Jeudi 30 Avril

Défis du jour

1

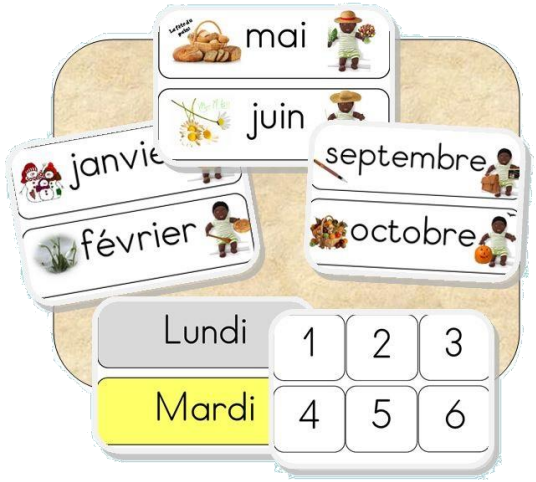
Domaine : Temps

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.



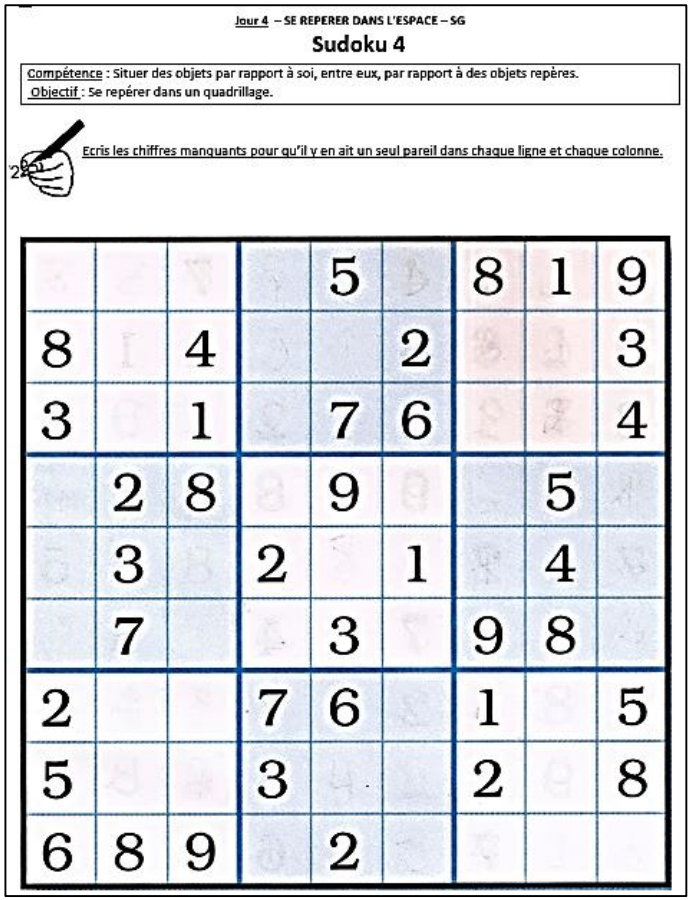
Domaine : Se repérer dans l'Espace

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 4

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.



Jour 4 – SE REPERER DANS L'ESPACE – SG

Sudoku 4

Compétence : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
Objectif : Se repérer dans un quadrillage.

Ecris les chiffres manquants pour qu'il y en ait un seul pareil dans chaque ligne et chaque colonne.

				5		8	1	9
8		4			2			3
3		1		7	6			4
	2	8		9			5	
	3		2		1		4	
	7			3		9	8	
2			7	6		1		5
5			3			2		8
6	8	9		2				

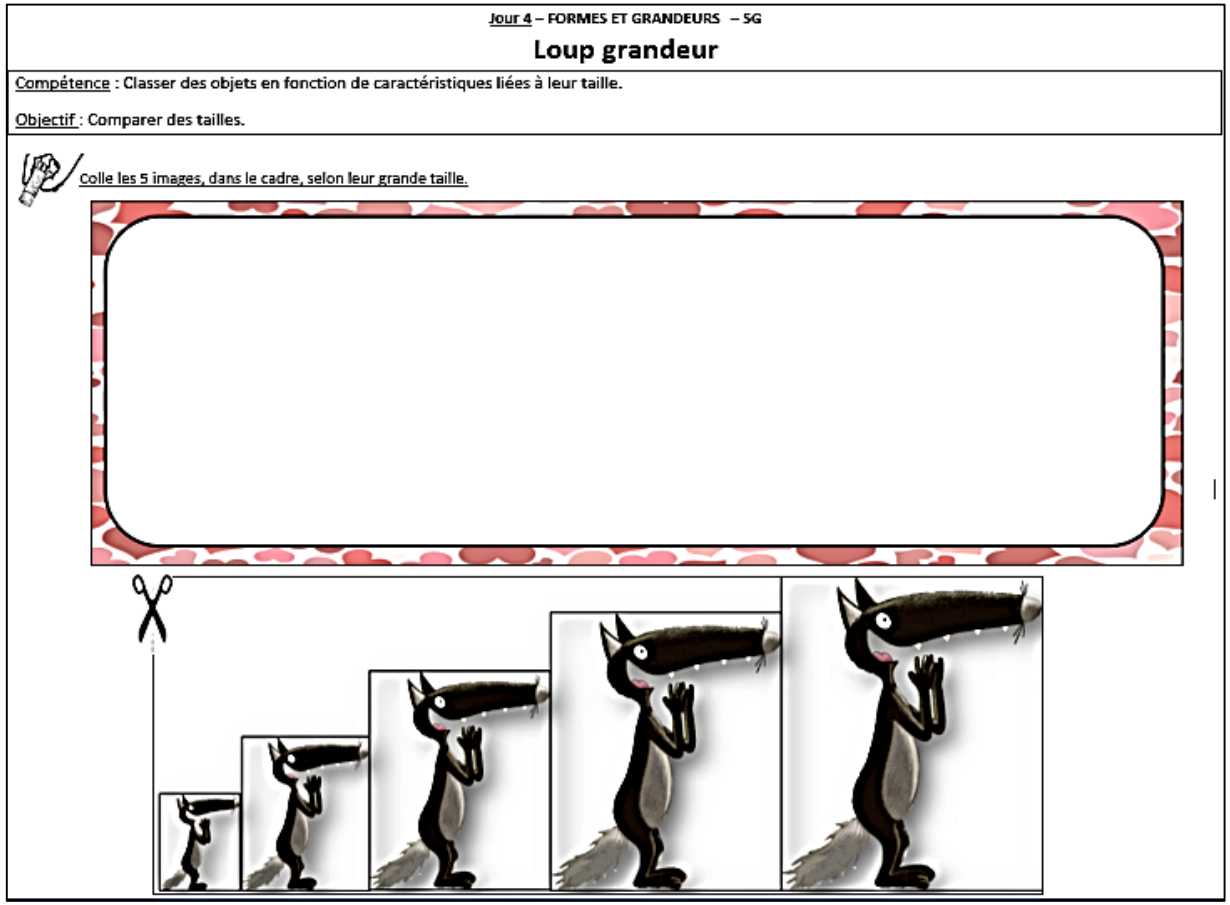
Domaine : Formes et Grandeurs

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

Objectif : Comparer des tailles**.**

Activité : *(Pièce jointe)* Loup grandeur

Accompagnement pédagogique : Les enfants devront placer les personnages à la bonne place. Si vous ne pouvez imprimer, resservez-vous du jeu que vous avez fabriqué le mardi 28/04/2020.



Jour 4 – FORMES ET GRANDEURS – SG

Loup grandeur

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

Objectif : Comparer des tailles.

Colle les 5 images, dans le cadre, selon leur grande taille.

Domaine : Quantités et nombres

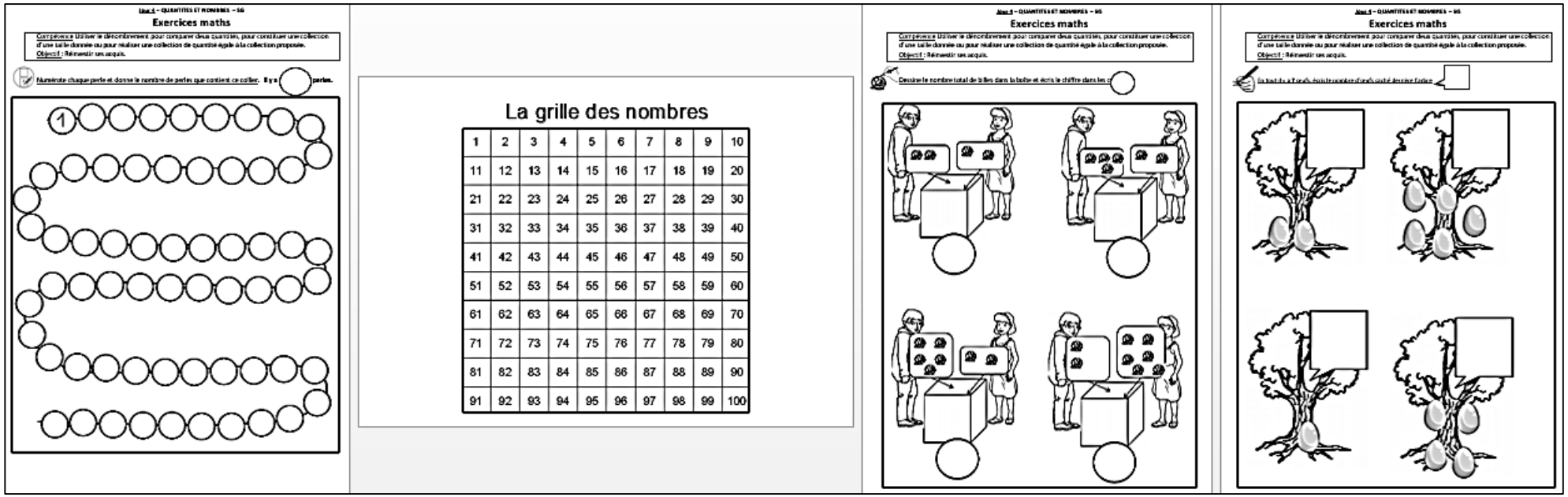
Compétences : Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

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.

Activité : *(Pièce jointe):* Exercices maths

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.



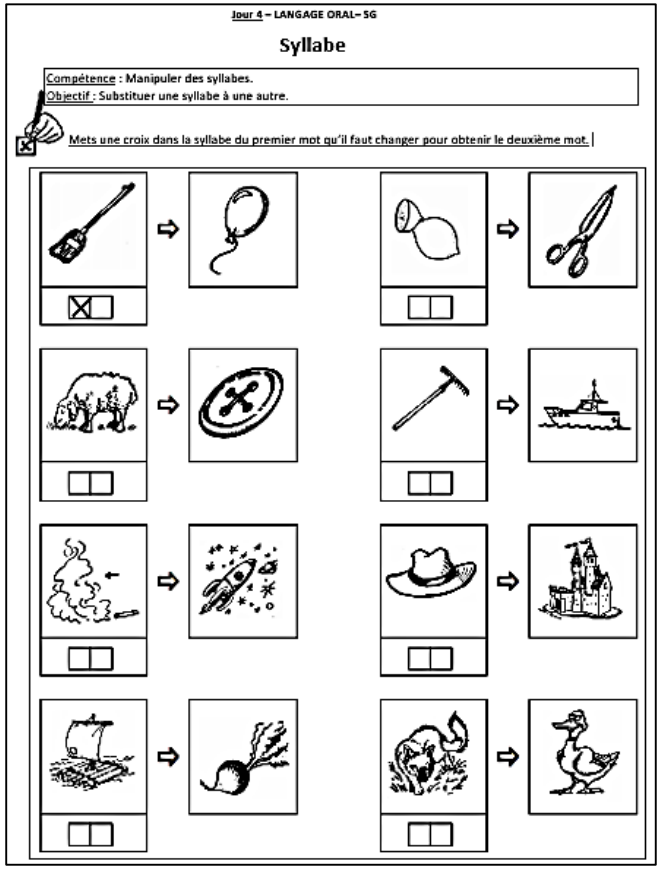
Domaine : Le langage au cœur des apprentissages : Phonologie

Compétence : Manipuler des syllabes.

Objectif : Substituer une syllabe à une autre.

Activité : *(Pièce jointe)* Syllabes

Accompagnement pédagogique : Cette activité vous permettra d'évaluer si votre enfant est capable de jouer avec les syllabes. Si vous ne pouvez imprimer, vous pouvez jouer à l'oral : ***« Si j'enlève DA dans le mot PANDA. Que reste-t-il ? Et si je mets DO à la place de DA, quel mot crées-tu ?... »*** Sinon ce jeu peut se jouer directement sur l'ordinateur.



Jour 4 – LANGAGE ORAL– SG

Syllabe

Compétence : Manipuler des syllabes.
Objectif : Substituer une syllabe à une autre.

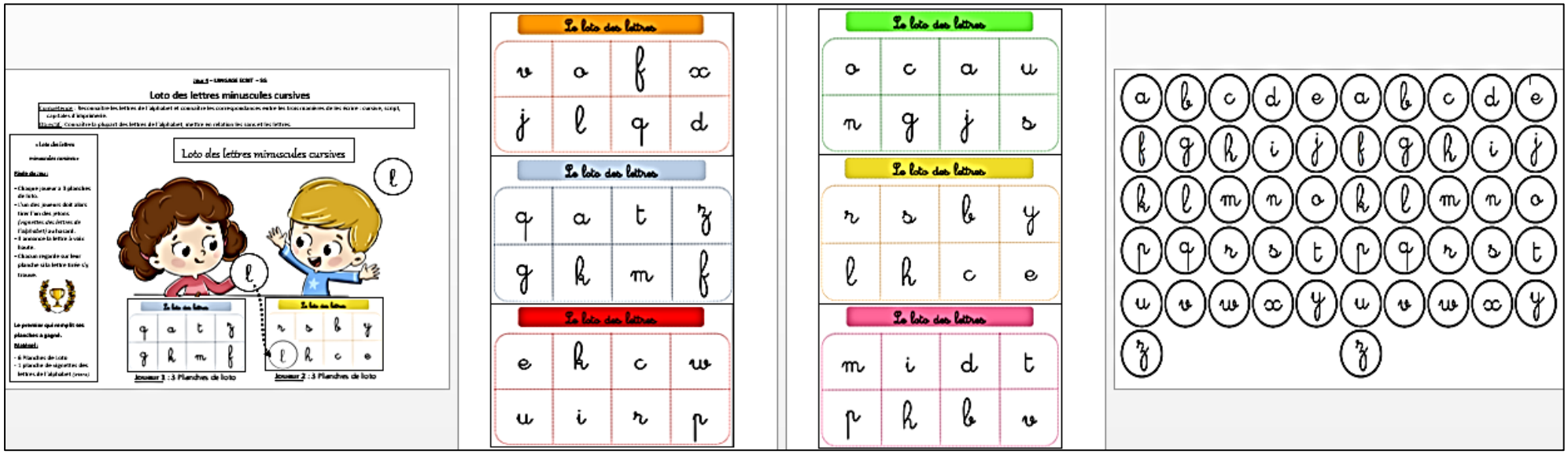
Mets une croix dans la syllabe du premier mot qu'il faut changer pour obtenir le deuxième mot.

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 *(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 finit ses planches a gagné.

Activités : *(Pièce jointe)* Loto des lettres minuscules cursives

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.