

« La classe de grande section de Messieurs Michaël et Éric »

LUNDI 15 JUIN 2020 : « dire » la date avec votre enfant, et lui faire recopier sur une ardoise, son cahier ou feuille d'activités du jour, lui faire recopier également son prénom en cursive.

LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

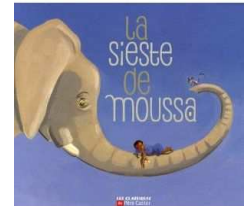
VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

1 La sieste de Moussa

La fin des aventures de Moussa ! (Page 2)



2 La famille des lettres à ponts

- 1- **On fouille dans sa mémoire !!** : Demander aux enfants de réaliser un pont à l'endroit, des ponts enchainés et un pont à l'envers pour voir s'ils s'en souviennent.
- 2- Voici l'alphabet des lettres en cursives (**page 3**). Demande à maman ou papa de **le recopier** (ou à imprimer : facultatif !) sur ton cahier ou sur une feuille. Voilà ce que tu dois faire : entoure les lettres qui contiennent des ponts, te rappelles-tu de leur nom ? Du son qu'elles font ?
- 3- Est-ce que ton prénom contient une lettre à pont ? Si oui, écrit le en cursive et entoure la ou les lettres qui ont une lettre à pont. Sinon tu peux écrire le prénom d'un camarade de ta classe qui contient une boucle. (**Prénom de la classe ICI**). N'oublie pas d'envoyer une photo à Messieurs Michaël et Eric.

3 Jouons avec les syllabes [ri] / [ra] / [ro] (page 4)

La sieste de Moussa

- 1- Avant de faire un jeu sur l'histoire de la sieste de Moussa, les enfants devront ouvrir à nouveau « la petite boîte dans leur mémoire » pour **revoir TOUS les mots et TOUTES les expressions de la sieste de Moussa**. Vous montrez l'image et demandez à l'enfant de la décrire. (**Cliquez sur l'image boîte**).



- 2- Demander ensuite aux enfants d'ordonner les images des personnages selon leur apparition (**Cliquez ici**).

Pour mieux **RACONTER** l'histoire les enfants doivent comprendre que les épisodes sont construits de la même manière :

- 1- Un animal dérange Moussa
- 2- Moussa lui demande de gentiment partir
- 3- L'animal refuse
- 4- Moussa appelle un autre animal parce qu'il sait qu'il va faire peur au gêneur
- 5- L'animal arrive
- 6- Le gêneur s'en va

- 3- Enfin, demander aux enfants de **RACONTER** l'histoire depuis le début **sans l'interrompre** puis compléter s'il manque des éléments. Vous pouvez ensuite faire voir l'histoire de Moussa jusqu'à la fin. (**L'histoire ICI**).

L'alphabet des lettres en cursive

a b c d e f g h i

j k l m n o p q r

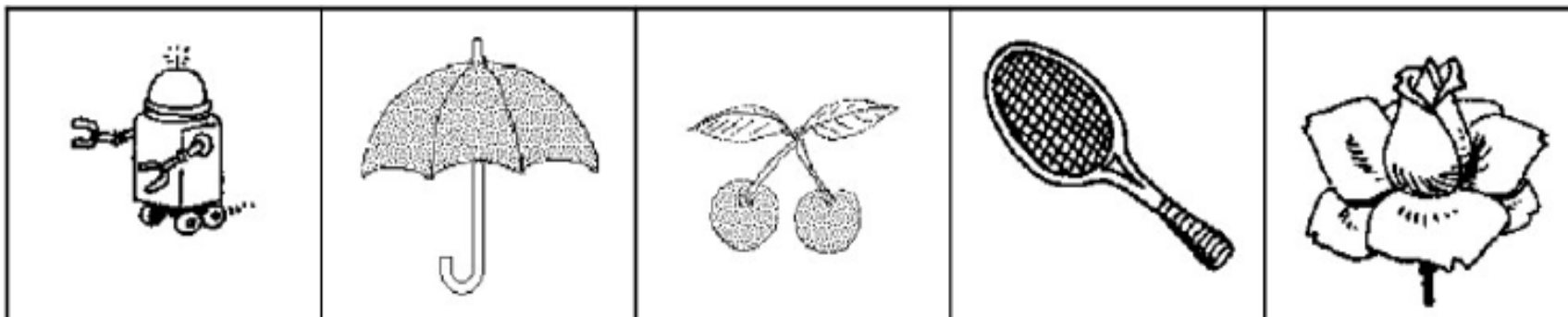
s t u v w x y z

Consigne : La fois dernière tu as colorié les images en jaune quand tu entendais [ri], en vert quand tu entendais [ra] et en bleu quand tu entendais [ro]. Tu vas maintenant **localiser** les syllabes correspondantes et **les colorier**.

Aide possible pour les parents: Commencez par lui demander le nombre de syllabes (en tapant dans les mains). Ecrire les syllabes du mot en lettres capitales pour lui. Demandez-lui de représenter les syllabes par un pont à l'envers ☺ . L'enfant doit alors localiser et colorier quand il entend le son correspondant comme dans l'exemple

NB : Il n'y a pas besoin de l'image pour déterminer où on entend [ri] / [ra] / [ro] en début, au milieu ou en fin de mot. Donc **l'impression est facultative**.

Exemple



RO BOT
☺ ☺

