

Chers parents,

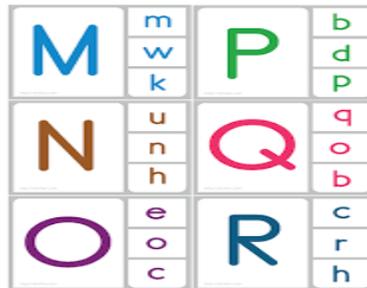
On vous propose quelques activités à travailler avec vos enfants durant cette semaine.

LUNDI:

- 1- Ecouter sur YouTube l'histoire "*Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans*", n'hésitez pas à aider votre enfant en lui posant des questions:
 - Nommer les animaux marins rencontrés dans cet album.
 - Désigner le caractère de chaque animal.

2- Le jeu des lettres.

Pour apprendre la correspondance capitale-scripte, vous pouvez présenter la lettre en capitale et plusieurs lettres en scripte. Ensuite demander à votre enfant de trouver la lettre scripte correspondante à celle qui est en capitale (reprendre quotidiennement cette activité avec votre enfant en travaillant toutes les lettres).

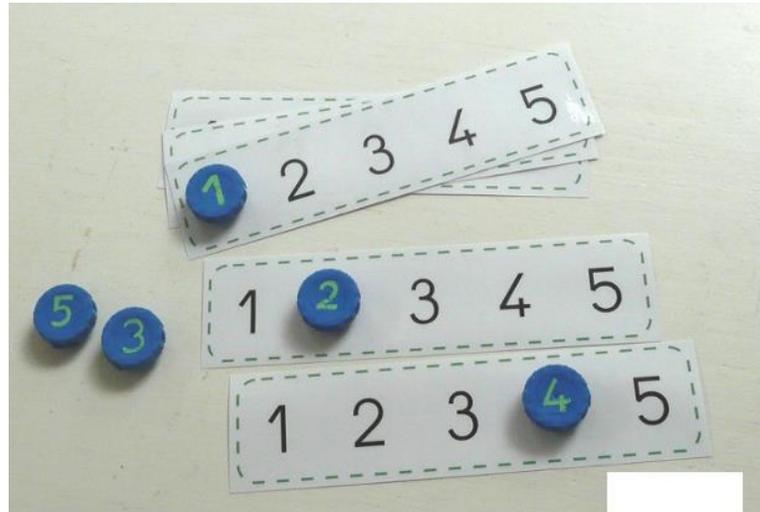


- 3- Écrire régulièrement son prénom en lettres capitales entre deux lignes.
- 4- Graphisme autour des boucles (travailler la fiche à la fin du document).
- 5- Travailler la fiche du dénombrement de 1 à 5 à la fin du document.

MARDI:

- 1- Apprendre à votre enfant la chanson suivante: "C'est la baleine qui tourne..."
<https://www.youtube.com/watch?v=v9VauRiNfvA>

2- Travailler la suite numérique en se servant du modèle suivant.



3- Découper les pièces du puzzle puis inviter votre enfant à le reconstituer.

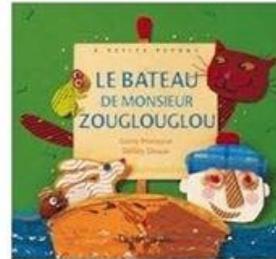


MERCREDI:

FLOTTE OU COULE ?

Trier des objets et des matières qui coulent

Pour mener à bien cette expérience « Flotte ou coule ? »,
je vous propose de réaliser les différentes étapes comme cela sur une
semaine



Attention, il faut bien lire les différentes étapes avant de se lancer car il faut préparer le matériel.

ÉTAPE 1 - Découvrir l'action de couler

Découverte de l'album « Le bateau de Monsieur Zougoulou »

Dans cet album en randonnée, Monsieur Zougoulou a construit un bateau avec une noix. Au fur et à mesure qu'il vogue sur la rivière, il invite plusieurs animaux à monter dedans. À la fin, une petite puce les rejoint sans rien demander et fait couler le bateau.

Deux options s'offrent à vous :

Option 1 : Regarder la vidéo

la lecture du livre <https://www.youtube.com/watch?v=pHkJ5SDBp-4>
ou le raconte tapis <https://www.youtube.com/watch?v=7P28dw6sBfU>

Option 2 : Lire le tapuscrit http://ekldata.com/ThgLoJMwixM0w_7WHTaRTpeid6Q/textes-lecture.pdf

ÉTAPE 2 - Tester l'action de l'eau sur des objets

Matériel : bac à eau et différents objets du quotidien, des petits et des grands, des lourds et des légers : petite et grande cuillère en bois, en métal, en plastique, balle en plastique, pâte à modeler, plume, noix, feutre, crayon de papier, clef, ciseaux, trombone, bille, assiette en plastique, cube en bois, et les différents personnages de l'histoire (à représenter avec des figurines, playmobils... ce que vous avez chez vous)

1. Les enfants doivent nommer les différents objets

2. Questionner votre enfant : **Que va-t-il se passer si on pose un objet dans l'eau ?**
Il va nager, tomber, couler, voguer (comme dans l'histoire)

2- Graphisme autour des ondulés:

- Commencer à travailler les ondulés en attirant l'attention de votre enfant sur les vagues de la mer.
- Inviter votre enfant à travailler avec la pâte à modeler en se servant du modèle suivant.



JEUDI:

1- Le jeu de la marchande de lettres.

Afin que les enfants apprennent les noms des lettres en script en s'amusant: vous pouvez leur proposer le jeu de la marchande !

2 joueurs : 1 marchand(e) et 1 client(e)

Des lettres magnétiques ou les lettres découpées.

Les règles sont simples :

M- *Bonjour Monsieur, que souhaiteriez-vous aujourd'hui ?*

C - *Un A et un I.*

Le marchand cherche et donne les lettres demandées.

C - *Merci, au revoir.*

M- *Merci, bonne journée !*

Plusieurs niveaux de jeu :

- Avec des lettres en script : les voyelles, puis les lettres de son prénom.

- Composer un mot : nom des jours par exemple. Dans ce cas-là, vous pouvez faire une proposition avec le modèle du mot sous les yeux, puis sans, une fois que votre enfant s'est bien entraîné.

2- Dénombrement du 6.

- Commencer à travailler le nombre 6 en lançant le dé en attirant l'attention de votre enfant sur le nombre 6.
- Proposez à votre enfant de travailler le dénombrement de 1 à 6 en se servant des modèles suivants.



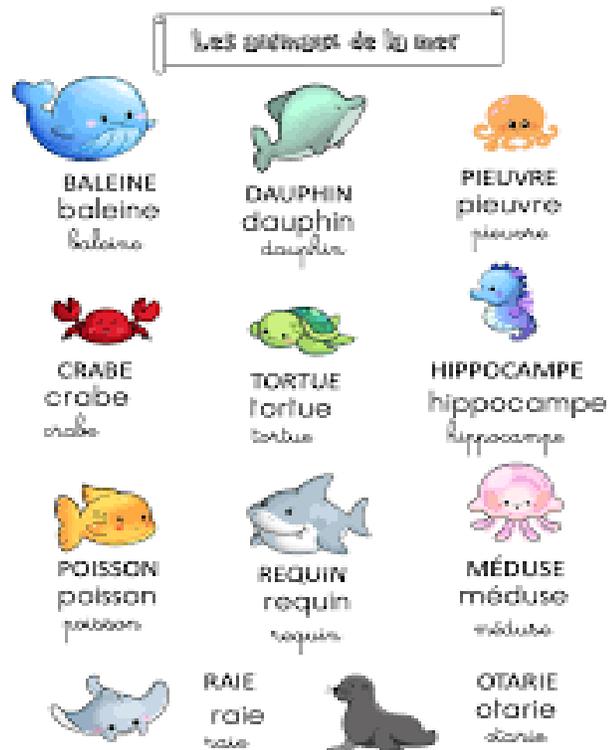
3-Graphisme autour des ondulés:

- Poser sur une table ou par terre des gommettes puis inviter votre enfant à travailler les ondulés à l'aide d'une ficelle ou une pelote de laine en se servant du modèle suivant.



VENDREDI

- 1- Voici le lexique des animaux du monde marin qui peut vous en servir.



- 2- Graphisme autour des ondulés (voir la fiche à la fin du document).
- 3- Le dénombrement de 1 à 6 (voir la fiche à la fin du document).

4- Inviter l'enfant à retrouver et coller le mot identique à chaque dessin.

	BALEINE	
	REQUIN	
	DAUPHIN	
	POISSON	
	ETOILE	
	PIEUVRE	
	CRABE	
	COQUILLAGE	

BALEINE	REQUIN	DAUPHIN	POISSON
ETOILE	PIEUVRE	CRABE	COQUILLAGE

Tracer des boucles en se servant des modèles suivants.

oo

oo

oo

oo

oo oo

Nom :

Date :

♦ Relie les nombres comme le montre l'exemple.

0		3 blue squares
1	1 dot	1 blue circle
2		2 yellow triangles
3		0 shapes
4		5 pink triangles
5	5 dots	4 green circles

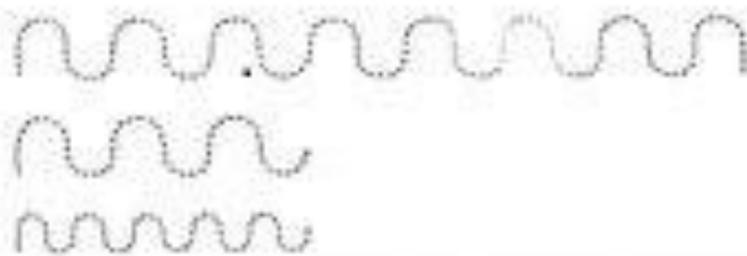
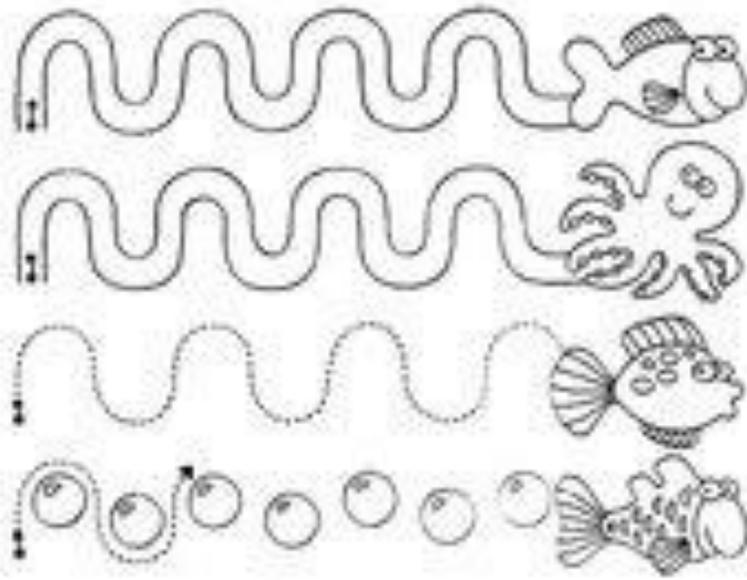
lire et écrire des nombres

En t'aidant de la bande numérique, écris le nombre qui correspond.

1 - 2 - 3 - 4 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10



Complète les ondulés.



Colorie des perles autant que le chiffre indiqué.

