

MARDI 26 MAI

Bonjour

RITUEL

LES ALPHAS

Identifier les phonèmes dans une syllabe

Matériel : les alphas suivants :



➤ Jeu d'attrape avec le zibulus

- 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 **za, zi, zo, ze, zu, zé** et l'**enfant** mime le zibulus qui attrape la voyelle entendue dans la syllabe.(il rapproche le zibulus de la voyelle entendue)
- **Adulte** : « **za** »
- L' **enfant** mime le zibulus qui attrape Monsieur a.
- S'il ne sait pas, insistez sur les deux bruits : « zzzzaaaaaa »

- **Adulte** : qu'est-ce qu'on entend d'abord ? et ensuite ?
- **Enfant** : « zz et aaa » et l'enfant mime le zibulus qui attrape Monsieur a.
- Demander à l'enfant de mimer à nouveau le zibulus qui attrape Monsieur a et de faire le bruit : zaaaaa
- **Adulte** : « **zi** »
- **L'enfant** mime le zibulus qui attrape Madame i.
- Demander à l'enfant de mimer à nouveau le zibulus qui attrape Madame i et de faire le bruit : zzziiii
- S'il ne sait pas, insistez sur les deux bruits : « zzziiiiiiiiiii »
- **Adulte** : qu'est-ce qu'on entend d'abord ? et ensuite ?
- **Enfant** : « zzz et iii » et l'enfant mime le zibulus qui attrape Madame i.

Continuer avec la même démarche avec les autres syllabes : **zo,ze, zu, zé**

- Énoncer la syllabe quand le chat attrape une voyelle.

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

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

Faire de même avec les autres voyelles

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

L' **adulte** énonce une des syllabes suivantes **va, vi, vo,ve, vu, vé** et **l'enfant** mime le vent qui attrape la voyelle entendue dans la syllabe.(il rapproche le vent de la voyelle entendue)

- Énoncer la syllabe quand le vent attrape une voyelle.

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

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

Faire de même avec les autres voyelles.

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

L' **adulte** énonce une des syllabes suivantes **ja, ji, jo, je, ju, jé** et l'**enfant** mime le jet d'eau qui attrape la voyelle entendue dans la syllabe.(il rapproche le jet d'eau de la voyelle entendue)

- Énoncer la syllabe quand le jet d'eau attrape une voyelle.

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

Exemple : L'adulte mime le jet d'eau qui attrape madame e L'enfant dit : « **je** »

Faire de même avec les autres voyelles.

- Alterner les syllabes avec la fusée, le monstre, la limace, le serpent, le chat, le nez, le robinet, le zibulus, le jet d'eau et le vent

Le monstre, la fusée, la limace, le serpent, le chat, le nez, le robinet, le zibulus, le jet d'eau et le vent (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 « vi » et l'**enfant** prend le vent et le rapproche de monsieur o.

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

Faire de même avec d'autres syllabes : vé - ma - chu - ja - so - zu - va -
na - lu - ru - fe - chi - ro - je - mi - zé - fo - ve - ni - che - le - ri
- jo - mu - sé - me - vi - fa - ne - li - re - cho - ji - mé - sa -
ze - vu - fi - lé - su - zo - ré - ju - né - mo - si - za - ché - lo -
jé - vo - fu - ra - no - se - fé - la - cha - nu - vé - zi

Sur learnapps, tu peux faire deux activités.

COMPREHENSION : le petit Poucet

Relire l'histoire du Petit Poucet à votre enfant. Puis poser les questions suivantes :

- De quoi ça parle ?
- Qui sont les personnages ?
- Où se passe l'histoire ? quels sont les différents lieux de l'histoire ?
- Que se passe-t-il au début de l'histoire ?
- Pourquoi le bûcheron et sa femme veulent-ils perdre leurs enfants dans la forêt ?
- Que fait Le Petit Poucet ?
- Et que se passet-il dans la forêt ?

- Comment les enfants retrouvent-ils le chemin de leur maison ?
- Les parents sont-ils contents de retrouver leurs enfants ? pourquoi ?
- Pourquoi les parents décident-ils d'abandonner de nouveau les enfants dans la forêt ?
- Que fait le Petit Poucet ?
- Pourquoi les enfants ne retrouvent pas le chemin de leur maison ?
- Chez qui les enfants arrivent-ils ?
- Que veut faire l'ogre ?
- Que fait le Petit Poucet dans la chambre ? Pourquoi ?
- Qui l'ogre tue ? Pourquoi ?
- Que met l'ogre sur ses pieds pour rattraper les enfants ?
- Que fait Le Petit Poucet quand l'ogre s'endort ?
- Où va Le Petit Poucet ?
- Que se passe-t-il à la fin de l'histoire ?

LA TIRELIRE

Matériel

- une petite tirelire pour l'enfant
- une grosse tirelire pour l'adulte
- des jetons (ou des perles ou graines ou des haricots...)
- une ardoise

Problèmes d'ajouts

- L'adulte montre la tirelire vide à l'enfant. Il met 4 jetons dans la tirelire en disant : « je mets 4 jetons dans la tirelire ». Puis il met 2 jetons en disant : « je mets 2 jetons ».

L'adulte dit: « j'ai mis d'abord 4 jetons dans la tirelire, puis encore 2 jetons. Combien de jetons j'ai en tout dans ma tirelire ? »

L'enfant a la bonne réponse. Lui demander comment il a fait.

Plusieurs procédures sont attendues :

- il connaît que 4 et 2 cela fait 6
- il compte sur ses doigts
- il dessine les jetons puis les compte
- il dessine 4 jetons puis 2 jetons et compte l'ensemble

S'il n'arrive pas à répondre, lui dire qu'il peut

- s'aider de ses doigts
- prendre l'ardoise et dessiner les jetons en lui posant les questions suivantes : combien de jetons j'ai mis d'abord ? (l'enfant répond : 4 et il dessine 4 jetons). Combien de jetons j'ai mis ensuite ? (l'enfant répond : 2 et il dessine 2 jetons). Puis il compte l'ensemble des jetons dessinés

- vérifier en sortant les jetons de la tirelire

- **Faire la même démarche avec d'autres quantités comprises entre 1 et 10.**

LES RIMES (cf fiche plus bas)

Pour chaque ligne, nomme les images et barre l'intrus (celui qui ne termine pas pareil, celui qui n'a pas la même rime)

Ligne 1 : bateau - cerise - moto - marteau -

Ligne 2 : saucisson - hérisson - étoile - poisson

Ligne 3 : carotte - abeille - soleil - réveil -

Ligne 4 : gazelle - échelle - oiseau - coccinelle -


Ligne 5 : robinet - perroquet - fusée - livre -

Ligne 6 : nuage - peinture - coquillage - fromage -


ECRITURE

Prends ton fichier d'écriture à cette page et écris les mots.


Date : _____

al Ecris en suivant le modèle. 


képi




badre



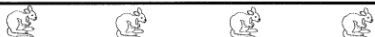
héris



kanari



kangourou



chape

