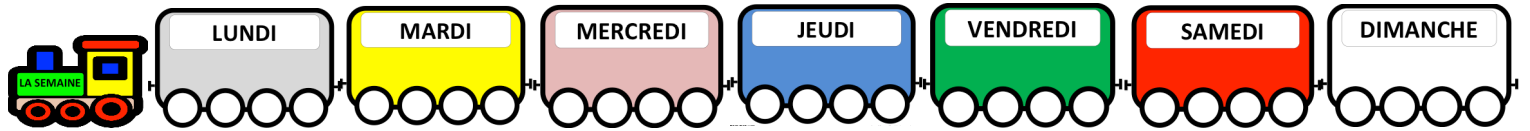


Rituels à faire tous les jours

⇒ Dire la date du jour , on peut s'aider du calendrier du mois de MAI

Demander à votre enfant de l'écrire en majuscule (sur une feuille , sur une ardoise ou sur un tableau) et faire bien attention aux espaces entre les mots . Exemple : **LUNDI 18 MAI 2020**

⇒ Dire les jours de la semaine (on peut le dire en chantant et en pointant chaque jour)



⇒ Demander à votre enfant : Quel jour serons-nous demain ? Quel jour étions-nous hier ?

⇒ Compter le plus loin possible en s'aidant de la bande numérique. (En fin de maternelle, l'élève doit être capable de compter jusqu'à 30.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31								

⇒ Nommer les lettres de l'alphabet en CAPITALES

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	

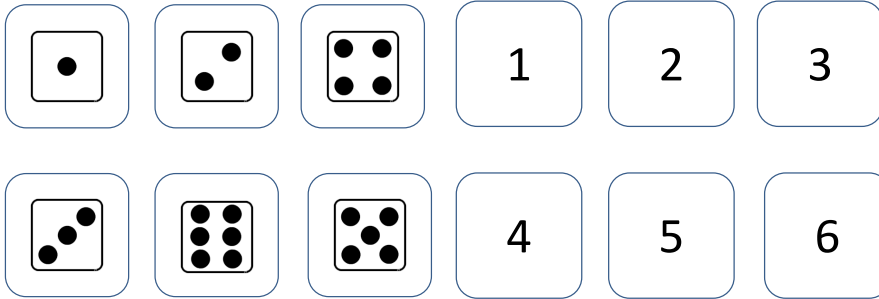
⇒ Nommer quelques lettres de l'alphabet en SCRIPT

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	

⇒ Petits jeux mathématiques (en choisir un à faire par jour)

1/ Le memory des nombres

Fabriquer des cartes : constellation de points/chiffres



Retourner toutes les cartes. Le but du jeu est de faire des paires. L'enfant retourne 2 cartes et si les 2 cartes indiquent le même nombre il garde la paire. Il s'agit donc d'associer une constellation à son écriture chiffrée. Variante : on peut faire le jeu avec les doigts et pour les enfants plus à l'aise, mettre les nombres jusqu'à 8, 9...

2/ Le jeu de kim

Attention, on se concentre et on observe bien ! Qui sera le plus perspicace ?

CE QUE VOTRE ENFANT APPREND

- exercer sa concentration.
- observer et mémoriser.
- développer sa discrimination visuelle.

Nombre de joueurs

2 joueurs minimum

Comment jouer

- Désignez un **meneur de jeu** pour la partie par un « **Amstramgram** ».
- Disposez sur la table **plusieurs objets** : livre, crayon, ciseaux, tasse, cuillère, fourchette, jouets, pièces de monnaie...
- Les joueurs disposent de **1 minute** pour **mémoriser tous les objets**, puis ils se retournent pour ne plus voir la table.
- Pendant ce temps, **le meneur de jeu modifie quelque chose** : il ajoute un objet, en enlève un ou, plus difficile, en déplace un.
- Les joueurs se retournent pour **observer de nouveau la table** : le premier qui **trouve la différence** a gagné et devient le nouveau meneur de jeu.

⇒ Petits jeux de langage/phonologie (en choisir un à faire par jour)

1/ Dire les jours de la semaine en isolant la première syllabe (syllabe d'attaque)

LUN- DI

MAR-DI

MER-CREDI

JEU-DI

VEN-DREDI

SA-MEDI

DI-MANCHE

Pour chaque jour, l'enfant dit par quelle syllabe ça commence.

2/ Dire son prénom , le prénom de ses parents, de son frère, de ses cousins, amis,... en isolant la première syllabe.

Ex : LO-HAN ça commence par LO.

⇒ Choisir une comptine ou deux comptines dans la liste