

## JOUR 21 (28/04/20)

### **Langage écrit :**

Objectif : écouter de l'écrit et comprendre

Matériel : livre audio [clac!](#)

1/ dire le titre de l'album. Montrer l'image de la première de couverture. Demander à l'enfant de montrer le titre et de le dire et décrire ce qu'il voit. « *A ton avis, que va-t-il se passer dans cette histoire ?* »

2/faire écouter l'histoire à l'enfant

2/ mettre l'histoire sur pause de temps en temps pour lui montrer les illustrations et discuter  
3/ Il s'agit d'un récit en randonnée avec des structures répétitives. Vous pouvez donc poser des questions sur la suite des événements, imaginer les dialogues et le texte (qui se répètent) etc

4/ à la fin de la lecture, demander à l'enfant de raconter brièvement l'histoire avec ses propres mots

→ qui sont les personnages, quel a été son moment préféré, a-t-il aimé l'histoire....

D1

### **graphisme: saute qui peut !**

Objectif : former et tracer les ponts

Durée : 10-15 min

Matériel : fiche d'activité p.3 (à imprimer ou à recopier), colombins en pâte à modeler ou en aluminium, cordelette, fil etc (quelque chose qui se courbe et facile à modeler) , feutres

1/ présenter la fiche d'activité. Rappeler le vocabulaire pont (se référer à l'activité du jour 15 où il fallait former des ponts avec du papier)

2/ demander à votre enfant dans un premier temps de courber le matériel proposé et de faire une longue ligne pour former les ponts

3/ puis tracer les ponts au feutre

Nb : vous pouvez glisser la feuille dans une pochette transparente plastifiée pour pouvoir effacer et recommencer à sa guise

### **Lancer : le jeu des caisses !**

Objectif : lancer loin et précis

Matériel : objets lestés et légers à lancer (paires de chaussettes- objets en mousse- boule de papier, petite balle etc..), caisse ou carton ou panier ou un cerceau formé à partir de drap (quelque chose pour matérialiser la cible)

1/ demander à l'enfant de se mettre sur une ligne qu'il ne doit pas dépasser. Placer les objets à lancer à ses pieds. Il doit lancer les objets dans la cible devant lui

2/ varier les distances entre la ligne sur laquelle il est et la cible à atteindre (rapprocher la cible si l'enfant a des difficultés par exemple)

3/ si plusieurs personnes jouent, chaque joueur a droit à 3 lancers consécutifs avant de passer son tour, chaque fois qu'il atteint la cible il obtient un point. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

D2

### **Chants / comptines**

1/ « sur le pont d'Avignon » rappel du vocabulaire « pont » [clac!](#)

2/ « l'alphabet » [clac!](#)

D3

### **Arts visuels : des gribouilleurs multi-couleurs !**

Objectif : créer des graphismes surprenants

Matériels : feutres, scotch, feuilles blanches

1/ au préalable, scotchez 3 à 4 feutres ensemble.

NB : bien aligner les feutres pour que toutes les mines soient au contact du papier en même temps.

2/ donner à l'enfant les feutres assemblés entre eux, le laisser expérimenter cette nouvelle façon de dessiner

3/ verbaliser la production obtenue. Recueillir ses impressions, essayer d'imaginer une histoire à ce dessin



pour vous aider à visualiser

### **Les formes: jeu du mémoire**

Objectif : distinguer les formes simples et leurs caractéristiques

Matériels : des petites cartes avec des formes géométriques coloriées (2 triangles jaunes, 2 carrés bleus, 2 ronds rouges, 2 rectangles verts, 2 triangles rouges, 2 carrés verts)

1/ dessiner au préalable sur feuilles les formes. En faire des petites cartes individuelles. Mélanger les cartes et les regrouper face retournée. Veillez à ce que l'enfant ne voit pas à travers les feuilles

2/ l'enfant retourne deux cartes à la fois. S'il obtient une paire (par exemple les deux triangles jaunes) il récupère les cartes et peut continuer à jouer. A l'inverse s'il retourne un carré bleu et un carré vert, il repose les cartes et passe son tour.

3/ le gagnant est celui qui a obtenu le plus de paires.

Vous pouvez rajouter des cartes ou en enlever en fonction des besoins de l'enfant.

D4

### **Le monde du vivant : -le toucher**

Objectif : Associer les objets identiques

Matériels : 1 feuille avec un morceau de coton, un morceau d'écorce, un morceau de laine, un pompon, un morceau d'éponge qui gratte, un morceau de papier de verre -1 sac opaque avec les mêmes objets

1/ présenter la feuille à l'enfant. Verbaliser le nom des objets, leur matière, la sensation au toucher (doux/ rugueux, ça gratte..)

2/ toucher les objets collés sur la feuille, puis toucher un objet du sac. Essayer de deviner duquel il s'agit.

3/ Vérifier en sortant l'objet

4/ Procéder de la même manière jusqu'à ce que le sac soit vide.

D5



Activité D1 : graphisme

