

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

Reconnaitre la position d'une syllabe dans un mot.
Assembler des syllabes.
Reprendre la comptine *Mon chapeau* et la poésie *Si j'étais une hirondelle*.
Réviser l'écriture de la lettre *f*.
S'entraîner à écrire en cursive.
Comprendre un texte lu par un adulte.
Retravailler les sons [ʃ], [s], [u] et [wa].

Réaliser et dénombrer des collections de 10 éléments ou plus.
Réaliser des algorithmes plus ou moins complexes.
Maîtriser la suite des nombres jusqu'à 30.
Ajouter une quantité à un nombre.
Se déplacer dans un labyrinthe.

Collaborer, coopérer, s'opposer.

Créer un personnage en 3D en mouvement.
Connaitre le vocabulaire de la musique (timbre, intensité, hauteur, tempo).

Se déplacer sur un quadrillage.
Connaitre les besoins des végétaux, faire des semis.
Connaitre les saisons.
Connaitre les règles d'hygiène.
Resituer les principaux événements de la journée.
Connaitre les caractéristiques des animaux et leur alimentation.

Mobiliser le langage

Structurer sa pensée

L'activité physique

Les activités artistiques

Explorer le monde

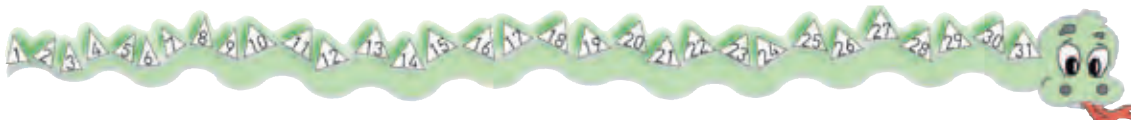
Le matériel nécessaire



Peinture, colle, crayons de couleur

Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde – Se repérer dans l'espace



15 minutes

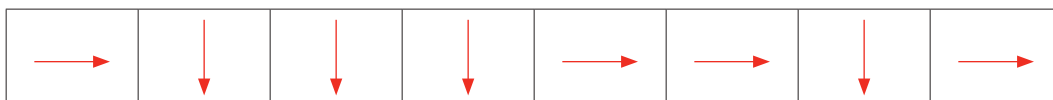
accompagné

Activité 1 Je sais me déplacer sur un quadrillage.

Élaborer des premiers essais de représentations planes, communicables.



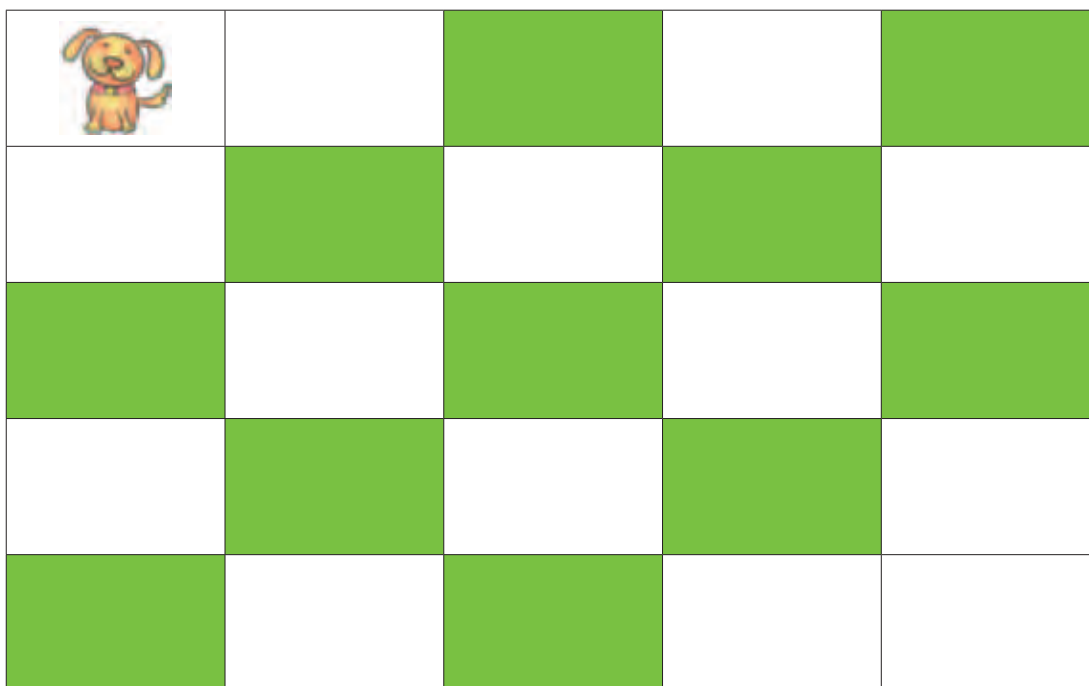
Observe le codage du chemin du chien ci-dessous.



Réalise ce chemin avec ton doigt en faisant chaque déplacement dans l'ordre.



Dessine un os à l'endroit où arrive le chien sur le quadrillage.



Mobiliser le langage – L'oral – Comprendre et apprendre



15 minutes

accompagné



Activité 1 Je dis une poésie

Dire de mémoire et de manière expressive des comptines et des poésies.

Connecte-toi sur le livre numérique pour écouter à nouveau la comptine *Mon chapeau*.



Indication pour guider l'activité

Aidez l'enfant à nommer les émotions : joie, tristesse, colère, surprise...



Répète-la une fois avec ton tuteur.



Dis la poésie en changeant l'intonation, par exemple avec des émotions : content, triste, en colère, surpris...

Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique

Activité 1 *Je joue avec les rimes.*

Discriminer des sons.

👂 **Écoute** à nouveau la poésie lue par ton tuteur.👂 **Écoute** les sons qui se répètent à la fin des mots.👂 **Dis** quels sont les sons qui se répètent à la fin des mots.

Gris/pluie



Vert/colère



Bleu/mieux



Blanc/content



15 minutes

accompagné



Réponses attendues

[i] son (i)

[ɛr] son (ère)

[iø] son (ieu)

[ā] son (an)

L'activité physique – Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour cette dernière semaine, tu vas revoir des jeux où tu peux t'opposer ou bien coopérer avec une personne pour réaliser une tâche.

Activité 1 *Je joue à des jeux de collaboration, coopération et/ou opposition.***Ouvre** ton livre numérique et **reprends** les différents jeux : jeu du béret, les déménageurs, la rivière aux crocodiles...

25 minutes

accompagné



Indication pour l'adulte

Les activités sont extraites du module 6, semaines 3 et 4.



Le jeu du béret



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorcières



Les pirates



Le gendarme et le voleur

**Essaye** de dépasser tes performances tout au long de cette semaine.

Structurer sa pensée



15 minutes

accompagné

Activité 1 Je réalise des collections de 10 éléments.

Dénombrer, réaliser une collection dont le cardinal est donné.



Réalise les collections d'objets indiquées par ton tuteur.



Observe et dessine les objets qui manquent pour chaque collection.

8	10	6	9

Mobiliser le langage – L'écrit – Commencer à écrire tout seul



15 minutes

accompagné



Activité 1 Je m'entraîne à écrire la lettre b en écriture cursive.

Écrire son prénom tout seul en écriture cursive, sans modèle.

Connecte-toi pour revoir le TNI du tracé du b.



Écris la lettre b en écriture cursive sur ton cahier.



Écris la phrase suivante en écriture cursive.

Indication pour guider l'activité

Rappelez à l'enfant de respecter le sens des tracés des lettres et de laisser de la place entre les mots.

L'abeille butine un bégonia.





Handwriting practice lines with arrows indicating the direction of the stroke for the letter 'b'.

Mobiliser le langage – L'écrit – Écouter de l'écrit et comprendre

Activité 1 *Je comprends un texte lu par un adulte.*

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

 **Observe** la photo d'une abeille.  **Écoute** le texte lu par ton tuteur (texte extrait du recueil tome 2).



20 minutes

accompagné



L'abeille fait partie de la famille des insectes. Elle a six pattes et une paire d'ailes.



Les abeilles vivent en grandes colonies dans les ruches, mais il existe aussi des abeilles solitaires.

Elles butinent les fleurs, c'est-à-dire qu'elles prélèvent dans les fleurs du nectar et du pollen. Cela leur sert à fabriquer le miel ou la gelée royale.

Il y a trois groupes d'abeilles : la reine qui pond les œufs, les abeilles ouvrières qui s'occupent de la ruche, et les mâles.

Indications pour guider l'activité

Lisez lentement le texte à l'enfant et expliquez si besoin les mots compliqués : nectar, pollen...

 **Entoure** la réponse correcte pour chaque question.

Comment s'appelle cet animal ?	un papillon	une mouche	une abeille
À quelle famille appartient-il ?	mammifères	insectes	oiseaux
Comment s'appelle la maison des abeilles ?	une ruche	une niche	une fourmilière
Que produit l'abeille à partir du pollen des fleurs ?	du lait	du miel	de la crème
Qui pond les œufs ?	la reine	l'abeille ouvrière	le bourdon

Indications pour guider l'activité

Lisez chaque question et laissez un peu de temps à l'enfant pour réfléchir.

Puis, lisez les trois propositions.

N'hésitez pas à relire si nécessaire.

Mobiliser le langage – L'écrit – Commencer à produire des écrits



15 minutes

accompagné

Activité 1 Je participe à la production d'un écrit.

Participer verbalement à la production d'un écrit.

j'écris ✎ Complète la fiche d'identité de l'abeille.

Indication pour guider l'activité

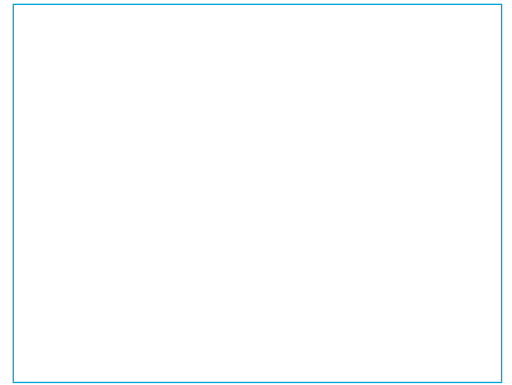
L'enfant doit vous dicter les réponses. S'il se débrouille bien en écriture, vous pouvez lui laisser écrire les réponses.

FICHE D'IDENTITÉ DE L'ABEILLE

Nom : _____

Famille : _____

- 1 Faire un dessin ou mettre une photo.



Caractéristiques



Elle habite dans _____

- 2 Elle produit _____



C'est _____ qui fait les petits.

Explorer le monde – Vivant/Objet/Matière

Activité 1 *J'apprends à jardiner.*

Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

Rappelle-toi, nous avons observé des graines en train de pousser.

 **Entoure** ce qui est nécessaire à la graine pour pousser.



soleil



eau



vent



terre



sable

 **Découpe** en annexe et  **colle dans l'ordre** les étapes de la croissance de la plante.

--	--	--	--	--

 **Relie** chaque partie de la plante à son nom.



- les racines
- la tige
- les feuilles



20 minutes

accompagné

Les activités artistiques – Les productions plastiques



25 minutes

accompagné

Activité 1 *Je continue ma création.*

Réaliser des compositions plastiques en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Indications pour guider l'activité

L'enfant veut-il que son personnage danse, court, saute, marche... ?

Demandez-lui d'expliquer comment il va placer les bras, les jambes pour décrire cette action. Faites-lui faire avec son propre corps.



Choisis une action.

Complète le corps de ton personnage en lui donnant le mouvement correspondant à l'action que tu as choisie.

Bonne création.

Structurer sa pensée



15 minutes

accompagné

Activité 1 *Je réalise un algorithme complexe.*

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



Joue au jeu des rythmes sonores avec ton tuteur.

Indications pour guider l'activité

Les rythmes musicaux sont une bonne façon de travailler la notion d'algorithme. Reprenez le jeu des rythmes sonores : tapez alternativement sur un verre et une bouteille selon un rythme que vous choisirez. Demandez à l'enfant de coder le son entendu sur son ardoise (bouteille O et verre X).

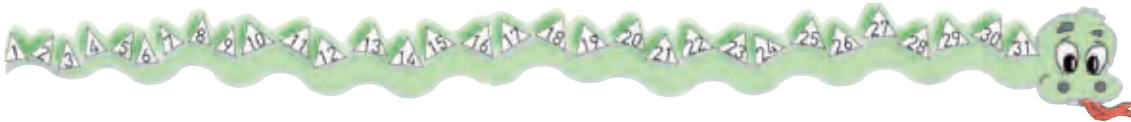
Demandez ensuite à l'enfant de reproduire musicalement l'algorithme dessiné sur l'ardoise.



Observe et **trouve** la règle des algorithmes, puis **complète** les cases vides.

Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde – Se repérer dans le temps

Activité 1 Je connais les saisons.

Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

✍ Relie chaque arbre à sa saison.



Automne



Été



Hiver



Printemps

✂ Découpe, en annexe, et ✏ colle chaque illustration sur la bonne page du calendrier.



20 minutes

accompagné

Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique



25 minutes

accompagné

Activité 1 Je reconnais le son [ʃ].

Apprendre à discriminer des sons.



Répète cette phrase plusieurs fois.

Indication pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots suivants en insistant sur le son cherché :
champignon, chemise, chaussette, chenille.

Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches et archi-sèches ?

Lève le doigt lorsque tu entends le son [ʃ].

Entoure les images des mots qui contiennent le son [ʃ].



Dis les mots que tu connais, qui commencent par [ʃ], pour continuer la comptine
Dans mon chapeau, qu'y met-on ? Des chiens, des chats...

Activité 2 Je reconnais le son [s].

Indication pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots suivants en insistant sur le son cherché :
savon, serpent, assiette, secret, cyprès.



Répète cette phrase plusieurs fois.

Six scies scient six cyprès.

Lève le doigt lorsque tu entends le son [s], comme dans **serpent**.

Entoure les images des mots qui contiennent le son [s].



Dis les mots que tu connais, qui commencent par [s], pour continuer la comptine
Dans mon sac, qu'y met-on ? Du savon, un singe, une salade...

Mobiliser le langage – L’oral – Comprendre et apprendre



Activité 1 *Je reconnais la position d'une syllabe dans un mot.*

Manipuler des syllabes.

 **Frappe** les syllabes du mot **LAMA** et  **dis** quelle est la première syllabe.

Lève le doigt quand tu entends la syllabe modèle LA dans les mots suivants.

lama **chocolat** **Mélanie** **lavabo** **matelas** **koala**
lapin **malade** **palace**

 **Découpe** les étiquettes en annexe et  **colle-les** à la place correspondante.



15 minutes

accompagné

Indications pour guider l'activité

Faites remarquer que l'on entend la syllabe modèle LA dans tous les mots.

Demandez à l'enfant ce qu'il remarque. La syllabe LA peut se trouver au début, au milieu ou à la fin d'un mot.



lama



malade



chocolat

L'activité physique – Collaborer, coopérer, s'opposer

Activité 1 *Je joue à des jeux de collaboration, coopération et/ou opposition.*

Ouvre ton livre numérique et **reprends** les différents jeux : jeu du béret, les déménageurs, la rivière aux crocodiles...



25 minutes

accompagné



Le jeu du béret



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorcières



Les pirates



Le gendarme et le voleur



Essaye de dépasser tes performances tout au long de cette semaine.

Structurer sa pensée



15 minutes

accompagné

Activité 1 Je dis la suite des nombres jusqu'à 30.

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



Récite la comptine des nombre de 0 à 30.

Indications pour guider l'activité

Dites chaque nombre écrit et demandez à l'enfant le nombre manquant.



Complète ces suites de nombres.

22			25		27			30
		24		26			29	



Joue au jeu de la réussite des nombres de 1 à 30.

Indication pour guider l'activité

Utilisez les cartes nombres découpées en semaine 3.

Réponses possibles

Selon la couleur des nombres, plusieurs réponses sont possibles.



Observe cette réussite des nombres et dicte à ton tuteur le nombre écrit sur les cartes qui ont été effacées.

	21	21	22	
16	17	18		19

Mobiliser le langage – L'écrit – Commencer à écrire tout seul

Activité 1 *J'écris des mots tout seul.*

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

 **Écoute** les syllabes mélangées.

RI SOU

 **Dis** le mot que tu peux fabriquer avec ces syllabes.*J'écris*  **Écris** ce mot.

→ _____

 **Écoute** les syllabes mélangées.

MI SE CHE

 **Dis** le mot que tu peux fabriquer avec ces trois syllabes.*J'écris*  **Écris** ce mot.

→ _____



25 minutes

accompagné

Indication pour guider les réponses

Mots à trouver : souris, chemise.

Activité 2 *J'écris des mots tout seul.**J'écris*  **Écris** la phrase suivante en écriture cursive.

→ La chemise et la souris.

→ _____



15 minutes


accompagné

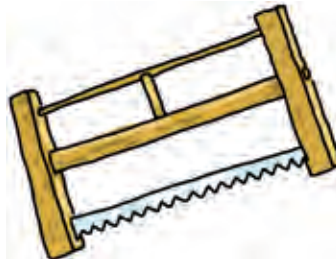
Explorer le monde – Vivant/Objet/Matière

Activité 1 *J'apprends à jardiner.*

Prendre en compte les risques de l'environnement proche. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.



 **Entoure** les objets utiles au jardinier pour cultiver ses plantes.



Explique à ton accompagnateur ce que fait ce jardinier. Que va-t-il se passer ?



Les activités artistiques – Les univers sonores

Activité 1 *Je reconnais des différences.*

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

Place-toi dans ton univers sonore.

Tu as appris plusieurs mots pour expliquer les différents morceaux de musique et les nombreuses chansons.

As-tu retenu l'intensité, le timbre, la hauteur et le tempo (nuance) ?



20 minutes

accompagné

Souviens-toi !



🎧 **Écoute** l'intensité et les timbres des voix dans la rubrique correspondante sur ton livre numérique.



Structurer sa pensée

Activité 1 *J'ajoute une quantité à un nombre.*

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

📅 **Colorie** la case sur laquelle tu arrives, en fonction du dé.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

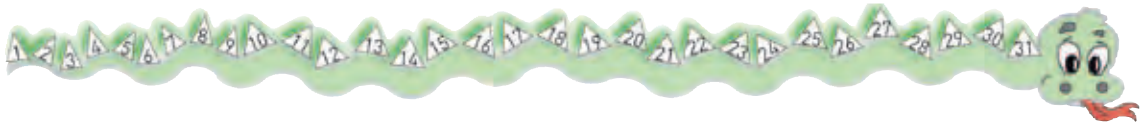


10 minutes

accompagné

Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde – Se repérer dans le temps



25 minutes

accompagné

Activité 1 Je connais le déroulement de ma journée.

Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Indications pour guider l'activité

Aidez l'enfant à se rappeler et à noter les événements récurrents de sa journée.

Commentez les étiquettes en annexe, imaginez-en d'autres, selon vos besoins.



Découpe les vignettes en annexe.



Colle-les pour expliquer le déroulement de ta journée.

Mobiliser le langage – L'oral – Comprendre et apprendre



10 minutes

accompagné

Activité 1 Je dis une poésie.

Dire de mémoire et de manière expressive des comptines et des poésies.



Connecte-toi sur ton livre numérique pour écouter à nouveau la comptine *Si j'étais une hirondelle*.



Répète-la une fois avec ton tuteur puis **dis** la poésie en entier.



Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique

Activité 1 Je reconnais le son [u].

Discriminer des sons.

**Répète** cette phrase plusieurs fois.

Le hibou joue avec son joujou et son caillou.

Lève le doigt lorsque tu entends le son [u], comme dans **ours**.**Entoure** les images des mots qui contiennent le son [u].**Dis** les mots que tu connais, qui se terminent par [u], pour continuer la comptine *Sur mon caillou, je mets des « ou » : des choux, des genoux...*

20 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots en insistant sur le son cherché : fougère, fourmi, roe.

Activité 2 Je reconnais le son [wa].

Discriminer des sons.

**Répète** cette phrase plusieurs fois.

L'oie et l'oiseau voient le poisson.

Lève le doigt lorsque tu entends le son [wa], comme dans **poisson**.**Entoure** les images des mots qui contiennent le son [wa].**Dis** les mots que tu connais, qui se terminent par [wa], pour continuer la comptine *Dans mon carquois, j'y mets quoi ? moi, toi, l'oie...*

Indications pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots en insistant sur le son cherché : noix, poire, roi.

L'activité physique – Collaborer, coopérer, s'opposer

Revoir des jeux où tu peux t'opposer ou bien coopérer avec une personne pour réaliser une tâche.



25 minutes

accompagné



Activité 1 *Je joue à des jeux de collaboration, coopération et/ou opposition.*

Ouvre ton livre numérique et **reprends** les différents jeux : jeu du béré, les déménageurs, la rivière aux crocodiles...

Indication pour l'adulte

Les activités sont extraites du module 6, semaines 3 et 4.



Le jeu du béré



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorciers



Les pirates



Le gendarme et le voleur



Essaye de dépasser tes performances tout au long de cette semaine.

Structurer sa pensée

Activité 1 Je réalise des collections de 1 à 10 éléments.

Dénombrer. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

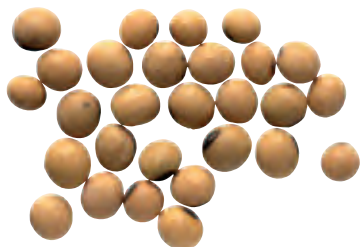


25 minutes

accompagné



Complète les alvéoles avec des graines pour composer les nombres énoncés par le tuteur.



Indications pour guider l'activité

Préparez des graines et des boîtes vides de 10 œufs.

Placez 5 graines dans chacune des boîtes de 10 œufs.

Énoncez ensuite des nombres de 6 à 10 en désignant le cardinal ou la forme décomposée : 3 et encore 1 et encore 2 ; 8 et encore 2, 5 et encore 5.

L'enfant doit compléter les alvéoles pour composer les nombres énoncés par le tuteur.

Il doit ensuite ranger ces boîtes dans l'ordre croissant du nombre de graines qu'elles contiennent.



Compte les papillons et **écris** le nombre dans la case blanche.



Les papillons fatigués veulent se reposer en se posant sur des fleurs.



Dessine autant de fleurs que de papillons.





15 minutes

accompagné



Mobiliser le langage – L'écrit – Commencer à écrire tout seul

Activité 1 Je m'entraîne à écrire la lettre *f* en écriture cursive.

Écrire son prénom tout seul en écriture cursive, sans modèle.

Connecte-toi pour revoir le TNI du tracé du *f*.*f* écrit  **Écris** la lettre *f* en écriture cursive sur ton cahier.**Recopie** la phrase ci-dessous.

→ La fourmi porte une feuille.



Explorer le monde – Vivant/Objet/Matière

Activité 1 *Je connais les caractéristiques des animaux.*

Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

Dans le module 8, tu as observé plusieurs animaux et tu as pu dégager certaines caractéristiques.

 **Relie** les animaux ci-dessous avec leurs caractéristiques.



20 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Lisez à l'enfant les étiquettes, autant que nécessaire.

poils



rampe

plumes



marche

écailles



saute

carapace



vole

Les activités artistiques – Les productions plastiques

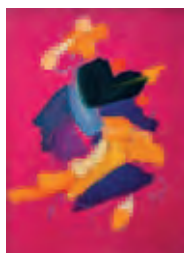


25 minutes

accompagné

Activité 1 *Je continue ma création.*

Réaliser des compositions plastiques en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.



Ton personnage en volume est terminé, mais tu n'as pas encore mis de couleur. Tu vas donc ajouter de la couleur.

Choisis la technique :



colorie,



peins ou

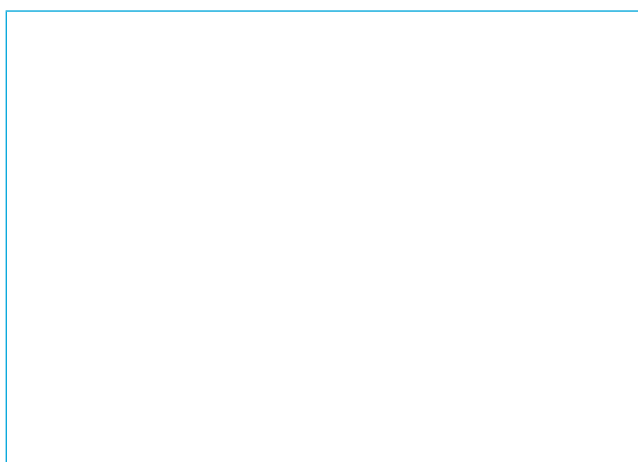


colle des papiers colorés.

Lorsque ton personnage est terminé, laisse bien sécher.



Photographie cette dernière œuvre et **colle** la photo ci-dessous.



Structurer sa pensée



15 minutes

accompagné

Activité 1 *Je réalise un algorithme complexe.*

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

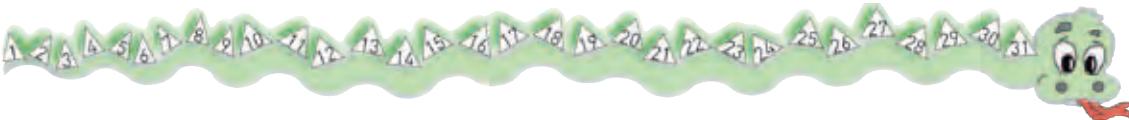


Observe et **trouve** la règle, puis **complète** les cases vides.



Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

Activité 1 *Je sais me déplacer dans un labyrinthe.*

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

Aide chacun des enfants à retrouver sa famille. **Pars** de l'enfant et **suis** le chemin avec ton doigt. Quand tu as trouvé, **repasse** le trajet en couleur.



20 minutes

accompagné



Mobiliser le langage – L'oral – Échanger et réfléchir avec les autres



20 minutes

accompagné

Activité 1 Je pose des questions.

Pratiquer divers usages du langage oral : questionner.

Indications pour guider l'activité

Expliquez les règles du jeu : l'adulte cache un objet connu de l'enfant dans une boîte. L'enfant doit poser des questions pour deviner cet objet. Il ne doit poser qu'une fois la même question.

L'adulte répond seulement par oui ou non.





Pose des questions pour découvrir l'objet mystère caché dans la boîte.



Rappelle-toi des indices que tu as utilisés pour le défi de la devinette du fruit ou légume préféré. Tu peux t'aider du document ci-dessous.

Tu peux poser des questions sur :

- sa forme : ronde ○, carrée □...
- sa taille : grand , petit ...
- sa matière : en bois, en plastique...
- sa couleur : **bleu**, **vert**, **rouge**...
- son utilisation : il sert à...
- sa place : dans la maison, il se trouve...
- la longueur du mot : le nombre de syllabes, de lettres.

Réfléchis aux questions que tu peux poser.



Pose tes questions en articulant bien.



Écoute bien les réponses.

Tu as trouvé ? Bravo !

Maintenant, changez de rôle.

Cache un objet dans la boîte et **réponds** aux questions.

L'activité physique – Collaborer, coopérer, s'opposer

Activité 1 *Je joue à des jeux de collaboration, coopération et/ou opposition.*

Ouvre ton livre numérique et **reprends** les différents jeux : jeu du baret, les déménageurs, la rivière aux crocodiles...



25 minutes

accompagné



Indication pour l'adulte

Faites évoluer si besoin les situations.



Le jeu du baret



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorciers



Les pirates



Le gendarme et le voleur



Structurer sa pensée



15 minutes

autonomie

Activité 1 Je connais les nombres jusqu'à 10.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée, lire les nombres.

Observe les bandes, puis *je t'aide* **écris** les nombres qui manquent.

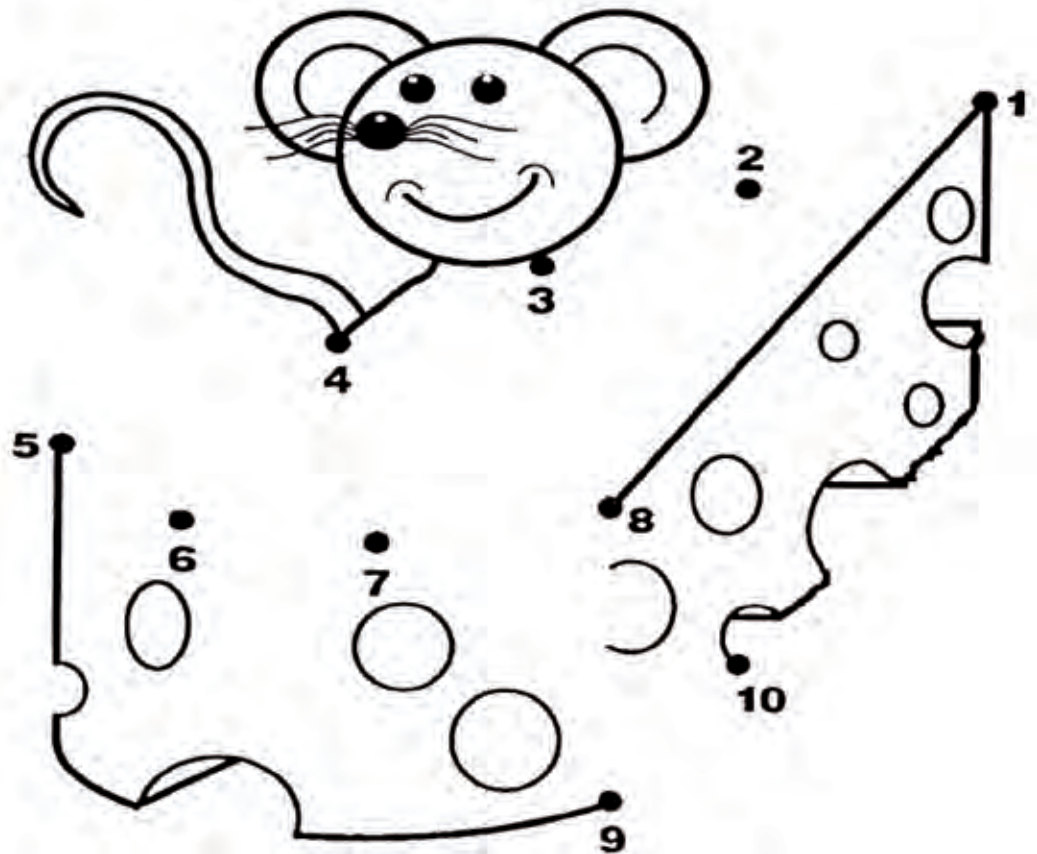
1	2			
---	---	--	--	--

	6				10
--	---	--	--	--	----

6	7			
---	---	--	--	--

		8		
--	--	---	--	--

Relie les nombres de 1 à 10 pour finir le dessin, puis **colorie-le**.



Mobiliser le langage - L'écrit - Commencer à écrire tout seul

Activité 1 *J'écris des mots tout seul.*





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

 **Écoute** les syllabes mélangées.


ME DI TI MAR GRE PLU SON MAI GE


Cherche quatre mots que tu peux fabriquer avec ces syllabes.

j'écris  **Écris** ces mots.

<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
 <hr/>	 <hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
 <hr/>	 <hr/>
<hr/>	<hr/>

Invente des mots nouveaux et plus longs qui n'existent pas avec les syllabes que tu as entendues.

Cherche comment tu pourrais les écrire, puis *j'écris*  **écris** tes mots inventés sur ton cahier d'essai ou sur le cahier de bord.

Imagine que ce sont des animaux et  **dessine-les**.

Exemple : un plumarson



30 minutes

autonomie

Indications pour guider l'activité

N'hésitez pas à aider l'enfant pour trouver les mots. Il faut en choisir quatre. On trouve par exemple dans les mots déjà travaillés : mardi, plume, tigre, maison, maigre, songe.

Indication pour guider l'activité

Mots nouveaux inventés : marditi, plumarti, greson, gremartisonge...

Explorer le monde – Vivant/Objet/Matière



10 minutes

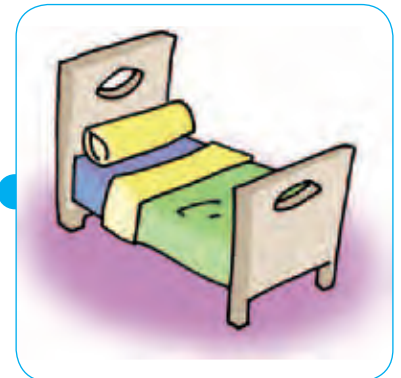
autonomie

Activité 1 Je connais les règles d'hygiène.

 Relie à chaque situation ce qu'il faut faire ensuite.

Indications pour guider l'activité

Laissez l'enfant explorer seul l'activité, puis faites-le s'exprimer sur ce qu'il convient de faire dans chaque situation.



Les activités artistiques – Les univers sonores

Activité 1 *Je reconnais des différences.*

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

Place-toi dans ton univers sonore.

Tu as appris plusieurs mots pour expliquer les différents morceaux de musique et les nombreuses chansons.

As-tu retenu l'intensité, le timbre, la hauteur et le tempo (nuance) ?



20 minutes

accompagné



Structurer sa pensée

Activité 1 *J'enlève une quantité à un nombre.*

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



Observe les mains. C'est le jeu du greli-grelo.



10



Dessine les graines de la main gauche qui donne la bonne quantité de graines.

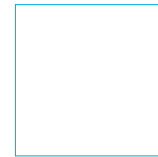


25 minutes

autonomie

accompagné

Paul, Léa et Pierre partent en vacances avec leurs parents. Ils ont acheté dix petites bouteilles de jus de fruits pour le voyage.



Paul et Pierre boivent une bouteille avant le départ.

Au cours du voyage, Léa boit deux bouteilles et les garçons en boivent encore une chacun.

Le panier se renverse et trois bouteilles se cassent.

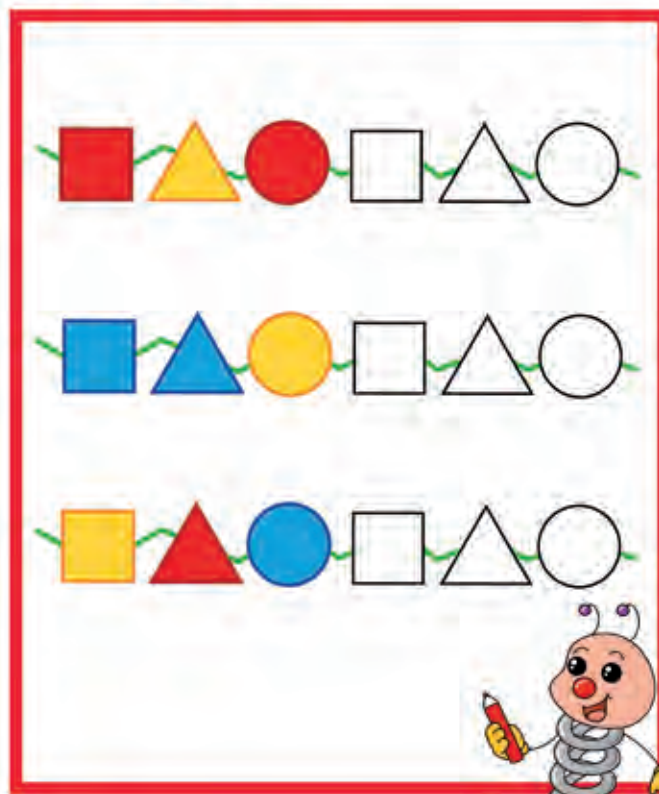
Combien reste-t-il de bouteilles à l'arrivée ?

f'écrit ✎ **Écris** le résultat dans la case blanche.

autonomie

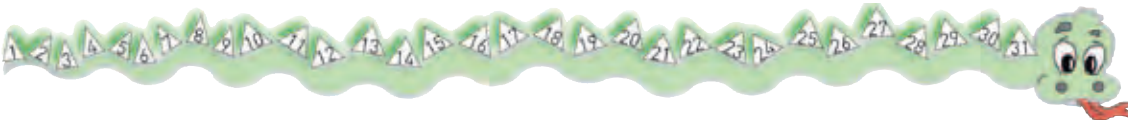
Activité 2 Je réalise seul un algorithme

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




Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde du vivant

Activité 1 Je découvre l'alimentation des animaux.

 **Relie** chaque animal à son type d'alimentation. Attention, certains animaux mangent plusieurs aliments !

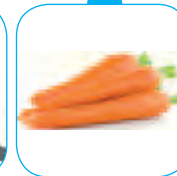


15 minutes

accompagné

Indications pour guider l'activité

Laissez l'enfant faire les associations qu'il souhaite puis discutez avec lui de ses erreurs. Montrez-lui des documentaires animaliers si besoin.



Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique



25 minutes

accompagné

Activité 1 Je repère des syllabes identiques dans des mots.

Manipuler des syllabes.



Observe les images suivantes.



Nomme chacune de ces images et dis quelle est la syllabe identique de chaque tableau.

Indications pour guider l'activité

Dites distinctement les mots :

- chameau, chaton, chapiteau, château.
La syllabe commune est « cha ».
- lapin, pintade, pinceau, sapin.
La syllabe commune est « pin ».



Activité 2 J'assemble les syllabes pour trouver un mot.

Manipuler des syllabes.



Observe ces images.



Dis les deux premiers mots et invente un autre mot.

Indications pour guider l'activité

Encouragez l'enfant à oraliser les mots chat et pot.

Explicitez la réponse : en ajoutant deux mots, chat et pot, qui sont aussi des syllabes, on crée un autre mot : chapeau.




+



=

Je dis chat + pot : je crée le mot chapeau.

 **Découpe** les images en annexe. **Place** les images par deux devant toi pour créer d'autres mots. Tu peux utiliser deux fois la même image.

 **Dicte** les mots que tu trouves à ton tuteur, qui va les écrire.

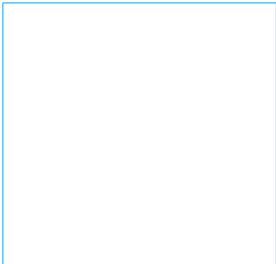
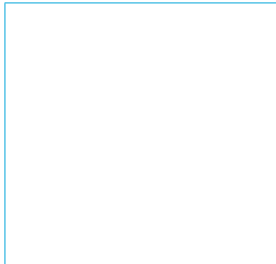
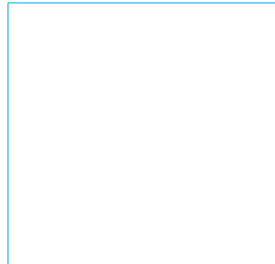
Indications pour guider l'activité

Appliquez la même démarche.

Encouragez l'enfant à oraliser chaque image et le mot créé.

On peut faire remarquer qu'une même syllabe (ici chat ou lait), peut servir à créer plusieurs mots différents.

Choisis deux étiquettes que tu as rapprochées et  **dessine** le résultat obtenu.

 +  = 

Quelques réponses possibles

Pou + lait = poulet

Pain + seau = pinceau

Drap + pot = drapeau

Chat + lait = chalet

L'activité physique – Collaborer, coopérer, s'opposer

Activité 1

Sur cette semaine, peux-tu **expliquer** le rôle que tu préfères et pourquoi ?



15 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Amenez l'enfant à nommer l'action : s'opposer à l'action d'un autre ou bien mener l'action en évitant l'adversaire.

Quelle est l'activité qui reste la plus difficile ?

Que pourrais-tu faire pour améliorer le résultat ?

Structurer sa pensée



15 minutes

accompagné

Activité 1 *Je compte une collection de 10 éléments.*

Dénombrer. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Compte à voix haute jusqu'à 10. Puis, **compte** à partir d'un autre nombre que 1.

Compte le nombre de formes et *j'écris* **écris** ce nombre dans le rond.

Dessine le nombre de formes demandé.

12	
8	
10	

Mobiliser le langage - L'écrit - Commencer à écrire tout seul

Activité 1 *J'écris des mots tout seul.*

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

j'écris ✎ Écris les mots qui manquent en écriture cursive.

25 minutes

accompagné

Indications pour guider l'activité

Lisez le début des phrases, aidez l'enfant à oraliser la fin de la phrase, orientez-le vers des mots connus du répertoire de mots pour écrire correctement en cursive.

Qui est-il ?

→ Il aime

→ Il n'aime pas

→ Il habite

→ Il a

Mobiliser le langage – L'écrit – Commencer à écrire tout seul

Activité 1 *Je commence à écrire des mots tout seul.*

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

Indications pour guider l'activité

Aidez l'enfant à choisir le déterminant correct : le, la ou l'.

Proposez à l'enfant d'écrire une première fois les mots sans modèle. Ensuite, l'enfant écrit le mot dans la seconde colonne en s'aidant du répertoire de mots.

Comparez avec lui les deux productions, pour identifier les différences ou ressemblances.

j'écris ✎ **Écris** les mots en écriture cursive sans modèle.

j'écris ✎ **Écris** les mots en écriture cursive avec modèle à l'aide de ton répertoire de mots.



Premier essai sans modèle

Four horizontal lines for handwriting practice: blue (top), green (middle), red (bottom), and brown (baseline). A blue arrow points to the right on the red line.

Second essai avec modèle

Four horizontal lines for handwriting practice: blue (top), green (middle), red (bottom), and brown (baseline). A blue arrow points to the right on the red line.



Premier essai sans modèle

Four horizontal lines for handwriting practice: blue (top), green (middle), red (bottom), and brown (baseline). A blue arrow points to the right on the red line.

Second essai avec modèle

Four horizontal lines for handwriting practice: blue (top), green (middle), red (bottom), and brown (baseline). A blue arrow points to the right on the red line.



Premier essai sans modèle

Four horizontal lines for handwriting practice: blue (top), green (middle), red (bottom), and brown (baseline). A blue arrow points to the right on the red line.

Second essai avec modèle

Four horizontal lines for handwriting practice: blue (top), green (middle), red (bottom), and brown (baseline). A blue arrow points to the right on the red line.



Premier essai sans modèle

Second essai avec modèle

Four horizontal lines for handwriting practice. From top to bottom, they are blue, green, red, and brown. A blue arrow points to the right at the start of the red line.

Four horizontal lines for handwriting practice, identical to the first set. From top to bottom, they are blue, green, red, and brown. A blue arrow points to the right at the start of the red line.

