

Lundi 6 AVRIL 2020

Explorer le monde – se repérer dans le temps

-Indiquer la date : Si vous n'avez pas imprimé le dossier du CNED, sur une feuille, demander à votre enfant d'écrire le jour, le numéro du mois, le mois en lettres capitales et l'année : LUNDI 6 AVRIL 2020

Activité 1 : Je connais des outils qui servent à mesurer

Objectif visé : être sensible à la notion de durée

Cette activité peut se faire à l'oral. Demander à votre enfant de nommer chaque image :

-un mètre : il sert à mesurer des longueurs

-une montre à gousset : elle sert à mesurer le temps

-la roue de la semaine : elle sert à indiquer les jours de la semaine, donc elle sert à mesurer le temps qui passe

-une pige médicale : elle sert à mesurer l'être humain, donc à mesurer des longueurs

-un tensiomètre : il sert à mesurer la tension

-une balance : elle sert à mesurer le poids

-un sablier : il sert à mesurer la durée

-un verre doseur : il sert à mesurer la contenance/le volume

3 éléments permettent de mesurer le temps. Les autres appareils ne servent pas à mesurer le temps.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'oral -comprendre et apprendre

Objectif visé : discriminer des sons

Activité 1 : Je cherche les mêmes sons : Monsieur Qui ?

Voir texte comptine page suivante.

Écoute : **Livre numérique : Mobiliser le langage -les textes p13**

Première écoute totale.

Puis poser les questions à votre enfant : Qui dit au re**voir** ? C'est M. **Noir** ...Insistez sur la prononciation de la dernière syllabe pour permettre à votre enfant de faire l'association plus facilement.

Monsieur Qui ?



Qui bouge ?

C'est Monsieur Rouge, ouge...



Qui ferme les yeux ?

C'est Monsieur Bleu, eu...



Qui se repose ?

C'est Monsieur Rose, ose...



Qui balaie ?

C'est Monsieur Violet, et...



Qui sourit ?

C'est Monsieur Gris, is...



Qui dit au revoir ?

C'est Monsieur Noir, oir...



Qui tourbillonne ?

C'est Monsieur Jaune, aune...



Qui saute en l'air ?

C'est Monsieur Vert, ert...



Qui mange ?

C'est Monsieur Orange, ange...



Qui enfle son pantalon ?

C'est Monsieur Marron, on...



Qui fait du vent ?

C'est Monsieur Blanc, an...



Agir, s'exprimer, comprendre à travers une activité physique

Activité 1 : j'utilise mon corps pour m'exprimer

Objectif visé : communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Jacques a dit :

But du jeu : obéir rapidement à une consigne précise

Règle du jeu :

Le meneur du jeu donne des consignes qui se succèdent assez rapidement. Votre enfant ne doit les suivre que si ces consignes ne commencent que par « *jacques a dit...* » Par exemple :

« *Jacques a dit : poser le bras gauche sur la tête... plier la jambe gauche ... Faire un tour complet sur soi-même. »*

Si le meneur de jeu ordonne par exemple « *Sautez sur place.* » sans avoir débuté sa phrase exactement par « *Jacques a dit : ...* », ceux qui ont exécuté l'ordre sont éliminés. De plus, si un joueur fait un autre geste que celui ordonné, il est éliminé.

Chef d'orchestre :

Demander à votre enfant d'imiter les gestes du matin. (Je me réveille, je mange, je me brosse les dents, je me coiffe...) Vous devez deviner ce qu'il imite. Vous pouvez ensuite inverser les rôles.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Activité 1 : Je réalise des collections de 10 éléments

Objectif visé : dénombrer, réaliser une collection dont le cardinal est donné.

Matériel : jeu de carte, des graines de haricots, crayon à papier, feuille

Étape 1 : Demander à votre enfant de prendre une carte et de prendre le nombre de graines correspondant au nombre de la carte.

Étape 2 : Dessiner des ballons dans la main des enfants.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'écrit – Découvrir le principe alphabétique

Activité 1 : Je copie des mots sur le clavier

Objectif visé : copier à l'aide d'un clavier

Matériel : préparer un modèle des noms des mois en lettres capitales, ordinateur

Ouvrez une page sur Word pour votre enfant.

Demander lui d'écrire les mois de l'année en minuscule dans un premier temps. Puis montrer lui comment mettre en majuscule sur le clavier de l'ordinateur.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'écrit – Commencer à écrire tout seul

Activité de remplacement :

Activité 1 : Je m'entraîne à écrire les lettres à boucle ascendante e, l, b, h, k

Objectif visé : écrire son prénom tout seul en écriture cursive, sans modèle

S'entraîner à écrire les lettres à boucle ascendante : e, l, b, h, k

Activité 2 : Je commence à écrire des mots tout seul

Montrer l'image référente des animaux de la ferme : le coq et la poule. Demander à votre enfant de nommer ces 2 animaux.

Puis demander lui d'écrire les mots : coq et poule en cursive. Vous pouvez introduire les petits mots le/la et lui demander si on dit **le** ou **la** coq/ **le** ou **la** poule.



COQ

coq

coq



POULE

poule

poule

Explorer le monde : vivant

Activité 1 : je grandis, je vieillis : je compare

Dans un premier temps, aider votre enfant à identifier chaque étape de la vie d'une personne et nommer ces étapes en montrant les images.

Naissance : bébé (quatre pattes) ; enfance ; adolescence ; adulte ; vieillesse.

Puis demander lui de classer ces images de la naissance à la vieillesse.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers une activité artistique -les productions plastiques

Activité de remplacement :

Décorer des œufs de Pâques

Objectif : décorer des œufs de Pâques avec le graphisme déjà vu (ponts, spirales, lignes brisées, boucles...)

*Matériel : une feuille avec des œufs (voir **annexe 2**), des feutres de couleurs différentes*



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Activité 1 : Je reconnais les solides

Objectif visé : reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)

Matériel : un objet cubique, un cylindre et une pyramide (ce que vous avez chez vous)

Étape 1 : cherche autour de toi des objets dont la forme est un cube, un cylindre, une pyramide.

Montrer à votre enfant ce qu'est **une face** et ce qu'est **un sommet**.

Étape 2 : compléter le tableau



COQ

coq

coq



POULE

poule

poule

