**Plan de travail de la semaine du 16 Mars**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lundi | Mardi | Jeudi | Vendredi |
| **Phonologie**  Faire répéter après vous les petits virelangues joints. | **Jeu du château**  (consignes ci-dessous) | **Jeu le zoo des attaques**  (consignes ci-dessous) | **Jeu des intrus au zoo**  (consignes ci-dessous) | **Fiche d’exercice Au zoo** : (consignes ci-dessous) |
| **Ecriture graphisme :**  Attention pour chaque activité de bien s’assurer tout le long de la séance que votre enfant tienne son crayon correctement  **Dessin du tournesol** à faire. Fiche modèle avec chaque étape. | Dessin de ce que j’ai aimé au théâtre vendredi,  Puis écrire ce que votre enfant vous dicte (il vous explique ce qu’il a dessiné)  Exemple : j’ai aimé quand… | Révisions :  -**les lettres rondes** (fiche à glisser dans une pochette plastique et s’entrainer à repasser sur les lettres au feutre d’ardoise  Veillez à ce que votre enfant commence bien sur le point et parte bien dans le bon sens)  - fiches **les lignes brisées et les créneaux** (à faire sous pochette plastique avec un feutre d’ardoise puis sur la fiche avec un crayon à papier | Révisions :  -**les lettres à pointe** (idem que la séance avec lettres rondes de mardi)  -fiche **écriture des chiffres** (à faire plusieurs fois sous fiche plastique avec feutre d’ardoise)  -fiche **les boucles ascendantes** (à faire sous fiche plastique puis sur la feuille au crayon à papier ou feutre fin) | Révisions :  -**lettres ascendantes** (idem séances lettres rondes et lettres à pointe)  - fiche **les ponts** (à faire pour commencer sous fiche plastique avec feutre d’ardoise puis sur la feuille avec un feutre fin ou un crayon à papier)  -fiche **les boucles descendantes** (à faire sous fiche plastique puis sur la feuille au crayon à papier ou feutre fin) |
| **« mathématiques »** | Fiche le jeu du banquier | Jeu sur internet sur la bande numérique  Votre enfant peut s’aider de la bande numérique que je lui ai donnée vendredi.  <https://www.tizofun-education.com/cp/mathematiques-cp/math-en-ligne-completer-la-bande-numerique-jusqua-20/> | -De nouveau le jeu d’internet si besoin  -Fiche la bande numérique numéro 1 | -De nouveau le jeu si besoin  -Fiche la bande numérique numéro 2 |
| **Album : Jack et le haricot magique** |  | Visionnage vidéo lecture du conte de Jack et le haricot magique sur :  <https://www.youtube.com/watch?v=eRSh32As-pA>  puis demandez-lui de vous raconter ce qu’il a compris de l’histoire. N’hésitez pas à lui poser des questions. | De nouveau visionnage si besoin puis fiche numéro 1  jack et le haricot magique | De nouveau visionnage si besoin puis fiche numéro 2 jack et le haricot magique |

**Consignes** :

A la fin de chaque activité faire un point rouge dans ce tableau quand votre enfant n’a pas réussi, un point orange quand c’est plutôt réussi et un point vert quand c’est réussi. Puis à la fin de la semaine m’envoyer par mail ce document rempli ou m’envoyer une photo de ce document sur la classe dojo. Cela est très important et me permettra d’adapter le travail pour les prochaines semaines.

Votre enfant doit écrire son prénom et la date sur chaque fiche et tout devra être rendu dès le retour à l’école afin que je puisse tout coller dans les cahiers.

Pour la phonologie : Attention de ne pas confondre la première syllabe et l’attaque. L’attaque correspond au premier son que l’on entend dans un mot, la première syllabe est la « première partie » du mot.

Par exemple pour le mot château l’attaque est le son CH et la première syllabe est CHA.

Cette semaine nous parlerons que de l’attaque des mots.

**Le jeu du château** :

* Découpe les images puis faire une pile.
* Pioche la première image si l’attaque de ce mot est la même que le mot château, pose une pièce du puzzle sur le château. Sinon mets l’image sous la pile et pioche une nouvelle image.
* Continue jusqu’à ce que le puzzle du château soit terminé. Refais le jeu plusieurs fois (2 ou 3 fois)

**Le jeu le zoo des attaques** :

* Colorie les quatre enclos de couleurs différentes.
* Demandez à votre enfant de nommer les mots images du dé et du plateau de jeu.
* Si vous jouez à deux prenez chacun deux enclos si vous jouez à trois ou quatre prenez un enclos chacun.
* A tour de rôle vous lancez le dé et vous allez mettre un jeton sur l’animal de votre enclos qui à la même attaque que celui du dé. Si vous tombez sur le smiley vous mettez un jeton sur l’animal de votre choix (à condition de donner l’attaque de celui-ci)
* Le premier qui a posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné.

**Le jeu des intrus au zoo :**

* Imprimer l’enclos en quatre exemplaires découper les images
* expliquer que le gardien du zoo a rangé les animaux en fonction de l’attaque de leur nom. Par exemple kangourou, koala, coq et cochon.
* expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, il va falloir les retrouver et les remettre dans le bon enclos.
* placer les animaux dans les bons enclos.
* pour chaque enclos votre enfant devra donner le nom des animaux puis leur attaque.
* demander ensuite à votre enfant de tourner le dos pendant que vous échangez deux animaux d’enclos différents puis votre enfant retrouve les intrus et remets les animaux dans les bons enclos.

**Fiche d’exercice au zoo :**

* découpe les images
* puis colle-les dans l’enclos des animaux qui ont la même attaque que celui qui y est déjà.