

MATIN :

Atelier 1 : Les rituels quotidiens (20mn)

Faites les rituels. Cet atelier ne doit pas dépasser 20mn. Si vous ne pouvez pas faire chaque jour tous les exercices décrits, faites-les tourner sur la semaine. Mais la date et le comptage doivent être quotidiens.

Atelier 2 : Numération

Objectif : ajuster des collections.




1) Manipulation




Matériel : 10 pions (des cailloux, des haricots, des bouchons)

Complète la collection que je te donne pour qu'il y ait 5 objets.

Exemple : je te donne 2 pions (mettre 2 pions devant votre enfant). Combien vas-tu en ajouter pour en avoir 5 au total ?

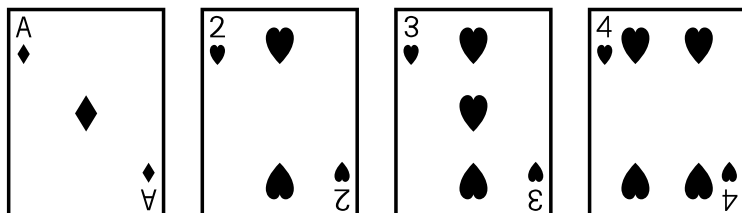
Laissez chercher. Faites-lui expliquer comment il fait.

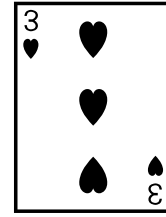
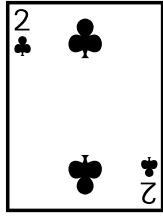
a) **S' il y arrive**, reformulez de la façon suivante : « Tu en as 2. Il te manque le 3ème (et mettre un doigt sur la main ), le 4ème (mettre un 2ème doigt sur la main ) et le 5ème (mettre un 3ème doigt sur la main ). Donc il t'en manque 3 (montrez les 3 doigts). 2 et encore 3 ça fait 5. Passez à un autre nombre et faites lui expliquer à chaque fois sa façon de faire. Faites tous les nombres de 1 à 4.

b) **S' il n'y arrive pas**, faites le avec lui, pas à pas, en lui expliquant : « Tu en as déjà 2. On cherche ceux qui manquent. Il te manque le 3ème (mettre un pion à côté des autres et mettre un doigt sur la main ), le 4ème (mettre un autre pion à côté des autres et mettre un 2ème doigt sur la main ) et le 5ème (mettre un autre pion à côté des autres et mettre un 3ème doigt sur la main ). Donc il t'en manque 3 (montrez les 3 pions et les 3 doigts). 2 et encore 3 ça fait 5. Faites lui compter l'ensemble des pions qu'il a devant lui (2 et 3). Faites lui refaire avec le même nombre. Lorsqu'il a réussi, passez aux autres nombres en lui faisant expliquer à chaque fois.

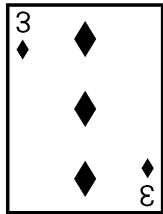
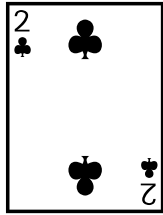
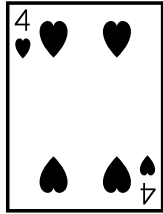
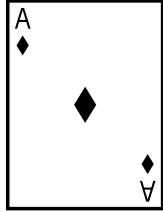
2) Abstraction

Découpe et colle les cartes de façon à obtenir le nombre 5 avec les 2 cartes.





Exemple : à la carte 2, il faut ajouter 3 pour obtenir 5



Atelier 3 : Phonologie – Les rimes

1. Ecoute bien ces mots: pavé, arracher, nez, manger, mémé, trouver.
2. Entends-tu quelque chose d'identique (pareil) dans tous ces mots ? (*le son « é »*)
3. Parents, redites les mots en laissant traîner la dernière syllabe « pavéééé ». Votre enfant doit les répéter.
4. Te souviens-tu comment s'appellent des mots qui finissent de la même façon ? On dit que les mots **riment**.
5. Découpe les images ci-dessous et joue au memory des rimes avec ton tuteur. Tu dois mettre ensemble les mots qui riment.

Déroulement du jeu : mettre les cartes face cachée sur la table. On tire 2 cartes. On dit les mots en laissant traîner la dernière syllabe. Si le dernier son est identique, on garde les 2 cartes face visible sinon on les repose à la même place en les laissant face visible.

Quand il n'y a plus de carte, la partie est finie. On répète les mots par paire pour bien entendre la rime.

Variantes : On peut réduire le nombre de paires.



Paires à trouver (mais c'est top secret !) :

noix - roi

dé - nez ,

bateau - robot

pain - dauphin

hibou - chou

lit - souris

Atelier 4 : Quelques jeux sportifs : https://www.youtube.com/watch?v=c2c4JXG_SHU

C'est fini pour ce matin.

APRES-MIDI :

Atelier 5 : Graphisme – la spirale (1)

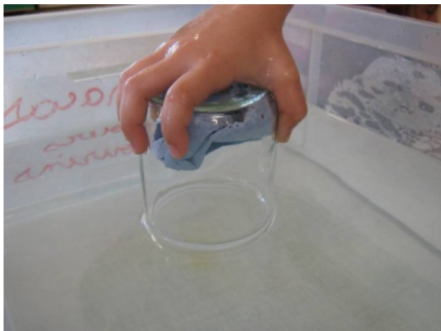
- 1) Demander à l'enfant de faire un mouvement circulaire en l'air de plus en plus petit. Il commence par un mouvement aussi grand que possible pour terminer par une toute petite spirale. Faites le même exercice à l'inverse : il part des mouvements les plus petits pour finir par les plus grands.
- 2) Demander à l'enfant de suivre le tracé de la spirale ci-dessous. Quand il réussit du plus grand au plus petit (de l'extérieur vers l'intérieur), demander de faire le travail inverse : du plus petit au plus grand (de l'intérieur vers l'extérieur).



- 3) Dans un récipient avec bord (petite bassine, plateau sinon assiette), verser de la semoule, du sable ou de la farine. Laisser l'enfant tracer des spirales d'abord de l'extérieur vers intérieur, puis de l'intérieur vers extérieur.
- 4) Pour ceux qui ont de la pâte à modeler : demander à l'enfant de faire un long colombin (boudin) de pâte à modeler. Il doit l'enrouler sur la spirale la plus grande, d'abord de l'extérieur vers l'intérieur, puis de l'intérieur vers l'extérieur. Terminer les 3 spirales avec des feutres.

Atelier 6 : Découvrir le monde - l'air (séance 1)

Etapes	Consignes	Matériel	Objectifs
1	<p>Nous allons travailler sur l'air. Que peux-tu me dire sur l'air ? <i>(laissez répondre et notez sur le cahier).</i></p> <p>Relancez : Où en trouve-t-on ? En as-tu déjà vu ?</p> <p>Comment peut-on montrer que l'air existe autour de nous ?</p> <p>Nous allons faire des expériences montrant l'existence de l'air.</p>		Représentation initiale
2	<p>Expérience 1 :</p> <p>Prends une bouteille en plastique vide et bouchée. Essaie de l'écraser sans sauter dessus ! Tu n'y arrives pas ? Peut-être que ton tuteur va y arriver. Fais-lui essayer.</p> <p>Il n'y arrive pas non plus. Que se passe-t-il ? Pourquoi on n'y arrive pas ? <i>Notez sa réponse.</i></p> <p>Comment peut-on faire pour l'écraser ? <i>Notez sa réponse.</i></p> <p>Si votre enfant propose des réponses, faites lui faire et voyez si la bouteille est écrasée. Notez les résultats.</p> <p>On va refaire l'expérience en retirant le bouchon. Allez, on écrase. Ca marche ! Pourquoi ? <i>(notez sa réponse).</i></p> <p>Donnez l'explication suivante : La bouteille vide est en réalité pleine d'air. Avec le bouchon, l'air ne peut pas s'en aller et tu ne peux pas écraser la bouteille. Quand on retire le bouchon et que tu appuies sur la bouteille, l'air sort de la bouteille et elle</p>	Une bouteille plastique vide et bouchée.	Mise en évidence de la présence de l'air.

	<p>s'écrase. L'air est un gaz que l'on ne voit pas mais qui est tout autour de nous.</p>		
3	<p>Tu vas dessiner l'expérience sur ton cahier : - la bouteille qui ne s'écrase pas et la bouteille que tu écrases. Tu expliques pourquoi. (<i>notez sur le dessin</i>)</p>		<p>Faire une trace écrite de l'expérience pour la mémoriser.</p>
4	<p>Expérience 2 : Comment plonger un mouchoir dans l'eau sans le mouiller ?</p> <p>Voilà ton matériel : un verre, des mouchoirs en papier, du scotch et l'eau.</p> <p>A toi de chercher.</p> <p>Laissez chercher. Qu'il fasse plusieurs essais, qu'il mouille plusieurs mouchoirs.</p> <p>As-tu trouvé ?</p> <p>Essaie de la façon suivante :</p> <p>Froisse ton mouchoir et mets le au fond du verre. Tu peux mettre un peu de scotch pour qu'il reste au fond.</p> <p>Retourne le verre mais garde-le bien droit.</p>  <p>Enfonce-le dans l'eau, à l'envers et toujours bien droit.</p>	<p>Une bassine remplie d'eau. Un verre (ou gobelet) Des mouchoirs en papier. Du scotch.</p>	<p>Mise en évidence de la présence de l'air.</p>



Remonte-le de la même façon, , à l'envers et toujours bien droit. Hors de l'eau, vérifie que le mouchoir est sec.



A ton avis, pourquoi le mouchoir est resté sec ? *Notez sa réponse.* Et bien c'est l'air contenu dans le verre retourné qui a empêché l'eau d'entrer et de mouiller le mouchoir. L'air présent protège le mouchoir de l'eau.

5	Tu vas dessiner l'expérience sur ton cahier : - Le verre avec le mouchoir que l'on enfonce dans l'eau et qui ressort sec. Tu expliques pourquoi. (<i>notez sur le dessin</i>).		Faire une trace écrite de l'expérience pour la mémoriser.
---	---	--	---