

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

Raconter l'histoire.  
Expliquer une règle de jeu.  
Dire un poème.  
Décrire sa cabane.  
Reconnaître le son [ɔ̃].  
Reconnaître toutes les lettres en script.  
Reconnaître des mots usuels en trois écritures.  
Reconnaître une fiche technique.  
Écrire les lettres i, u, t en cursive dans des mots.

Mobiliser le langage

Comparer et ordonner des longueurs.  
Utiliser la bande numérique.

Structurer sa pensée

Apprendre à jouer en respectant les règles.  
Apprendre à construire un enchaînement sur un support musical.

L'activité physique

Produire un son en soufflant.  
Laisser des traces en soufflant.

Les activités artistiques

Choisir des outils pour faire sa cabane.  
Utiliser les outils numériques.

Explorer le monde

Prendre des initiatives pour faire sa cabane.  
Se représenter les outils nécessaires pour faire sa cabane.  
Tenir compte de conseils pour améliorer son travail.

Apprendre ensemble et vivre ensemble



## LE PROJET DE LA SEMAINE

*Je construis une cabane.*

*Le matériel nécessaire*



**Mobiliser le langage** : des images de l'histoire dans l'ordre ou plateau avec les marottes.

**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée** : des pions, des feuilles de papier coloré, des graines, un puzzle de 36 pièces, un dé et des pions.

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.**

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques** : un ballon de baudruche, des pailles et un gobelet rempli d'eau, des rouleaux de cartons, des cartons, du scotch, des encres, des peintures, différents papiers épais, des pailles.

**Explorer le monde** : du papier blanc, un crayon à papier et une gomme, un crayon de couleur. Des matériaux choisis pour faire la cabane.

**Projet** : le plateau de jeu, de quoi fabriquer une cabane.



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



15 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.

Dis la comptine en mimant le loup à chaque fois.

Trouve un nouveau vêtement que le loup pourrait porter et introduis-le dans la comptine.

Récite la comptine avec le nouvel accessoire.



Mobiliser le langage > Les textes



15 minutes

accompagné



15 minutes

accompagné

Activité 1 Je sais dire un poème.

Dire de mémoire et de manière expressive un poème.

Écoute la fin du poème :

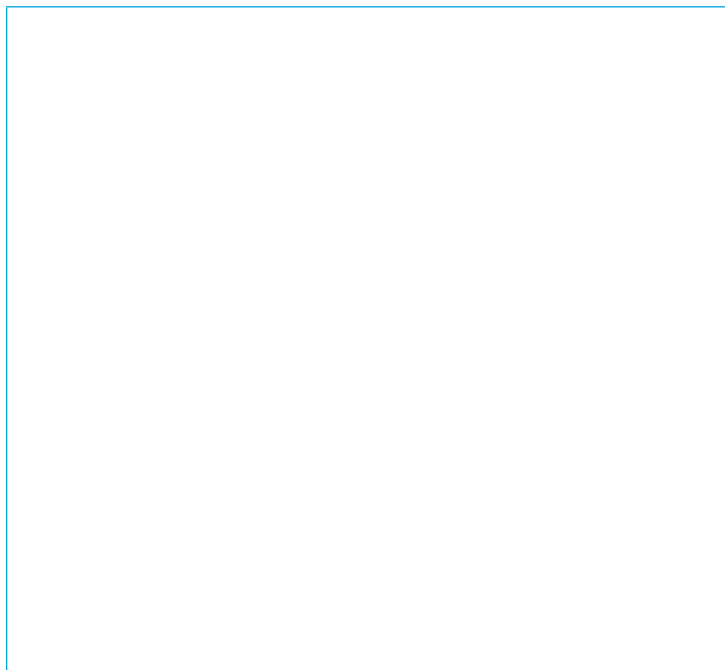
Comptines et poèmes > Loup de lune.

Aujourd'hui, tu vas apprendre la fin du poème pour pouvoir le dire en entier.

Mémorise puis répète les phrases 3 et 4 du poème.



Dessine le loup qui mange une part de lune.



Mobiliser le langage > Les textes

Activité 1 J'écris la fiche de fabrication de ma cabane.

Manifester de l'intérêt pour l'écrit.

Tu vas écrire, avec l'aide de l'adulte, la fiche technique.

**Coche** la bonne réponse. **Dis** si les propositions sont vraies ou fausses.

une fiche technique....	V	F
sert à chanter.		
sert à savoir comment fabriquer quelque chose.		
contient un titre.		
contient des exercices d'écriture cursive.		
contient une jolie poésie.		
contient la liste du matériel et des actions à faire dans l'ordre.		

**Construis** une fiche technique avec ton tuteur.

Tu peux utiliser ton livre numérique :

Les textes > Fiches techniques > Reconnaître une fiche technique.



25 minutes

accompagné



Structurer sa pensée – Les grandeurs

Activité 1 Je compare des longueurs.

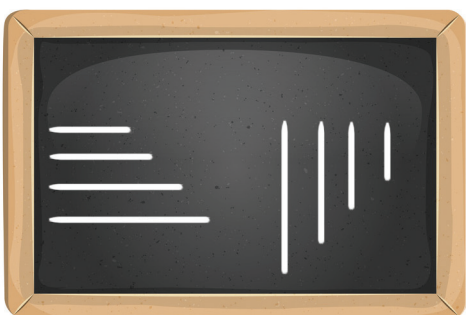
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.



**Entoure** le plus grand des cochons en **bleu** et le plus petit en **orange**.

**Découpe** les bandes qui se trouvent en **Annexe**.

**Range** ces bandes de la plus courte à la plus longue, puis de la plus longue à la plus courte.



Sur ton ardoise, **dessine** des lignes horizontales de plus en plus longues, puis des lignes verticales de plus en plus courtes.



25 minutes

accompagné

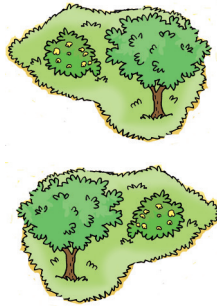


Indication pour mener l'activité

Veillez à ce que l'enfant utilise le vocabulaire : « plus long que, moins long que ».

Voici la forêt des trois petits cochons. Dans cette forêt, il y a de nombreux chemins.

 **Colorie** en **rose** les chemins qui sont plus courts que le chemin **bleu** et en **violet** les chemins qui sont plus longs que le chemin **bleu**.




---



---



---



---



---



---



---

**Structurer sa pensée > Les nombres**





20 minutes

accompagné


**Activité 1** *J'écris la suite des nombres de 1 à 21.*

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

 **Observe** le plateau sur lequel tu as dessiné un chemin.

 **Dessine** au feutre noir 7 grandes cases entre le début du chemin et la première maison et recommence pour les deux autres maisons.

 **Numérote** les cases de 1 à 21.

 **Vérifie** que tu as bien écrit tout les nombres. Ton plateau est désormais prêt, pour jouer.



Indications pour mener l'activité  
Partir du début du chemin et aller jusqu'à la première maison. Puis, faire de même entre les première et deuxième et les deuxième et troisième maisons afin d'obtenir 15 cases.



25 minutes

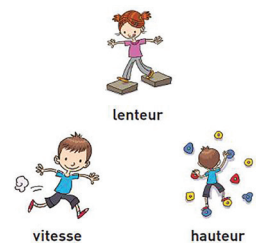
Il est temps de faire une pause.   

**L'activité physique**

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

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

 **Observe** et  **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique : **Module 6 > Entrer en danse > Danser avec le jeu des planètes.**




15 minutes

accompagné



**Activité 2** *Je danse la construction des maisons des petits cochons.*

 **Observe** et  **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique : **Module 6 > Entrer en danse > Danser la construction des maisons.**





15 minutes

accompagné



**Activité 3** *Je mémorise ma danse en dessinant et en écrivant.*

 **Observe** et  **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique : **Module 6 > Entrer en danse > Danser la construction des maisons > Mémoriser la danse.**



15 minutes

accompagné





Explorer le monde > La matière

Activité 1 *Je construis ma cabane.*

Réaliser une construction.

Maintenant, tu vas commencer à construire ta cabane.

Utiliser le livre numérique :

La matière > Construire ma cabane.

**Dessine** ta cabane sur ton Cahier d'activités.

**Écoute** chaque étape de réalisation lue par ton tuteur.

**Réalise** chaque étape.

**Décris** ta cabane et **dicte** à l'adulte la description.

**Range** tout le matériel. Tu peux **faire une photo** et la **ranger** dans ton album photo.



45 minutes

accompagné



Ma cabane est de couleur \_\_\_\_\_

Elle est faite avec \_\_\_\_\_

La taille \_\_\_\_\_

La forme \_\_\_\_\_

Il est temps de faire une pause.

15 minutes

Les activités artistiques > Univers sonores

Activité 1 *Je souffle pour produire un son.*

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

La dernière fois, tu as soufflé dans des objets et tu as appris à souffler dans des objets.

**Expérimente** les sons avec un ballon de baudruche.

Combien de sons différents as-tu produits ?

À quoi te font penser ces sons ?

Tu vas essayer de faire de la musique avec de l'eau.

Qu'entends-tu ?



45 minutes

accompagné

Indications pour mener l'activité

L'adulte prépare un ballon de baudruche, des pailles et un gobelet rempli d'eau.

L'enfant souffle dedans pour le gonfler, puis pince le col du ballon et ouvre un peu pour que l'air s'échappe.

L'enfant écoute le son produit. Reprendre cette activité en essayant de modifier le son en variant l'ouverture du col du ballon.

Les sons émis par le ballon peuvent faire penser à un oiseau, un chat...

Indication pour mener l'activité

Dans un gobelet d'eau, l'enfant souffle puis il essaie avec une paille.



Essaye maintenant avec une paille toute seule.



Si tu places bien tes lèvres et ta langue, tu peux siffler !



Indication pour mener l'activité

Faites remarquer à l'enfant que les sons sont différents selon la longueur de la paille.



Souffle maintenant dans les trois pailles.



Qu'entends-tu ?



Pour finir, tu peux  **chanter *Mon gros loup, mon p'tit loup*** :  
Les chansons > *Mon gros loup, mon p'tit loup*.



15 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 reconnais une fiche technique.**

**Je sais décrire ma cabane.**

**Je sais ordonner des objets selon leur taille.**

**Je sais dire la suite des nombres jusqu'à 15.**

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

**Je souffle dans un objet pour produire des sons différents.**

**Je sais utiliser des outils numériques pour m'enregistrer.**

*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**

*Je réalise un algorithme.*

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

**Observe** et **continue** l'algorithme.



15 minutes

autonomie

**Mobiliser le langage > Les textes**

*Activité 1 J'explique une règle de jeu.*

Pratiquer différents usages du langage oral : expliquer.

**Ouvre** ton livre numérique :

**Fiches techniques > Règles du jeu des Trois Petits Cochons.**

**Dis** à ton tuteur si tu as bien compris les six règles.

**Explique** à ton tuteur les six règles.



Voici la règle de ce jeu...



10 minutes

accompagné



**Mobiliser le langage – Les lettres et l'écriture**

*Activité 1 Je connais les lettres en script.*

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

**Connecte-toi** pour réaliser une activité interactive : **Module 6 > Semaine 4 > Atelier 3.**

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

**Trouve** le nombre de lettres indiquées et **écris** le nombre dans les cases.

**Le cochon joue du xylophone dans le wagon.**

e	
---	--

c	
---	--

o	
---	--

u	
---	--

n	
---	--

a	
---	--

g	
---	--



25 minutes

accompagné





15 minutes

accompagné



Indications pour mener l'activité

Proposez à l'enfant de s'entraîner au brouillon ou sur son ardoise avant de passer sur le Cahier de bord.

### Activité 2 J'écris les lettres u, i et t en écriture cursive (les étrécies).

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

**Ouvre** le recueil, Tome 2 : **Écrire les lettres.**

**Utilise** le livre numérique : **Les lettres minuscules > Écrire la lettre u / t / i en cursive.**



**Observe** à nouveau comment on écrit ces lettres.



**Écris** les lettres « u », « i », « t ».

Handwriting practice lines for cursive letters u, i, and t. Each letter is shown on a set of four horizontal lines (blue top, green middle, red bottom, brown bottom) with a blue arrow indicating the writing direction. The letters are shown twice each, followed by blank lines for practice.

### Structurer sa pensée - Les grandeurs

#### Activité 1 Je compare des longueurs.

Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.



**Découpe** des bandes de papier et



**range** ces bandes de la plus longue à la plus courte, puis de la plus courte à la plus longue.

Voici le mur de la maison de brique. **Aide** le petit cochon à terminer son mur.



**Observe** et



**colorie** les briques du mur en respectant le code.

Color key for bricks: a long red rectangle, a medium orange rectangle, and a small blue square.

A grid representing a brick wall with 4 rows and 10 columns of bricks. The bricks are arranged in a staggered pattern: Row 1 (10 bricks), Row 2 (9 bricks), Row 3 (10 bricks), Row 4 (9 bricks).

**Connecte-toi** pour réaliser une activité interactive : **Module 6 > Semaine 4 > Atelier 3.**



Structurer sa pensée > Les nombres

Activité 1 Je joue au jeu des Trois Petits Cochons.

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position. 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.

Utilise le livre numérique :

Les fabrications > Le jeu des Trois Petits Cochons.

**Joue** avec ton tuteur en respectant les règles du jeu.

Après chaque lancer, **indique** à ton tuteur la position de chaque pion du jeu.

À la fin du jeu, **dis** qui a gagné.



20 minutes

accompagné



Il est temps de faire une pause.

25 minutes

L'activité physique

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

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

**Observe** et **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :

Module 6 > Entrer en danse > Danser avec le jeu des animaux.

Tu vas aussi utiliser un document situé en Annexe lors de cette activité.



Dessine ton propre animal ou colle une image qui le représente.



15 minutes

accompagné



Activité 2 Je danse comme le loup.

**Observe** et **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :

Module 6 > Entrer en danse > Danser comme le loup.



15 minutes

accompagné



Activité 3 Je mémorise ma danse en dessinant et en écrivant.

**Observe** et **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :

Module 6 > Entrer en danse > Danser comme le loup > Mémoriser la danse.



15 minutes

accompagné



## Explorer le monde &gt; La matière



45 minutes

accompagné

## Activité 1 Je construis ma cabane.

Réaliser une construction.

**Rappelle-toi** comment était ta cabane.**Discute** avec ton tuteur pour chercher comment améliorer ta cabane.**Construis** ta nouvelle cabane.**Décris** ta cabane.**Dessine** ta cabane dans ton Cahier d'activités.**Range** tout le matériel. Tu peux  **faire une photo** et la **ranger** dans ton album photo.

15 minutes

Il est temps de faire une pause.   



## Les activités artistiques – Productions plastiques

## Activité 1 Je souffle pour laisser des traces.

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume.

**Observe** les reproductions de Michaux dans ton recueil, Tome 2.**Discute** avec ton tuteur de ce que tu vois. Que ressens-tu face à cette œuvre ?**Fais** une tache en versant un peu d'encre ou de gouache liquide sur le papier.**Utilise** un papier assez épais.**Prends** une paille et **souffle** sur les taches d'encre que tu as déposées. Il faut que l'encre ou la peinture parte dans tous les sens.

Tu peux recommencer autant de fois que tu le souhaites et utiliser des couleurs différentes.

**Essaie** de trouver un titre pour ta production.  **Écris** ou  **demande** à ton accompagnateur d'écrire ce titre au bas de ta réalisation.**Photographie** ton œuvre et **expose-la** dans ton musée numérique.

15 minutes

**Mobiliser le langage. Réalise** le test 6.

30 minutes

**Les activités artistiques. Réalise** le test 2.

15 minutes

accompagné

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

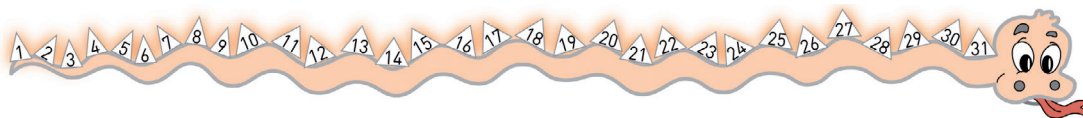
Aujourd'hui,   **travaille** avec les étiquettes suivantes :**Je sais reconnaître toutes les lettres en script.****Je décris ma cabane.****Je sais expliquer une règle d'un jeu.****Je sais ordonner des objets selon leur taille.****Je réalise un algorithme.****Je sais utiliser un nombre pour exprimer la position d'une personne en situation de jeu.****Je sais construire un enchaînement sur un support musical.**



*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**

*Le jeu du Greli-grelo.*

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. 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 ?



10 minutes

accompagné

**Structurer sa pensée – Les grandeurs**

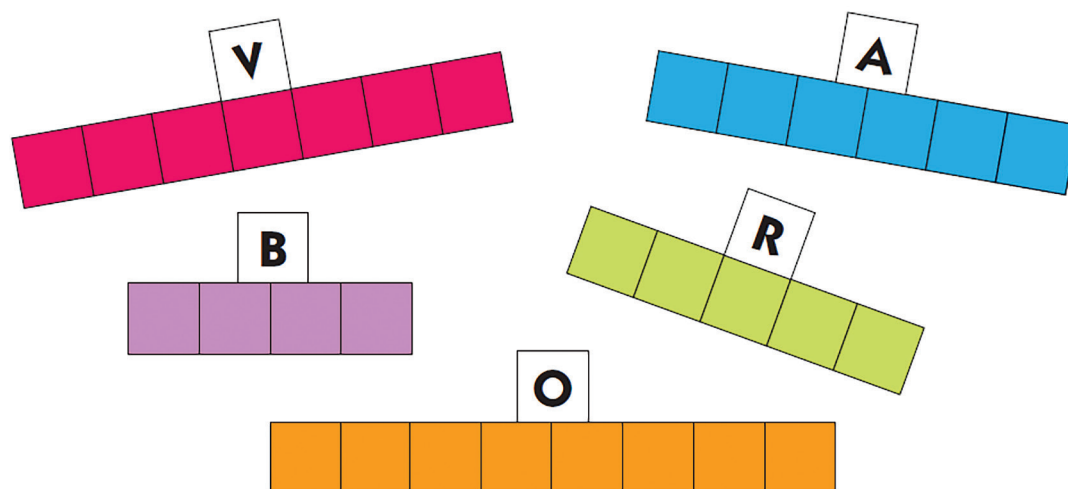
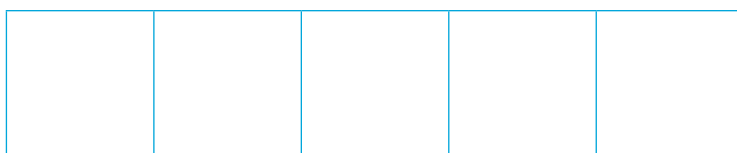
*Activité 1 Je compare et j'ordonne des longueurs.*

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

**Pars** à la recherche de bâtons de différentes longueurs.

**Range** ces bâtons du plus court au plus long, puis du plus long au plus court.

**Observe** les bandes.



**Écris** la lettre qui désigne les bandes en partant de la bande la plus longue et en allant vers la plus courte.

**Connecte-toi** pour réaliser une activité interactive : **Module 6 > Semaine 4 > Atelier 5.**



20 minutes

accompagné



## Structurer sa pensée – Découvrir les nombres



20 minutes


accompagné

Activité 1 *Je joue au jeu Les Trois Petits Cochons.*

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position. 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.



**Joue** avec ton tuteur en respectant les règles du jeu.

Après chaque tour,  **indique** à ton tuteur la position de chaque pion du jeu.

À la fin du jeu,  **dis** qui a gagné.



Je joue  
au jeu des  
Trois Petits  
Cochons.



## Mobiliser le langage &gt; Les textes



10 minutes

accompagné

Activité 1 *Je sais expliquer une règle de jeu.*

Pratiquer différents usages du langage oral : expliquer.



**Explique** à ton tuteur les six règles du jeu des Trois Petits Cochons auquel tu viens de jouer.



**Explique** si une règle te paraît difficile, si tu les as toutes respectées.

**Reporte-toi** si besoin au livre numérique pour réécouter la règle du jeu :  
Les textes > Fiches techniques > Règles du jeu des Trois Petits Cochons.



20 minutes

accompagné

Activité 2 *Je raconte une histoire.*

Pratiquer différents usages : raconter une histoire entendue.

Aujourd'hui, tu vas raconter l'histoire des **Trois Petits Cochons**, mais tu vas t'enregistrer ou te filmer une dernière fois.

Tu peux écouter à nouveau ton enregistrement si tu le souhaites.

Tu peux aussi utiliser le livre numérique : Les textes > Histoires > Les Trois Petits Cochons > Raconter l'histoire.



**Observe** une fois les images rangées dans l'ordre ou **observe** bien le plateau avec les marottes.



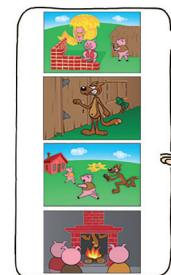
**Raconte** l'histoire des **Trois Petits Cochons**.



**Enregistre-toi.**



**Écoute** ton enregistrement.



Indications pour mener l'activité

Préparez le matériel : le tableau avec les images ordonnées, ou bien les marottes, et le matériel pour enregistrer. Demandez à l'enfant si, à son avis, il a suivi les consignes (parler lentement, articuler) et si l'on comprend l'histoire.

Si tu veux, tu peux garder ton enregistrement dans ton dossier.

## Mobiliser le langage – Les lettres et l'écriture

## Activité 1 Je connais des mots connus en trois écritures.

Reconnaitre les lettres de l'alphabet et connaitre leurs correspondances entre les trois manières de les écrire.

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



25 minutes

accompagné



**Connecte-toi** pour réaliser une activité interactive :

Module 6 > Semaine 4 > Atelier 5.



Il est temps de faire une pause.   

25 minutes

## L'activité physique

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

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

 **Observe** et  **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :  
Module 6 > Entrer en danse > Danser avec le jeu des courses.



15 minutes

accompagné



## Activité 2 Je danse la poursuite.

 **Observe** et  **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :  
Module 6 > Entrer en danse > Danser la poursuite.





15 minutes

accompagné



## Activité 3 Je mémorise ma danse en dessinant et en écrivant.

 **Observe** et  **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :  
Module 6 > Entrer en danse > Danser la poursuite > Mémoriser la danse.



15 minutes

accompagné





45 minutes

accompagné

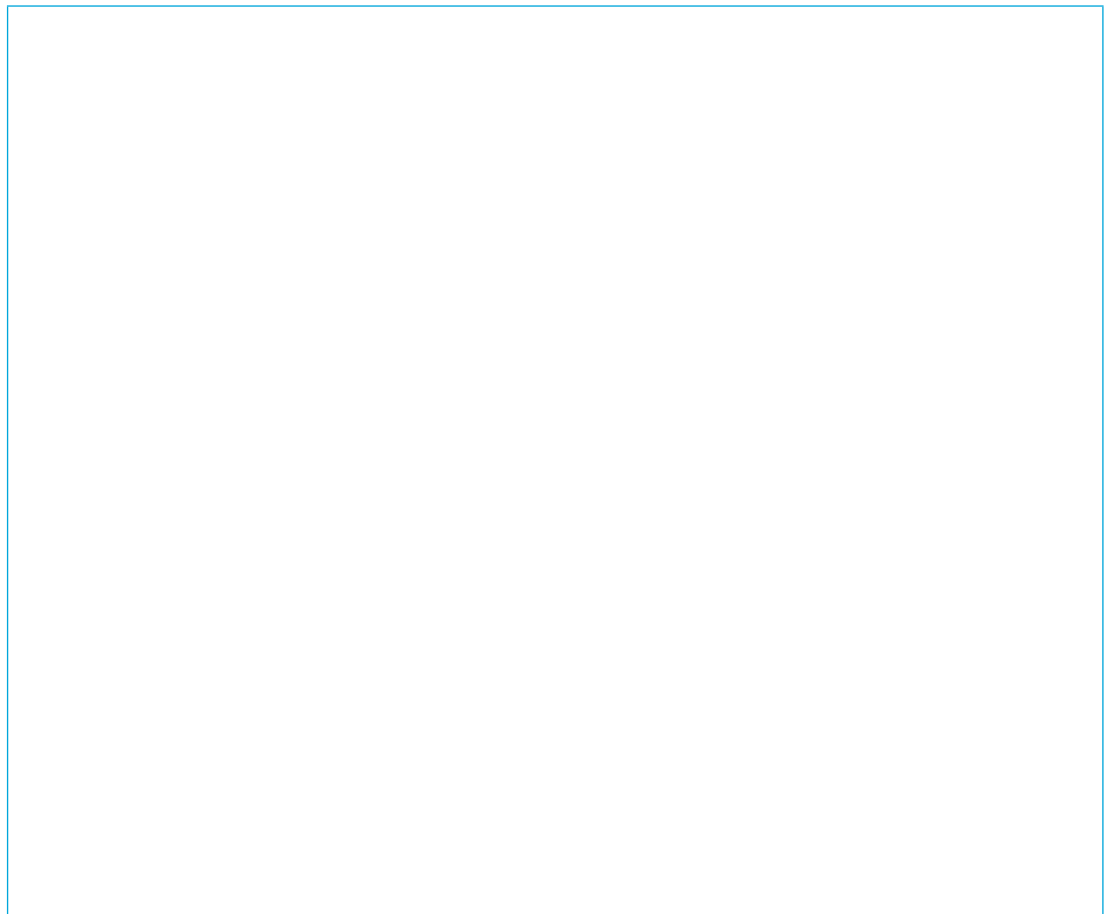
## Explorer le monde – La matière

Activité 1 *Je construis ma cabane.*

Réaliser une construction.

**Souviens-toi** des actions réalisées pour construire ta cabane.**Entoure** les mots qui correspondent aux actions réalisées.

attacher    empiler    entrecroiser    envelopper  
coller    découper    peindre

**Dessine-toi** à côté de ta cabane maintenant qu'elle est finie.

Si tu as l'accord de ton tuteur, tu peux jouer dedans, t'y reposer, t'y cacher et peut-être même y goûter...



Tu peux  **faire une photo** et la **ranger** dans ton album numérique.



15 minutes

Il est temps de faire une pause.   

## Les activités artistiques &gt; Univers sonores

Les sons : Je souffle pour produire un son.

### Activité 1 Je construis une flûte de Pan.

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


Aujourd'hui, tu vas construire un instrument de musique dans lequel tu vas pouvoir souffler : la flûte de Pan.

**Utilise** le livre numérique :

Les sons > Souffler, aspirer ! > Construire une flûte de Pan.

 **Observe** cet instrument et  **décris-le** à ton tuteur.



 **Coupe** des tubes de carton pour qu'ils aient tous des longueurs différentes.




 **Range** les tubes du plus petit au plus grand et **pose-les** côte à côte.



 **Colle** les tubes ensemble avec un carton et du scotch pour les associer.



 **Bouche** les tubes de la flûte avec du scotch et du carton.



À toi de jouer maintenant,   **souffle** dans ta flûte pour produire des sons.

 **Enregistre-toi.**

 **Structurer sa pensée. Réalise** le test 5.

 **Les activités artistiques. Réalise** le test 4.

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

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

**Je reconnais des mots dans les trois écritures : cursive, script, capitales d'imprimerie.**

**Je raconte une histoire.**

**Je sais expliquer les règles d'un jeu.**

**Je sais ordonner des objets selon leur taille.**

**Je sais utiliser un nombre pour exprimer la position d'une personne en situation de jeu.**

**Je sais construire un enchaînement sur un support musical.**

**Je souffle dans un objet pour produire des sons différents.**

**J'utilise les outils numériques (appareil photo).**



45 minutes

accompagné



20 minutes

20 minutes



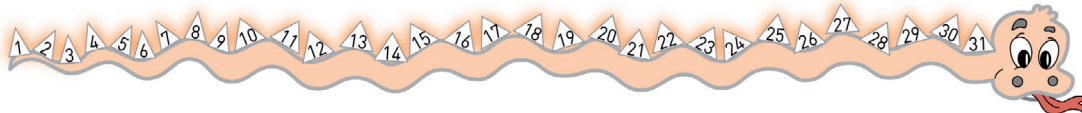
15 minutes

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

autonomie

*Je récite un poème.*

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

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



**Mobiliser le langage – Les lettres et l'écriture**



15 minutes

accompagné

*Activité 1 Je copie des mots.*

Copier des mots à l'aide d'un clavier.

**Observe** bien les mots et *j'écris* copie les mots en script sur le clavier de ton ordinateur.

Indications pour mener l'activité

Demandez à l'enfant en quelle écriture sont écrits ces mots : en script. Veillez à ce qu'il laisse un espace entre les mots ou à ce qu'il les dispose comme une liste (les uns sous les autres). Vérifiez si tous les mots sont écrits correctement.

plateau



cabane



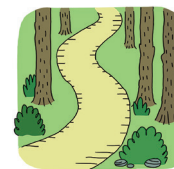
maison



dé



chemin



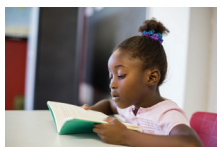
15 minutes

accompagné

*Activité 2 J'écris des phrases.*

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

*j'écris* **Écris** les phrases suivantes en cursive. **Pense** à laisser un espace entre les mots.



elle lit




---

---

---

---



il tète




---

---

---

---



Mobiliser le langage – L’oral

Activité 1 J’explique les règles d’un jeu.

Pratiquer différents usages : expliquer une règle de jeu.

**Souviens-toi** des deux parties que tu as jouées et des explications que tu as déjà su donner. Ton tuteur écrira tes réponses.

-  **Dis** le matériel nécessaire. *Pour jouer, il faut* \_\_\_\_\_
-  **Explique** le but du jeu. *Pour gagner, il faut* \_\_\_\_\_
-  **Explique** les règles du jeu. \_\_\_\_\_

Bravo, tu es prêt ? Une nouvelle partie commence !




15 minutes

accompagné


Structurer sa pensée – Les nombres

Activité 1 Je joue au jeu des Trois Petits Cochons.

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position. 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.

 **Joue** tout d’abord avec ton tuteur en respectant les règles du jeu. Ensuite, **fais** l’exercice suivant.

 **Observe** ce plateau de jeu.

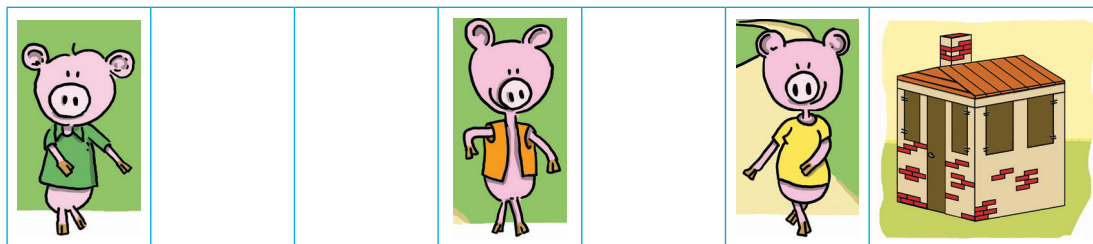
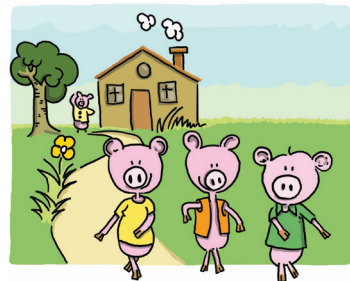
 **Observe** la bande ci-dessous qui représente un mini plateau de jeu.


Le but est d’arriver le plus vite à la maison en briques.

Quel est le cochon le plus près de la maison ?

Indications pour mener l’activité

L’enfant doit dire quel est le cochon le plus près de la maison. Le plus près est en première position, le suivant en seconde position et ainsi de suite.



 **Indique** la position de chaque cochon.

Qui est le premier cochon ?


1

Qui est le deuxième cochon ?

2

Et qui est le troisième cochon ?

3


 **Colorie** de la couleur qui convient la case correspondante.



20 minutes

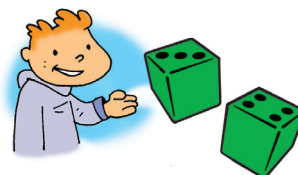
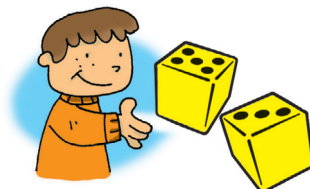
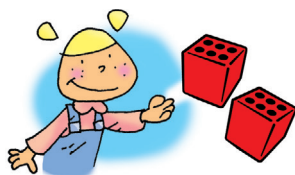
accompagné

### Activité 2 J'ajoute une quantité à un petit nombre.

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

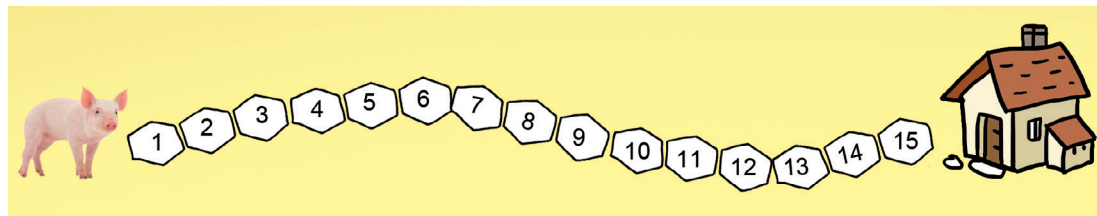
Léa, Paul et Pierre jouent au jeu des **Trois Petits Cochons**.

**Observe** leur lancer.



Léa, Paul et Pierre sont partis tous les trois du départ.

**Colorie** en **rouge** la case d'arrivée de Léa, en **jaune** celle de Paul et en **vert** celle de Pierre.



**Qui est le plus proche de la maison ?** \_\_\_\_\_

### L'activité physique

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



15 minutes

accompagné



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

**Observe** et **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :

Module 6 > Entrer en danse > Danser avec le jeu des éléments.



15 minutes

accompagné



### Activité 2 Je danse la fin du conte.

**Observe** et **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :

Module 6 > Entrer en danse > Danser la fin du conte.



15 minutes

accompagné



### Activité 3 Je mémorise ma danse en dessinant et en écrivant.

**Observe** et **écoute** bien les consignes dans ton livre numérique :

Module 6 > Entrer en danse > Danser la fin du conte > Mémoriser la danse.



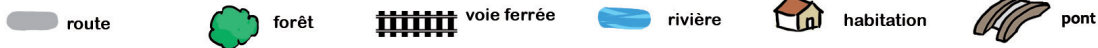
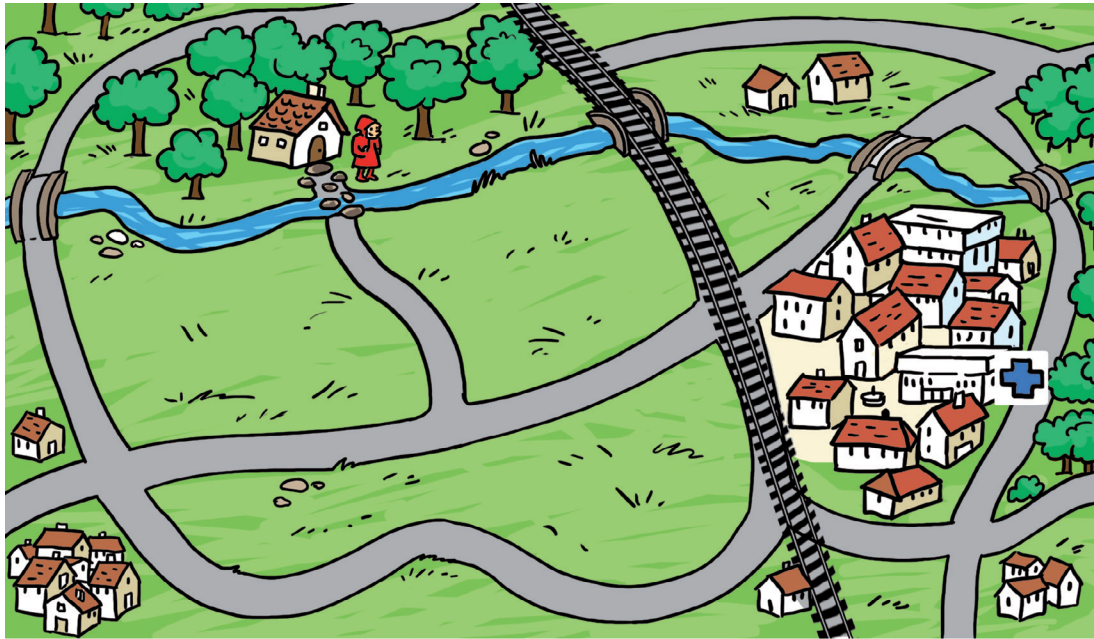
## Explorer le monde – L'espace

## Activité 1 Je sais tracer un chemin.

Réaliser un tracé. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés.



**Observe** ce nouveau plan et le codage.



Indication pour mener l'activité

Aidez l'enfant à utiliser les mots pour décrire chaque trajet : gauche/droite, tourner...



**Observe** ci-dessous les chemins qui ont été dessinés.

Le petit chaperon rouge doit se rendre à l'hôpital.



**Repère** avec ton doigt **le chemin le plus court** pour le petit chaperon rouge pour se rendre de sa maison à l'hôpital dans le village.

**LE CHEMIN LE PLUS COURT**



**Trace** en **rouge** ce chemin.



**Décris** à ton tuteur le chemin en utilisant les mots que tu as appris.



**Repère** avec ton doigt **le chemin le plus long** pour le petit chaperon rouge pour se rendre de sa maison à l'hôpital dans le village.

**LE CHEMIN LE PLUS LONG**



**Trace** en **vert** sur le plan le trajet du petit chaperon rouge.



**Décris** à ton tuteur le chemin en utilisant les mots que tu as appris.



45 minutes

accompagné

Il est temps de faire une pause.

25 minutes

## Les activités artistiques – Productions plastiques



45 minutes

accompagné

Activité 1 *Je modifie les traces d'encre.*

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume. Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

**Observe** les traces.**Décris** ce que tu vois à ton tuteur.À quoi te font-elles penser ? *j'écris* \_\_\_\_\_

Titre 1 \_\_\_\_\_



Titre 2 \_\_\_\_\_

Avec un feutre, **modifie** tes traces pour qu'elles ressemblent encore davantage à ce que tu as imaginé.

Indication pour mener l'activité

Si l'enfant voit un animal se dessiner à travers sa tache d'encre, il peut lui ajouter des pattes, des cornes ou toutes sortes de choses qui le mettra encore plus en évidence.

**Essaie** de trouver un titre pour ta production.**Photographie** ton œuvre et **expose-la** dans ton musée numérique.

30 minutes

**Mobiliser le langage.** Réalise les tests 2 et 7.

15 minutes

**Apprendre ensemble et vivre ensemble.** Réalise le test 2.

30 minutes

**Questionner le monde.** Réalise les tests 2, 3, 4 et 5.

30 minutes

**L'activité physique.** Réalise le test 2.

15 minutes

accompagné

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

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

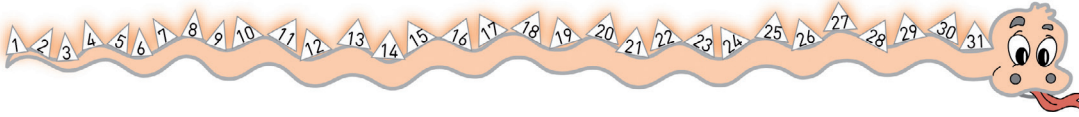
**Je prends des initiatives pour faire ma cabane.****Je sais me représenter les outils pour faire ma cabane.****Je sais reconnaître toutes les lettres en script.****Je sais expliquer les règles d'un jeu.****Je sais utiliser un nombre pour exprimer la position d'une personne en situation de jeu.****Je sais construire un enchaînement sur un support musical.****Je sais tracer un chemin.**



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

Je récite un poème.

Ouvre le recueil, Tome 2 : **Loup de lune.**

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

Écoute et récite deux fois le poème.



10 minutes

autonomie



Mobiliser le langage > Les lettres et les sons

Activité 1 Je reconnais le son [5].

Utilise le livre numérique : Le son [5] > Exercice 8.

Répète cette phrase plusieurs fois.

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

Entoure les images des mots qui contiennent le son [5] = on.



Dis les mots qui se terminent par [5] que tu connais pour continuer la comptine.

Dans mon chaudron, qu'y met-on ?  
des oignons, des lardons...



Indications pour mener l'activité

Légendes des images : le héron cendré, les kangourous, l'hirondelle, le papillon, le poisson, le campagnol, le scorpion et la vache.



10 minutes

accompagné





10 minutes

accompagné

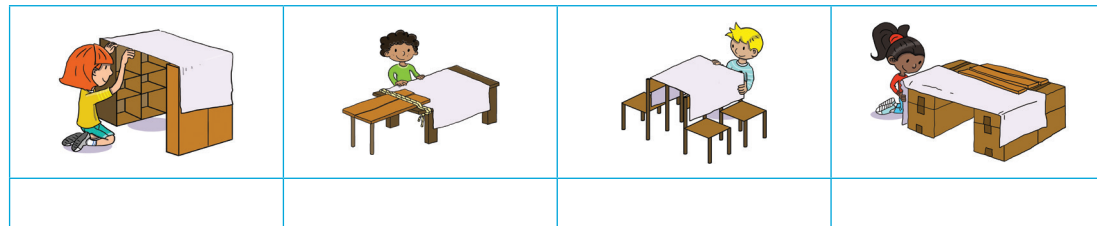
Apprendre ensemble et vivre ensemble

Activité 1 Je fais le bilan de la construction de ma cabane.

Prendre des initiatives, se représenter ce qu'il faut faire.

**Observe** les dessins des différentes cabanes.

**Coche** celle qui ressemble le plus à la tienne.



**Dis** à ton tuteur si la cabane finie ressemble à ce que tu avais imaginé.

**Dis** à ton tuteur si tu as rencontré des difficultés. Si oui, **dis** lesquelles.

Indications pour mener l'activité

Demandez à l'enfant de nommer les outils et matériaux utilisés, les actions faites, les initiatives qu'il a prises. Demandez-lui de verbaliser les étapes de réalisation.

Les activités artistiques > Le spectacle vivant



20 minutes

accompagné

Activité 1 Je théâtralise l'histoire Les Trois Petits Cochons.

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

Indications pour mener l'activité

Réponses attendues :

Les cochons sautillent ou courent, et le loup marche à pas feutrés, ou bien il peut bondir.

Les cochons sont contents, ensuite ils ont très peur.

Le loup fait semblant d'être gentil, puis à la fin de l'histoire il est en colère.

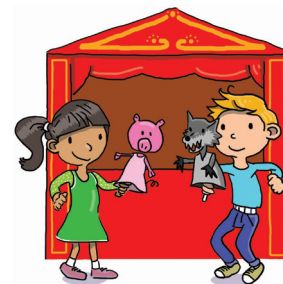
On peut utiliser une voix parlée, une voix chuchotée, le souffle du loup.

Tu sais désormais bien raconter

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

Jusqu'à présent tu as utilisé ta voix.

Maintenant, tu peux utiliser tout ton corps pour raconter : t'amuser avec des déplacements, des regards, des expressions du visage, des intonations dans la voix.



**Dis** comment se déplacent les cochons et le loup.

**Dis** quelles émotions ressentent les cochons et le loup.

**Imagine** quelles variations tu peux faire avec ta voix.



**Raconte** en théâtre l'histoire quand tu es prêt.

Tu peux te servir de ta cabane comme de coulisses où te cacher pour changer de personnage.



Indication pour mener l'activité

Préparez le matériel nécessaire : déguisements, accessoires, masques.

**Ouvre** ton livre numérique et **regarde** la vidéo :

**Atelier de théâtre – Donner vie à une marionnette.**

25 minutes

Il est temps de faire une pause.



Mobiliser le langage > Les textes

Activité 1 *J'invente une autre suite à l'histoire.*

Comprendre et apprendre.

Utilise le livre numérique : Les textes > Histoires > Les Trois Petits Cochons > Inventer une autre suite à l'histoire.

Tu connais la fin de l'histoire, quand le loup tombe dans la marmite. Mais on pourrait imaginer que cela se termine tout autrement....



15 minutes

accompagné



Écoute la phrase : « Au moment où le loup descendait, le petit cochon... »

Imagine différentes possibilités.

Par exemple :

Le loup resta coincé dans la cheminée. La sonnette retentit et le petit cochon alla ouvrir..

Raconte ta version de la fin de l'histoire.

Structurer sa pensée – Les longueurs

Cette semaine, tu as appris à ordonner des longueurs.



Cette bande mesure 6 unités.



Cette bande mesure 5 unités.



Cette bande mesure 4 unités.



Cette bande mesure 3 unités.

Si tu classes ces bandes de la plus petite à la plus grande (ordre croissant), tu obtiens :



Si tu classes ces bandes de la plus grande à la plus petite (ordre décroissant), tu obtiens :



10 minutes

accompagné

Le Livre de nombre.

Complète ton Livre des nombres avec le 7 et le 8 que tu trouveras en Annexe.



10 minutes

accompagné

Mobiliser le langage – Les lettres et l'écriture

Je connais les lettres de l'alphabet dans deux écritures.

Dans ce module, tu as appris à connaître les lettres en deux écritures. Pour continuer à t'entraîner, télécharge et imprime tes fiches pour compléter ton Répertoire de mots :  
Module 6 > Semaine 4 > Atelier 9 - Fiches Mots.



10 minutes

accompagné



Mobiliser le langage. Réalise les tests 1 et 3.

25 minutes

Apprendre ensemble et vivre ensemble. Réalise le test 1.

15 minutes

Questionner le monde. Réalise le test 10.

15 minutes