

Chaque jour : lire et faire lire

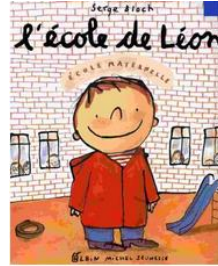
Quoi lire ?
Quelques idées...

Les textes de l'école

Le livre ou le
lutin de la classe

Faire relire les textes connus.

Des histoires



- Lire l'histoire page après page
- Demander à votre enfant ce qu'il a compris ou de vous raconter le passage lu.
- Poser des questions : quel personnage ? Que fait-il ? Où est-il ? ...

Lire (1)

Des recettes

Le gâteau au chocolat

• Les ingrédients :

	1 yaourt
	2 pots de sucre
	3 pots de farine
	1/4 pot d'huile
	1 sachet de levure
	2 œufs
	1 tablette de chocolat

• Déroulement :

Verser le yaourt.	Verser le sucre.	Couvrir de farine.	Verser les œufs.
Mélanger.	Mélanger.	Mélanger.	Mélanger.
Verser la farine.	Verser l'huile.	Couper le chocolat en petits morceaux.	Cuire 45 minutes.
Mélanger.	Mélanger.	Mélanger au gâteau.	

- Lire la recette, étape après étape
- Faire retrouver les ingrédients, le matériel
- Faire raconter le déroulement de la recette
- Faire la recette

Un journal



- Feuilletter le journal avec votre enfant.
- Choisir un article avec lui
- L'aider à lire l'article choisi
- Poser des questions : de quoi parle l'article ?

Un documentaire

Enfin les voilà !

C'est un grand événement : 6 bébés sont nés. Les premiers jours, ils restent blottis au fond du terrier. Ils ont les yeux fermés et sont fragiles. Leur maman reste avec eux, pour les protéger. Seul le papa a le droit d'entrer. Dès qu'ils tiennent sur leurs pattes, les louveteaux sortent. Ils sont curieux de tout.

Les bébés loupes se serrent pour avoir chaud.

Ils aiment le bon lait chaud.

À un mois, le louveteau a encore les yeux bleus.

- Faire lire le texte
- Demander à votre enfant d'associer l'image avec le texte
- Poser des questions : qu'est-ce que tu as appris avec ce documentaire ?

Lire (2)

Un prospectus publicitaire



- Faire lire le nom des produits
- Rechercher les produits qui seront achetés

Une règle de jeu

Jeu de l'oie

Règle du jeu de l'oie - "Monsieur L'Oie"

Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs.

Les joueurs choisissent leur pion.

Le pion part au premier tour à partir de la case "Départ".

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé.

Le jeu se termine quand un joueur arrive à la case "Arrivée".

Le joueur qui arrive en premier est le gagnant.

Le jeu se joue avec un dé à six faces et un pion.

Le jeu se joue sur un plateau de jeu.

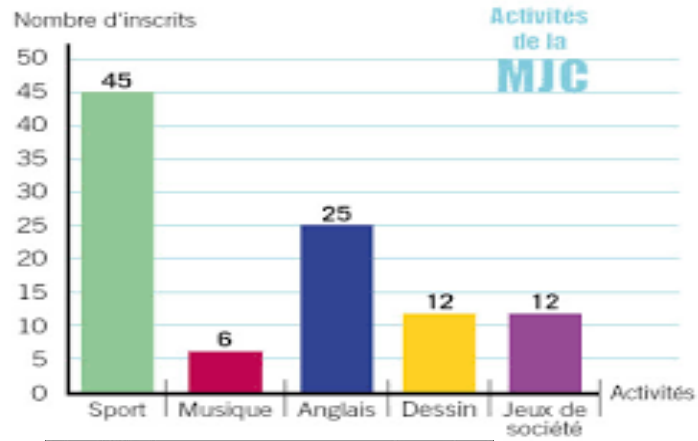
Le jeu se joue avec un dé à six faces et un pion.

Le jeu se termine quand un joueur arrive à la case "Arrivée".

Le joueur qui arrive en premier est le gagnant.

- Faire lire la règle étape par étape
- Faire lire le matériel nécessaire pour jouer
- Jouer avec votre enfant et relire la règle en cours de jeu si besoin

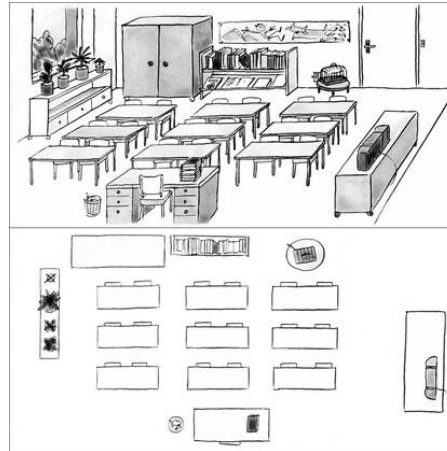
Un diagramme



- Observer le diagramme
- Poser des questions : combien d'élèves inscrits en musique ? En anglais ? En dessin ? En sport ? Combien d'enfants sont inscrits à la MJC ?

Lire (3)

Un plan de classe



- Observer le plan
- Compter le nombre d'élèves possibles.
- Repérer une table sur le plan, sur le plan en 3D et la dessiner avec la même couleur



Une affiche

- Lire l'affiche
- Poser des questions sur les gestes pour se protéger ? Pour protéger les autres ? Les gestes sont-ils les mêmes ?

Une
photographie



- Faire prendre des photographies de la vie quotidienne
- A partir d'une photographie, demander à votre enfant de dire, d'écrire ce qui pourrait arriver, ce qui pourrait se produire ou se trouver en dehors de l'illustration

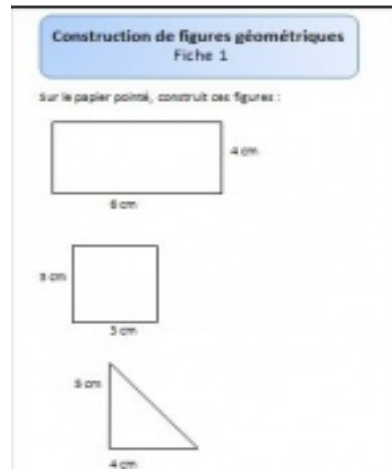
Lire (4)

Une mise en
scène (à réaliser)



- Demander à votre enfant d'observer la photographie et de la décrire : « *on dirait deux garçons qui marchent sur le cadre* ».
- Faire observer qu'il suffit au photographe de se placer à la bonne distance par rapport au cadre et de donner l'illusion qu'ils marchent dessus.

Un programme
de construction
(à reproduire)



- Faire observer les figures géométriques
- Faire nommer les figures (rectangle, carré, triangle)
- Vous pouvez aider votre enfant en lui faisant tracer les figures sur du papier pointé (avec schéma, sans schéma), sur du papier quadrillé
- Demander à votre enfant de nommer et de repérer les propriétés: côtés, longueur, largeur etc.

Faire lire à haute voix

Les textes de l'école

Relire des textes connus rassurera votre enfant

Faire lire des syllabes

- Si votre enfant a un cahier de sons : réviser avec lui les sons appris en classe

- Exemples :

Avec **ch** : **cha- cho- chou- chu- chon...**

Avec **on** : **bon -ton -lon - mon -...**

Réviser les sons étudiés en classe

Par exemple :

- Retrouver **ch** dans **ch**apeau – mou**che** – é**char**pe – **che**val...
- Demander à votre enfant des mots avec un des sons déjà étudiés

Lire sans hésiter

Faire lire à votre enfant une phrase ou un petit texte connu et le chronométrer. Répéter cette activité sous forme de jeu plusieurs jours de suite pour l'entraîner à lire de plus en plus vite.

Mettre le ton

Faire repérer les points d'exclamation (!) et les points d'interrogation (?) puis faire lire :

- Avec « ! » : je crie, je suis étonné
- Avec « ? » : je pose une question, le ton de ma voix doit monter