



JOUR 19 (24/04/2020)

Langage : La couverture de livre

1/ Montrer à l'enfant la couverture du livre (cf p.3).

2/ Demander à l'enfant de décrire ce qu'il voit. Pour l'aider, vous pouvez lui poser des questions : quel animal voit-il ? De quelle couleur ? Comment sont les yeux du monsieur ? D'après toi, il est content ? Que sont-ils en train de faire ?

3/ Lire le titre et l'auteur.

D
1 4/ Développer l'imaginaire de l'enfant : d'après toi, de quoi parle ce livre ? A chaque réponse, lui demander de justifier son idée. Par exemple, « Je pense qu'ils vont dans la chambre ». Pourquoi ? « Parce qu'il a dit au lit et parce qu'ils montent les escaliers ».

Écrire : Les lettres combinées

1/ Écrire les lettres P, B, R, D, U et J.

2/ Demander à l'enfant de nommer les lettres.

3/ Demandez lui de repasser sur chaque lettre avec l'index.

4/ A l'aide de ce que vous avez à la maison, représenter ces lettres.

Quelques pistes : coton-tige, cure-dent, aluminium, pâte à modeler, ustensiles de cuisine, fruits, fil, etc.

Les déménageurs

1/ Placer deux paniers/caisses/cartons. Vous adapterez les distances en fonction de la place disponible et de la capacité de votre enfant.

D
2 2/ Déménager le maximum d'objets d'une caisse A à une caisse B (vêtements, jeux, etc). Vous pouvez vous défier avec votre enfant en plaçant deux caisses à l'arrivée. Lorsque tous les objets ont été déménagés, celui qui a le plus d'objets a gagné. Vous pouvez également utiliser des objets volumineux (mais pas forcément lourds) tel un grand carton pour inciter votre enfant à avoir besoin de vous pour le porter. Le but étant là, de déménager le plus vite possible et de travailler à deux.

Chants / comptines

1/ Il était une fermière [Clic !](#)

2/ Passez pompons les carillons [Clic !](#)

3/ La famille tortue [Clic !](#)

D **3** **Arts visuels : Dessiner à partir d'un carré**

1/ Demander à votre enfant de dessiner un carré 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 : maison, chaise, un bouton, motif à carreaux, carrelage, personnage, etc.

D **4** **Nombres et quantités : Découvrir le jeu de bataille**

1/ Dans le jeu de cartes, sélectionner uniquement les cartes de pique et de trèfle de 1 à 10.

2/ Observer les cartes et préciser qu'on ne tient pas compte de ce qui se trouve dans les coins (chiffre et symbole). On compte que ce qu'il y a au milieu.

3/ Faire dénombrer (compter) les symboles (pique et trèfle) sur quelques cartes.

4/ Expliquer la règle du jeu : Les cartes sont retournées, on en retourne une en même temps et celui qui a le plus grand chiffre (le plus grand nombre de piques/trèfles) a gagné. Pour ceux qui ne sont pas à l'aise, réduire le nombre de cartes.

5/ A chaque manche, accompagner l'élève dans la compréhension. Pour cela, compter ensemble les symboles, demander qui a gagné et pourquoi.

Comptine numérique

1/ Écouter la comptine suivante : [Clic!](#)

2/ Dire la comptine numérique jusqu'à 15 (Adapter en fonction de vos enfants)

Les objets : Construction à partir de photo

1/ Avec au moins 6 éléments de la maison, réaliser une construction.

D 2/ Prendre une photo de votre sculpture.

5 3/ Donner la photo à votre enfant et demandez lui de reproduire la construction (en le fournissant le matériel nécessaire).

Amusez-vous !

Mario Ramos

Au lit, petit monstre !

