Lundi 27 Avril

Défis du jour

1

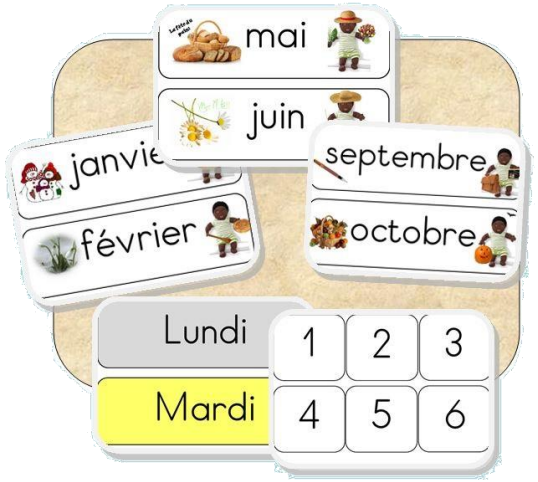
Domaine : Temps

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

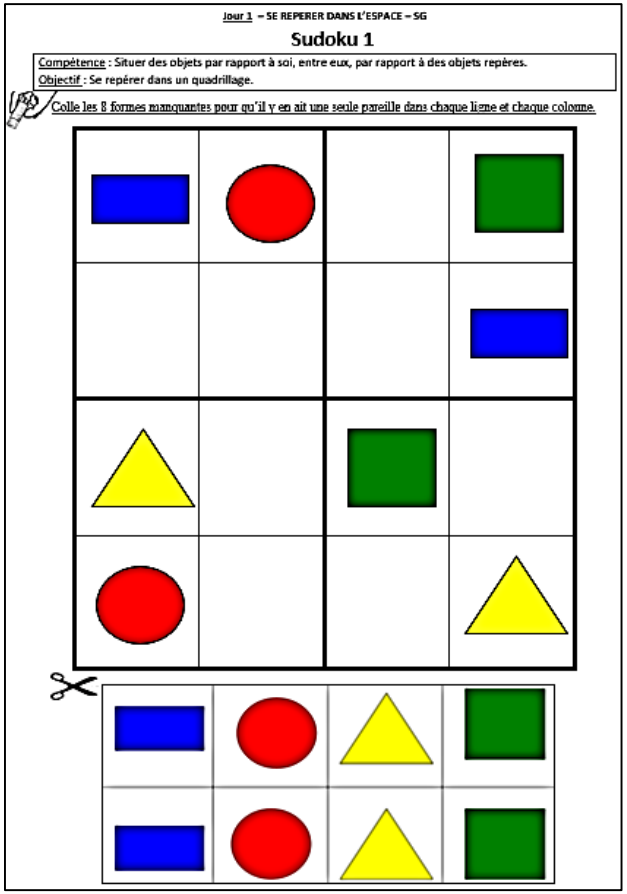
Domaine : Se repérer dans l'Espace

Compétence : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Objectif : Se repérer dans un quadrillage.

Activité : *(Pièce jointe)* Sudoku 1

Accompagnement pédagogique : Les jeux de Sudoku sont une richesse pour nos enfants. Aidez-le à se repérer dans l'espace d'une page. A retenir des informations… Si vous ne pouvez imprimer, ces jeux peuvent être fabriqués.



3

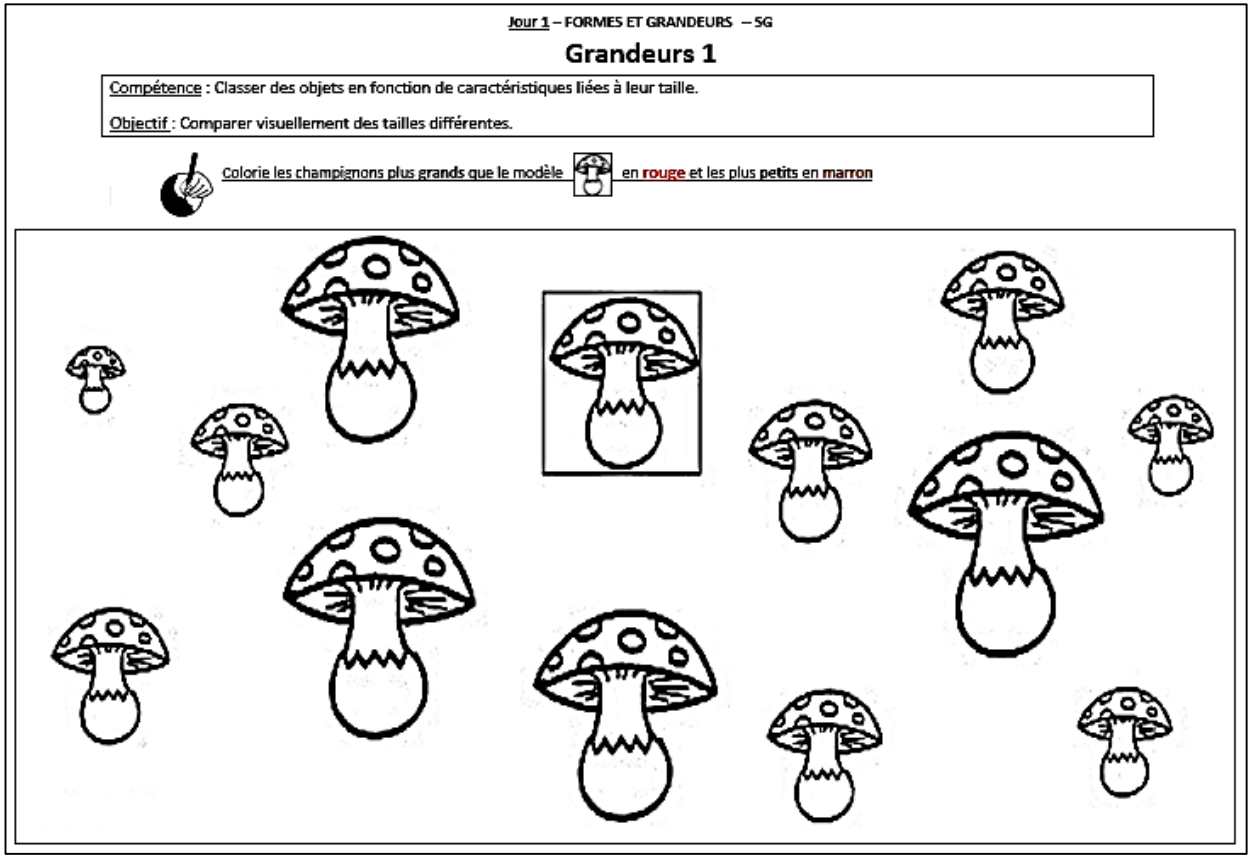
Domaine : Formes et Grandeurs

Compétence : Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur taille.

Objectif : Comparer visuellement des tailles différentes.

Activité : *(Pièce jointe)* Grandeurs 1

Accompagnement pédagogique : Si votre enfant est à l'aise, donnez-lui les 2 consignes en une seule fois. Si non, énoncez-les une par une. Si vous ne pouvez imprimer, ce jeu peut être fait soit directement sur l'ordinateur en pointant les réponses, soit avec les objets de la maison.



4

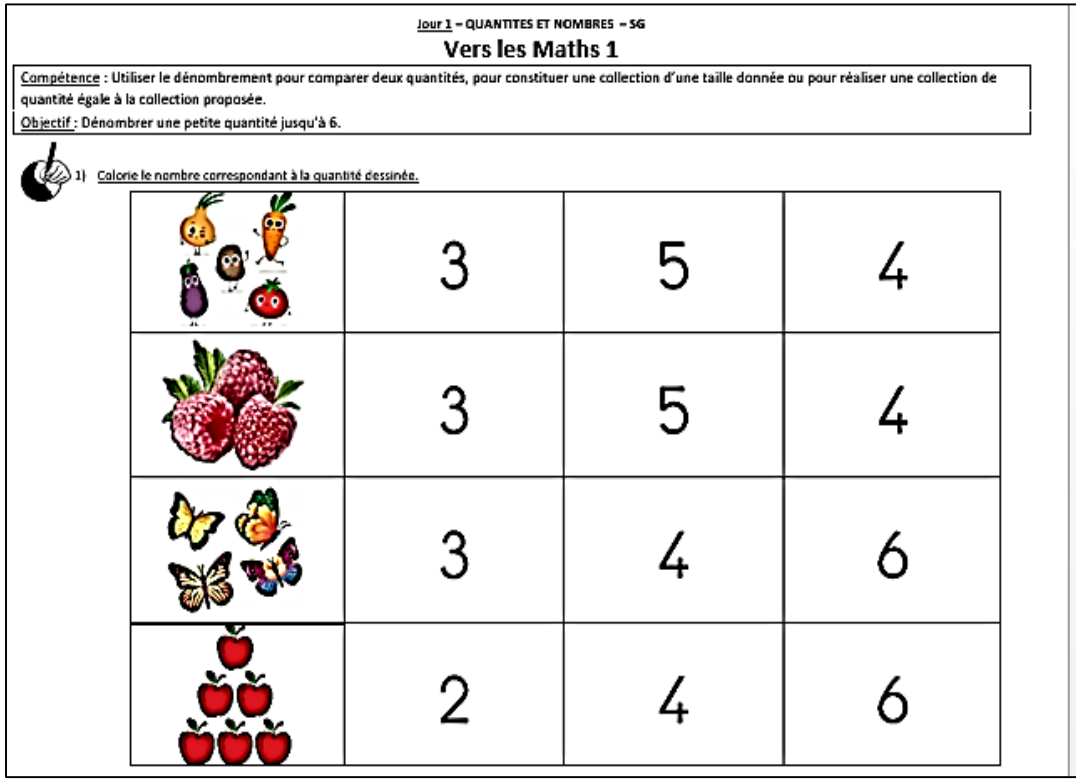
Domaine : Quantités et nombres

Compétences : 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.

Objectif : Dénombrer des petites quantités jusqu'à 6.

Activité : *(Pièce jointe)* Vers les maths 1

Accompagnement pédagogique : Tout au long de la semaine, diverses activités seront proposées à votre enfant en fonction de son niveau. Avancez donc à son rythme… Si vous ne pouvez pas imprimer, ces jeux peuvent être réalisés directement sur ordinateur.



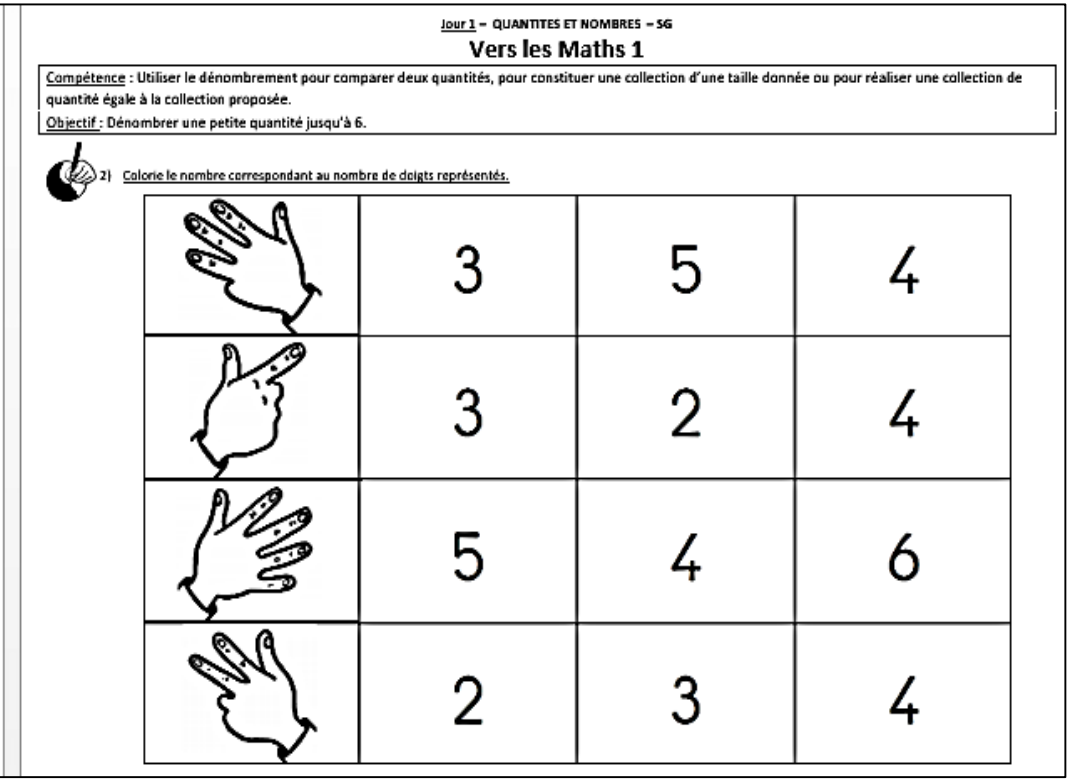
Jour 1 – QUANTITES ET NOMBRES – SG

Vers les Maths 1

Compétence : 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.
Objectif : Dénombrer une petite quantité jusqu'à 6.

1) Colorie le nombre correspondant à la quantité dessinée.

	3	5	4
	3	5	4
	3	4	6
	2	4	6



Jour 1 – QUANTITES ET NOMBRES – SG

Vers les Maths 1

Compétence : 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.
Objectif : Dénombrer une petite quantité jusqu'à 6.

2) Colorie le nombre correspondant au nombre de doigts représentés.

	3	5	4
	3	2	4
	5	4	6
	2	3	4

5

Domaine : Le langage au cœur des apprentissages : Phonologie

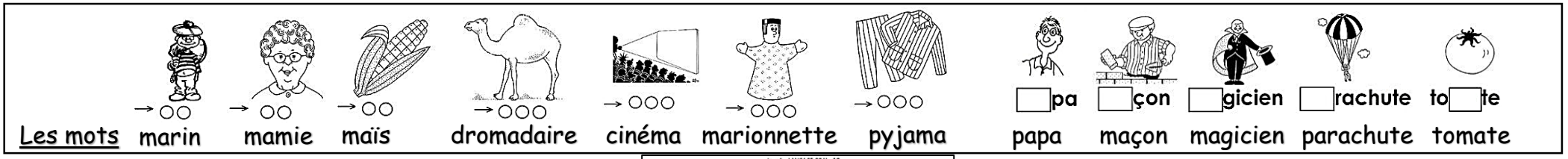
Compétences : -Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin d'énoncé, en début d'énoncé, en milieu d'énoncé)

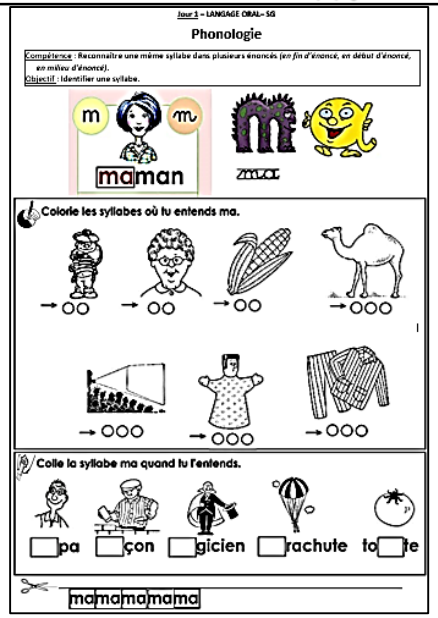
-Comparer et localiser les syllabes

Objectifs : Identifier une syllabe.

Activité : *(Pièce jointe)* Phonologie

Accompagnement pédagogique : Cette activité vous permettra d'évaluer si votre enfant est capable de reconnaître une syllabe. Si ce n'est pas le cas, rejouez à ce jeu autant que nécessaire. Si vous ne pouvez imprimer, vous pouvez jouer à l'oral : **« Entend t-on « ma » dans « madame » ? Au début ou à la fin ? »**.





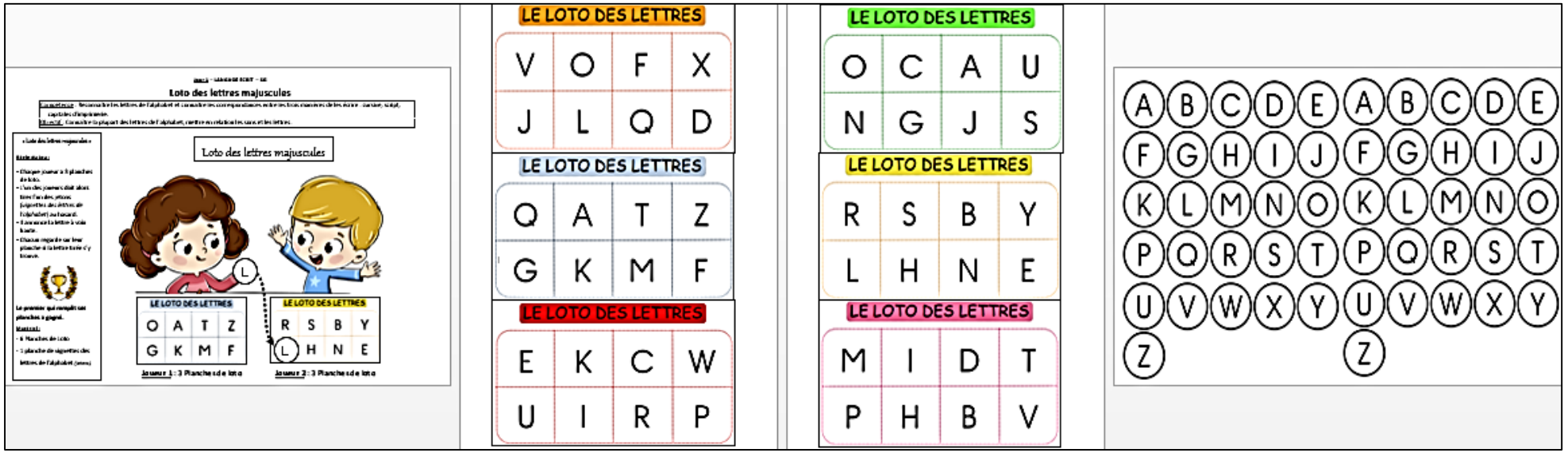
6

Domaine : Le langage au cœur des apprentissages : Ecrit

Compétence : Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.

Objectif : Connaître la plupart des lettres de l'alphabet, mettre en relation les sons et les lettres.

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'un des jetons *(vignettes des lettres de l'alphabet)* au hasard et annoncer la lettre à voix haute. Tous les joueurs regardent alors sur leurs planches si la lettre tirée s'y trouve. Le premier qui rempli ses planches a gagné.

Activités : *(Pièce jointe)* Loto des lettres majuscules

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 jouer avec n'importe quel support (affiches, livres, revues, recettes…) ! Ce jeu sera progressif tout au long de la semaine. On commence par les capitales et quand vous le sentez prêt, jouez avec les minuscules puis les cursives… Si vous ne pouvez pas imprimer, ce jeu peut se fabriquer.