

Travail des Moyens

Semaine 4 : du 6 au 10 avril 2020

Nous sommes repartis pour une nouvelle semaine. Pour rappel, n'hésitez pas à commencer la journée avec les rituels (date, jour précédent et jour suivant, météo). Cela permet de garder le lien avec les journées d'école.

Voici le programme prévu pour cette semaine :

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Français	Tracer des ponts ascendants (à l'endroit)	Reconnaitre la lettre P en capitale d'imprimerie (fiche)	Ecrire la lettre P en capital d'imprimerie (fiche)	Révision des lettres apprises en capitale d'imprimerie (bataille)	Jeu de syllabes d'attaque (loto)
Maths	La course aux œufs partie 1	La course aux œufs partie 2	La course aux œufs partie 3	Ecrire le chiffre 1	Dessin du bonhomme d'avril

Lundi 6 avril :

Graphisme - Tracer des ponts : Nous continuons le travail sur les ponts à l'endroit et à l'envers. Avant de commencer l'activité, il est important de se rappeler le sens de tracé et de s'entraîner librement. Pour cela, vous pouvez utiliser le support de votre choix : ardoise, tableau, feuille de brouillon...

Pour les ponts à l'endroit : je pars du bas, je monte, je tourne vers la droite et je redescends. Je remonte par le même chemin, je tourne vers la droite et je redescends....

Pour les ponts à l'envers : je pars du haut, je descends, je tourne vers la droite et je remonte. Je redescends par le même chemin, je tourne à droite et je remonte

Une fois que votre enfant est à l'aise, vous pouvez lui proposer l'activité du jour. Sur les bandes de couleur, il faut tracer des ponts à l'endroit au feutre fin noir. Les ponts doivent prendre toute la hauteur de la bande mais ne doivent pas dépasser. Il faut donc adapter la taille. Ensuite, sur les bandes blanches, il faut faire des ponts à l'envers avec un feutre fin de couleur. Il faut également adapter la taille des ponts à la hauteur de la bande.

Je vous joins le support et la correction afin que vous puissiez avoir une idée du rendu attendu. (N'ayant plus d'encre de couleur dans mon imprimante, les bandes colorées sont grises, désolée).

Mathématiques - La course aux œufs étape 1 : Le but de cette activité est de faire comprendre la notion d'ajout et de diminution d'une collection. L'objectif est que votre enfant puisse dire qu'après un ajout il aura plus d'œufs dans son panier et inversement pour le retrait.

Pour cette 1^{ère} partie, on va s'intéresser à l'ajout de quantité.

Matériel: plateau de jeu (cf pièce jointe), d'un dé, de pions, une petite boîte par joueur, une boîte avec les œufs (= pioche).

Règles du jeu: A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur la case « œufs », il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus d'œufs dans son panier.

Mardi 7 avril :

Reconnaître la lettre P en capitale : Avant de commencer, vous pouvez demander à votre enfant de rappeler les lettres vues dernièrement (B, S, F).

On procède comme les séances précédentes. Ecrire une série de lettres en capitales et demander à votre enfant de retrouver la lettre P.

Par exemple: O B P F P L M E R P S

Puis écrire des mots en capitales et lui demander d'entourer la lettre P chaque fois qu'il la voit.

Par exemple: PLAGE - COMPAGNON - APPARTEMENT - PORTE - CAPITAINE

Pour terminer, votre enfant peut réaliser la fiche bilan en autonomie.

Mathématiques - La course aux œufs étape 2 : Pour rappel, le but de cette activité est de faire comprendre la notion d'ajout et de diminution d'une collection. L'objectif est que votre enfant puisse dire qu'après un ajout il aura plus d'œufs dans son panier et inversement pour le retrait.

Pour cette 2^{ème} partie, on va s'intéresser au retrait de quantité.

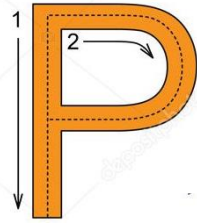
Matériel: du plateau de jeu, de pions, d'un dé, d'une petite boîte par joueur, de la boîte contenant les œufs (= pioche).

Règle du jeu: Chaque joueur reçoit au départ 15 œufs dans son panier. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés sur la case. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Le gagnant est celui qui a le plus d'œufs dans son panier.

Mercredi 8 avril :

Ecrire la lettre P en capitale d'imprimerie : Vous pouvez demander à votre enfant de faire la lettre avec de pâte à modeler, tracer dans de la farine, tracer sur une ardoise ou un tableau pour qu'il

s'entraîne à écrire la lettre. Il est important qu'il commence en haut et qu'il fasse le trait vertical, puis revenir au point de départ et faire le « ventre » du P.



Pour terminer, une fois qu'il est assez à l'aise, je vous joins la fiche d'entraînement.

Mathématiques - La course aux œufs étape 3 : Pour rappel, le but de cette activité est de faire comprendre la notion d'ajout et de diminution d'une collection. L'objectif est que votre enfant puisse dire qu'après un ajout il aura plus d'œufs dans son panier et inversement pour le retrait.

Pour cette dernière partie, on va s'intéresser à l'ajout et au retrait de quantité.

Matériel : plateau de jeu, un dé, des pions, une petite boîte par joueur, la boîte remplie d'œufs (= pioche), les cartes Poule et Renard (mélangées et disposées face cachée).

Règle du jeu : Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œuf », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les œufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire les œufs de son panier. Le gagnant est celui qui a le plus d'œufs dans son panier une fois que tous les joueurs sont arrivés à la maison.

Remarque : Ce jeu pourra être repris avec votre enfant quand vous le souhaitez, afin que la notion soit bien comprise.

Jeudi 9 avril

Jeu de reconnaissance des lettres : Nous continuons notre travail sur la reconnaissance des lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie. Pour cela, je vous propose le jeu de la bataille des lettres.

Matériel : planches de jeu, jetons

Règles du jeu : chaque joueur a une planche et des jetons. Le joueur A donne une case au joueur B (par exemple papillon 4). Le joueur B doit alors nommer la lettre présente dans cette case. S'il réussit, il met un jeton sur la lettre (elle est gagnée). S'il ne sait pas ou s'il se trompe, il ne met pas de jeton et la case pourra lui être de nouveau proposée plus tard. Le joueur gagnant est celui qui a recouvert toutes les lettres de sa planche avec des jetons.

Remarque : Pour les enfants à l'aise avec la reconnaissance des lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie, vous pouvez compliquer le jeu en le faisant avec les lettres écrites en script. Si vous souhaitez les planches en script, dites le moi et je vous les enverrai.

Écriture des chiffres : Nous allons commencer à apprendre l'écriture des chiffres. Cette semaine, nous commençons par le 1.

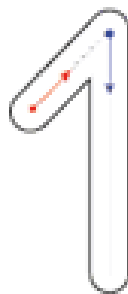
Avant de commencer, demandez à votre enfant comment on peut faire 1 et noter ses réponses au fur et à mesure.

Le chiffre 1, on peut l'écrire

- En chiffre : 
- En lettres : **UN - un - un**
- Avec les doigts : 
- Avec le dé : 

Ensuite, on va s'entraîner à écrire le chiffre 1 en respectant bien le sens de tracé (les enfants ont tendance à l'écrire en partant du bas, il faut donc être vigilant). On peut s'entraîner sur une ardoise, un tableau, dans de la farine, sur une feuille de brouillon

Sens de tracé du 1 : je commence par le petit trait penché vers le haut et je fais un trait bien droit vers le bas. Le trait debout est plus grand que le trait penché.



Pour terminer, vous pouvez lui proposer la fiche d'entraînement jointe. N'hésitez pas à faire l'écriture au crayon de papier.

Vendredi 10 avril :

Jeu de syllabes - Loto : Nous continuons notre travail sur les syllabes d'attaque (1^{ère} syllabe d'un mot). Cette semaine, je vous propose un jeu de loto.

Matériel : une planche par joueur, 1 dé (cf matériel joint)

Règles du jeu : A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Ils scandent les syllabes du mot obtenu sur le dé et nomment la 1^{ère} syllabe. Ils cherchent sur leur planche le mot ayant la même syllabe initiale et la

cochent. Si aucun mot ne commence par la même syllabe que le mot du dé, c'est au joueur suivant de jouer. Le 1^{er} joueur ayant coché toutes les cases de sa planche a gagné.

Dessin du bonhomme d'avril : Votre enfant est habitué à ce type d'activité. On commence par l'écriture « le bonhomme d'avril » au crayon de papier (vous lui écrivez le modèle sur un support en capitales d'imprimerie). Ensuite, donnez-lui la consigne notée en bas pour qu'il sache ce que fait son bonhomme ce mois-ci. Il est important de lui rappeler qu'on souhaite voir le plus beau bonhomme qu'il sait faire. On veut que la page soit remplie (pas de tout petit dessin et un grand vide autour), que le bonhomme est habillé, avec des yeux - un nez- une bouche, 2 bras, 2 jambes.... Il n'y aura qu'un seul bonhomme (garçon ou fille) mais on peut faire les décorations autour (par exemple si on est dans le jardin, on peut faire des arbres, des fleurs...).

Pour terminer, votre enfant va réaliser les décorations prévues dans les carrés en respectant l'algorithme proposé (spirale verte, étoile jaune et 2 ronds concentriques violets).

Voilà le travail de la semaine. Selon les envies de votre enfant, n'hésitez pas à compléter avec des ateliers cuisine, jardinage, activités manuelles, puzzles, jeux de construction, activités extérieures Bref, que les journées soient rythmées aussi par des activités plus ludiques. Nous savons tous à quel point le confinement devient compliqué. L'euphorie du début étant passé, il faut réussir à garder le moral. N'hésitez pas à me faire part de vos difficultés, si je peux vous aider même à distance ce sera avec plaisir.

En attendant, prenez bien soin de vous et profitez du soleil (qui est parmi nous heureusement).

A très bientôt,

La maitresse.