

Semaine 1 : Lundi 18/05 au vendredi 22/05/2020

| Graphisme/ Ecriture/ Principe alphabétique | Conscience phonologique (les sons) | Découvrir les nombres et leurs utilisations |
|---|---|---|
| <p><u>1) Les lignes brisées / les ronds:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> tracer des lignes brisées (bien poin-tues et régulières); les lettres A / K / M / N / V / W / X / Y / Z tracer des ronds (réguliers); les lettres O / G / Q / C / D / P <p><u>2) Ecriture:</u> Chaque jour:</p> <ul style="list-style-type: none"> écrire la date 6 mots de votre choix (avec les lettres « bâtons », lettres « brisées » et lettres « rondes ») en capitales d'imprimerie. <p><u>2) Alphabet:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre et nommer les lettres Ranger les lettres de l'alphabet dans | <p><u>1) Dénombrer des syllabes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer les syllabes d'un mot (<i>le jeu du collier</i>) Classer des mots-images en fonction du nombre de syllabes <i>Refaire les jeux de la période précédente.</i> <p><u>1) Identifier des sons en début de mot:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier des sons proches (<i>le jeu du pouce</i>) Reconnaitre un son en début de mot (a / o ...) <p>Exemple: « j'entends « a » / je n'entends pas « a » (pareil pour o...) Vous pouvez utiliser des pubs/ photos/ magazines pour ces exercices.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Ecrire les nombres de 1 à 5 Associer les différentes écritures de 1 à 5 (doigts de la main / chiffres / constellations du dé) Compter/ dénombrer jusqu'à 5 ou 6 (<i>la course aux œufs; le jeu du serpent...</i>) Remettre les nombres dans l'ordre (<i>le jeu de la chenille</i>) <p>Explorer des formes, des grandeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre et nommer les formes: CARRE / ROND / TRIANGLE / (RECTANGLE) Être capable de les classer / trier (réaliser une collection de formes) |
| <p>Activités artistiques</p> | <p><i>Exemple pour le défi:</i></p> | <p>Rituels du matin</p> |
| <p>Défi de la semaine : « je réalise un bonhomme ou autre en bois ou en cailloux ».</p> |  | <ul style="list-style-type: none"> Faire la date, l'écrire. On peut nommer les lettres du jour Dire la comptine numérique, faire des petits jeux (voir feuille « jeux mathématiques ») Dire l'alphabet, remettre les lettres de l'alphabet dans l'ordre. |