

Langage

* Le jeu de Kim

Placer sur une table des images ou des objets. Faire nommer ces images et ces objets.
Demander à votre enfant de fermer les yeux ou de se retourner.
Enlever une image ou un objet. Demander ce qui a été enlevé.
Continuer le jeu.

L'écrit

* L'alphabet en majuscules

Faire lire les lettres de l'alphabet données en annexe 1.
Faire une dictée de lettres à votre enfant dans leur cahier. Lui demander d'écrire les lettres en majuscules.

Activité numérique

<https://www.logicieleducatif.fr/francais/vocabulaire/alphabet.php>

<https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-a#containerType=program&containerSlug=abc-dino>

Phonologie

Nommer les dessins de la feuille imagier des animaux de la mer.
Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

Mathématiques

* Les nombres de 1 à 6

Faire écrire dans le cahier les nombres de 1 à 6.
Modèle donné en annexe 1.

Jeu de dé

On lance le dé et on prend la quantité de jetons demandée par le dé.

Jeu de batailles

Qui a la carte la plus forte ?

Activité numérique

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/compter-jusqu-a-5.php>

Histoire à écouter Le Petit Chaperon Rouge

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/bibliidcon_020#histoire

Chant Le petit prince

<https://www.youtube.com/watch?v=6-EQdZnoaKQ>

Langage

Les animaux de la mer

<https://learningapps.org/2994406>

L'écrit

* L'alphabet en majuscules

Epeler les lettres de chaque mot du référent (donner le nom des lettres).

Activité numérique

https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php

<https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-b#containerType=program&containerSlug=abc-dino>

Phonologie

Nommer les dessins de la feuille imagier des animaux de la mer.

Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

Mathématiques

* Les formes géométriques

Observer dans son environnement proche et pouvoir identifier et nommer les formes géométriques simples : rond, carré, triangle.

Faire dessiner ces formes dans le cahier.

Histoire à écouter Zelda et les abeilles

https://www.youtube.com/watch?v=gUIGU_WHk6w

Chant Frère Jacques

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/comptines-et-chansons/lire/biblidcha_028#histoire

Langage

Les animaux de la mer


<https://learningapps.org/2994415>

L'écrit

* L'alphabet en majuscules et en script

Faire la correspondance majuscules/script avec les lettres suivantes :

A E I O U L M P S R D V

exemple : A  a

Activité numérique

https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/discrimination-visuelle-ecriture-lettres.php

<https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-c#containerType=program&containerSlug=abc-dino>

Phonologie

Nommer les jours de la semaine.

Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

Activité numérique

<https://www.logicieleducatif.fr/eveil/geographie/jours-de-la-semaine.php>

jeu 1

Mathématiques

* Les compléments à 4 et à 5

Placer 3 jetons dans une assiette.

Demander aux enfants combien de jetons il faut rajouter pour faire 4.

Reprendre l'activité avec 1 jeton, 2 jetons dans l'assiette.

A chaque fois, demander combien de jetons il faut rajouter pour faire 4.

Si votre enfant a bien compris pour le 4, alors faire la même chose pour le 5.

Placer 3 jetons dans une assiette.

Demander aux enfants combien de jetons il faut rajouter pour faire 5.

Activité graphique

Proposer aux enfants de faire des graphismes librement sur une feuille (s'aider des modèles dans le cahier).

Histoire à écouter Les trois petits cochons

<https://www.youtube.com/watch?v=I5W9XzTcN2I>

Chant Les petits poissons

<https://www.youtube.com/watch?v=P7ipjEOdceM>

Langage

Les animaux

<https://learningapps.org/7184662>

Activité graphique

* Les ponts à l'endroit

Demander à votre enfants de faire des sauts à pieds joints.

Faire découper des bandes de papier et les faire coller sous forme de ponts sur une feuille.

Faire représenter des ponts sur une ardoise ou sur le sol avec une craie.

Faire dessiner des ponts sur une feuille.

Phonologie

Nommer les jours de la semaine.

Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

Mathématiques

* Structuration de l'espace

Jouer avec votre enfant.

Lui demander de se placer **sous** la table, **sur** une chaise, **devant** vous, **derrière** vous, **à côté** de vous.

Avec le doudou

Lui demander de placer son doudou **sous** la table, **sur** une chaise, **dans** le placard, **devant** lui, **derrière** lui, **à côté** de lui.

A chaque fois, demander :

Où est-ce que tu es ?

Où se trouve ton doudou ?

Image de l'annexe 2.

Où est le chat ? Il est **sur** la table.

Où est le ballon ? Il est **à côté** du chat.

Où est la souris ? Elle est **sous** la table.

Où est le poisson ? Il est **dans** le bocal.

Où est le camion ? Il est **sous** la table.

Dessin L'ours et le poussin

http://data.over-blog-kiwi.com/2/10/40/36/20180828/ob_9be158_dpap-ours-poussin.pdf

Histoire à écouter Petit ours brun

<https://www.lumni.fr/video/petit-ours-brun-comptine-et-devinettes-pour-mimer-les-animaux>

Chant Les petits poissons

<https://www.youtube.com/watch?v=P7ipjEOdceM>

Défi du week-end <https://delecolealamaison.ageem.org/defi-10-2/>

annexe 1

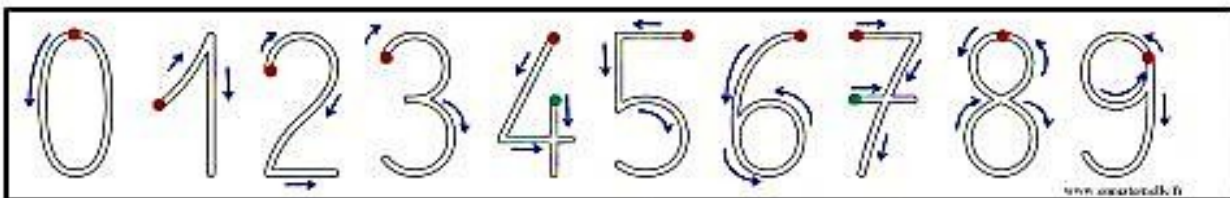
alphabet en majuscules

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						

alphabet en script

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						

écriture des chiffres



annexe 2

