

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

* Le petit mot des

Reprendre ce qui a été fait dans la séance du jour 3 semaine 4.

Ecriture

Faire écrire dans le cahier la phrase de l'annexe 1 bis.

Activité numérique

<https://learningapps.org/3098407>

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

Phonologie

* Les rimes

Faire nommer les images données en annexe 2.
Demander à votre enfant d'associer l'objet qui rime avec le nom de l'animal.

Activité numérique

<https://learningapps.org/7296073>

Mathématiques

* Comparer des nombres

Jeu proposé : Les boîtes

Matériel : des boîtes ou des assiettes avec 3 ou 4 ou 5 ou 6 objets par boîte
un dé

Empiler les boîtes (ou les assiettes).

Demander à votre enfant de jeter le dé.

Si la valeur du dé est supérieure au contenu de la première boîte alors l'enfant a gagné et prend la boîte. Si la valeur est inférieure au contenu, l'enfant a perdu et c'est vous qui prenez la boîte. Si la valeur du dé est égale au contenu, l'enfant jette à nouveau le dé.

Variante : prendre deux dés et augmenter le nombre d'objets par boîte (de 3 à 12).

Activité numérique

<https://learningapps.org/3628878>

Histoire à écouter Le loup qui apprivoisait ses émotions

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

Chant Head and shoulders

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/comptines-et-chansons/lire/biblidcha_027#histoire

Langage

* Les petits animaux du jardin

<https://learningapps.org/2030836>

L'écrit

* Autour du mot **mange**

Votre enfant devra construire une phrase correspondant à chaque dessin donné (annexe 1).
Pour cela, préparer les étiquettes données en annexe 1.

Une fois la phrase construite :

Faire lire la phrase en demandant à l'enfant de déplacer son doigt (un mot dit correspond à un mot écrit).

Demander à votre enfant de dire quel est le premier mot de la phrase.

Demander à votre enfant de dire quel est le dernier mot de la phrase.

Activité numérique

<https://learningapps.org/2330998>

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

Phonologie

* Ecrire seul un mot

Demander à votre enfant d'écrire le mot : *ami*.

J'ai mis en annexe 3 le déroulement de la séance. Lisez-le avant de commencer l'activité.

Activité numérique

<https://learningapps.org/7596940>

Mathématiques

* Décomposition de la quantité 7

Préparer 16 cartes comme données en annexe 4.

Jeu 1

Donner à votre enfant les cartes de la première série.

Disposer les cartes qui restent sur la table. Demander à votre enfant de trouver la carte qui complète celle qu'il a afin qu'il obtienne 7 à chaque fois.

Jeu 2

Placer les 16 cartes face cachées sur la table.

L'enfant retourne une carte et dit combien il y a de ronds. Il retourne une deuxième carte et vérifie si en ajoutant les deux cartes il obtient 7. Si oui, il prend les deux cartes. Si non, il cache de nouveau la deuxième carte et retourne une nouvelle. Et ainsi de suite.

Activité numérique

<https://learningapps.org/9746119>

Histoire à écouter Grosse colère

<https://www.youtube.com/watch?v=NrQDgfIPA6w&t=3s>

Chant Head and shoulders

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/comptines-et-chansons/lire/biblidcha_027#histoire

Langage

* Si j'étais

<https://learningapps.org/5446358>

Continuer avec votre enfant :

Si j'étais un roi/une reine, j'**aurais** une couronne.

Si j'étais un roi/une reine, j'**habiterais** dans un château.

Si j'étais un ogre, je **serais** très grand.

Si j'étais un ogre, j'**aurais** des dents pointues.

Laisser libre cours à l'imagination de votre enfant.

Bien veiller à la l'utilisation correcte de la structure et à une bonne articulation.

L'écrit

* Autour du mot **mange**

Reprendre ce qui a été fait dans la séance du jour 2 avec les dessins et les mots donnés en annexe 1.

Activité numérique

<https://learningapps.org/2331080>

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

Phonologie

* Ecrire seul un mot

Demander à votre enfant d'écrire le mot : *vélo*.

J'ai mis en annexe 3 le déroulement de la séance. Lisez-le avant de commencer l'activité.

Activité numérique

<https://learningapps.org/3434659>

Mathématiques

* Décomposition de la quantité 8

Préparer 18 cartes comme données en annexe 5.

Jeu 1

Donner à votre enfant les cartes de la première série.

Disposer les cartes qui restent sur la table. Demander à votre enfant de trouver la carte qui complète celle qu'il a afin qu'il obtienne 8 à chaque fois.

Jeu 2

Placer les 18 cartes face cachées sur la table.

L'enfant retourne une carte et dit combien il y a de ronds. Il retourne une deuxième carte et vérifie si en ajoutant les deux cartes il obtient 8. Si oui, il prend les deux cartes. Si non, il cache de nouveau la deuxième carte et retourne une nouvelle. Et ainsi de suite.

Activité numérique

<https://learningapps.org/4770906>

Histoire à écouter Va-t'en vilaine bébête !

<https://www.youtube.com/watch?v=4GX6wbUtOWk>

Chant Head and shoulders

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/comptines-et-chansons/lire/biblidcha_027#histoire

Langage

* Les émotions

<https://learningapps.org/9488334>

L'écrit

* L'alphabet en majuscules et en script

Faire épeler les noms désignant les jours de la semaine écrits en majuscules ou en script (annexe 2 bis).

Faire une dictée de lettres dans le cahier. Les lettres seront écrites en majuscules.

Ecriture

Demander à votre enfant d'écrire les jours de la semaine en attaché dans le cahier.

Activité numérique

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

Phonologie

* Ecrire seul un mot

Demander à votre enfant d'écrire le mot : *puma*.

J'ai mis en annexe 3 le déroulement de la séance. Lisez-le avant de commencer l'activité.

Activité numérique

<https://learningapps.org/6202033>

Mathématiques

* Situations de partage équitable

Placer 24 jetons et 4 récipients sur une table.

Jeu 1

Demander à votre enfant de disposer les jetons dans les récipients. Il ne faut plus qu'il ne reste de jetons sur la table.

Jeu 2

Demander à votre enfant de disposer les jetons dans les récipients de sorte qu'il y ait la même quantité de jetons dans chaque récipient.

Faire vérifier qu'il y a la même quantité de jetons dans chaque récipient.

Reprendre l'activité en variant les quantités : 16 jetons et 4 récipients, 20 jetons et 4 récipients, 12 jetons et 3 récipients.

Activité numérique

<https://learningapps.org/10198590>

Dessin La vilaine bête

Demander à votre enfant de dessiner la bête telle qu'elle est décrite dans l'histoire Va-t'en vilaine bête !

Histoire à écouter Cendrillon

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/bibliidcon_029#histoire

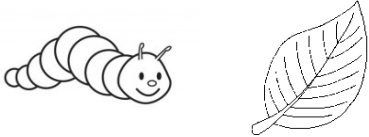
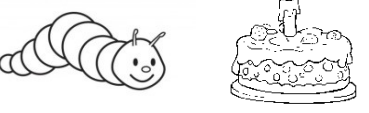
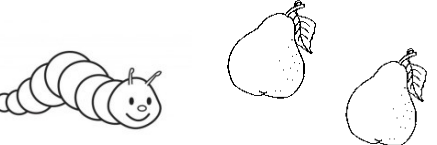
Chant Head and shoulders

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/comptines-et-chansons/lire/bibliidcha_027#histoire


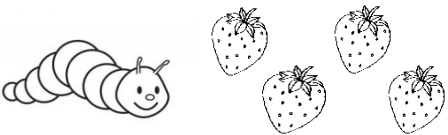

Défi du week-end <https://delecolealamaison.ageem.org/defi-31/>

annexe1

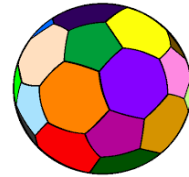
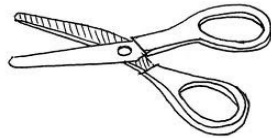
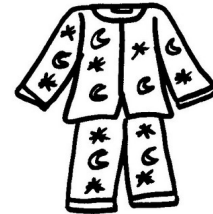
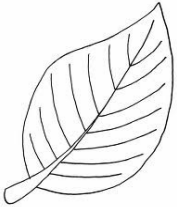
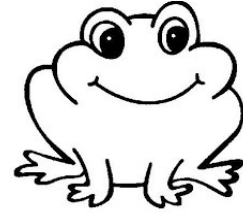
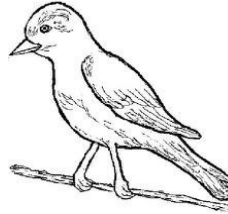
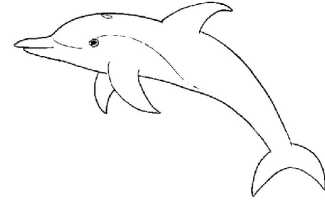
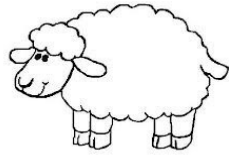
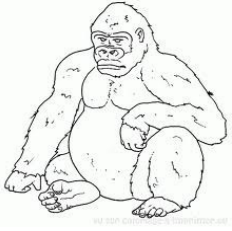
jour 2

	<p>La</p>	<p>chenille</p>	<p>mange</p>	<p>une</p>	<p>feuille.</p>
	<p>La</p>	<p>chenille</p>	<p>mange</p>	<p>un</p>	<p>gâteau.</p>
	<p>La</p>	<p>chenille</p>	<p>mange</p>	<p>des</p>	<p>poires.</p>

jour 3

	<p>La</p>	<p>chenille</p>	<p>mange</p>	<p>une</p>	<p>sucette.</p>
	<p>La</p>	<p>chenille</p>	<p>mange</p>	<p>des</p>	<p>fraises.</p>
	<p>La</p>	<p>chenille</p>	<p>mange</p>	<p>un</p>	<p>fromage.</p>

annexe 2



réponses attendues :
gorille rime avec quilles
mouton / ballon
écureuil / feuille
dauphin / sapin

chouette / raquette
panda / pyjama
oiseau / ciseaux
grenouille / citrouille

annexe 3

Déroulement de la séance de phonologie : écrire seul un mot.

C'est une étape très importante mais qui demande **beaucoup de patience**.

Le but de l'activité c'est que l'enfant écrive ce qu'il entend. Il ne va pas forcément écrire le mot du premier coup. **Alors il faut l'encourager**. L'activité se fera en plusieurs étapes.

Dire à l'enfant : aujourd'hui tu vas faire comme les grands, tu vas écrire un mot tout seul. Pour cela, tu vas bien écouter le mot que je vais te dire.

Séance donné en jour 2.

Dire le mot : *ami*

Faire répéter le mot.

Faire donner le nombre de syllabes.

Qu' est-ce que tu entends au début ? " a " (exagérer le son "aaaaa").

L'enfant écrit la première syllabe.

Qu' est-ce que tu entends après ? " mi " (exagérer le son "mmiiii").

L'enfant écrit la deuxième syllabe.

L'enfant peut n'avoir écrit que les voyelles qu'il a entendues : a et i.

C'est un bon début. Il faut l'encourager et répéter en exagérant le son consonne "mmmmm".

Lui demander quelle est la lettre qui fait le son "mmmmm".

Faire de même pour les autres séances :

jour 3 : *vélo*

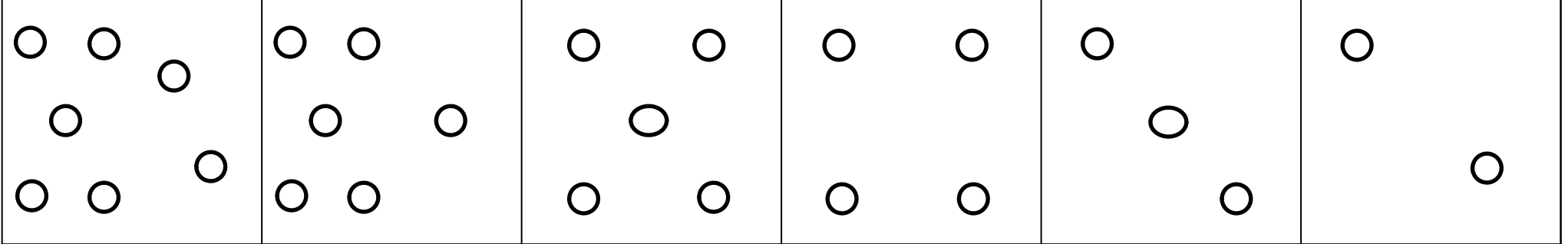
Si l'enfant vous propose cette écriture (VLO), c'est déjà très bien. Lui demander alors quelle est la la lettre qui fait le son "ééééé".

jour 4 : *puma*

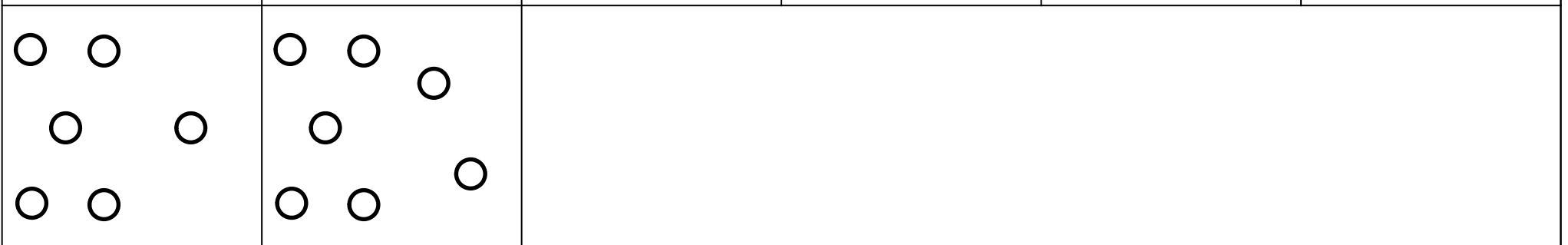
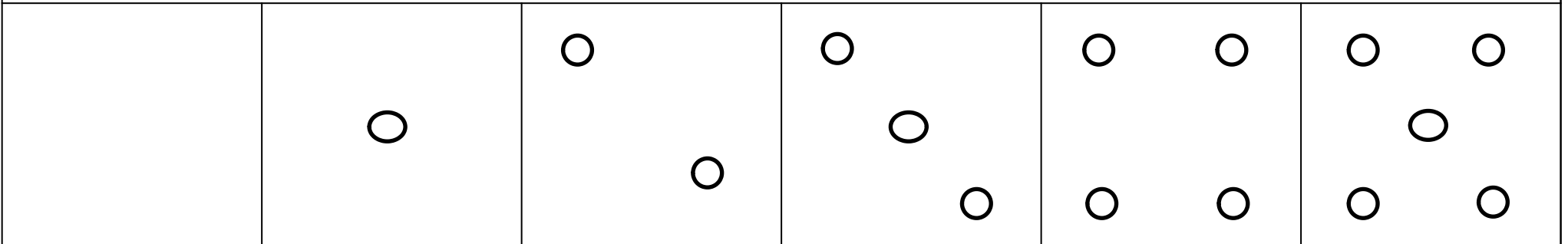
Lors de cet exercice, l'enfant écrira le mot en majuscules.

annexe 4

première série

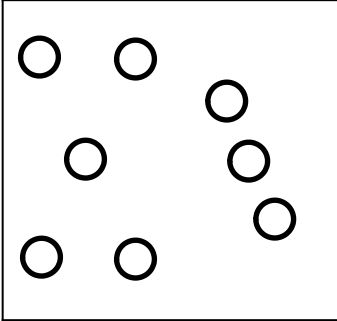
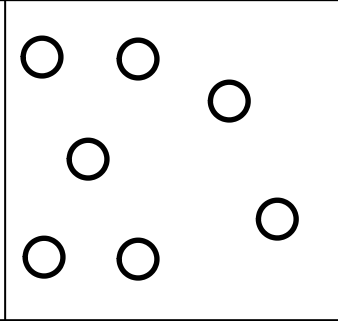
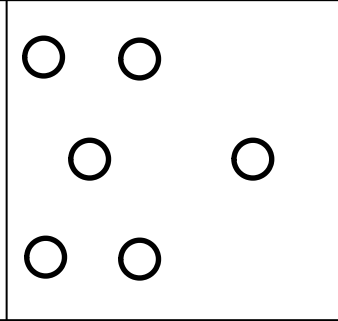
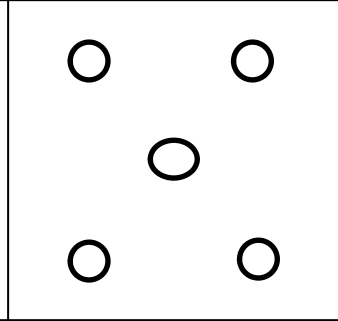
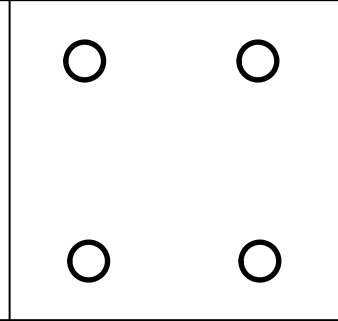
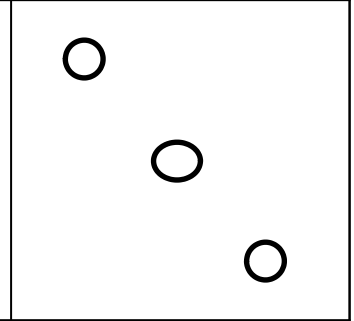
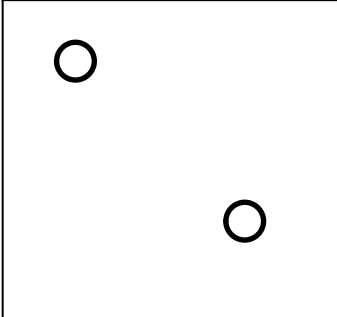
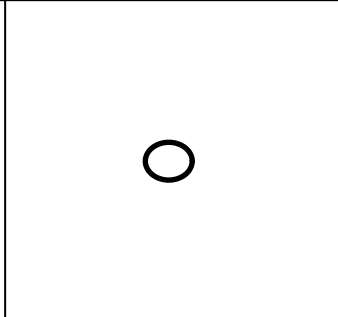




deuxième série



annexe 5

première série

deuxième série

