

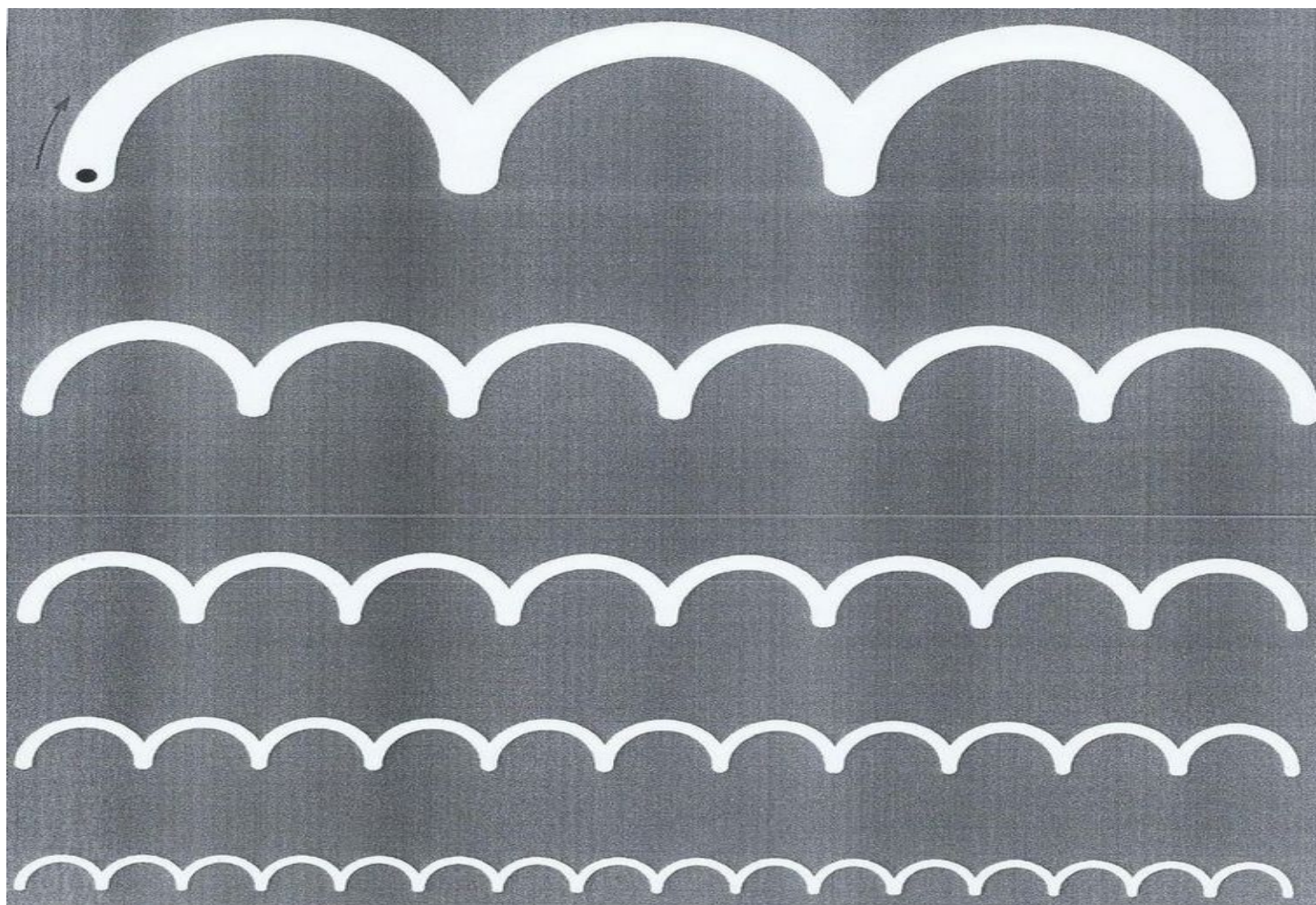
**MATIN :**

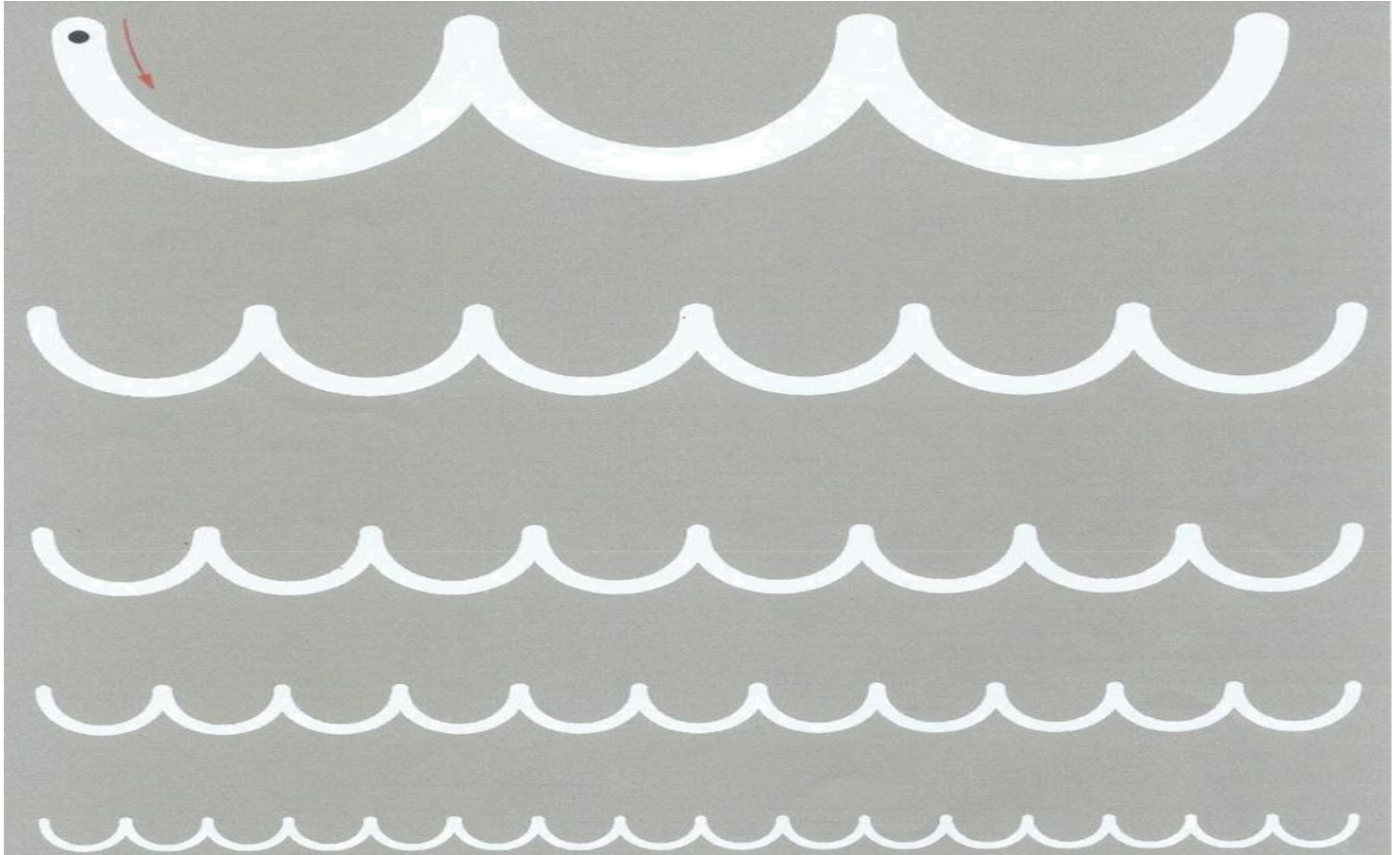
**Atelier 1 : Les rituels quotidiens (20mn)**

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 compte doivent être quotidiens.

**Atelier 2 : Graphisme - les ponts (1)**

- 1- Demander à l'enfant de faire un mouvement « rebondissant » en l'air, pour imiter les bonds d'une grenouille. Faire le même exercice à l'envers : comme une tortue qui remonterait prendre de l'air. Il fera comme cela les ponts à l'envers.
- 2- Demander à l'enfant de suivre le tracé des ponts ci-dessous. Quand il réussit les ponts à l'endroit, demander de faire le même travail pour les ponts à l'envers.
- 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 ponts à l'endroit, puis des ponts à l'envers.
- 4- Pour ceux qui ont de la pâte à modeler : demander à l'enfant de faire un long colombin (boudin) de pâte à modeler. Reproduire la trajectoire des bonds sur les premières lignes des documents ci-dessous. Attention de ne pas faire de vague en bas (ou en haut), le pont qui commence doit partir du même point que celui qui se termine. Faire les 4 dernières lignes de ponts avec des feutres.





### Atelier 3 : Numération – le complément à 5

Matériel : reprendre le matériel de vendredi.

- 5 étiquettes enfant
- le dortoir à 5 lits

1) Tu as joué vendredi au jeu du dortoir. Te rappelles-tu comment il fallait jouer et combien tu avais d'enfants ?

*( Il y avait 5 enfants et il fallait retirer des enfants du dortoir. On devait trouver combien d'enfants étaient levés. On pouvait compter les lits vides)*

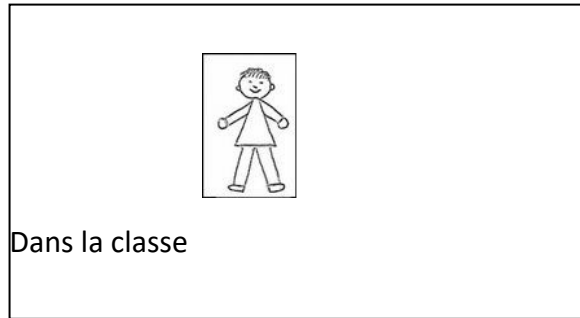
Refaire 2 parties pour bien se souvenir.

2) Maintenant, on va faire plus difficile.

Sans que tu regardes, on va retirer des enfants du dortoir et les mettre dans la classe (sur une feuille). En voyant les enfants de la classe, tu dois trouver combien d'enfants sont encore couchés. Explique comment tu trouves.

Exemple : Il y a 1 enfant dans la classe. Combien reste-t-il d'enfants dans le dortoir ? On cherche et quand on a une solution, on vérifie en regardant le dortoir.

Le dortoir est caché.

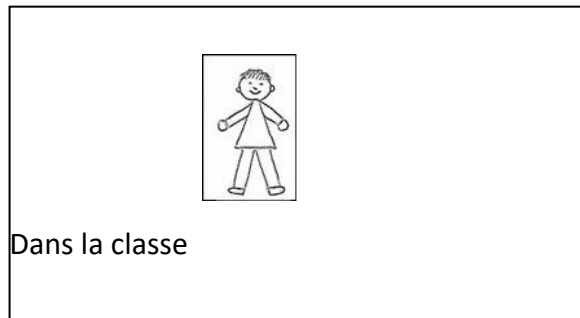
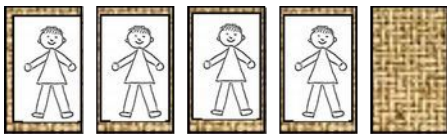


On vérifie sa réponse en regardant le dortoir : 1 dans la classe et 4 dans le dortoir car 1 et encore 4 font 5.

Montrer avec les doigts : on a 5 enfants couchés au départ.



on en a 1 qui se lève . On retire 1 doigt.  il en reste 4 (ceux du dortoir).



- 3) Fais cet exercice plusieurs fois : un tour c'est toi qui cherche, un tour c'est ton tuteur. Tu dois utiliser tes doigts pour compter. Combien as-tu de doigts sur une main ? 5 comme le nombre d'enfants dans le dortoir.

Parent, il est important que votre enfant utilise ses doigts pour trouver la réponse. C'est une méthode rapide et infallible pour mémoriser les compléments à 5.

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

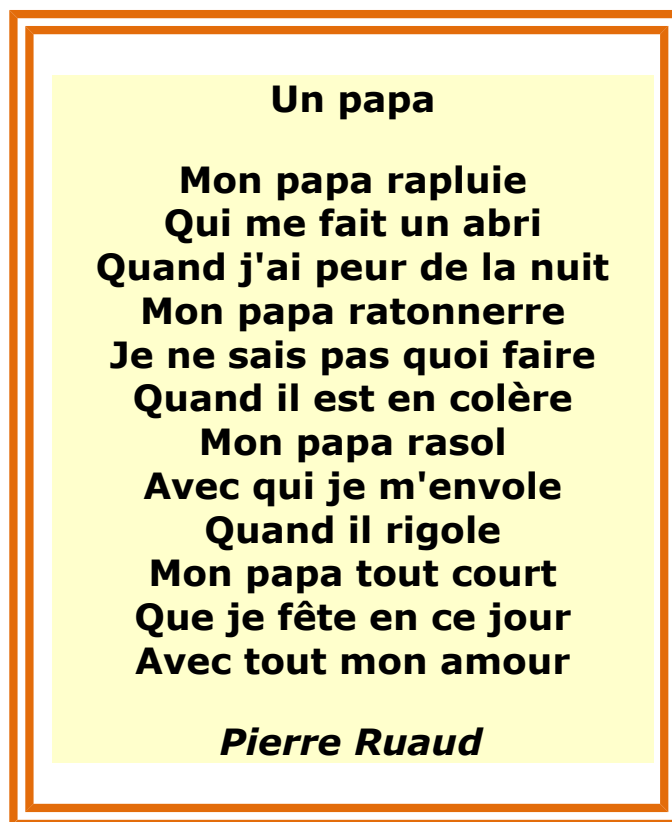
***Atelier 4 : Quelques jeux sportifs :*** <https://www.youtube.com/watch?v=lzWDTeA8MuI>

***C'est fini pour ce matin.***

## APRES-MIDI :

### Atelier 5 : poème pour la fête des pères

Pour la fête des pères, nous allons apprendre un petit poème à réciter dimanche matin à papa pendant le petit déjeuner.



Tout d'abord, écoutez bien le poème lu par votre tuteur. Vous l'écoutez 3 fois.

Aujourd'hui, nous allons apprendre les 3 premières lignes jusqu'à « ...de la nuit ».

### Atelier 6 : Jeu de kim des lettres en écriture MAJUSCULE.

Nous poursuivons la révision des lettres en écriture MAJUSCULE. Les enfants vont devoir **les nommer et les écrire**.

Travaillez en priorité **les lettres que votre enfant n'a pas encore mémorisées**. Sinon utilisez les lettres du jour.

Lettres du jour : T - S - R - E - F

Parents, écrivez ces lettres en écriture MAJUSCULE sur des petits papiers.

**Consigne** : regarde toutes ces lettres. Nomme les. (Si votre enfant ne connaît pas les noms, les lui donner ).  
Maintenant, on va cacher une lettre. A toi de l'écrire et de dire celle qui manque.

Faites le jeu plusieurs fois si nécessaire. Il est possible de ne prendre que 3 lettres à la fois. Quand elles sont bien écrites et nommées, on introduit les autres lettres au fur et à mesure.