**Plan de travail de la semaine du 23 Mars**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lundi  | Mardi | Jeudi | Vendredi |
| **Phonologie****Comptine : qui voit-on là ? (ci jointe)** | **Le jeu de la bombe** (consignes ci-dessous)**Le jeu des mots mystère**(consigne ci-dessous) | Ecoute de la **comptine abracadabra** (ci jointe)-Demander à votre enfant de citer des mots entendus-Quel est le phonème répété ?-Relire la comptine en s’arrêtant après chaque mot si votre enfant entend le son A il lève la main.-Montrer alors **l’image du phonème A** (ci jointe) agrandi et expliquer que le A a mal à la gorge et qu’il va chez le docteur pour lui montrer.  | -Demander à votre enfant s’il connaît des mots où on entend A. -Faire la liste de ces mots sur une feuille ou dans ce tableau. | Afin de faire la maison du A, demander à votre enfant de faire des dessins de mots qui contiennent ce son et les placer **dans la maison du A** (ci jointe). Vous pouvez la faire à la main en format A4.  |
| **Ecriture graphisme :**Attention pour chaque activité de bien s’assurer tout le long de la séance que votre enfant tienne son crayon correctement**Dessin de la pensée** à faire. Fiche modèle avec chaque étape (ci jointe).  | Les lettres à ponts : m, n, v, et w en cursive : -observer **l’alphabet** (ci-joint) demander à votre enfant s’il voit des lettres à ponts. (le u oui mais déjà vu )-> m, n, v, w.Ecrire le prénom de votre enfant sur un papier en cursive et lui demander s’il a ces lettres dans son prénom.A partir **des lettres à suivre** (ci jointes) fabriquer ces lettres en pâte à modeler ou avec de la laine ou de la ficelle. (n’hésitez pas à prendre une photo et de me l’envoyer) Révisions : - **fiche igloo**- **fiches vagues**- **fiche mouton** (consignes : faire des boucles dans le pelage du mouton) | Les lettres à ponts : m, n, v, w.A partir **des lettres à suivre**, votre enfant essaye de tracer ces lettres au doigt sur une ardoise ou dans un plateau avec de la farine ou du sable.Puis placer les lettres à suivre sous pochette plastique et votre enfant pourra s’entrainer à les écrire avec un feutre d’ardoise. Veillez à ce que votre enfant commence bien sur le point et parte bien dans le bon sensRévisions :**Fiche pingouin****Fiche créneaux****Fiche boucles**  | Les lettres à ponts : m, n, v, et w.Votre enfant s’entraine à les écrire sur la pochette plastique puis sur une ardoise. Puis sur **la fiche des ponts**, il écrit une lettre plusieurs fois au feutre fin dans chacun des ponts. Un pont par lettre. Puis quand toutes les lettres ont été écrites colorier au crayon de couleur l’intérieur des ponts. (envoyer une photo du travail fini si possible)Révisions :-**fiche ponts2****-fiche lignes brisées** | -**fiche écriture lettres à ponts : m, n, v et w.**Révisions : -**Fiche divers graphismes1** (à faire sous pochette plastique avec un feutre d’ardoise)**-Fiche divers graphismes2**  |
| **« mathématiques »** | Tracer à la règleTracer des traits droits sur une feuille à la règle avec un crayon à papier.Puis tracer des traits droits à la règle en essayant de faire un dessin.Révisions :Dictée de nombres jusqu’à 20 : sur ardoise ou feuille dicter un nombre à votre enfant qu’il écrit sur ardoise ou sur une feuille. Faites en une dizaine. | Tracer à la règleRepasser sur **les modèles** (ci joints) avec son doigt. Puis avec un feutre d’ardoise fiche sous plastique.Puis idem avec la règle. Révisions **: fiche révisionbande numérique1** | Tracer à la règle :**fiche tracés à la règle1**Révisions : **fiche révisionbande numérique2** | Tracer à la règle :**fiche tracés à la règle2**Révisions **: fiche révisonbandenumérique3** |
| Apprendre **la comptine un haricot vert (ci jointe)**Pour cela lui lire plusieurs fois puis phrase par phrase lui faire répéter. | **Album : Jack et le haricot magique**Fiches 1 et 2 | **Album : Jack et le haricot magique**Fiche 3 | **Album : Jack et le haricot magique**Fiche 4 | **Album : Jack et le haricot magique**Fiche 5 |

Consignes

**Le jeu de la bombe** : trouver des mots commençant par une attaque donnée : choisir une attaque, se passer une balle. Quand j’ai la balle je donne un mot qui commence par l’attaque choisie, si je me trompe ou que je n’en trouve pas j’ai perdu et on choisit une nouvelle attaque.

**Les mots mystère** : Je donne un mot et celui qui joue avec moi doit donner l’attaque de ce mot et inversement.

**Attention ce que j’ai écrit en vert n’est pas obligatoire.**

Merci de le compléter par des points de couleur et de me le renvoyer sur la classe dojo en faisant une photo ou par mail à (porcu.charlotte@orange.fr). N’hésitez pas si vous avez des questions.