

ACTIVITES DU MARDI 2 JUIN

MARDI 2 JUIN

mardi 2 juin

mardi 2 juin

ACTIVITES DU MATIN

Les rituels : faire la date du jour avec votre enfant et dire la date en entier ; barrer le jour d'aujourd'hui et les jours du week-end sur le calendrier ; dire le jour d'hier et de demain en s'aidant du calendrier (hier, nous étions.../demain, nous serons...) ;

compter jusqu'à 30

Activité n°1 : écriture de la date en cursive

Matériel : feuille, crayon, site édu-nuage

Après avoir fait la date, l'adulte demande à l'enfant de regarder la vidéo de l'écriture de la date sur édu-nuage et ensuite d'écrire la date en cursive. L'adulte veille à la bonne tenue du crayon, au sens du tracé et à la taille des lettres (m, a, r et i de mardi sont des petites lettres et le d de mardi est un lettre de taille moyenne ; pour juin, la boucle du j descend assez bas, et les autres lettres sont de petite taille). L'adulte veille aussi à ce que l'enfant ne lève pas son crayon du début à la fin pour écrire le mot juin : c'est seulement quand il a fini d'écrire le n qu'il mettra les points sur le j et le i. Pour mardi, c'est différent : l'enfant est obligé de lever son crayon à chaque lettre ronde comme sur la vidéo.

Voici le lien sur édu-nuage pour avoir accès à la vidéo :

<https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/H4tDqNngQvW77Vg>

Merci de faire une photo et de l'envoyer à l'enseignant.

Activité n°2 : graphisme

Matériel : feuille ; feutres

L'adulte fait rappeler à l'enfant comment on trace des boucles (je monte penché vers la droite, je tourne à gauche ; je descends un tout petit peu tout droit, puis je descends penché vers la droite).

Sur une feuille blanche, l'enfant va s'entraîner à tracer des lignes de boucles. Chaque ligne de boucles aura une couleur différentes. Pour le moment, l'adulte ne trace pas de trait sur la feuille. Il peut cependant mettre un petit astérisque pour signaler le départ (tout à gauche de la feuille).

Activité n°3 : situation problème



Matériel : feuille, crayons

Le maître a cueilli des fraises dans le jardin. Il lui faut 7 fraises pour préparer une tartelette aux fraises.

Combien de fraises ai-je besoin pour préparer 2 tartelettes ?

Combien de fraises ai-je besoin pour en préparer 3 ?

L'adulte s'assure que l'enfant a bien compris l'énoncé du problème en lui posant des questions :

Que prépare le maître ? **Il prépare une tartelette avec des fraises.**

Combien de fraises lui faut-il pour faire 1 tartelette ?

Il a besoin de 7 fraises pour faire 1 tartelette.

L'adulte laisse l'enfant réfléchir tout seul. Il lui donne une feuille et des crayons pour dessiner et essayer de trouver la solution. Si l'enfant se trompe, l'adulte peut montrer à l'enfant d'où vient l'erreur et l'aider à corriger son raisonnement sans pour autant lui donner la solution.

A la fin de l'activité, l'adulte valide ou non la réponse.

Réponse attendue : Pour faire 2 tartelettes, le maître a besoin de 14 fraises.

Pour faire 3 tartelettes, le maître a besoin de 21 fraises.

Activité n°4 : le nombre caché

Matériel : frise numérique de 1 à 30 ; un cache

Demander à l'enfant de fermer les yeux. Vous mettez le cache sur un chiffre. L'enfant peut regarder la frise numérique et doit trouver le nombre caché.

ACTIVITES DE L' APRES-MIDI

Activité n°1 : décomposition du nombre 10

Matériel : boîte à œufs de 10 alvéoles (si vous avez 1 boîte de 12, il faudra couper les 2 alvéoles en trop) ; 5 jetons d'une couleur et 5 autres jetons d'une autre couleur

L'adulte présente le matériel à l'enfant et lui demande s'il se souvient de quelques façons de faire 10.

Il annonce à l'enfant qu'il va s'entraîner à garder dans sa tête les différentes façons de faire 10. L'adulte indique à l'enfant qu'il va placer d'abord de jetons bleus. Ces jetons bleus seront visibles. Ensuite, il complètera les alvéoles restantes avec des jetons rouges et il mettra un cache sur ces jetons rouges. Pendant que l'adulte place les jetons rouges et les cache, l'enfant fermera les yeux. L'enfant devra trouver combien de jetons rouges l'adulte a caché pour que l'ensemble des jetons fasse 10.

Exemple : L'adulte place 7 jetons bleus visibles, l'enfant ferme les yeux pendant que l'adulte place les 3 jetons rouges dans les alvéoles restantes. Il met le cache sur les jetons rouges. L'enfant ouvre les yeux, regarde les jetons bleus, il réfléchit au nombre de jetons rouges cachés et donne sa réponse. Ensuite, l'adulte enlève le cache pour valider ou non la réponse de l'enfant. Ici la bonne réponse c'est 3 jetons rouges, car 7 avec 3 ça fait 10.

Activité n°2 : séance vocabulaire avec les aliments

Matériel : les images d'aliments découpées la semaine dernière ou les aliments qui sont à la maison

Revoir le nom des aliments en s'appuyant sur les images ou l'aliment en réel (les fruits, les légumes, les viandes, le poisson, le riz, les pâtes, les pommes de terre, les produits laitiers, les desserts, les boissons...).

Activité n°3 : phonologie

Matériel : feuille, ciseaux, colle, magazine

La semaine dernière l'enfant a travaillé sur le bruit [s] donné par la lettre S. Aujourd'hui, il va chercher dans un magazine, des images d'objets ayant le bruit [s] et les coller sur une feuille. (exemple : serpent, glace, masque...). Avec des feutres, l'enfant pourra décorer sa feuille.

Merci de prendre une photo et de l'envoyer à l'enseignant.

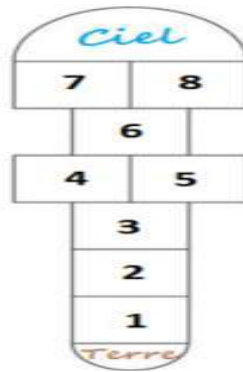
Activité n°4 : activité sportive

La marelle

A l'intérieur, utilisez du ruban à masquer pour tracer les cases et des bouchons de bouteilles de lait en guise de cailloux.

Les règles sont simples : à partir de la zone « terre », lancer le bouchon dans la case 1 et si le lancer est réussi, débiter le parcours à cloche pied sur les cases 2 et 3 (en sautant par-dessus la case 1). Quand l'enfant arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case en même temps (le pied droit dans la case 5 et le gauche dans la case 4). Pour la case 6, il repart à cloche pied et pour les cases 7 et 8, il répète la même opération que pour les 4 et 5 (le pied droit dans la case 8 et le gauche dans la case 7). Une fois que le parcours aller est terminé, l'enfant doit faire demi-tour en sautant et entamer le retour selon le même procédé. De la case 2, il se penche, et ramasse sur un pied son « caillou » qui est dans la case 1 pour revenir sur la zone « terre » en sautant par-dessus la case 1. Si l'enfant réussit le

parcours, il recommence en jetant cette fois le « caillou » dans la case 2 et ainsi de suite... Pour gagner à la marelle, l'enfant doit atteindre la zone « ciel » après avoir réalisé le parcours complet (8 allers retours).



Activité n°5 : lecture

livre et auteur : *le déjeuner des loups*, Geoffroy de Pennart (sur [youtube](#))