

# JOUR 1

## **Phonologie : scander des syllabes**

- D1
- 1/ Mettre quelques objets de la maison dans un sac opaque.
  - 2/ Demander à l'enfant de toucher l'objet dans le sac et de deviner de quel objet il s'agit, simplement par le toucher.
  - 3/ Retirer l'objet pour la validation.
  - 4/ Demander à l'enfant de frapper chaque syllabe avec les mains.
- Exemples : STY-LO / FOUR-CHETTE

## **Ecire : Former son prénom avec des objets de la maison**

Former les lettres de son prénom avec différents objets : coton-tige, piques en bois, couverts, crayons, foulards, ficelle...  
Prolongement : faire de même avec le prénom des parents/frères/sœurs...

## **Se déplacer sur une ligne en portant un plateau**

- D2
- 1/ Donner un plateau (ou couvercle de boîte à chaussure, assiette en plastique) à l'enfant sur lequel sont posés de petits objets en plastique.
  - 2/ Demander à l'enfant de porter le plateau en ligne droite sans faire tomber les objets (porter à 2 mains, puis 1 main).

## **Chants / comptines**

- 1/ Tête, épaule, genoux et pieds
- 2/ Bonjour les amis comment ça va ?

## **Arts visuels : dessiner à partir d'un rond**

- D3
- 1/ Demander à l'enfant de tracer un cercle sur une feuille.
  - 2/ Lui demander de rajouter des éléments afin d'obtenir le dessin d'un objet. Laisser son (et votre) imagination s'exprimer !
- Exemples :



## **Nombres : Réaliser des collections de 1 à 6 objets**

- D4
- 1/ Demander à l'enfant d'aller chercher 5 cuillères, 3 fourchettes, 2 couteaux, etc.
  - 2/ Varier les demandes : en disant le nombre « six », en montrant le chiffre, en montrant avec les doigts, en utilisant un dé.

1	2	3	4	5	6

## **Le vivant : Expérimenter la flottabilité de plusieurs objets dans l'eau**

- D5
- 1/ Remplir une bassine d'eau.
  - 2/ Demander à l'enfant de tester la flottabilité de différents objets, et de les trier selon qu'ils flottent ou coulent.