

Se repérer dans l'espace – Se repérer dans un quadrillage

Lignes et colonnes

Lundi 15/06 - Etape 1

Commencez par observer ensemble la maison et ses cases (fenêtres, porte).

1/ Votre enfant va compter combien de cases comportent sa maison et va devoir **prendre autant de personnages qu'il y a de case**.

Il va ensuite les placer comme il le veut, puis il va décrire en utilisant le vocabulaire spatial, où sont placés les personnages.

Ex : *L'araignée est à la porte et dans la fenêtre à gauche de l'araignée, il y a la vache. Au-dessus de la vache, il y a le chien, etc.*

2/ Vous allez prendre votre maison et placer les personnages puis votre enfant devra replacer les mêmes personnages dans sa maison en regardant votre modèle. Pendant cette activité, il est important de le faire verbaliser à chaque fois.

Ex : *Avant de commencer, quels personnages sont dans la maison ? Il y a ...*

Très bien, on commence par qui ? Par le ...

Il est placé où ?

Continuer à remplir la maison en demandant à votre enfant de verbaliser pour situer les animaux les uns par rapport aux autres.

Vous pouvez aussi inverser les rôles.

Mardi 16/06 - Etape 2

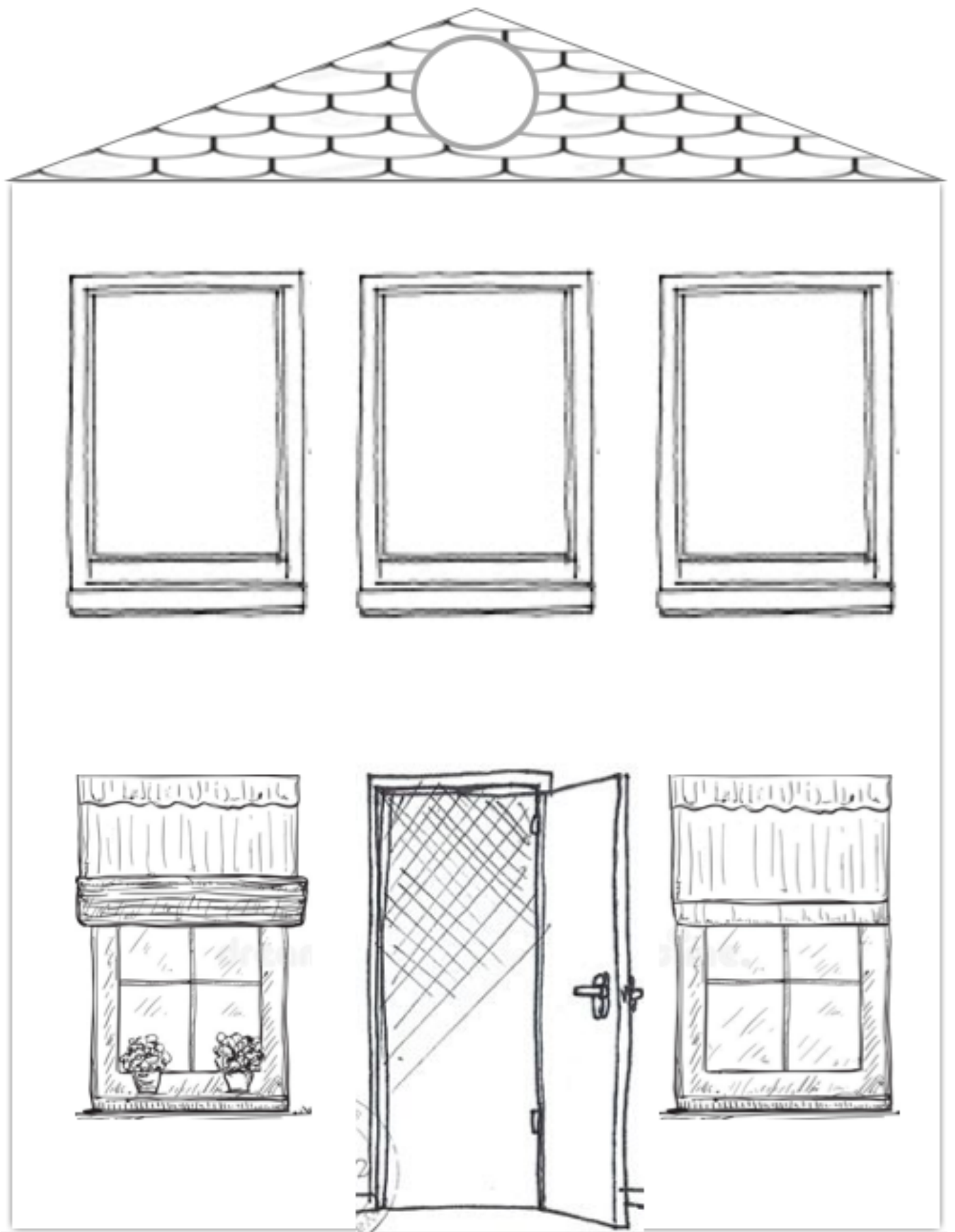
Reprendre le matériel de la veille.

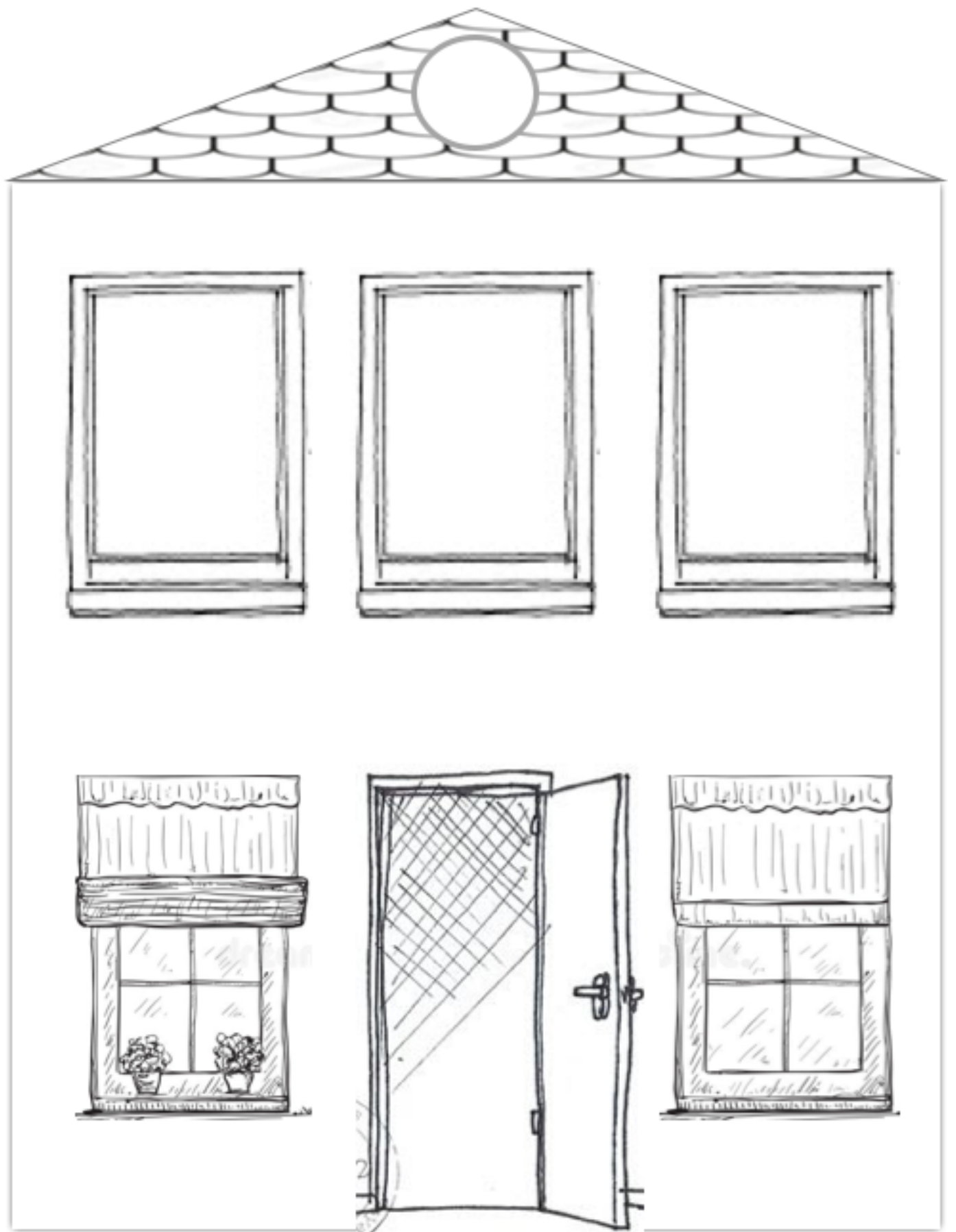
Cette fois, vous allez placer les personnages dans votre maison en la cachant du regard de votre enfant (s'asseoir face à face et mettre un grand livre entre vous deux, comme à la bataille navale). Vous allez alors dire quels personnages vous avez pris et où vous les avez placés. Il devra les placer comme vous lui décrierez.

Ici aussi utilisez un maximum le vocabulaire spatial.

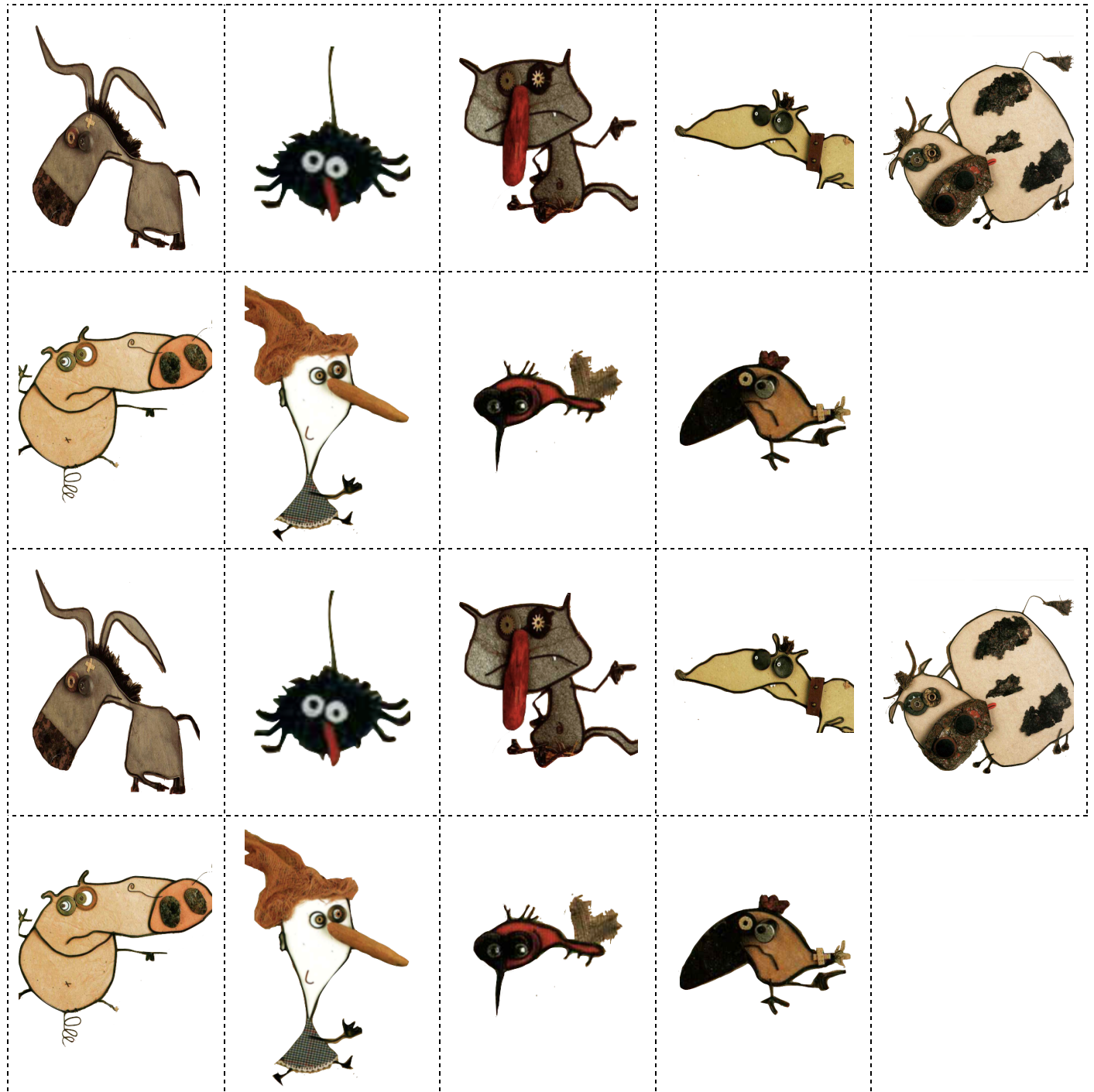
Une fois la description faite, enlevez le cache et vérifiez ensemble s'il y a des erreurs ou pas, verbaliser les erreurs et corrections toujours en utilisant le vocabulaire spatial.

Inversez les rôles. Votre enfant choisit puis place à l'abri de votre regard ses personnages. Il vous décrit alors comment il les a placés, puis ensemble vérifiez en verbalisant les différences.





IMAGES A GARDER POUR TOUTE LA SEMAINE

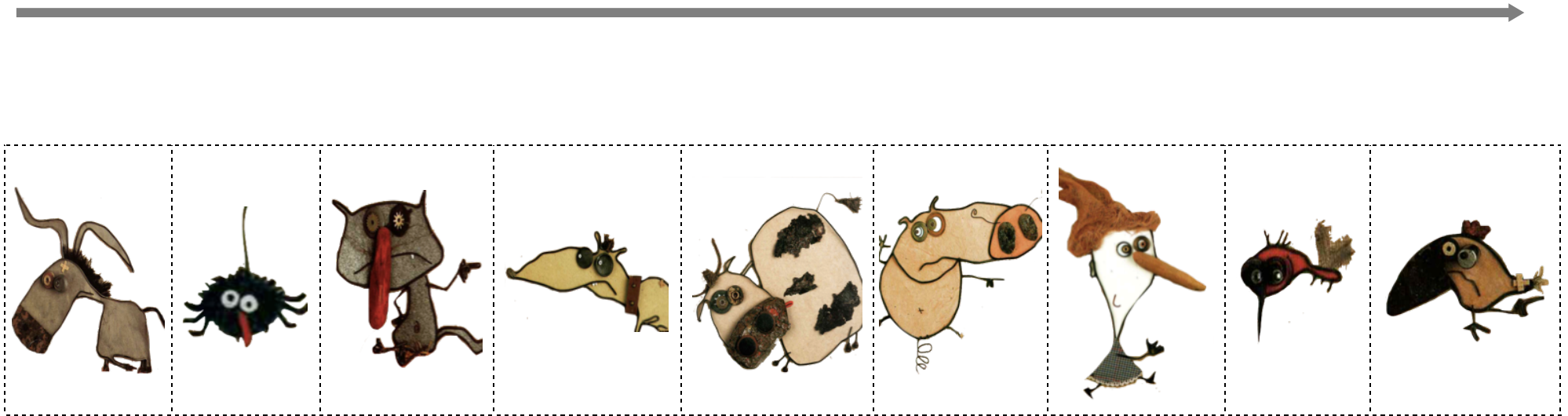


Explorer le monde – se repérer dans le temps

Compétence : savoir restituer l'ordre d'apparition des personnages d'un album étudié.

(Parent : découpez seulement la bande)

Consigne : découpe les étiquettes et place les personnages dans l'ordre de l'histoire (de la gauche vers la droite)



PHONOLOGIE

Semaine du 15 au 19 Juin :

Compétence travaillée : Rythmer un texte, des mots en scandant les syllabes orales

Objectif : Classer des mots en fonction de leur nombre de syllabes

- Lundi 15 Juin :

Découpez les images sur le thème de l'école (doc 4-1 ; doc 4-2 ; doc 4-3) et les constellations du dé (doc 5).

Votre enfant devra coller sur des boîtes chaque constellation et classer les images représentant des mots en fonction du nombre de syllabes dans la bonne boîte.

Ex : image « calendrier » : ca-len-dri-er : 4 syllabes à poser dans la boîte avec la constellation du dé 4

- Mardi 16 Juin : Jeu du domino du nombre de syllabes

Nombre de joueurs : 2

Matériel : dominos joints (doc 6)

Règle : Associer les cartes dont les mots ont le même nombre de syllabes indiqué par les carrés. Le travail se fait oralement pour repérer le nombre de syllabe.

Chaque joueur tire à son tour trois dominos. Chacun place ensuite à tour de rôle les images selon la règle énoncée.

Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche un domino.

Celui qui, le premier, n'a plus de domino a gagné.

- Jeudi 18 Juin :

Reprise du jeu du domino du nombre de syllabes

- Vendredi 19 Juin :

Matériel : cartes carrés (doc 7) et images, thème animaux ou école, étalées devant l'enfant

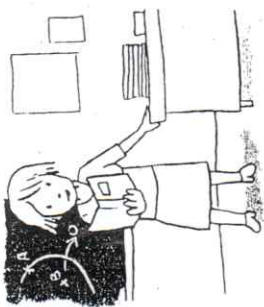
Jeu : Trouver la règle et continuer

Vous devez montrer une carte □□ à votre enfant et dire « ardoise », ensuite une carte □□□ et dire « hérisson », puis montrer une carte □...

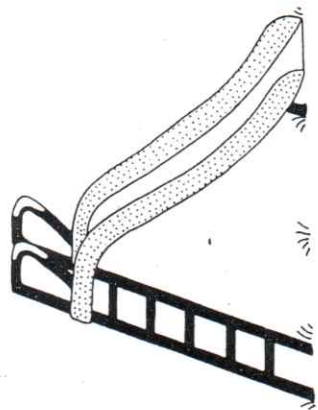
Règle : Votre enfant doit dire un mot correspondant au nombre de syllabes représenté par les carrés.



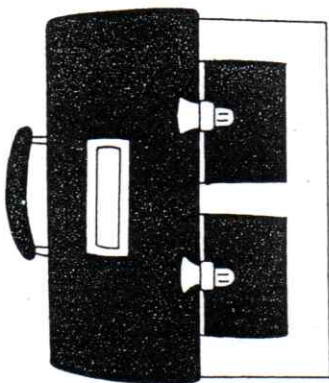
élèves



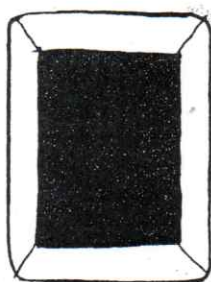
maîtresse



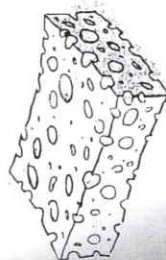
toboggan



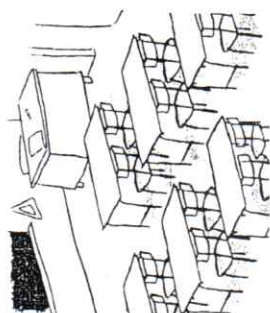
cartable



ardoise



éponge



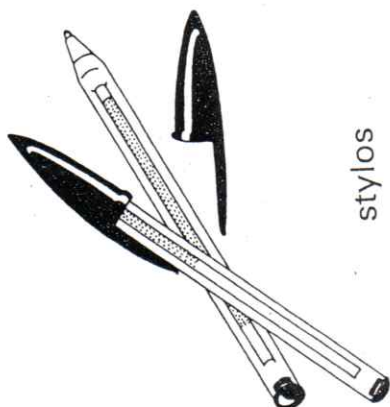
classe



maître



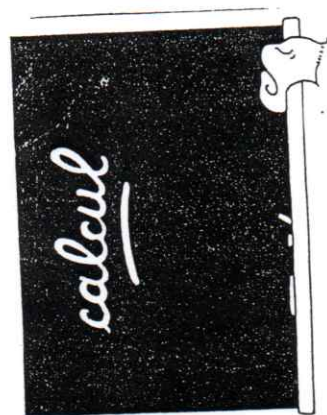
colle



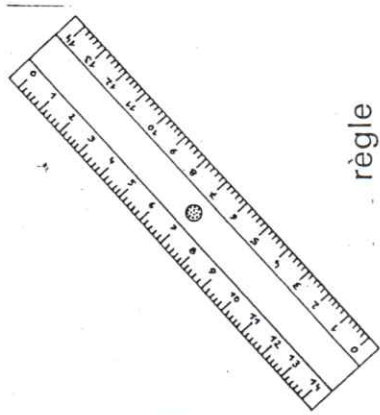
stylos



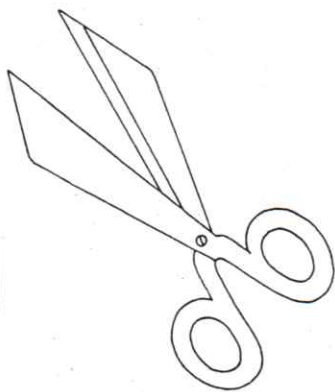
trousse



tableau



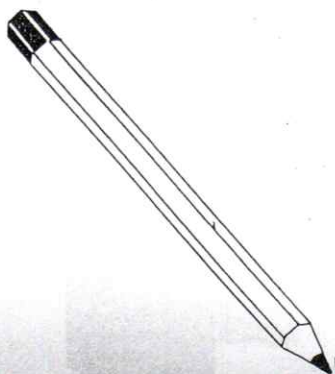
règle



ciseaux



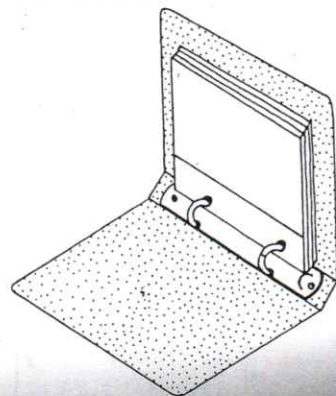
pinceau



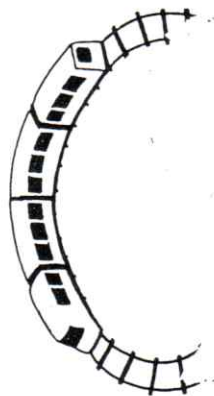
crayon



gomme



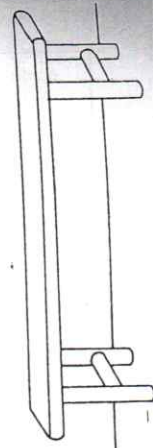
classeur



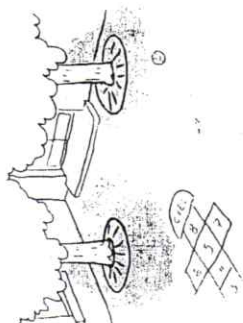
train



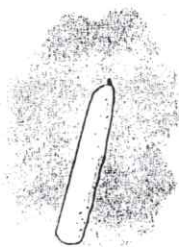
dé



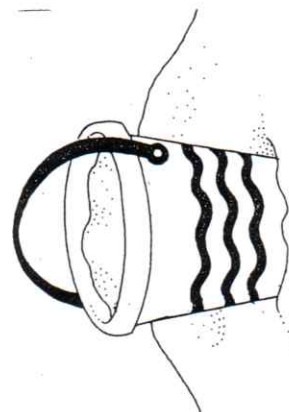
banc



cour




craie

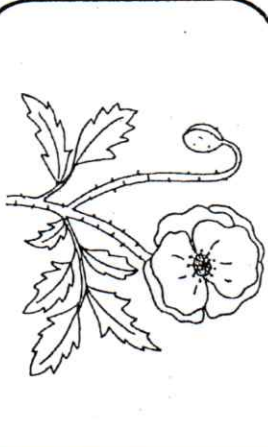


seau

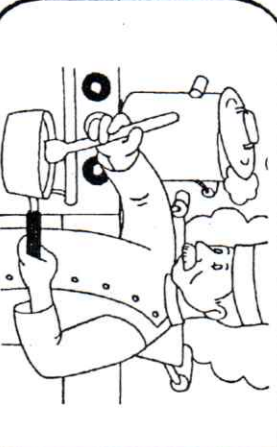
Doc 6




□



□ □ □

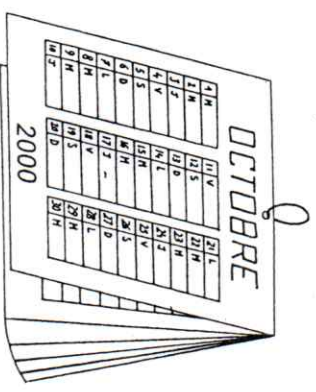


□ □

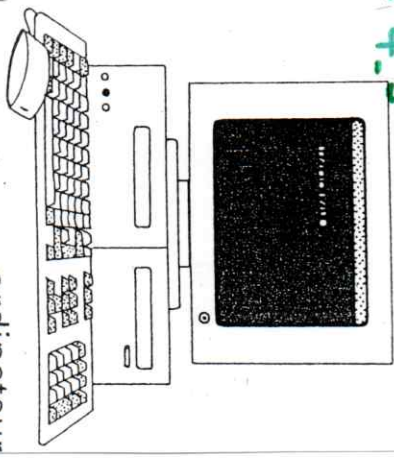


□

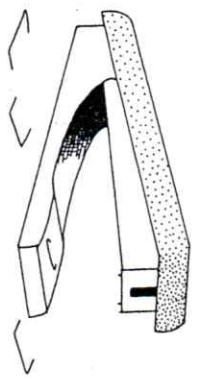
Doc 4-3



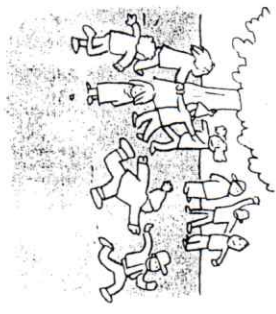
calendrier



ordinateur



agrafeuse



récréation

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

Compétence : Manipuler des syllabes

Consigne : Je retrouve les différentes syllabes (écrites) de chaque mot.



ARAINÉE

FERMIÈRE



VACHE

ÂNE









A	Â	VA	GNÉE	FER
MIÈRE	RAI		NE	CHE



Les lignes brisées

Sers-toi d'un feutre pour tracer les lignes.

