

SEMAINE 3

JEUDI 08/04

REALISER LA FICHE RITUELS

EXPLORER LE MONDE

Identifier la ville et la campagne

- 1) Montre les animaux que l'on trouve à la maison.
- 2) Montre les animaux que l'on trouve à la ferme.
- 3) Peux-tu donner le nom d'un autre animal que l'on peut voir à la ferme ?



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ORAL

Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

- 1) Ecoute la poésie : Pour dessiner un bonhomme.
- 2) Répète chaque phrase une fois avec ton tuteur. Tu peux faire des gestes en montrant les parties de ton corps pour mieux retenir

Comptine pour faire un bonhomme

Je fais la tête toute ronde



Deux yeux pour regarder



Un nez pour se moucher et
une bouche pour chanter.



Des cheveux pour se coiffer
deux oreilles pour écouter



Un gros ventre pour
manger, deux jambes pour
marcher et deux bras
.....pour embrasser.



79 x 798

EXPLORER LE MONDE

Connaître les couleurs

1) Colorie les mots de la bonne couleur.

ROSE VERT

ROUGE GRIS

JAUNE BLEU

VIOLET ORANGE

STRUCTURER SA PENSEE

Lire les nombres.

- 1) Observe et colorie selon le code.

Les chiffres de 1 à 5

★ Colorie chaque case avec la couleur indiquée par le chiffre.

1
2
3
4
5

STRUCTURER SA PENSEE

Ajouter une quantité à un nombre. Stabiliser la connaissance des petits nombres.

- 1) Ton tuteur a 6 graines au total. Il cache un certain nombre de graines dans une main et une autre quantité dans l'autre. Il ouvre une main.
- 2) Dis combien de graine tu vois.
- 3) Il ouvre l'autre main.
- 4) Dis combien tu vois au total.
- 5) Dis combien il a ajouté.

Exemple : ton tuteur a 3 haricots dans une main et 1 dans l'autre, au total il ya 5 graines.

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ECRIT

Commencer à écrire tout seul. Ecrire le y en écriture capitale.

Voici le mot

Y O Y O

- 1) Épèle-le
- 2) Copie-le.



STRUCTURER SA PENSEE

Dénombrer. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

- 1) Compte et colorie les étoiles en respectant le nombre et le code couleur

