

**LUNDI 8 JUIN 2020**

<p><b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :</b> L'oral</p>	<p><u>Compétence</u> : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</p> <p><u>Leance 3</u> : La suite de l'histoire (pages 5 à 8)</p> <p><u>1/ Rappel du début de l'histoire</u></p> <p>Consigne : Raconte-moi le début de l'histoire. Aider votre enfant si nécessaire: (Arc-en-ciel est le plus beau poisson des océans. Il a les couleurs de l'arc-en-ciel et ses écailles brillent. C'est pour cela qu'on l'appelle Arc-en-ciel. Toutefois, il est fier et ne joue pas avec les autres poissons. Un jour, un petit poisson bleu lui demanda une écaille mais Arc-en-ciel refusa. Depuis ce jour, personne n'adressa la parole à Arc-en-ciel.)</p> <p><u>2/ L'adulte lit les pages 5 à 8.</u></p> <p>Consigne : Je vais lire la suite de l'histoire. Ecoute bien. (Expliquer le vocabulaire si nécessaire)</p> <p><u>3/ L'adulte pose des questions.</u></p> <p>Consigne : Réponds aux questions que je vais te poser.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A qui Arc-en-ciel fait-il part de ses soucis ? <i>Il fait part de ses soucis à l'étoile de mer.</i></li> <li>Que lui dit-on de faire ? <i>L'étoile de mer lui dit d'aller voir Octopus la pieuvre.</i></li> <li>Où habite t-elle ? <i>Elle habite derrière le récif de corail, dans une grotte.</i></li> <li>Quel conseil lui donne t-on ? <i>Octopus dit à Arc-en-ciel d'offrir une de ses belles écailles à chaque poisson qui le lui demandera.</i></li> </ol>
<p><b>Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité artistique</b></p>	<p><u>Compétence</u> : Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant</p> <p><u>L'étoile de mer et Octopus la pieuvre</u></p> <p>Consigne : Colorie l'étoile de mer et Octopus la pieuvre . (fiche 1)</p> <p>Une fois que tu as fini, demande à un adulte de les découpe. (A garder pour une autre activité)</p>
<p><b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p>	<p><u>Compétence</u> : Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</p> <p>Objectif : Associer deux collections qui comportent le même nombre d'objets</p> <p>1 / Découper et proposer les cartes (fiche 2) : Demander à votre enfant de les décrire et de dénombrer chaque collection. Il devra ensuite associer deux collections identiques.</p> <p>2/ Dans un 2<sup>ème</sup> temps, prendre des objets divers (crayons, feutres,...). Proposer une carte et demander à votre enfant de faire une collection équivalente avec les objets.</p> <p>Exemple :</p> <div data-bbox="555 1742 1136 1890" data-label="Image"> </div>
<p><b>Manipuler des syllabes</b> Discriminer des sons</p>	<p>Objectif : Identifier la syllabe d'attaque d'un mot dits oralement Syllabe CO et BA</p> <p>On va travailler sur les syllabes d'attaques mais cette fois ci on va le faire oralement</p> <p>Consigne : Je vais te dire un mot et tu vas placer ta main sur la bonne image en</p>



fonction de la syllabe d'attaque (mélanger les mots des deux listes)

**CO** : copier, coton, côté, copain, coquelicot, copine, coco, coller, cochon, colis

**BA**: banane, ballerine, balai, balançoire, ballon, baguette, baleine

Pour terminer demander à votre enfant s'il connaît un autre mot commençant par la syllabe CO et BA

## MARDI 9 JUIN 2020

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit  
Principe alphabétique

**Compétence** : Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, scripte, capitales d'imprimerie

Objectif : Associer les lettres capitales aux lettres scriptes en s'aidant de la bande alphabet (capitale/scripte)

Consigne : Reconstitue les mots en écriture scripte. (fiche 3)

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit  
Graphisme : les vagues

### LES VAGUES : Séance 2



Suite à l'activité sur les vagues que nous vous avons proposée, nous allons continuer à amener les enfants à se familiariser avec les lignes sinueuses/les vagues.

Montrer à nouveau les photos si nécessaire

**Matériel**: cordes/ cordelettes/ lacets/ fils à coudre/ morceaux de laine....jetons/ bouchons/ gros boutons...

#### 1 : Manipulation

**Consigne** : Demander à l'enfant de placer ses bouchons de façon espacée pour faire une ligne. Ensuite, demander lui de faire passer la cordelette entre les bouchons de façon à former une vague/ligne sinuée



- Faire à nouveau une vague en utilisant la pâte à modeler et dans de la semoule, du sable ou de la farine

#### 2 : Tracer

Sur un plan vertical (tableau ou feuille sur le mur), dessiner des points pour représenter les bouchons. Demander à votre enfant (craies, feutre, de tracer une vague) (5min)

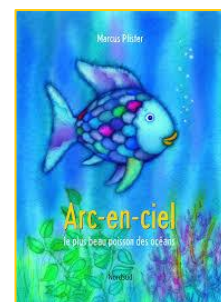
Puis tracer une vague et demander à votre enfant de tracer sous celle-ci



	<p><b>Vous pouvez vous entraîner sur la fiche ( voir lien sur le blog)</b></p> <p><u>Compétence</u> : Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p> <p><b>Objectif</b> : Etre capable de réaliser des collections de 1 à 6 éléments</p> <p><b>Le jeu du bocal (voir sur le blog)</b></p>
<p><b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p>	
<p><b>Développer sa Motricité fine: le découpage</b></p>	<p><u>Compétence</u> : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner)</p> <p><b>Consigne</b> : Découpe les formes et colle-les pour former un poisson (fiche 4)</p>

## JEUDI 11 JUIN 2020

<p><b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral</b></p> <p><b>Observer la première page de couverture / Emettre des hypothèses</b></p>	<p><u>Compétence</u> : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</p> <p><u>Leçon 4 : Suite et fin de l'histoire (pages 9 à 12)</u></p> <p><b>1/ Rappel de la suite de l'histoire</b></p> <p><b>Consigne</b> : Raconte-moi la suite de l'histoire. Aider votre enfant si nécessaire : (Arc-en-ciel se sent bien seul et décide d'aller voir l'étoile de mer. Il lui parle de ses problèmes et demande à l'étoile de mer pourquoi personne ne l'aime. L'étoile de mer lui dit alors d'aller voir Octopus la pieuvre, qui habite dans une grotte. Octopus donne un conseil à Arc-en-ciel : s'il veut être un poisson heureux, il doit offrir une de ses belles écailles à chaque poisson qui le lui demandera.)</p> <p><b>2/ L'adulte lit les pages 9 à 12.</b></p> <p><b>Consigne</b> : Je vais lire la suite de l'histoire. Ecoute bien. (Expliquer le vocabulaire si nécessaire)</p> <p><b>3/ L'adulte pose des questions.</b></p> <p><b>Consigne</b> : Réponds aux questions que je vais te poser.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Que lui demande à nouveau le petit poisson bleu ? <i>Le petit poisson bleu demande une écaille à Arc-en-ciel..</i></li> <li>Que fait Arc-en-ciel ? <i>Arc-en-ciel détache une petite écaille de son dos et donne au petit poisson bleu.</i></li> <li>Comment réagit le petit poisson bleu ? <i>Il est très heureux</i></li> <li>Que donne Arc-en-ciel aux autres poissons ? <i>Il distribue ses écailles. Il lui reste une seule écaille brillante.</i></li> <li>Comment se sent Arc-en-ciel maintenant ? <i>Arc-en-ciel est vraiment heureux et il s'est fait des nouveaux amis.</i></li> </ol>
---	--



<p>Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité artistique</p>	<p><u>Compétence</u> : Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant : <u>Arc-en-ciel</u></p> <p>Consigne : Colorie Arc-en-ciel . (fiche 5) Une fois que tu as fini, demande à un adulte de le découper. (A garder pour une autre activité)</p>
<p>Explorer le monde REPRESENTER L'ESPACE</p>	<p><u>Compétence</u> : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation</p> <p><u>LABYRINTHE (Séance 2)</u> : Se repérer dans un labyrinthe</p> <p>Proposer à votre enfant de faire les labyrinthes (voir sur le blog)</p>
<p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</p>	<p><u>Compétence</u> : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</p> <p><u>Ranger 5 objets du plus petit au plus grand</u></p> <p>1/ Rappel de ce qui a été fait précédemment : nous avons rangé 5 crayons du plus petit au plus grand 2/ Découper les images. (fiche 6) « Aujourd'hui, tu vas ranger les poissons et les navires du plus petit au plus grand. »</p>

## VENDREDI 12 JUIN 2020

<p>Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité artistique</p>	<p>Les personnages de l'histoire <i>Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans</i>.</p> <p>Prendre une feuille bleue (ou peindre une feuille en bleu) et coller les personnages coloriés et décorés durant la semaine. Voir modèle ci-dessous.</p> <div data-bbox="699 1294 1062 1536" data-label="Image"> </div>
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit</p>	<p><u>Compétence</u> : Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus</p> <p>1/ Prendre une feuille et demander à votre enfant d'écrire le nom des personnages (faire un modèle) :</p> <p><b>ARC-EN-CIEL</b> <b>L'ÉTOILE DE MER</b> <b>OCTOPUS</b> <b>LE PETIT POISSON BLEU</b></p> <div data-bbox="1134 1753 1501 1991" data-label="Image"> </div> <p>2/ Découper le nom des personnages et coller sous chaque image. (voir modèle)</p>

**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations**

**Compétence :** Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

**Objectif :** Faire des paquets de 6 objets

1 : pour commencer demander à votre enfant de compter jusqu'à 6

**Matériel :** 24 petits objets bouchons, graines, cailloux, perles..., ficelle, de la laine 4 morceaux

Placer les objets par terre ou sur une table

**Consigne :** sans déplacer les objets, faire des paquets de 6 objets avec les bouts de ficelle.



**Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**

**Compétence :** Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

**Matériel :** des perles ou reprendre le matériel de la dernière fois (3 couleurs)

Mettre sur le fil 3 couleurs : rouge bleu jaune



**Consigne :** Continue l'algorithme



2/ Algorithme de formes

**Matériel :** fourchettes/ cuillères/ couteaux

Mettre le début de l'algorithme : fourchettes/ cuillères/ couteaux



**CONSIGNE** / Continue l'algorithme en faisant comme le modèle

(sous la surveillance de l'adulte)



Tu peux t'entraîner en changeant l'ordre des couverts ou en utilisant d'autres objets.