

LUNDI 25 MAI 2020

Horaire	Description / Déroulement
8h30-9h00	<p style="text-align: center;">Rituels</p> <p>➤ Activités autour de :</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>La date :</u><ul style="list-style-type: none">▪ Quel jour sommes-nous aujourd'hui ? (« pour le faire deviner, on peut jouer au détective : par exemple, « hier, nous étions lundi ! Donc aujourd'hui, nous sommes... ». Pour aller plus loin, poser la question « demain, quel jour serons-nous ? »). Votre enfant l'écrit ensuite sur un cahier (voir jour de la semaine fourni sur document).▪ <u>Le nombre de la date :</u> de la même manière, en jouant au détective, « hier nous étions le 09, donc aujourd'hui nous sommes.... ». Si votre enfant a des difficultés, faites lui réciter la suite des nombre et l'arrêter sur le nombre choisi. Il peut aussi l'écrire (ATTENTION : bien que nous l'ayons travaillé, votre enfant doit connaître l'écriture des chiffres uniquement de 1 à 9).▪ <u>Pour le mois,</u> vous l'écrivez vous-même et vous pouvez lui faire deviner via la reconnaissance des premières lettres et des sons que cela produit.• <u>La météo :</u> posez vous-même les questions du type « y-a-t-il du soleil ? ». Votre enfant doit répondre « Non, il n'y a pas de soleil ou Oui, il y a du soleil ». Répétez cela avec la pluie, l'orage, le vent.... A la fin, il va résumer l'ensemble des phrases en commençant par « il n'y a pas de DONC il y a ».• <u>Mobiliser le langage :</u> isoler la syllabe initiale de son prénom (l'élève donne la 1ere syllabe de son prénom). Pour les syllabes, nous avons travaillé en frappant des mains pour chaque syllabes. Par exemple pour Frank, je tape une fois, donc 1 seule syllabe. Pour aller plus loin, vous pouvez varier en prenant d'autres prénoms de votre famille.
9h00-9h30	<p style="text-align: center;">Atelier 1 : «LE MEMORY DES LETTRES»</p> <p style="text-align: center;">Révision</p> <p>Compétences visées : découvrir le principe alphabétique</p>

	<p>Objectifs visés : j'associe les lettres en cursive et capitale</p> <p>Matériels : lettres en capitale (en noir) et en cursive (en rouge) déjà utilisées en semaine 1.</p> <p>Consigne : vous disposez sur la table les lettres (les 8 mêmes en capitale en noir et en cursive en rouge max) côté verso. On retourne une carte puis une seconde. Si les deux sont identiques (1 en cursive l'autre en capitale), on les conserve. Sinon, on les replace au même endroit puis on rejoue jusqu'à former des paires de lettres identiques. Quand il n'y a plus de lettres sur la table, on a gagné ! Pour les élèves qui ont des difficultés de reconnaissance, on ne joue qu'avec les lettres en capitale (en noir). Toujours 8 cartes sur la table. On retourne une carte, si on arrive à la nommer, on la garde. Quand il n'y a plus de lettres sur la table, on a gagné !</p> <p>Pour aller plus loin, à la fin d'une partie, mettre 8 autres paires de lettres et recommencer !</p>
9h30-10h00	C'est l'heure de la pause pour votre enfant et vous !!
10h00-10h30	<p style="text-align: center;">Atelier 2: agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique Gym-tonique</p> <p>Un peu d'exercice à la maison !</p> <p>Matériel : un cerceau ou délimiter deux ou quatre carreaux selon leur taille.</p> <p>Musique : musique entraînante</p> <p>Consigne : on démarre au centre du cercle. On varie les enchaînements au centre par talon-fesse, lever-genoux, saut pieds joints...puis « à gauche, on saute pieds joints », « centre », on revient, « droite », « devant », « derrière ». Laissez votre enfant inventer par la suite une chorégraphie, il est très inventif !</p>
10h30-11h00	<p style="text-align: center;">Atelier 3 : « Mon attrapeur de rêves» 1/3</p> <p>Domaine : activités artistiques</p> <p>Compétences visées : réaliser des compositions plastiques en volume.</p>

	<p>Objectifs visés : je créé mon attrapeur de rêves</p> <p>Matériels : fil de fer, laine ou ruban ou papier crépon, perles ou feutres, plumes en option.</p> <p>Consigne : présenter le document Lundi Atelier 3 et demandez d'énumérer tout le matériel nécessaire à la conception de l'attrapeur de rêves. Suivez les étapes illustrées en page 2 du document Lundi Atelier 3</p>
11h00-13h00	PAUSE MÉRIDIDIENNE
13H05-13H30	Ateliers Libres
13h30-14h00	<p>Atelier 4 :« Jeu de bataille» 1/4</p> <p>Domaine : Construire les 1ers outils (maths)</p> <p>Compétences visées : évaluer et comparer des collections, lire les nombres écrits en chiffre.</p> <p>Objectifs visés : je joue au jeu de bataille</p> <p>Matériels : jeu de cartes traditionnelles sans les figures uniquement avec les nombres de 1 à 10.</p> <p>Règles du jeu : distribuez équitablement toutes les cartes entre vous et votre enfant. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet. Le second fait la même chose et ainsi de suite. Celui qui pose la carte avec le chiffre le plus élevé remporte le tas. On dit « bataille » quand 2 cartes sont identiques. Dans ce cas, chaque joueur rajoute une carte face cachée puis une carte face visible et compare ces dernières. La carte la plus forte emporte alors toute la levée.</p>
14H00-14h30	Pause
14h30-15h00	Atelier 5 :Langage/lecture « LECTURE PLAISIR»

MARDI 26 MAI 2020

Horaire	Description / Déroulement
8h30-9h00	<p style="text-align: center;">Rituels</p> <p>➤ REPRENDRE LES RITUELS HABITUELS</p>
9h00-9h30	<p style="text-align: center;">Atelier 1: «LE MEMORY DES LETTRES» ou CLASSE VIRTUELLE</p> <p style="text-align: center;">Attention la consigne change !</p> <p>Compétences visées : découvrir le principe alphabétique</p> <p>Objectifs visés : j'associe les lettres en cursive et capitale</p> <p>Matériels : lettres en capitale (en noir) et en cursive (en rouge) déjà utilisées en semaine 1, une feuille blanche, crayon à papier.</p> <p>Consigne : vous disposez sur la table les lettres (les 8 mêmes en capitale en noir et en cursive en rouge max) côté verso. On retourne une carte puis une seconde. Si les deux sont identiques (1 en cursive l'autre en capitale), on les conserve. ON ECRIT LES LETTRES AINSI TROUVEES. Sinon, on les replace au même endroit puis on rejoue jusqu'à former des paires de lettres identiques. Quand il n'y a plus de lettres sur la table, on a gagné ! Pour les élèves qui ont des difficultés de reconnaissance, on ne joue qu'avec les lettres en capitale (en noir). Toujours 8 cartes sur la table. On retourne une carte, si on arrive à la nommer, on la garde et ON L'ECRIT. Quand il n'y a plus de lettres sur la table, on a gagné ! Pour aller plus loin, à la fin d'une partie, mettre 8 autres paires de lettres et recommencer !</p>
Ouf !!! 9h30-10h00	C'est l'heure de la pause pour votre enfant et vous !!
10h00-10h30	Atelier 2: agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	Gym-tonique
	<p>Un peu d'exercice à la maison !</p> <p>Matériel : un cerceau ou délimiter deux ou quatre carreaux selon leur taille.</p> <p>Musique : musique entraînante</p> <p>Consigne : on démarre au centre du cercle. On varie les enchaînements au centre par talon-fesse, lever-genoux, saut pieds joints...puis « à gauche, on saute pieds joints », « centre », on revient, « droite », « devant », « derrière ». Laissez votre enfant inventer par la suite une chorégraphie, il est très inventif !</p>
10h30-11h00	Atelier 3 : « Mon attrapeur de rêves » 2/3
	<p>Domaine : activités artistiques</p> <p>Compétences visées : réaliser des compositions plastiques en volume.</p> <p>Objectifs visés : je crée mon attrapeur de rêves</p> <p>Matériels : fil de fer, laine ou ruban ou papier crépon, perles ou feutres, plumes en option.</p> <p>Consigne : présenter le document Lundi Atelier 3 et demandez d'énumérer tout le matériel nécessaire à la conception de l'attrapeur de rêves. Suivez les étapes illustrées en page 2 du document Lundi Atelier 3</p>
11h00-13h00	PAUSE MÉRIDIDIENNE
13H05-13H30	Ateliers Libres
13h30-14h00	Atelier 4 : « Jeu de bataille » 2/4
	ATTENTION LA REGLE CHANGE
	<p>Domaine : Construire les 1ers outils (maths)</p> <p>Compétences visées : évaluer et comparer des collections, lire les nombres écrits en chiffre.</p>

	<p>Objectifs visés : je joue au jeu de bataille</p> <p>Matériels : jeu de cartes traditionnelles sans les figures uniquement avec les nombres de 1 à 5.</p> <p>Règles du jeu : distribuez équitablement toutes les cartes entre vous et votre enfant. Le premier joueur met sur la table deux cartes de son paquet. Le second fait la même chose. A près addition des quantités, vous comparez les résultats le plus élevé. Le résultat le plus élevé emporte alors toute la levée.</p>
14H00-14h30	Pause
14h30-15h00	Atelier 5 :Langage/lecture « LECTURE PLAISIR»

JEUDI 28 MAI 2020

Horaire	Description / Déroulement
8h30-9h00	<p style="text-align: center;">Rituels</p> <p>➤ REPRENDRE LES RITUELS HABITUELS</p>
9h00-9h30	<p style="text-align: center;">Atelier 1: «LA CHASSE AUX MOTS» OU CLASSE VIRTUELLE</p> <p>Compétences visées : découvrir le principe alphabétique, reconnaître les lettres de l'alphabet</p> <p>Objectifs visés : je lis un mot et le retrouve parmi les graphies proches</p> <p>Matériels : document Jeudi Atelier 1, crayons à papier, gomme</p> <p>Présentez le document Jeudi Atelier 1 et demandez à votre enfant d'essayer d'identifier les mots « modèles ». Faites ensuite anticiper la consigne : il devra comparer le mot à retrouver avec ceux de la liste : longueur, silhouette du mot, correspondance lettre par lettre...puis entourer ceux identiques au modèle. A la fin de l'atelier, lisez avec votre enfant les mots identifiés.</p>
Ouf !!! 9h30-10h00	C'est l'heure de la pause pour votre enfant et vous !!
10h00-10h30	<p style="text-align: center;">Atelier 2: agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</p> <p style="text-align: center;">Gym-tonique</p> <p>Un peu d'exercice à la maison !</p> <p>Matériel : un cerceau ou délimiter deux ou quatre carreaux selon leur taille.</p> <p>Musique : musique entraînante</p> <p>Consigne : on démarre au centre du cercle. On varie les enchaînements au centre par talon-fesse, lever-genoux, saut pieds joints...puis « à gauche, on saute pieds joints », « centre », on revient,</p>

	« droite », « devant », « derrière ». Laissez votre enfant inventer par la suite une chorégraphie, il est très inventif !
10h30-11h00	<p style="text-align: center;">Atelier 3 : « Mon attrapeur de rêves» 3/3</p> <p>Domaine : activités artistiques</p> <p>Compétences visées : réaliser des compositions plastiques en volume.</p> <p>Objectifs visés : je créé mon attrapeur de rêves</p> <p>Matériels : fil de fer, laine ou ruban ou papier crépon, perles ou feutres, plumes en option.</p>
11h00-13h00	PAUSE MÉRIDIDIENNE
13H05-13H30	<p style="text-align: center;">Univers sonores</p> <p>Reprendre les différentes chansons de la chorale</p> <ul style="list-style-type: none"> - la chanson chocolat : https://www.youtube.com/watch?v=D_ky4tiDPQ8 - c'est de l'eau : https://www.youtube.com/watch?v=jBFzQQOC4CI - hello hello : https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8 - sous le vent : https://www.youtube.com/watch?v=SNeH46WCZKo - dans la jungle : https://www.youtube.com/watch?v=vjqXYGs_Vi0
13h30-14h00	<p style="text-align: center;">Atelier 4 :« Jeu de bataille» 3/4</p> <p>Domaine : Construire les 1ers outils (maths)</p>

	<p>Compétences visées : évaluer et comparer des collections, lire les nombres écrits en chiffre.</p> <p>Objectifs visés : je joue au jeu de bataille</p> <p>Matériels : jeu de cartes traditionnelles sans les figures uniquement avec les nombres de 1 à 10.</p> <p>Règles du jeu : distribuez équitablement toutes les cartes entre vous et votre enfant. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet. Le second fait la même chose et ainsi de suite. Celui qui pose la carte avec le chiffre le plus élevé remporte le tas. On dit « bataille » quand 2 cartes sont identiques. Dans ce cas, chaque joueur rajoute une carte face cachée puis une carte face visible et compare ces dernières. La carte la plus forte emporte alors toute la levée.</p>
14H00-14h30	Pause
14h30-15h00	Atelier 5 :Langage/lecture « LECTURE PLAISIR»

VENDREDI 29 MAI 2020

Horaire	Description / Déroulement
8h30-9h00	<p style="text-align: center;">Rituels</p> <p>➤ REPRENDRE LES RITUELS HABITUELS</p>
9h00-9h30	<p style="text-align: center;">Atelier 1: «LETTRES CURSIVES PONTS»</p> <p style="text-align: center;">Révision</p> <p>Compétences visées : découvrir le principe alphabétique, s'initier au tracé de l'écriture</p> <p>Objectifs visés : je trace des lettres cursives ponts.</p> <p>Matériels : alphabet collectif, différentes lettres à pont avec sens du tracé (voir document vendredi atelier 1) ;</p> <p>Pour aller plus loin, votre enfant peut réinvestir les notions en l'écrivant sur papier libre ou cahier.</p>
Ouf !!! 9h30-10h00	C'est l'heure de la pause pour votre enfant et vous !!
10h00-10h30	<p style="text-align: center;">Atelier 2: agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</p> <p style="text-align: center;">Gym-tonique</p> <p>Un peu d'exercice à la maison !</p> <p>Matériel : un cerceau ou délimiter deux ou quatre carreaux selon leur taille.</p> <p>Musique : musique entraînante</p>

	<p>Consigne : on démarre au centre du cercle. On varie les enchaînements au centre par talon-fesse, lever-genoux, saut pieds joints...puis « à gauche, on saute pieds joints », « centre », on revient, « droite », « devant », « derrière ». Laissez votre enfant inventer par la suite une chorégraphie, il est très inventif !</p>
10h30-11h00	<p style="text-align: center;">Atelier 3 : «FLOTTE /COULE»</p> <p>Domaine : explorer le monde</p> <p>Compétences visées : explorer la matière, choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés</p> <p>Objectifs visés : je m’interroge sur les objets qui flottent et ceux qui coulent</p> <p>Matériels : bassine d’eau, divers objets (bouchon, une gomme, une fourchette, une bouteille vide...).</p> <p>Consigne : Présentez et faire nommer les différents objets que vous aurez sélectionnés pour cet atelier. Recueillez les représentations initiales des enfants en leur demandant de dessiner, dans leur cahier d’expérience, d’un côté les objets qui selon eux coulent et de l’autre ceux qui flottent. Ils obtiendront ainsi un 1^{er} classement. Votre enfant élève valide ou non ses différentes représentations initiales en expérimentant les objets dans l’eau. Il établit ainsi un nouveau classement dans leur cahier d’expérience. Dessinez à main levée une grande bassine d’eau. Au fond, il dessine les objets qui coulent et à la surface ceux qui flottent.</p>
11h00-13h00	PAUSE MÉRIDIENNE
13H05-13H30	<p style="text-align: center;">Univers sonores</p> <p>Reprendre les différentes chansons de la chorale</p> <p>- la chanson chocolat : https://www.youtube.com/watch?v=D_ky4tiDPQ8</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - c'est de l'eau : https://www.youtube.com/watch?v=jBFzQQOC4CI - hello hello : https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8 - sous le vent : https://www.youtube.com/watch?v=SNeH46WCZKo - dans la jungle : https://www.youtube.com/watch?v=vjqXYGs_Vi0
13h30-14h00	<p style="text-align: center;">Atelier 4 :« Jeu de bataille - bilan » 4/4</p> <p>Domaine : Construire les 1ers outils (maths)</p> <p>Compétences visées : évaluer et comparer des collections, lire les nombres écrits en chiffre.</p> <p>Objectifs visés : je joue au jeu de bataille</p> <p>Matériels : document Atelier 4 vendredi.</p> <p>Consigne :</p> <p>1-pour chaque paire, entourer la carte représentant le plus grand nombre</p> <p>2-compléter les paires de manière à ce que la carte colorée soit celle contenant la plus grande quantité.</p>
14H00-14h30	Pause
14h30-15h00	Atelier 5 :Langage/lecture « LECTURE PLAISIR»