

Quelques recommandations :

Les activités pour cette semaine sont à réaliser quotidiennement et sur de courtes durées (environ 15 minutes). Elles sont à adapter aux capacités de votre enfant.

N'hésitez pas à dialoguer avec votre enfant et solliciter des structures de phrase correctes pour travailler le langage oral continuellement. Vous pouvez lire des histoires à votre enfant en lui posant des questions de compréhension (Qui est le personnage ? Que se passe-t-il ?...)

Grande section

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1) Graphisme et écriture : les vagues et les pointus pour écrire le p (en écriture cursive)

- Fiches 33, 34 et 35 (cf document joint).

- Quelques activités complémentaires pour s'exercer à produire des vagues ou des pointus : avec des cordes/des lattes, dans le sable ou la farine, à la peinture, à la pâte à modeler, sur une grande piste graphique, sur un tableau, sur l'ardoise, en découpant...

2) S'entraîner à écrire son prénom en écriture cursive et les lettres déjà connues : a, a, d, n, m, e, l, b, i, u, t, f.

3) Quelques jeux et activités pour s'entraîner à nommer et reconnaître les lettres de l'alphabet en script et en cursive : quilitac, loto des lettres, écriture de mots avec des lettres mobiles, double de l'alphabet, jeu de l'oe des lettres, pendu des prénoms, kim visuels, coloriages magiques... (Ce sont des exemples, inutile de tout réaliser !) (cf documents joints)

4) Phonologie :

- S'entraîner à identifier un phonème dans un mot (/a/, /i/, /o/ /y/) : être capable de dire si l'on entend « a » dans le mot « cheval » par exemple.

- Jouer au jeu « le marché de Padipado » : placer les mots-images des légumes et des fruits sur l'un des deux étals (celui de Monsieur Padi ou Pado) ou en sachant que Monsieur Padi n'aime pas les fruits et les légumes qui contiennent le son /i/ et Monsieur Pado n'aime pas ceux qui contiennent le son /a/ (cf document joint)

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1) La bande numérique :

- Remettre les nombres de 1 à 20 dans l'ordre
- Compléter une suite de nombres
- Retrouver un nombre caché en récitant la comptine numérique.

2) Les tracés à la règle :

- Produire un dessin libre uniquement avec la règle et le crayon de bois.
- Utiliser la règle avec une consigne : placer un point et tracer plusieurs traits droits passant par ce point / placer des points répartis sur la feuille et tracer des traits droits passant par deux de son choix
- Reproduire des dessins (maison, poisson, bonhomme, bateau) en repassant sur les traits à main levée puis avec la règle sur fiches effaçables (cf. document joint).
- Effectuer les deux fiches (cf. document joint).