

## 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.

Petit jeu : cacher une lettre.

Demander à votre enfant quelle est la lettre qui a été cachée.

### Activité numérique

<https://learningapps.org/3761200>

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

## Phonologie

Nommer les dessins donnés en annexe 2 (sur le thème de Pâques).

Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

### Activité numérique

<https://learningapps.org/2118418>

## Mathématiques

### \* Les nombres de 1 à 6

Faire écrire dans le cahier les nombres de 1 à 6.

Modèle donné en annexe 1.

### Jeu des paquets

Placer une vingtaine de jetons sur la table.

Demander à votre enfant de faire des paquets de 6 jetons.

### 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://learningapps.org/9524786>

## Histoire à écouter      Trois souris peintres

<https://www.youtube.com/watch?v=p6yVGGDRMEw>

## Chant      Rock and roll des gallinacés

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_yl-Or1QAg](https://www.youtube.com/watch?v=_yl-Or1QAg)

## Langage

\* Les animaux marins

<https://learningapps.org/2785870>

## L'écrit

\* L'alphabet en majuscules

Epeler les mots suivants (donner le nom des lettres) :

POULE

ŒUF

LAPIN

CHOCOLAT

## Ecriture

Faire écrire les mots donnés ci-dessus sur une feuille.

## Activité numérique

<https://learningapps.org/3761217>

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

## Phonologie

\* Les syllabes

Nommer les dessins donnés en annexe 2 (la basse-cour).

Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

## Activité numérique

<https://learningapps.org/9523101>

## 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 sur une feuille en respectant les modèles donnés en annexe 3.

Faire dessiner ces formes sur une feuille en respectant la consigne suivante :

Dessine un rond jaune puis un carré rouge et continue ainsi de suite (rond jaune, carré rouge).

## Activité numérique

<https://learningapps.org/4066387>

<https://learningapps.org/3119302>

## Histoire à écouter      Trois souris en papier

<https://www.youtube.com/watch?v=q3pWHSr8-1w>

## Chant      Rock and roll des gallinacés

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_yl-Or1QAq](https://www.youtube.com/watch?v=_yl-Or1QAq)

## Langage

\* Les animaux marins

<https://learningapps.org/8844042>

## 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 N C J H B

Continuer l'activité avec les lettres suivantes :

F G K Q T

exemple :      A            a

## Activité numérique

<https://learningapps.org/2578897>

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

## Phonologie

\* Les syllabes

Nommer les dessins donnés en annexe 2 (les petits animaux du jardin).

Taper les mots dans les mains pour scander les syllabes.

## Mathématiques

\* Décomposition de la quantité 3

*Jeu 1*

Préparer les cartes comme données en annexe 3 bis.

Distribuer la première série à votre enfant.

Demander à votre enfant d'associer la carte qui convient pour avoir 3.

*Jeu 2*

Placer les 8 cartes faces cachées sur la table.

L'enfant retourne une carte et dit combien il voit de points.

Il retourne une deuxième carte. Si, avec la première carte cela fait trois alors il récupère les cartes. Si cela ne fait pas trois, il cache la deuxième carte et retourne une autre.

*Le but c'est d'associer deux cartes pour obtenir la quantité 3.*

## Activité numérique

<https://learningapps.org/9463395>

**Dessin**      L'œuf de Pâques

[https://www.youtube.com/watch?v=AU\\_TDtZpKUM](https://www.youtube.com/watch?v=AU_TDtZpKUM)

**Histoire à écouter**      A trois on a moins froid

<https://www.youtube.com/watch?v=0G5FkGQg2YU>

**Chant**      Rock and roll des gallinacés

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_yl-Or1QAg](https://www.youtube.com/watch?v=_yl-Or1QAg)

**Défi du week-end**      <https://delecolealamaison.ageem.org/defi-18/>

# annexe 1

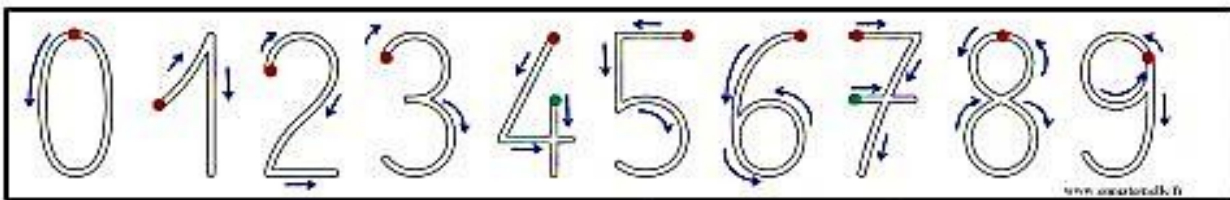
## alphabet en majuscules

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

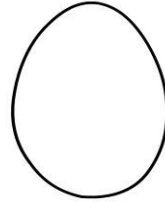
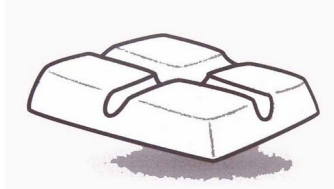
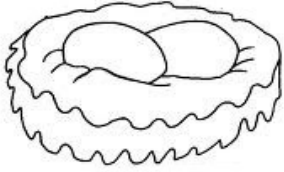
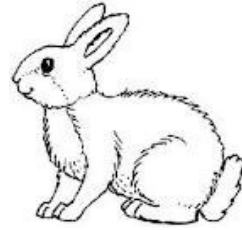
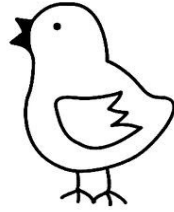
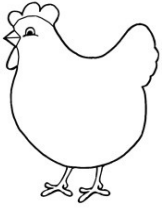
a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x
y	z						

## écriture des chiffres

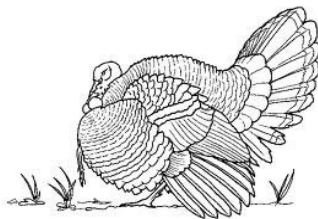
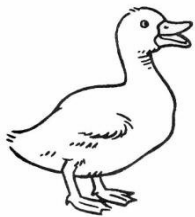
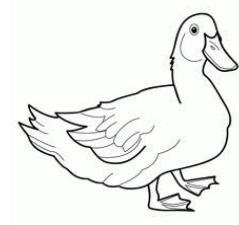
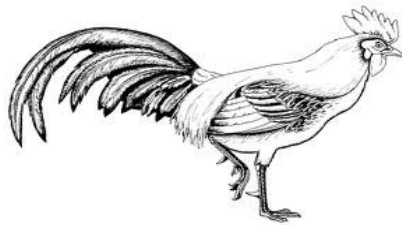
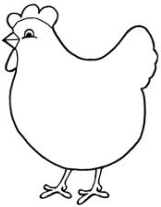


## annexe 2

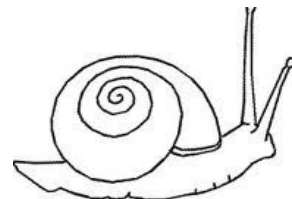
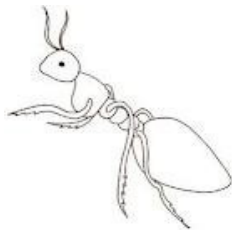
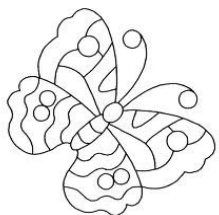
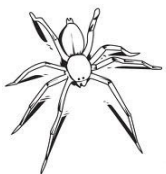
### le thème de pâques



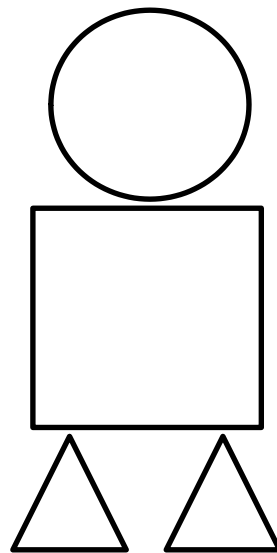
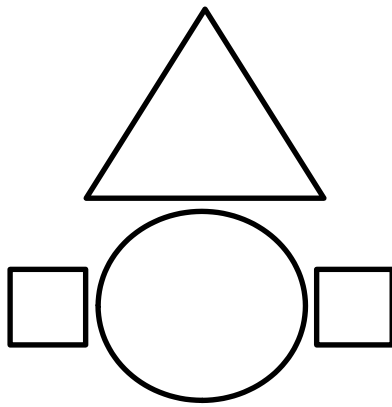
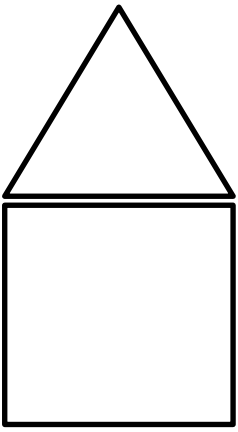
### la basse-cour



### les petits animaux du jardin

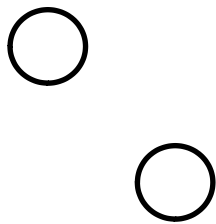
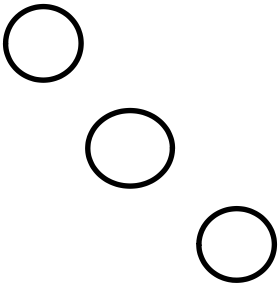


annexe 3



annexe 3 bis

première série



deuxième série

