Lundi 04 Mai

Chaque défi a été conçu de façon à ce que vous puissiez le faire soit par impression, soit directement sur l'ordinateur ou soit par création avec votre enfant.

Défis du jour

1

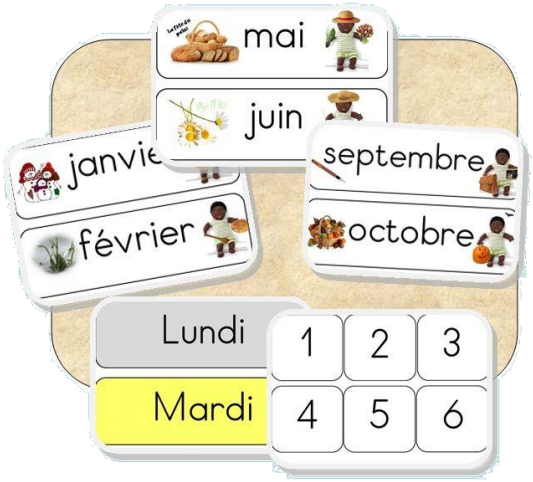
Domaine : Temps

Compétence : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Objectif : Se repérer dans le temps.

Activité : Mettre la date : demandez à votre enfant quel jour on est en vous référant à un calendrier.

Accompagnement pédagogique : Se repérer dans le temps est important pour la construction identitaire. Il est primordial que votre enfant ne perde pas la notion du temps, des jours de la semaine, du week-end… car la situation actuelle de confinement pourrait le déstabiliser.



Domaine : Se repérer dans l'Espace

Compétences : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation *(dessin ou codage).*

Objectif : Reproduire à l'identique des tracés.

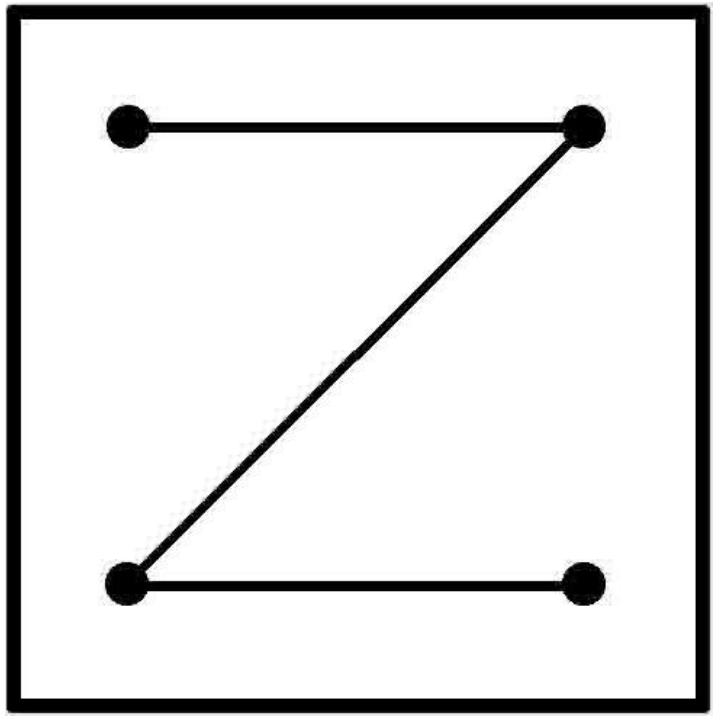
Activité : :*(Ci-dessous)* Topologie 1

Accompagnement pédagogique : Aidez votre enfant à prendre des renseignements sur l'espace d'une page, à prendre des repères.

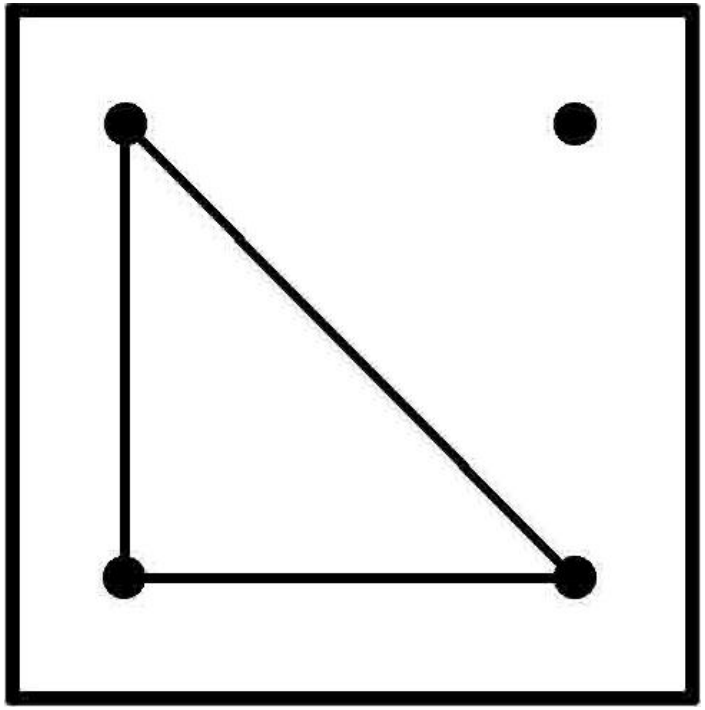
Consigne: Observe bien les lignes de chaque cadre et reproduis le dessin.

Topologie 1

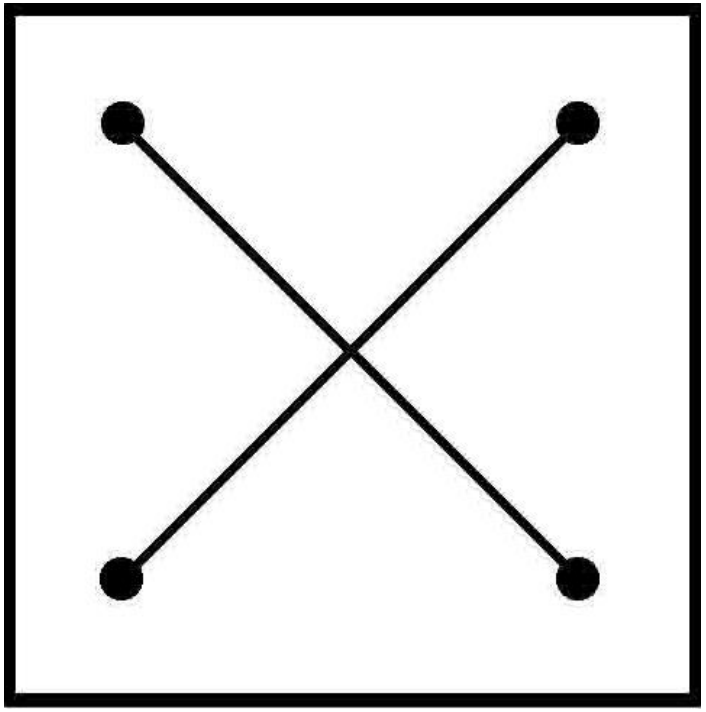
Modèle 1



Modèle 2



Modèle 3



Domaine : Formes et Grandeurs

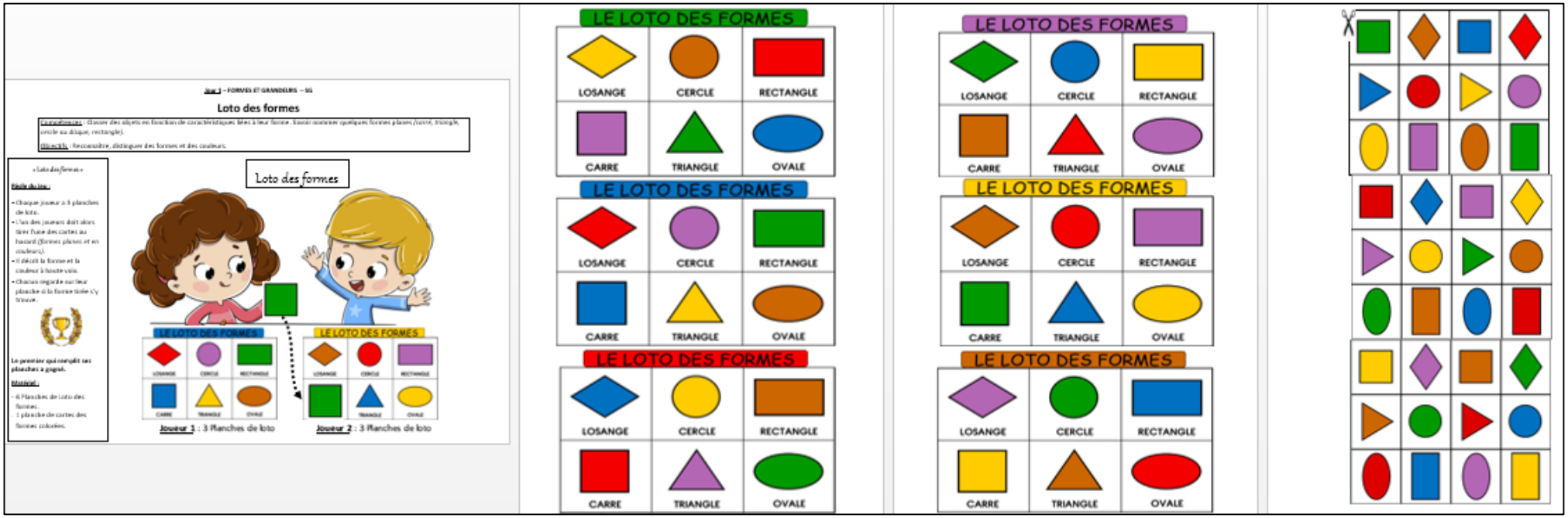
Compétences : Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes *(carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)*.

Objectifs : Reconnaître, distinguer des formes et des couleurs.

Activité : *(Pièce jointe)* Le loto des formes

Consigne: Pour commencer une partie de **Loto**, chaque participant doit recevoir le même nombre de planches de **Loto** *(généralement 3 par joueur).* L'un des joueurs doit alors tirer l'une des cartes et décrire la forme à voix haute. Tous les joueurs regardent alors sur leurs planches si la forme tirée s'y trouve.

Accompagnement pédagogique : **Variez légèrement les règles du loto tout au long de la semaine** pour rendre le jeu plus ludique : **avec un meneur de jeu** : Il tire les cartes et nomme la forme et la couleur en demandant *« Qui a le rond rouge? »* par exemple. La personne qui possède la carte doit répondre par une phrase *« J'ai le rond rouge ».* On ne peut aussi n'accorder le point que si la personne qui a la forme sur sa planche de loto est capable de la situer : *« J'ai le rond rouge en bas à droite de mon carton. »*.



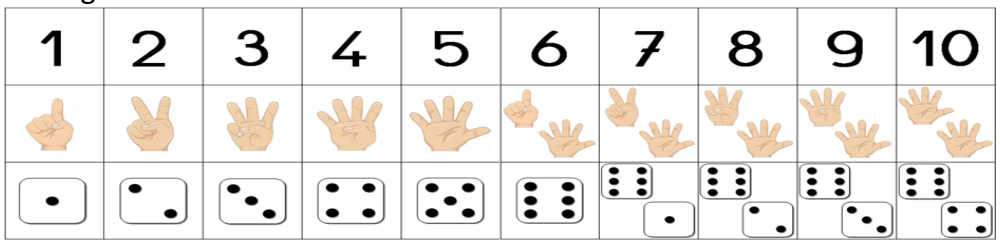
Domaine : Quantités et nombres

Compétences : Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.

Objectif: Compter des quantités

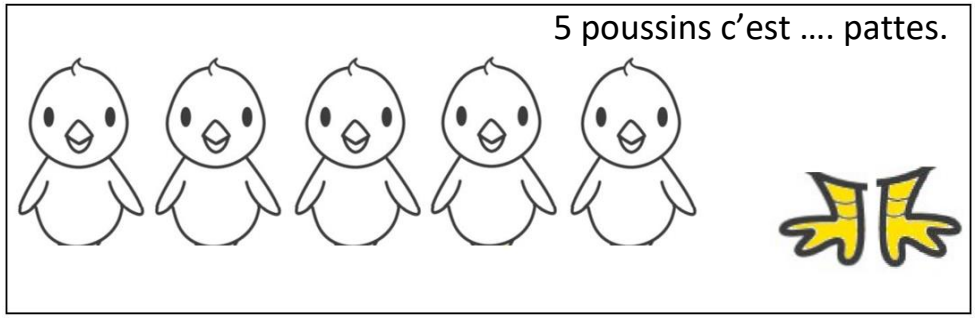
Activité : :*(Ci-dessous)* Numération

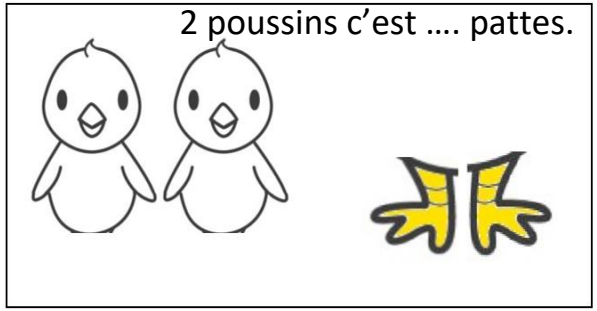
Accompagnement pédagogique : Dans un premier temps, faire réciter les nombres jusqu'à 10. Puis demander à l'enfant de montrer un nombre 1, 5 ou 10 sur les doigts.

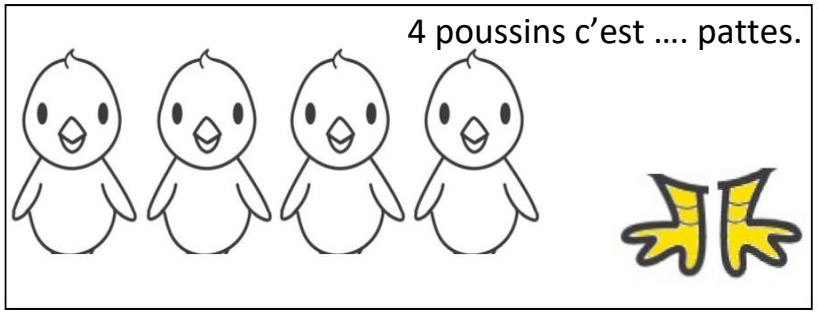


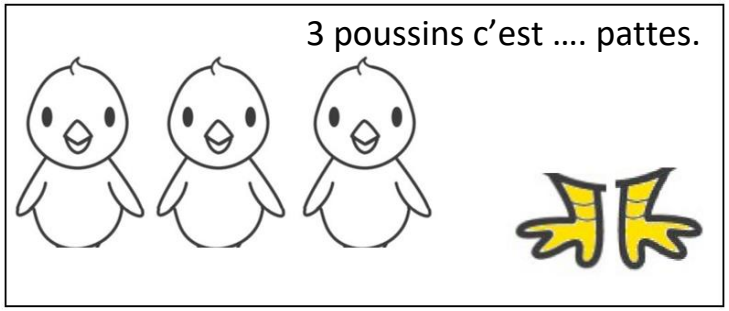
Consigne: Observe bien les pattes du poussin puis réponds au jeu en indiquant sur les doigts le nombre de pattes.

Numération









Domaine : Le langage au cœur des apprentissages : Oral

Compétence : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Objectif : Justifier un choix, une décision.

Activité :*(Pièce jointe)* Le personnage à trouver

Accompagnement pédagogique : Dans un premier temps, faire nommer les lettres sous chaque personnage. Il est important que votre enfant reconnaisse les lettres avant d'y jouer. Puis lire la consigne en lui demandant d'être à l'écoute. Laissez-lui un petit temps d'observation puis démarrer la description, en lisant pas à pas les numéros. Les réponses sont dites oralement.

Jour 1 – LANGAGE ORAL – SG

Le personnage à trouver

Compétence : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Objectif : Justifier un choix, une décision.

Observe bien les 4 images et donne le nom de la lettre du personnage à trouver.

Lequel ?

1) ..... a un chapeau rouge ?

2) ..... a des yeux noirs ?

3) ..... a des chaussures jaunes ?

4) ..... a une fleur sur son chapeau ?

5) ..... a un casque ?

6) ..... a deux étoiles ?

Domaine : Le langage au cœur des apprentissages : Ecrit

Compétence : Reconnaître les lettres de l'alphabet.

Objectif : Connaître les lettres de l'alphabet en capitales.

Activité : :*(Ci-dessous)* Lettres géantes à fabriquer.

Accompagnement pédagogique : Afin d'entrer dans la lecture et l'écriture, il est important que votre enfant connaisse les lettres de l'alphabet quelle que soit leur écriture. Le défi est d'écrire son prénom en entier en lettres capitales *(avec des pièces Lego, des cubes, des kaplas… ou d'autres objets de leur choix!)*

Consigne : Fabrique les lettres de ton prénom avec des objets de la maison.

Lettres géantes à fabriquer