



## JOUR 18 (23/04/2020)

D 1	<p><b>Phonologie : Le langage robot</b></p> <p>1/ Proposer une nouvelle langue : celle des robots. Pour cela, il va falloir parler lentement, en séparant bien les syllabes.</p> <p>2/ Nommer deux objets de la maison dans ce langage. Exemples : Té-lé / Ca-na-pé</p> <p>3/ Demander à votre enfant de choisir un objet et de le nommer en langage robot. Prolongement : dire les prénoms dans ce langage, choisir des mots plus longs.</p> <p><b>Écrire : Discrimination visuelle → jeu de kim</b></p> <p>1/ Placer six objets sur la table : cuillère, fourchette, couteau, fouet, cuillère en bois, louche.</p> <p>2/ Demander à votre enfant de les nommer et de les observer.</p> <p>3/ Placer un drap/torchon sur les objets et en supprimer un, sans qu'il le voit.</p> <p>4/ L'enfant identifie l'objet manquant. Recommencer.</p> <p>N.B : vous pouvez adapter le nombre d'objets en fonction de votre enfant. Prolongement : Au lieu de supprimer un objet, en inverser deux. L'enfant nomme alors les deux objets qui ont été déplacés.</p>
D 2	<p><b>Danse : Le foulard</b></p> <p>1/ Mise en activité : se déplacer comme un animal (éléphant, chat, grenouille, singe). Si vous n'avez pas suffisamment d'espace, faire des rotations avec les différentes parties du corps.</p> <p>2/ Faire voler et planer le foulard sans le lâcher. A défaut, utiliser un mouchoir.</p> <p>3/ Faire voler le foulard, le lâcher et l'accompagner dans sa chute jusqu'au sol. Vous pouvez accompagner cette activité d'une musique douce/zen.</p>
D 3	<p><b>Chants / comptines</b></p> <p>1/ Frères Jacques</p> <p>2/ Brother John <a href="#">Clic !</a></p> <p>3/ Faire remarquer qu'il s'agit de la même comptine mais dans des langues différentes, l'une en français et l'autre en anglais.</p> <p><b>Arts visuels : Représente un bonhomme habillé</b></p> <p>Utilise ce que tu as chez toi pour représenter un bonhomme habillé. Voici quelques pistes : bouchon, cuillère, mouchoir, crayon, stylo, coton-tige, cure-dent, etc.</p>
D 4	<p><b>Algorithme : Créer une suite organisée de trois couleurs</b></p> <p>1/ Imprimer la fiche d'activité (cf. <a href="#">p.2</a>) N.B. Le cas échéant, la reproduire sur une feuille.</p> <p>2/ Colorier les boules de la guirlande en suivant une suite organisée de trois couleurs. Exemple : Jaune/orange/rouge/jaune/orange/rouge</p> <p>Si votre enfant a du mal à se lancer, colorier les trois premières boules pour lui, ou encore faire un algorithme à deux couleurs.</p> <p>Prolongement : Dessiner une guirlande avec spirales, passer à un algorithme à 4.</p>
D 5	<p><b>Se repérer dans l'espace : devinettes</b></p> <p>1/ Choisir (avec les yeux) un objet dans la maison.</p> <p>2/ Donner des indications spatiales à votre enfant pour qu'il puisse deviner l'objet que vous avez choisi !</p> <p>Prolongement : Échanger vos rôles, jeu de cache-cache des objets.</p>

Algorithme

