

Semaine du 30 mars au 3 avril 2020.

Les activités proposées cette semaine font suite à celles proposées la semaine passée. Les apprentissages sont progressifs. Avant d'aborder les activités de cette semaine, il est bon de lui rappeler ce qu'il a fait précédemment. L'enfant doit pouvoir faire le lien avec ce qu'il a déjà fait.

Information pratique : les mots en bleu vous permettent d'ouvrir les documents de travail. Vous pouvez faire un clic droit avec la souris et demander à l'ouvrir dans "un autre onglet" ou "une nouvelle fenêtre" afin de garder la page principale active et basculer de l'une à l'autre sans avoir à faire de retour.

RITUELS: Activités à faire tous les jours avec votre enfant:

- réciter la comptine numérique jusqu'à 30 (exemple de support à l'écran si besoin)
- réciter l'alphabet
- réciter les jours de la semaine (lundi, mardi, mercredi...). Si besoin revenir sur la comptine apprise en classe "[Les jours de la semaine en couleurs](#)".
- Ecrire la date en capitales d'imprimerie (lettres en bâton). Si besoin voir l'écriture des jours dans la comptine "[Les jours de la semaine en couleurs](#)"

Prolongement : la date peut être écrite en lettres cursives. Plus de précision à ce sujet la semaine prochaine.

ECOUTER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE:

Support : album de littérature jeunesse "*La chaise bleue*" de Claude Boujon, L'école des loisirs. [La chaise bleue extrait.](#)

Activité 1 : Lire le texte pour l'enfant.

Règles pour bien lire à haute voix:

- - Les points : on s'arrête 3 secondes en baissant la voix
 - Prendre 2 secondes pour toute autre ponctuation
 - Les virgules : on s'arrête 2 secondes et on ne baisse pas la voix
 - Les guillemets "..." préviennent les moments de dialogue des personnages : changer de voix pour faire comprendre un changement de personnage.

A lire trois fois à des moments différents, puis poser des questions à l'enfant pour vérifier la compréhension.

Combien y a-t-il de personnages? Qui sont-ils? Où se situe l'histoire? Quel objet trouvent-t-il? Quelle est l'utilisation habituelle de cet objet? A quoi va servir cet objet dans l'histoire?

Activité 2 : Jeu de rôle suite à l'écoute de l'histoire.

- Prenez une chaise. Avec votre enfant, mettre en scène l'histoire. Le parent lit la réplique pour l'enfant, celui-ci répète la phrase. Si l'enfant a du mal à la répéter, faire répéter par groupe de mots.
- Recommencer en faisant changer votre enfant de personnage. Recommencer pour que le dialogue soit plus fluide.

Activité 3 : Jeu de mime.

- Prenez une chaise. Jouer avec votre enfant à mimer les objets évoqués dans le texte (traîneau à chiens, voiture de pompiers, ambulance, voiture de course, hélicoptère, avion, bureau, comptoir...)
- Trouver d'autres objets pour d'autres situations à mimer.

Activité 4 : Jeu de la chaise musicale.

- Avec un émetteur de musique (radio, play liste...), des chaises et l'espace nécessaire pour marcher sans danger autour des chaises. Une chaise en moins par rapport au nombre de participants.
- Le but du jeu consiste à trouver un siège, quand la musique s'arrête.

- Il est préférable de réunir au minimum trois participants et un animateur qui s'occupe de mettre en route la musique et de l'arrêter. Il faut s'organiser pour pouvoir mettre en route et arrêter la musique à n'importe quel moment du jeu. Il faut installer les chaises dossier contre dossier de manière à ce que les joueurs puissent d'une part tourner autour du groupe de chaises et d'autre part, s'asseoir aisément sur ces dernières.

Activité 5 : Utiliser des repères spatiaux : devant, derrière, sur, sous...

- Demander à votre enfant de décrire [l'image](#) : "Que vois-tu sur cette image?"
- On peut poser des questions à l'enfant pour compléter son observation.
- Qu'est-ce que la partie jaune? La partie bleue? Y a-t-il beaucoup de bleu? A ton avis pourquoi? Où se trouve la chaise? Où est Chaboudo?

Variante du jeu de la chaise musicale:

- Tous les participants sont assis sur les chaises. Quand la musique démarre, ils se lèvent et se déplacent autour des chaises. Le meneur de jeu enlève une chaise, puis annonce une consigne : "*Mettez-vous **sur ou sous ou devant, derrière...**la chaise*". Les grands pourront juste mettre les jambes sous la chaise.
- Au tour suivant, c'est la personne éliminée qui dit ce que les autres doivent faire. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une chaise.

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEUR UTILISATION

Objectif : connaître les nombres de 1 à 20.

Pour les activités suivantes vous pouvez soit utiliser l'image de la [bande numérique](#) à l'écran, soit la réécrire sur un papier libre, un nombre par case.

- Activité 1 : demander à l'enfant de compter de 1 à 20 en pointant avec le doigt le nombre dit sur la bande numérique.
- Activité 2 : Demander à l'enfant de montrer un nombre sur la bande numérique. (inversement : montrer un nombre et l'enfant le dit)
- Activité 3 : Demander de compter à partir de 1 jusqu'à un nombre choisi (entre 2 et 20).
- Activité 4 : Demander de compter à partir d'un nombre choisi (entre 1 et 19) jusqu'à 20.
- Activité 5 : Ecrire un nombre sur une feuille, l'enfant le retrouve sur la frise et dit le nombre juste avant et le nombre juste après.

CONNAISSANCE DU CORPS HUMAIN

Activité d'échauffement : semblable à celle que les enfants ont eu l'habitude de faire avant chaque séance de sport à l'école. Cette activité est l'occasion de vérifier l'acquisition du vocabulaire relatif aux articulations du corps humain. Tout en mettant en mouvement, l'enfant dit les articulations sollicitées. Pour rappel : un schéma [ici](#).

ACQUISITION ET DEVELOPPEMENT DE LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Activité 1 : "Les mots à l'envers"

- Choisir un mot à plusieurs syllabes. Le dire à l'enfant en inversant les syllabes. Exemple : au lieu de lui dire "fourchette", lui dire "chette-four", l'enfant doit redire le mot dans le bon sens.
- On pourra trouver les mots en regardant les ustensiles de la cuisine, les meubles de la maison, les outils du garage, etc...

Activité 2 : "Les mots tordus"

- Le parent prononce une phrase, mais un mot a été modifié de telle sorte que la phrase devient grotesque ou n'a plus de sens. Exemple : "*Les médicaments c'est pour les salades!*"
- L'enfant retrouve le bon mot et rectifie la phrase en la répétant entièrement : "*Les médicaments c'est pour les malades!*"
- Après en avoir fait plusieurs, l'enfant peut à son tour proposer des phrases avec des mots tordus.

Voici quelques [exemples de phrases](#).

En prolongements vous pouvez aussi:

- Dire des comptines à votre enfant
- Leur lire des histoires, soit pour le plaisir, soit en réalisant un travail de compréhension après lecture relecture. L'enfant doit dire avec ses propres mots ce qu'il a compris, nommer les personnages, raconter l'histoire en s'aidant des illustrations (images). Une seule lecture ne suffit pas la plupart du temps.
- Faire participer l'enfant à la réalisation d'une recette de cuisine : en nommant les ustensiles, les ingrédients, en verbalisant (en disant) les actions, les étapes.
- Jouer à des jeux de société, notamment aux cartes
- Jouer à des jeux éducatifs en ligne.

L'activité physique est essentielle au développement de votre enfant. Chaque jour vous pourrez lui faire pratiquer ces [activités sportives](#).