

PHONOLOGIE :

Quelle est la rime ?

- Lisez à votre enfant la comptine « **Paulo l'escargot** » : demandez à votre enfant ce qu'il entend de particulier dans cette comptine. S'il n'entend pas la rime en **O**, redites-lui uniquement les mots qui riment en insistant sur la fin des mots.
- Réexpliquez à votre enfant que tous ces mots se terminent par un même son et qu'on appelle cela une **RIME**.
- N'hésitez pas à répéter la comptine en insistant sur les rimes.

- Lire la liste de mots suivante à votre enfant : **Rat, chat, bras, papa, va, pizza, chocolat, koala, panda.**

Insistez sur la rime **A** afin que votre enfant l'entende plus facilement puis demandez-lui ce qu'il entend à la fin de chaque mot. - Réitérez le jeu avec les listes de mots suivantes :

Liste 1 : **Rue, tortue, lu, nu, jus, cru**

Liste 2 : **Mie, riz, tri, lit, tapis, gris, dit**

Liste 3 : **Loup, roue, trou, pou, fou, mou**

Liste 4 : **Eau, peau, veau, taureau, seau, mot**

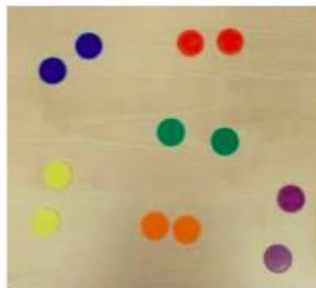
Liste 5 : **Télé, pré, été, fée, blé, les**

QUANTITES ET NOMBRES

Réaliser des collections de 1 à 5

Réaliser des collections entre 1 et 5 voire plus selon le niveau de votre enfant.

https://www.youtube.com/watch?v=_J9lgZyox88&feature=youtu.be



GRAPHISME :

Rappel des différents graphismes (15-20 min)

1) Montrer la fiche de graphisme et demander aux élèves de renommer chacun d'entre eux.

Également demander aux élèves d'exprimer la façon de tracer les graphismes :

- Les lignes brisées comme les montagnes: je monte, je casse et je descends ;
- Les ponts comme quand la grenouille saute : je pars à droite et je saute vers la gauche ;
- Les spirales comme la coquille de l'escargot: je tourne et j'enroule.

2) Laisser l'élève terminer et tracer les graphismes. En cas de difficultés, l'aider en accompagnant son geste.

ECRITURE :

Identifier

Réviser les lettres combinées en capitales d'imprimerie :

Montrer chaque lettre sur l'abécédaire et dire comment elle s'appelle : B...D....J...P...R...U Pour les lettres P, R [voir les fiches](#).

Écrire son prénom en capitales d'imprimerie et épeler les lettres qui le composent en 3 fois.

Écrire la date en capitales : LUNDI 18 MAI 2020.

EPS :

Apprentissages des postures du loup

On commence la séance par une mise en condition :

1. Laisser tomber les bras de chaque côté du corps et fermer les yeux
2. Nous réveillons notre corps de la tête aux pieds, pour cela nous tapotons, frottons et nommons chaque partie de notre corps : le front, les joues, le menton, le cou, les épaules, les bras (l'un, puis l'autre) , la poitrine (dire «Hoooo»), le ventre, les cuisses, les genoux, les tibias, les pieds, (puis on remonte dans le dos)les talons, les mollets, les cuisses, les fesses, le dos, la nuque.
3. On termine la mise en condition par un nettoyage des poumons : Se mettre en position du bucheron (Les poings au-dessus l'un de l'autre les bras tendus par-dessus la tête) , se pencher en avant et dire d'un coup sec «HA !».

On passe à l'apprentissage des postures du Loup :

Affichez les images de différentes postures de Yoga du Loup sur les murs et l'enfant peut choisir une posture et ainsi de suite.

[Voir les fiches de postures du Loup](#)

On termine la séance par un travail sur le souffle et la respiration :

1. Le souffle : en imaginant respirer le parfum d'une fleur, on bouche une narine avec un doigt et on respire avec l'autre, puis on alterne.
2. L'abeille : se boucher les oreilles, fermer les yeux et faire «BZZZZZ» pour faire vibrer tout son corps.

3. Écouter les bruits environnants : L'enfant est allongé sur le dos et ferme les yeux. On écoute d'abord les petits bruits lointains, puis rapprochés (frotter dans ses mains, taper sur ses genoux...bruits faits par le parent).

Défi pâte à modeler

La tortue et le bonhomme de neige

On continue le défi pâte à modeler qui s'inscrit comme je l'ai expliqué auparavant dans différents domaines des programmes de l'école maternelle. Voici de nouvelles fiches pour la semaine !

PHONOLOGIE :

Le jeu du gâteau

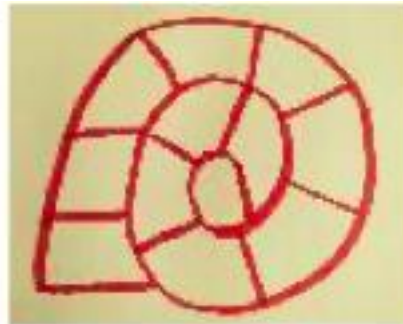
- **Le jeu du gâteau** : Placez devant votre enfant le gâteau à reconstituer ainsi que 4 parts de ce même gâteau. Si vous en avez la possibilité, faites-en de même pour vous afin de réaliser le jeu avec votre enfant.
- Demandez à votre enfant de nommer chaque carte image et d'en taper les syllabes.
- Piochez chacun à votre tour une image. Si celle-ci rime avec le mot gât**EAU**, (c'est-à-dire si elle se termine par le son **O**. **Attention on ne parle plus de la dernière syllabe TO mais du son O**) votre enfant pourra prendre une part afin de compléter son gâteau. Sinon il passe son tour et remet sa carte sous la pioche.
- Si votre enfant se trompe, il devra retirer une part de gâteau. - Le premier à avoir reconstitué son gâteau aura gagné.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez à votre enfant de vous indiquer les mots qui riment avec gât**EAU**.

GRAHISME en vue de QUANTITES ET NOMBRES

Dessin du plateau du jeu de l'escargot

1 - Tracer sur une feuille une grande spirale.



2 - Tracer des cases de la même taille.

3 - Colorier les cases au crayon de couleur.



4 - Ecrire : D comme DÉPART et A comme ARRIVÉE et la suite des chiffres (avec l'aide de tes parents !) Garde ton escargot précieusement pour vendredi.

GRAPHISME :

J'observe les vagues (15-20 min)

- 1) Dire à l'élève que vous allez découvrir un autre graphique et qu'il va devoir deviner lequel.
- 2) Montrez les photos et laissez l'élève s'exprimer sur ce qu'il voit. Introduire le terme rizière pour la première photo (là où pousse le riz).
- 3) Demander à l'élève de comparer les images : qu'est-ce qui est pareil et qu'est-ce qui est différent ?

Le point commun de ces deux images sont les formes qu'on y trouve.

- 4) Insister sur les lignes et les formes et demander à l'élève de les décrire: elles ne sont pas droites, ça monte et ça descend etc.
- 5) Montrez des lignes brisées à l'élève et demander de comparer : pour les deux on monte et on descend mais les vagues sont arrondies et non pointues.
- 6) Terminez la séance en lui demandant s'il a deviné sur quel graphisme il va travailler: les vagues.

ECRITURE :

Réviser les lettres combinées en capitales d'imprimerie :

Montrer chaque lettre sur l'abécédaire et dire comment elle s'appelle : B...D....J...P...R...U Pour les lettres D, B [voir les fiches](#).

Écrire son prénom en capitales d'imprimerie et épeler les lettres qui le composent en 3 fois.

Écrire la date en capitales : MARDI 19 MAI 2020.

EPS :

Le loup qui aimait le yoga

On commence par la mise en condition (voir séance de lundi 18 mai)

On continue par la lecture du loup qui aimait le yoga et on réinvestit ainsi les postures apprises précédemment. Voir la fiche « [Le loup qui aimait le yoga](#) »

On termine par le travail sur le souffle et la respiration.

Défi pâte à modeler

Le poisson et le bonhomme

[Voir la fiche](#)

PHONOLOGIE :

Le jeu du chocolat

- **Le jeu du chocolat** : Placez devant votre enfant la tablette de chocolat à reconstituer ainsi que 4 parts de cette même tablette. Si vous en avez la possibilité, faites-en de même pour vous afin de réaliser le jeu avec votre enfant.
- Demandez à votre enfant de nommer chaque carte image et d'en taper les syllabes.
- Piochez chacun à votre tour une image. Si celle-ci rime avec le mot chocol**AT**, (c'est-à-dire si elle se termine par le son **A**. **Attention on ne parle plus de la dernière syllabe LAT mais du son A**) votre enfant pourra prendre une part afin de compléter sa tablette. Sinon il passe son tour et remet sa carte sous la pioche.
- Si votre enfant se trompe, il devra retirer une part de sa tablette. - Le premier à avoir reconstitué sa tablette aura gagné.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez à votre enfant de vous indiquer les mots qui riment avec chocol**AT**.

QUANTITES ET NOMBRES

Jouer au jeu de l'escargot



Matériel :

- Le plateau de jeu du mercredi,
- un pion par joueur,
- Préparation du dé : Coller des gommettes sur toutes les faces du dé. Sur les quatre premières gommettes écrire 1, 2, 3, 4.
Sur la cinquième face : - 1
Sur la sixième face : -2

But du jeu :

Le gagnant est celui qui arrive en premier sur la case « A » de l'arrivée.

Déroulement :

- 1 - Lancer le dé
- 2 - Avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Si le joueur tombe sur -1, reculer d'une case ATTENTION, NE PAS COMPTER LA CASE DE DEPART : on compte les déplacements de l'escargot.

GRAPHISME :

Vivre le geste avec son corps (15-20 min)

1) Rappel de la séance précédente. Montrez les images de la veille à l'élève et demandez-lui s'il se rappelle du nom du paysage de la première image « les rizières ». Puis demandez ce que vous aviez dit lors de la précédente séance: « On voit des vagues ».

2) Dire à l'élève qu'on va faire des vagues avec son corps. D'abord demandez à l'élève comment il pourrait faire des vagues avec son corps et le laissez chercher. S'il ne trouve pas vous pouvez l'aider en lui proposant d'essayer avec différentes parties du corps : le bras, les jambes, tout le corps.

3) Puis placez des objets espacés au sol (oreillers, jouets). Puis demandez aux élèves de courir en slalomant entre les objets.



ECRITURE :

Réviser les lettres combinées en capitales d'imprimerie :

Montrer chaque lettre sur l'abécédaire et dire comment elle s'appelle : B...D....J...P...R...U Pour les lettres J, U [voir les fiches](#).

Écrire son prénom en capitales d'imprimerie et épeler les lettres qui le composent en 3 fois.

Écrire la date en capitales : VENDREDI 22 MAI 2020.

EPS :

Le loup qui aimait le yoga

Reprendre la séance de mardi 19 mai et y ajouter les variantes suivantes :

Le cobra : Couché sur le ventre, les jambes bien tendues et les pieds joints. En prenant une bonne inspiration, l'enfant s'appuie sur les mains pour relever le haut du corps en laissant toujours le bassin collé au sol. On conserve la position jusqu'au compte de 10 et on relâche.

L'oiseau : L'enfant débute en position accroupie et tend les bras vers l'extérieur. Lentement, l'enfant se lève vers la position debout en battant doucement des bras comme si ceux-ci étaient des ailes.

Le chat : L'enfant se place en position quatre pattes. Le chat peut relever la tête pour étirer son cou, faire le dos rond...etc.

Le lion : L'enfant est en position quatre pattes. Il suffit de lui demander de relever la tête pour étirer le cou au maximum et de rugir de toutes ses forces. L'enfant adore cet exercice et le rugissement du lion libère les tensions.

Le chien se promène : L'enfant est debout, se penche par en avant et appuie ses mains au sol (le corps forme une espèce de triangle) et l'enfant se déplace de cette façon.

Défi pâte à modeler
Le bonbon et la maison

[Voir la fiche](#)