

Chers parents,

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

## LUNDI:

- 1- Ecouter sur YouTube l'histoire "*Caillou à la plage*"- *caillou français (S01E25)*.

N'hésitez pas à aider votre enfant en lui posant des questions:

- Nommer les personnages rencontrés dans cette histoire.
- Les lieux où se déroule cette histoire.

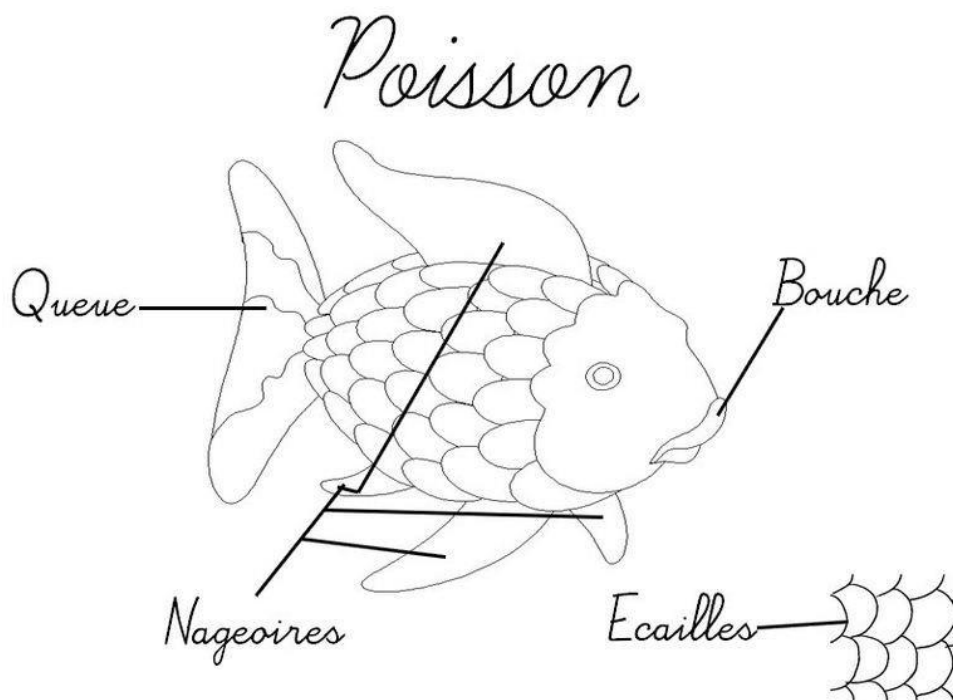
- 2- **Le jeu des lettres.**

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

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

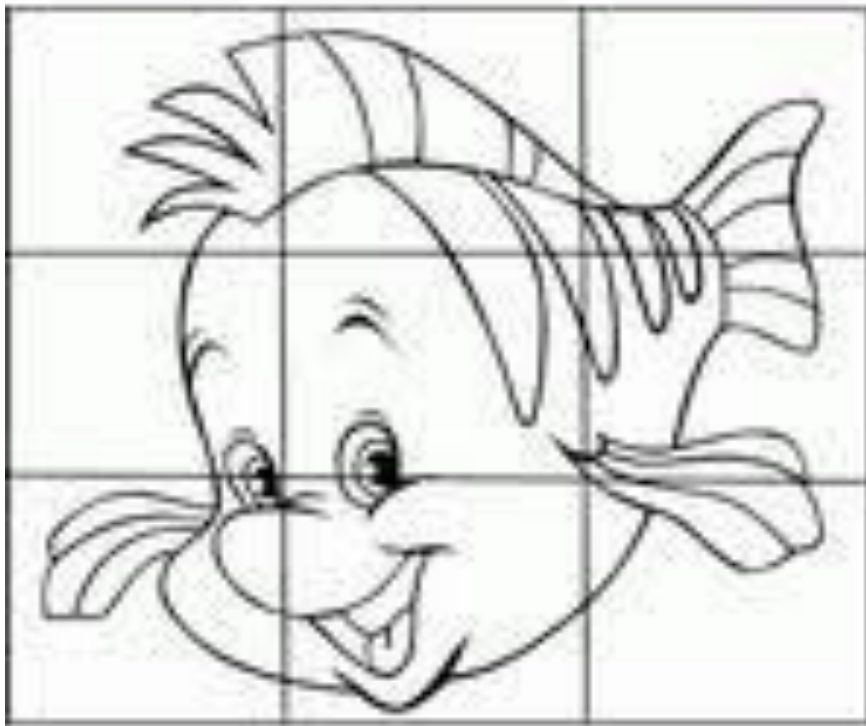
- 4- Graphisme autour des ondulés (travailler la fiche à la fin du document).

- 5- Reconnaître les différentes parties du poisson.



## MARDI:

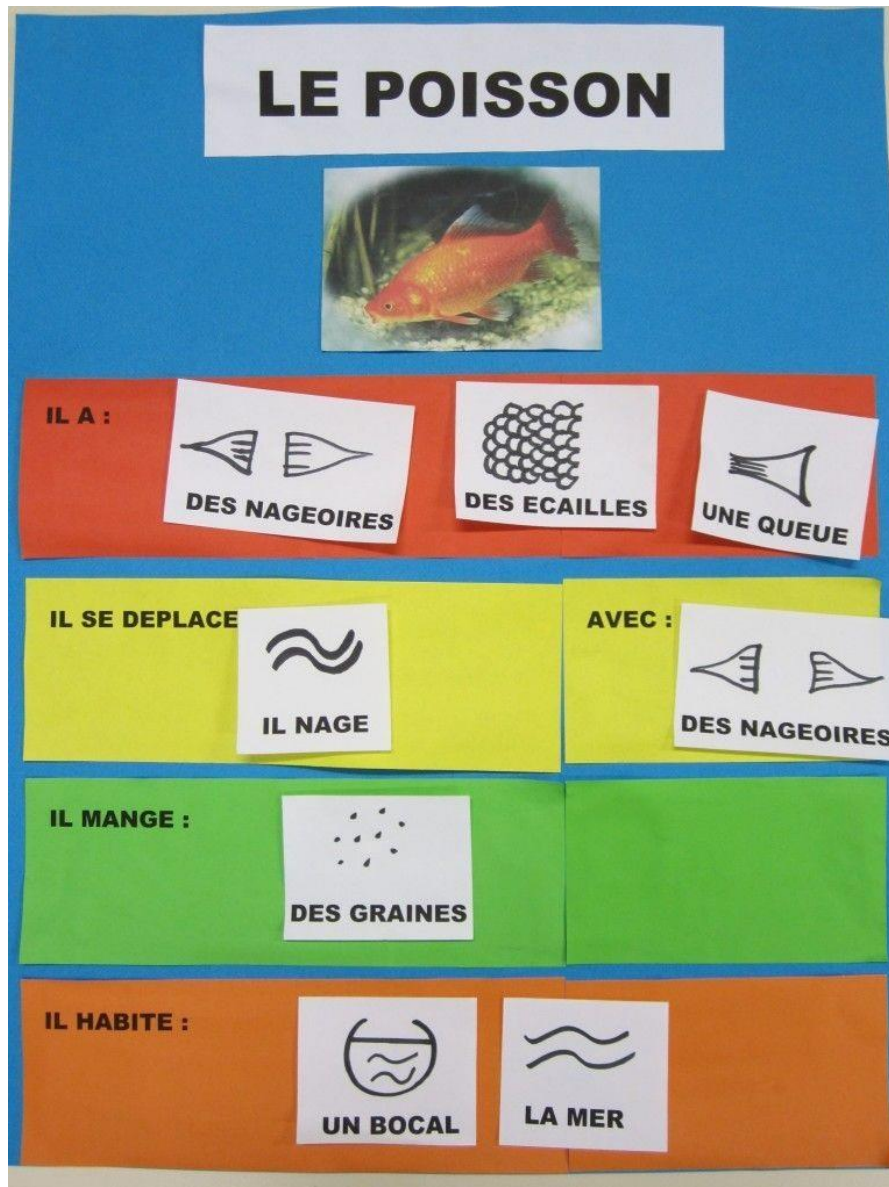
- 1- Apprendre à votre enfant la chanson suivante: "*il était un petit navire*"-  
*Mister Toony.*
- 2- Inviter votre enfant à colorier le poisson.  
Découper les pièces du puzzle puis inviter votre enfant à le reconstituer.



- 3- Tracer les chiffres de 1 à 6 (travailler la fiche à la fin du document).

## MERCREDI:

1- Réaliser une fiche d'identité du poisson en vous servant du modèle suivant.

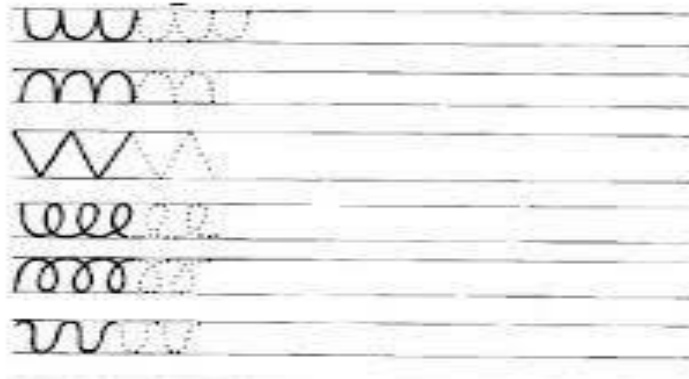


2- Algorithme (voir la fiche à la fin du document).

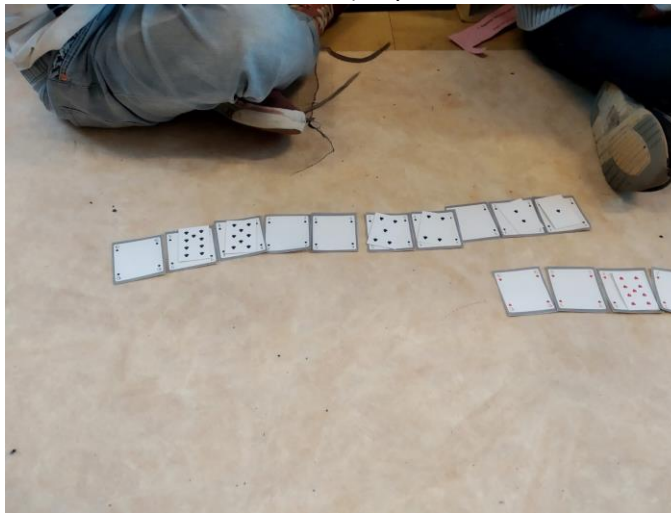
3- **Jeu de syllables:** écris dans la case le chiffre qui convient au nombre de syllable dans chaque mot (voir la fiche à la fin du document).

## JEUDI:

- 1- Réviser avec votre enfant les différents gestes graphiques en se servant du modèle suivant.



- 2- Avec les jeux de cartes inviter votre enfant à mettre les nombres en ordre de 1 à 10 (voici un modèle qui peut vous en servir).



- 4- Labyrinthe : le garçon et le le lion (voir la fiche à la fin du document).

## VENDREDI

- 1- Jeu de l'oie:
  - Matériel: planche du jeu, dé et jetons.

- Nombre du joueurs: 2 joueurs ou plus.

Au point du depart, le joueur lance le dé et fais avancer son jeton autant que le nombre obtenu et il applique la consigne demandée.

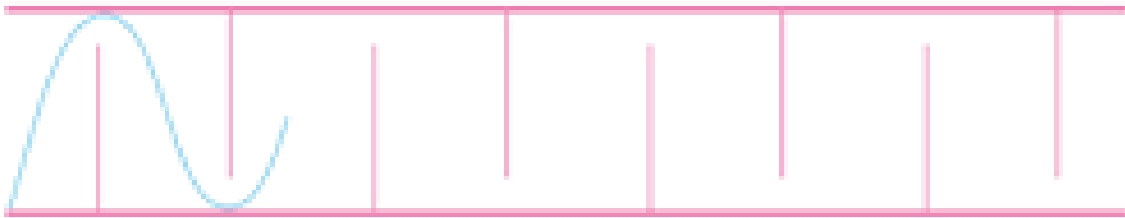
Le jeu se termine quand un des joueurs arrive au point d'arrivée.



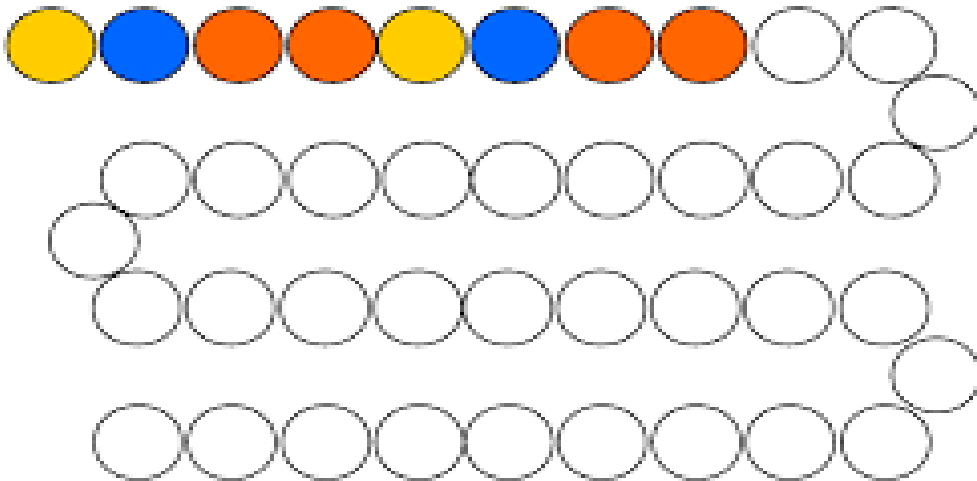
2 - Dénombrement: ensemble du 6 (voir la fiche à la fin du document).

3 - Graphisme : les bulles du poisson.

Complète le modèle en traçant des ondulés.



Algorithmes



Jeu de syllables.

nuage

canard

tapis

mûr

tomate

pomme

sapin

tortue

bocal

lune

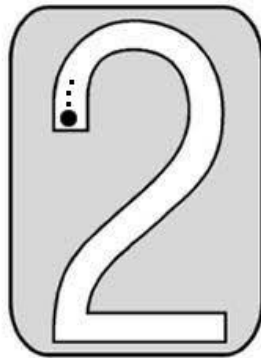
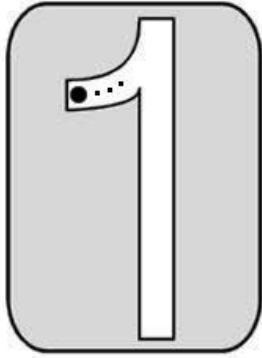
lapin

Prénom : \_\_\_\_\_

Repasse à l'intérieur des chiffres

Reproduis les chiffres

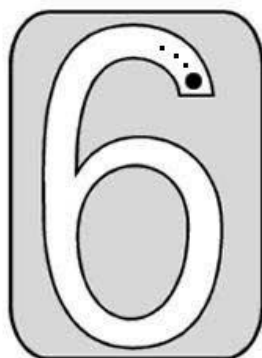
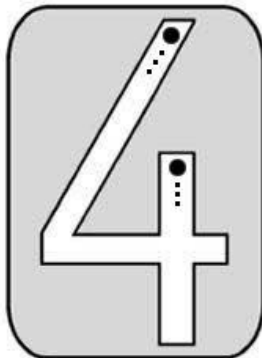
---



1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_



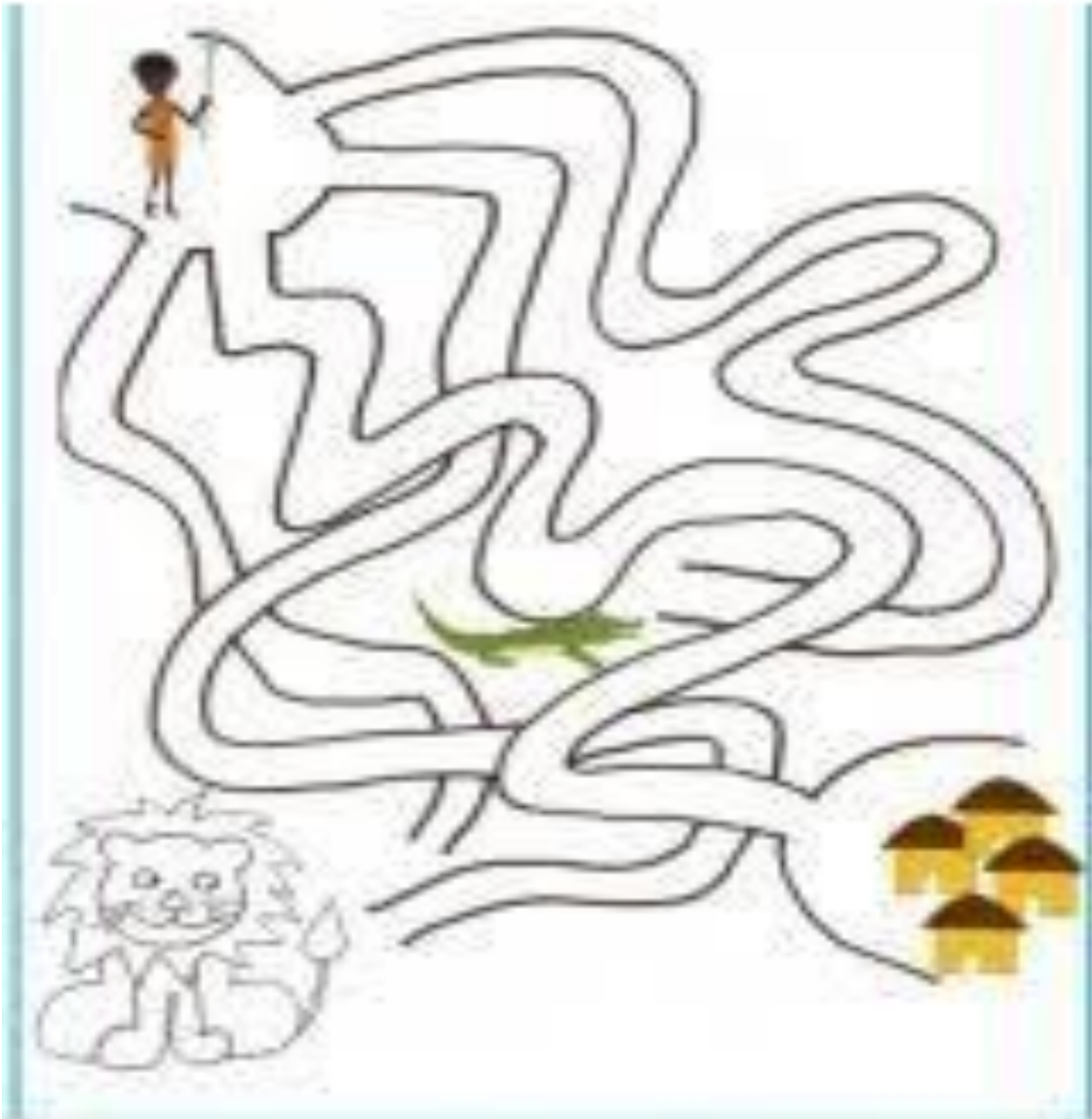
4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

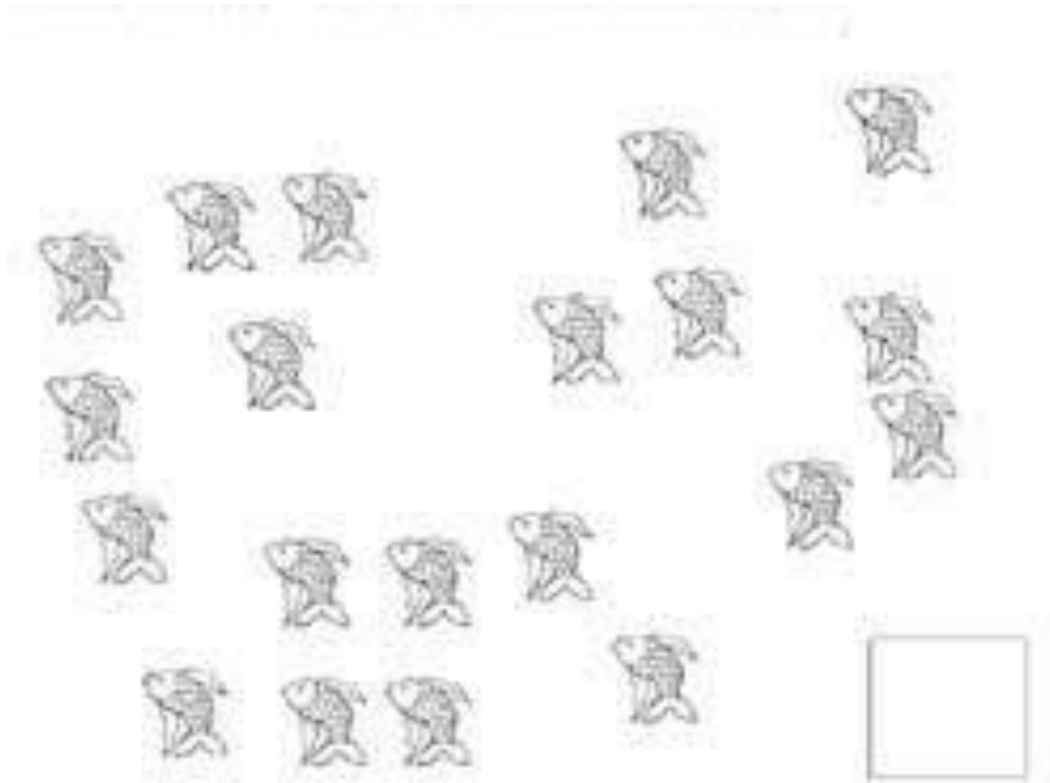
6 \_\_\_\_\_



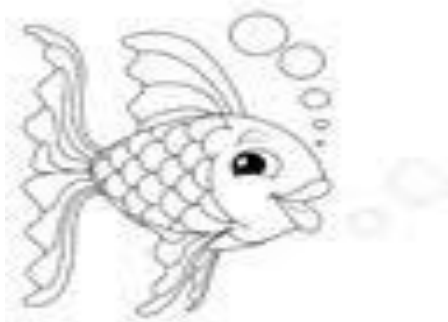
Aide le garçon à retourner à sa maison avant l'arrivée du lion.



Réalise des ensembles de 6 poissons puis écris dans la case vide  
le nombre des poissons qui restent.



Graphisme : dessine les bulles du poisson.



Je vous souhaite  
de bonnes vacances.