

Chers parents,

Nous espérons que ces deux premières semaines d'école à la maison se sont bien passées et nous vous rappelons que nous sommes disponibles par l'intermédiaire de l'adresse mail de l'école pour répondre à vos questions si besoin.

Pour réaliser les activités de la semaine, vous aurez besoin de :




- Papier blanc
- Critérium ou crayon à papier
- Crayons de couleurs/feutres ou peinture
- Les bouchons numérotés de 1 à 20
- Une figurine
- Une tirelire ou une boîte opaque
- Des jetons
- Un dé
- Un aimant
- Les objets attirés par les aimants collectés la semaine dernière

Merci d'avance.

Bonne semaine,

Marie-Françoise Pilard et Magali Danto

Activités de la semaine 3 :

		Lundi 30	Mardi 31	Jeudi 2	Vendredi 3
Rituels à réaliser chaque jour		<ul style="list-style-type: none"> - Dire la date, nommer les lettres du jour, dire le jour d'avant, le jour d'après : « Hier nous étions..., aujourd'hui nous sommes., demain nous serons... » - Chanter une chanson, comptine ou poésie apprise depuis le début de l'année au choix dans le cahier de vie - Ecouter une histoire. Vous trouverez ci-joint l'histoire de la sorcière Pélagie que nous avons découverte en classe. 			
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	Phonologie	Rituels à réaliser un peu chaque jour : http://ekladata.com/laclasseedeluccia.eklablog.com/perso/exercice%20oraux%20en%20conscience%20phono%20qs.pdf			
		Rituels exercice n°7 6 lignes	Rituels exercice n°8	Rituels exercice n°9	Rituels exercice n°10 Série 1, 3 lignes
	<p align="center"><u>Les chenilles des voyelles.</u></p> <p align="center">Cf. document en pièce jointe. Vous n'êtes pas obligés d'imprimer le jeu, vous pouvez tout simplement dessiner les chenilles sur une feuille blanche et montrer/dicter les mots-images à vos enfants pour qu'ils indiquent dans quelle chenille les placer...</p> <p align="center">Chaque jour, choisir une chenille différente et trouver les mots qui contiennent le son de la chenille parmi les mots images proposés à la fin du document. a, i, o, u, é.</p>				
	<p align="center">Chenille Anastasia Son a</p> <p>Pour aider les enfants qui ont du mal à entendre les sons dans les mots, vous pouvez leur montrer (en exagérant un peu) la forme que prend la bouche lorsqu'on prononce ce son. On peut également l'associer aux gestes de la méthode Borel Maissonny :</p> <p align="center">Le son a :</p>	<p align="center">Chenille Rififi, Son i</p> 	<p align="center">Chenille Oriolo, Son o</p> 	<p align="center">Chenille Urulus Son u</p> 	



Écriture

Pour cette troisième semaine nous vous proposons un travail d'écriture sur feuille libre ou ardoise autour des lettres m et n.

Vous pouvez écrire quelques syllabes sans lever le crayon : me, mi, mu

Nous vous proposons également quelques mots courts à écrire :

ému, mue, mite, lime, miel, mine, élimé, même, mémé, mille, lune, nul, lin, lien.

L'objectif est vraiment de réussir à écrire ces mots sans lever le crayon.

Problèmes mathématiques (cf fiche en pièce jointe)

2 par jour. Les premiers problèmes sont très simples, les suivants font appel à un peu plus de réflexion.

Mathématiques

Plouf dans l'eau !

Prendre une grande feuille qui fera office de rivière. Sur cette rivière, placez les bouchons de 1 à 20 dans l'ordre de façon à faire comme un chemin de pierre.

Retourner 5 bouchons bien répartis sur l'ensemble du chemin de façon à ce que le nombre inscrit ne soit plus visible, ce sont des nénuphars.

Prendre un personnage et le placer du premier coté de la rivière.

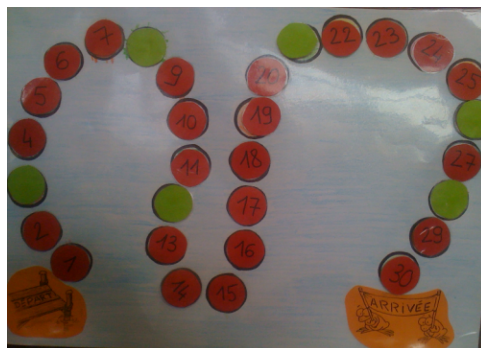
But du jeu : Réciter la comptine numérique sans dire les nombres où se trouvent un nénuphar.

Un joueur déplace le personnage, les autres l'observent. Quand le personnage passe par une pierre, il faut dire le nombre à voix haute. Quand il passe sur un nénuphar, il faut dire le nombre « dans sa tête ».

Si le joueur se trompe, les autres disent « plouf ! Dans l'eau ! »

Si le joueur réussit, il gagne un point.

Pour chaque joueur, on change les nénuphars de certaines cases.



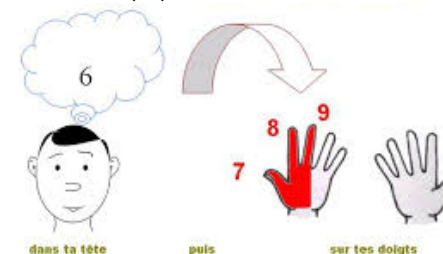
La tirelire

Pour ce jeu, vous pouvez utiliser une tirelire si vous en avez ou une boîte opaque. Votre enfant doit avoir à disposition du papier et un crayon pour écrire.


Demandez à votre enfant de lancer un dé. Il met les jetons obtenus à chaque tour dans la tirelire. A la fin du 2^{ème} tour il doit dire le nombre de jetons qu'il y a dans la tirelire.

Il est intéressant d'observer les stratégies utilisées par votre enfant. Voici quelques exemples de stratégies possibles :

- 1) L'enfant dessine les jetons au fur et à mesure qu'il les ajoute dans la boîte puis compte le nombre de jetons dessinés à la fin.
- 2) L'enfant écrit les nombres correspondant aux points sur les dés pour s'en souvenir puis compte avec ses doigts.
- 3) L'enfant garde le premier nombre en tête puis surcompte en utilisant ses doigts. Par exemple, pour un enfant qui aurait obtenu 3 et 6, il garde le plus grand nombre dans sa tête (6) puis surcompte 3 nombres au-delà de 6 : 7, 8, 9. Il trouve ainsi le résultat.



Toutes les stratégies sont bonnes mais au fur et à mesure du jeu, on incitera les enfants à aller vers la technique du sur-comptage. Il est important qu'ils soient capables d'expliquer comment ils ont fait pour arriver au résultat.

<p>AGIR S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES</p>	<p><u>Exercice 1</u> : Réaliser un petit parcours et le parcourir en lançant une balle en l'air et en la rattrapant.</p>  <p><u>Exercice 2</u> : Lancer dans une cible. On peut s'entraîner à lancer divers objets dans une caisse en faisant varier le poids et la taille afin de se rendre compte qu'il faut adapter son geste à l'objet que l'on lance.</p> <p><u>Exercice 3</u> : Avec une petite balle essayer de jongler en se lançant la balle d'une main à l'autre en se fixant un objectif. Par exemple 5 passes réussies.</p>
<p>AGIR S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES et EXPLORER LE MONDE</p>	<p><u>Découvrir les aimants (2)</u> :</p> <p><u>Objectif</u> : Faire avancer un bateau sur une la rivière sans le toucher avec les mains.</p> <p>Etape 1 : Dessiner un bateau ou le faire en origami (technique : https://www.youtube.com/watch?v=C8pK_22gReo avec une feuille A5)</p> <p>Etape 2 : Dessiner une rivière (technique libre)</p> <p>Etape 3 : Choisir un objet parmi ceux qui sont attirés par les aimants et le fixer sous le bateau.</p> <p>Etape 4 : Avec l'aimant, faire avancer le bateau sur la rivière.</p> 