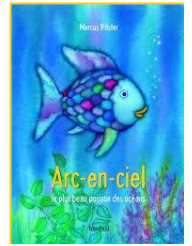


LUNDI 15 JUN 2020

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
L'oral

Compétence : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans

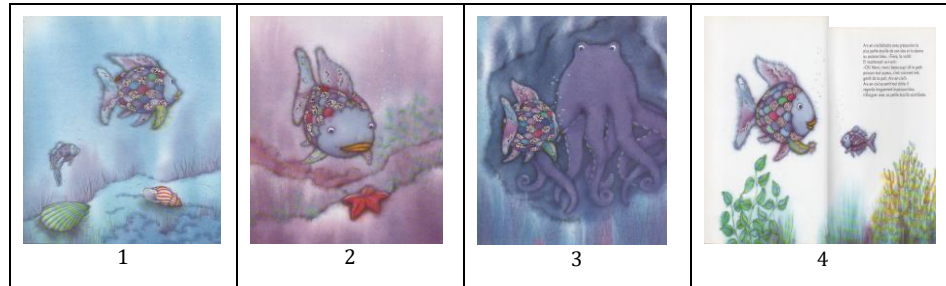


1/ Ecouter l'histoire d'Arc-en-ciel ([regarder la vidéo](#)) : voir sur le [blog](#)

2/ Prendre les quatre images de l'histoire et demander à votre enfant de les décrire. (fiche 1)

3/ Une fois que chaque image a été décrite, demander à votre enfant de les ranger dans l'ordre chronologique (ordre de déroulement de l'histoire).

Réponse attendue :



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :
l'écrit

Compétence : Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

Ecrire le nom des personnages de l'histoire. (fiche 2)

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

Compétence : Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Objectif : Associer deux collections qui comportent le même nombre d'objets (fiche 3)

Manipuler des syllabes
Discriminer des sons

Objectif : Identifier la syllabe d'attaque d'un mot dit oralement



Voici une liste de mots : BALAI, COLIS, PANIER, MARACAS, BALEINE, MATELAS, PARAPLUIE, COCHON, COQUELICOT, PAPILLON, BATEAU, COPAIN, MAMAN.

Consigne : Dis la première syllabe de chaque mot.

L'adulte dit chaque mot et l'enfant donne la première syllabe.

Exemple : COLLIER commence par la syllabe CO.

BATON commence par la syllabe BA, ...

<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit</p> <p>Graphisme : les vagues</p>	<p>LES VAGUES : Séance 3</p>  <p>1 Coller des gommettes ou faites des points sur une grande feuille. Avec un bout d'éponge votre enfant devra faire des vagues en passant sur et sous les gommettes</p>  <p>2/ Mettre la fiche 4 dans une pochette transparente et demander à votre enfant de s'entraîner à faire des vagues avec un feutre effaçable. Quand il a maîtrisé le geste retirer la feuille de sa pochette plastique et demander à votre enfant de tracer avec un feutre bleu les vagues (fiche 4)</p>
<p>Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité artistique</p>	<p><u>Compétence</u> : Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.</p> <p>Peindre des animaux marins (fiche 5)</p>
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations</p> <p>Dictée de nombres</p>	<p><u>Compétence</u> : Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.</p> <p><u>Objectif</u> : Connaître les nombres de 1 à 6 et savoir les écrire</p> <p><u>Consigne</u> : Ecris les chiffres que l'adulte te dicte.</p> <p>A la fin de l'exercice, vous pouvez reprendre le tracé des chiffres que votre enfant ne maîtrise pas très bien.</p>
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral</p> <p>Les animaux marins</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>Les animaux marins (voir sur le blog)</p> <p><u>Objectif</u> : Nommer quelques animaux marins en lien avec l'histoire d'Arc-en-ciel. Enrichir son vocabulaire</p> <p><u>Consigne</u> : Donne le nom de chaque animal.</p> <p>(Pour ceux qui le souhaitent, vous pouvez imprimer la fiche et demander à votre enfant de colorier les animaux marins.)</p>

Explorer le monde

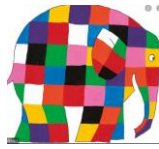
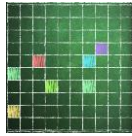
REPRESENTER L'ESPACE

Compétence : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation

Le quadrillage (Séance 1)

Objectif : Se repérer dans un quadrillage 6 et 8 cases

1 : décrire un quadrillage : Montrer à votre enfant les photos du quadrillage (voir blog)

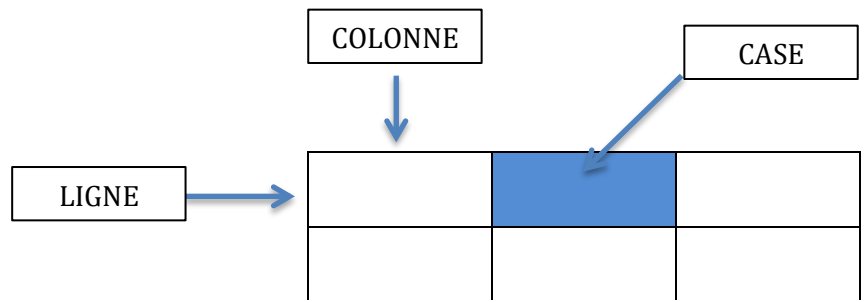


Que vois-tu ?

Laisser votre enfant décrire les deux images *

Réponses des enfants : je vois u tableau, des carrés, des traits debout, des traits couchés, c'est un quadrillage, je vois Elmer l'éléphant (on a déjà vu le quadrillage en classe

Vous pouvez expliquer à votre enfant que dans un quadrillage il y'a des lignes, des colonnes et des cases



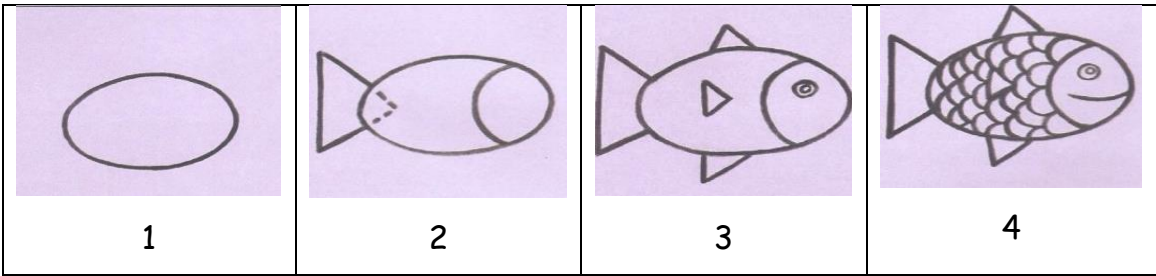
2/ Se repérer dans un quadrillage à 6 cases

Si vous ne pouvez pas imprimer vous pouvez dessiner deux quadrillages et des ronds de couleurs pour remplacer les jetons

Donner à votre enfant le quadrillage de 6 cases et des jetons. Donner lui un modèle à reproduire (cf fiche série 1 et 3)

Consigne : Place les jetons dans les bonnes cases



<p>Agir, s'exprimer comprendre à travers l'activité artistique</p> <p>Dessiner</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>Objectif : Dessiner un poisson en suivant des étapes</p> 
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations</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>Objectif : faire des paquets de 6 objets (fiche 7)</p>
<p>Explorer le monde</p> <p>Se repérer dans le temps</p>	<p><u>Compétence</u> : Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité</p> <p>Images séquentielles Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans</p> <p>Objectif : remettre 4 images dans l'ordre chronologique</p> <p>1/ Reprendre les images utilisées lundi et demander à votre enfant de décrire les images. 2/ Proposer de faire la fiche. (fiche 6)</p>

VENDREDI 19 JUIN 2020

<p>Explorer le monde</p> <p>Découvrir le monde vivant</p>	<p><u>Objectif</u> : Distinguer les animaux qui vivent dans l'océan de ceux qui ne vivent pas dans l'océan.</p> <p><u>Consigne</u> : Entoure uniquement les animaux qui vivent dans l'océan.</p> <p>(fiche 8)</p> <p>1/ Dans un premier temps, demander à votre enfant de nommer tous les animaux. 2/ Puis dire la consigne : « Parmi tous les animaux, entoure uniquement ceux qui vivent dans l'océan. Colorie ensuite les animaux que tu as entourés. »</p>
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'écrit : Principe alphabétique</p>	<p><u>Compétence</u> : Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, scripte, capitales d'imprimerie</p> <p>Objectif : Associer des lettres, des mots étudiés écrits en capitales et en script</p> <p><u>Consigne</u> : Reconstitue en script BONNE FÊTE PAPA</p> <p>Puis colorie le dessin. (fiche 9)</p>
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations</p>	<p><u>Compétence</u> : Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</p> <p><u>Objectif</u> : Compléter une collection pour obtenir la quantité demandée</p> <p>Matériel : des perles, des crayons ou des feutres, des cartes à points (constellations), des cartes avec les doigts (1 à 6)</p> <p>on va apprendre à compléter une collection</p> <p>CONSIGNE : Prends 2 crayons. Poses sur la table. Au signal je te montre une carte (chiffre ou constellation) et tu devras RAJOUTER les crayons pour avoir la bonne quantité. On fait la même chose en changeant le nombre et on peut aussi enlever</p> <p>Ex : Prends 3 crayons. l'enfant pose sur la table, maintenant je veux 5 crayons (montre la carte avec 5) l'enfant devra prendre 2 crayons pour compléter ce qui manque. 5 c'est 3 crayons et encore 2 crayons</p>
<p>Manipuler des syllabes Discriminer des sons</p>	<p><u>Objectif</u> : Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque</p> <p><u>Consigne</u> : Découpe chaque image. Place les images en associant deux mots qui ont la même syllabe d'attaque. (fiche 10)</p>

