

MATIN :

Atelier 1 : Les rituels quotidiens (30mn)

Faites les rituels. Cet atelier ne doit pas dépasser 30mn. 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 : Phonologie : le son [z]. 1<sup>ère</sup> séance

- Ecoute : Le zébu prend sa valise et zigzague vers la maiison

As-tu repéré un son que l'on entend dans beaucoup de mots ?  
( redire la phrase normalement puis en accentuant le son[z],\_ plusieurs fois si nécessaire. Faire dire les mots ayant le son zzzz..... ).

C'est le son zzz du zibulus. Donner le son à étudier zzzz..... en le laissant traîner et montrer l'image de l'alpha ci-jointe.

Attention : Ne pas mettre de voyelles derrière. On entend zzzz..... et pas ze !



- Répète 3 fois les syllabes contenant zzzz..... (faire répéter 3 fois chaque syllabe)  
za, ze, zi, zo, zu, zou, zé

Nous allons jouer à pigeon vole : je vais te dire des mots. Si tu entends zzzz..... , tu lèves le doigt sinon tu le laisses baissé.

- Nous allons jouer à pigeon vole : je vais te dire des mots. Si tu entends zzzz..... , tu lèves le doigt sinon tu le laisses baissé.

maison, souris, poisson, chemise, zèbre, zouave, chameau, vase, croissant, pigeon, zébu, fraise.

- Fais le jeu ci-après de la maison

Matériel : le plateau de jeu, 3 papiers marqués 1, 2, 3, un pion ( haricot, bouchon, papier...) et un crayon de couleur.

Règle du jeu : Place les papiers nombres face cachée sur la table et ton pion sur la case **D** du plateau de jeu. Tire un papier. Lis le nombre. Avance ton pion de la valeur du nombre. Dis le mot sur lequel tu es tombé. Si ce mot comporte le son [z], colorie la case du plateau de jeu. Fais tout le parcours complet en aller-retour.

A la fin, redis tous les mots du plateau de jeu et vérifie si tu les as tous trouvés. Il y en a 11.  
Colle la feuille dans ton cahier.

Les papiers nombres

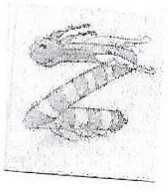
1

2

3

LE SON [Z]

la maison



### Atelier 3 : Numération : le partage équitable.

**1<sup>er</sup> exercice** : Manipulation - Matériel : 15 graines, cailloux, pions

**Consigne** : 3 pirates ont ramené un butin de pièces d'or. Ils doivent le partager équitablement pour que chacun ait le même nombre. A toi de leur distribuer leur part. Il ne doit pas en rester. Vérifie qu'ils ont bien tous le même nombre de pièces.



Faites faire le travail en manipulation avec les graines.

S'il n'y arrive, faites la distribution avec lui, graine par graine, en changeant de coffre à chaque fois de façon ordonnée.

Combien y a-t-il de pièces par coffre ? Ecris ta réponse : .....

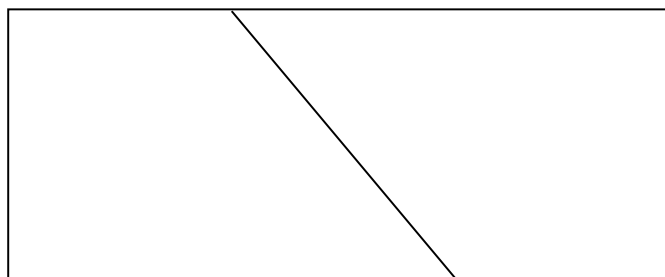
Refaire l'exercice avec 12 ou 9 graines.

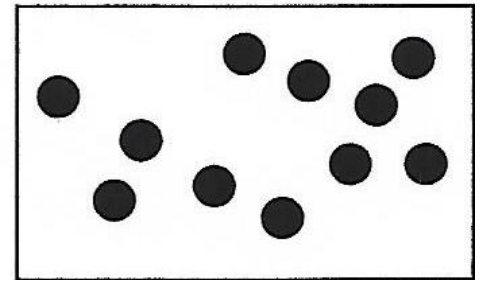
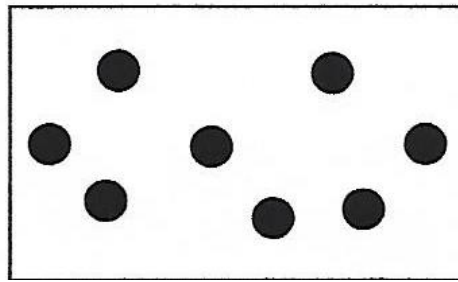
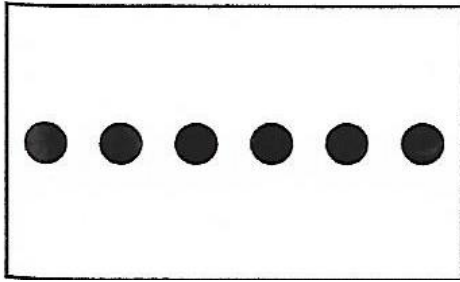
**2<sup>ème</sup> exercice** : partager des collections dessinées.

Tu as maintenant 6 pièces d'or (ci-dessous). A toi de les partager en 2 parts égales. Combien y en aura-t-il dans chaque part ? .....



Tu peux imaginer que tu as une boîte séparée par une ligne.





Sur chaque carte, trace une ligne pour partager la collection en 2 parts égales.

*Tu as bien travaillé ? C'est l'heure de la pose. On se lave les mains, on se désaltère.*

**Atelier 4 : Quelques jeux sportifs** : [https://www.youtube.com/watch?v=e4RNJ\\_0TQOI](https://www.youtube.com/watch?v=e4RNJ_0TQOI)

*C'est fini pour ce matin.*

### APRES-MIDI :

#### Atelier 5 : Langage oral.

Ecoute bien cette histoire et je te poserai quelques questions après :

<https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY&list=PLjUH645t2otMdcAfYoUcHmKh-ev-nbY4vU&index=2&t=0s>

Quel est le titre de l'histoire ? Dis ce que tu as retenu.

Notez dans le cahier ce que vous dira votre enfant.

#### Atelier 6 : découverte du monde – L'air séance 2

**Rappel** : les écritures en italiques sont des réponses possibles. Elles ne doivent être données qu'après les propres réponses de votre enfant.

Etapes	Consignes	Matériel	Objectifs
1	Nous avons travaillé mardi sur l'air. Peux-tu me rappeler ce que l'on a fait ? ( <i>expérience de la bouteille fermée / ouverte</i> <i>– expérience du mouchoir dans l'eau</i> ). → on a montré l'existence de l'air. Nous allons faire de nouvelles expériences montrant l'existence de l'air.		Rappel de la séance précédente.
2	Expérience 3 : Prends un verre avec de l'eau et une paille. Se passe-t-il quelque chose quand tu	Verre avec de l'eau Une paille	



	<p>souffles dans la paille qui est dans l'eau ? Explique. <i>(on voit des bulles dans l'eau. Ce sont des bulles de l'air qui vient des poumons.)</i></p>		Mise en évidence de la présence de l'air.
3	<p>Tu vas dessiner ton expérience sur ton cahier : Tu expliques. <i>(notez sur le dessin)</i></p>		Faire une trace écrite de l'expérience pour la mémoriser.
4	<p>Expérience 4 :</p> <p>Maintenant souffle dans ta main. Est-ce que tu vois quelque chose ? <i>(Non)</i> Est-ce que tu ressens quelque chose ? <i>(oui)</i> . Qu'est-ce que c'est ? <i>(c'est l'air qui sort des poumons. En soufflant, l'air bouge et on le ressent).</i></p> <p>Dans la nature, quand peut-on ressentir l'air ? <i>(quand il y a du vent. Le vent c'est de l'air en mouvement. On ne le voit pas mais on voit les effets de son déplacement).</i> Qu'est-ce que tu peux voir quand il y a du vent ? <i>(les feuilles des arbres bougent, des choses peuvent s'envoler.)</i></p> <p>Tu vas maintenant devoir déplacer ce mouchoir en papier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sans matériel</li> <li>- avec une feuille de papier.</li> <li>- avec une paille.</li> </ul> <p>Tu as réussi. Bravo !</p> <p>Et maintenant tu vas faire une course avec ton tuteur. Mettre 2 bouchons en plastique sur une ligne de départ. Définir la ligne d'arrivée. Le 1<sup>er</sup> dont le bouchon franchit la ligne d'arrivée à gagner. Interdiction de toucher au bouchon. 1-2-3 c'est parti !</p>	<p>Mouchoir en papier 1 feuille A4 1 paille</p>	Mise en évidence de la présence de l'air par les effets de son déplacement.
	<p>Tu vas dessiner comment tu as fait pour déplacer des objets sans les toucher sur ton cahier : Tu expliques. <i>(notez sur le dessin)</i></p>		Faire une trace écrite de l'expérience pour la mémoriser.