

RITUEL (10 min)

1. Comptine "Le printemps" :

Matériel : le texte de la poésie

Déroulement :

Dire la comptine à votre enfant.

Demander : "De quoi ça parle?", "Qu'est-ce que tu as compris?"

Vérifier la compréhension du mot : "ravissantes"

Dire à nouveau la comptine et inciter votre enfant à commencer à la dire en même temps que vous.

2. La date :

Matériel :

- les étiquettes de la date dans les 3 écritures
- la frise de la date pour aider votre enfant si besoin

Déroulement :

- Pour le jour :

Faire réciter la comptine des jours du facteur "lundi, mardi, mercredi..."

Faire trouver l'étiquette "mercredi".

2 possibilités :

1. Votre enfant trouve sans aide.

Allez plus loin : "Comment as-tu trouvé ?". Vous pouvez l'aider à formuler cela : "Par quelle lettre commence "mercredi" ? = la lettre M. Quel son fait la lettre M ? = [m]"

2. Votre enfant ne trouve pas tout seul. :

a) Vous pouvez l'aider en disant :

"Mmmmercredi, ça commence par quel son ? = [m]. Quelle est la lettre qui fait le son [m] ? = la lettre M." s'il sait la reconnaître, il pourra hésiter entre mardi et mercredi. Dites lui qu'après c'est un E.

b) Votre enfant ne trouve pas et ne reconnaît pas la lettre M :

Ecrivez-la (en majuscule).

c) Si ça ne suffit pas, montrez le mot sur la frise de la date

- Pour le chiffre :

Dites le nombre.

2 possibilités :

1. Votre enfant trouve tout seul

2. Votre enfant a besoin d'aide :

a) Faites le compter sur la bande numérique jusqu'à 18 (document frise de la date)

b) Montrez-lui le nombre 18

- Pour le mois :

Faites dire le nom du mois, sinon, dites-le. "C'est le mois de MARS, le mois du début du printemps".

Trouver l'étiquette :

1. Votre enfant trouve tout seul

2. Votre enfant a besoin d'aide :

a) Dites-lui: "Ça commence comme MARDI" (vous pouvez montrer l'étiquette MARDI)

b) Montrez-lui le mot MARS sur la frise de la date.

3. Chanson : " A la volette"

Matériel :

- texte du chant
- lien vers le chant : <https://youtu.be/CToJsQM4o14>

Déroulement :

Ecoutez ensemble la chanson.

Faites un petit point sur ce que votre enfant a compris

Vous pouvez réécouter le morceau pour apprendre le chant. (Mais pas le chant en entier, d'un coup... Au fil des jours et des réécoutes, votre enfant l'apprendra, petit à petit. N'hésitez pas à associer des gestes aux paroles : un geste pour "petit", un geste pour "voler", par exemple...)

LANGAGE ÉCRIT (20min*)

1. L'alphabet dans les trois écritures : (10/15 min)

Matériel :

- les lettres dans les 3 écritures (alphabets que vous avez eus dans la pochette kraft, à découper, et à mettre chacun dans une enveloppe ou un petit sac congélation)
- bande alphabet 3 écritures

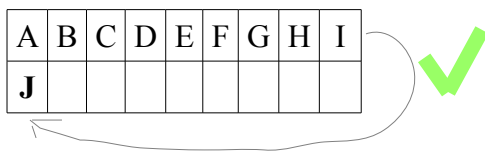
Déroulement :

Reconstituer l'alphabet dans les 3 écritures :

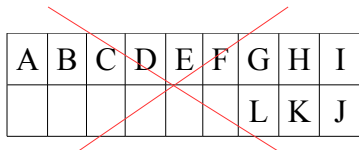
- Reconstituer l'alphabet en capitales :

Les lettres sont faces visibles : il s'agit de les ranger dans l'ordre alphabétique.

Attention ! Quand votre enfant arrive "en bout de table", veillez à ce qu'il aille bien à la ligne :



Car souvent, les enfants rangent leurs lettres "en serpent" :



A chaque lettre, faites la nommer (ou nommez-la et faites répéter).

Si votre enfant n'y arrive pas : utilisez la bande alphabet 3 écritures(en cachant si besoin les 2 lignes en script et cursives)

- Reconstituer l'alphabet en script, puis en cursives :

Même activité.

Si cela prend trop de temps et que vous voyez votre enfant commencer à fatiguer, ne faites que 2 alphabets, ou même 1 seul.

2. Les "lettres rondes" en cursive : c a d o q (5/10 minutes)

- Retrouver, nommer les lettres c a d o q

Matériel :

- les lettres de l'alphabet en cursives (que vous avez eues dans la pochette kraft)
- la bande modèle des lettres c a d o q (pour aider votre enfant si besoin)

Déroulement :

L'enfant dispose les lettres faces visibles, et dans le bon sens. (Aidez-le si besoin).

Il doit retrouver les 5 lettres rondes c a d o q. Si votre enfant se trompe, dites lui : "Ce n'est pas ça, mais ce n'est pas grave. Ça, c'est la lettre "p" "(par exemple)

S'il n'y arrive pas : Sortez la carte modèle et posez la devant lui sur la table. Si besoin, retirez une partie des lettres de l'alphabet pour qu'il ne se perde moins dans la quantité des lettres.

- Jeu de kim

Matériel :

- les lettres rondes c a d o q (que vous avez eues dans la pochette kraft)
- un torchon ou une serviette de table.

Déroulement :

Disposez les 5 lettres dans le bon sens, face à l'enfant.

Nommer les lettres, puis faites les nommer à votre enfant.

Recouvrez les lettres avec la serviette et retirez discrètement une lettre. Soulevez le torchon. Votre enfant doit pouvoir dire quelle lettre manque.

Renouvelez le jeu quelques fois.

MOTRICITÉ + RÉCRÉATION (30 min)

MATHÉMATIQUES (20min*)

1.Associer les différentes représentations des nombres de 1 à 10 : (5/10min)

Matériel :

- les cartes des nombres (les cartes jaunes, à découper) que vous avez eues dans l'enveloppe kraft.

Déroulement :

Les cartes sont disposées face visible. L'enfant doit regrouper les cartes représentant un même nombre.

Plusieurs possibilités en fonction du niveau de votre enfant (dans l'ordre croissant de difficulté) :

1. Travailler les nombres de 1 à 5 :

Vous ne conservez que les cartes de 1 à 5

2. Travailler les nombres de 6 à 10

Vous ne conservez que les cartes de 6 à 10

3. Travailler les nombres de 1 à 10

Vous conservez toutes les cartes.

2. **activité : Jouer au memory : (5/10 min)**

Matériel :

- les cartes des nombres : chiffres / doigts / dés / constellations

Déroulement :

Pour chaque nombre, ne conservez que 2 types de cartes : chiffre + doigts, ou chiffre + dé , ou chiffre + étoiles, ou chiffre + mots

Les cartes sont disposées en rangées bien ordonnées. Il faut retourner 2 cartes : si elles correspondent au même nombre, on les garde, sinon on les retourne. Pour "être bien sûr", il faut faire compter votre enfant.

On peut jouer à deux ou à plusieurs (avec les grands frères et soeurs, si vous en disposez à la maison.) :)

1. Travailler les nombres de 1 à 5 : Vous ne conservez que les cartes de 1 à 5
2. Travailler les nombres de 6 à 10 Vous ne conservez que les cartes de 6 à 10

PAUSE / JEUX LIBRES / MOTRICITÉ :

12 H00 : DÉJEUNER

APRÈS-MIDI :

Activités libres: jeux de société, dessin, pâte à modeler, puzzle
+ une lecture offerte