

## Travail à la maison du 27 au 28 avril

### LUNDI 27 AVRIL

#### Rituels :

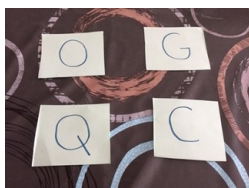
- Faire la date: Avec le calendrier du mois d'Avril, barrer le jour précédent (dimanche 26) et entourer celui du jour (lundi 27)
- Comptine: Pour apprendre les jours de la semaine avec Pierre Lozère ([voir lien page2](#))

#### Phonologie :

- Jeu du bavoir et de l'écharpe: Les enfants vont devoir identifier la 1ère syllabe d'un mot et reconnaître si il commence comme « **BAVOIR** » ou « **ÉCHARPE** » ([voir lien page 3 - 4](#))

#### Langage écrit :

- Ecrire la date : LUNDI 27 AVRIL (en lettres capitales avec un modèle, les parents peuvent écrire les nombres pour ceux qui en ont besoin) ,
- Lettres rondes : Reconnaître et nommer les lettres **O C G Q** avec le jeu de KIM ([voir page 5](#))



**Matériel:** feuille de papier sur laquelle est écrit le modèle de la date. Morceaux de papier sur lesquels sont écrits les lettres rondes

### MARDI 28 AVRIL

#### Rituels :

- Faire la date: Avec le calendrier du mois d'Avril, barrer le jour précédent (lundi 27) et entourer celui du jour (mardi 28)
- Comptine: Pour apprendre les jours de la semaine avec Pierre Lozère ([voir lien page2](#))

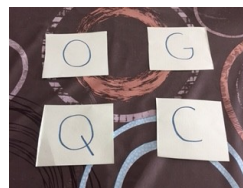
#### Graphisme:

- Les ponts: Savoir modeler des ponts avec de la pâte à modeler ou du papier aluminium. A la fin les enfants pourront former une fleur avec les ponts réalisés. ([voir fiche page 2](#))



#### Langage écrit :

- Ecrire la date : MARDI 28 AVRIL (en lettres capitales avec un modèle, les parents peuvent écrire les nombres pour ceux qui en ont besoin) ,
- Lettres rondes : Reconnaître et nommer les lettres **O C G Q** avec le jeu de KIM ([voir page 5](#))



**Matériel:** feuille de papier sur laquelle est écrit le modèle de la date. Morceaux de papier sur lesquels sont écrits les lettres rondes

**Langage oral :** « *Toujours rien* »

**Questionnaire de compréhension** ([voir page 6](#))

#### Mathématiques :

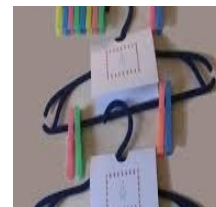
- Reconnaître les représentations d'un nombre:  
« En voiture : on embarque »  
([voir fichier joint](#))



**Matériel:** des personnages (types playmobil), des cartes à fabriquer selon le modèle

#### Mathématiques :

- Décomposer un nombre : le jeu du cintre  
([voir lien vidéo page 7](#))
- Deux niveaux :
- Nombres 2 et 3
  - Nombre 4



**Matériel:** un cintre, des pinces à linge, des cartes avec les nombres 2, 3 et 4

#### Activités physiques:

- Activité 1 : Jeu de l'oie de la forme ([voir page 8](#))

#### Activités physiques:

- Activité 2 : Danse – Le jeu de la statue ([voir page 8](#))

## Lien pour les activités du lundi 27 Avril et mardi 28 Avril

Comptine : « La semaine »

Lien youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=BiHYehk0tYo>

### La Semaine

(chanson de Pierre Lozère)

Refrain : Lundi Mardi Mercredi  
Jeudi Vendredi Samedi Dimanche (bis)

1/ Les jours de la semaine  
Sont très disciplinés  
Ils s'en vont en week-end  
Mais sans se dépasser

2/ Les jours de la semaine  
Sont bien organisés  
Chaque fois ils reviennent  
Sans jamais se tromper

3/ Les jours de la semaine  
Ne peuvent plus s'arrêter  
Ce sont toujours les mêmes  
Et vous les connaissez !

Graphisme :

Faire des ponts

Lien vidéo : <https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/ZfvTVZXKssZpnIP>

Faire une fleur avec des ponts

Lien vidéo : <https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/j1srKWFjU9kx6IP>

**Phonologie :** Jeu du « bavoir » et de l' « écharpe »

**Lien vidéo :** <https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/RJWMRLKruEbgdSk>

**Objectifs :** Identifier la première syllabe d'un mot (syllabe d'attaque) et savoir la classer selon le son (BA ou E)

**Consigne :** Après avoir trouvé le nom des mots sur les cartes (ci-dessous), tu devras donner la 1ère syllabe de ce mot et ensuite dire si ce mot commence comme **BAVOIR** ou comme **ÉCHARPE** ;

Si votre enfant ne reconnaît pas une image, n'hésitez pas à lui donner son nom.



**BAVOIR**



**ECHARPE**

**Mot pour lesquels tu dois trouver la 1ère syllabe :**

- 1) Éponge
- 2) École
- 3) Hélicoptère
- 4) Éventail
- 5) Bâteau
- 6) Bâton
- 7) Ballon
- 8) Baleine
- 9) Baguette
- 10) Balais
- 11) Balançoire
- 12) Banane
- 13) Écureuil
- 14) Hérisson
- 15) Épée

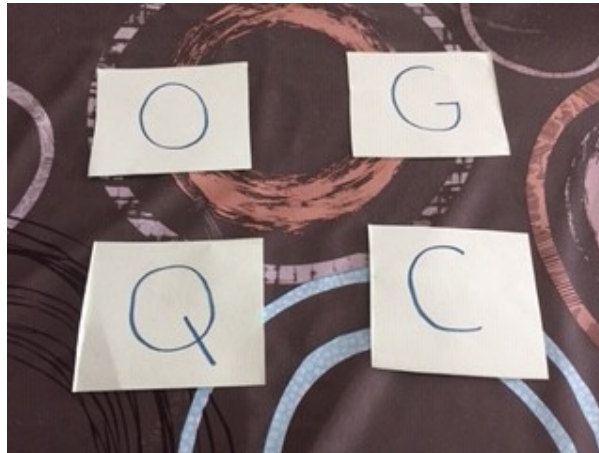
CARTES MOTS



## Langage écrit : JEU DE KIM

Reconnaître et nommer les lettres rondes O C G Q :

Vous affichez sur une table des cartes (petits morceaux de papier) sur lesquels sont écrits les lettres rondes : **O C G Q**.

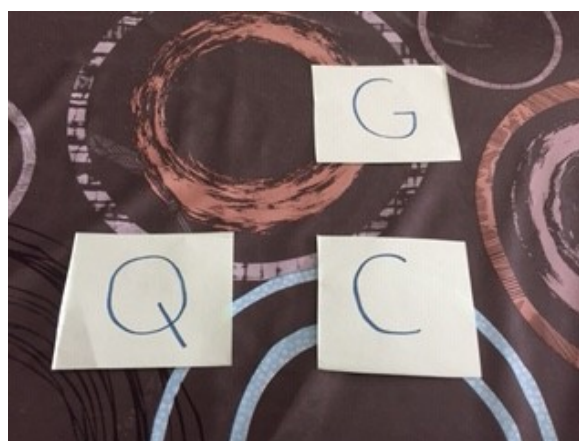


Revoyez avec votre enfant le nom de chaque lettre, on essaie de faire une « petite photo » dans sa tête pour les garder en mémoire.

Ensuite on demande à l'enfant de fermer les yeux (ou de se retourner), pendant ce temps le parent (ou un autre enfant de la fratrie) enlève une des cartes comme l'exemple ci-dessous.



L'enfant peut ouvrir ses yeux (ou se retourner) et doit dire quelle lettre est manquante (ici c'est le Q). Vous pouvez recommencer en enlevant une autre lettre...



QUESTIONNAIRE :As- tu compris l'histoire ?

« Toujours rien »

Histoire lue : <https://www.youtube.com/watch?v=Dp6kjVGjVpl&feature=youtu.be>



**Le parent pose les questions suivantes : (les réponses attendues sont en gras)**

1) Quel est le titre de l'album ?

**Le titre de l'album est « Toujours rien »**

2) Comment s'appelle le héros de l'histoire ?

**Il s'appelle Monsieur Louis**

3) Qu'a fait Monsieur Louis de bonne heure ?

**Il a creusé un gros trou et il a jeté une graine**

4) Pourquoi Monsieur Louis a sauté sur la terre ?

**Il a sauté sur la terre pour la tasser et/ou parce que les graines adorent se rouler dans la terre bien tassée**

5) Que fait-il avec son arrosoir ?

**Il a mouillé la terre avec son arrosoir et/ ou Parce que les petites graines adorent se rouler dans la terre tassée bien humide.**

6) Que dit Monsieur Louis à la petite graine ?

**Monsieur Louis a dit : « Je t'attends » et/ ou Parce que les petites graines adorent sentir qu'on les aime et qu'on les attend**

7) Qu'attend Monsieur Louis ?

**Il attend que la graine pousse**

8) Que devient la graine à la fin de l'histoire ?

**Elle devient une jolie fleur**

9) Pourquoi Monsieur Louis pense que la graine n'a pas poussé ?

**Il pense que la graine n'a pas poussé car l'oiseau l'a cueillie pour sa copine.**

**Jeux mathématiques :**

**Décomposition des nombres**

Niveau 1 : pour les nombres 2 et 3

**Lien vidéo** : <https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/dOv5G5dzck9kDDZ>

Niveau 2 : pour le nombre 4

**Lien vidéo** : <https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/s8Wh339RDPZI3KY>

## Activité n°1 : jeu de l'oie de la forme



Séverine Haudebourg  
Trame et inspiration : EPS64  
<http://webelab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EP64/>

## Activité 2 : Danse

### Jeu de la statue

Une musique et c'est partie ! C'est simple, lorsque la musique démarre, les enfants peuvent danser et bouger à leur guise. Quand vous coupez le son, ils doivent s'arrêter net et se figer comme des statues. Un bon moyen de laisser libre court à leur imagination tout en leur permettant de se dépenser !

