

## RITUEL

Une petite comptine " Il était une fois une fleur".

Vous la trouverez en ligne sur ce lien (qui est celui aussi de la musique) :

<https://sway.office.com/dNr44Whs7PuGWgwB>

Il faut cliquer sur la flèche "avancer" pour arriver jusqu'à la comptine. (il faut aussi cliquer sur la flèche "avancer" quand la page ne s'affiche pas en entier)

## LANGAGE ÉCRIT

### - Les lettres à pont : m n v w : les reconnaître

#### 1. Dans l'alphabet

Matériel :

- les lettres de l'alphabet en cursives

Déroulement :

Placez les lettres de l'alphabet dans l'ordre alphabétique :

Tu vas chercher les lettres avec des ponts

Votre enfant prend les lettres, et les nomme (nommez-les si besoin).

Pour aller plus loin :

Quand les 4 lettres ont été trouvées, vous pouvez jouer au jeu de Kim avec, ou au memory, en prenant ces 4 lettres en cursives, et les mêmes en script (ou en capitales)

#### 2. Dans les prénoms des copains

Matériel :

- les lettres m n v w

- les étiquettes prénoms

Déroulement :

Posez les lettres sur la table, et les étiquettes prénoms en dessous.

« Prends une étiquette. Est-ce qu'il y a une des lettres à pont dedans ? Montre-moi la lettre, et dis moi son nom »

Si c'est un peu difficile ou trop long, sélectionnez seulement une partie des prénoms. (entre 5 et 10)

## RÉCRÉATION

## MATHÉMATIQUES

### Plouf, dans l'eau ! (ou finir les activités de la semaine)

Matériel :

- Plateau et jetons Plouf dans l'eau + un petit personnage à déplacer

Déroulement :

Le but est de réciter la comptine jusqu'à 20, sans dire les nombres. Vous placez quelques jetons verts sur les ronds gris. Les gris sont des pierres. Les verts sont des nénuphars.

La grenouille avance dessus : quand c'est une pierre, l'enfant dit le nombre à voix haute, quand c'est un nénuphar, il le dit "dans sa tête", sinon il tombe dans l'eau :



Ce qui donne :

1 - 2 - ☺ - ☺ - 5 - 6 - ☺ - ☺ - 9 - 10 - ☺ - ☺ - 13 - 14 ....

Puis vous le refaites plusieurs fois, en changeant les jetons verts de place.  
On peut jouer à ce jeu à plusieurs.

# MOTRICITÉ

12 H00 : DÉJEUNER

## APRÈS-MIDI

TEMPS CALME

### 1. Phonologie : trouver le son en commun

Matériel :

- les cartes de phonologie (voir ci-dessous)

Déroulement :

on présente une carte "modèle" et 3 autres cartes. Il faut retrouver la carte qui comporte le même son (au début ou à la fin)

(Par exemple : 1 carte modèle "éléphant" + 3 cartes cibles : chameau – robe – croissant. Il faut retrouver le mot qui se termine par le même son que "éléphant" => croissant.)

Remarque :

Si c'est difficile, ne conservez que 2 cartes cibles.

#### 1. Retrouver le même son à la fin :

Carte modèle	Cartes cibles
dos	Poire – seau – lait
nid	Rond – rat – lit
lunette	Brouette – sac – moto
domino	Lapin – fourchette – ciseaux
roue	Banc – joue – rue

#### 2. Retrouver le même son au début :

Carte modèle	Cartes cibles
avion	Accordéon – bougeoir – château
mouton	Chouette – marteau – scie
serpent	Sapin – pichet – girafe
balançoire	Galette – chat – biberon
chaise	Baignoire – chapeau – singe

### 2. Dictée à l'adulte : Petit Renard

PAUSE / RECREATION

MUSIQUE

+ une lecture offerte