

## LANGAGE ORAL

### LES TROIS PETITS COCHONS

➤ **Écouter un texte du patrimoine, principalement un conte.**

- Afin de faciliter l'entrée dans le conte et sa compréhension, le parent présente, oralement l'histoire à l'enfant : « **Je vais te raconter une histoire, sans images et même sans texte. Tu vas ouvrir grand tes oreilles pour bien écouter et tu me diras, à la fin, ce que tu as compris de cette histoire.** »

- Une fois terminée : « **Alors, qu'as-tu compris de cette histoire ?** »

- Restitution par l'enfant. Le parent le laisse s'exprimer librement, sans vouloir obtenir la chronologie à tout prix.

« **Est-ce que tu te rappelles d'autre chose ? Est-ce que tu as tout dit ?** »

## PHONOLOGIE

### Le jeu du château

- Réexpliquez à votre enfant que vous allez continuer à jouer avec les sons **qui se trouvent en début de mot : les sons d'attaque**. - **Le jeu du château** : Placez devant votre enfant le château à reconstituer ainsi que les 4 parties de ce même château. 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.

- Formez une pioche avec ces images. Piochez chacun à votre tour une image. Si celle-ci commence par le même son que le mot **CHâteau (c'est-à-dire si elle commence par le son CH)** votre enfant pourra prendre une partie du château afin de le compléter. Sinon il passe son tour et remet sa carte sous la pioche.

- Si votre enfant se trompe, il devra retirer une partie du château.

- Le premier à avoir reconstitué son château 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 **CHâteau**.



## QUANTITES ET NOMBRES

### Les différentes décompositions du 5 / Les compléments à 5

Comptine : *Voici ma main* pour comprendre qu'on peut utiliser ses doigts pour trouver les compléments à 5.

#### Jeu de doigts : Voici ma main

Voici ma main, elle a 5 doigts. En voici 2, en voici 3.  
Voici ma main, elle a 5 doigts. En voici 4, et 1 tout droit.



Comptine des petits lapins également à apprendre toute la semaine (cf. feuille annexe)

## GRAPHISME

### J'observe et je décris les images (15 min)

- 1) Dire à l'enfant que vous allez découvrir un nouveau graphisme et qu'il faudra essayer de deviner lequel.
- 2) Montrez l'images de montagnes russes et laissez l'enfant réagir. Puis, posez des questions pour préciser la description: couleurs, noms formes, premier plan, arrière-plan.
- 3) Demandez à l'élève s'il en a déjà vu, s'il sait où en trouver et apportez si nécessaire les termes : montagnes russes, grand huit, parc d'attraction. Puis demandez les sensations qu'on peut ressentir : la peur, la joie et pourquoi ?
- 4) Demandez à l'élève de passer le doigt sur le trajet des wagons .



## ÉCRITURE

### L'ALPHABET EN CAPITALE D'IMPRIMERIE :

Comme la semaine précédente, nous continuons à réviser l'alphabet avec le même type d'exercices. Je continue à vous donner d'autres astuces :

- Réciter la comptine de l'alphabet
- La course aux lettres : Il vous faut autant de jeux de 26 lettres que d'enfants qui participeront à la course. Dans un premier temps, éparpillez les lettres dans la zone de jeu (cela peut-être une pièce, plusieurs, ou même le jardin) pendant que les enfants attendent. Placez-vous au centre de la zone, puis donnez le top départ. Chaque enfant doit alors trouver les lettres dans l'ordre et vous les rapporter une à une. Cela nécessite donc de la mémoire pour retrouver rapidement les lettres aperçues auparavant. Si un enfant ramène une mauvaise lettre, il doit la replacer là où il l'a trouvé avant de pouvoir continuer. Le premier enfant à vous rapporter son Z gagne la course. Prêts pour une revanche ?
- Devine les lettres : Encore un jeu à fabriquer simplement à condition de disposer déjà d'un jeu de lettres de l'alphabet en mousse ou en plastique. Trouvez un sac plastique (ou mieux une poche en feutrine) pouvant contenir toutes les lettres. À défaut, une boîte à chaussures dans laquelle on découpera un cercle dans le couvercle pour que les enfants puissent y passer la main peut faire l'affaire. Chaque enfant doit à son tour plonger la main dans les lettres sans regarder et en prendre une, qu'il doit essayer de reconnaître uniquement en la manipulant et en la touchant. Quand il pense avoir trouvé, il donne sa réponse puis sort la main pour dévoiler la lettre. S'il a bien deviné, il la gagne, sinon elle est remplacée dans le sac. C'est alors à l'enfant suivant. Celui avec le plus de lettres une fois le sac vide l'emporte !
  - Voir les fiches relier les points pour apprendre l'alphabet 2 et labyrinthe alphabet 2.

### Défi EPS

#### Cloche pied géant

- Le maître du jeu doit utiliser une corde à danser et tourner la corde sur le sol en faisant un cercle. L'enfant doit sauter pour l'éviter. S'il s'accroche les pieds dans la corde, il a perdu et c'est à lui de tourner la corde.  
A jouer à plusieurs !!!

### Défi recette

#### GÂTEAU YAOURT

Cette semaine, votre enfant se lance dans la cuisine avec votre accompagnement. J'ai choisi des recettes plaisantes et faciles à faire pour toute la famille !!! **Il commence par une recette du gâteau au yaourt simple.** Un **gâteau** facile à faire pour retrouver le goût et le parfum de notre enfance. Le pot de yaourt sert de bol doseur pour la réalisation de la recette du gâteau au yaourt, alors attention de ne pas le jeter !

- Fiche : Gâteau au yaourt

## LANGAGE ORAL

### LES TROIS PETITS COCHONS

- **Identifier les éléments clés de l'histoire : personnage principal, personnages secondaires...**

Lecture magistrale du texte et identification des personnages :

-« Je t'ai raconté l'histoire des 3 petits cochons. Maintenant, je vais te lire le texte. Tu vas faire bien attention parce qu'à la fin je voudrais que tu me fasses la liste de tous les personnages et que tu me racontes ce qui arrive au loup dans cette histoire. »

1-Après avoir lu le texte, vous demandez : « Dis-moi qui sont TOUS les personnages de cette histoire, même ceux qui sont moins important. »

Bien marquer la différence entre les personnages principaux et les personnages secondaires en réalisant un affichage où ils seront classés en deux colonnes. (les illustrations des personnages ont été préparées)

2-« Maintenant, explique-moi ce qui arrive au loup dans cette histoire ? »

En posant la question du point de vue du loup, on évite que l'enfant ne reprenne toute l'histoire.

❖ Conte Trois petits cochons

## PHONOLOGIE

### Le jeu du château

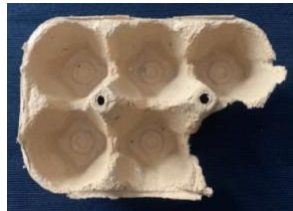
- Recommencez avec votre enfant ce jeu découvert la veille. S'entraîner et donc recommencer régulièrement les mêmes jeux est primordial en phonologie afin d'acquérir durablement les notions.

## QUANTITES ET NOMBRES

### Boîtes d'œufs

Matériel : une boîte d'œufs et 5 petits objets (playmobiles, capsules de café, billes,...). Découper une boîte d'œufs pour n'avoir plus que 5 alvéoles.

Faire compter les alvéoles à l'enfant, lui faire verbaliser qu'il y a 5 alvéoles donc 5 places.



L'adulte place par exemple 3 objets.



Demander à l'enfant combien de places sont occupées et combien de places vides il reste.

Ici : Il y a 5 places, 3 places sont occupées, il reste 2 places.

=> 2 et 3 font 5. Renouveler le jeu avec 0 à 5 objets.

Pour aider l'enfant à décomposer le 5, le plus simple reste d'utiliser les doigts d'une main. J'ai 5 doigts sur ma main.

J'en montre 2,

Combien en manque-t-il pour faire 5 ? 3.

## GRAPHISME

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

Pour cette séance, vous avez besoin de cordes ou de rubans de tissus en fonction de ce que vous avez.

- 1) Rappelez la séance précédente ainsi que l'image qui a été décrite. Puis dites à l'élève qu'on va faire le chemin des montagnes russes avec le corps.
- 2) Demandez à l'élève de faire le chemin des montagnes russes avec un ruban (ou une corde).
- 3) Puis demandez à l'élève de faire la même chose sans le ruban (ou corde), uniquement avec le bras..
- 4) Placez des objets au sol un peu espacés, et demandez à l'élève de marcher autour des objets pour faire le chemin des montagnes russes. (Si l'élève a des difficultés, l'aider en traçant le chemin sur le sol).



## ECRITURE

### EN CAPITALES D'IMPRIMERIE

A cette période, il est nécessaire de s'assurer que l'enfant maîtrise les gestes, reconnaît, respecte et reproduit des formes, des trajectoires, l'alignement gauche / droite. De plus, le parent doit veiller à la posture du corps de l'enfant et à la tenue adaptée des outils. Il commente ses gestes si besoin. La motivation, le plaisir et la curiosité font partie des facteurs de réussite.

➤ Fiches : Écrire les jours de la semaine, Mots croisés Les trois petits cochons

## **Défi EPS**

### **Corde à sauter**

- A jouer en famille. On attache l'extrémité d'une longue corde à danser à un poteau. On tourne nous-même la corde pendant que les enfants tentent de passer un après l'autre.

## **Défi recette**

### **LES SUCETTES AU CHOCOLAT ET AUX SMARTIES**

Une recette de sucettes facile à faire pour éveiller les papilles des gourmands. Pour profiter pleinement des saveurs du chocolat mais aussi des petites sucreries.

❖ **Fiche : Les sucettes aux smarties**

## LANGAGE ORAL

### LES TROIS PETITS COCHONS

#### ➤ Identifier et caractériser des personnages.

- Rappel de l'histoire par l'enfant.
- Lecture magistrale : « Je vais te relire l'histoire. Sois très attentif car ensuite je voudrais que tu me dises tout ce que tu sais, tout ce que tu as compris sur les 4 personnages principaux. »

1-Le parent lit l'histoire.

2-Qu'est-ce qu'on peut dire sur chaque personnage ? Qu'est-ce qu'on sait de chaque personnage ?

- ✗ Le premier cochon pense que sa maison est jolie ; il ne pense pas au loup.
- ✗ Le second cochon pense que le loup ne touchera pas sa maison parce qu'elle pique.
- ✗ Le troisième cochon prend le temps de construire une maison jolie, commode et solide.
- ✗ Le loup a faim et veut manger les cochons.

## PHONOLOGIE

### Le zoo des attaques

#### - Matériel :

- Le dé à découper et à reconstituer à l'aide d'un peu de colle.
- Le plateau de jeu sur lequel se trouvent les enclos.
- Des jetons (ou des graines)

#### - Déroulement :

- Demandez à votre enfant de nommer chacune des images présentes sur le dé et d'en taper les syllabes. Il devra en faire de même avec les images présentes sur le plateau de jeu.
- Demandez-lui ensuite de choisir un enclos et faites-en de même.
- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent un jeton sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque que celui sur le dé.



**Si vous n'avez pas d'imprimante :** Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez à votre enfant de vous indiquer les animaux des enclos qui ont la même attaque que chacune des faces du dé.

## QUANTITES ET NOMBRES

### Le jeu du saladier

Matériel : un bol / saladier et 5 petits objets, les mêmes que la veille (sucres, pâtes, billes, jetons...)

Présenter sur la table 5 objets. Faire contrôler la quantité à l'enfant en le faisant dénombrer (5).

L'enfant se retourne et l'adulte cache une partie de la collection sous le saladier.

L'enfant doit trouver le complément (combien il manque pour faire 5 ?) en fonction du nombre d'objets en dehors du saladier.

« Combien d'objets sont cachés sous le saladier ? Comment le sais-tu ? Veux-tu vérifier (en soulevant le saladier) ? »



Il y en a 5, il en reste 2, combien sont cachés ? 3.



J'en ai 2, j'en rajoute 3, cela fait 5.

=> 2 et 3 font 5.

## GRAPHISME

**Je manipule pour intégrer la notion (15-20 minutes)**

- 1) Rappelez la séance précédente.
- 2) Sur une feuille, placez des bouchons de bouteilles. Puis demandez à l'élève de tremper ses doigts dans de la peinture (ou de l'eau) et de tracer le chemin des montagnes russes autour des bouchons de bouteilles. Il faut faire comme si un petit bonhomme marchait le long du chemin.
- 3) Observez et comparez la résultat obtenu avec l'image des montagnes russes. Amenez l'enfant à dire si le tracé est identique ou non à l'image. Si non, pourquoi ? Amenez si nécessaire le fait que le tracé ne soit pas bon et proposez à l'élève de recommence si c'est le cas.
- 4) Introduire le terme boucle auprès de l'enfant.



## ECRITURE

**Associer capitales et scriptes**

- Rappel de la séance de la semaine dernière.
- Expliquer à l'enfant qu'il va rechercher et découper des mots écrits en scripte sur les pages des prospectus.
- La validation peut se faire à partir de l'alphabet (A vous de voir la quantité de mots).
- Les mots trouvés sont collés sur une feuille.



- Distribuer ensuite aux élèves les fiches « La ville ». L'enfant va associer les 2 types de lettres en collant l'étiquette de la lettre en scripte à côté de lettre en capitale d'imprimerie.
  - ❖ Fiche lettres capitales d'imprimerie/lettres scriptes : La ville

### **Défi EPS**

#### **Course aux obstacles**

- Créer un parcours pour que l'enfant puisse parcourir à la course, en sautant ou en rampant sans avoir à toucher aux objets (cônes, tracés au sol).

### **Défi recette**

#### **LES CREPES**

Les crêpes sont un plat universel, chaque région, chaque pays possède sa variété de crêpes, mais petites ou grandes, elles régaleront les enfants ! Les **crêpes** sucrées ne sont pas réservées au Carnaval mais sont généralement très appréciées des enfants pour le goûter.

- ❖ Fiche : Les crêpes

## LANGAGE ORAL

### Les TROIS PETITS COCHONS

- Travailler sur la compréhension et la chronologie du récit.
- \* Présentation des illustrations clés et remise en ordre par les enfants.
  - ➔ Rappel de l'histoire par l'enfant.
  - Compréhension des relations entre les personnages.
- \* Que peut-on dire des cochons ? Pourquoi le troisième ouvre-t-il sa porte ? S'il n'y avait que deux frères dans l'histoire, les deux premiers que se passerait-il ?

## PHONOLOGIE

### Le zoo des attaques

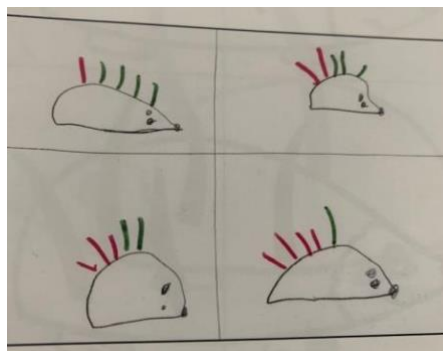
- Recommencez cette activité avec votre enfant et choisissez chacun un enclos différent de la veille.

## QUANTITES ET NOMBRES

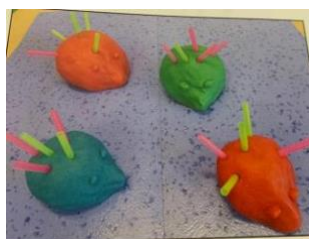
### Les 5 pics du hérisson

Dessiner des hérissons sans pic. Expliquer à l'enfant que tous les hérissons doivent avoir 5 pics.  
Dessiner entre 0 et 4 pics d'une couleur sur un hérisson.  
Demander à l'enfant combien de pic(s) a le hérisson, combien de pics il manque pour faire 5...

L'enfant dessine les pics manquants d'une autre couleur.



Ce jeu peut être fait avec de la pâte à modeler et des pailles de 2 couleurs ou des allumettes colorées de 2 couleurs pour simplifier en manipulant.



## GRAPHISME

Je manipule pour intégrer la notion (15-20 minutes)

Pour cette séance vous aurez besoin de lacets, de pâte à modeler, fil de fer, bande de papier.

- 1) Informez les élèves qu'ils vont devoir réaliser des boucles avec différents éléments.
- 2) Donnez à l'élève un bout de pâte à modeler (vous pouvez également faire de la pâte à sel si vous n'en avez pas). Puis demandez à l'élève de faire un long colombin et d'essayer de faire une boucle.
- 3) Ensuite, demandez à l'élève comment il a procédé pour faire sa boucle. (On attend les mots tels que: tourné, bouclé, faire un tour.)
- 4) Puis demandez à l'élève de comparer sa boucle à l'image de boucle.
- 5) Enfin, demandez à l'élève de faire des boucles avec différents matériaux. (Si l'élève a des difficultés, utilisez l'image de boucle comme modèle sur lequel l'élève va se baser.)
- 6) Pour terminer, demandez à l'élève de passer son doigt sur les boucles créées.



## ECRITURE

### Associer capitales et scriptes

- Rappel de la séance de jeudi.
- Renforcer la reconnaissance des lettres en capitales et en scriptes.
  - ❖ Fiche : Correspondances capitales et scriptes Les trois petits cochons.
- S'entraîner à écrire quelques lettres de l'alphabet en capitales et en scriptes.
  - ❖ Fiches : Les lettres Ii, Ll

## Défi EPS

### La course des dos ronds

- Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Les joueurs, pliés en deux, essaient d'avancer le plus vite possible en se tenant les chevilles.

## Défi recette

### LA TARTE AU FROMAGE

Il existe une grande variété de **tartes** salées qui sont des plats faciles à faire. Servies le soir après une soupe ou accompagnées d'une petite salade, les **tartes** font un repas complet et équilibré.

- ❖ Fiche : La tarte au fromage

