

PHONOLOGIE :

Le jeu de la grue

- Nous poursuivons aujourd'hui notre travail sur les rimes. Découpez le dé et reconstituez-le à l'aide d'un peu de colle.
- Demandez à votre enfant de nommer chacune des images présentes sur le dé et d'en taper les syllabes.
- Placez devant votre enfant la grue à reconstituer ainsi que les 4 parties de cette même grue. Si vous en avez la possibilité, faites- en de même pour vous afin de réaliser le jeu avec votre enfant.
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur lance le dé. S'il tombe sur une face dont le mot image rime en **U**, il complète son puzzle. Sinon il passe son tour. Le premier à avoir reconstitué sa grue a gagné.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez à votre enfant de vous indiquer les mots images du dé qui riment en **U**.

QUANTITES ET NOMBRES

Réaliser des collections de 4 et de 5

Avec une feuille de papier partagée en plusieurs espaces, construis des collections de 4 et de 5 objets avec tout ce que tu trouves à la maison !



GRAPHISME :

Je manipule pour créer des lignes sinueuses (15-20 min)

- 1) Rappel des séances précédentes. Montrez les images de la première séance 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 des séances précédentes: « On voit des vagues ».
- 2) Avec une corde (lacet de chaussure, cordon, fil, laine), demandez à l'élève de former des vagues. Laissez le réfléchir seul. S'il a des difficultés, lui remontrer les photos de rizière et de vague.
- 3) Une fois terminée, commentez la production.
- 4) Demandez à l'élève de placer des bouchons (ou autres petits objets) entre chaque vague.
- 5) Demandez à l'enfant de suivre le chemin de la corde en commentant : « Je passe sous le bouchon, sur le bouchon, sous le bouchon, sur le bouchon. »



ÉCRITURE :

Identifier la lettre S en capitale d'imprimerie

Identifier la lettre S en capitale d'imprimerie :

- Montrer la lettre S sans la nommer sur l'abécédaire. Demander à l'enfant de la décrire puis de la nommer : « Il s'agit de la lettre S ».
- Faire rechercher puis entourer cette lettre dans son prénom et dans les prénoms de la classe. [Voir fiche avec Les prénoms de la classe.](#)
- Leur demander ensuite de réaliser des S avec le matériel proposé. Aider les élèves à former un premier S en insistant sur l'orientation de la lettre.



- ❖ **Matériel : Abécédaire, pâte à modeler, cordelettes, boudins d'aluminium.**
- 📷 **Les lettres réalisées peuvent être prises en photos.**
- ❖ **S'entraîner à chercher les lettres étudiées dans des magazines ou sur des emballages alimentaires.**

EPS :

Danse statue

- Le jeu est plus rigolo si on le joue à plusieurs. On met de la musique et l'enfant danse sur le rythme. Lorsque la musique s'arrête, l'enfant doit cesser de bouger. Le meneur du jeu observe et doit retirer ceux qui bougent.

LANGAGE ORAL

La recette de la pâte à sel

- **Comprendre une recette puis la réaliser.**

Étape 1 : Annoncer le but de la séance: « On va faire de la pâte à sel à la maison. J'ai la recette mais avant de la faire, il faut la comprendre et on va la faire ensemble. On se rappelle quand on fait une recette on a besoin du matériel qu'on appelle les ingrédients et les ustensiles. Ensuite il nous faut la préparation, c'est-à-dire les actions qui vont nous donner la pâte à sel ».

Étape 2 : Je liste avec l'enfant ce qui est dit dans l'étape 1 et je vois les quantités. Pour les ingrédients, il faut : 2 verres de farine, 1 verre de sel, 1 verre d'eau tiède et 3 cuillères à

soupe d'huile végétale. Faire répéter l'enfant pour mémoriser. Pour les ustensiles, il faut: 1 bol et 1 spatule. C'est la même démarche que pour la pâte à modeler...

Voici la recette de la pâte à sel.

PHONOLOGIE :

Le jeu des animaux

- **Le jeu des animaux** : Demandez à votre enfant de nommer puis de taper les syllabes de chaque mot image.

Placez ensuite le plateau de jeu au centre de la table : **votre enfant devra choisir un animal et nommer sa rime.**

Par exemple, pour le panda **A** la rime est en **A**, le kangourou a une rime en **OU**, le lapin a une rime en **IN** et le chameau a une rime en **O**.

Faites-en de même : votre enfant devra alors piocher une carte image. Si celle-ci rime avec son animal, il pourra la placer dans le panier de cet animal. Sinon il devra la remettre dans la pioche. **Le premier à avoir 4 mots images dans son panier a gagné.**

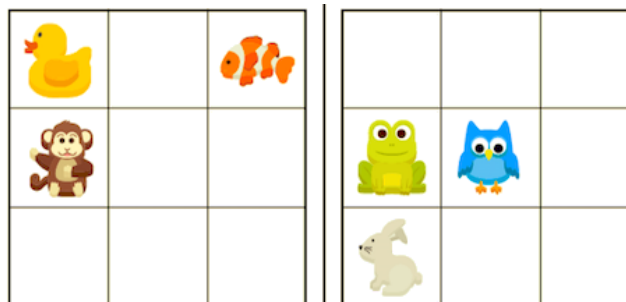
Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez à votre enfant de choisir un animal et de retrouver les images qui riment avec lui.

QUANTITES ET NOMBRES

Compléter un SUDOKU

Découper les éléments du jeu disponible en bas du tableau ou réaliser votre propre sudoku. Expliquer à votre enfant ce qu'est une ligne (horizontal) et une colonne (vertical).

Le principe du jeu : Chaque animal ne doit être présent qu'une seule fois dans chaque ligne ou chaque colonne.



Défi pâte à sel

Les lettres de l'alphabet

➤ Un bon moyen de réviser les lettres de l'alphabet ou de son prénom pour les petits. Une super idée simple à réaliser pour travailler la mémorisation des mots en s'amusant.

Le plus : tu peux en faire des aimants pour ton frigo !



GRAPHISME :

Je manipule pour former des lignes sinueuses (15-20 min)

- 1) Faire un rappel de la séance précédente. Demandez à l'élève ce qu'il a fait. « On a fait des vagues avec une corde et pour ça on a passé la corde dessus et dessous les bouchons.»
- 2) Demandez à l'élève de refaire la même chose tout seul. D'abord avec la corde. Et de vérifier ensuite en plaçant les bouchons. Il s'agit de vérifier si la corde passe bien au-dessus, puis en-dessous des bouchons.
- 3) Enfin demandez à l'élève de passer le doigt sur la corde une première fois en verbalisant: dessus, dessous. Puis une seconde fois en verbalisant : je monte et je descends.



ECRITURE :

Écrire la lettre S en capitale d'imprimerie

- Amener l'enfant à nommer la lettre étudiée lors de la séance précédente. Lui demander de repasser sur cette lettre avec son index en commençant en haut de la lettre à plusieurs reprises, afin d'intégrer le geste.
- Dans un second temps, donner à chaque élève une barquette avec de la farine ou de la semoule. Celle-ci contient 2 bouchons fixés au préalable par l'adulte. Montrer à l'enfant comment tracer la lettre S en s'aidant des bouchons. Par exemple : « Pour écrire la lettre S, je trace une courbe ouverte à droite puis je continue avec une courbe ouverte à gauche sans lever la main ».

Il s'entraîne ensuite à tracer dans la farine ou la semoule.

- Troisième temps : proposer lui de réaliser le même exercice sur l'ardoise, en ayant comme inducteur, 2 bouchons. Puis on enlève les inducteurs (les 2 bouchons).

Matériel : barquette contenant deux bouchons collés par l'adulte ; de la semoule ; ardoise.

EPS :

Chasse au trésor

Donner des listes à l'enfant à chercher dans la maison ou dans le jardin. (Objet commençant par une lettre, objet d'une couleur, catégorie d'objet...).

PHONOLOGIE :

Le jeu des animaux

- **Le jeu des animaux** : Recommencez ce jeu en demandant à votre enfant de choisir un autre animal que la fois précédente. S'entraîner et donc recommencer régulièrement les mêmes jeux est primordial en phonologie afin d'acquérir durablement les notions.

QUANTITES ET NOMBRES

Associer une quantité à son écriture chiffrée

Sur des cartes où sont écrits les chiffres 1, 2, 3, 4 et 5 (UNO, cartes classiques, ou à faire vous-mêmes et celles fabriquées en période 5), l'enfant doit placer le nombre correspondant de pinces à linges (ou autres objets dont vous disposez) sur la carte.



GRAPHISME :

Je trace des lignes sinueuses avec un inducteur (15-20 minutes)

En amont de la séance, préparez un gabarit en forme de vague.

Rappel de la séance précédente. Demandez à l'élève comment il a formé des vagues lors de la séance précédente.

Dire à l'élève que maintenant il va s'entraîner à tracer des vagues avec un modèle pour le guider. Si vous avez un tableau faites-le sur le tableau. Sinon vous pouvez accrocher une ardoise ou une feuille au mur. Puis demandez à l'élève de tracer plein de vagues en suivant le gabarit.



Si l'élève se débrouille bien, tracez une ligne sinueuse et demandez à l'élève de suivre le tracé sans le gabarit.

Pour les élèves ayant des difficultés, leur tenir la main et les guider.



ÉCRITURE :

Écrire la lettre S en capitale d'imprimerie

- Avant de débiter la séance d'écriture, commencer par réaliser de petits jeux avec les doigts afin d'échauffer les muscles :

Les doigts se saluent : L'enfant place ses mains face à face. A tour de rôle, les doigts des deux mains se disent bonjour en se touchant au niveau de leur extrémité : d'abord les pouces, puis les index... Il est aussi possible de commencer par les auriculaires et d'aller vers le pouce.

Les instruments de musique : L'enfant joue du piano avec ses doigts, lentement puis de plus en plus vite. Il peut également Jouer de la guitare, de la flûte, de la harpe. Il est possible de choisir les doigts qu'ils peuvent utiliser.

- L'enfant doit verbaliser le tracé du S expliqué lors de la séance précédente.
Rappel : « Pour écrire la lettre S, je trace une courbe ouverte à droite puis je continue avec une courbe ouverte à gauche sans lever la main ».
- L'enfant s'entraîne ensuite à tracer la lettre sur une feuille.
 - ❖ **Donner la fiche : La lettre S entraînement 1.**

EPS :

Jacques a dit

- A jouer en famille !!! Le meneur de jeu nomme des consignes en disant "Jacques a dit ..." et l'enfant doit effectuer la consigne. Si le meneur omet de dire "Jacques a dit..." au début de sa phrase, l'enfant ne doit pas faire l'action. L'enfant ou la personne qui le fait est retiré du jeu.

Défi pâte à modeler

Petites coccinelles à peindre

- Coccinelle, pâte à sel, bête à bon dieu !
Assez faciles à réaliser, les coccinelles en pâte à sel peuvent être une belle activité à réaliser avec son enfant au moment du printemps.
Le plus : ça fera une **jolie décoration** pour la maison.

ARTS PLASTIQUES

Mon doudou s'envole

- Dans ce contexte exceptionnel, maintenir le lien de tous les élèves aux arts et à la culture, à la pratique sensible et à l'accès à des œuvres de référence est une nécessité, à la fois dans la formation commune et pour le bien-être de la personne. Je vous envoie cette fiche ressource.

PHONOLOGIE :

Fiche d'activité

- **Consigne** : Demandez à votre enfant de nommer puis de taper les syllabes de chaque image présente sur la fiche. Expliquez-lui qu'il devra découper puis coller à côté de chaque image un mot qui rime avec elle.

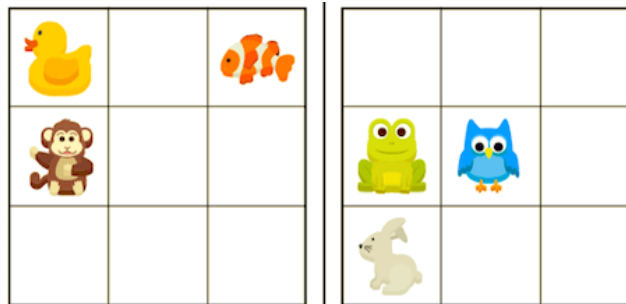
Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral : par exemple demandez à votre enfant de vous indiquer le mot qui rime avec m**AIN**.

QUANTITES ET NOMBRES

Compléter un SUDOKU

Refaire l'activité de mardi.

Le principe du jeu : Chaque animal ne doit être présent qu'une seule fois dans chaque ligne ou chaque colonne.



GRAPHISME :

Je trace des lignes sinueuses avec un inducteur (15-20 minutes)

- 1) Rappel de la séance précédente.
- 2) Si c'est possible attachez une petite éponge sous un personnage (un jouet) de l'enfant. On trempera l'éponge dans la peinture.
- 3) Sur une feuille, placez des bouchons de bouteilles.
- 4) Demandez à l'élève de faire slalomer le petit personnage entre les bouchons. Rappelez ce que signifie slalomer: je passe dessus, dessous.

Si vous n'avez pas de personnages, demandez à l'élève de le faire avec les doigts.

- 5) Une fois le travail fini, demandez à l'élève d'observer son travail et commentez. L'élève doit remarquer que cela forme des vagues. L'aider à verbaliser si besoin.

Faire une photo si vous ne pouvez pas conserver la production.



ÉCRITURE :

Écrire la lettre S en capitale d'imprimerie

- Réviser la lettre S en capitale d'imprimerie :
 - ❖ **Donner la fiche : La lettre S entraînement 2.**
- Écrire son prénom en capitales d'imprimerie et épeler les lettres qui le composent en 3 fois.
- Écrire la date en capitales : **VENDREDI 29 MAI 2020**

EPS :

Course de pingouins

- Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. On met un objet entre les deux jambes (objets personnels dans ce cas : veste, tissu, etc.). Les enfants doivent maintenir cet objet en se déplaçant vers la ligne d'arrivée.
 - *Alternative : on peut répéter la course en demandant à l'enfant de tenir l'objet sur sa tête, entre les genoux, avec les coudes.. etc.

Défi pâte à sel

Monstres rigolos

- J'adore les monstres car je trouve que c'est un super moyen de laisser parler son imagination. Donnez à votre enfant quelques accessoires comme des petits yeux, des perles, etc... et laissez le faire ! Vous allez voir, il va trouver ça très rigolo.

Le plus : l'enfant invente le monstre qu'il veut.



DECOUVERTE DU MONDE

Le lavage des mains

- Apprendre l'hygiène aux enfants c'est notamment leur apprendre à se laver les mains. Un réflexe indispensable pour limiter la transmission des virus, des maladies et des microbes qui sont nombreux. Et oui, dans le cadre d'épidémies, comme la grippe ou le [Coronavirus](#), se laver les mains est l'acte N°1 pour la prévention des contaminations et des infections. Prendre l'habitude de se laver les mains après tout contact suspect (avec une personne ou un objet) peut vraiment vous éviter d'attraper le virus.
[Voir l'affiche super-héros lavage des mains.](#)