

### Activité 1 : Utiliser le nombre sous sa forme ordinale

**Domaine** : Construire ses 1ers outils pour structurer sa pensée : *Découvrir les nombres et leur utilisation*

**Compétences** : Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

**Objectif** : Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.

#### Déroulement :

1. Faire un **rappel** de la comptine numérique de 1 à 6 c'est très important.
2. Cliquez [ici](#) pour télécharger le document avec lequel vous allez travailler.
3. **Explications** :
  - a) *Sur ce document vous avez une frise avec des animaux, une frise vierge et des images d'animaux (les mêmes que sur la 1<sup>ère</sup> frise qu'il faudra découper).*
  - b) *La 1<sup>ère</sup> frise (frise modèle) est pour vous adulte, tandis que la frise vierge et les images sont pour votre enfant.*
  - c) *Vous allez disposer la frise modèle à un endroit éloigné de votre enfant. La frise vierge est positionnée devant votre enfant et les images tournées face cachée.*
  - d) *Il devra prendre une de ses images au hasard, puis se déplacer et aller vers la frise modèle afin de voir à quelle position se situe cette image sur sa frise.*
  - e) *Il devra positionner l'ensemble de ses images en procédant de la même façon. (Il se peut aussi que votre enfant parvienne à mémoriser l'emplacement des images une fois qu'il les aura vues et qu'il n'aura pas besoin de retourner vers la frise modèle à chaque fois).*
  - f) *Une fois sa frise complétée il faudra verbaliser pour voir comment il a fait : j'ai compté, j'ai vu que la grenouille était en dernier ou juste derrière l'otarie...*
4. **Conclusion** : il faut amener votre enfant à compter pour pouvoir positionner son image. Par exemple prendre l'image du chat, on compte en regardant la frise modèle : 1, 2, 3 on voit que le chat est en 3<sup>ème</sup> position et donc que le dernier chiffre sur lequel je m'arrête indique la position. On va compter aussi jusqu'à sur ta frise et tu poseras l'image du chat sur la 3<sup>ème</sup> case. Regarder l'ensemble des images et faites une phrase :
  - *Le loup est en première position car on compte UN.*
  - *Le coq est en deuxième position car on compte UN, DEUX.*
  - *Le chat est en troisième position car on compte UN, DEUX, TROIS.*
5. **Ecouter** la comptine « Quand 3 poules s'en vont au champ » en cliquant sur ce [lien](#)

### Activité 2 : Contrat

Aujourd'hui vendredi, tu dois **terminer** ton contrat de cette semaine.

### Activité 3 : Histoire de madame « é »

**Domaine** : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – L'oral

**Compétences** : Repérer des régularités dans langue à l'oral en français.

**Objectif visée** : Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique.

**Objectif de l'activité** : Identifier le son-voyelle [é]

**Séance 4** : Connaître le personnage de « Madame é ».

#### Déroulement :

1. **Rappel** : « Hier nous avons travaillé sur le son [é]. Est-ce que tu peux me donner un mot dans lequel tu entends [é] ?
2. Aujourd'hui, je vais te raconter l'histoire de « Madame é ».

« Madame é », tout comme les autres personnages que vous avez vu est un personnage qui habite sur la planète des alphas. Elle est très connue car elle est très intelligente. Donc les autres « Alphas » viennent la voir pour lui poser des questions. Quand elle doit répondre « oui » à une de ces questions, elle prononce le son éééééh et à ce moment-là, une auréole dorée et scintillante s'allume sur sa tête.



Lorsque **Madame é** veut dire oui, elle fait **éééééh** et une auréole apparaît au-dessus de sa tête.

« Madame é » adore faire le bruit éééééh !!! Pour cette raison quand elle enlève son costume de « Madame qui sait tout » elle fait toujours ce son : « ééh ».

3. Avec cet [exercice](#) retrouve les mots dans lesquels tu entends « é » et entoure-les.

#### Activité 4 : Compréhension orale – Le carnaval des animaux

##### **Déroulement :**

Aujourd'hui tu vas écouter une nouvelle histoire. Elle s'intitule : « Pourquoi le chat n'aime pas la souris ? ». « Dans un instant je vais te faire écouter **cette** histoire. Mais avant de commencer est-ce que tu peux essayer de deviner de quoi cette histoire va parler ».

1. **Ecoute** : clique sur le lien ci-dessous pour avoir accès à l'histoire :

<https://www.radioclassique.fr/podcasts/pourquoi-le-chat-naime-pas-la-souris/>

2. **Répondre aux questions :**

-Vous pourrez ensuite poser ces questions à votre enfant pour vérifier l'écoute et la compréhension de l'histoire :

- Demandez à votre enfant de raconter ce qu'il a compris en respectant la chronologie.
- Qui sont les personnages de cette histoire ?
- Quel est le métier de la souris ?
- Qui est son client ?
- Qu'apporte le chat pour la souris ?
- De quelle couleur était l'étoffe de laine ?
- Que lui demande le chat pour se protéger de l'hiver ?
- La souris a-t-elle fabriquée le manteau en laine du chat ?
- Que se passe t-il quand le chat apprend que la souris ne peut plus faire son manteau ?
- Depuis ce jour que fait la souris ?
- Alors pourquoi le chat n'aime pas la souris selon toi ?

#### Activité 5 : Graphisme – Les boucles

**Domaine : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS – L'écrit**

**Compétence :** Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

**Objectif :** Travailler des exercices graphiques.

##### **Déroulement :**

##### **Séance 2 : phase d'apprentissage**

1. Faire un rappel de la séance 1 vue *mardi 23 juin* :
  - Comment faire pour tracer des boucles ?
  - Est-ce que tu te souviens de comment tu as fait ?

2. Prendre une feuille A4, la mettre en position paysage, y disposer des gommettes et commencer le tracé des boucles avec le doigt puis faire verbaliser : « *Je passe en dessous, je tourne autour et je croise mon chemin.* »
3. Faire la même chose sur une ardoise et remplacer les gommettes par des petites croix et permettre à votre enfant de faire le tracé avec un feutre.
4. Enfin, il pourra utiliser ces [fiches](#) pour faire les boucles endroits uniquement pour le moment. Il faudra mettre la fiche dans une pochette pour la réutiliser.