

SEMAINE du 8 au 12 JUIN

Remarque : Une même activité peut être réalisée plusieurs fois dans la semaine. N'hésitez pas également à la refaire la semaine suivante, et ainsi de suite...

RITUELS : A FAIRE TOUS LES JOURS !

- Dire **le jour** d'hier, d'aujourd'hui et de demain, et la date complète.
Cf. le calendrier du mois de mai / juin : Chaque jour l'enfant barre la case du jour passé. Il apprend ainsi à se repérer dans le temps. S'entraîner à réciter les jours de la semaine dans l'ordre.
- **la météo** du jour.
- **la saison**.

COLORIAGE (Explorer l'espace) : Les gestes barrières (cf. document joint la semaine dernière).

CHANSON : « *Corona Minus* » d'Aldebert. Ecouter le chant à plusieurs reprises et le chanter avec votre enfant. (cf. Paroles + Chanson).

LUNDI 8 JUIN

L'ENTREE DANS L'ECRITURE

- **Lettre** : **l**.

Former la lettre à partir de pâte à modeler (si vous en avez).
S'entraîner à écrire la lettre plusieurs fois (cf. fiche d'écriture jointe).

- Ecrire **la date** et la souligner à la règle: *lundi 8 juin*.
- **L'alphabet** :
Remettre l'alphabet dans l'ordre :
<https://www.logicieleducatif.fr/francais/vocabulaire/alphabet.php>

PHONOLOGIE

- **Identifier un phonème-voyelle dans un mot** :
Fiche évaluation (cf. documents joints : fiche 1 et fiche 2.).

MATHEMATIQUES

- Fichier : **Page 82** (en présence d'un adulte).
- **Le jeu du cœur**.

Voici les explications en vidéo :

https://www.youtube.com/watch?v=YSGSa_S_kX0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0plqQQk6nwy4aNdFF0RpHrRDgcl4xbcdCpNW5SUCLwTLWFJN4if3BZ3kk

- **Niveau 3** : 12 cases avec les chiffres + 2 dés.
- **Niveau 4** : 18 cases avec les chiffres + 3 dés.

En cas de besoin, n'hésitez pas à faire une frise numérique à votre enfant (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10...). Ainsi, s'il ne connaît pas l'écriture chiffrée du 12 par exemple, il pourra tout simplement compter en déplaçant son doigt sur la frise et trouver l'écriture correspondante.

MARDI 9 JUIN

L'ENTREE DANS L'ECRITURE

- Exercice d'écriture : *C'est le mois de juin* (cf. document joint).
- Ecrire la date et la souligner à la règle : mardi 9 juin.
- Commencer à écrire seul des mots :

Dictée de mots.

L'adulte dit des mots monosyllabiques (1 syllabe) ou bisyllabiques simples (2 syllabes) et l'enfant les écrit sur son ardoise en capitales d'imprimerie.

En fonction de son niveau, il peut les écrire en cursive.

Exemples : moto, loto, papi, vélo, pipe,...

PHONOLOGIE

- A la poursuite des Alphas.

- Visionner la vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=tL2Q3hrO-mw>

- Vérifier que votre enfant a bien compris l'histoire :

Pourquoi Furiosa ne voit pas les alphas dans le livre ? PARCE QU'ILS SE SONT TRANSFORMES EN LETTRES.

- Dire à votre enfant que vous allez essayer de trouver toutes les transformations des alphas.

L'adulte prépare des étiquettes avec les lettres en script (Cf. Alphabet).

Les retourner, face cachée contre la table. L'enfant doit piocher et dire à quel alpha cette lettre correspond. Pour l'alpha « chat » ne pas oublier de faire une étiquette « ch ».

MATHEMATIQUES

- Fichier : Page 83 (en présence d'un adulte).
- Plouf dans l'eau (cf. document joint).

Un adulte cache 5 nombres avec des cailloux, des légos... et l'enfant doit dire les nombres dans l'ordre sans nommer les nombres cachés. S'il se trompe, il recommence au début. Ce jeu peut se rejouer plusieurs fois de suite en changeant les nombres cachés.

JEUDI 11 JUIN

L'ENTREE DANS L'ECRITURE

- **Lettre** : ∞.

Former la lettre à partir de pâte à modeler (si vous en avez).

S'entraîner à écrire la lettre plusieurs fois (cf. **fiche d'écriture jointe**).

- Ecrire **la date** et la souligner à la règle : *jeudi 11 juin.*

- **L'alphabet** :

Remettre l'alphabet dans l'ordre :

<https://www.logicieleducatif.fr/francais/vocabulaire/alphabet.php>

PHONOLOGIE

- **Identifier un phonème-voyelle dans un mot : LE MARCHÉ DE PADIPADO**
(cf. documents joints).

Afficher les étals des 2 marchands : Le marché de PADI / Le marché de PADO.



Expliquer à votre enfant que **Monsieur Padi** n'aime pas les fruits et légumes qui contiennent le son **I** et que **Monsieur Pado** n'aime pas ceux qui contiennent le son **O**.

L'enfant dispose d'un mot-image représentant un fruit ou un légume. Il scande les syllabes et le place sur un des 2 étals. Les intrus sont placés à l'extérieur.

La correction est faite par l'adulte au fur et à mesure du jeu.

MATHEMATIQUES

- Fichier : **Page 84** (en présence d'un adulte).
- **La course des chemins.**

But du jeu : Faire un chemin pour aller d'un point donné à un autre. (Par exemple, les bords d'une table).

Le chemin sera fait avec des cartes ou des objets (pates, crayons, kaplas...) de même taille.

Chaque joueur lance son dé à son tour. Il posera le nombre de cartes ou d'objets correspondant au nombre du dé pour réaliser son chemin. Lorsque le chemin est créé, l'enfant devra lancer le dé pour avancer son pion (en comptant à voix haute) pour aller jusqu'au bout du chemin.

Dans une seconde partie : vous pouvez utiliser 2 dés jusqu'à 6 (pour faire un aller-retour).

VENDREDI 12 JUIN

L'ENTREE DANS L'ECRITURE

- Ecrire la date : vendredi 12 juin.

- Quand je serai grand...

1) **Inventer une phrase** en respectant un modèle.

« Quand je serai grand, ... »

« Quand je serai grande, ... »

Exemples :

- Quand je serai grand, j'aurai une barbe qui pique !
- Quand je serai grande, je serai maitresse d'école !

2) **Taper une phrase écrite en script avec un clavier en capitales.**

L'enfant utilise l'ordinateur pour réaliser cet exercice.

Au préalable, écrire sur une feuille la phrase inventée par l'enfant en script.

3) **Illustrer une action.**

Amener l'enfant à rappeler la phrase qu'il a tapée et expliquer qu'il va l'illustrer.

Lui demander de se représenter en adulte en train de faire l'action.

Il dessine avec un feutre noir, colorie avec des crayons de couleur et écrit sur cette même feuille la phrase en cursive.

PHONOLOGIE

- Retrouver les Alphas contenus dans une syllabe.

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/associer-deux-alphas.php>

MATHEMATIQUES

- Fichier : Page 85 (en présence d'un adulte).

- Le jeu de la croix.

Dessiner une croix au sol ou utiliser 4 feuilles que vous allez scotcher au sol (bien les coller pour éviter le risque de chute).

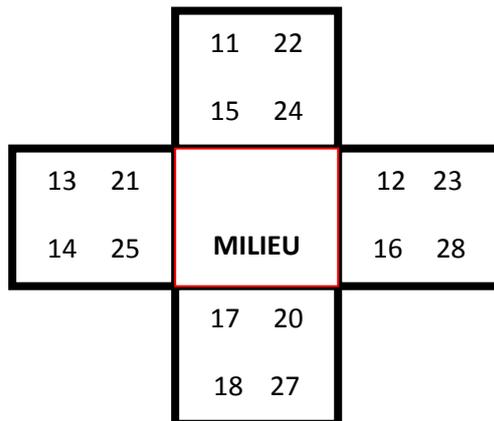
Sur les feuilles écrire des nombres entre 11 et 29.

Dire à votre enfant qu'il devra sauter dans les cases que vous lui indiquerez et qu'il devra toujours revenir au milieu à chaque fois.

Exemple de parcours : 25/milieu/29/milieu/22/milieu/27/milieu

Vous pouvez refaire cet exercice plusieurs fois avec des nombres différents.

Exemple :

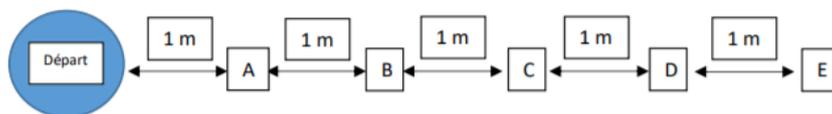


✚ Sport:

1) Défi sportif : Perds ta paire.

Matériel nécessaire : 1 paire de chaussettes roulée en boule, des objets pour matérialiser les endroits des actions à réaliser.

Parcours :



Consigne :

Tends ton bras devant et toi et pose ta boule de chaussettes en équilibre sur ta paume de main. Réalise le parcours en effectuant l'action demandée à chaque lettre (A, B... voir ci-dessous). Quand tu arrives à la dernière action de ton parcours, reviens directement au point de départ sans refaire les actions. Si ta boule tombe, tu la remets en place et tu continues ton chemin. Compte le nombre d'allers retours que tu as fait.

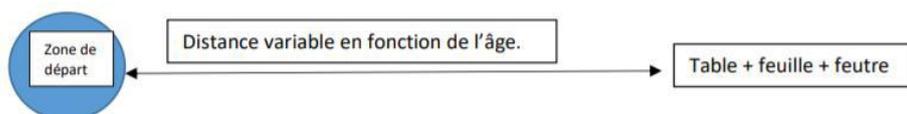
⚠ La durée du défi et les actions à réaliser ne sont pas les mêmes pour tous les âges, regarde le tableau ci-dessous pour connaître ce que tu as à faire.

Niveaux de classe	Distance du parcours	Durée du défi	A	B	C	D	E
PS	2 m	1 min	Tourne autour de l'objet	Enjambe l'objet			
MS/GS	2 m	2 min					
CP/CE1/CE2	4 m	3 min 30 s			Tiens en équilibre 5 secondes sur une jambe	Fais 3 flexions de jambes = 3 squats	Tourne autour de l'objet les yeux fermés
CM1/CM2	5 m	5 min					
Et pour les plus grands (enfants, adultes)	5 m	5 min					

2) Défi sportif : Le sprint des croix.

Matériel nécessaire : 1 feuille, 1 feutre, 1 table (ou support pour poser la feuille et le feutre), 1 objet pour matérialiser la zone de départ.

Parcours :



Consigne : Dans la zone de départ, réalise les actions demandées, puis pars en courant jusqu'à la table. Prends le feutre, trace une croix sur la feuille et reviens au point de départ puis recommence. Ton objectif est de tracer un maximum de croix (ou traits pour les plus petits) pendant le temps du défi.

A la fin de ton défi, compte le nombre de croix tracées.

Niveaux de classe	Action à réaliser dans la zone de départ	Distance (zone/table)	Temps du défi
PS		2 mètres	1 minute
MS/GS	Touche avec tes 2 mains tes épaules puis tes genoux et pars en courant jusqu'à la table	2 mètres	1 minute 30

 **Motricité fine / arts visuels:**

Dans le document *Fiche découpage* (cf. **document joint**), vous trouverez différents modèles de découpage, ainsi que des idées de production à faire une fois le découpage fait.

A très bientôt,

Stéphanie