

Durant cette troisième semaine, tu vas travailler sur les points suivants.

Comprendre un texte lu.
Reconnaitre une fiche de fabrication.
Reconnaitre le son [ɔ].
Dire de mémoire un poème.
Raconter une histoire.
Connaitre toutes les lettres en script.
Reconnaitre des mots usuels dans les trois écritures.
Écrire les lettres i, u, t en écriture cursive dans des mots.

Réaliser une collection identique à une autre.
Reconnaitre des solides.
Ajouter une quantité.

Apprendre à inventer des règles.
Apprendre à construire un enchaînement sur un support musical.

Dessiner une cabane.
Chanter autrement.

Réaliser des constructions.
Savoir repérer les différents éléments sur le plateau de jeu les uns par rapport aux autres.

Expliquer les étapes de la réalisation du plateau.
Terminer son travail.
Exprimer des sentiments sur sa réalisation.
Ranger le matériel utilisé.
Se représenter les outils nécessaires pour faire une cabane.

Mobiliser le langage

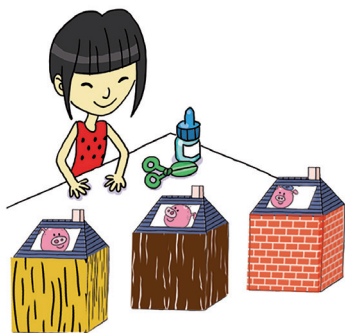
Structurer sa pensée

L'activité physique

Les activités artistiques

Explorer le monde

Apprendre ensemble et vivre ensemble



LE PROJET DE LA SEMAINE

Je fabrique les maisons du jeu des Trois Petits Cochons.

Le matériel nécessaire



Mobiliser le langage : des marottes avec le plateau, des ciseaux et de la colle, des crayons de couleurs.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : un jeu de construction avec des solides dont un cube, une pyramide, un cylindre et les photos de ces trois formes, un sac opaque, des graines, un puzzle de 36 pièces, des billes, gommettes.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : deux bancs, quatre cerceaux.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : une feuille A4, un tube de carton et un tube en plastique.

Explorer le monde : des matériaux pour les trois maisons + des cartons + de la colle forte, un crayon à papier, un cutter, de la peinture, une enveloppe avec les images de l'histoire et un livre. Le plan du plateau. Un outil numérique pour s'enregistrer.

Projet : du papier brouillon, un crayon à papier et une gomme.



10 minutes

accompagné

J'indique la date du jour.

Entoure le jour de la semaine et le numéro.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Mon activité rituelle



10 minutes

accompagné

Je récite la comptine *Promenons-nous dans les bois*.

Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et les interpréter de manière expressive.

Ouvre le recueil, Tome 2 : **Promenons-nous dans les bois**.

Utilise le livre numérique :
Univers sonores > Les chansons > Promenons-nous dans les bois.

Écoute et **récite** la comptine en mimant le loup à chaque fois.



Mobiliser le langage > Les textes



20 minutes

accompagné

Activité 1 Je comprends un texte lu.

Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

Souviens-toi du texte documentaire : **Le loup**.

Ouvre le recueil, Tome 2 : **Le loup**.

Utilise le livre numérique : Textes documentaires > Le loup.

Dis le nom de chaque animal.

Demande à ton tuteur d'écrire le nom de chaque animal sous la photo.



Réponses attendues

Le chacal, le loup, le chien.

Connecte-toi pour réaliser une activité interactive : **Module 6 > Semaine 3 > Atelier 1**.

Mobiliser le langage – Les lettres et l'écriture



10 minutes

accompagné

Activité 1 J'apprends à tracer des séries de formes différentes.

Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou des groupes de lettres empruntés aux mots connus.

Trace des séries composées d'étrécies petites ou grandes avec des boucles petites ou grandes.



Activité 2 Je connais les lettres en script.

Reconnaitre les lettres de l'alphabet et connaitre les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script et capitales d'imprimerie.

Connecte-toi pour réaliser une activité interactive : Module 6 > Semaine 3 > Atelier 1.

Observe les mots suivants et **dis** à ton tuteur en quelle écriture ils sont écrits.

Le loup gris a de grandes dents.

e		i		o	
t		s		a	
g					

Indications pour mener l'activité

Consignes :

- Entoure en bleu tous les e et dis combien il y en a.
- Entoure en jaune tous les i. Dis combien il y en a.
- Entoure en vert tous les o et dis combien il y en a.
- Entoure en orange tous les t et dis combien il y en a.
- Entoure en rouge tous les s et dis combien il y en a.
- Entoure en violet tous les a et dis combien il y en a.
- Entoure en gris tous les g et dis combien il y en a.

Prononce les lettres qui restent.



25 minutes

accompagné



Structurer sa pensée – Les nombres

Activité 1 Je réalise deux collections de même taille.

Dénombrer. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Découpe le matériel nécessaire qui se trouve en **Annexe**.

Cinq petits cochons partent se promener, ils ont besoin d'un vélo.

Donne un vélo à chaque petit cochon.

Va chercher le nombre de vélos nécessaires.

Attention, tous les petits cochons doivent avoir un vélo et un seul.

Vérifie en distribuant les vélos.

Reprends l'activité avec 4, 8 et 6 petits cochons.

Explique à ton tuteur comment tu fais pour aller chercher le bon nombre de vélos.

Semaine 3 Atelier 1 Structurer sa pensée – Les nombres

Je réalise des collections de 8 éléments.



25 minutes

accompagné



Indications pour mener l'activité

Distribuez à l'enfant les cochons et il place des vélos à l'autre bout de la pièce. L'enfant doit aller chercher le nombre de vélos dont il a besoin pour en donner un à chaque cochon. Il peut compter sur ses doigts pour se rappeler.



Structurer sa pensée – Les suites organisées



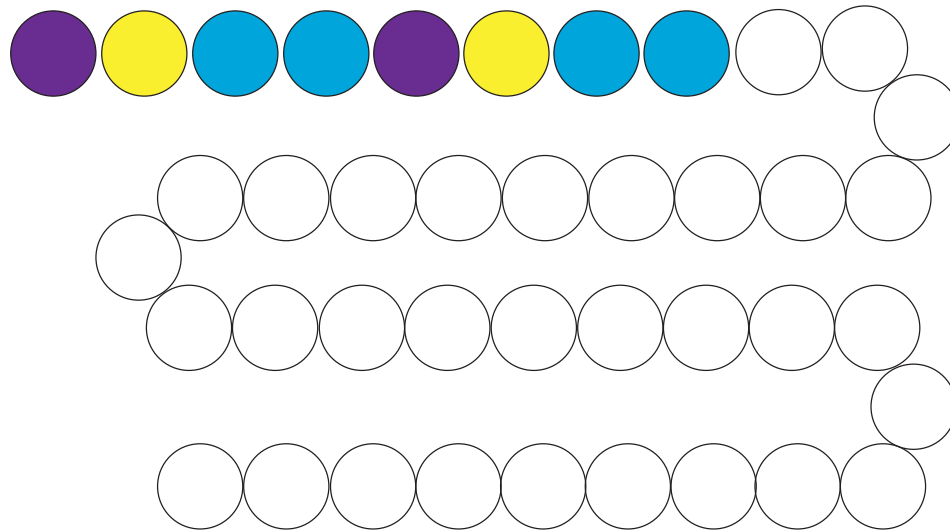
20 minutes

accompagné

Activité 1 Je réalise un algorithme.

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Observe et **continue** l'algorithme.



25 minutes

Il est temps de faire une pause.

L'activité physique



25 minutes

accompagné

Activité 1 J'invente de nouvelles règles.

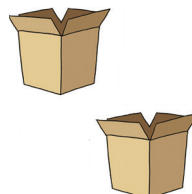
Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Consulte ton livre numérique : **échauffe-toi**, puis **réalise** une des six activités décrites.

Joue à ce jeu puis **invente** une nouvelle règle.



Le jeu du béré



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorciers



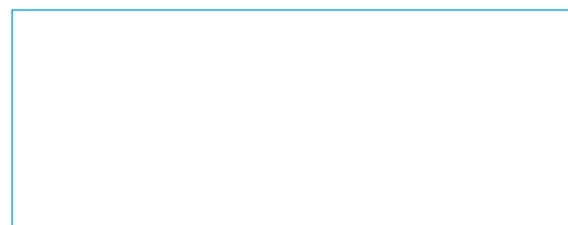
Les pirates



Les gendarmes et les voleurs



À la fin de ton activité, **dessine** ou **colle** une photo de ton activité avec ces nouvelles règles.



Explorer le monde > La matière

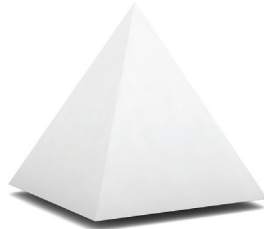
Activité 1 *Je fabrique la première maison.*

Réaliser des constructions.



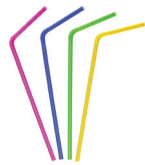
45 minutes

accompagné

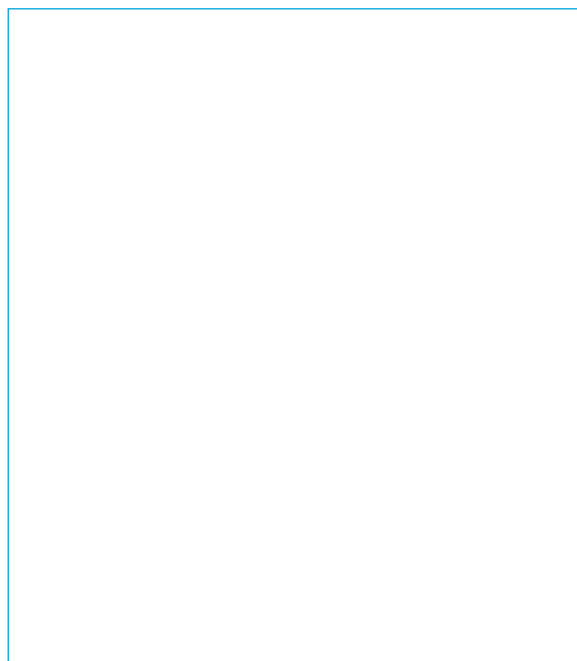
Entoure les solides qui représentent le mieux les murs et le toit d'une maison.

Indications pour mener l'activité

Expliquez à l'enfant que cette semaine il va construire les trois maisons. Aujourd'hui, il commence par la maison de paille.

Entoure les matériaux avec lesquels tu penses construire les murs de ta maison. **Entoure** les matériaux avec lesquels tu penses construire le toit de ta maison. **Reporte-toi** au livre numérique pour **écouter** et lire la fiche technique :

La matière > Construire un jeu > Fabriquer la première maison.

 **Mets** la photo de ta maison dans ton album photo numériqueou **dessine-la** ici.

Il est temps de faire une pause.

15 minutes

Les activités artistiques > Univers sonores

Activité 1 J'apprends une chanson : *Mon gros loup, mon p'tit loup.*

Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Aujourd'hui, tu vas continuer d'apprendre la chanson, **Mon gros loup, mon p'tit loup** d'Henri Dès.

Ouvre le recueil, Tome 2 : **Mon gros loup, mon p'tit loup.**

Utilise le livre numérique :
Univers sonores > Les chansons > **Mon gros loup, mon p'tit loup.**



De qui parlent les couplets ? *félicité* **Numérote** les images dans l'ordre des couplets.



—	—	—
- - - - -	- - - - -	- - - - -
- - - - -	- - - - -	- - - - -
—	—	—

Apprends les paroles du couplet, **enregistre-toi** et **écoute** pour savoir si tu ne t'es pas trompé(e).



15 minutes

Les activités artistiques. Réalise le test 3.

Je fais le bilan et je complète mon carnet de progrès.

Aujourd'hui, **travaille** avec les étiquettes suivantes :

Je sais échanger à propos des matériaux utilisés pour mes réalisations.

Je dis de mémoire une poésie.

Je sais constituer une collection comportant le même nombre d'éléments qu'une autre.

Je réalise un algorithme.

Je coordonne mes déplacements et la maîtrise d'objets.

Je sais chanter *Mon gros loup, mon p'tit loup.*

Je sais réaliser une construction : les maisons des trois petits cochons.

15 minutes

accompagné

Indique la date du jour.

Entoure le jour de la semaine et le numéro.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Mon activité rituelle

Main droite, main gauche.

Explorer le monde. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Écoute les consignes données par ton tuteur et reproduis-les.

Consignes pour mener l'activité. Vous direz :

Lève la main droite, mets-la sur ton épaule, lève la main gauche et mets-la sur ton pied droit.

Mets la main droite sur le bras gauche de ton tuteur.

Pose la main gauche sur ta tête et mets ta main droite sur ton genou.

gauche droite



10 minutes

accompagné



10 minutes

accompagné

Mobiliser le langage > Les lettres et les sons

Activité 1 Je reconnais le son [ɔ̃] = on.

Discriminer des sons.

Écoute puis répète cette phrase plusieurs fois.

Le bonbon est dans le violon de la maison marron du cochon.

Ouvre ton livre numérique pour écouter : Le son [ɔ̃] > Exercice 6.

Connecte-toi pour réaliser une activité interactive : Module 6 > Semaine 3 > Atelier 3.

Pour continuer cette comptine, on cherche des mots qui se terminent par le son [ɔ̃] = on.

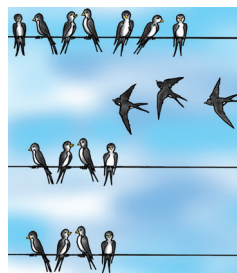
Dis tous les mots que tu connais avec le son [ɔ̃] = on.

Dans mon pantalon, que met-on ?

Un bonbon

Un champignon

Du coton...



Dis le poème Si j'étais encore une fois.



20 minutes

accompagné



Mobiliser le langage – Les textes

Activité 1 Je reconnais une fiche technique.

Manifester de l'intérêt pour l'écrit.

La semaine dernière, tu as commencé à identifier les différentes parties d'une fiche technique.

Connecte-toi pour réaliser une activité interactive : Module 6 > Semaine 3 > Atelier 3.



20 minutes

accompagné



Structurer sa pensée – Les nombres

Activité 1 Je réalise deux collections de même taille.

Dénombrer. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Reprends le matériel de l'Annexe.

Donne un vélo à chaque petit cochon.



Va chercher le nombre de vélos nécessaires pour la promenade des petits cochons. Cette fois, tu ne peux faire qu'un seul trajet.



Observe.



Compte les petits cochons et **va chercher** le bon nombre de vélos.



Tu ne peux faire qu'un seul trajet.



Colle les vélos dans les cases pour vérifier.

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

Indications pour mener l'activité

Proposez à l'enfant de commencer avec 6 petits cochons :
6 petits cochons partent se promener, ils ont besoin d'un vélo. Distribuez à l'enfant les cochons et faites-lui placer des vélos à l'autre bout de la pièce. L'enfant doit aller chercher le nombre de vélos dont il a besoin pour en donner un à chaque cochon. Il peut compter sur ses doigts pour se rappeler. L'enfant vérifie que chaque petit cochon a bien son vélo. Reprenez l'activité avec 3, 5 et 8 petits cochons.

Structurer sa pensée > Les formes

Activité 1 Je construis un cube.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Fais-toi aider pour préparer un cube en  **découpant** la fiche matériel en **Annexe**.



Décris la forme avec les mots que tu as appris pour parler des formes planes.



Cherche des formes qui sont aussi des cubes parmi les objets qui se trouvent autour de toi.

Indications pour les manipulations

Il faut construire de manière fermée pour que l'enfant puisse le manipuler. Faites verbaliser l'enfant avec le vocabulaire précédemment rencontré, à savoir les sommets, les « côtés » qui ici seront appelés des faces et qui sont des carrés.

Activité 2 Je cherche d'autres cubes.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).



Regarde la vidéo dans ton livre numérique :  **Les solides > Le cube**.



Écoute bien les mots pour parler du cube.



Décris ton cube maintenant en utilisant les bons mots.



Colle des gommettes sur chaque face.



Compte tous les sommets.

Vérifie maintenant que les objets que tu as trouvés sont bien des cubes.



25 minutes

accompagné



10 minutes

accompagné




15 minutes

accompagné

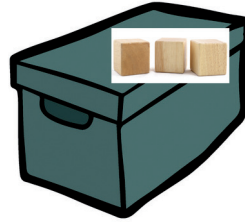


Activité 3 Je joue avec la boîte mystère !

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

 **Cherche** dans la boîte tous les cubes : comme tu ne peux pas

les voir, tu dois les  **manipuler** pour les reconnaître.



10 minutes

accompagné

Indications pour le jeu de la boîte mystère

Matériel : les objets trouvés par l'enfant et d'autres solides dans une boîte fermée ou recouverte d'un tissu.
Montrez au préalable à l'enfant l'ensemble des objets.
Demandez à l'enfant d'extraire les cubes en verbalisant ses choix. Le choix de la forme doit être justifié en utilisant le vocabulaire spécifique de manière correcte.

Il est temps de faire une pause. 

25 minutes

L'activité physique

Activité 1 J'invente les règles pour un jeu.

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

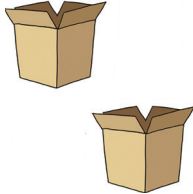
 **Consulte** ton livre numérique : **Module 6 > Inventer des règles.**

Échauffe-toi, puis **réalise** une des six activités décrites.

Joue à ce jeu puis **invente** une nouvelle règle.



Le jeu du béré



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorciers



Les pirates



Les gendarmes et les voleurs

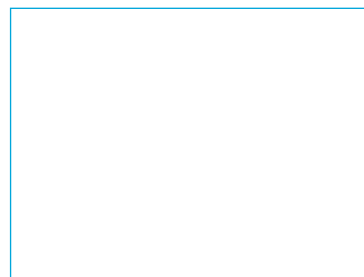


25 minutes

accompagné



À la fin de ton activité,  **dessine** ou  **colle** une photo de ton activité avec ces nouvelles règles.





45 minutes

accompagné

Indication pour mener l'activité

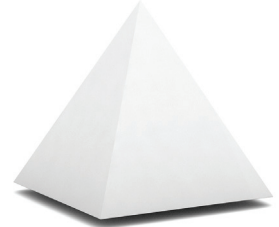
Expliquez à l'enfant qu'aujourd'hui il construit la maison en bois.

Explorer le monde > La matière

Activité 1 Je fabrique la deuxième maison.

Réaliser des constructions.

Entoure les solides qui représentent le mieux les murs et le toit d'une maison.



Entoure les matériaux avec lesquels tu penses construire les murs ta maison.



Entoure les matériaux avec lesquels tu penses construire le toit de ta maison.

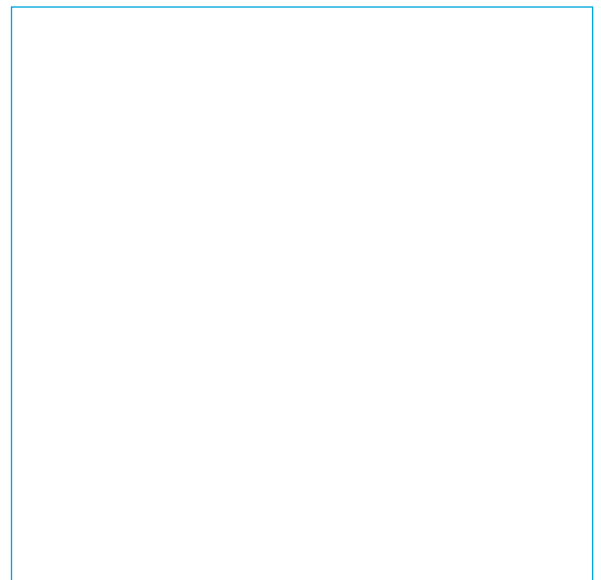


Reporte-toi au livre numérique pour **écouter** et lire la fiche technique :

La matière > Construire un jeu > Fabriquer la deuxième maison.

Mets la photo de ta maison dans ton album photo numérique ou

dessine-la ici.



15 minutes

Il est temps de faire une pause.

Les activités artistiques > Univers sonores

Activité 1 *Je chante ma chanson autrement.*

Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

Pour te préparer à chanter, tu vas échauffer ta voix.

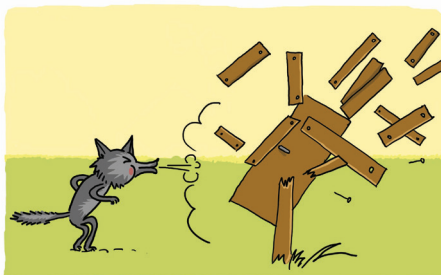


Chante la chanson **Mon gros loup, mon p'tit loup** en entier.

Ouvre le recueil, Tome 2 : **Mon gros loup, mon p'tit loup**.

Utilise le livre numérique :
Univers sonores > Les chansons > **Mon gros loup, mon p'tit loup**.

Souviens-toi, dans l'histoire des **Trois Petits Cochons**, le loup souffle sur les maisons.



Tu vas toi aussi souffler pour produire un son.



Expérimente différents souffles.

Tu as expérimenté le souffle dans différents tubes,




entends-tu une différence de son ?



Explique à ton tuteur le son que tu préfères et pourquoi.

Après avoir soufflé,  **chante** la première phrase du

refrain de la chanson dans le tube que tu préfères et  **enregistre-toi**.



45 minutes

accompagné

*Je fais le bilan et je complète mon carnet de progrès.*

Aujourd'hui,   **travaille** avec les étiquettes suivantes :

Je sais échanger à propos des matériaux utilisés pour réaliser ma cabane.

Je sais dire de mémoire un poème.

Je reconnais le son [s].

Je reconnais une fiche technique.

Je sais constituer une collection comportant le même nombre d'éléments qu'une autre.

Je reconnais un cube, une pyramide et un cylindre.

Je connais la comptine *Mon gros loup, mon p'tit loup*.

Je connais ma main droite et ma main gauche.

Je sais réaliser une construction : les maisons des trois petits cochons.

Je comprends et je respecte les règles.

Je souffle dans un objet pour produire des sons différents.



15 minutes

accompagné

J'indique la date du jour.

Entoure le jour de la semaine et le numéro.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



10 minutes

accompagné

Mon activité rituelle



10 minutes

accompagné

Le jeu du Greli-grelo.

Quantifier des collections jusqu'à dix éléments.

Place des graines dans les mains de ton tuteur.

« **Greli-grelo combien j'ai de sous dans mon sabot ?** »

Dis selon toi combien de graines ton tuteur a dans les mains.

Vérifie en comptant les graines.

GRELI-GRELO, COMBIEN J'AI D'SOUS DANS MON SABOT ?



Structurer sa pensée – Les nombres



20 minutes

accompagné

Activité 1 J'ajoute une quantité.

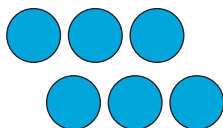
Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Dessine les billes gagnées dans la deuxième colonne et *j'écris* **écris** le résultat final dans la troisième.

Indications pour mener l'activité

Disposez les billes, puis énoncez chaque problème. L'enfant prend le nombre de billes qui correspond avant de compléter le tableau. Validez le travail de l'enfant ou aidez-le si nécessaire à percevoir ses erreurs.

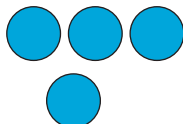
J'ai 6 billes.



Maintenant, j'en ai :

J'en gagne 2 de plus.

J'ai 4 billes.



Maintenant, j'en ai :

J'en gagne 3 de plus.

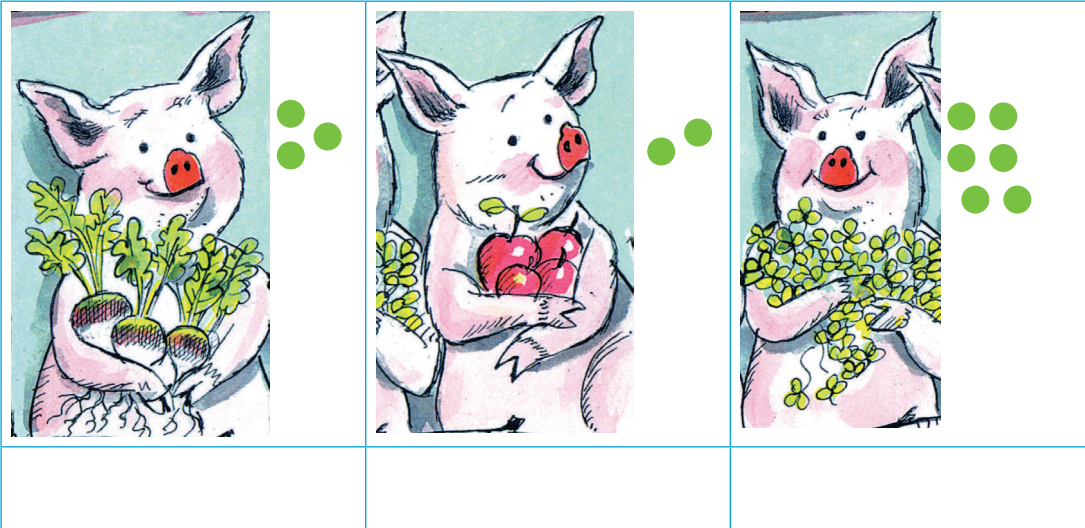
J'ai 3 billes.



Maintenant, j'en ai :

J'en gagne 5 de plus.

Les petits cochons jouent aux billes.



Le premier cochon a 3 billes et il en gagne 3 de plus.

Le second a 2 billes et il en gagne 5 de plus.

Le dernier a 6 billes et il en gagne 2 de plus.

Dessine le nombre de billes gagnées à côté des cochons, puis **compte** le total des billes.

Écris ce nombre dans la case du dessous.

Entoure le cochon qui a le plus de billes à la fin.

Structurer sa pensée – Les formes

Activité 1 Je découvre un cylindre.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Regarde la vidéo dans ton livre numérique :

Les solides > Le cylindre.

Tu vas découvrir une adulte qui manipule un cylindre.

Écoute bien les mots utilisés.

Décris la forme à ton tour. **Regarde** de nouveau la vidéo si tu en as besoin.



10 minutes

accompagné

Indications pour les manipulations

L'enfant connaît déjà cette forme. La difficulté réside ici dans le fait que le cylindre n'a pas de sommets. Faites verbaliser l'enfant avec le vocabulaire déjà rencontré :
 – les faces qui sont au nombre de 3, dont 2 sont des disques ; pas de sommets. Cet objet peut rouler.

Activité 2 Je cherche d'autres cylindres.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Cherche des formes qui sont aussi des cylindres parmi les objets qui se trouvent autour de toi.

Décris plusieurs de ces cylindres maintenant en utilisant les bons mots.

Colle des gommettes sur chaque face.



15 minutes

accompagné

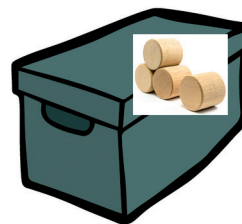


10 minutes

accompagné

Activité 3 Je joue avec la boîte mystère !

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).



Cherche dans la boîte tous les cylindres : comme tu ne peux pas les voir, tu dois les **manipuler** pour les reconnaître.

Indications pour le jeu de la boîte mystère

Matériel : mettez dans la boîte mystère les cylindres trouvés par l'enfant avec des cubes ou des pavés. Montrez au préalable à l'enfant l'ensemble des objets. Demandez à l'enfant d'extraire les cylindres en verbalisant ses choix. Le choix de la forme doit être justifié en utilisant le vocabulaire spécifique de manière correcte. Ajoutez ensuite des boules, des disques et des formes ovales. Poursuivez le jeu.

Mobiliser le langage > Les textes



15 minutes

accompagné



Activité 1 Je raconte l'histoire des Trois Petits Cochons.

Pratiquer divers usages : raconter.

Aujourd'hui, tu vas raconter l'histoire, mais tu vas t'enregistrer ou te filmer une première fois.

Consulte ton livre numérique : Les textes > Histoires > Les Trois Petits Cochons > Raconter l'histoire.

Indications pour mener les réponses

Préparez le matériel : les marottes, le plateau, les images de l'histoire dans l'ordre et le matériel pour enregistrer. Pour raconter une histoire, on se souvient des personnages, de l'ordre des actions. On peut parler lentement, et changer de ton pour faire sentir les émotions des personnages (peur, joie..).

Observe une fois les images rangées dans l'ordre.

Dis ce qui te paraît important pour raconter une histoire.

Raconte l'histoire des **Trois Petits Cochons**.

5 minutes

accompagné

Écoute ton enregistrement.

Mobiliser le langage – Les lettres et l'écriture



20 minutes

accompagné



Activité 1 Je reconnais des mots usuels en trois écritures.

Reconnaitre les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois écritures.

Connecte-toi pour faire une activité interactive afin de savoir reconnaître les jours de la semaine en trois écritures : **Module 6 > Semaine 3 > Atelier 5**.

Tu peux consulter le tableau des jours de la semaine dans les trois écritures sur ton livre numérique : **Les lettres et l'écriture > Les jours de la semaine**.

Entoure chaque mot avec les crayons de couleur selon les consignes données par le tuteur.

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche
<i>lundi</i>	<i>mardi</i>	<i>mercredi</i>	<i>jeudi</i>	<i>vendredi</i>	<i>samedi</i>	<i>dimanche</i>

Indications pour mener l'activité

Entoure :
 en vert le mot lundi écrit en script, en rouge le mot mardi écrit en cursive, en jaune le mot mercredi écrit en capitales, en bleu le mot jeudi écrit en script, en orange le mot vendredi écrit en capitales, en gris le mot samedi écrit en cursive, en violet le mot dimanche écrit en script.


Il est temps de faire une pause.   

25 minutes

L'activité physique

Activité 1 J'entre en danse avec le jeu des statues.

Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, avec un support musical.

 **Consulte** ton livre numérique :
Module 6 > Entrer en danse > Le jeu des statues.

Échauffe-toi, ensuite tu vas jouer au
« jeu des statues ».

 **Colorie** ou  **barre** les étoiles pour
dire si tu as aimé.  **Explique** pourquoi.



 **Invente** d'autres règles du jeu.

Dicte ces règles à un adulte.

Tu pourras y rejouer une autre fois.

À la fin de de ton activité, **regarde** aussi ce
que d'autres enfants ont fait :

 **Module 6 > Entrer en danse > Le jeu des statues > Un exemple.**

Qu'en penses-tu ?



45 minutes

accompagné



Explorer le monde > La matière



45 minutes

accompagné

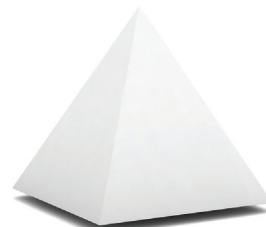
Indications pour guider l'activité

Expliquez à l'enfant qu'aujourd'hui il construit la maison en brique.

Activité 1 *Je fabrique la troisième maison.*

Réaliser des constructions.

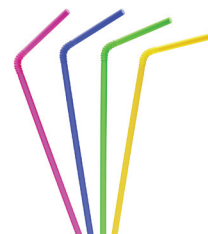
Entoure les solides qui représentent le mieux les murs et le toit d'une maison.



Entoure les matériaux avec lesquels tu penses construire les murs de ta maison.



Entoure les matériaux avec lesquels tu penses construire le toit de ta maison.

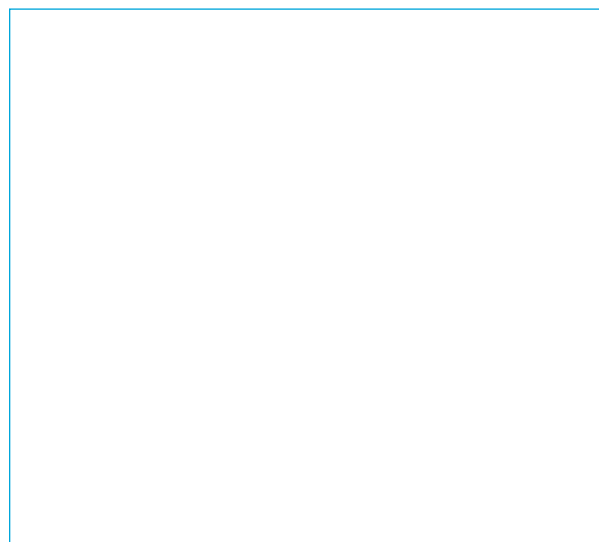


Reporte-toi au livre numérique pour **écouter** et lire la fiche technique :

La matière > Construire un jeu > Fabriquer la troisième maison.

Mets la photo de ta maison dans ton album photo numérique

ou **dessine-la** ici.



15 minutes


Il est temps de faire une pause.

Les activités artistiques > Univers sonores

Activité 1 *Je chante ma chanson autrement.*

Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.



Pour te préparer à chanter,  **imite** le loup qui a faim en modulant ta voix.


 **Chante** la chanson **Mon gros loup, mon p'tit loup** en entier en utilisant des nuances.

Ouvre le recueil, Tome 2 : **Mon gros loup, mon p'tit loup**.


Utilise le livre numérique :
Univers sonores > Les chansons > Mon gros loup, mon p'tit loup.



 **Prends** un tissu et  **chante** la première phrase du refrain de la chanson à travers le tissu.

 **Essaie** différents tissus et **expérimente** plusieurs sons.



 **Entends-tu** une différence de son ?

 **Enregistre** le refrain de la chanson à travers le tissu que tu préfères.

Je fais le bilan et je complète mon carnet de progrès.

Aujourd'hui,   **travaille** avec les étiquettes suivantes :

Je sais échanger à propos des matériaux utilisés pour réaliser ma cabane.

Je raconte une histoire.

Je reconnais des mots usuels en trois écritures.

Je reconnais un cube, une pyramide et un cylindre.

Je sais utiliser un outil numérique pour m'enregistrer.

Je sais réaliser une construction : les maisons des trois petits cochons.

 **Structurer sa pensée. Réalise** le test 4.

 **Questionner le monde. Réalise** les tests 7, 8 et 9.



45 minutes

accompagné



15 minutes

accompagné

10 minutes

20 minutes



10 minutes

accompagné

Indique la date du jour.

Entoure le jour de la semaine et le numéro.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Mes rituels



10 minutes

autonomie



Je récite La chanson de l'alphabet.



Récite la chanson de l'alphabet.

Épèle les lettres de ton prénom.

Épèle les lettres du prénom de ton tuteur.



La chanson

des lettres de l'alphabet

A	a	À	â	N	n
B	b	B	â	O	o
C	c	C	ç	P	p
D	d	D	ê	Q	q
E	e	E	è	R	r
F	f	F	é	S	s
G	g	G	ê	T	t
H	h	H	ë	U	u
I	i	I	è	V	v
J	j	J	é	W	w
K	k	K	ê	X	x
L	l	L	ë	Y	y
M	m	M	è	Z	z

Mobiliser le langage > Les textes



15 minutes

accompagné



Activité 1 Je sais réciter un poème : Loup de lune.

Dire de mémoire et de manière expressive un poème.

Écoute un nouveau poème :

Les textes > Comptines et poèmes > Loup de lune.

Réponds aux questions.

De quoi parle ce poème ? _____



Réponse attendue :

Ce poème parle d'un loup qui dort sur la dune.

Qu'est-ce qu'une dune ? _____

Dessine sur ton cahier d'essai la lune et le loup qui dort sur la dune.

Mémorise et récite les deux premières phrases du poème.

Indications pour mener l'activité

Pour mémoriser le poème : lisez distinctement la première phrase et faites-la répéter. Faites de même pour la deuxième phrase.

Mobiliser le langage - Les lettres et l'écriture



10 minutes

accompagné

Activité 1 Je connais les lettres en script.

Reconnaitre les lettres de l'alphabet et connaitre les correspondances entre les trois écritures.

Observe bien les mots du titre Loup de lune.

Compte les mots du titre. Il y a en _____ (3).

Réponds aux devinettes.

Je suis la lettre majuscule, je suis le _____ (L).

Je suis la deuxième lettre du mot loup, je suis _____ (le o).

Je suis la dernière lettre du mot loup, je suis _____ (le p).

Je suis l'une des lettres qui se trouve deux fois dans le titre : _____ (le u, le l ou le e).

Indication pour mener l'activité

Demandez à l'enfant en quelle écriture est écrit le titre.

Réponse : en script.

Activité 2 J'apprends à tracer la lettre t.

Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou des groupes de lettres empruntés aux mots connus.

 **Observe** qu'une grande étrécie avec une barre forme la lettre **t**.

 **Souligne** les **t** dans les mots en cursive.

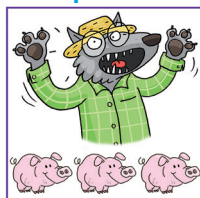
toit



trois

3

petit



marmite



baratte



tomber



botte

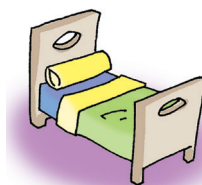


porte



 **Écris** les mots en écriture cursive.

le lit



20 minutes

accompagné

Indication pour mener l'activité

Rappelez à l'enfant qu'il faut avoir fini d'écrire le mot pour placer la barre du t ou le point du i.

Structurer sa pensée – Les nombres

Activité 1 Je réalise deux collections de même taille.

Dénombrer. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Reprends le matériel de l'Annexe.


Cinq petits cochons partent se promener, et ils trouvent des graines. Ils en ramassent une chacun.

Donne une graine à chaque petit cochon.

Va chercher le nombre de graines trouvées par les petits cochons. Tu ne peux faire qu'un seul trajet.

Les petits cochons rentrent dans leur maison.

 **Observe.**

 **Compte** les maisons et **va chercher** le bon nombre de petits cochons. Tu ne peux faire qu'un seul trajet.

 **Colle** les petits cochons sur leur maison pour vérifier.

Connecte-toi pour réaliser une activité interactive : **Module 6 > Semaine 3 > Atelier 7.**



20 minutes

accompagné

Indications pour mener l'activité

Proposez à l'enfant de commencer avec 4 petits cochons. Préparez un pot de graines que vous placez dans une pièce différente de celle où l'enfant fait les activités. L'enfant doit aller chercher le nombre de graines dont il a besoin pour en donner à chaque cochon. Il peut compter sur ses doigts pour se rappeler. L'enfant vérifie que chaque petit cochon a bien ses graines. Reprenez l'activité avec 6 et 7 petits cochons.



Structurer sa pensée – Les formes



10 minutes

accompagné

Indications pour les manipulations

Il faut construire de manière fermée pour que l'enfant puisse manipuler. Faites verbaliser l'enfant avec ses propres éléments de langage pour décrire l'objet pyramide. Les sommets (5), les faces qui sont ici triangulaires (4) et carrée (1).

Activité 1 Je construis une pyramide.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Fais-toi aider pour préparer une pyramide en

découpant la fiche matériel en **Annexe**.

Décris la forme avec les mots que tu as appris lors des ateliers sur les formes géométriques.



15 minutes

accompagné

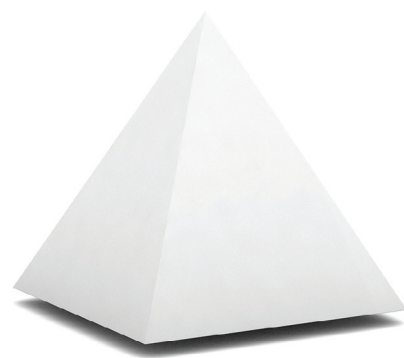


Activité 2 Je cherche d'autres pyramides.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

**Regarde** la vidéo dans ton livre numérique

Les solides > La pyramide.

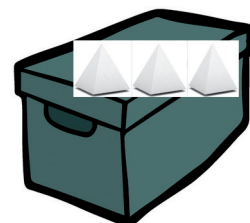
**Écoute** bien les mots pour parler de la pyramide.**Décris** ta pyramide maintenant en utilisant les bons mots.**Colle** des gommettes sur chaque face.**Compte** tous les sommets.**Cherche** des formes qui sont aussi des pyramides parmi les objets qui se trouvent autour de toi.

10 minutes

accompagné

Activité 3 Je joue avec la boîte mystère.

Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

**Cherche** dans la boîte toutes les pyramides : comme tu ne peuxpas les voir, tu dois les  **manipuler** pour les reconnaître.

Indications pour le jeu de la boîte mystère

Matériel : les pyramides trouvées par l'enfant avec des cubes, des pavés, des cylindres...

Montrez au préalable à l'enfant l'ensemble des objets.

Demandez à l'enfant d'extraire les pyramides en verbalisant ses choix. Le choix de la forme doit être justifié en utilisant le vocabulaire spécifique de manière correcte.

25 minutes

Il est temps de faire une pause.   

L'activité physique

Activité 1 *Je danse le début du conte.*

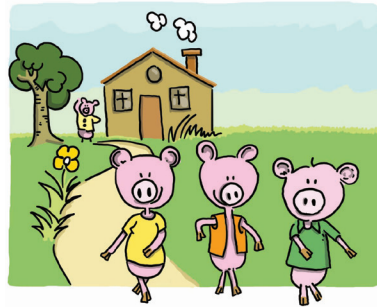
Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, avec un support musical.



Consulte ton livre numérique et **échauffe-toi** :

Module 6 > Entrer en danse > Danser le début du conte.

Tu vas essayer de trouver l'enchaînement des mouvements qui vont te permettre de danser le début du conte des **Trois Petits Cochons**.



20 minutes

accompagné

Activité 2 *Je mémorise ma danse en dessinant et en écrivant.*

Maintenant, pour te souvenir de ta chorégraphie,  **dessine** les mouvements.

TON CHEMIN DE DANSE :

Regarde une vidéo qui pourra te donner des idées si tu en as besoin :

Module 6 > Entrer en danse > Danser le début du conte > Un exemple.



25 minutes

accompagné



Explorer le monde – L'espace



45 minutes

accompagné

Activité 1 Je repère les différents éléments sur le plateau de jeu les uns par rapport aux autres.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Indications pour mener l'activité

Préparez les marottes, les maisons, le moulin. Aidez l'enfant à vérifier que les éléments sont correctement déposés sur le plan.

Posez des devinettes à l'enfant. Par exemple :

La première maison se trouve à de la deuxième maison.

Le moulin se trouve àde la troisième maison...

Donnez des indications précises pour poser la marotte du loup (entre la maison 2 et la maison 3.). Changez de rôle.

Place délicatement les éléments sur le plateau d'après ton plan : les maisons, le moulin, les personnages.

Dessine sur ton plan l'emplacement des marottes comme sur le plateau.

Trois ronds roses pour les cochons

Un rond gris pour le loup

Maintenant tu vas jouer à un jeu avec tes marottes et le plateau.

Écoute les devinettes posées par ton tuteur.

Place la marotte du loup sur le plateau selon les indications données.

15 minutes

Il est temps de faire une pause.



Apprendre ensemble et vivre ensemble

Produire des expériences à partir d'une tâche déjà vécue.

Numérote dans l'ordre les étapes de réalisation du plateau.

Je construis les trois maisons.

Je fabrique les marottes.

Je dessine et je peins le plateau.

Je joue à placer les marottes.

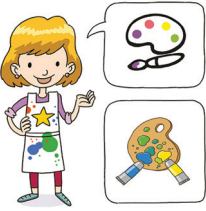
Je dessine un plan.



 **Entoure** les réponses correctes.

À présent, je suis capable de :

peindre



dessiner un plan



cuisiner



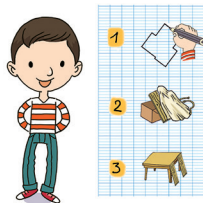
courir



construire
une maison



comprendre
une fiche technique



fabriquer
des marottes



 Maintenant que tu as réalisé la troisième partie de ta réalisation, que ressens-tu ?
Quelles émotions ?

Je fais le bilan et je complète mon carnet de progrès.

Aujourd'hui,     **travaille** avec les étiquettes suivantes :

Je sais écrire les lettres i, u et t en écriture cursive.

J'explique les étapes de réalisation.

Je termine mon travail.

J'exprime mes sentiments sur ma réalisation.

Je range le matériel que j'ai utilisé.

Je sais constituer une collection comportant le même nombre d'éléments qu'une autre.

Je reconnais un cube, une pyramide et un cylindre.

Je sais repérer les différents éléments sur le plateau de jeu les uns par rapport aux autres.

Je fais le plan de mon plateau.

Je sais utiliser un outil numérique pour photographier.



15 minutes

accompagné



10 minutes

accompagné

Indique la date du jour.

Entoure le jour de la semaine et le numéro.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Mon activité rituelle



10 minutes

autonomie



Je récite, je répète et je joue.

Dis le poème **Loup de lune** deux fois.

Utilise le livre numérique : Les textes > Comptines et poèmes > Loup de lune.

Répète cette phrase plusieurs fois.

Le bonbon est dans le violon de la maison marron du cochon.

Indication pour mener l'activité

Liste de mots pour le jeu Pigeon vole : chien, ponton, ambulance, pépète, patron, radiateur, mignon, orange, papillon.

Utilise le livre numérique : Les lettres et les sons > Le son [ɔ] > Exercice 7.

Tu joues à Pigeon-vole avec le son [ɔ] = on.

Lève le doigt si le mot contient le son [ɔ] = on.

Projet

Je construis ma cabane.



50 minutes

accompagné

Activité 1 Je construis une cabane.

Choisir, utiliser et désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation.

Comme les trois petits cochons, tu vas construire ta cabane pour jouer à te cacher.

À l'aide des images de cabanes, explique à ton tuteur comment tu imagines ta cabane (sa forme, sa taille..).

Le tipi



l'igloo



la tente



la paillette



Demande à ton tuteur de noter tes idées.

Forme _____

Couleur _____

Matériaux _____

Outils _____

Dessine ta cabane dans ton cahier de brouillon. Mets tous les détails.

Indications pour mener l'activité

Quelques suggestions de matériaux : des draps ou des tissus placés sur une table ou sur un fil à linge, des cartons empilés, des branches contre un arbre, des papiers peints collés, du papier journal...

Demandez à l'enfant quelles actions il pourrait faire (coller, découper, peindre...).

Demandez à l'enfant où il envisage de mettre sa cabane (dedans/dehors).

25 minutes

Il est temps de faire une pause.



Structurer sa pensée – Les formes

Je reconnais un cube, une pyramide et un cylindre.

Cette semaine, tu as appris à reconnaître des solides.



le cylindre



le cube



la pyramide

Voici un rappel de leurs caractéristiques :

	Nombre de faces	Nombre de sommets
	6	8
	3	0
	5	5

Connecte-toi pour réaliser une activité interactive : **Module 6 > Semaine 3 > Atelier 9.**



15 minutes

accompagné



Mobiliser le langage > Les textes

Je raconte une histoire.



Raconte à nouveau l'histoire des **Trois Petits Cochons** à l'aide des images. Pour t'aider, tu peux l'écouter en utilisant ton livre numérique : **Les textes > Histoires > Les Trois Petits Cochons > Raconter l'histoire.**



10 minutes

accompagné



Je fais le bilan et je complète mon carnet de progrès.

Aujourd'hui,    **travaille** avec les étiquettes suivantes :

Je prends des initiatives pour faire ma cabane.

Je sais me représenter les outils pour faire ma cabane.

Je sais décrire ma cabane.



15 minutes

accompagné



! N'oublie pas de vérifier que tu as fait tous les tests de la semaine.