

4^{ème} semaine de la période 5 soit du lundi 8 au vendredi 12 juin 2020.

Lundi 8 et mardi 9 juin 2020

Le travail est à répartir selon votre disponibilité

Jeudi 11 et vendredi 12 juin 2020

Le travail est à répartir selon votre disponibilité

A titre indicatif : l'ensemble des activités demande 1h30 à 2h par jour. Vous pouvez les faire en deux temps.

Durée : 15 à 20 min

Rituels (à faire tous les jours) : Réciter les jours de la semaine/Dire le nom du jour et formuler une phrase : aujourd'hui c'est.../

- Ecrire la date du jour en entier et son prénom (si votre enfant a besoin d'un modèle pour son prénom, laissez ce modèle en évidence sur la photo : merci de prendre en photo ce travail

- Réciter la comptine numérique jusqu'à 20 voire plus (jusqu'à ses limites) : merci de filmer ce travail

/Réciter la comptine numérique à l'envers (en commençant de 5 à 0 ou de 10 à 0 en fonction du niveau de votre enfant).

Les jeux répétitifs sont nécessaires et servent à consolider les apprentissages : (voir semaine 1 période 5)

-Le nombre caché

-Bataille (jeu de carte)

-Loto quine

-Jeu de la photo

Activité 1 : choisir une comptine de la période 5 : bien s'entraîner à la réciter puis filmez votre enfant lorsqu'il est prêt.

Nouvelle comptine à apprendre :

LE POUSSIN

C'est un petit poussin
Qui vient juste de naître
Il ne sait pas très bien
Quelle parure il va mettre.

Mettra-t-il des plumes blanches,
Sa maman poule en a,
Ou bien des noires et blanches,
Comme le coq, son papa ?

Eh bien, c'est décidé,
Lorsqu'il sera plus vieux,
Il ira s'acheter
Un beau manteau tout bleu.

Activité 2 : écouter l'histoire : « Pablo de Rascal » : <https://safeYouTube.net/w/klWJ>

Une histoire lue par la **maternelle Logisson**

- Posez les questions de compréhension :
 - Qui est le personnage ? Pourquoi Pablo doit-il sortir de sa coquille ? De quoi a-t-il peur ? Décris dans l'ordre toutes les étapes avant que Pablo ne se débarrasse de sa coquille ? De quel animal s'agit-il ?

- **Lui demander de raconter ce qu'il a compris de l'histoire : merci de filmer ce travail**

Observez son niveau de compréhension

Activité 3 : Comparer des collections (l'activité a été proposée la semaine dernière, il faut donc continuer à la consolider)

Etape 1 : Disposez devant votre enfant plusieurs petits paquets de haricots/pâtes ou autres petits objets (au moins 5 paquets). Chacun de ces petits paquets aura une quantité différente comprise entre 1 et 10 objets (faîtes-le en fonction des capacités de votre enfant : vous pouvez aller jusqu'à 15 ou même 20 ; sinon vous arrêter à 6).

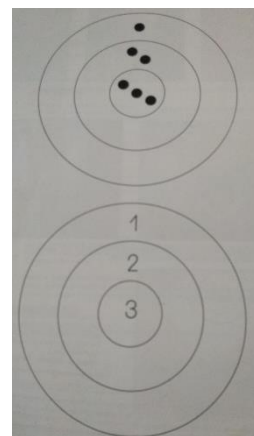
Etape 2 : Demandez à votre enfant de dénombrer chacun des petits paquets puis demandez-lui d'écrire la quantité qu'il a trouvé sur un petit morceau de papier qu'il placera devant chacun des paquets.

Etape 3 : Demandez à votre enfant de les ranger par ordre croissant (du plus petit au plus grand). S'il a des difficultés, placez devant lui un référent (avec les chiffres de 1 à 10 ou plus) pour qu'il sache comment ranger les paquets. Le but étant, qu'à un moment il n'est plus besoin du référent pour le faire.

Etape 4 : Recommencer depuis l'étape 1 (faîtes des paquets différents) mais à l'étape 3 faîtes ranger par ordre décroissant (du plus grand au plus petit)

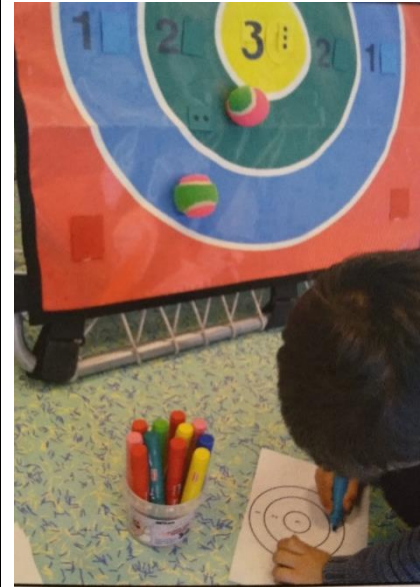
Activité 3 : Jeu des cibles

But : compter le nombre de points gagnés au jeu de la cible.



Dessiner une cible au sol (sur un béton avec de la craie ou tracez dans la terre avec un bâton). La cible compte 3 cercles avec des zones de points différentes (voir ci-contre)

Conseil : travailler sur l'ordre croissant un jour, puis l'ordre décroissant un autre jour.



Etape 1 : pour donner du sens au jeu :
Lancer chacun son tour un objet (des cailloux plats ou des paires de chaussette enroulées en boule) dans l'un des anneaux de la cible et dire le nombre de points gagnés (2 lancers par joueur). Les enfants utilisent le plus souvent le mot « et » pour additionner, certains disent « + » (par exemple : « 3 et 2 » ou « 3 + 2 »)
Chaque joueur a au préalable dessiné la cible sur une feuille.

Chaque point marqué sera reporté, dessiné sur sa feuille. Voir la photo ci-contre : 1 point 2 points, 3 points

Etape 2 : Calculer le nombre de points gagnés

(Question à poser : combien y en a-t-il en tout ? Utiliser aussi les mots : mettre ensemble, calculer, lancer, marquer, gagner)

Garder la feuille où les points ont été dessinés.

Dans une boîte placer une quantité de pâtes ou des jetons. Chaque joueur pourra prendre des pâtes ou des jetons correspondant



L'enseignant dessine une cible au tableau et demande aux élèves de la reproduire sur leur ardoise. Les élèves calculent ensuite le nombre de points marqués sur cette cible.

Chaque élève calcule le nombre de points qu'il a gagnés en utilisant les traces écrites réalisées en salle de jeux.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Prend les jetons correspondant au nombre de points gagnés et les organise par paquets.
- Exemple : un paquet de 3 jetons, un paquet de 2 et un paquet de 3.
- Compte sur ses doigts. 3 doigts et 2 doigts et encore 3.

au nombre de points gagnés. Exemple : un lancer dans la zone de 3 points permet de prendre 3 pâtes/jetons, un autre dans une zone

de 2 points permet de prendre 2 pâtes/jetons. Puis réunir l'ensemble des pâtes ou jetons pour dénombrer les points gagnés. Voir la photo ci-contre.



Etapes 3 : s'exercer

- Faites plusieurs parties (sur feuille ou ardoises) voir le modèle ci-contre.
- Si votre enfant compte sans difficulté faite avec 3 lancers chacun
- Jouer à des jeux de société de type « jeu des chevaux » ou autre avec 2 dés dont on a caché la constellation 6

Activité 4 : Les familles d'animaux- révisions- (voir en semaine 6 de la période 4)

Il s'agit de reconstituer les familles d'animaux de la ferme et d'apprendre le vocabulaire qui y est lié.

Je vous remets ici le lien :

<http://ecmat.eklablog.com/animaux-sauvages-animaux-domestiques-c29782242>

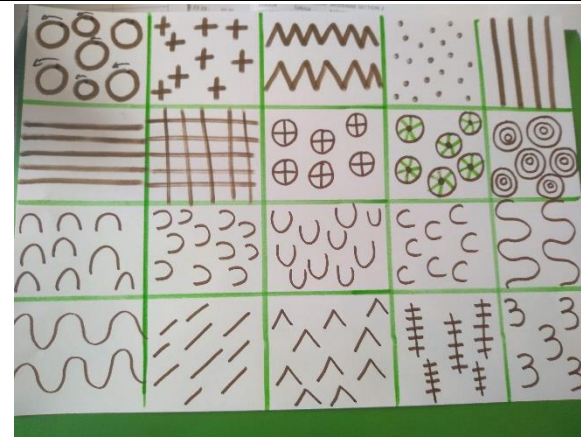
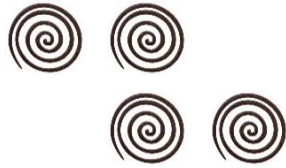
Il faudra aller sur la deuxième page du site qui s'intitule : **les animaux de la ferme, leurs familles, leurs cris**. Il faudra lire le document et cliquer sur les liens bleus : les animaux de la ferme en famille / et les animaux de la ferme en famille – MS.

Vous n'êtes pas obligés d'imprimer les documents, vous pouvez aussi le faire à l'oral en montrant à votre enfant les images sur le téléphone ou l'ordinateur.

Ici il faudra bien que votre enfant connaisse le nom des différentes familles d'animaux (papa, maman et bébé).

Activité 5 : Graphisme

S'entraîner à reproduire régulièrement sur une feuille l'ensemble des graphismes
Sans oublier les spirales (voir la semaine 5 de la période 4)



Activité 6 : mots à reconstituer et à écrire

Etape 1 : ÉTABLE, POULAILLER, ÉCURIE

- Ecrivez deux fois les mots, en lettres capitales. Une étiquette servira de modèle et l'autre sera découpée lettre par lettre. L'élève devra reconstituer le mot en observant le modèle et en respectant l'ordre des lettres (la première lettre, puis la deuxième et ainsi de suite).



Voilà une exemple avec le mot crêpe.

- prévoir une place pour l'écriture.

les mots : ÉTABLE, POULAILLER, ÉCURIE



Activité 6 : mots à reconstituer et à écrire

Etape 1 : AILE, COQUILLE, DÉJEUNER

- Ecrivez deux fois les mots, en lettres capitales. Une étiquette servira de modèle et l'autre sera découpée lettre par lettre. L'élève devra reconstituer le mot en observant le modèle et en respectant l'ordre des lettres (la première lettre, puis la deuxième et ainsi de suite).



Voilà une exemple avec le mot crêpe

- prévoir une place pour l'écriture.

les mots : AILE, COQUILLE, DÉJEUNER



Etape 2 :

Ecrivez sur des petits morceaux de papier les mots « étable, poulailler, écurie » en script.

Gardez l'étiquette modèle de l'étape 1 et demandez à votre enfant de replacer les lettres en script correctement (comme il l'a déjà fait avec son prénom).

Exemple du travail fini de votre enfant à l'étape 2 :

É	T	A	B	L	E
é	t	a	b	l	e

Travaillez avec un modèle si besoin, puis passez à un travail sans modèle.

Toujours sans aide de votre part, il doit le faire seul.

Etape 2 :

Ecrivez sur des petits morceaux de papier les mots « aile, coquille, déjeuner » en script.

Gardez l'étiquette modèle de l'étape 1 et demandez à votre enfant de replacer les lettres en script correctement (comme il l'a déjà fait avec son prénom).

Exemple du travail fini de votre enfant à l'étape 2 :

É	T	A	B	L	E
é	t	a	b	l	e

Travaillez avec un modèle si besoin, puis passez à un travail sans modèle.

Activité 7 : phonologie (à faire tous les jours) : travailler avec minimum 5 mots par jour

Etape 1 :

Demander à votre enfant de frapper les syllabes orales de divers mots (choisissez les mots que vous voulez, ou sinon prenez ceux de l'histoire Pablo : aile, trou, monde, coquille, deuxième, troisième..., s'envoler ; ou d'autres : étable, écurie, poulailler...)

Etape 2 :

Demandez à votre enfant de trouver la syllabe de début puis la syllabe de fin (choisissez parmi les mots de la liste au-dessus ou d'autres).

Etape 3 :

Demandez à votre enfant de trouver des mots commençant par les sons A, I, O, U, É, B, G et F .

Exemple pour le son A : ananas, aquarium, ami

Faites lui trouver au moins 4 mots pour être sûr qu'il a compris.

Faire travailler 2 sons par jour parmi les sons proposés ci-dessus.

Activité 8 -Le dessin : dessiner pour créer un paysage en associant plusieurs dessins sur une même feuille. Faire plusieurs dessins en variant les éléments. Prendre en photo le dessin que votre enfant souhaite que je regarde.
Par exemple : Une maison, un soleil, 3 animaux, une voiture, un arbre, un nuage, un bateau, des poissons, des papillons... et plus selon ses capacités, sa motivation.

Lui demander de vous expliquer ce qu'il a fait.

Sans oublier de refaire l'activité 7 qui vous a été envoyée en semaine 3.