

ECOLE A LA MAISON

Feuille de route

Temps : 1h30 par jour à effectuer avec l'aide d'un adulte

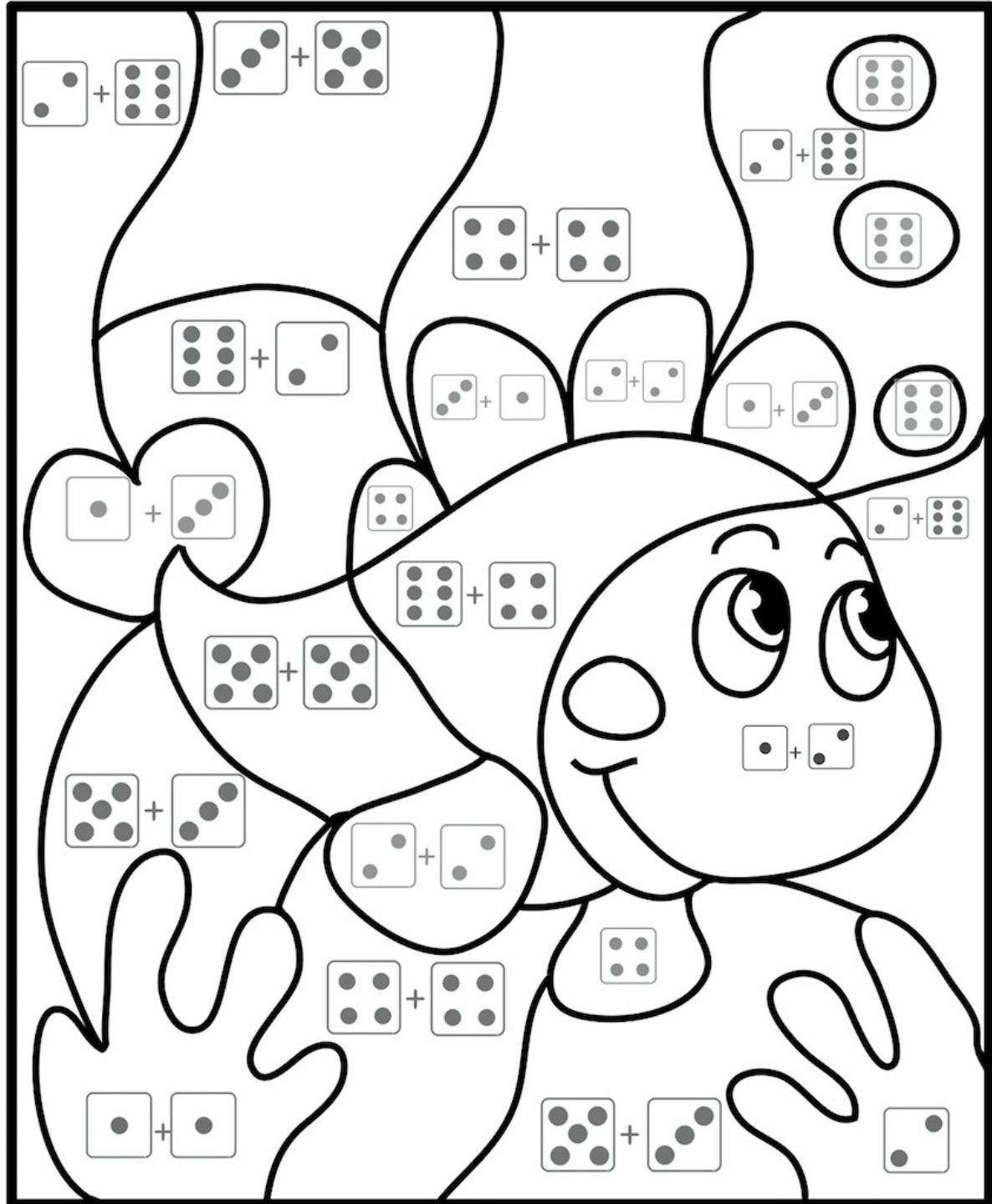
	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
TEMPS 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Dire la date du jour (jour, numéro et mois), l'écrire Dire quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain. ● Ecrire son prénom en cursive ● Manipulation : Tracer les lettres de l'alphabet sur différents supports : semoule, sable, farine... (si possible) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Dire la date du jour (jour, numéro et mois), l'écrire Dire quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain. ● Ecrire son prénom en cursive ● Activité sportive Fiche : Jeu de l'oie de la forme ! 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Dire la date du jour (jour, numéro et mois), l'écrire Dire quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain. ● Ecrire son prénom en cursive ● Manipulation : Ecrire les chiffres de 1 à 9 sur différents supports : semoule, sable, farine ... (si possible) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Dire la date du jour (jour, numéro et mois), l'écrire Dire quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain. ● Ecrire son prénom en cursive ● Manipulation : Jeu de carte : La bataille Ne garder que les cartes de 1 à 10. L'as vaut 1 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Dire la date du jour (jour, numéro et mois), l'écrire Dire quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain. ● Ecrire son prénom en cursive ● Manipulation : Puzzles, pâte à modeler...
TEMPS 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Compter de 2 en 2 le plus loin possible ● Maths : Coloriage magique Fiche coloriage magique des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Relier les nombres <u>à la règle</u> Fiche : Point à point nombre ● Phonologie : Compter les syllabes Fiche : Phonologie compter les syllabes ● Ecriture : <i>P comme poisson</i> Fiche : Ecriture 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Relier les lettres <u>à la règle</u> Fiche : Point à point Lettres ● Maths : Numération Fiche : Compter les poissons ● Ecriture : Les chiffres : <i>fiche A</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : La chasse aux objets : Trouver dans la maison des objets dans lesquels on entend « Rrrr » ● Graphisme Fiche : le poisson graphique ● Drôle de bobine : dessin dirigé Fiche Drôle de bobine 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rituel : Trouver 4 mots de 4 syllabes (HI PPO PO TAME/ AS PI RA TEUR/ CA ME LE ON/ HE LI CO PTERE) ● Maths : Dessiner les poissons manquants Fiche : il manque des poissons ● Ecriture : Les lettres en capitales d'imprimerie : <i>Fiche B</i>
TEMPS 3	<p>Lecture d'une histoire par un adulte :</p> <p>http://ekladata.com/WxnlYMUNZXaY01mlckvOykMfqHc/fiches-delecture-arc-en-ciel.pdf</p> <p>Puis coloriage Arc en ciel</p>	<p>Mots mêlés : Retrouver les lettres des mots</p> <p>Fiche : Mots mêlés 1</p>	<p>Mots mêlés : Retrouver les lettres des mots.</p> <p>Fiche Mots mêlés 2</p>	<p>Lecture plaisir : Prenez un moment juste pour lire une histoire sans rien demander à votre enfant</p>	

Remarque : écriture en capitales d'imprimerie pour la date, les titres de livre.

En cursive (attaché pour le prénom)

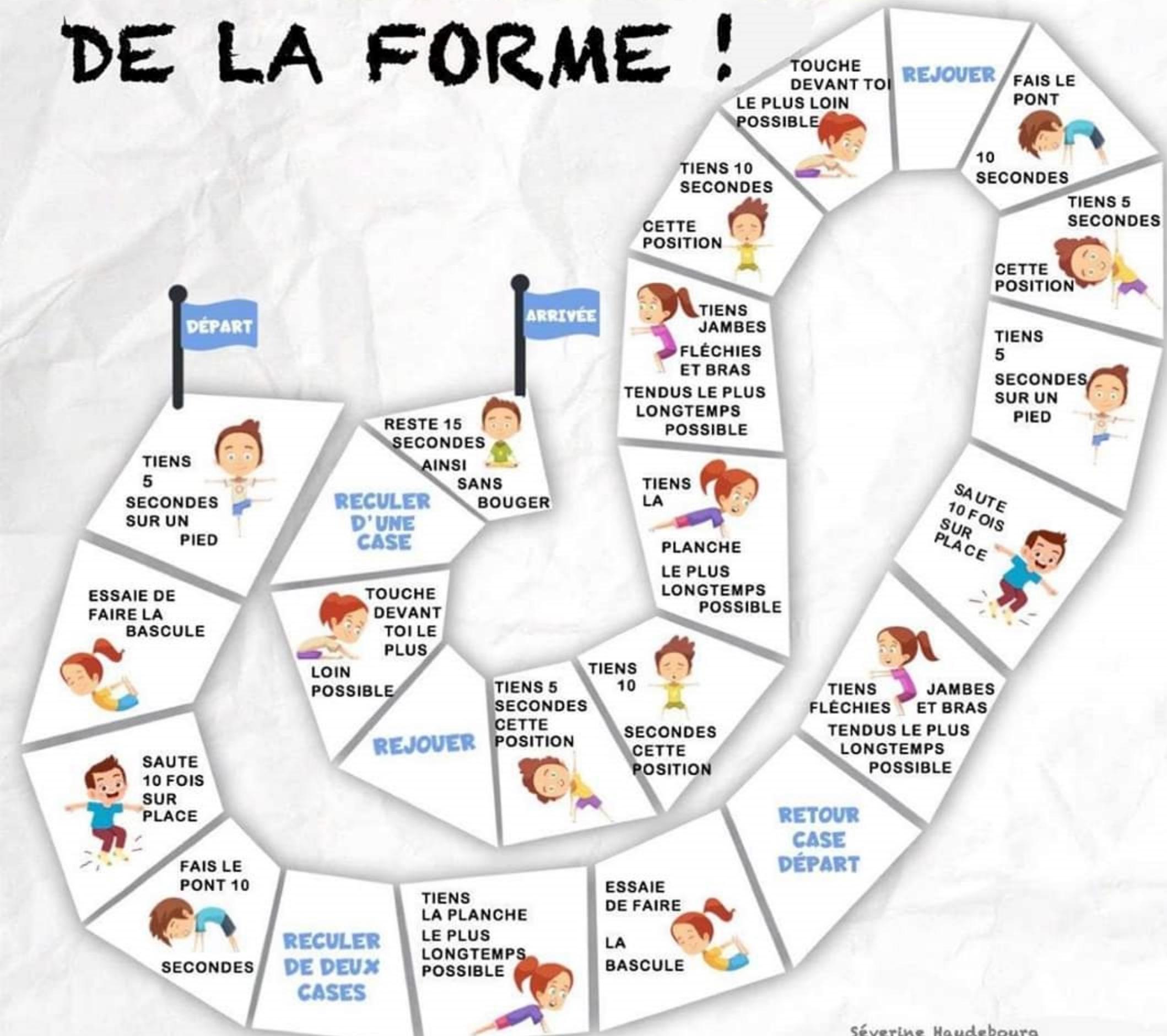
Les fiches A B C sont à réaliser sous pochette : avec le feutre « Velléda »

Grande Section



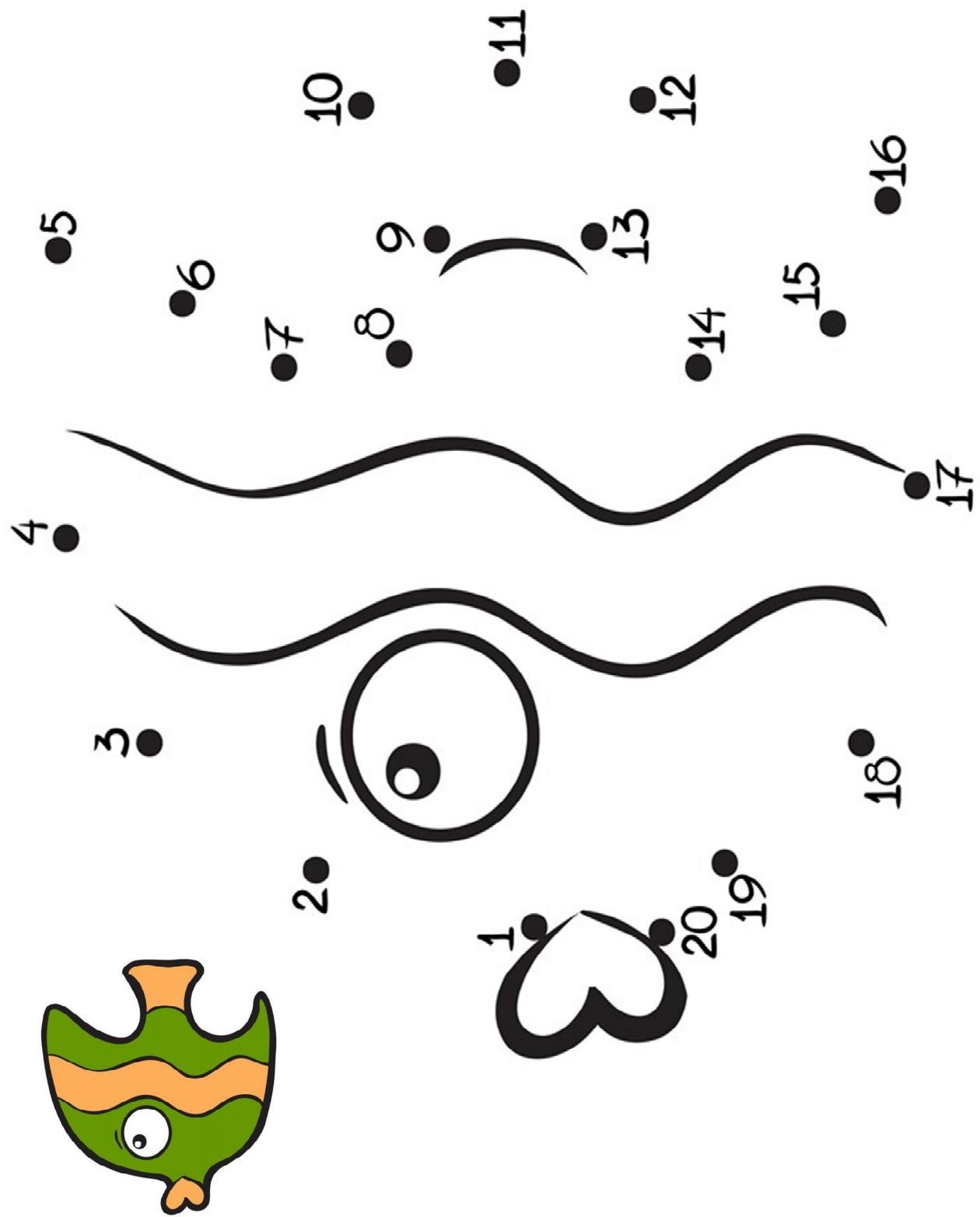
4 3 2 8 10 6

JEU DE L'OIE DE LA FORME !



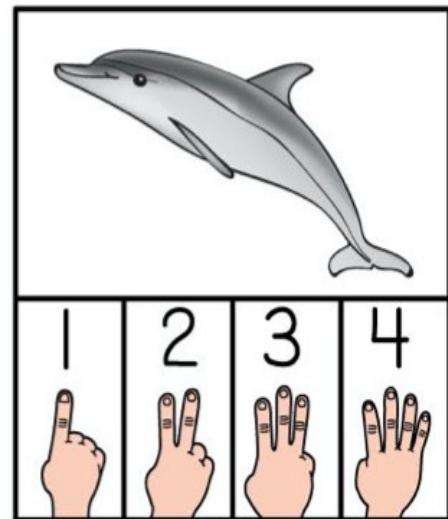
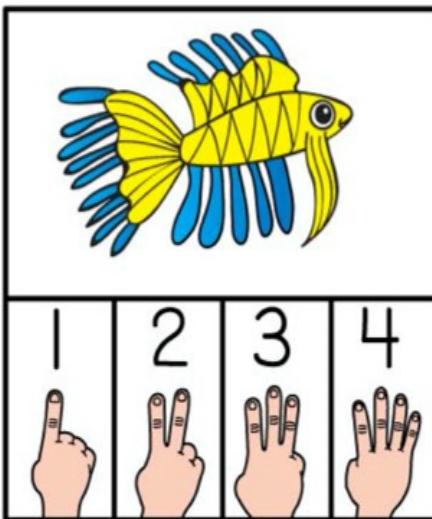
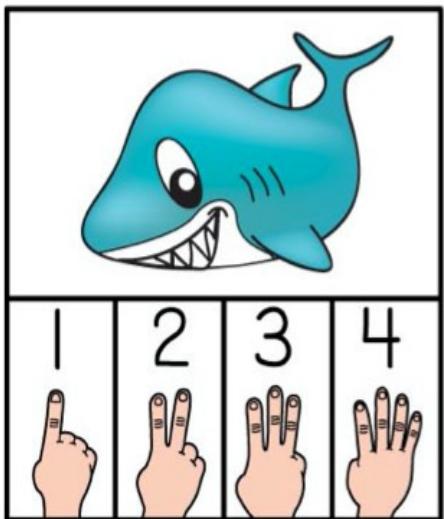
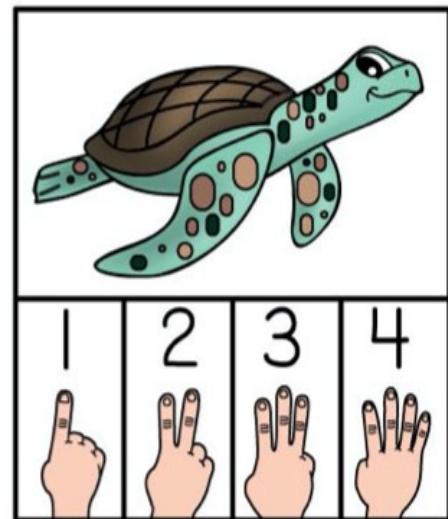
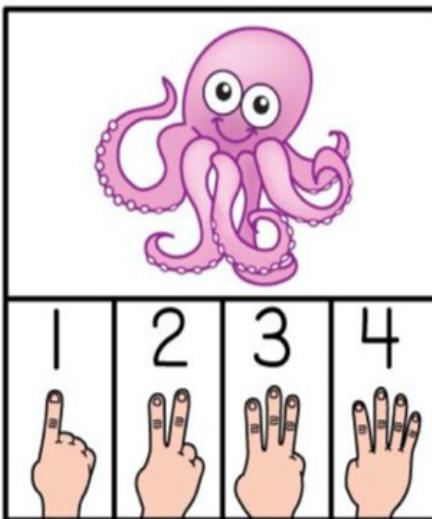
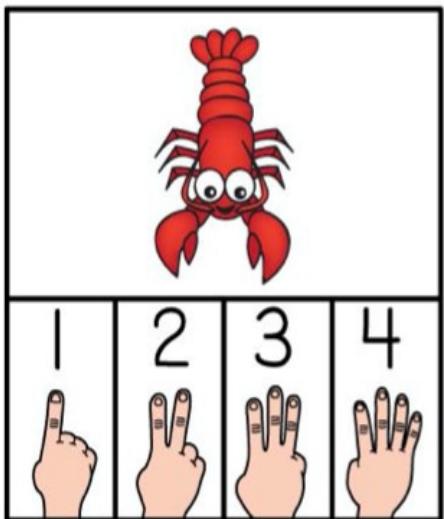
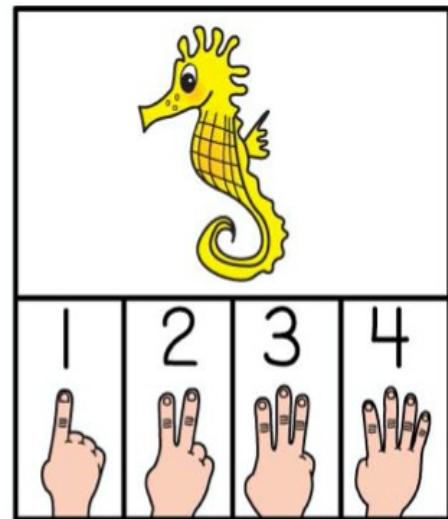
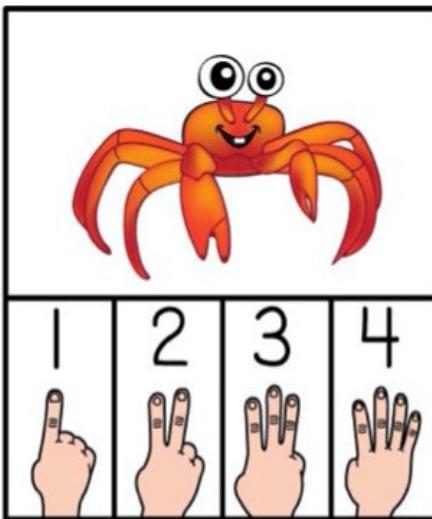
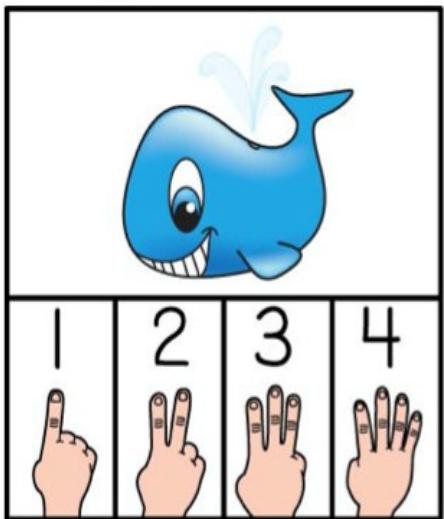
Grande Section

Relie les points de 1 à 20 à la règle pour reconstituer le poisson puis donne la suite des nombres dans l'ordre.



Phonologie

Compte les syllabes et colorie la bonne case.





P p p comme dans poisson



Entoure le dessin si tu entends "p"



Entoure les lettres

p

p b q p b d f p

t q p t p h p d

q p b d f p b p



Entoure les mots si tu vois la lettre

p

papa maman poisson bébé pirate

rievre algue pêcheur anguille

Grande Section

Colorie les lettres qui appartiennent à chaque mot



BALEINE

q	a	c	e
n	j	n	b
l	i	a	r
r	l	i	e



TORTUE

t	t	o	n
g	m	s	t
c	a	e	r
u	j	u	e



CRABE

n	o	r	i
h	g	u	p
e	z	c	t
b	v	s	a

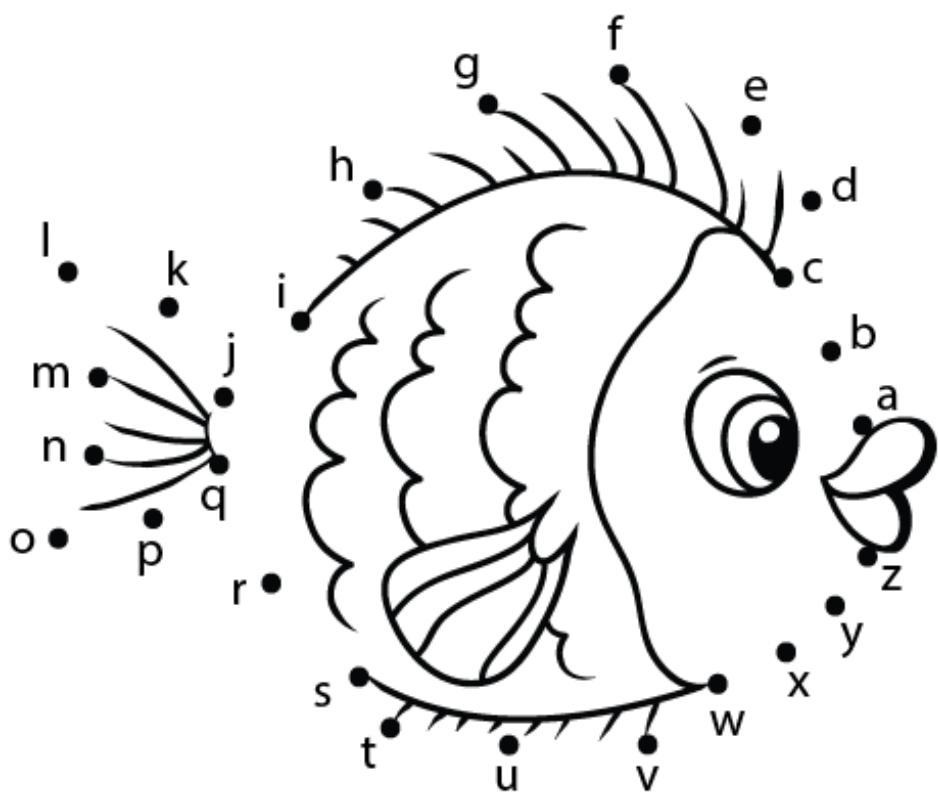
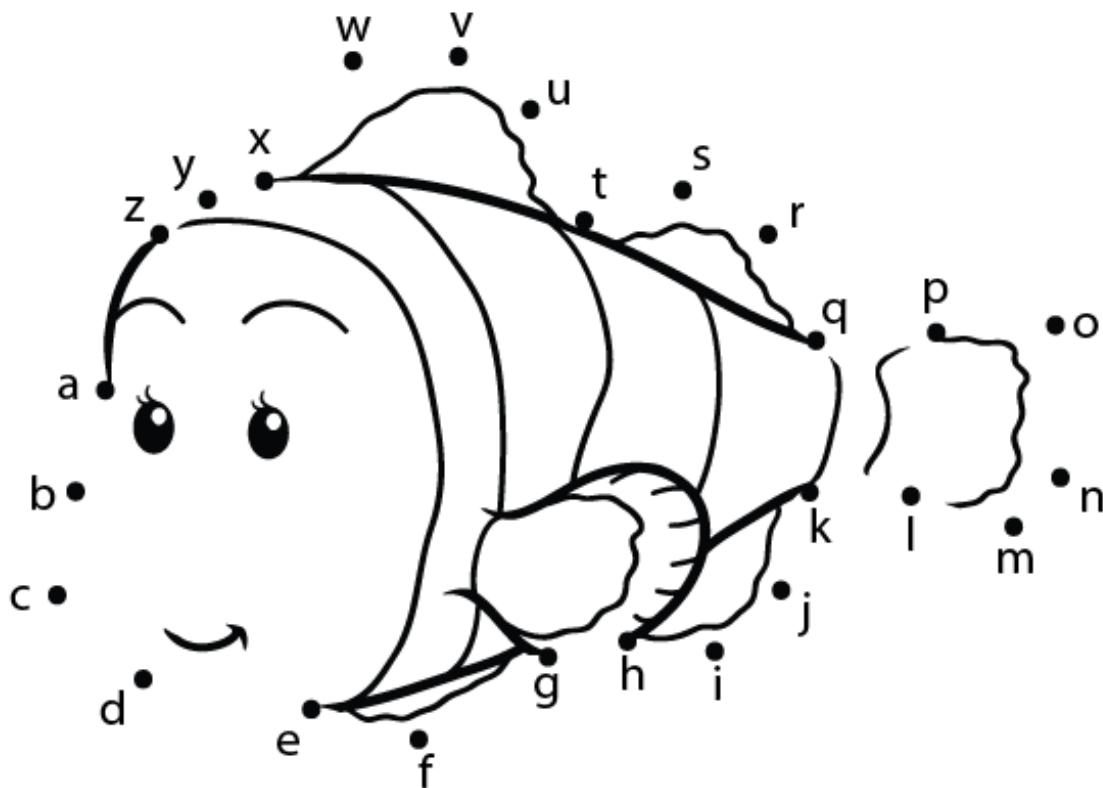


MÉDUSE

s	o	t	i
d	é	d	u
a	f	m	g
b	e	l	s

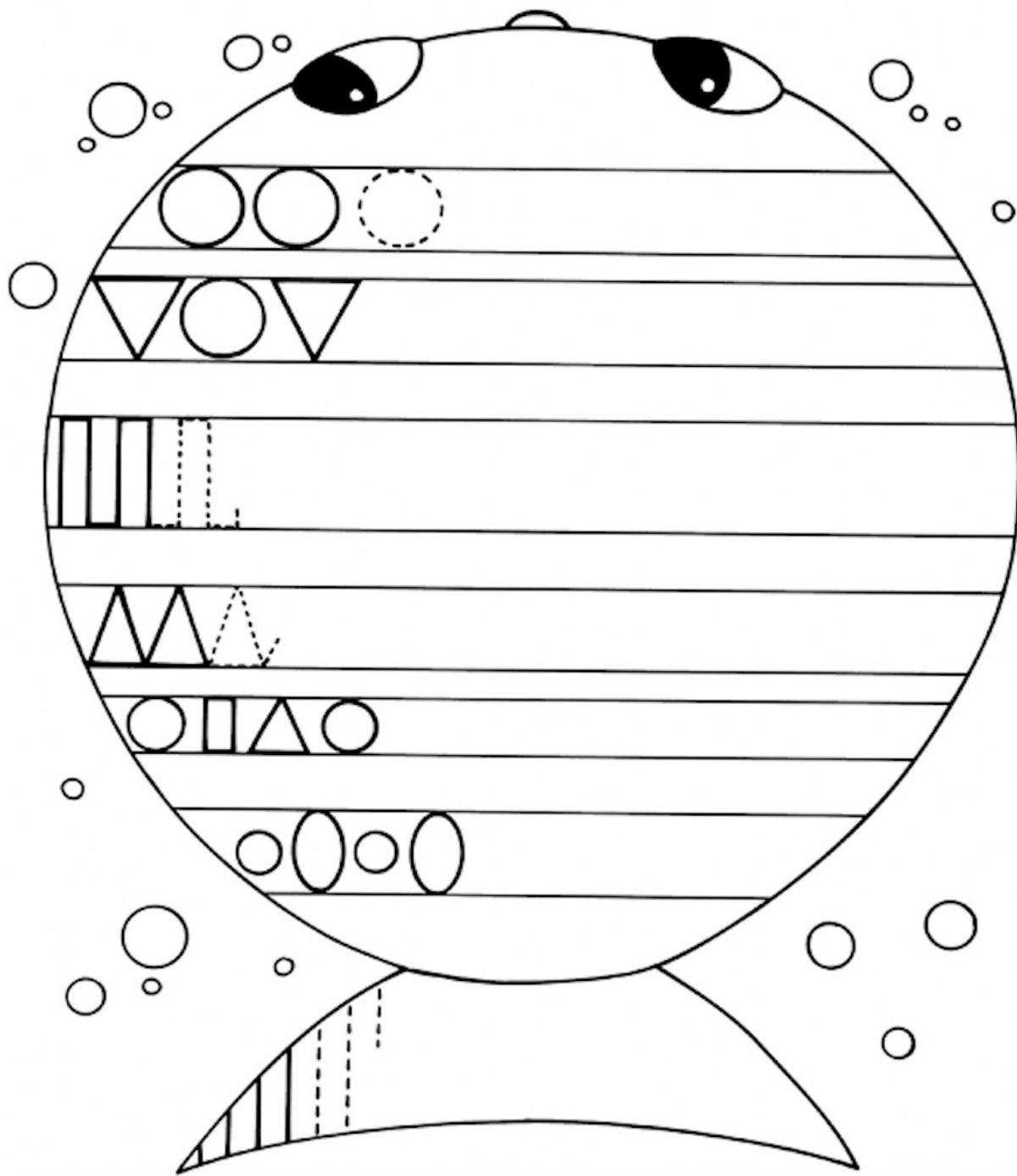
Grande Section

Relie les points de A à Z à la règle pour reconstituer les poissons puis colorie-les.



GRAPHISME GS

Décore le poisson en respectant le modèle de départ.



Sam-

Consignes à lire à votre enfant

- 1 - Pour faire la tête de Sam le pirate, trace un grand rond bleu au milieu de la feuille.
- 2 - A gauche, l'œil de Sam est un rond noir avec un point au milieu.
- 3 - De l'autre côté, à droite, l'œil de Sam est caché par un carré tout noir.
- 4 - Le nez de Sam n'est ni pointu, ni crochu : c'est un gros rond tout rouge.
- 5 - Trace un trait noir pour faire la bouche de Sam. Attention, il ne doit ni sourire, ni pleurer : il est tout droit.
- 6 - Sam est mal rasé : tout autour de sa bouche on voit plein de points noirs.
- 7 - Sam a deux oreilles vertes.
- 8 - A l'oreille de gauche, Sam porte un anneau (*une boucle d'oreille ronde*) jaune. A l'autre oreille, il porte un anneau ni noir, ni jaune, mais rouge.
- 9 - Et sur la joue de droite, il a une cicatrice qui n'est pas petite. Fais-la en noir.
(Montrer à coté sur une autre feuille le dessin d'une cicatrice si besoin).
- 10 - Sur la tête, il a des cheveux rouges en brosse (*en l'air*).

Voilà tu as terminé le portrait de Sam le pirate

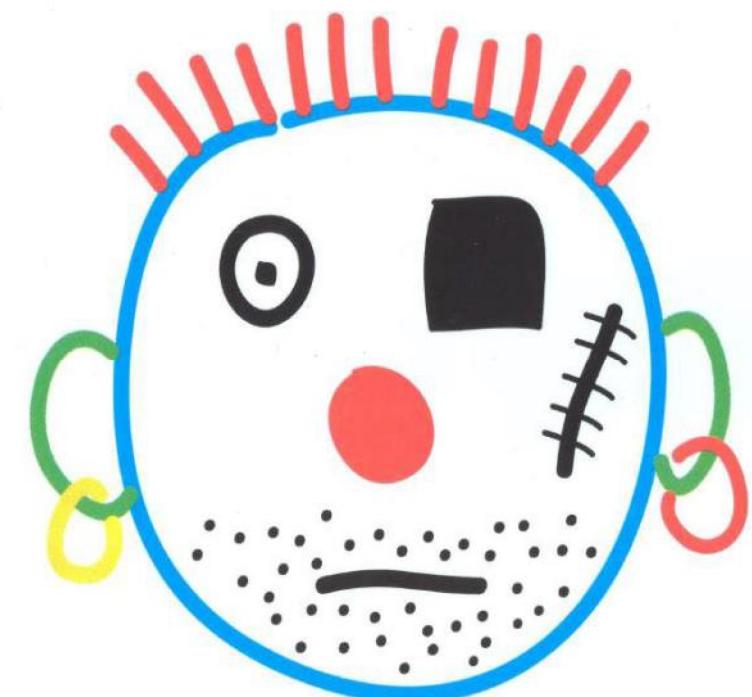
Comparer le dessin de votre enfant avec la réponse.

- 11 - Valoriser tout ce qui a été bien dessiné et expliquer les consignes difficiles.
- 12 - Demander à votre enfant d'écrire tout seul le prénom du pirate, en écoutant les sons qui le composent. SAM : sssssssaaaaaaaammmmmmmmm

Valoriser son essai et lui montrer comment écrire SAM, s'il a des difficultés.

A chaque étape:

- Lire la consigne au moins deux fois à votre enfant.
- Demander lui de vous expliquer ce qu'il va faire avant qu'il se mettre à dessiner.



ATTENTION

Modèle à ne pas montrer à votre enfant
avant l'étape 11

Grande Section

Dessine le nombre de poissons manquant dans chaque bocal

