d'abord ? et ensuite ?
- **Enfant** : «chchch et iii » et l'enfant mime la limace qui attrape Madame i.

Continuer avec la même démarche avec les autres syllabes : **cho,che, chu, ché**

- Enoncer la syllabe quand le chat attrape une voyelle.

L' **adulte** prend le chat et le rapproche d'une des voyelles et l'**enfant** énonce la syllabe.

Exemple : L'adulte mime le chat qui attrape madame i. L'enfant dit : « **chi** »

**Faire de même avec les autres voyelles.**

- Jeu d'attrape avec le robinet (même démarche que précédemment)

L' **adulte** énonce une des syllabes suivantes **ra, ri, ro, re, ru, ré** et

l'**enfant** mime le robinet qui attrape la voyelle entendue dans la syllabe.( il rapproche le robinet de la voyelle entendue)

- Énoncer la syllabe quand le robinet attrape une voyelle.

L' **adulte** prend le robinet et le rapproche d'une des voyelles et l'**enfant** énonce la syllabe.

Exemple : L'adulte mime le robinet qui attrape madame é L'enfant dit : « **ré** »

**Faire de même avec les autres voyelles.**

- Jeu d'attrape avec le nez (même démarche que précédemment)

L' **adulte** énonce une des syllabes suivantes **na, ni, no, ne, nu, né** et

l'**enfant** mime le nez qui attrape la voyelle entendue dans la syllabe.( il rapproche le nez de la voyelle entendue)

- Énoncer la syllabe quand le nez attrape une voyelle.

L' **adulte** prend le nez et le rapproche d'une des voyelles et l'**enfant** énonce la syllabe.

Exemple : L'adulte mime le nez qui attrape madame e L'enfant dit : « **ne** »

**Faire de même avec les autres voyelles.**

- Alterner les syllabes avec la fusée, le monstre, la limace, le serpent, le chat, le nez et le robinet

Le monstre, la fusée, la limace, le serpent, le chat, le nez, le robinet (les consonnes) sont d'un côté de la table et les voyelles de l'autre côté.

L' **adulte** énonce une syllabe au hasard et l'**enfant** identifie les deux alphas qu'il entend et les rapproche. Les consonnes attrapent les voyelles.

Exemple : L'**adulte** dit « **no** » et l'**enfant** prend le nez et le rapproche de monsieur o.

S'il ne sait pas, insistez sur les deux bruits : « nnnnnnoooooo » et demandez-lui ce qu'il entend.

Faire de même avec d'autres syllabes : **ma - chu - so - na - lu - ru - fe -  
chi - ro - mi - fo - ni - che - le - ri - mu - sé - me - fa - ne - li  
- re - cho - mé - sa - fi - lé - su - ré - né - mo - si - ché -  
lo - fu - ra - no - se - fé - la - cha - nu**

Voici deux vidéos sur Learnapps pour t'entraîner :

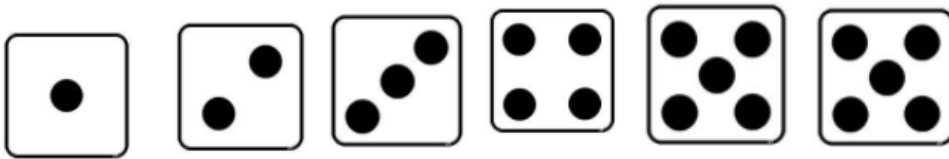


## LA TIRELIRE

Nous allons jouer un nouveau jeu qui s'appelle la tirelire.

### Matériel à préparer :

-un dé traditionnel ou télécharger les constellations de dés plus bas ( à mettre dans un sac opaque)



-une petite tirelire pour l'enfant

-une grosse tirelire pour l'adulte

vous pouvez en fabriquer une avec une boîte dont vous fendrez le couvercle :

- une boîte en tôle (de lait, de chocolat,...)
- une boîte en plastique opaque (on ne voit pas à travers)
- une bouteille sur laquelle vous collez un papier
- un rouleau de papier essuie-tout ou un rouleau de papier toilette

-des jetons (peuvent être remplacés par des perles, graines ou haricots...)

## But du jeu :

Le gagnant est celui qui a le plus de jetons dans sa tirelire.

## Règles du jeu :

### Jeu 1 : sans tirelire

Chaque joueur lance le dé une fois (ou tire au sort une étiquette si pas de dé) et obtient la même quantité de jetons qu'il y a de points sur son dé.



Exemple : je lance (ou tire une étiquette) j'obtiens

je prends donc 5 jetons (ou graines...)

L'enfant place les jetons obtenus devant lui.

C'est ensuite au tour de l'adulte de lancer le dé et de prendre la quantité de jetons correspondante (et aux autres joueurs si vous êtes à plusieurs).

Procéder ensuite à un deuxième tirage chacun : chaque joueur lance à nouveau le dé et place les jetons obtenus devant lui.

Rappeler à l'enfant que le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

Demander à l'enfant de compter ses jetons et aussi ceux des autres joueurs.

Demander ensuite qui en a le plus ? donc qui a gagné ?

### Jeu 2 : On utilise les tirelires

L'enfant lance le dé, prend la quantité de jetons correspondante et place les jetons obtenus dans sa tirelire.

C'est ensuite au tour de l'adulte de lancer le dé et de prendre la quantité de jetons correspondante. (et aux autres joueurs si vous êtes à plusieurs).

Procéder ensuite à un deuxième tirage chacun : chaque joueur lance à nouveau le dé et place les jetons obtenus dans la tirelire.

Chaque joueur vide ensuite sa tirelire.

Demander à l'enfant de compter ses jetons et aussi ceux des autres joueurs.

Demander ensuite qui en a le plus ? donc qui a gagné ?

### **Jeu 3 : annoncer le contenu des tirelires avant de l'ouvrir.**

L'enfant lance le dé, prend la quantité de jetons correspondante et place les jetons obtenus dans sa tirelire.

C'est ensuite au tour de l'adulte de lancer le dé et de prendre la quantité de jetons correspondante (et aux autres joueurs si vous êtes à plusieurs).

Procéder ensuite à un deuxième tirage chacun : chaque joueur lance à nouveau le dé et place les jetons obtenus dans sa tirelire.

**On ne renverse pas les tirelires.**

Demander à l'enfant s'il sait combien de jetons il y a dans sa tirelire avant qu'il ne l'ouvre.

Cette nouvelle consigne pose problème à l'enfant il doit donc chercher un moyen de garder une trace écrite des lancers de dés effectués : l'adulte propose une feuille et un crayon à l'enfant pour qu'il garde une trace des différents tirages.

Renouveler le jeu 3 en utilisant une feuille et un crayon.

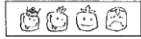
## **ECRITURE**

Prendre le fichier de graphisme à cette page et écrire le modèle de chaque mot sur la fiche plastifiée pour votre enfant. Il s'entraîne à écrire les mots plusieurs fois si nécessaire.

Date : \_\_\_\_\_



Ecris en suivant le modèle.



Le roi



Le roi



Le roi



Le roi



Le roi



Le roi



## COMPREHENSION : le petit Poucet

Lire l'histoire du Petit Poucet à votre enfant.

Télécharger le pdf plus bas.