

Chers parents,

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

## LUNDI:

1- Ecouter sur YouTube l'histoire "*les contes de Masha: le poisson d'or (episode 21)*" n'hésitez pas à aider votre enfant en lui posant des questions:

- Nommer les personnages rencontrés dans cette histoire.
- Désigner le caractère de chaque personnage.
- Les lieux où se déroule cette histoire.

2- **Le jeu des lettres.**

Continuer le jeu: pour apprendre la correspondance capitale-scripte.



3- Écrire régulièrement son prénom en lettres capitales entre deux lignes.

4- Graphisme autour des ondulés (travailler la fiche à la fin du document).

5- Travailler la fiche du dénombrement de 1 à 6 à la fin du document.

## MARDI:

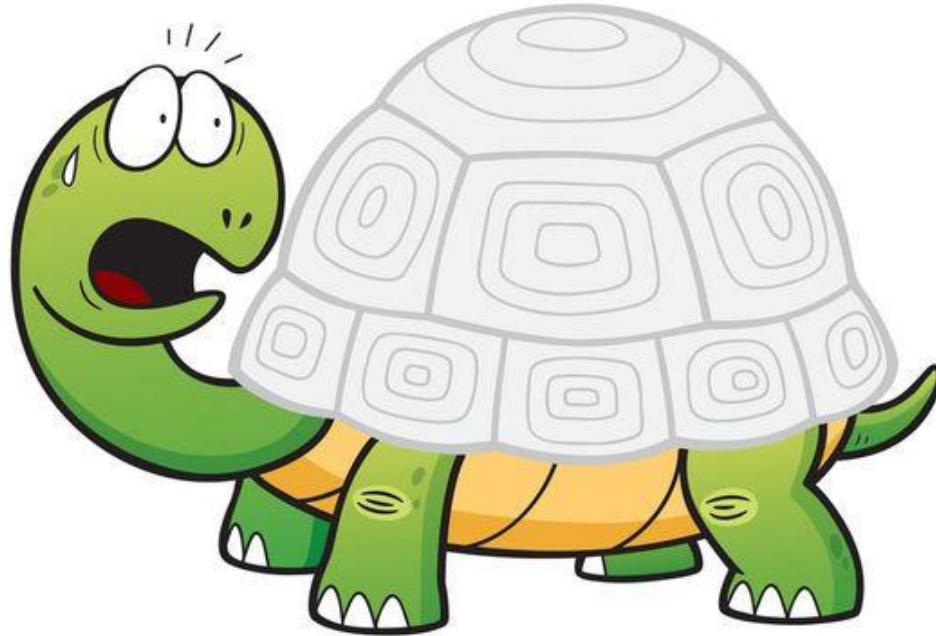
1- Apprendre à votre enfant la chanson suivante: "A la pêche aux poissons"

2- Continuer le jeu de la suite numérique en se servant du modèle suivant.

Vous pouvez maintenant augmenter les chiffres jusqu'à 6.



3- Découper les pièces du puzzle puis inviter votre enfant à le reconstituer sur la carapace de la tortue.



## MERCREDI:

### Langage oral

#### Connaissance/ emploi de repères spatiaux et formulation de phrases complexes

→L'enfant doit essayer de répondre aux questions suivantes en faisant une phrase complète et en indiquant la position de l'objet qu'il voit avec des repères spatiaux (dans, sur, sous, devant, derrière...).

Où est le chat rouge ? → "Le chat rouge est dans le tiroir."

Où est la bouteille ? → "La bouteille est sur la table."

Où est le chat bleu ? → "Le chat bleu est sous la table."

Où est le chat noir ? → "Le chat noir est derrière la chaise."

Qui est sur la table ? → "Le poisson est sur la table."

Où est le poisson ? → "Le poisson est dans l'aquarium."

Où est la pelote de laine ? → "La pelote de laine est à côté du chat bleu."

Qui est à côté du chat blanc ? → "Le chat jaune est à côté du chat blanc."



2- Graphisme: les ondulés et les ponts à la fin du document.

## JEUDI:

1- Continuer 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- Le dénombrement de 1 à 6 (voir la fiche à la fin du document).

3- Algorithmes (voir la fiche à la fin du document).

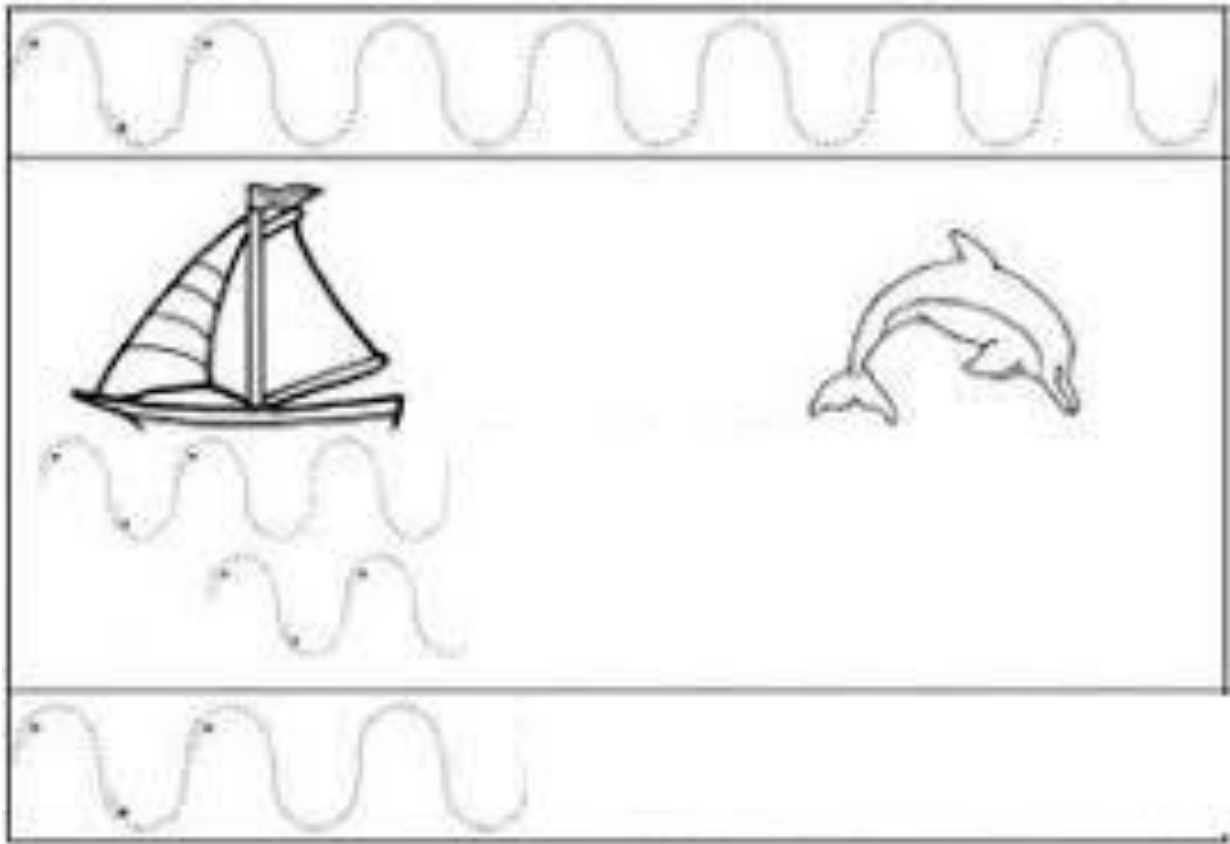
## VENDREDI

1 - Dénombrement du 6: réaliser des ensembles de 6 citrouilles.

2 -Graphisme: le poisson (voir la fiche à la fin du document).

3 -Labyrinthe : le papillon.

Complète les vagues de la mer en traçant des ondulés.



Compte sur chaque ligne le nombre de poissons et entoure le bon chiffre.



3

4

6



2

1

5

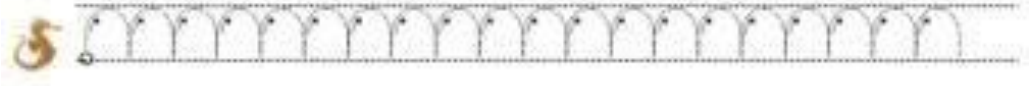


5

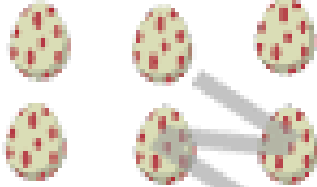
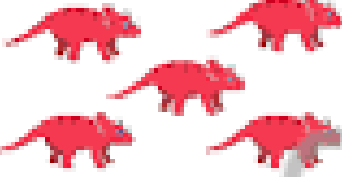
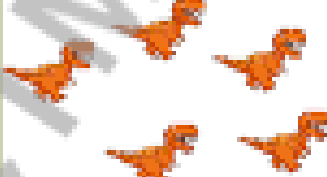

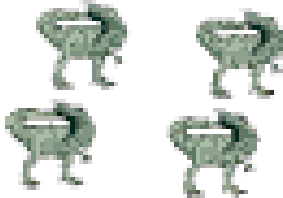
4

6

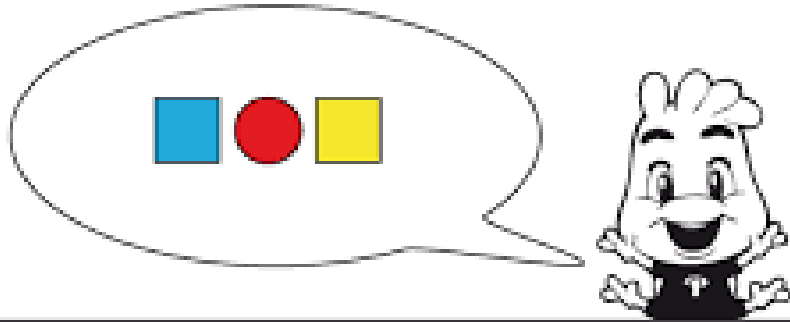
Replisera les vagues, les ponts.



Entoure le chiffre convenable à chaque collection.

	
4 5 6	5 4 6
	
5 6 4	5 6 4
	
6 4 5	6 4 5

Complète l'algorithme.



---

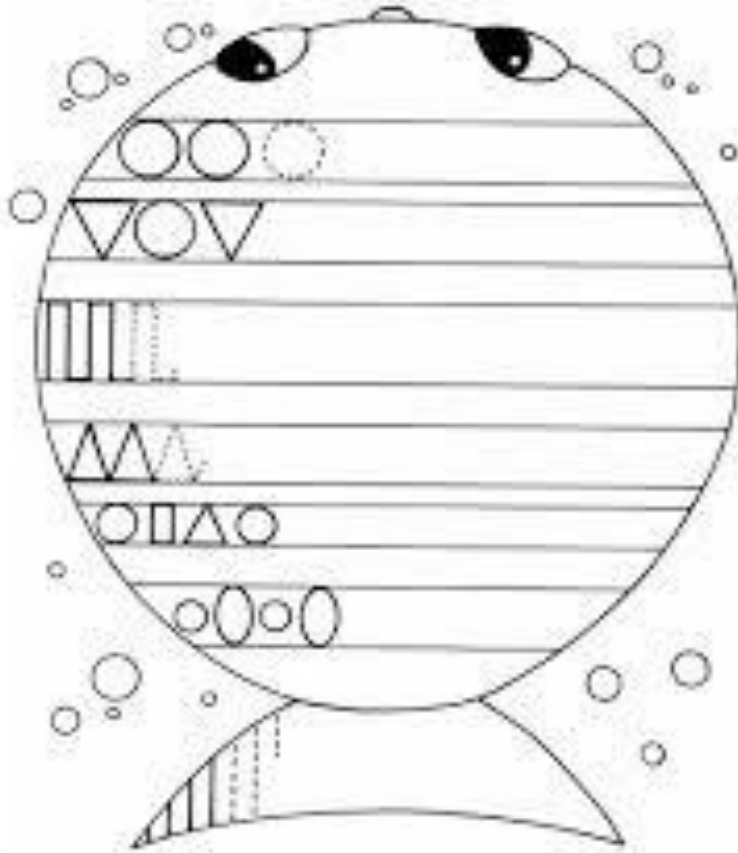
□	○	□	□	○	□	□	○	□
□	○	□	□	○	□	□	○	□

Réalise des ensembles de 6 citrouilles.





Décore le poisson.



Aide la chenille à retrouver le papillon.

