

## JOUR 7

### **Phonologie : jeu des cerceaux miniatures**

Objectif : scander les syllabes d'un mot

Durée : 20min

Matériel : mots-images p 4/5 – une planche de jeu par joueur p3 (possibilité de reproduire à main levée la planche) – un personnage miniature par élève (ou un petit pion/ objet)

- 1/ montrer les mots-images les uns après les autres. Demander à l'enfant de les nommer
  - 2/ demander de rappeler l'activité des sauts en EPS (cf jour 5)
  - 3/ lui donner une planche d'activité et un personnage placé sur le départ.
  - 4/ règles du jeu : à tour de rôle, les joueurs tirent au sort un mot-image, scandent les syllabes du mot et déplacent simultanément leur personnage du nombre de syllabes qui constituent le mot (1,2 ou 3). Le premier arrivé au drapeau est le vainqueur.
- Variables : prénoms de la famille- objets du quotidien ...

### **Écriture : j'écris mon prénom**

D1 Objectif : écrire son prénom en capitale entre deux lignes

Durée : 15min

Matériel : crayon à papier- fiche activité p.6 - image pour la tenue du crayon p.6

Consigne : *écris ton prénom entre les deux lignes. Attention, tes lettres doivent toucher les deux lignes !!*

- 1/ présenter l'activité à l'enfant. Faire verbaliser le prénom et les lettres. Faire remarquer que le modèle du prénom est écrit entre 2 lignes.
- 2/Avec un crayon à papier, écrire son prénom entre les deux lignes comme le modèle. Montrer un exemple, il faut commencer où il y a le point rouge
- Faire attention au sens de l'écriture (gauche vers la droite), à l'ordre des lettres, verbaliser les tracés, miniaturiser son geste, remplir toute la feuille, toucher les deux lignes.

Si votre enfant a des difficultés pour tracer les lettres : mettre des points rouges pour indiquer le début du tracé des lettres et des flèches pour montrer le sens d'écriture

### **Lancer : le jeu des zones**

Objectif : lancer loin et précis

Consigne : *lance les objets le plus loin possible dans les différentes zones*

- D2
- 1/ délimiter 3 zones espacées entre elles (par des repères visuels)
  - Départ : ..... Zone 1 (1 point)..... zone 2 (2 points)..... zone 3 (3 points)
  - 2/ donner à l'enfant des objets lestés et légers à lancer (paires de chaussettes- objets en mousse- boule de papier etc..).
  - 3/ but du jeu : lancer le plus loin possible dans les zones. Compter ses points et avoir le score le plus élevé.
- Variables : les objets à lancer, les distances entre le départ et la première zone, la distance entre les zones

### **Chants / comptines**

Objectif : dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines

1/ « le chameau dans l'eau ». Comptine pour articuler p7

2/ « la famille tortue » [clac!!](#)

### **Arts visuels : dévoilement progressif**

Objectif : observer une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

Matériels : fichier joint pdf « clown tirant la langue BUFFET »

Consigne : *devines ce qu'il se cache derrière*

Durée : 20min

1/ dévoiler l'œuvre bout par bout

2/ poser des questions sur chaque bout d'image. Que voit-il ? les couleurs ? les formes ? qu'est-ce que c'est ? que va-t-il lui arriver ? les nombres ?

3/ dévoiler entièrement l'œuvre. Exprimer son ressenti, qu'est-ce que c'est ? rappel vocabulaire du clown, quelles émotions ? quelles impressions ?

4/Présenter le titre *Clown tirant la langue*, l'auteur Bernard BUFFET, date 1999

D3

### **Explorer les longueurs : les bandes de papier**

Objectif : ranger dans l'ordre décroissant

Matériels : feuille- ciseaux- colle- bandes de papier

Durée : 15- 20min

1/ découper dans une feuille des bandes de papier de tailles différentes. (obtenir 4 longueurs différentes)

2/ ranger ces bandes dans l'ordre décroissant. Rappel du vocabulaire « pas pareil » - « plus grand que » - « plus petit que »

3/ coller les bandes sur une feuille et entourer la plus grande bande de papier

Pour la tenue des ciseaux :



D4

### **Comptine numérique : les cinq frères**

Comptine avec gestes p7

### **Les ombres**

Objectif : associer une forme à son ombre

Matériel : fiche activité p.8- crayon à papier

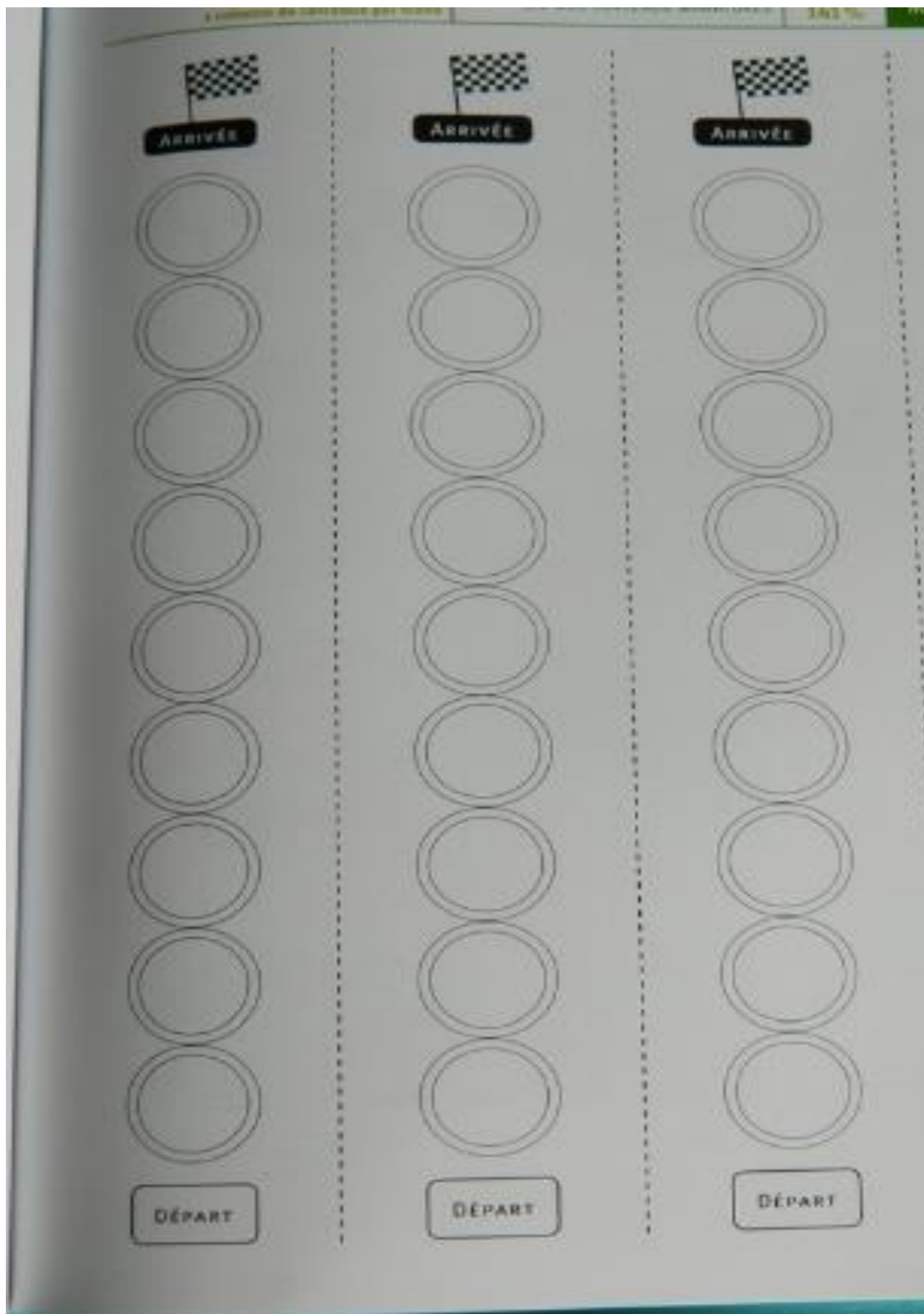
Consigne : *relie chaque maison à son ombre*

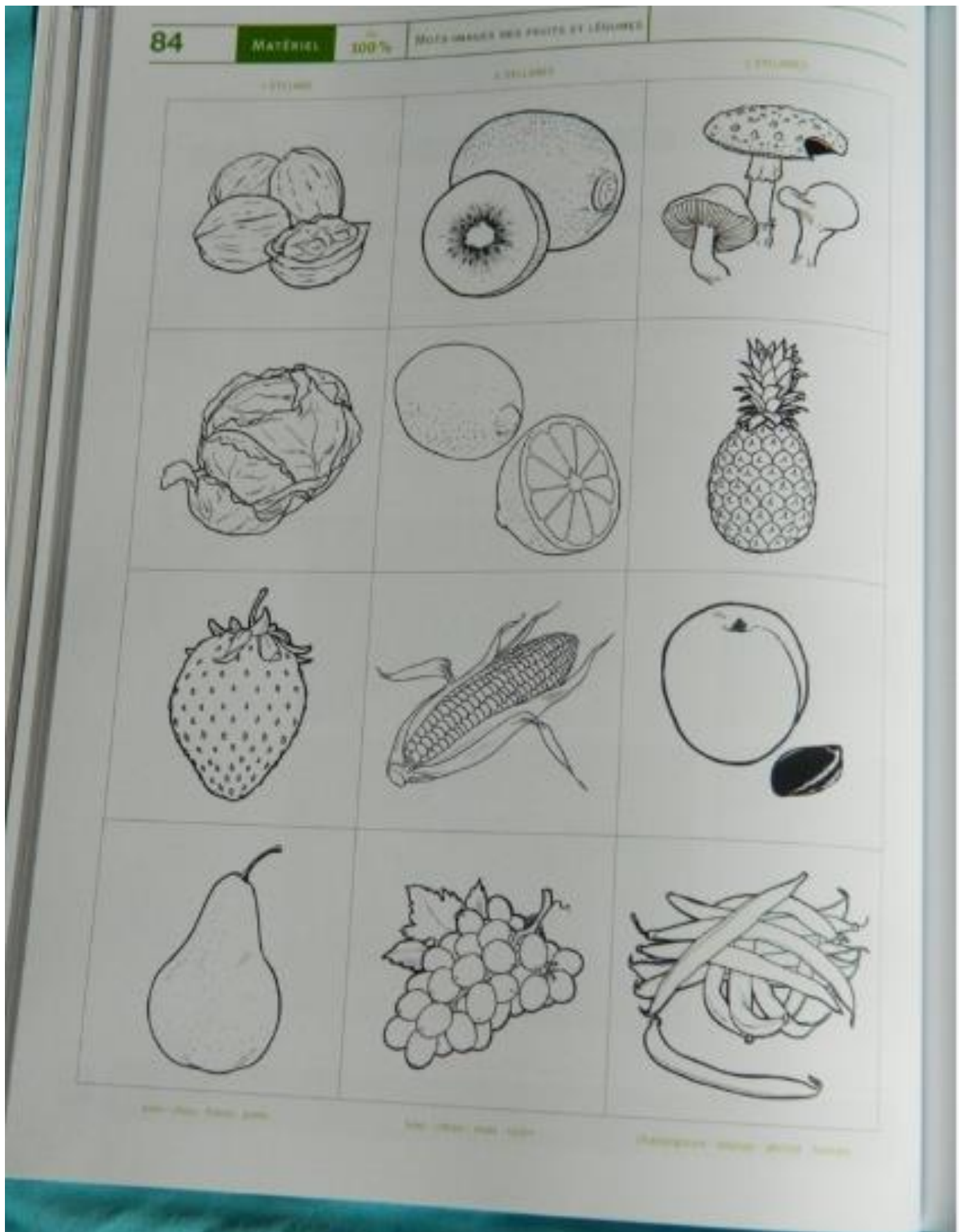
D5

Rappeler le vocabulaire : « ombre »













Activité D1 : jeu des cerceaux miniatures (phonologie)

Planche de jeu :



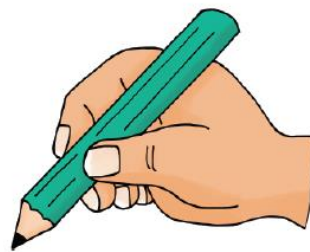
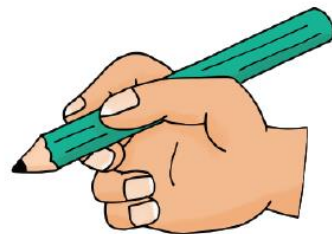
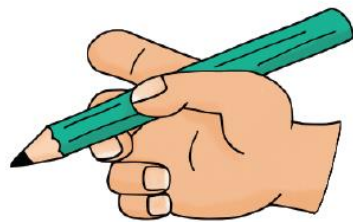
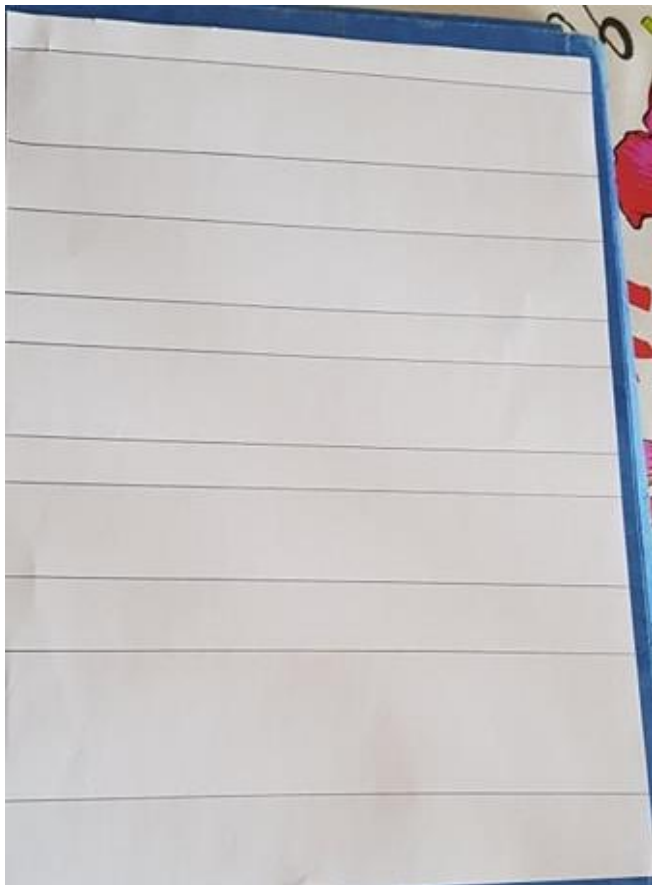


MOTS-IMAGES DES ALIMENTS 100% MATÉRIEL 85

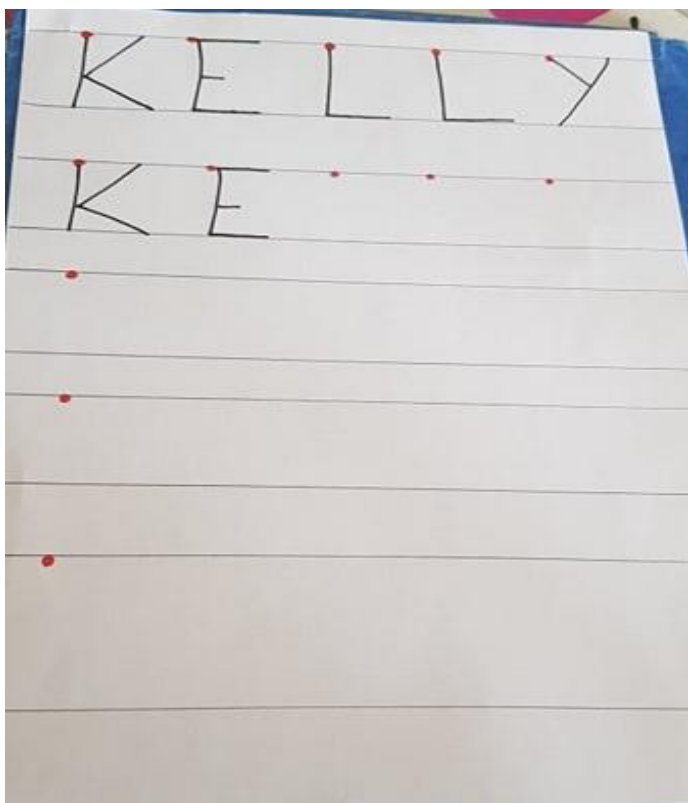
1 COLONNE	2 COLONNES	3 COLONNES
		
		
		
		
lait - lait - lait	volaille - poulet - poulet	bonbons - bonbons - bonbons

# Activité D1 : écriture

Fiche support :



Modèle :



### D3 : comptine pour articuler



### Activité D4 : comptine numérique

#### Les cinq frères

Ils étaient 5 dans un grand lit  
Et le tout petit pousse ses frères, pousse ses frères  
Et le pouce est tombé.

Ils étaient 4 dans un grand lit  
Et le tout petit pousse ses frères, pousse ses frères  
Et l'index est tombé.

Ils étaient 2 dans le grand lit  
Et le tout petit pousse ses frères, pousse ses frères  
Et l'annulaire est tombé.

Et le tout petit se dit :  
- Qu'on est bien tout seul dans le grand lit !

Activité D5 : les ombres

