

Prénom:

Nom:



Année scolaire 2019 - 2020

LUNDI 4 MAI

Lundi 4 mai

Lundi 4 mai

Activité 1 : Explorer le monde (se repérer dans le temps)

Rituel : Faire la date du jour avec votre enfant

- Barrer aujourd'hui sur le calendrier
- Dire quel jour nous sommes
- Hier nous étions / Demain nous serons
- Écrire la date entière (par exemple Lundi 30 mars), suivant le niveau de votre enfant il pourra l'écrire en lettres capitales ou cursives.

Activité 2 : Phonologie

Faire la charade du jour (voir document joint dans le mail)

Activité 3 : Écriture :

Pour cet exercice encore une fois vous n'avez pas besoin d'imprimer. Il suffit juste de montrer l'image à votre enfant ou de lui dire le mot, par la suite l'enfant écrira le mot sur une feuille.

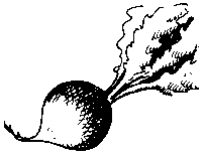
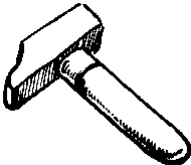

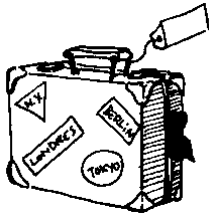


Consigne : On va jouer à écrire des mots simples. Je sais que tu ne sais pas écrire et je n'attends pas que tu les écrives comme les adultes. Je voudrais simplement que tu essaies. Que tu essaies d'entendre les sons dans les syllabes et que tu te demandes comment tu peux bien écrire le son que tu entends. C'est un jeu. Ce ne sera pas parfait, et ce n'est pas ce que j'attends. On essaie c'est tout »

Vous en tant qu'adulte vous devez insister sur le son de chaque lettre si votre enfant à des difficultés. . Par exemple pour écrire île:

- « IIIII » comment on écrit le son « I ». Très bien avec un I
- « LLLL » Comment on écrit le son « L » Très bien un L

Faire de même avec tous les sons.

Ne vous inquiétez pas ce sont des essais d'écriture si votre enfant se trompe dans un son, ce n'est pas grave. Il suffit juste de lui dire la lettre qui fait le son en question. Au départ ils se tromperont et au fur et à mesure des entrainements ils y arriveront.

Activité 4 : Étudier les nombres

Objectifs : Décomposer le nombre 10.

Consigne : Votre enfant va devoir regarder la vidéo en ligne sur Youtube. Lorsque l'enseignante dit « combien d'enfant il y a dans la maison de droite votre enfant va devoir calculer pour deviner le nombre d'enfant.

Vous pouvez mettre pause pour laisser plus de temps à votre enfant, vous pouvez aussi lui donner la tablette de 10 (utilisé la semaine dernière pour les activités) pour l'aider à comprendre en manipulant.

Différentes procédures :

- Connaître les décompositions de 10 et dire le résultat directement
- Compter avec ses doigts : J'ai 10 doigts donc : « il y a neuf enfants dans la maison de gauche (je lève 9 doigts). Il me reste qu'un doigt baissé donc il y a un enfant dans la maison de droite. 9 et 1 font 10.
- Utiliser la tablette de 10 de la semaine précédente et la compléter : je mets 9 jetons car il y a 9 enfants dans la maison de gauche, il me manque 1 jeton pour arriver à 10 donc il y a un enfant dans la maison de droite.

Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=dQznOajnIG4>

Activité 5 : Projet art – Le papier dans tous ses états

Séance 1

Phase 1 : Montrer aux enfants ses deux images



Questions :

1- Que vois-tu sur les images ?

Une photographie de sculptures

2- À ton avis, avec quel matériel l'artiste a-t-elle fait ses œuvres d'art ?

Expliquer à votre enfant que l'artiste s'appelle Asya Kozyna. Elle fabrique des perruques et des robes avec juste du papier.

Vous pouvez aller voir sur internet ses œuvres.

Phase 2 :

1) Dans cette activité vous allez donner plusieurs feuilles de papier à votre enfant.

Consigne : Tu dois abîmer ses feuilles de papiers. (Votre enfant va sans doute les froisser, les déchirer, les plier etc)

2) Dans une deuxième partie vous allez leur redonner des feuilles mais en plus vous leur donnerez divers matériels (ciseaux, crayon, machine à broyer, plaque de jeu à trous etc)

Consigne : tu dois encore abîmer les feuilles mais avec le matériel que je te donner maintenant. (Attention si vous donnez un crayon, votre enfant ne doit pas écrire sur les feuilles.

Phase 3 :

Vous allez vous mettre autour du « tas de feuilles abîmées » par votre enfant. Vous devez à ce moment lui demander de verbaliser ce qu'il a fait en posant la question : « *Comment tu as abîmé les feuilles ?* »

Au départ, les gestes l'emporteront sur les mots : "j'ai fait comme ça (geste d'écraser avec les doigts et comme ça (geste de tordre)" etc...Puis on essaiera de faire formuler (ou bien de donner) les verbes : froisser, déchirer, tordre, chiffonner etc.

Attention à la fin de l'activité, il est important de garder les papiers abîmés pour la suite (le mardi)

MARDI 5 MAI

Mardi 5 mai

Mardi 5 mai

Activité 1 : Explorer le monde (se repérer dans le temps)

Rituel : Faire la date du jour avec votre enfant

- Barrer aujourd'hui sur le calendrier
- Dire quel jour nous sommes
- Hier nous étions / Demain nous serons
- Écrire la date entière (par exemple Lundi 30 mars), suivant le niveau de votre enfant il pourra l'écrire en lettres capitales ou cursives.

Activité 2 : Phonologie

Faire la charade du jour (voir document joint dans le mail)

Activité 3 : Écriture

Jeu du memory

Cette activité aide l'enfant à connaître le nom des lettres cursives.

Matériel :

- Les lettres envoyées en pièce jointe, vous pouvez les imprimer ou les recopier sur des feuilles. Je vous ai déjà envoyé cette activité sur le cahier de la semaine 3, peut être que vous les avez encore chez vous.

Le déroulement :

- Mélanger les cartes et les retourner face cachée
- A tour de rôle vous retourner deux cartes. Si ce sont les mêmes lettres vous les avez gagnées et vous pouvez rejouer, si ce ne sont pas les mêmes vous les retourner et c'est à l'autre personne de jouer.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes, il faut compter les cartes gagnées. Celui qui en a le plus a gagné.

Activité 4 : Étudier les nombres

Jeu « 2 carte pour faire 10 »

Matériel :

- Les 36 cartes de 1 à 9 d'un jeu de carte traditionnel

But du jeu : Former le plus de paires de cartes possibles dont la sommes fait 10.

Déroulement :

Dans un premier temps : distribuer deux cartes à chaque joueur et placer deux cartes supplémentaires au centre de la table, faces visibles. Les cartes restantes forment la pioche.

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur cherche à associer une des 2 cartes qu'il a en main avec une des cartes du milieu de manière à ce que la somme de leurs points fasse 10. Si le joueur forme une paire de cartes qui fait 10, il gagne les 2 cartes et les met de côté puis il pioche une carte pour avoir toujours 2 cartes en main.

Si le joueur n'a pas de carte dans son jeu pour former une paire, il pioche une carte qu'il peut utiliser tout de suite. Si la carte piochée ne convient pas, il garde cette carte dans son jeu

Lorsqu'il n'y a plus de pioche, on compte le nombre de cartes gagnées. Le joueur qui a le plus de carte sur le côté a gagné.

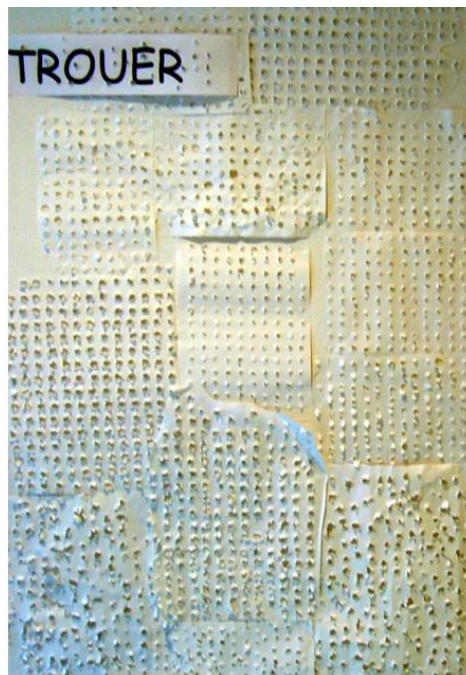
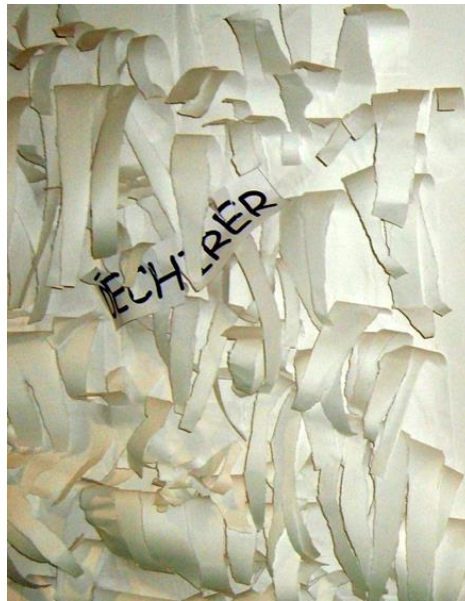
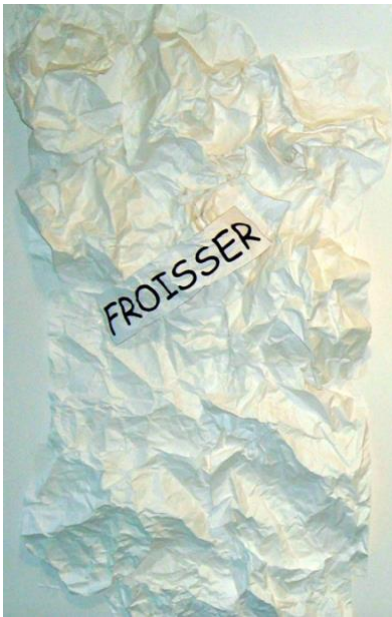
Activité 5 : Projet art – Le papier dans tous ses états

Séance 2

Vous allez ramener les feuilles de papier abîmées et les donner à votre enfant.

Consigne : Tu vas devoir me classer les feuilles selon leur état. Une fois que tu les auras classées, tu vas devoir leur donner un titre et l'écrire. Le titre sera l'action que tu auras faite sur la feuille comme par exemple froisser

Un exemple de classement que votre enfant peut faire :



GARDER LE CLASSEMENT

POUR LA PROCHAINE SÉANCE.

JEUDI 7 MAI

Jeudi 7 mai

Jeudi 7 mai

Activité 1 : Explorer le monde (se repérer dans le temps)

Rituel : Faire la date du jour avec votre enfant

- Barrer aujourd'hui sur le calendrier
- Dire quel jour nous sommes
- Hier nous étions / Demain nous serons
- Écrire la date entière (par exemple Lundi 30 mars), suivant le niveau de votre enfant il pourra l'écrire en lettres capitales ou cursives.

Activité 2 : Phonologie

Faire la charade du jour (voir document joint dans le mail)

Activité 3 : Forme et grandeur

Cette activité aidera votre enfant à se repérer dans un quadrillage ainsi que dans un tableau à double entrée

Matériel :

- Plateaux de jeu (imprimés ou recopié sur une feuille)
- Navires : 1 cuirassé (mesurant 3 cases), un torpilleur (mesurant 2 cases), trois sous-marins (mesurant chacun 1 case. Ne vous embêter pas avec le nom des bateaux, je vous les écris pour expliquer les règles mais durant le jeu vous n'avez pas besoin de les nommer (vous pouvez dire tu as coulé mon bateau de 3 cases)

But du jeu : Trouver tous les bateaux de son adversaire.

Déroulement :

Les deux joueurs disposent les bateaux sur leur plateau de jeu. Une fois les bateaux installés le jeu commence.

Le premier à "tirer" annonce par exemple "B4". Si l'adversaire a, à cet endroit-là un sous-marin il répond "coulé » ; si c'est un torpilleurs un cuirassé ou un il répond : "touché". Et s'il n'y a rien à cet endroit-là il répond : "dans l'eau". Si le joueur a touché ou coulé un des bateaux il peut rejouer, sinon c'est à son adversaire.

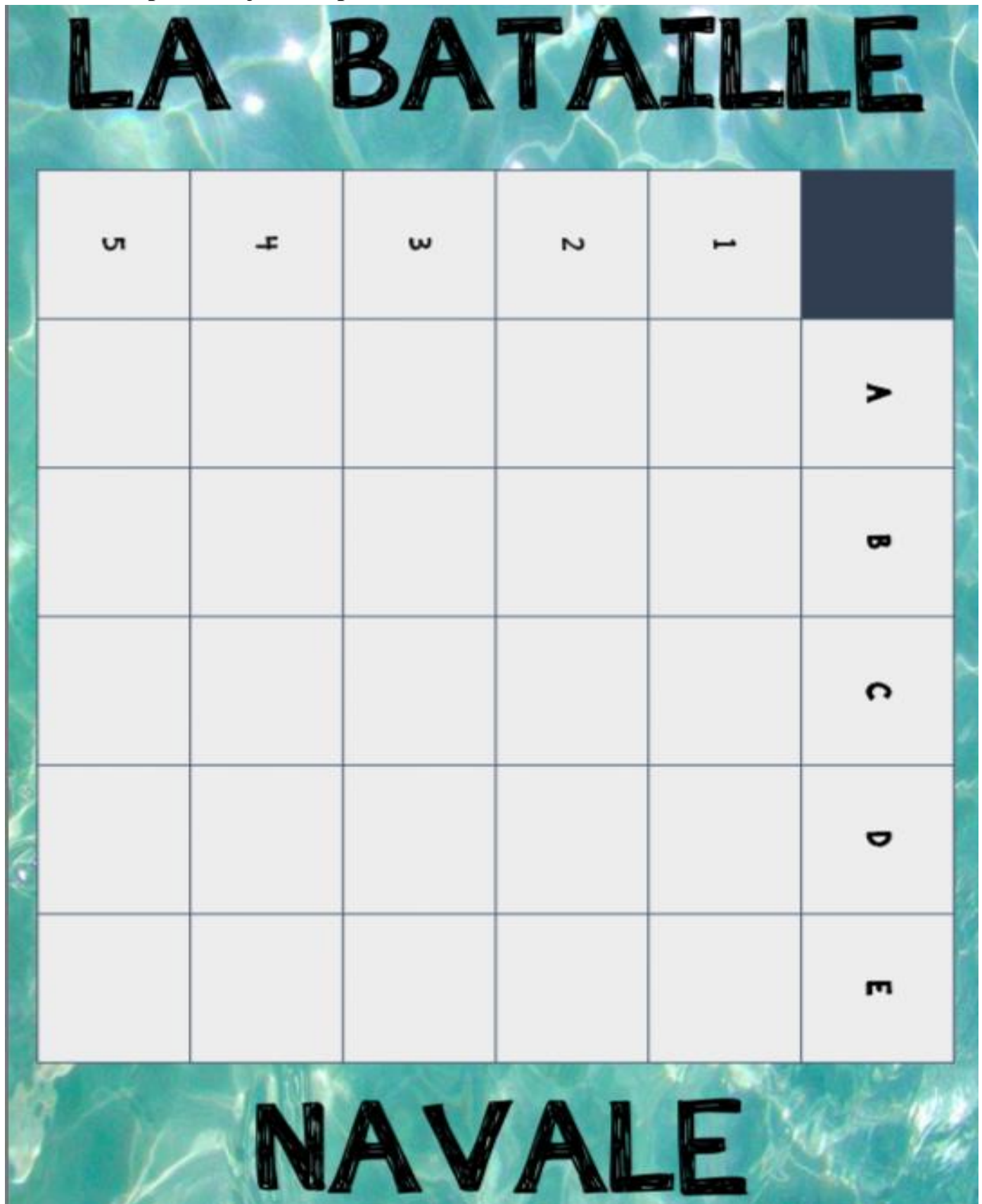
Un bateau est coulé lorsque toutes ses cases ont été touchées.




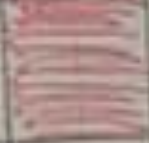


C'est le premier qui coule entièrement tous les bateaux de l'adversaire qui gagne.
Petite astuce : pour savoir les cases que vous avez déjà dit vous pouvez les barrer sur votre quadrillage.

Plateau de jeu à imprimer :



Exemple d'un jeu recopié :



























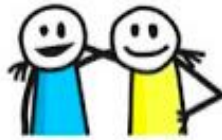
	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Activité 4 : phonologie

Dans cet exercice, votre enfant va devoir colorier le cercle qui correspond à la syllabe codée dans l'exemple

Exemple : Dans riz, c'est la première syllabe qui est coloriée, donc il faut chercher la syllabe RI dans les autres mots. Dans rideau, on entend RI dans la première syllabe donc je colorie le premier cercle (Si vous n'avez pas d'imprimante le faire à l'oral en lui demandant dans quelle syllabe il entend la syllabe RI)



Ecole de Chrys



Ecole de Chrys



Ecole de Chrys

Activité 5 : Projet art – Le papier dans tous ses états

Séance 3

Pour cette séance vous devez donner les feuilles abîmées à votre enfant ainsi que de la colle ou du scotch (suivant ce que vous avez à disposition).

Consigne : Tu dois faire une sculpture avec les feuilles abîmées (si votre enfant manque de feuille pour sa sculpture vous pouvez lui en redonner. Cependant il devra les abîmer avant de les disposer sur sa sculpture)

Exemple de sculptures :

Montrer les exemples à la fin, ou si vraiment votre enfant n'a pas d'idée. Le risque qu'il les regarde avant c'est qu'il recopie ces exemples sans faire marcher son imagination. Ne vous inquiétez pas, ils sont largement capables de créer des sculptures avec du papier, ils s'amuse souvent à le faire en classe : ils font des personnages, des robots, des bijoux etc.

Vous pouvez m'envoyer vos œuvres en photo :D !

