

# Semaine 10

## **ACTIVITES RITUELLES** ( à faire tous les jours)

### 1 - LA METEO

Quel temps fait-il aujourd'hui ? Entourez la bonne réponse. Connais-tu la signification de tous les dessins ?



### 2 - LES JOURS DE LA SEMAINE

Chaque jour, demander à votre enfant de dire les jours de la semaine dans l'ordre.

Si il ne se souvient plus, pointer du doigts les jours en nommant le jour. Avec la répétition, votre enfant va mémoriser les jours de la semaine dans l'ordre.

On peut s'appuyer de cette image pour écrire la date.

**LUNDI** **MARDI** **MERCREDI** **JEUDI** **VENDREDI** **SAMEDI** **DIMANCHE**

### 3 - Ecrire la date

Chercher la date du jour avec l'adulte et l'entourer. Quel jour sommes nous? Quel jour étions-nous hier? Quel jour serons nous demain. **Faire la date et écrire** en lettres capitales ou en « attaché » avec un modèle (selon le niveau des enfants).

### 4 - Ecrire son prénom

Afin de consolider cet apprentissage.

Ecrire son prénom en « attaché » ou en capitale selon le niveau.

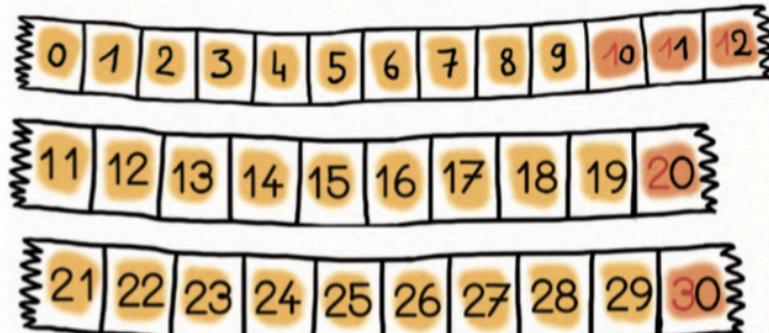
### 5 - Dire la suite des nombres

*Je dis la suite des nombres jusqu'à 30.*

Acquérir la suite orale des mots-nombres. Dire la suite des nombres jusqu'à 30.



Récite la comptine des nombres de 0 à 30.



## LA CHANSON DE L'ALPHABET

Ecoute et chante la chanson → <https://safeyoutube.net/w/>

Une autre vidéo pour apprendre l'alphabet en capitale et en script -->

<https://youtu.be/XbW8FYRTuFQ> ou <https://safeYouTube.net/w/GwqF>

Voici un petit exercice (tu peux regarder le modèle à la page suivante).

Relie chaque lettre en script à sa lettre en capitale.

e •

• F

c •

• E

f •

• K

k •

• C

r •

• S

s •

• R

Entoure les lettres en script du mot MAISON :



# MAISON

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u
v	w	x	y	z		

# Learn the alphabet

A	a	a
B	b	b
C	c	c
D	d	d
E	e	e
F	f	f
G	g	g
H	h	h
I	i	i
J	j	j
K	k	k
L	l	l
M	m	m

N	n	n
O	o	o
P	p	p
Q	q	q
R	r	r
S	s	s
T	t	t
U	u	u
V	v	v
W	w	w
X	x	x
Y	y	y
Z	z	z

## DICTEE DE LETTRES

L'adulte nomme une lettre. L'enfant l'écrit sur une ardoise (ou feuille). Lorsque l'enfant hésite, il est possible de décrire la lettre (par exemple : un rond pour le o en capitale ; un rond et une canne pour le a en cursive).

Dicter 3 lettres en capitales puis 3 lettres en cursive. Si l'enfant ne se souvient vraiment plus, il est possible de regarder l'affiche de l'alphabet.

Le faire le plus régulièrement possible pour activer la mémoire de l'enfant.

## MOTRICITE FINE / GRAPHISME / ECRITURE

### La famille des lettres à pointe i, u, t, p

#### 1. J'observe.

Montrer le tableau de l'alphabet en cursive (recopier le si vous ne pouvez pas imprimer).

Demander à l'enfant de monter les lettres qu'il connaît (il peut dire le nom de la lettre ou le son que fait la lettre).

Dire à l'enfant que l'on va chercher entourer les lettres : « On va chercher les lettres à pointes ».

Dessiner une pointe sur une ardoise :

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
h	l	m	n	o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z				

Réponses attendues : i, u, t et p

L'adulte nomme la lettre et fait le son de la lettre. L'enfant répète.

la lettre i fait le son « iii » ; la lettre o fait le son « uuu » ; la lettre t fait le son « t(e) » et non pas té ; la lettre p fait le son « p(e) » et non pas pé.

#### 2. Je manipule.



Former les lettres avec de la pâte à modeler. S'amuser à nommer les lettres et à faire leurs sons.

#### 3. J'expérimente et j'apprend à écrire.



- Préparer une assiette avec du sel (ou de la farine, ou de la semoule, ou du sable)
- Demander à votre enfant de tracer les lettres i, u, t et p.
- « Effacer », et reprendre l'exercice plusieurs fois.

#### 4. Je m'entraîne : écrire les lettres sur une ardoise.



## PHONOLOGIE

Montre les mots ayant la même syllabe d'attaque que le modèle



Réponses attendues :

Baleine -> Ballon, Banane, Bateau

Sapin -> Salade

Cadeau -> Canard, Carotte

Citron -> Citrouille, Ciseaux,

Lune -> Luge, Lunettes

Papillon -> Parapluie, Papier, Panier

## LECTURE - COMPRÉHENSION

o Histoire à écouter : <https://www.youtube.com/watch?v=ePk2akZYze8>

Faire écouter l'histoire à votre enfant puis réaliser la fiche de compréhension.

### QUESTIONS Le loup et les 7 petits chevreaux

1. Qu'utilise le loup pour avoir une voix douce ?



2. Qu'utilise le loup pour avoir une patte blanche ?



3. Combien de chevreaux mange le loup ?

4

5

6

7

8

9

4. Où la chèvre trouve-t-elle le dernier chevreau ?



5. Qu'utilise la chèvre pour ouvrir le ventre du loup ?



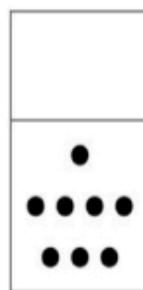
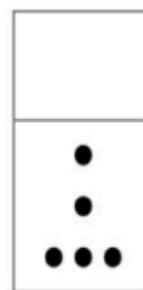
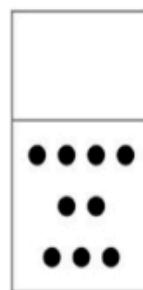
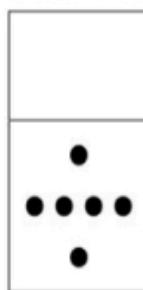
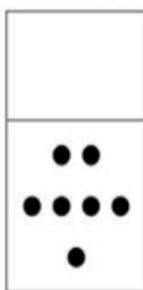
6. Où tombe le loup ?



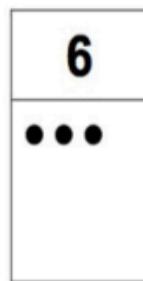
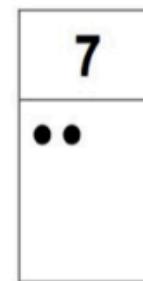
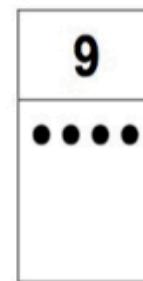
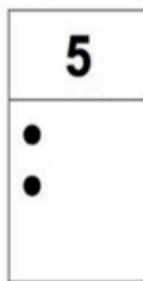
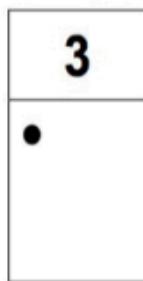
# MATHÉMATIQUES

- Je compte et j'écris les nombres

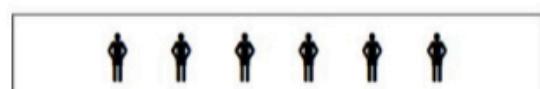
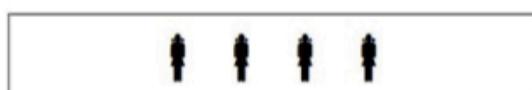
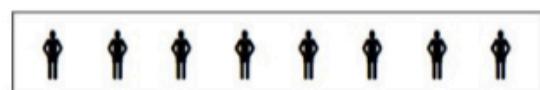
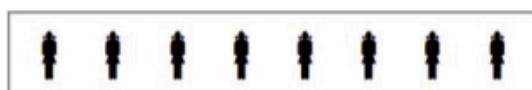
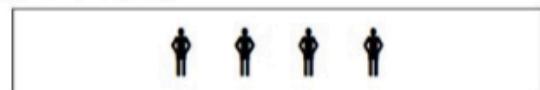
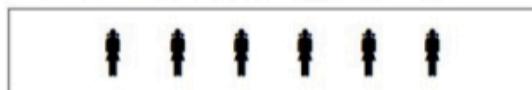
- ✿ Complète les étiquettes.



- ✿ Complète les collections.



- ✿ Relie les collections qui ont le même nombre d'objets.



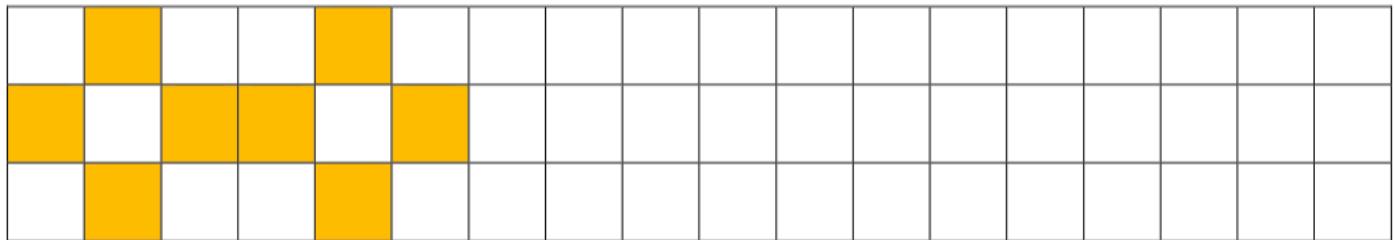
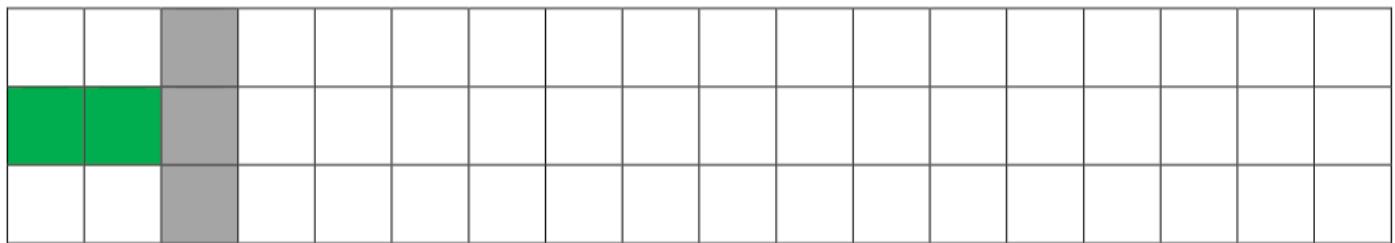
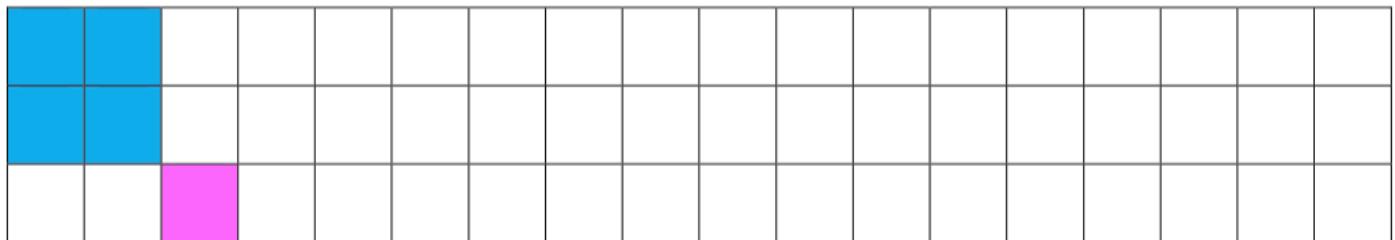
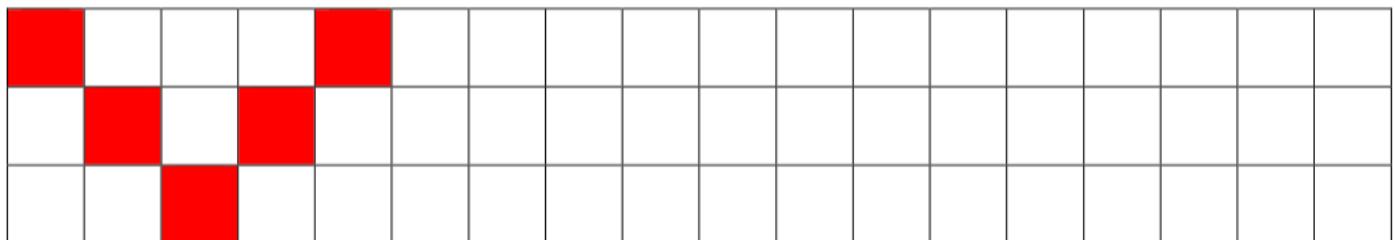
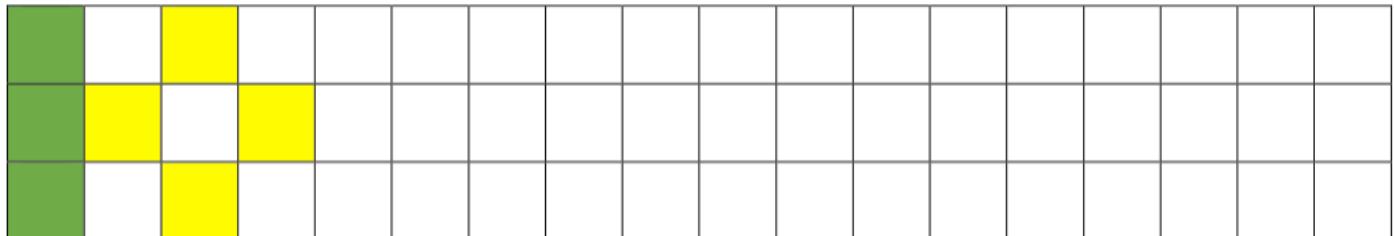
- ✿ Complète la bande numérique.

1		3			6			
---	--	---	--	--	---	--	--	--

- o Les Algorithmes : Respecter un rythme répétitif (frise de 3 lignes) : Répéter et continuer toujours de la même manière.

Commencer par demander à votre enfant ce qu'il voit, ce qu'il va devoir faire, ce dont il a besoin.

Le travail est facile et ne présente pas de difficulté particulière hormis peut-être le 2<sup>ème</sup> pour lequel l'enfant risque de ne pas faire le V dans son intégralité et ne conserver qu'une seule case rouge en haut au lieu d'en faire 2 côté à côté.



# LANGUAGE ORAL : LES GESTES BARRIERES

Au vu de l'actualité, il est important d'expliquer aux enfants et leur permettre de verbaliser ce qu'ils vivent. Cette semaine on parle des gestes barrières?

Le retour à l'école de leurs enfants est proposé aux familles mais pour autant tous les enfants ne retourneront pas à l'école.

Oui, les parents restent libres de choisir ce qu'ils pensent être le mieux pour leurs enfants.

1. Voir la vidéo —> <https://safeYoutube.net/w/YWUG>

2. Poser des questions de compréhension : où peut-on trouver le covid19? pourquoi doit-on désinfecter (laver) les tables, jeux, poignets de portes? Que faut-il faire pour se protéger? quand faut-il se laver les mains? Pourquoi les adultes mettent des masques ?

- o Les puzzles des gestes barrières

Cliquer sur le lien et réaliser les puzzles de 24 pièces sur les gestes barrières

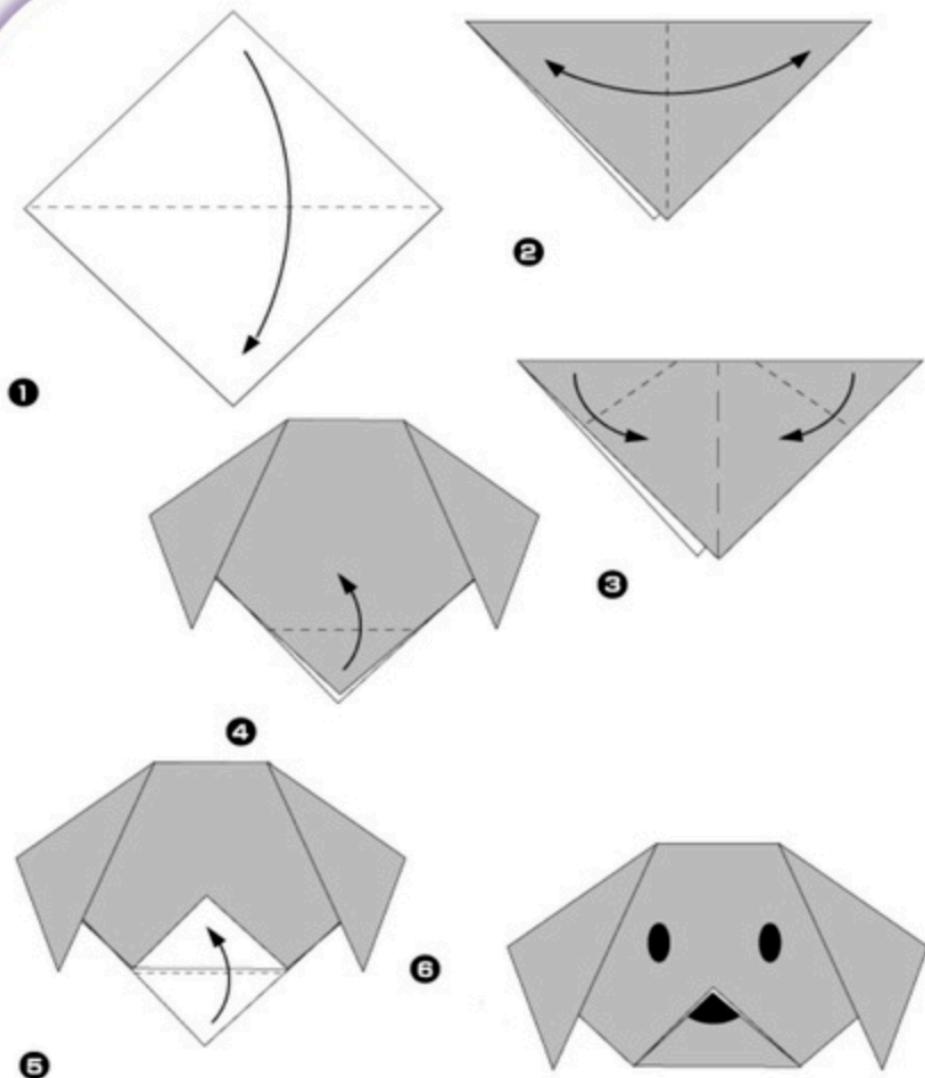
—> <http://laclasse delaurene.blogspot.com/search?updated-max=2020-05-25T14%3A35%00%2B02%00&max-results=2>

## ARTS VISUELS

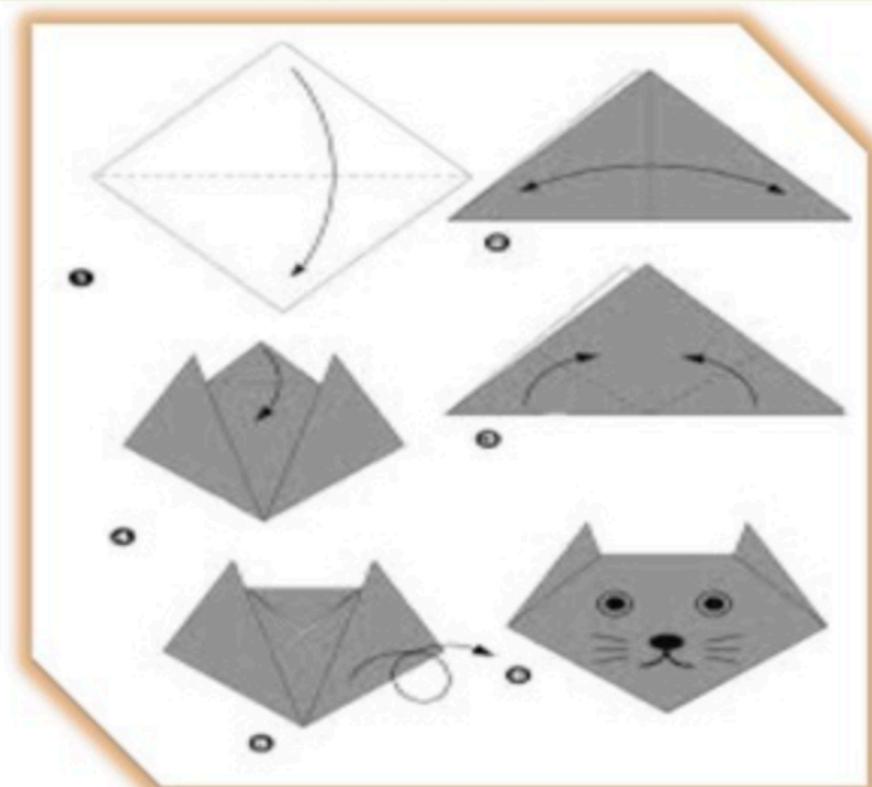
### o Origamis

Avec une feuille de papier, suis les étapes et réalise ces animaux en pliage. Tu pourras ensuite les décorer. Envoie-moi une photo du résultat si tu en as envie !

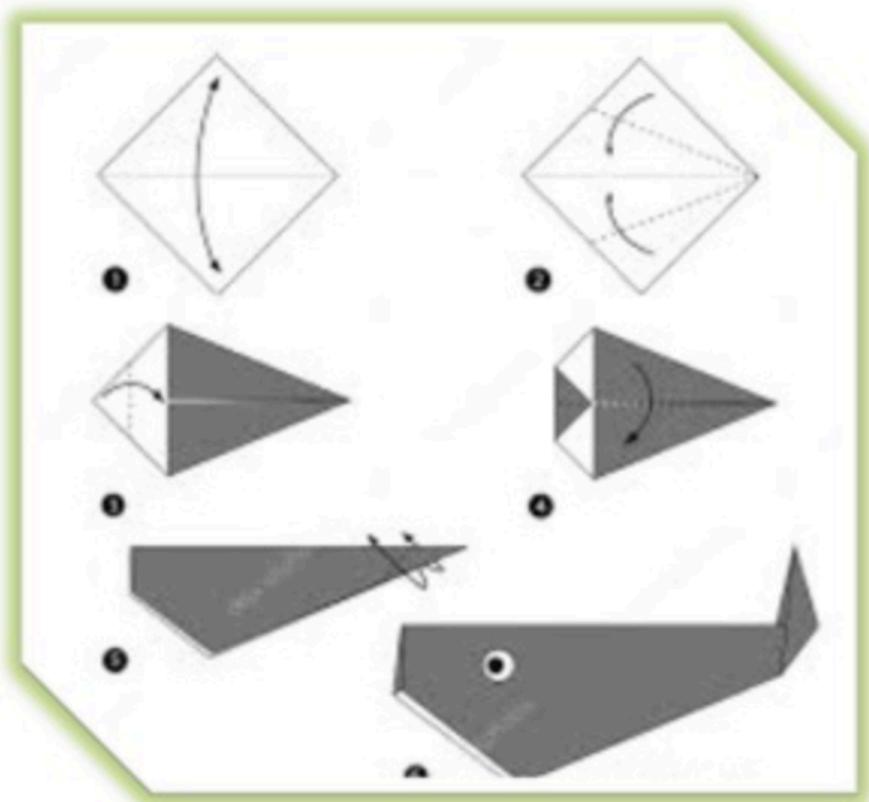
### Le chien



## Le chat



## La baleine



# SPORT

- o Jeux d' opposition

## S'ÉQUILIBRER / TIRER-POUSSEUR

### 2- Le pont de colle

**But du jeu :** S'accrocher ou se détacher de l'autre.

#### 1- Le pont

**But du jeu :** tirer ou pousser l'autre pour le faire tomber du pont.

**Matériel :**

De quoi symboliser un pont (craie, ficelle, corde...)

Déroulement du jeu : 2 par 2 (+ 1 arbitre)

Après avoir installé un pont pour 2 enfants (environ 2 m), chacun se place à une extrémité de la ligne. Au signal, chacun avance sur le pont pour en chasser l'adversaire. On marque 1 point chaque fois que l'autre tombe du pont (lorsque l'un des appuis n'est plus en contact avec le pont)

—> Changer fréquemment d'adversaire

**Evolutions :**

- mains derrière le dos
- 1 main libre
- 2 mains libres
- avec des engins (balle en mousse, bouteille en plastique...)
- jeu de touches sur le pont
- croiser 2 ponts

**Variante :**

- jeu de coopération —> chercher à se croiser sans perdre l'équilibre

### 2- Le pot de colle

Déroulement du jeu : 2 par 2 (+ 1 arbitre)

Un joueur s'accroche à une partie du corps de l'autre joueur qui, au signal, essaie de se dégager le plus vite possible. A la fin du temps de jeu (30 s), on inverse les rôles.



**Variante :**

- imposer la partie du corps à tenir et la faire varier à chaque changement de partenaire.

### 3- Les 3 touches au pied

**But du jeu :** Marcher sur les pieds des autres joueurs.

**Matériel :**

De quoi tracer un cercle de 2 ou 3 mètres de diamètre.

Déroulement du jeu : par 5 ou 6

Les enfants sont 3 dans un cercle. Les autres sont en attente. Au signal, chacun essaie de marcher sur les pieds des autres. Chaque fois qu'un joueur a marqué 3 points, il crie « Stop », sort du cercle et laisse sa place au joueur suivant. Etc...

Dans ce jeu, il n'y a pas à proprement parler de vainqueur.

**Variante :**

- jouer à 2 sur plusieurs zones de jeu.
- toucher les pieds avec les mains sans se jeter au sol

# POUR LE PLAISIR ET SE DÉTENDRE

## o Histoire à écouter :

- Des histoires à écouter en famille
- Des histoires en musique
- Des contes pour enfants

## o S'apaiser :

- La grenouille : <https://www.youtube.com/watch?v=WnxOoiFQ398>
- Un cœur tranquille et sage : <https://www.youtube.com/watch?v=mJmtnjmaiCw>

## o Films d'animation