
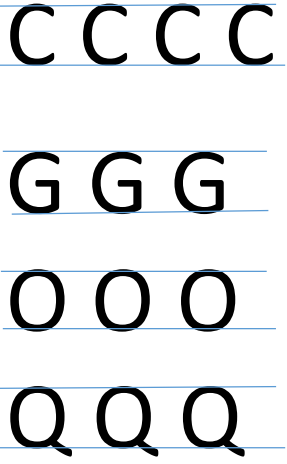



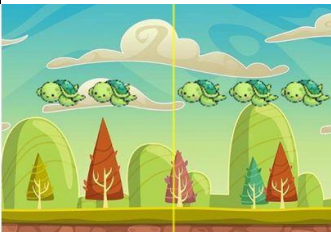


Domaines	LUNDI 20 AVRIL	MARDI 21 AVRIL	JEUDI 23 AVRIL	VENDREDI 24 AVRIL
<i>Se repérer dans le temps</i>	Ecrire la date du jour en capitales entre 2 lignes : Ex : LUNDI 20 AVRIL Epeler les lettres des jours : LUNDI, MARDI, JEUDI, VENDREDI			
<i>Manipulation</i>	Chansons à gestes : 2 petits bonhommes (lien en bas de page)			
« le mot du jour »	ARROSOIR A-RRO-SOIR (3)	BRUMISATEUR BRU-MI-SA-TEUR (4)	GODET GO-DET (2)	JARDINIÈRE JAR-DI-NIÈRE (3)
	L'enfant essaie de donner une définition de ce mot. Ecriture du mot en capitale avec un modèle fait par l'adulte (ou modèle du dictionnaire en bas de page) Scander le mot (syllabes orales), parler en tapant chaque syllabe dans ses mains. Compter les syllabes. Trouver des mots commençant par la même syllabe. Exemple : A-RROSOIR = A-RAIGNEE ou A-NEMONE...			
<i>Graphisme/ Ecriture</i> <i>Révision des lettres rondes</i> C G O Q	Révision des lettres ovales : CGOQ Chercher les lettres CGOQ écrites en capitales (dans des journaux, des titres de livres...) Les reconnaître et les nommer . Décrire le tracé de la lettre. <u>Exemple</u> : nommer le graphisme utilisé pour écrire la lettre O. Elle ressemble à un rond.	Graphisme du rond : Trace autour d'une gommette de grands ronds concentriques à la peinture ou à l'encre. Complète le reste de l'espace en traçant des chemins de petits ronds 	Ecrire les lettres sur un plateau rempli de semoule, de sable ou de farine. C G O Q Attention au sens du tracé des lettres (Voir le document d'aide à l'écriture).	Ecrire les lettres entre 2 lignes : 
<i>Phonologie</i> <i>Les syllabes d'attaque</i>	Compter les syllabes avec des graines : L'enfant frappe les syllabes des mots et prends le bon nombre de graines. A-RRO-SOIR (3) GRAINE (1) RA-CINE (2) SO-LEIL (2) TERRE (1) HA-RI-COT (3) EAU (1) PLAN-TER (2)	Syllabes d'attaque : Jeux des prénoms Trouver des mots qui commencent par la même syllabe que son prénom ou celle du prénom de ses proches. Exemple : SO-PHIE donnera SO-LEIL	Syllabes d'attaque : Le jeu du marin (lien en bas de page) 	Syllabes d'attaque : Trouver des intrus dans la liste des mots et expliquer pourquoi: Exemples : 1/ Tableau, tapis, tabouret, ratatouille , taboulé. Ratatouille est l'intrus car il n'a pas la même syllabe d'attaque que les autres mots (même si il contient aussi la syllabe TA)

	JAR-DIN (2) JAR-DI-NER (3) SE-MER (2) A-RRO-SER (3)			2/ Lama, salade , lavande, lavabo, lapin. 3/ salade , savon, salami, parasol , sabot 4/tétine, tabouret , télévision, téléphone, télécommande
<i>Mathématiques</i>	<p>Compter (à voix haute, basse, dans sa tête) :</p> <p>-Le parent laisse tomber des légos (ou autre) un par un dans une boîte.</p> <p>-L'enfant compte en même temps que les légos tombent dans la boîte.</p> <p>1- D'abord à haute voix 2-ensuite à voix basse -dans sa tête</p> <p>- L'enfant dit alors le nombre de légos qui se trouvent dans la boîte.</p> <p>- Vérifier en comptant les légos dans la boîte</p> <p>Variante : on peut montrer le nombre de légos avec ses doigts.</p>	<p>Jeu en ligne (lien en bas de page) <u>Consigne</u> : Compte le nombre de pastilles et clique sur le chiffre qui convient.</p> 	<p>La cible : calculer la somme de 2 ou 3 nombres</p> <p>L'enfant dispose de 3 paires de chaussettes. Il lance chaque paire le plus loin possible en visant les zones de couleurs. La zone rouge rapporte 1 point ; la zone Jaune 2 points et la zone bleue 3 points.</p> <p>A la fin des 3 lancers, l'enfant compte le nombre de points obtenu. (par exemple : 3 + 2 + 1). Vous pouvez utiliser des jetons ou des graines pour faciliter le dénombrement des points (donner à chaque lancer le nombre de graines gagné)</p> 	<p>Jeu en ligne (lien en bas de page) <u>Consigne</u> : trouver la collection où il y a le plus d'animaux.</p> <p>niveau 1 et niveau 2</p> 

Chanson à gestes : 2 petits bonhommes

[:https://www.youtube.com/watch?v=xZgXO2IsNCE&list=PL73KKZ6ZNZZHFMyIlg71WtvYV5-X3H-apw&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=xZgXO2IsNCE&list=PL73KKZ6ZNZZHFMyIlg71WtvYV5-X3H-apw&index=1)

Phonologie (jeudi) : le jeu du marin

<http://ekldata.com/UIKy2XqaMOQJmGLHtf6VpN0Q2o4/le-jeu-du-marin-syllabe-d-attaque.pdf>

Mathématiques :

Mardi (compter)

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/apprendre-a-compter-jusqu-a-5-124/>

Jeudi (comparer deux collections)

<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/compter-et-comparer/>



BRUMISATEUR



ARROSOIR

Dessinsmemoirehistoire.net

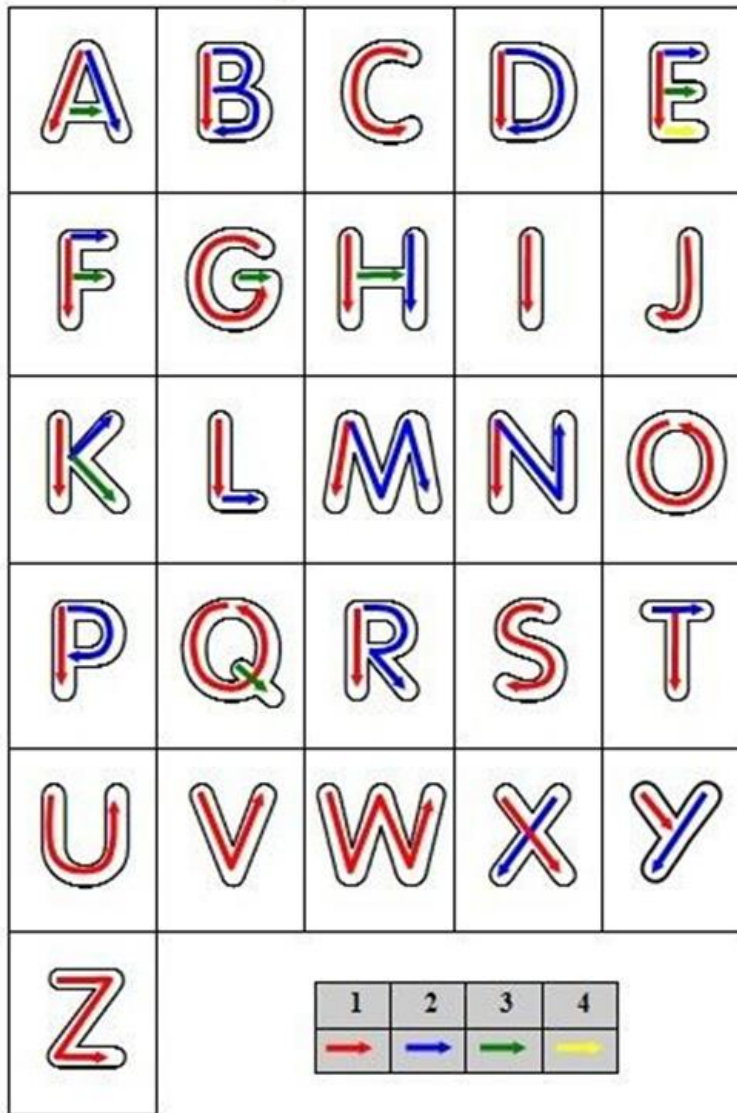


GODET



JARDINIÈRE

Dessinsmemoire



L'écriture des chiffres

Paul Coter



Pour les chiffres qui comportent " un rond " (0 6 8 9), on commence en haut et on trace vers la gauche .

Pour les autres chiffres, on trace directement vers la droite (1 2 3 7), ou vers le bas puis à droite (4 5).