La semaine du 18 mai

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lundi | Mardi | jeudi | vendredi |
| **Phonologie**  **Comptines sur les phonèmes**  **Bet D (ci jointes)** | **La roue des phonèmes**  Demander à votre enfant s’il reconnait les phonèmes dessinés sur **la roue** ci jointe. Les chanter : par exemple le son M fait mmmmmm. Et le faire pour tous les phonèmes présents sur la roue.  Fabriquer ensuite la roue puis prendre la **planche de jeu** (la roue des phonèmes) et un crayon de couleur.  Il faudra faire tourner la roue et colorier un objet sur la planche qui possède le son indiqué par la flèche. | Idem que la veille. | La fiche **des intrus** (ci jointe) | Fiches : **La maison des consonnes** (fiches ci jointes) |
| **Ecriture graphisme :**  Attention pour chaque activité de bien s’assurer tout le long de la séance que votre enfant tienne son crayon correctement  Dessin : vêtements : **la robe de soirée** | **Jouons avec les trois écritures**  Poser sur la tables **les trois feuilles ci jointes** (écriture en capitales d’imprimerie, écriture scripte et écriture cursive) Puis faire observer ces fiches à votre enfant. Il devra tirer **une carte** (cartes mots) et il devra la placer sous la bonne écriture en nommant l’écriture.  Puis associer les mots identiques dans les trois écritures. Mettre ensemble les mots pareils mais d’écritures différentes.  **Encadrez-vous**  Montrer à son enfant la photo du **tissu africain,** le laisser s’exprimer librement et lui dire que c’est un tissu. Puis guider la description en parlant des couleurs, des formes, des graphismes, leur orientation. Amener son enfant à remarquer que les lignes délimitent des cadres dans lesquels sont tracés d’autres graphismes. Lui faire remarquer qu’ils ont été répétés. L’amener à faire des hypothèses sur la manière dont l’artiste s’y est pris pour décorer le tissu.  Conclure qu’il y a deux façons de faire : soit l’artiste a commencé par tracer les graphismes à l’intérieur et ensuite les lignes pour faire le cadre soit il a commencé par tracer le cadre en suivant la forme du tissu puis il a décoré l’intérieur.  Nous allons donc mettre en œuvre ces deux possibilités dans des productions cette semaine.  Révisions : fichier sxrz  Fiche s | **Jouons avec les trois écritures**  **Fiches jeu des labymots**  **Encadrez-vous**  Choisir trois graphismes pour réaliser le cadre sur une feuille blanche A4. Faire trois cadre en changeant de couleur et de graphisme pour chaque cadre. On commence par l’extérieur en suivant la forme de la feuille. Cela peut être fait à la craie grasse ou au crayon de couleur.  Révisions : fiche x du fichier sxrz | **Jouons avec les mots**  Imprimer les étiquettes des prénoms ci jointes (attention imprimer chaque écriture sur un papier de couleur différente)  Jeu du memory avec ces étiquettes il faudra retrouver les trois étiquettes de chaque prénom.    **Encadrez-vous**  Reprendre la feuille de mardi puis coller sur la production dans la partie du milieu 4 petits carrés en les espaçant puis faire deux lignes de graphismes au feutre fin autour de chacun.  Puis tracer des chemins avec un pinceau et de la gouache das les espaces non occupés en partant du cadre. (regarder la photo modèle ci-dessous)  Révisions : fiche r du fichier sxrz | **Jouons avec les trois écritures**  Placer au centre de la table la planche de jeu **(le tapis des mots),** donner à son enfant quatre cartes (**cartes mots**)  Il devra poser chacune de ses cartes sur le tapis en retrouvant chaque mot  Mais dans une autre écriture. Refaire la même chose plusieurs fois avec d’autres cartes.  **Encadrez-vous**  Reprendre la production de la veille puis tracer au feutre noir des graphismes sur les chemins en gouache, puis un graphisme sur chaque carré de papier collé en occupant tout l’espace du carré.  Prendre une photo du résultat je les mettrai sur le blog.  Révisions : fiche z du fichier sxrz |
| **« mathématiques »** | **A 2 pour faire 10**  **Une boite**  Il faut des jetons de deux couleurs. Et imprimer la fiche **boite à nombres**. Votre enfant est installé avec sa boite à nombre à l’écart des jetons. Il va devoir aller chercher le bon nombre de jetons pour remplir sa boîte. Pour commencer il prendra une seule couleur et devra ramener dix jetons pour remplir sa boîte. Ensuite il va devoir le refaire mais cette fois ci en prenant par exemple 5 jetons rouges et le reste en jetons bleus. Il doit rapporter juste ce qu’il faut de jetons rouges et bleus pour remplir sa boite. | **A 2 pour faire 10**  **Une boite**  Jouer à deux et remplir à deux la boîte à nombres. Il va falloir s’organiser à 2 pour aller chercher le bon nombre de jetons nécessaires pour remplir la boîte. Il n’y a qu’un seul essai. Un va chercher les jetons rouges et l’autre les bleus. Refaire cela plusieurs fois en s’organisant de différentes manières. | **A 2 pour faire 10**  **Une boite**  Rechercher toutes les décompositions de 10. Votre enfant va devoir chercher toutes les décompositions possibles en remplissant sa boîte de jetons rouges et bleus.  Ecrire à chaque fois sa décomposition sur une feuille. |  |
| Projet le parachute | Jour 2 pourriez vous faire une photo s’il vous plait. |  |  |  |
| Etude d’un album : C’est à moi |  | Ecoute de l’histoire (vidéo mise lundi 25 sur le blog)  Puis questions orales : De quoi parle cette histoire ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? Que se passe t il ? | Nouvelle écoute de l’histoire : puis questions : est ce que quelqu’un va réussir à cueillir une poire ? Si oui qui réussira en premier ?  Pourquoi les souris ont-elles réussi en premier ? Du coup que vont faire les éléphants ? | Fiche après une éventuelle nouvelle écoute. Remettre les images dans l’ordre. |

