Lundi 20 Avril

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.

2

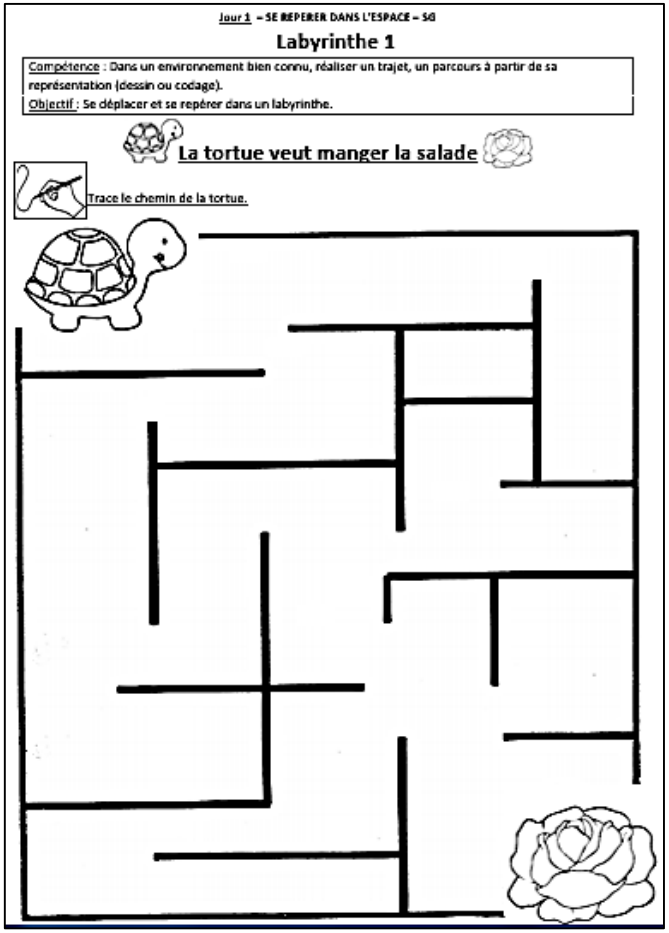
Domaine : Se repérer dans l'Espace

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

Objectif : Se déplacer et se repérer dans un labyrinthe.

Activité : *(Pièce jointe)* Labyrinthe 1

Accompagnement pédagogique : Accompagnez votre enfant dans les labyrinthes et avancez à son rythme.



Jour 1 – SE REPERER DANS L'ESPACE – S6

Labyrinthe 1

Compétence : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
Objectif : Se déplacer et se repérer dans un labyrinthe.

La tortue veut manger la salade

Trace le chemin de la tortue.

Domaine : Formes et Grandeurs

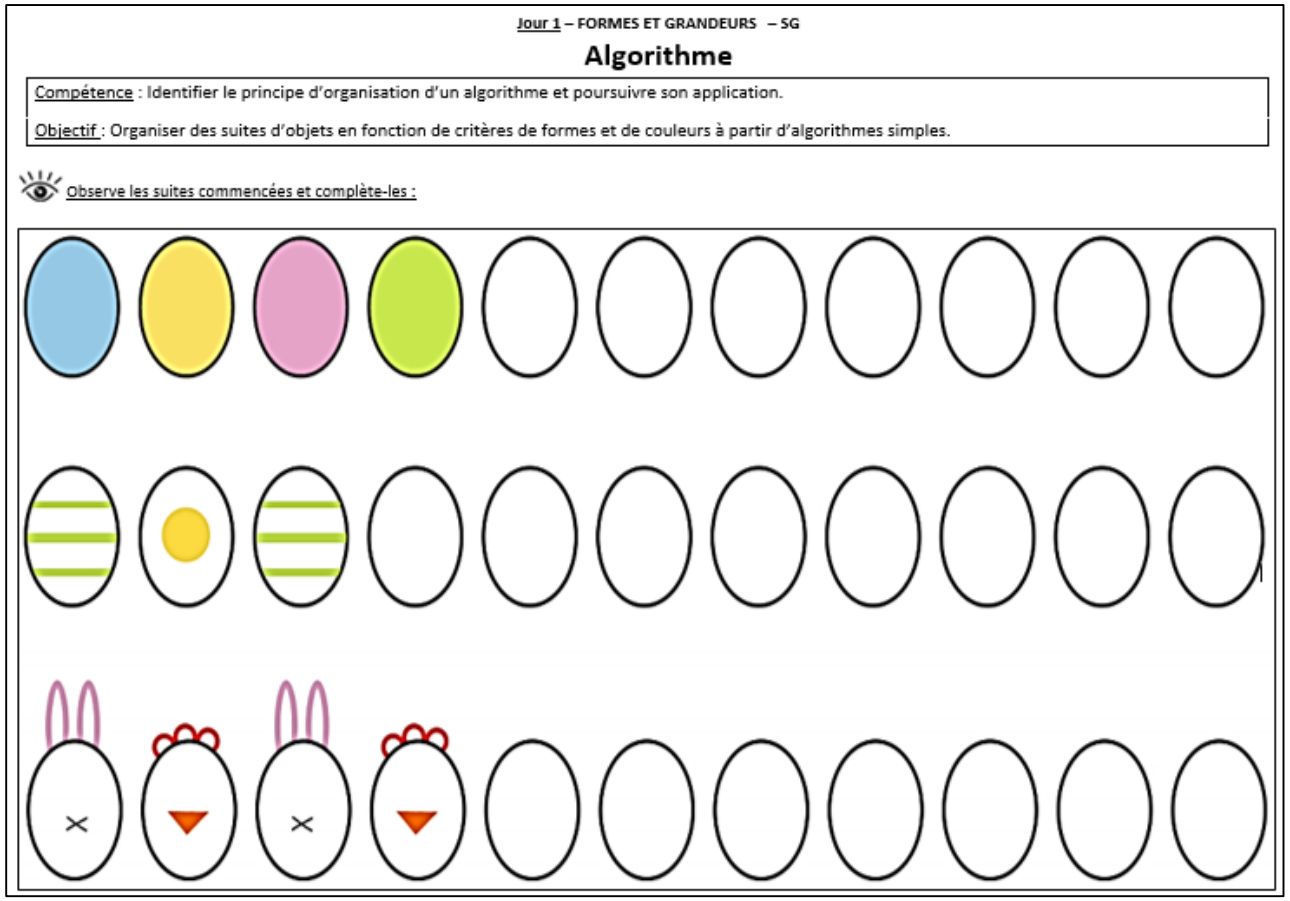
Compétence : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Objectif : Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples.

Activité : *(Pièce jointe)* Algorithme

Accompagnement pédagogique : Proposer chaque jour une suite logique à respecter à votre enfant.

N.B. : Il est tout à fait possible d'utiliser des perles de la maison pour leur faire continuer un algorithme que vous aurez initié.



Jour 1 – FORMES ET GRANDEURS – SG

Algorithme

Compétence : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Objectif : Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples.

Observe les suites commencées et complète-les :

Domaine : Quantités et nombres

Compétences : Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Objectifs : - Réinvestir ses acquis au travers de jeux de société.
- Apprendre à choisir une quantité en fonction du but à atteindre
- Compter des quantités
- Dénombrer

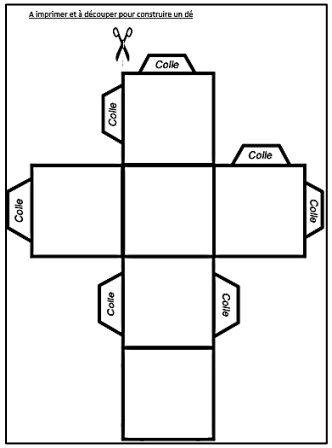
Activités : Jeux de société.

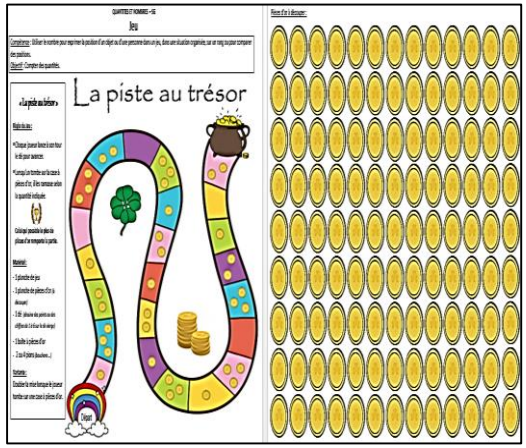
Accompagnement pédagogique : N'hésitez pas à jouer à tous les jeux de société que vous pouvez avoir : Monopoly, jeu de l'oie, jeux des petits chevaux, jeux de plateaux… Ainsi qu'aux jeux de cartes : traditionnel, UNO.... En effet, cet échange lors du jeu développe tant le langage que la réflexion, la rapidité que la logique… et favorise grandement les apprentissages mathématiques.

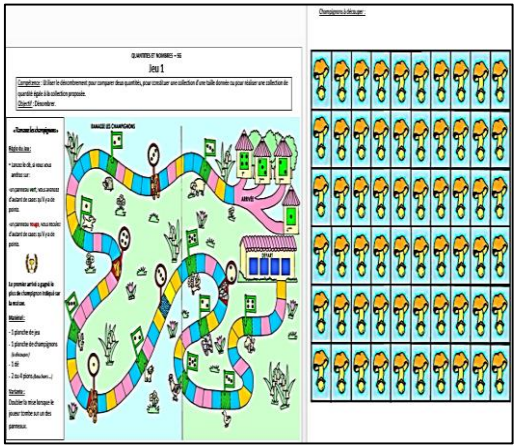
Proposition de jeux : Si vous n'avez aucun jeu de société, en voici 3 que vous pourrez découvrir tout au long de la semaine ainsi qu'un dé vierge que vous pouvez personnaliser suivant le niveau de votre enfant *(doigts de la main, constellations, chiffres… mais aussi de 1 à 6 ou de 10 à 15…*).

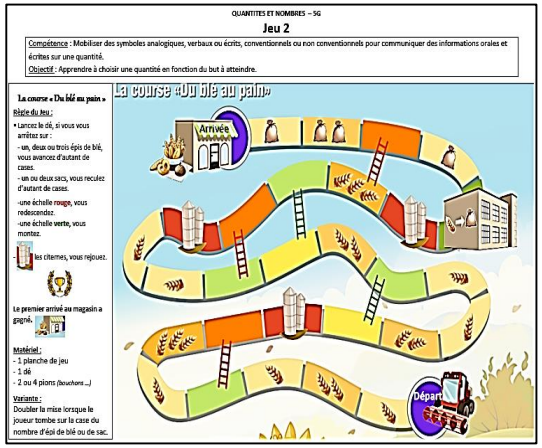
(Pièces jointes)

- Dé vierge,
- Jeu,
- Jeu 1,
- Jeu









Domaine : Le langage au cœur des apprentissages « Phonologie »

Compétences : - Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français en manipulant des syllabes.

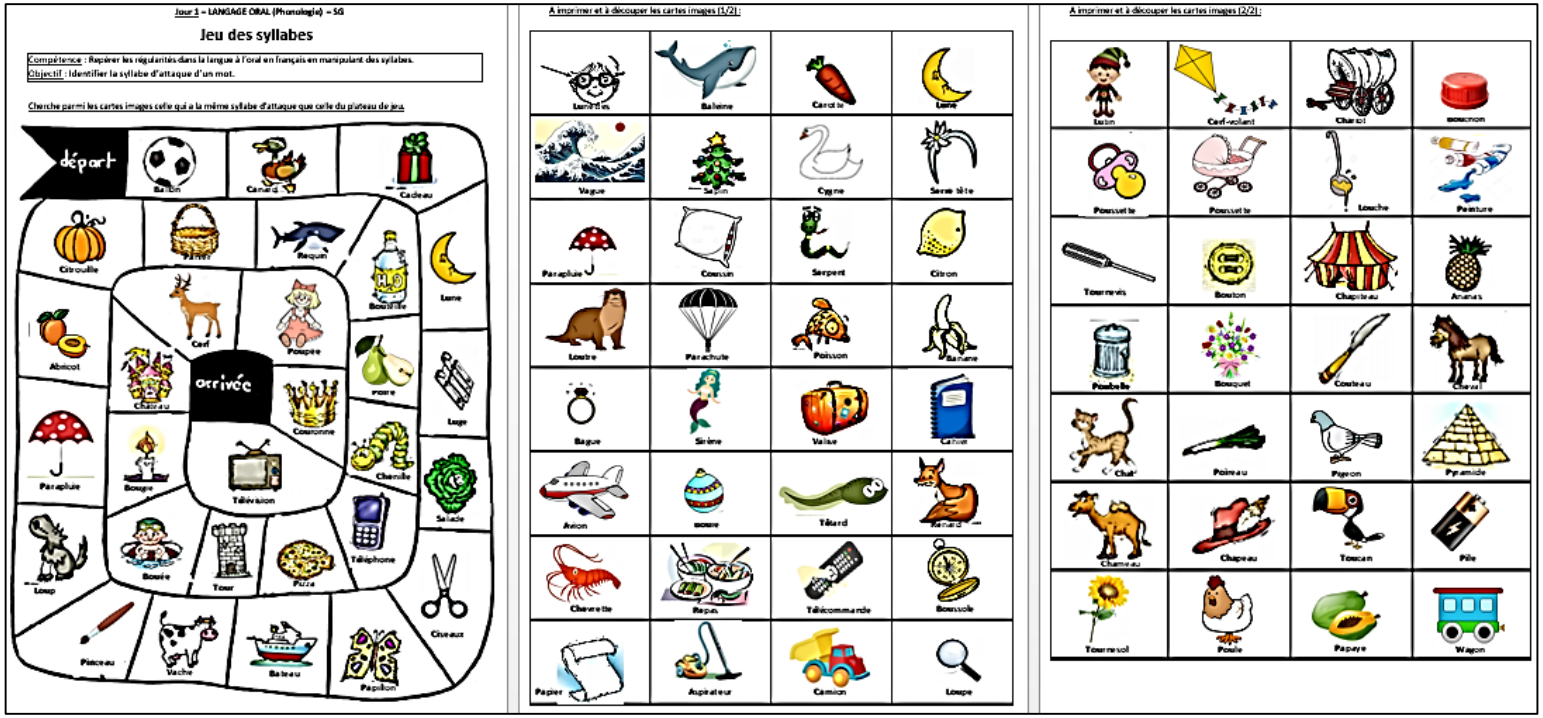
Objectif : Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

Activité : *(Pièce jointe)*

- Jeu des syllabes

Accompagnement pédagogique : Dans un premier temps, nommez toutes les images. Il est important que votre enfant maîtrise le vocabulaire du jeu avant d'y jouer. Si cela prends du temps, vous ne pouvez faire que ça aujourd'hui et ne commencer le jeu que demain car il s'étendra sur la semaine.

Règle du jeu : Il faut placer les cartes images autour du plateau. Le premier joueur lance le dé *(possibilité d'utiliser le Dé joint pour les maths)* et se déplace sur le plateau. Il prononce le mot correspondant à l'image de la case où se situe son pion *(bouchon de couleurs)* et ensuite il cherche parmi les cartes images celle qui a la même **syllabe d'attaque** ***(première syllabe du mot)***. S'il trouve, il pourra jouer au tour suivant, s'il ne trouve pas il devra attendre son tour pour proposer une autre réponse.



Domaine : Le langage au cœur des apprentissages : Ecrit

Compétence : Reconnaître les lettres de l'alphabet.

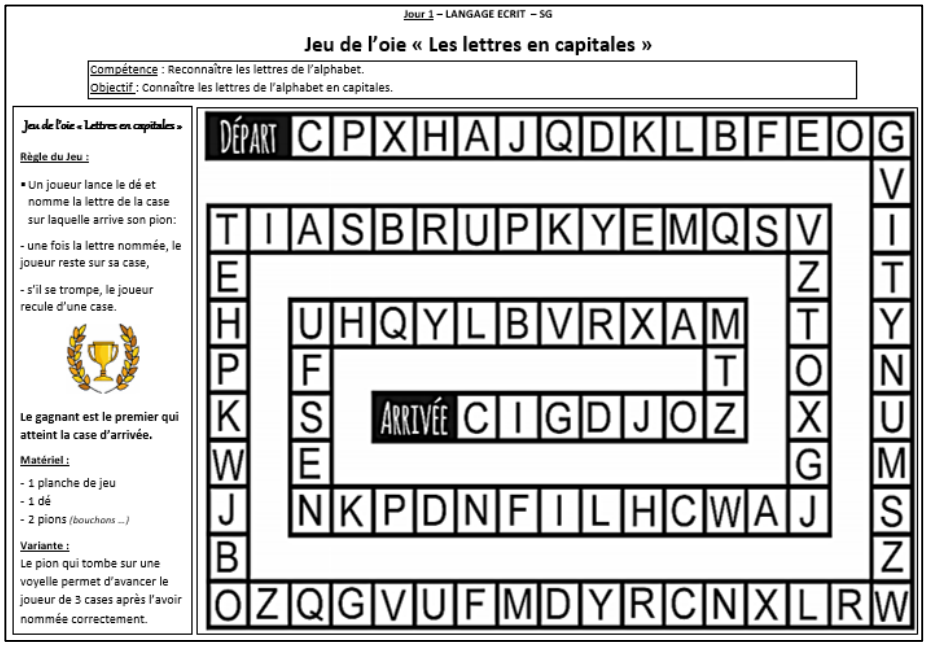
Objectif : Connaître les lettres de l'alphabet en capitales.

Consigne : Le joueur lance le dé *(possibilité d'utiliser le dé vierge fourni en maths)*. Il doit nommer la lettre de la case sur laquelle arrive son pion. S'il réussit à nommer sa lettre, le joueur reste sur sa case. S'il se trompe, le joueur recule d'une case.

Activité : *(Pièce jointe)* Jeu de l'oie « Les lettres en capitales »

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. Vous pouvez également utiliser n'importe quel support *(affiches, livres, revues, recettes…)* tout au long de la journée sous des jeux du style « Le premier qui voit un R ! ».

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



Jour 1 – LANGAGE ECRIT – SG

Jeu de l'oie « Les lettres en capitales »

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

Jeu de l'oie « Lettres en capitales »

Règle du Jeu :

- Un joueur lance le dé et nomme la lettre de la case sur laquelle arrive son pion:
- une fois la lettre nommée, le joueur reste sur sa case,
- s'il se trompe, le joueur recule d'une case.

Le gagnant est le premier qui atteint la case d'arrivée.

Matériel :

- 1 planche de jeu
- 1 dé
- 2 pions *(bouchons …)*

Variante :
Le pion qui tombe sur une voyelle permet d'avancer le joueur de 3 cases après l'avoir nommée correctement.

DÉPART	C	P	X	H	A	J	Q	D	K	L	B	F	E	O	G
															V
T	I	A	S	B	R	U	P	K	Y	E	M	Q	S	V	I
E														Z	T
H		U	H	Q	Y	L	B	V	R	X	A	M		T	Y
P		F										T		O	N
K		S			ARRIVÉE	C	I	G	D	J	O	Z		X	U
W		E												G	M
J		N	K	P	D	N	F	I	L	H	C	W	A	J	S
B															Z
O	Z	Q	G	V	U	F	M	D	Y	R	C	N	X	L	R	W