

MATHS – Écriture chiffrée des nombres de 0 à 9 et reconnaissance des nombres de 1 à 10

La concentration demandée est importante. Si vous sentez un relâchement, une fatigue de sa part, accordez-lui une vraie pause (jardin, jouer), ou même, étalez sur la journée, la semaine.

Séance 1 – lundi 8 juin

Objectif : respecter le sens du tracé des nombres de 0 à 9

Sur une ardoise (tableau effaçable), écrire dans l'ordre les chiffres en respectant le sens du tracé.

Dictée de nombres : l'enfant écrit le nombre que vous lui dites.

* une feuille blanche glissée dans une pochette plastique peut servir d'ardoise

Séance 2 – mardi 9 juin "le loto"

Objectif : respecter le sens du tracé des nombres de 0 à 9

- Découpez dans du carton 10 "cartes" (3cm sur 5cm) qui serviront à être tirées lors du jeu du loto. (Les conserver également pour un autre jeu + tard) Votre enfant écrira lui-même les nombres de 1 à 10 sur les cartes. => **Restez avec lui pour le guider et pour veiller à la bonne réalisation de son écriture.**

- Imprimez les planches de lotos ci-dessous (ou dessinez-les vous-même sur deux $\frac{1}{2}$ feuilles).

Si vous l'en sentez capable, faites-lui aussi écrire les nombres dans les cases des planches de loto :

1^{ère} planche : 1-3-5-7-9

2^{ème} planche : 2-4-6-8-10

Règle du jeu : les cartes sont mélangées et posées faces cachées. Lorsqu'une carte est tirée, votre enfant nomme la carte. Celui qui l'a sur sa planche, gagne la carte. (si vous avez des jetons, grain de haricot ou autres, ils peuvent servir à être posés dans la case du nombre tiré au sort). N'hésitez pas à le pousser à verbaliser durant la partie par exemple : *"ooh il me reste encore le 6 et le 2 à gagner ! et toi ?" ou "tu as déjà gagné quoi, toi?"*

Séance 3 – jeudi 11 juin "le nombre mystère"

Objectif : savoir nommer et ordonner les nombres de 1 à 10

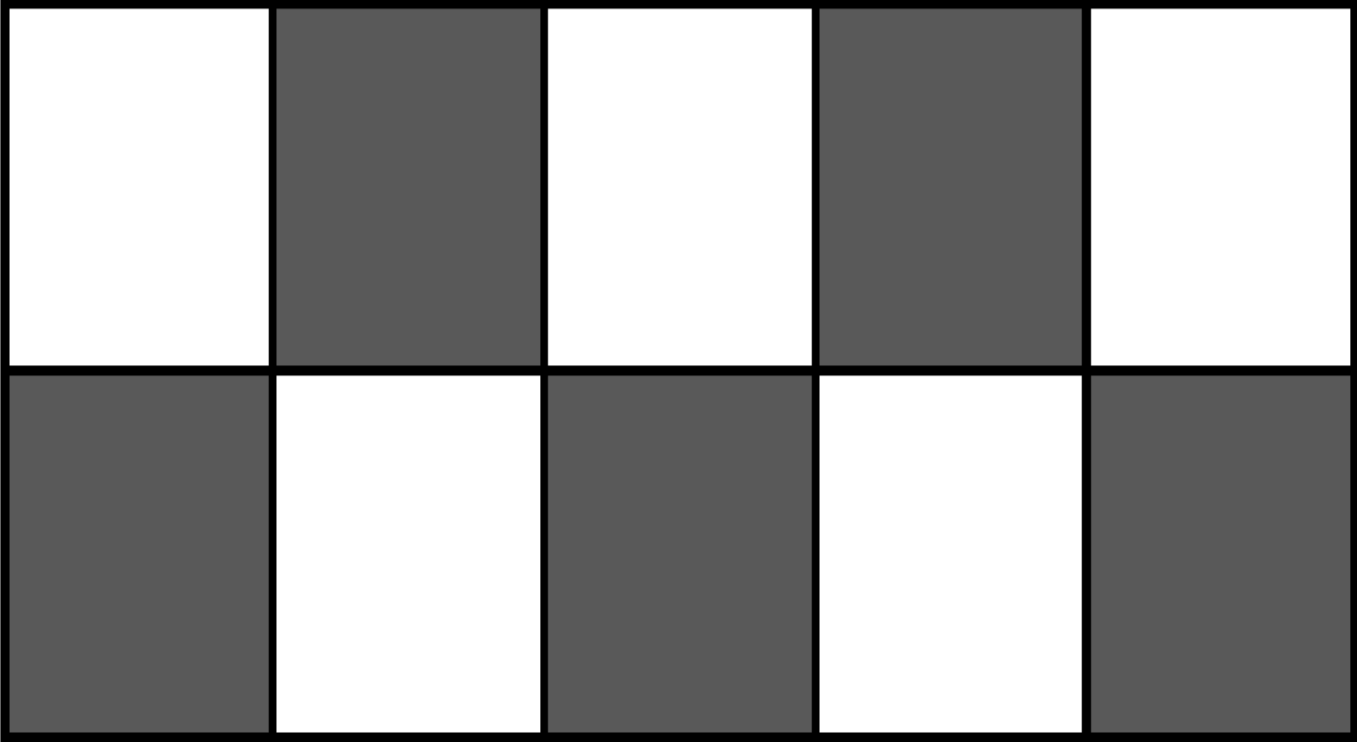
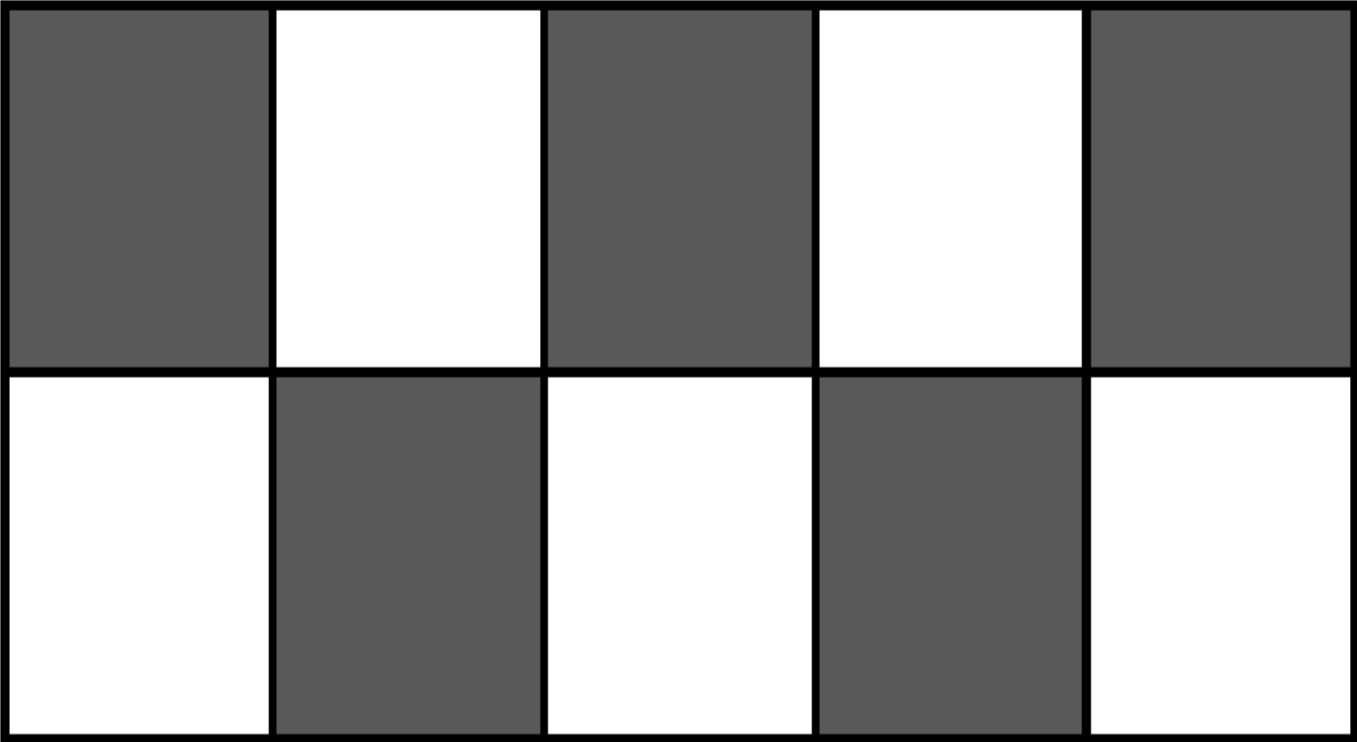
Avec les cartes du loto. Votre enfant doit ordonner les nombres devant lui puis dites-lui de fermer les yeux. Vous enlevez une carte, il rouvre les yeux et doit deviner quel nombre a disparu. Pour s'aider, il peut réciter la comptine numérique en pointant du doigt les cartes énoncées.

Séance 4 – vendredi 12 juin

Objectif : savoir nommer et ordonner les nombres de 1 à 10

Reprendre le jeu d'hier. Si possible, complexifier en retirant 2 cartes.

=> Variante : le jeu du switch (intervertir la place de 2 cartes entre elles, ou +, lorsque votre enfant a les yeux fermés. En ouvrant les yeux il s'attendra à voir des "trous" => *"Oh les cartes coquines ! au lieu de disparaître, elles ont échangé leur place ! Retrouve la place de chacune "*.



Langage oral - lundi 8 juin

Les expressions du visage : les émotions

- Regarder le visage de la fermière à chaque fois qu'elle apparaît dans l'histoire, faire verbaliser si elle est contente, fâchée, etc. => **vocabulaire des émotions**.
 - Faire décrire à l'enfant les visages : la forme de la bouche, les yeux, les sourcils, les cheveux...
 - A l'aide d'un petit miroir, travailler les expressions du visage et les faire nommer par l'enfant : l'enfant doit évoquer la peur, la joie, la colère, la douleur, l'étonnement, la méchanceté. Lui demander d'expliquer à chaque fois comment sont ses yeux, sa bouche, ses sourcils...
 - **JEU** : "devine comment je me sens". Mimer une expression, votre enfant devine si vous êtes fâché(e), content(e), si vous avez peur, si vous êtes surpris, fatigué, triste,...
-

Langage oral - mardi 9 juin

Le vocabulaire des émotions = les synonymes

- Demander à son enfant de trouver d'autres mots pour dire que la fermière est **heureuse** (réponses possibles : gaie, contente, souriante, joyeuse...). L'aider si besoin.
idem pour la **peur** (réponses possibles : effrayée, très peur, épouvantée.)
idem pour la **colère** (réponses possibles : pas contente, mécontente.)

On peut également demander à son enfant de chercher d'autres mots pour les émotions suivantes : **la surprise, la méchanceté, la douleur**.

- **JEU** : "devine comment je me sens". Mimer une expression, votre enfant devine si vous êtes fâché(e), content(e), si vous avez peur, si vous êtes surpris, fatigué, triste, ...
-

Langage oral - vendredi 12 juin

L'intonation = exprimer des émotions

Relire les phrases dites par chaque personnage dans l'histoire sans aucune intonation, puis demander à son enfant de les dire avec l'intonation adéquate (=la meilleure façon de le dire).

On peut demander à son enfant de dire la même phrase avec plusieurs intonations différentes :

Exemples :

« Ouah, une énorme araignée » : fort, en criant, en ayant peur.

« Tiens, tiens, beurk ! » : fort, méchamment.

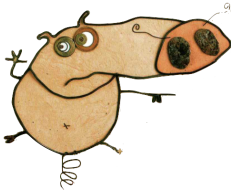
« Non mais ça va pas, espèce de grosse vache ! » fort, avec de la colère.

« Si, ça va très bien » : normal, puis lentement, puis très calmement.

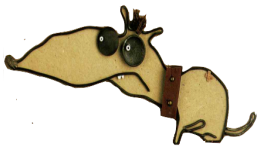
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'écrit :
découvrir le principe alphabétique

Compétence : Savoir écrire entre deux lignes

Consigne : Recopie le nom des personnages de l'histoire. Ecris **toutes** tes lettres entre les
lignes (elles ne
doivent pas dépasser, tu as aussi le droit d'écrire + petit)



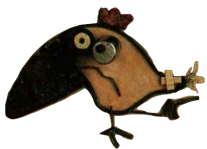
COCHON



CHIEN



CHAT



OISEAU



MOUSTIQUE



PHONOLOGIE

Semaine du 8 au 12 Juin

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

Objectif : Identifier et nommer le nombre de syllabes d'un mot

- Lundi 8 Juin :

Reprendre les images des animaux de la semaine précédente.

- Montrez l'image « crocodile », tapez en oralisant les syllabes du mot (cro-co-dile), dites : 3 syllabes

- Montrez l'image « chat », tapez en oralisant la syllabe du mot (chat), dites : 1 syllabe

=> Demandez à votre enfant de trouver la règle et de poursuivre cette activité (la règle de ce jeu est de dire le nombre de syllabes du mot donné)

- Mardi 9 Juin :

Reprendre les images des animaux

Préparez 4 boîtes avec les chiffres 1 à 4 (doc 2) collés sur les boîtes.

Demandez à votre enfant de classer toutes les images dans les boîtes en fonction du nombre de syllabes de chaque mot.

- Jeudi 11 Juin : Le jeu de l'oie

Matériel : 1 jeton par personne

La piste du jeu de l'oie (doc3)

Les cartes animaux de 1, 2 et 3 syllabes

Règle du jeu : Votre enfant tire une carte représentant un mot et avance du nombre de syllabes correspondantes.

S'il arrive sur une case "oie", il avance d'une case supplémentaire (oie : 1 syllabe = bonus d'une case !).

Pour aller sur la case arrivée, il faut avoir le nombre de syllabe égal au nombre de case restante. S'il reste 1 case, il faut un mot d'1 syllabe.

S'il reste 1 case et que vous faites 3, n'avancez pas, mais reculez de 3 cases.

- Vendredi 12 Juin :

Reprise du jeu d'hier

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'écrit.

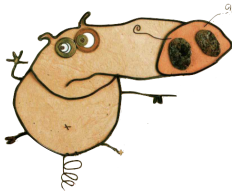
Compétence : Ordonner des lettres pour recomposer un mot dans un autre type d'écriture

Consigne : Découpe les lettres en script et replace-les dans le bon ordre. N'oublie pas de nommer les lettres.



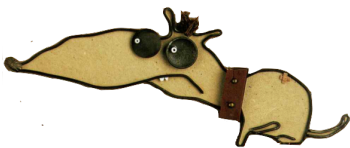
ÂNE

--	--	--



COCHON

--	--	--	--	--	--



CHIEN

--	--	--	--	--

c	c	o	o	h	n	e	â	n
n	i	c	h	e				

Créneaux

