

Lundi 8 juin 2020

Rappel lien google drive :

<https://drive.google.com/drive/folders/1hK2DnmEcEWb6lQU3gYeJ0-wNZHqJjNMs?usp=sharing>

1) rituels

date avec révision des jours de la semaine/calendrier, météo (plus de video du jour !!)

2) mathématiques : décomposer le nombre 10 (cf piece jointe)

Matériel : une bande avec 10 cases

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Des jetons de 2 couleurs(bleu et jaune) ou 2 series de petits bouts de papiers coloriés de 2 couleurs/

-Demander à l'enfant d'aller chercher autant de jetons bleus que de cases (10) et de placer un jeton dans chaque case pour vérifier que le compte est bon.

-Lui demander de remplir les cases mais en prenant des jetons des 2 couleurs(il doit rapporter ce qu'il faut en 1 seule fois !), par exemple 2 jaunes et 8bleus...Lui faire refaire en lui demandant de trouver une autre solution (par exemple 4 jaunes et 6 bleus)

-Puis vous jouez à 2 pour remplir la grille de 10 avec chacun 1 couleur : l'adulte commence en disant « je mets 0 jetons bleus dans la grille, combien vas-tu mettre de jetons jaunes pour la remplir? » (l'enfant va chercher le nombre de jetons jaunes nécessaires et verifie en les posant dans les cases)

Le jeu continue mais l'adulte change le nombre de départ mis dans la grille (2 bleus, puis 3,4,5,6,7, 8, 9 et 10 –dans le désordre-)et au fur et à mesure l'enfant doit trouver le nombre de jetons jaunes à rajouter pour compléter la grille. L'adulte écrit au fur et à mesure avec l'enfant les additions correspondantes (cf pièce jointe la maison du 7)-0 bleu+10 jaunes =10, 1 bleu + 9 jaunes = 10...)

- Jeu de cartes

- Découper 2 séries d'étiquettes de 2 couleurs avec les nombres de 0 à 10 écrits et avec des points dessinés

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	00	000	0000	000 00	000 000	0000 000	0000 0000	00000 0000	00000 00000

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	00	000	0000	000 00	000 000	0000 000	00000 000	00000 0000	00000 00000

Chacun prend une couleur. L'adulte pose une carte (par exemple le 2) et l'enfant doit trouver la carte qu'il doit poser pour faire 10 (le 8)

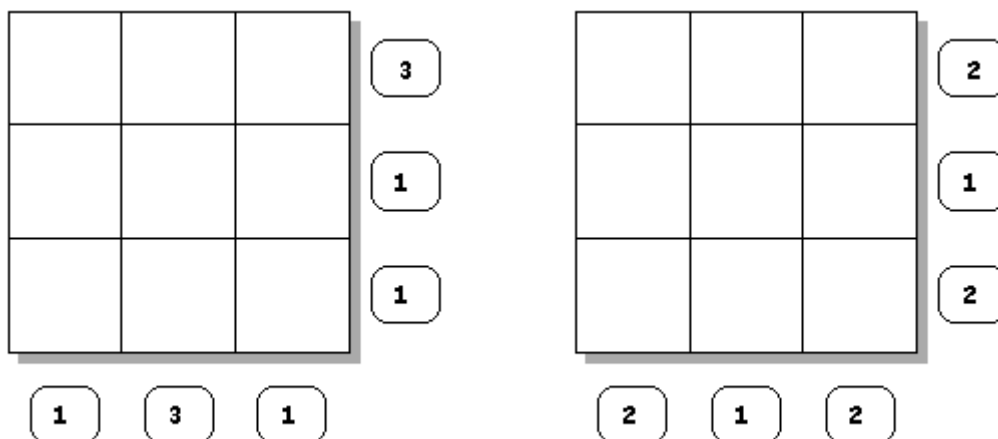
Vous pouvez également jouer avec des cartes traditionnelles (en prenant les cartes de 1 à 10, 1 série rouge et 1 série noire)

3)Regroupement

-2 Mots du jour sur les émotions (dossier « apprentilangues » séance 9)

-Défi du jour :

Dans chaque grille, tu dois dessiner 5 jetons (ronds) en tout mais attention tu dois respecter le nombre indiqué pour chaque ligne et pour chaque colonne !



4)Pause/récréation

5) phonologie, le son[e] suite

-Revoir avec l'enfant le bruit de la voyelle e (bouche ronde vers l'avant) et rejouer au jeu de l'intrus (lever le doigt quand on n'entend pas [e] dans le mot)

-Chacun son tour doit trouver un mot contenant le son [e], le 1^{er} qui n'en trouve plus a perdu !

-exercice de mots croisés sur le son [e] (aider l'enfant en coloriant de la même couleur le mot et le dessin) –cf piece jointe-

-Donner un par un des mots qui contiennent le son [e]. L'enfant doit dessiner des ronds correspondants au nombre de syllabes de chaque mot, puis mettre une croix dans la syllabe où il entend le son [e]

Exemple :che /val(2 syllabes, [e] dans la 1^{ere}),per/ ceuse(2 syllabes,[e] dans la 2^{eme}), ma/heu/reux(3 syllabes, [e] dans la 2 et la 3)

-Exercice interactif sur trouver la place du son[e]-cliquer sur le lien ci dessous ou le copier dans un onglet de recherche internet)

<https://apprendrealire.net/son-o/308-son-e-dans-quelle-syllabe>

6)sport (dans la mesure du possible)

7) repas/sieste ou temps calme

Video sur une œuvre «

<http://www.lumni.fr/video/loup-tenant-tete-a-six-chiens-jean-baptiste-oudry>

8)lecture d'une histoire : le dessin animé « la planete des alphas »en entier (cliquer sur le lien ci-dessous)

Dire à l'enfant que maintenant qu'il connait tous les alphas de la famille voyelle, il va pouvoir regarder tout le dessin animé et faire connaissance avec les autres alphas...

<https://youtu.be/grxIsxl6sWw>

9) Ecriture dans le cahier de CP : suite des lettres du chemin de la souris

Matériel : page du cahier de CP avec les lignes et chemin des animaux (cf pochette de travail)

Ne pas hésiter à colorier les lignes de la couleur du chemin des animaux pour aider l'enfant !

Echauffer le poignet et les doigts.

Dire à l'enfant qu'il va écrire en attachée les lettres avec ponts à l'endroit (m/n) ainsi que d'autres lettres rondes qui sont dans le chemin de la souris(r/s). Les modèles sont d'abord à reproduire sur le grand chemin des animaux plastifié au feutre velleda avant d'être faits sur la page de cahier au crayon à papier.

Ne pas oublier de faire un modèle à droite et à gauche, de mettre les points pour le départ et les fleches pour le tracé du modèle (cf photo en piece jointe). Attention à sa position pour écrire et à la tenue du crayon (le pincer)

10)pause/récréation

11)Musique