

Après de bonnes vacances, il y a dû avoir des petits oubliés, surtout sur ce qui n'a pas été encore bien acquis. Donc, on reprend les rituels....

Les lettres à connaître cette semaine

- Laisser l'enfant nommer tout seul les lettres qu'il connaît déjà
- Puis, **Nommer** chaque lettre et **faire répéter** par l'enfant
- **Choisir au hasard** une lettre de cette ligne et **demander à l'enfant de la nommer**
- **Chaque jour de cette semaine, il faudra travailler de cette manière sur ces 5 lettres**

A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

J2

Faire compter l'enfant le plus loin possible. Jusqu'à 15 c'est bien, au-delà, c'est super!

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

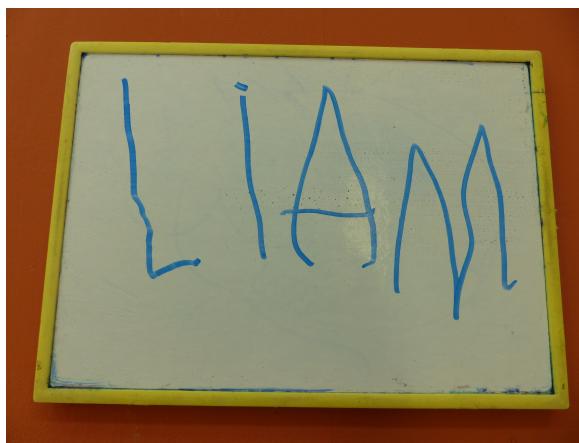


J2

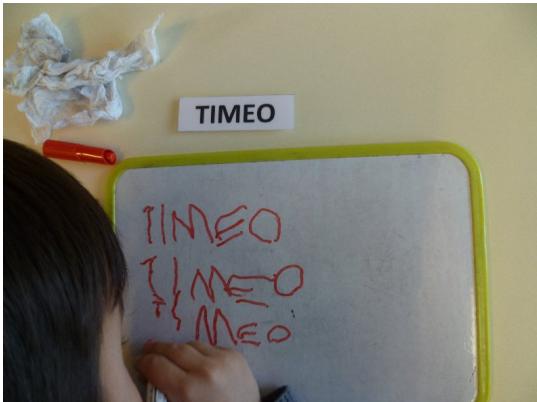
S'entraîner à écrire son prénom

Domaine de compétences: Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions écrites: commencer à écrire tout seul son prénom

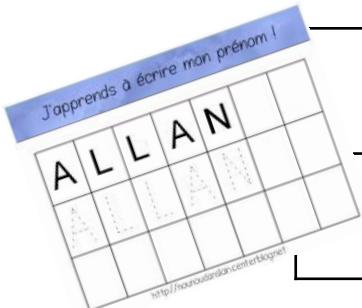
La finalité de la Moyenne Section est de parvenir à écrire son prénom tout seul sans modèle.



Si l'enfant n'y parvient pas encore, ce n'est pas grave, donnez-lui un modèle



S'il inverse encore les lettres, utilisez les cases. Mais dans ce cas, entraînez-le régulièrement à écrire son prénom pour qu'il respecte au moins l'ordre des lettres avec modèle (voir)

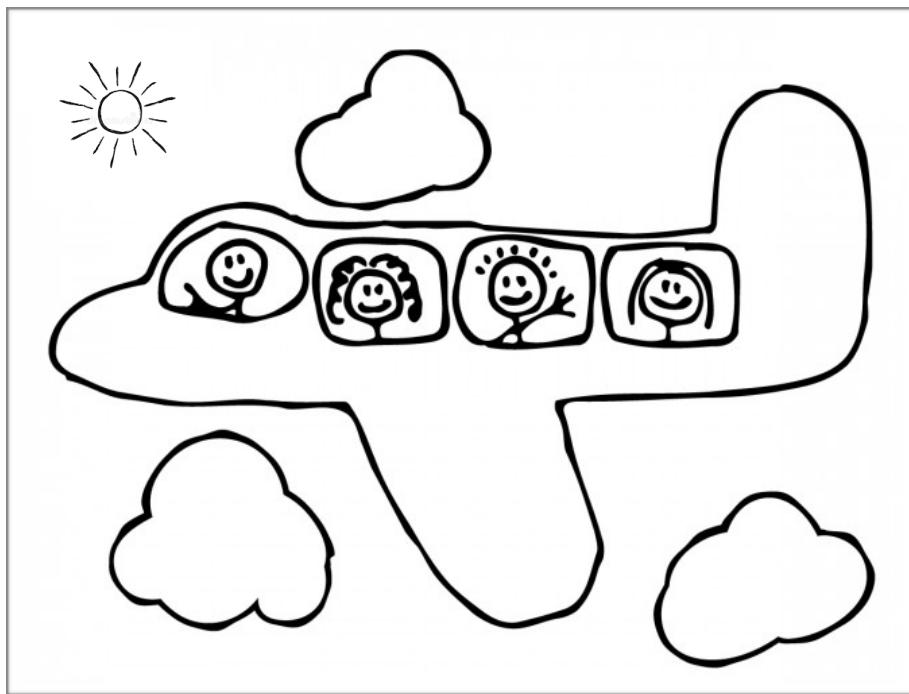
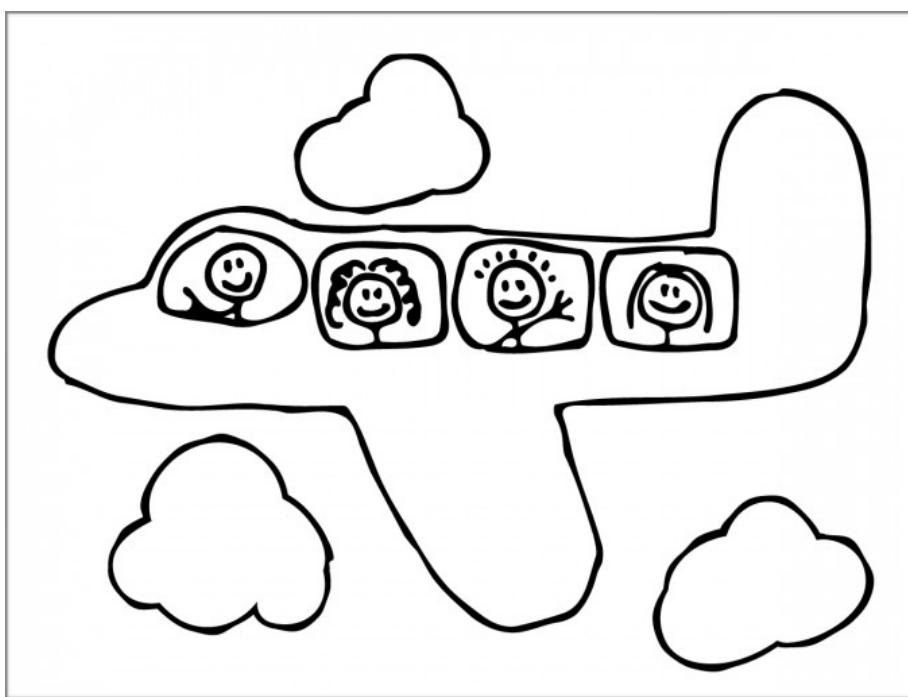


J	E	A	N

J2

Jeu du dessin qui change comme par magie

Faites un dessin devant l'enfant afin qu'il voie ce que vous dessinez. Ensuite, demandez-lui de fermer les yeux. Ajoutez un détail à votre dessin. La taille et l'importance de ce détail dépendront de l'âge de votre enfant (une cheminée, un pot de fleurs sur la fenêtre, une poignée de porte). L'enfant doit **retrouver ce détail qui a changé**.

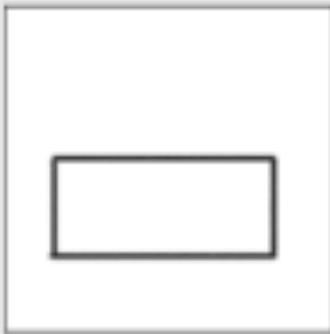


J2

Au tour de votre enfant de dessiner. Je vous propose 3 dessins évolutifs. Votre enfant peut soit en choisir un, deux, voire faire les 3 dessins s'il a envie.

A tes crayons!!

LE CAMION DE POMPIER



Le dessine un rectangle.



Le dessine 2 ronds pour les roues et 1 sapotille 2 points et leur centre.

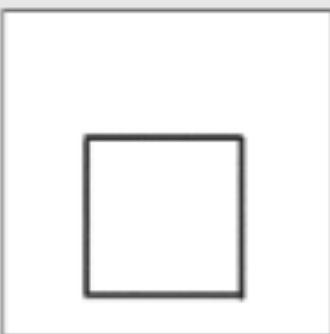


Le dessine une échelle sur le toit.

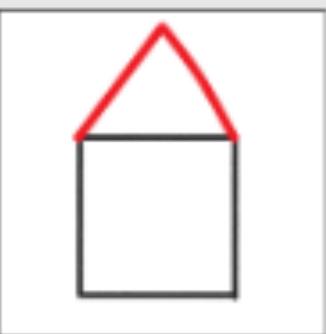


Peinture des traits verticaux et horizontaux pour dessiner le camion et les fenêtres.

LA MAISON



Dessine 2 traits verticaux et 2 traits horizontaux pour former un carré.



Dessine 2 traits obliques pour le toit.

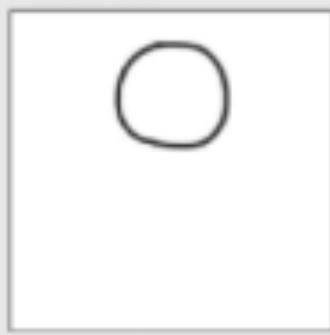


Le dessine 2 fenêtres et une porte à l'aide de traits verticaux et horizontaux.



Peinture un point pour la poignée de la porte, des cercles sur les fenêtres et une chemise.

L'OURS



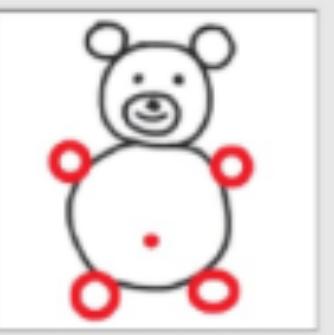
Le trace un rond.



Le dessine un deuxième rond plus gros au-dessus.



Peinture un rond pour le museau et 2 ronds pour les oreilles. Peinture un point pour la nez, 2 points pour les yeux et un point à l'arrière pour la bouche.



Le complète avec 4 ronds pour les pattes.