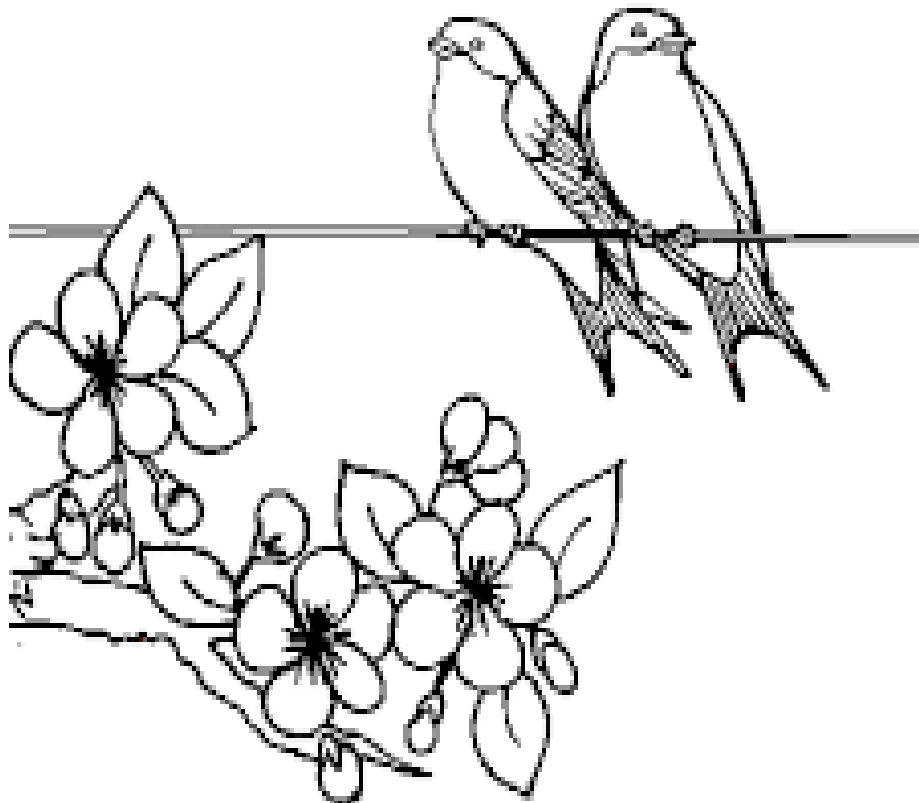




Chaque semaine, je vais vous indiquer par mail les activités à effectuer dans ce dossier.



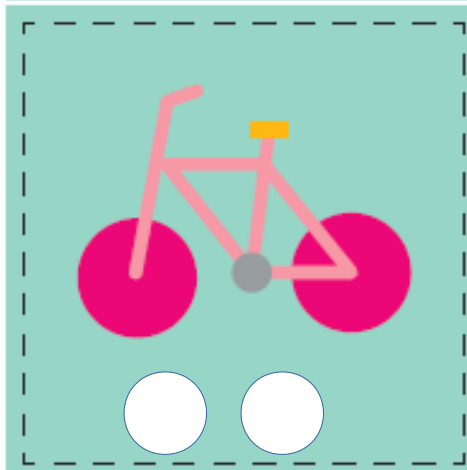
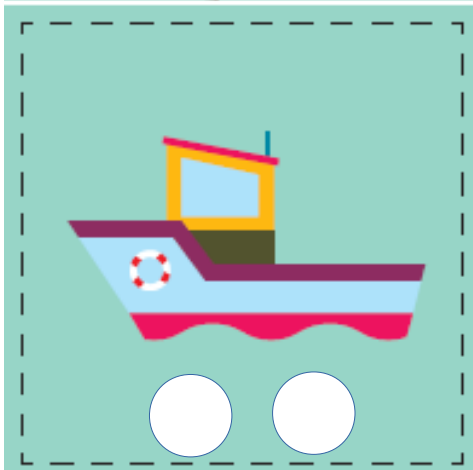
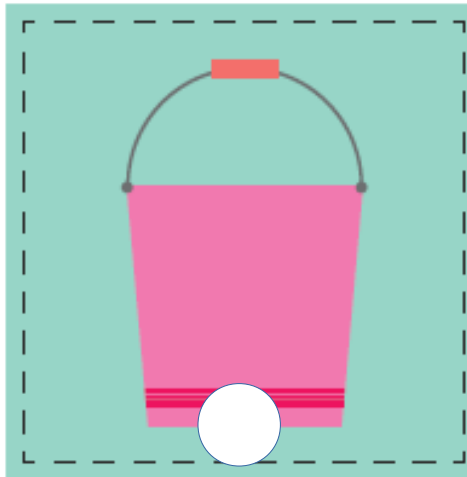
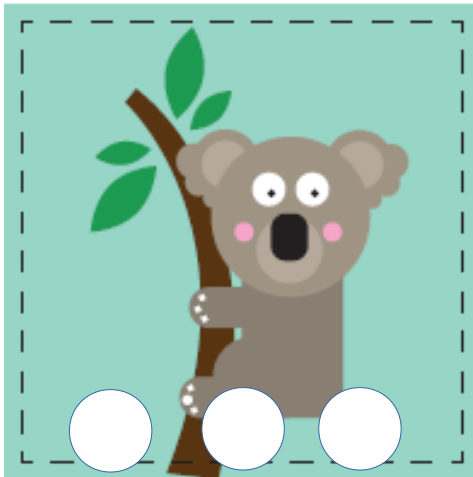
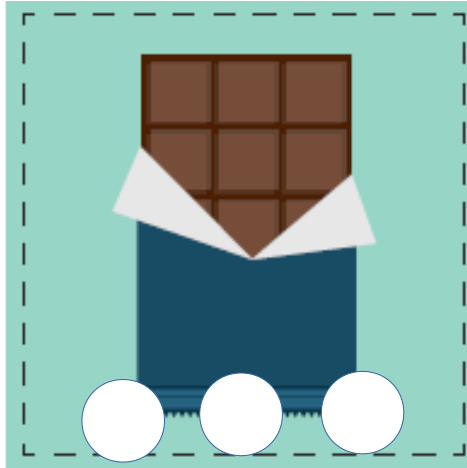
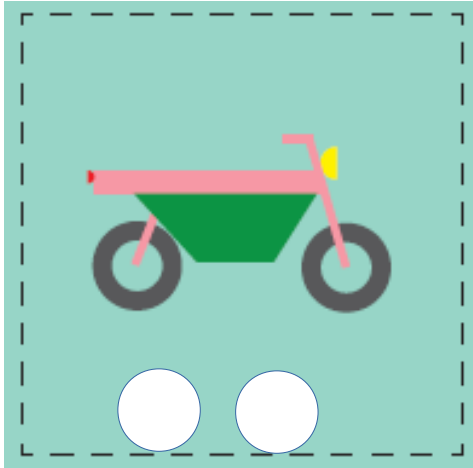
# Printemps

# PHONOLOGIE

Localiser le son « o » : Fais une croix à l'endroit où tu entends le son

« O ».

(moto chocolat koala seau bateau vélo)



# PHONOLOGIE

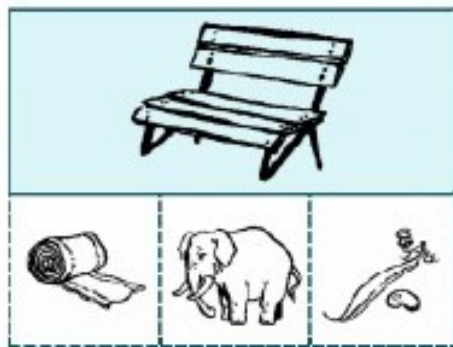
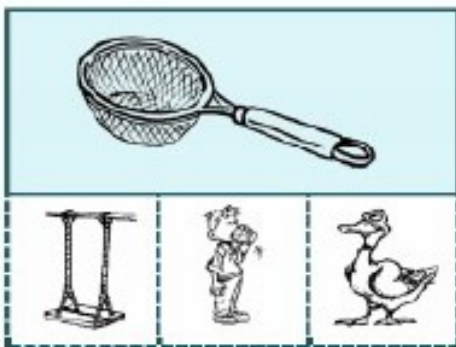
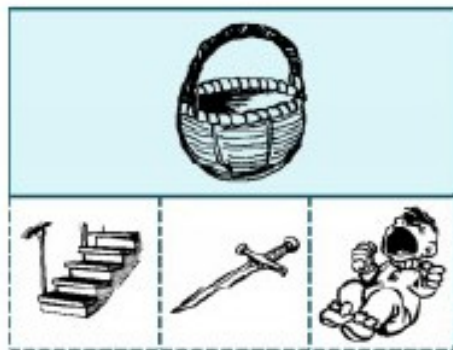
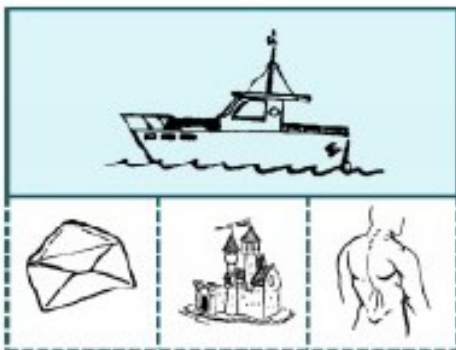
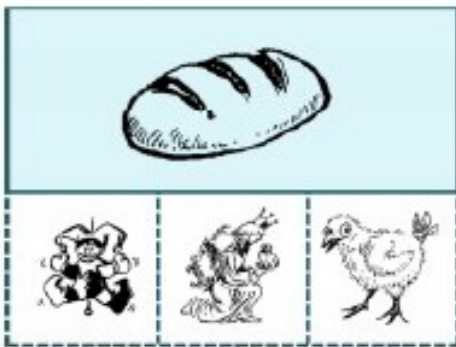
Ecoute l'histoire « La grenouille à grande bouche » dans cette histoire il y a beaucoup de rimes :

[https://www.youtube.com/watch?v=xxKPI8ZBI3w&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=xxKPI8ZBI3w&feature=emb_logo)

La grenouille à grande bouche gobe des mouches avec sa grande bouche.

Maintenant, à toi de jouer avec les rimes.

Colorie ou pointe sur l'écran, parmi les 3 images celles qui riment avec celle de la case bleue.



Aide pour les images

pain : pantin, fée, poussin

panda : raquette, chat, chocolat

bateau : enveloppe, château, dos

panier : escalier, épée, bébé

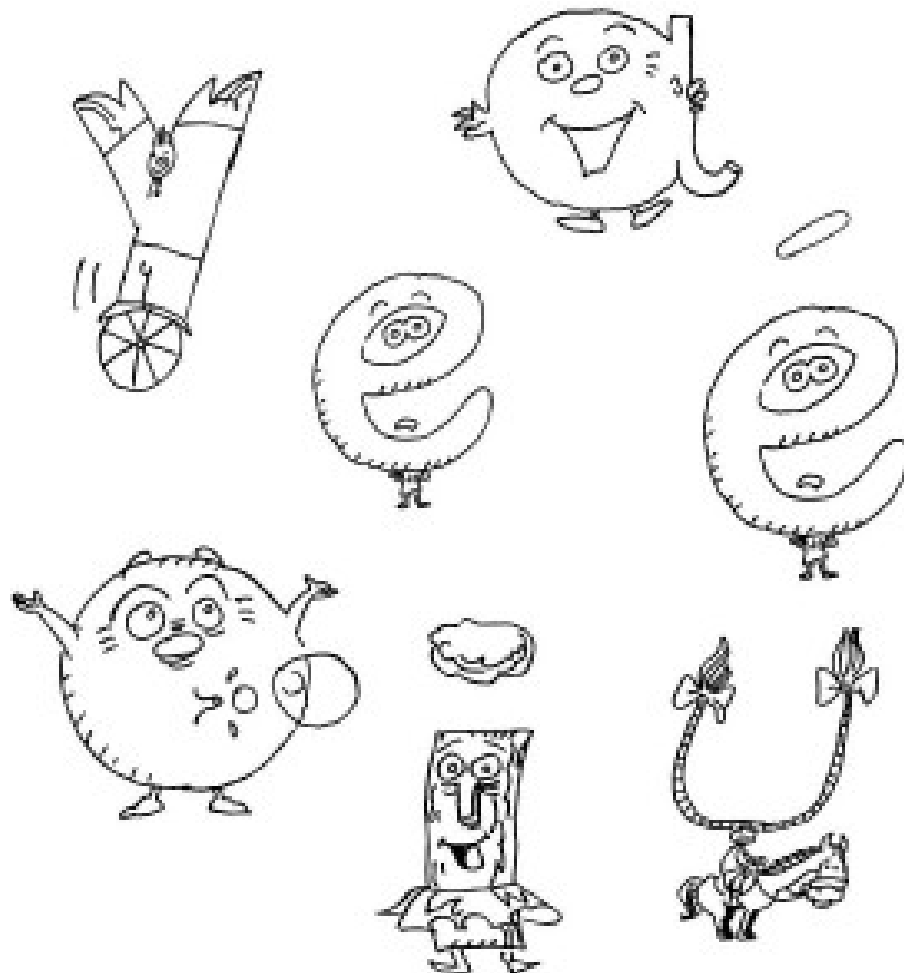
passoire, balançoire, manger, canard

banc : bande, éléphant, haricot

## Phonologie : Les Alphas voyelles :

- Dessin animé des Alphas : <https://www.youtube.com/watch?v=A1GBxebXXmY>
- Alphas voyelles à colorier , \_\_\_\_\_ ,

Je regarde plusieurs fois le dessin animé des Alphas jusqu'à 7min50. J'essaie de retenir le nom des Alphas voyelles et leurs particularités. Je sais ensuite les nommer, comment ils chantent et j'essaie de découvrir à quelles lettres ils correspondent. Si je veux, je peux les colorier, les découper et jouer avec eux!



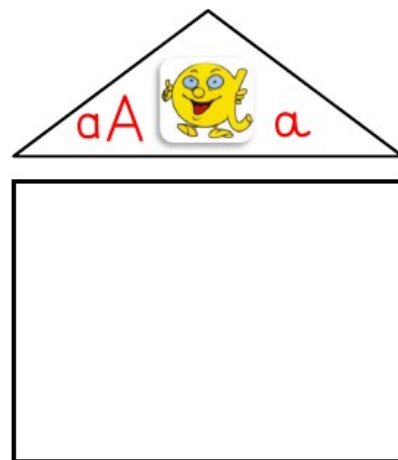
# PHONOLOGIE : le phonème A et le phonème i

Matériel : maison du son (A) reproduite et celle du i  
des prospectus alimentaires ou magazines

Je regarde la vidéo du (a) :

<https://www.youtube.com/watch?v=mbAFSRzHo5I>

Ensuite j'essaye de trouver d'autres mots que je connais où entend ce son. Je peux chercher dans des prospectus, découper les illustrations et les coller dans la maison du (A), ou je peux dessiner dedans.

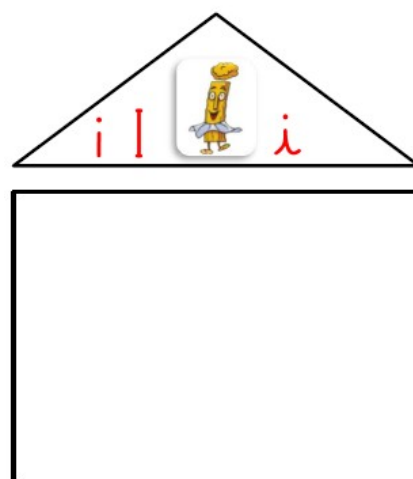


Un autre jour fait le même travail avec le son (i) :

Regarde la vidéo du (i) :

<https://www.youtube.com/watch?v=R2TXxeHQzMQ>

Puis je fais le même travail avec la maison du (i).



## LANGAGE

1. Je tourne les pages d'un livre et on me raconte une histoire tous les jours.
2. Associer des mots dans les 3 écritures :



















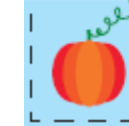





Matériel (Annexe1) :

- Dominos imprimés ou copiés.
- Bande de l'alphabet imprimée ou reproduite à la main.

Je découpe les pièces du domino que je peux coller sur du carton pour y jouer plusieurs fois. Je place côte à côte les dominos qui comportent les mêmes mots écrits dans une écriture différente. Je peux m'aider de la bande alphabet.

# PHONOLOGIE

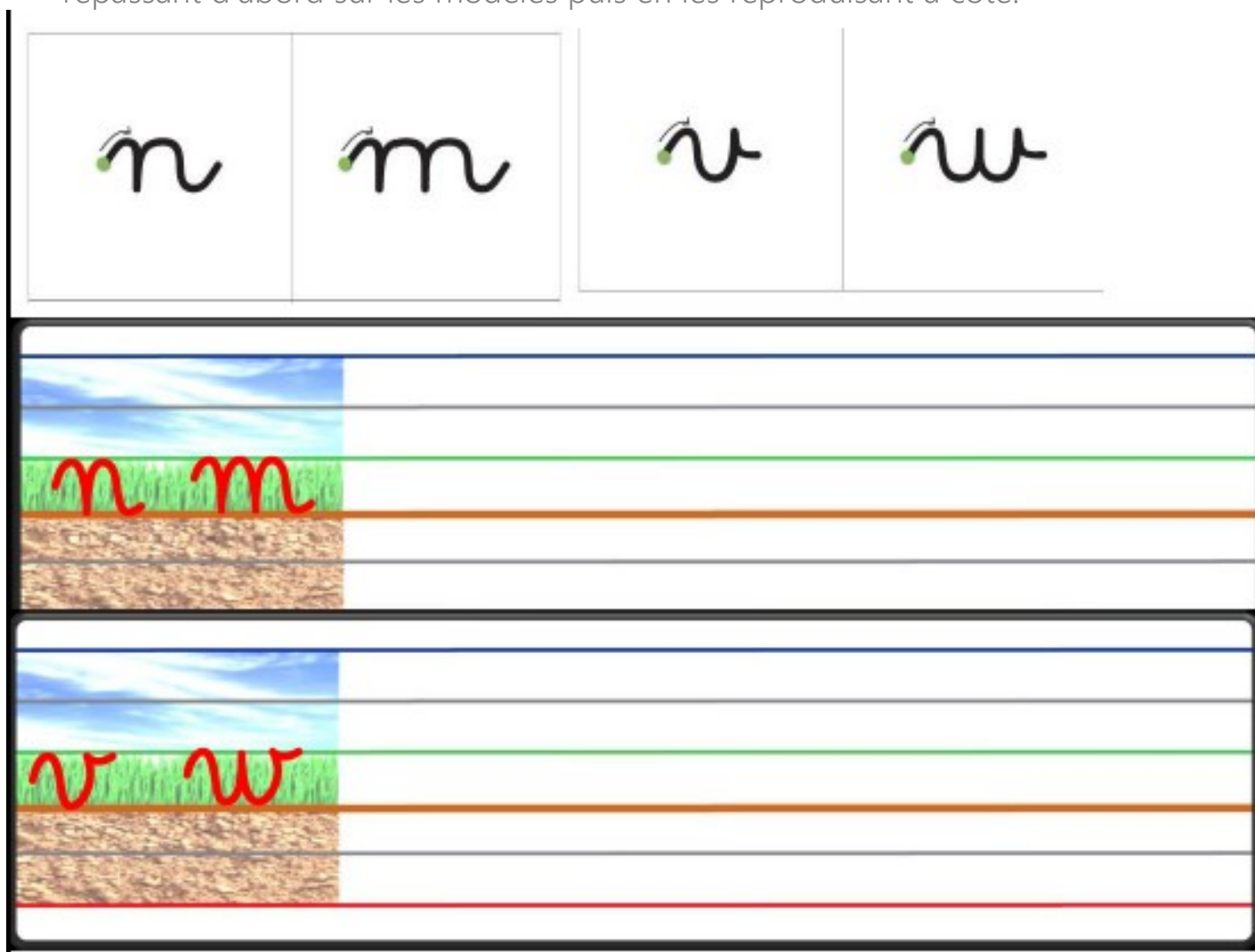
Identifie le mot contenant le phonème

|  |  |  |
|--|--|--|
| <br>L   | <br>R   | <br>M   |
|       |       |       |
| <br>F   | <br>K   | <br>OU  |
|    |    |    |

## ECRITURE (les lettres à pont)

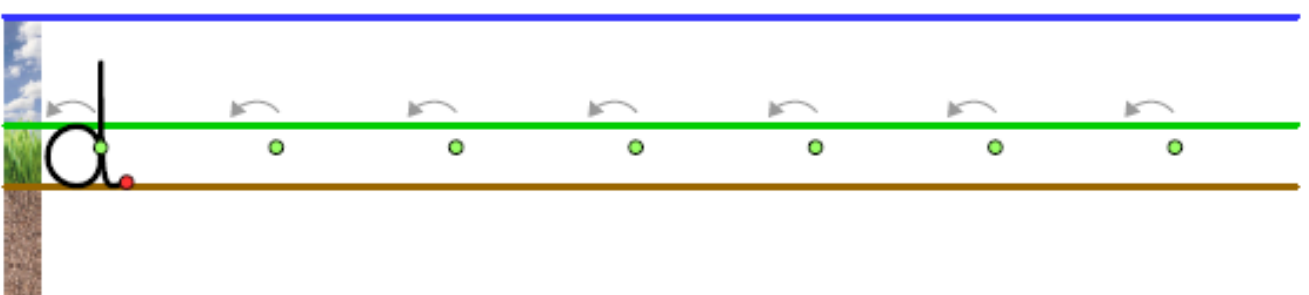
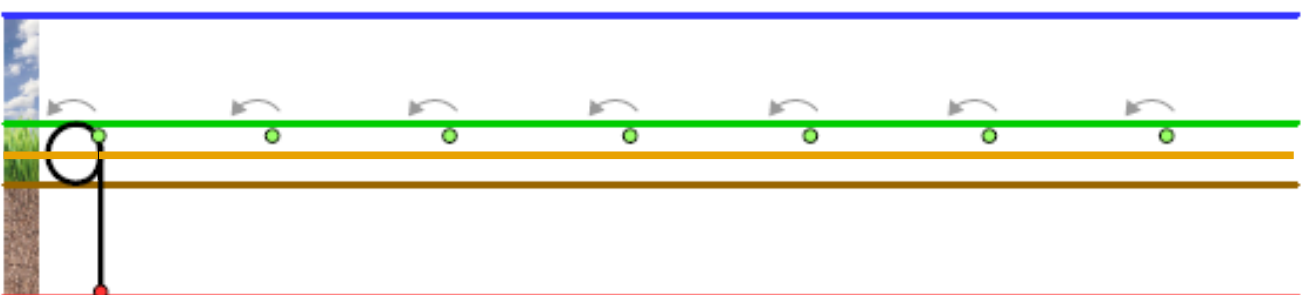
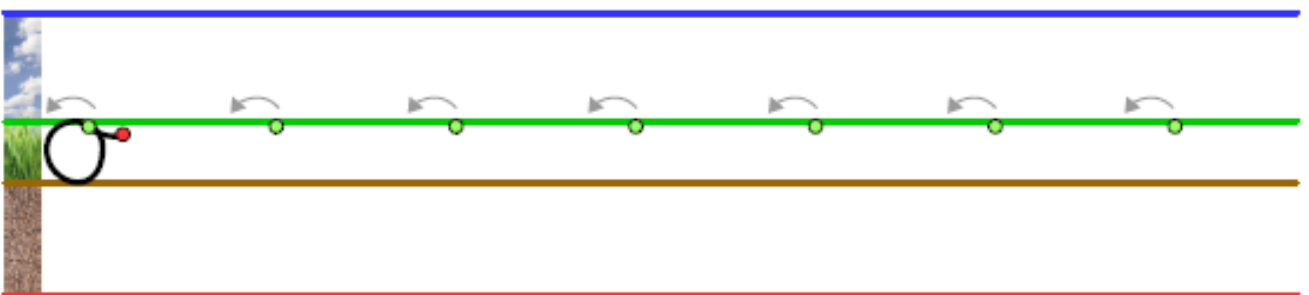
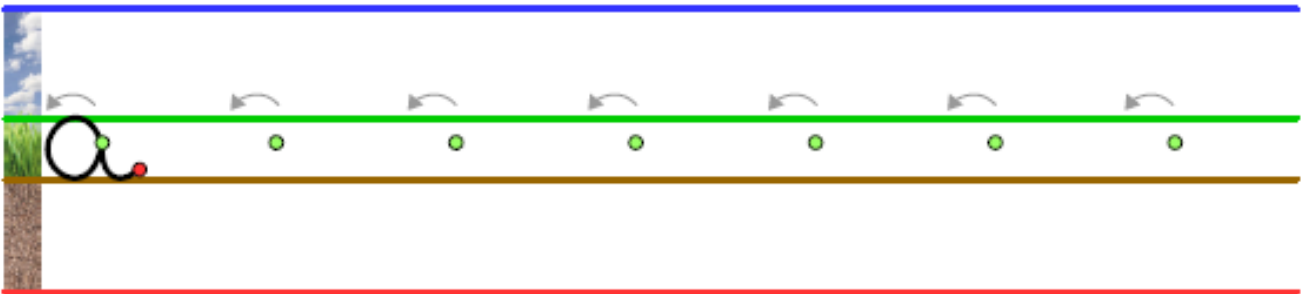
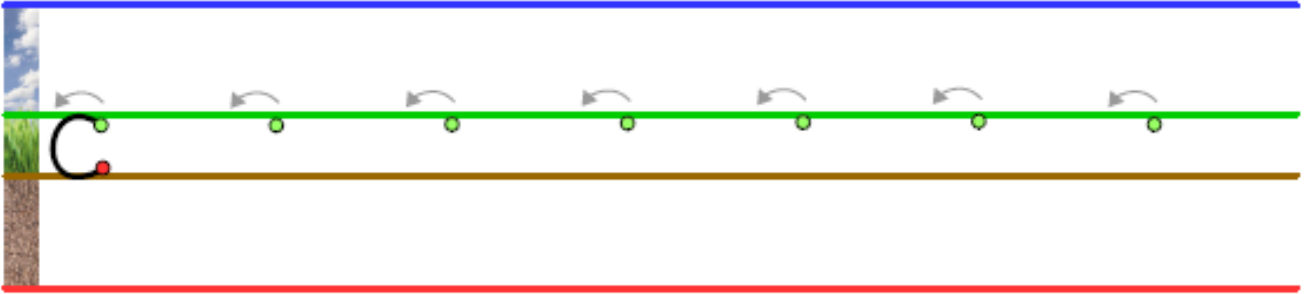
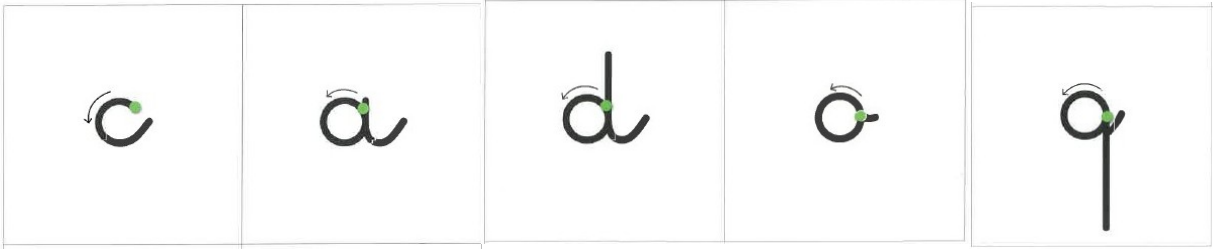
Pensez au liens vidéo fournis dans le document pour l'écriture que je vous avais envoyé pour le tracé des lettres

Je me suis déjà entraîné mais je continue. Je nomme les lettres à suivre puis je les trace dans de la semoule ou de la farine. Ensuite je les trace sur l'ardoise avec un velleda. Le jour suivant, je m'entraîne sur les bandes avec lignages en repassant d'abord sur les modèles puis en les reproduisant à côté.



## ECRITURE (les lettres rondes)

Je me suis déjà entraîné mais je continue. Je nomme les lettres à suivre puis je les trace dans de la semoule ou de la farine. Ensuite je les trace sur l'ardoise avec un velleda. Le jour suivant, je m'entraîne sur les bandes avec lignages en repassant d'abord sur les modèles puis en les reproduisant à côté.

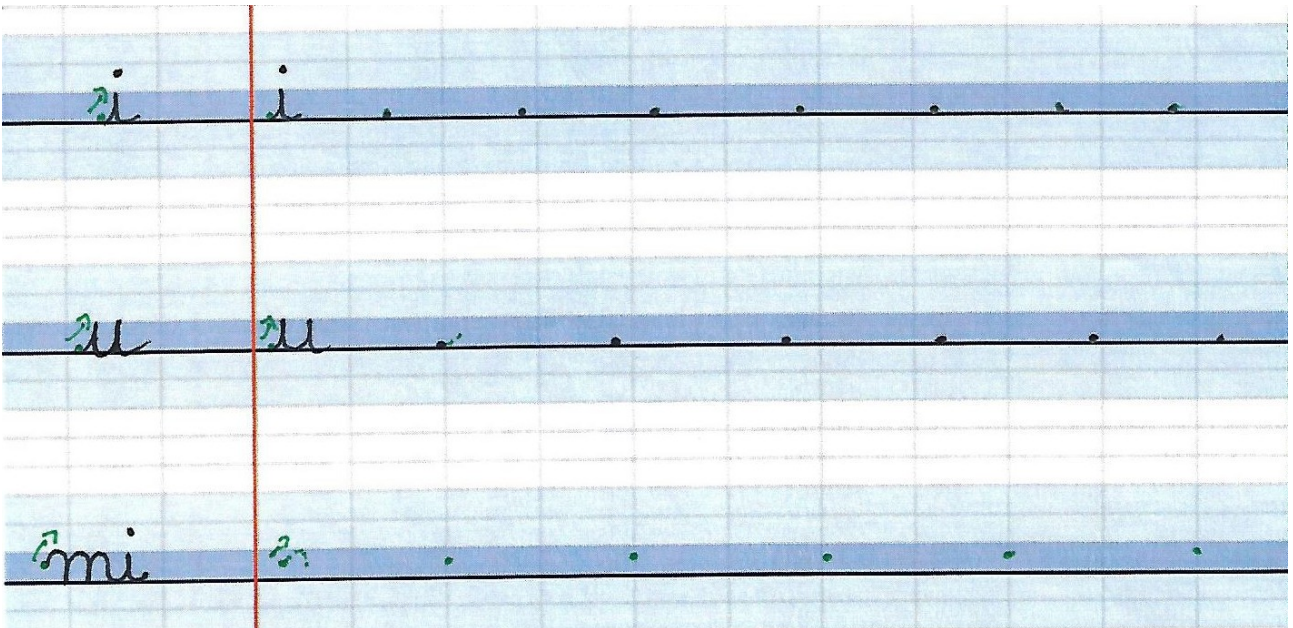




# ECRITURE

Ecrire encore plus petit les lettres déjà vues, attention à toujours respecter le sens.  
Votre enfant doit utiliser un crayon à papier (pas encore de stylo, il glisse trop vite).  
L'écriture est liée, les lettres sont accrochées. On démarre au point vert et on ne lève pas le crayon sauf si il y a un trait rouge ou que c'est fini.

Votre enfant doit d'abord nommer la ou les lettres puis s'entraîner à écrire sur l'ardoise avant d'écrire sur cette feuille.



# ECRITURE

du

pi

na

ei

ap

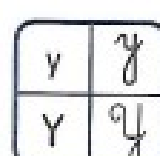
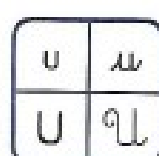
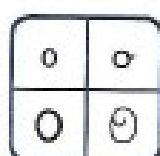
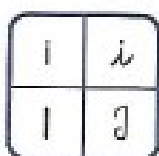
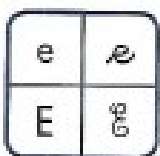
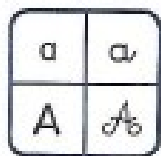
qu

va

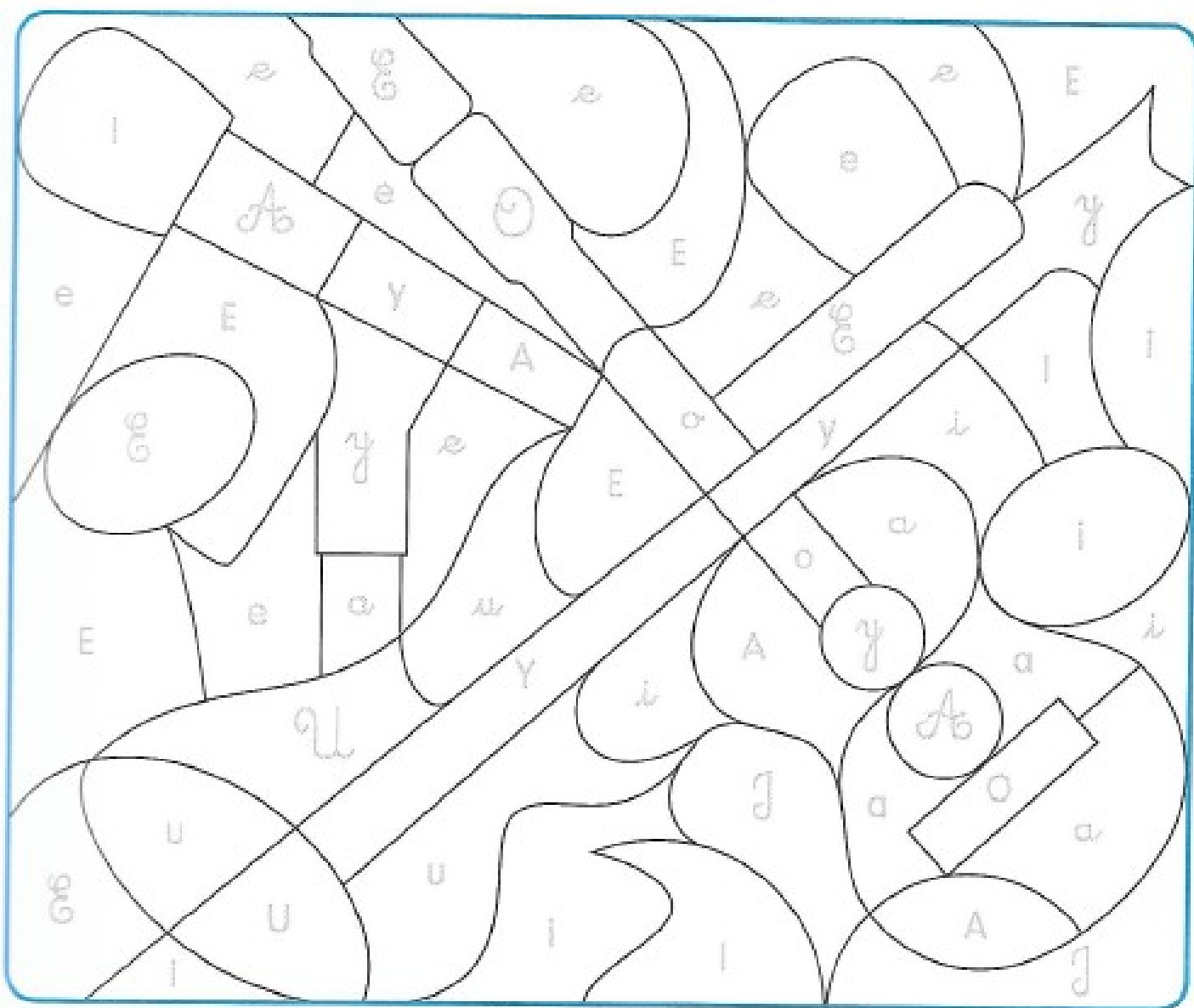
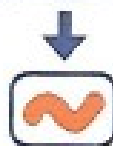
# LANGAGE ECRIT



J'observe



Je colorie



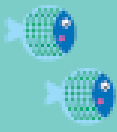
Reconnaître les lettres voyelles

LANGAGE ECRIT  
Compléter avec le la ou les.

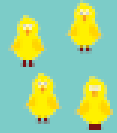
le la les



\_\_\_\_\_ *singe*



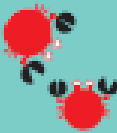
\_\_\_\_\_ *poissons*



\_\_\_\_\_ *poussins*



\_\_\_\_\_ *lion*



\_\_\_\_\_ *crabes*



\_\_\_\_\_ *renard*



\_\_\_\_\_ *fourmi*



\_\_\_\_\_ *mouton*

# GRAPHISME

## les boucles

### Première étape

Faire décrire les reproductions à votre enfant. Dans un premier temps le laisser s'exprimer librement puis poser des questions pour préciser leur description.

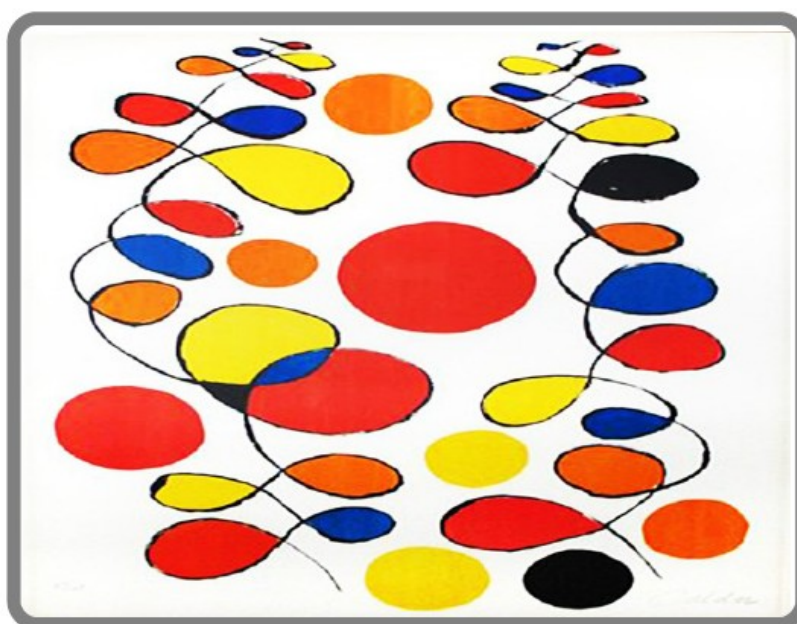
*Untitled*  
Alexander CALDER 1965

L'amener à trouver le point commun : il y a des boucles.

Puis demander à votre enfant d'essayer de dessiner librement des boucles.



*Copeaux de spirales*  
Alexander CALDER 1969



## Deuxième étape

Demander à votre enfant de faire des boucles avec du matériel :  
Faire des essais, observer, faire des recherches pour créer des boucles avec des matériaux divers : cordes, rubans, ficelle... Les laisser faire des essais, chercher des solutions. Lui demander comment il a fait.



Le faire marcher en suivant des boucles. (faire un petit parcours avec corde...)

## Troisième étape

Tracer des boucles montantes dans de la farine ou du sable.  
Veiller à ce que le tracé soit continu, il faut enchaîner les boucles.



S'entraîner plusieurs fois avant de passer à l'étape suivante.

## Quatrième étape

Demander à votre enfant de tracer des boucles montantes avec une craie grasse ou feutre. La seule contrainte est de partir d'un bord de la feuille pour rejoindre un autre bord.. Il peut bouger et changer l'orientation de la feuille pendant l'activité. ( Lors du premier tracé, tenir la main de l'enfant si nécessaire afin qu'il ressente le geste)



## Cinquième étape

Dessiner les boucles des cheveux de Boucle d'Or.



[www.fiche-maternelle.com](http://www.fiche-maternelle.com)

## Boucles, bandes de papier et feutres fins de couleurs

Votre enfant devra ensuite réaliser cette activité pour miniaturiser son geste.

### Etape 1 : Préparation du support

Pour ceux qui sont venus chercher à l'école, le support est prêt.

Pour les autres il faut coller des bandes de papier de couleurs de 1 cm de large comme sur l'image.



### Etape 2 : Activité graphique

Demander à votre enfant de tracer au feutre fin noir des lignes de boucles montantes sur les bandes collées.



C'est une activité longue et demandant beaucoup de concentration, votre enfant peut faire l'étape suivante plus tard.

Puis dans les espaces délimités par les bandes, votre enfant doit tracer des rangées de boucles montantes avec un feutre de couleur.



**Le tracé doit être régulier. Le sens de rotation doit être maintenu.**



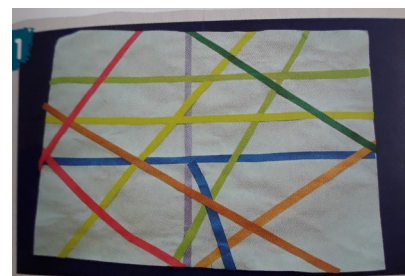


## Bandes de couleur et feutre fin noir

Votre enfant devra ensuite réaliser cette activité pour adapter son geste à la configuration du support.

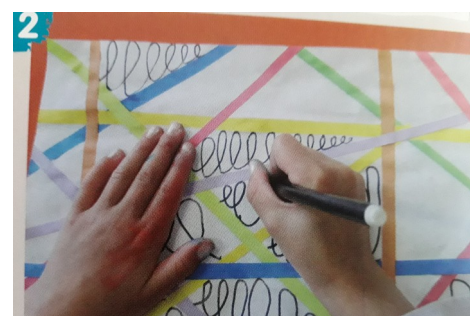
Etape 1 : Préparation du support Pour ceux qui sont venus chercher à l'école, le support est prêt.

Pour les autres il faut coller des bandes de papier de couleurs de 1 cm de large comme sur l'image. C'est le même support que pour la première activité.



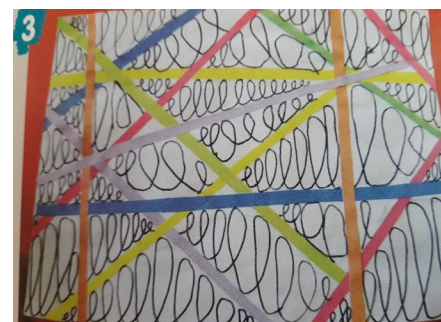
### Etape 2 : Activité graphique

Dans chaque espace délimité par les bandes, demander à votre enfant de tracer au feutre fin noir une ligne de boucles ascendantes croissante puis décroissante en fonction de l'espace disponible.

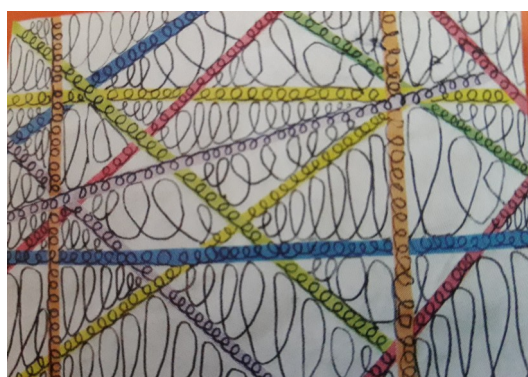
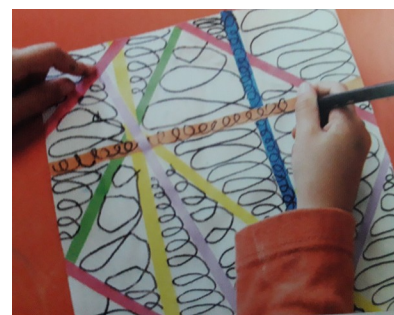


C'est une activité longue et demandant beaucoup de concentration, votre enfant peut faire l'étape suivante plus tard.

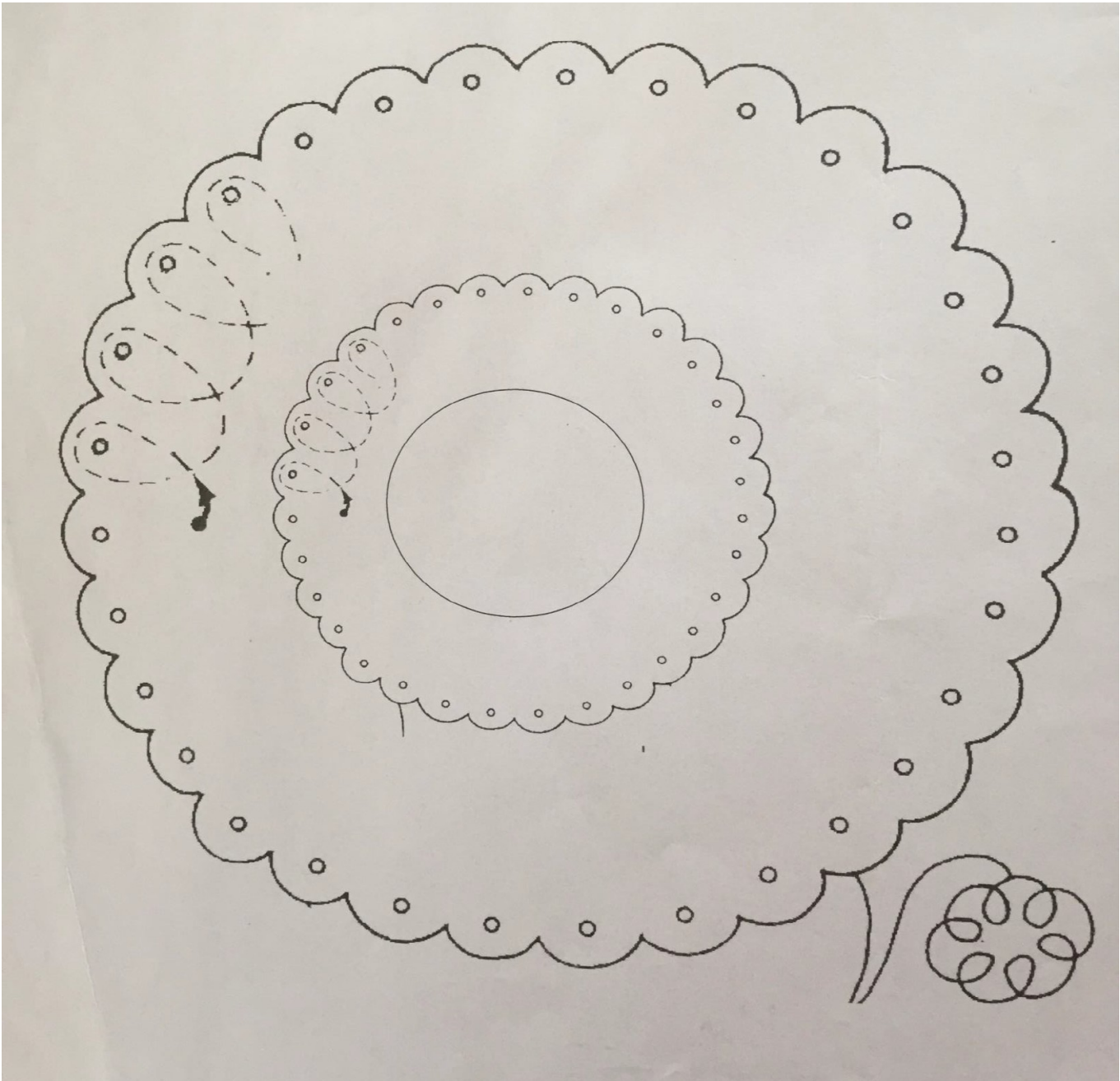
Puis sur chaque bande collée, votre enfant doit tracer une ligne de boucles montantes avec un feutre noir.



Le tracé doit être conforme à la tâche et le mouvement adapté. Le sens de rotation doit être conservé.



Continuer les boucles dans la fleur.

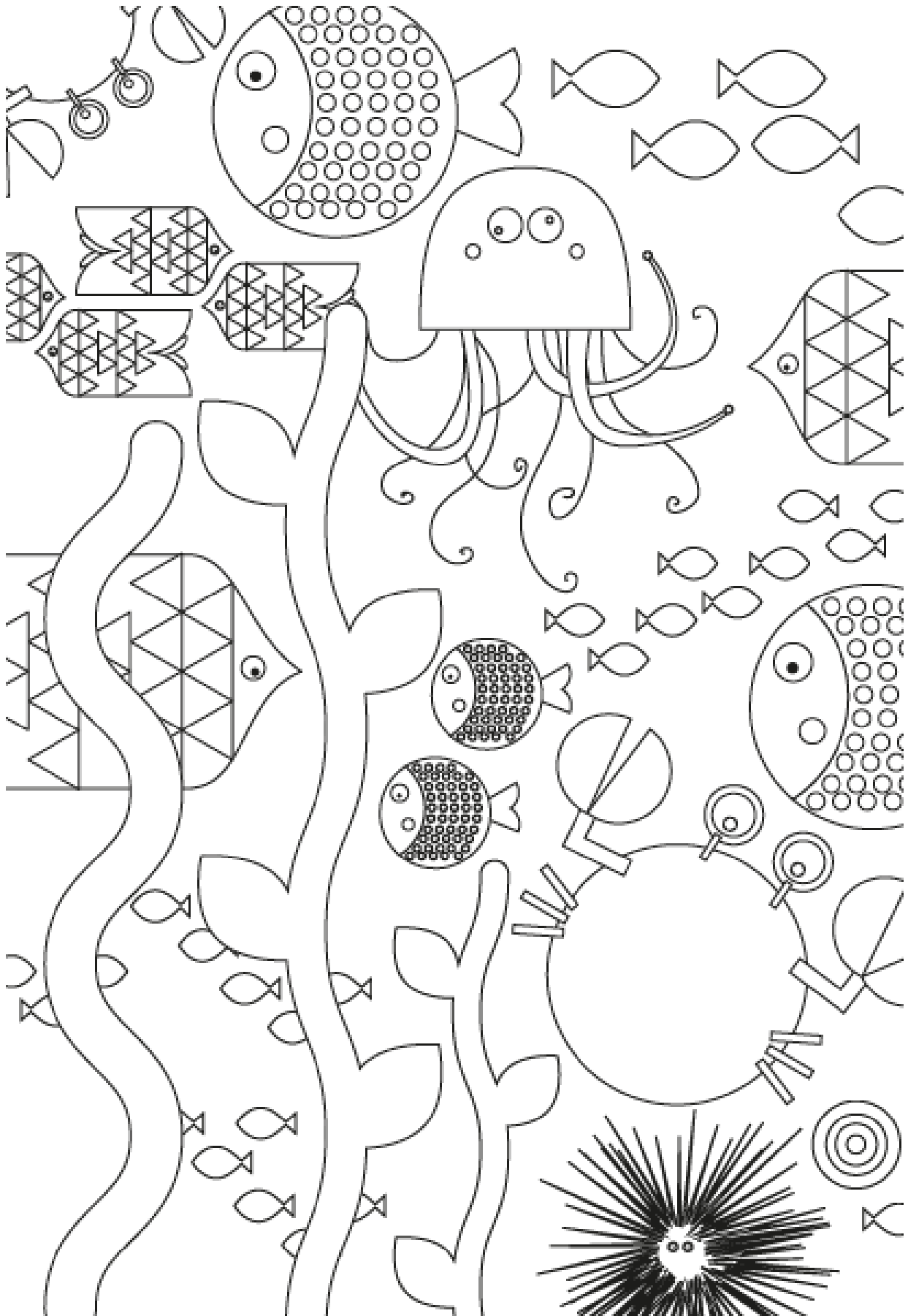


# ACTIVITES ARTISTIQUES

## Colorier sans dépasser



# Colorier sans dépasser



## ACTIVITES ARTISTIQUES

### Dessin dicté par un parent : Astrid la timide

Prends une feuille et tes feutres et suis les instructions.

1 Pour faire le portrait d'Astrid la timide, commence par tracer un grand rond rose au milieu de la feuille.

2 Ensuite ajoute deux petits points noirs pour faire les yeux.

3 Ajoute des petites oreilles roses arrondies de chaque côté de sa tête.

4 Pour faire les sourcils d'Astrid, trace en marron, au-dessus de chaque œil, un petit trait penché vers l'oreille.

5 Le nez d'Astrid est un petit rond. Dessine-le en bleu mais ne le colorie pas.

6 Pour faire sa bouche, fais un grand sourire rose. Ajoute deux petites dents carrées qui dépassent vers le bas. Dessine-les en noir et ne les colorie pas.

7 Comme Astrid est très timide, elle rougit souvent. Dessine deux ronds roses sur ses joues et colorie-les.

8 Astrid a deux jolies couettes : pour les dessiner, commence par faire deux petits ronds verts sur le dessus de la tête et colorie-les. Ce sont ses chouchous.

9 Au-dessus de ces chouchous, dessine deux nuages de cheveux marron et colorie-les.

Tu as tout dessiné ? Alors le portrait d'Astrid la timide est terminé.

### Réaliser un dessin d'observation :

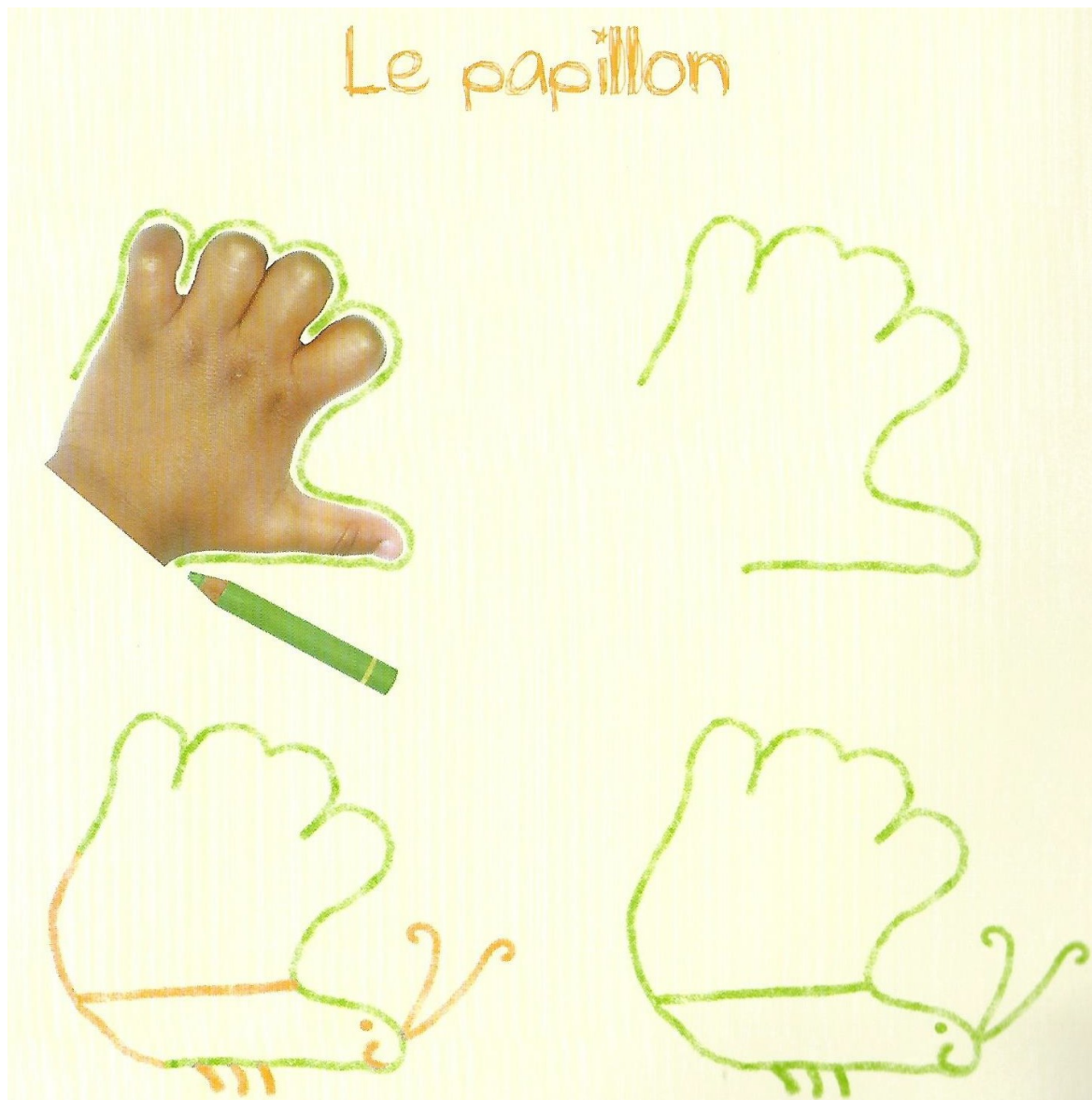
Matériel :

Papier, crayon à papier, crayons de couleur, feutres et objets à dessiner trouvés dans le jardin (insecte, cailloux, feuilles....

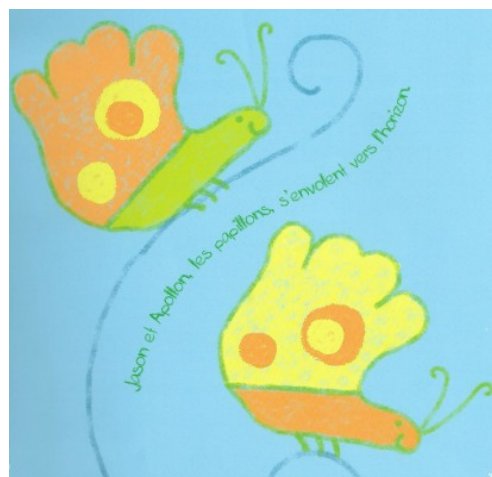
Je choisis un objet que je trouve intéressant dans le jardin.

Je l'observe bien et j'essaye de le dessiner. Quand j'ai terminé, je prends en phot et je l'envoie à la maîtresse.

# ACTIVITES ARTISTIQUES

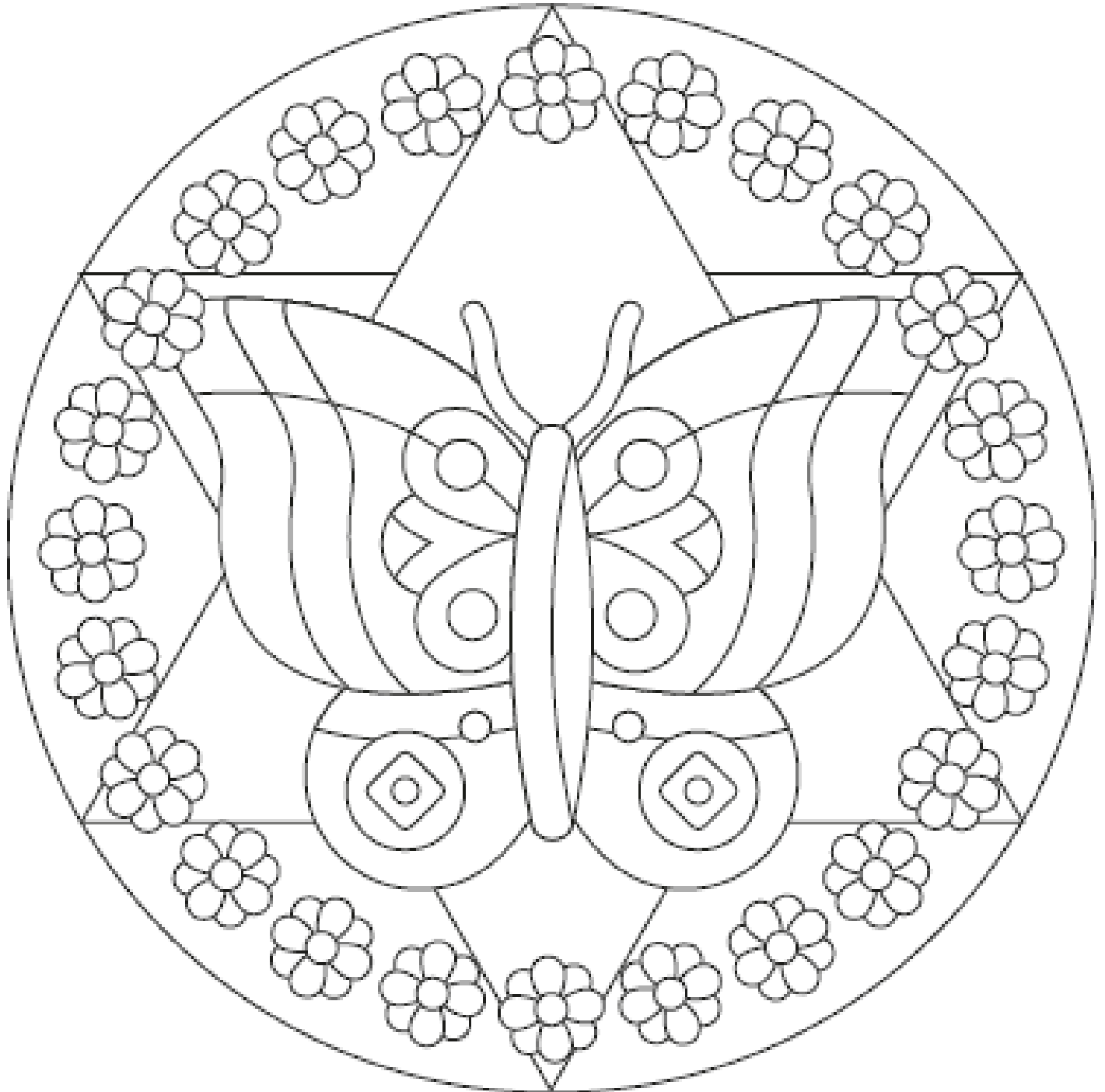


Imagine et dessine un décor  
avec des papillons dessinés à  
l'aide de ta main !



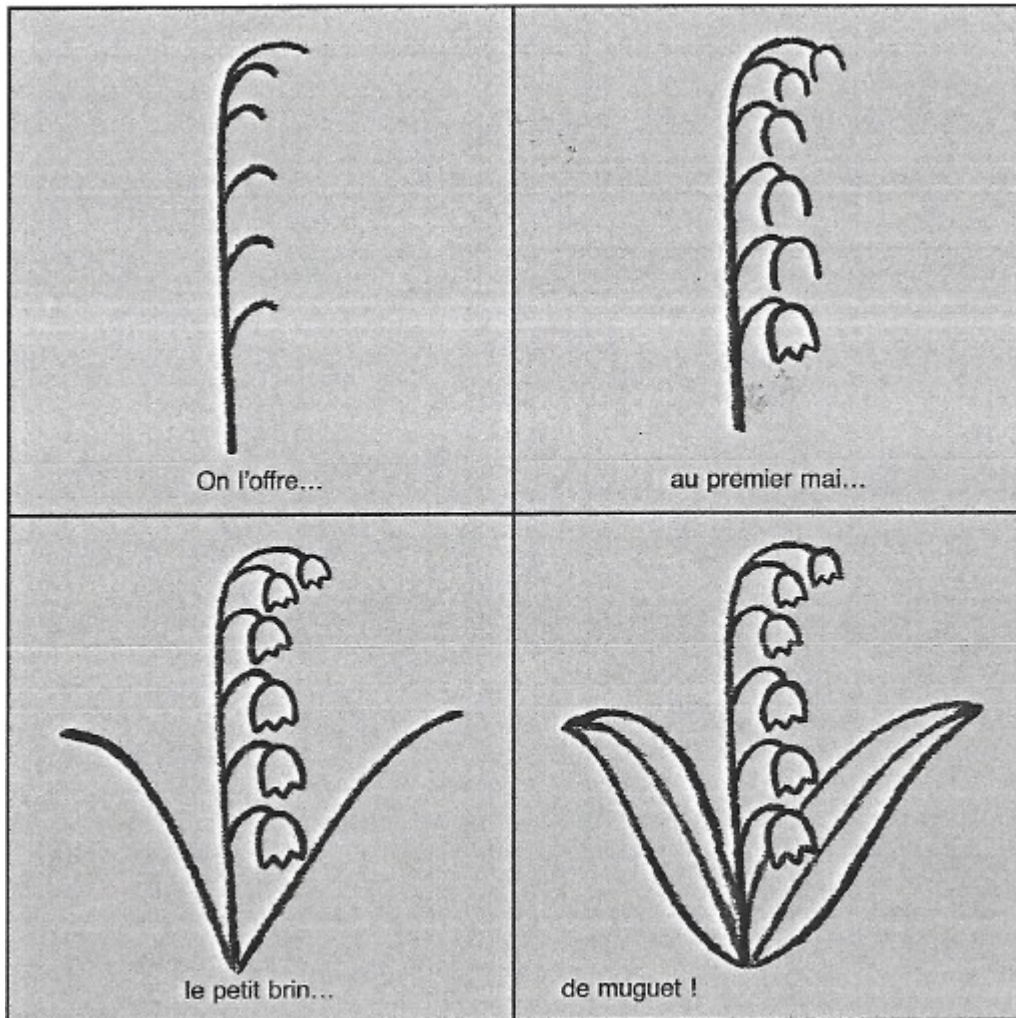
# ACTIVITES ARTISTIQUES

Colorier de manière structurée



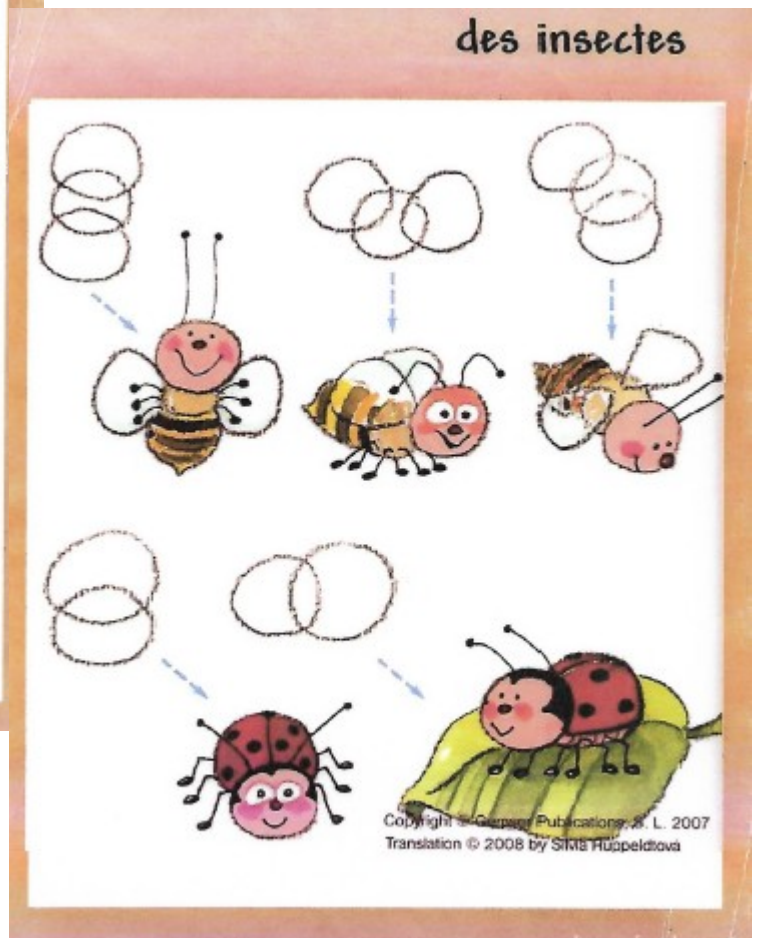
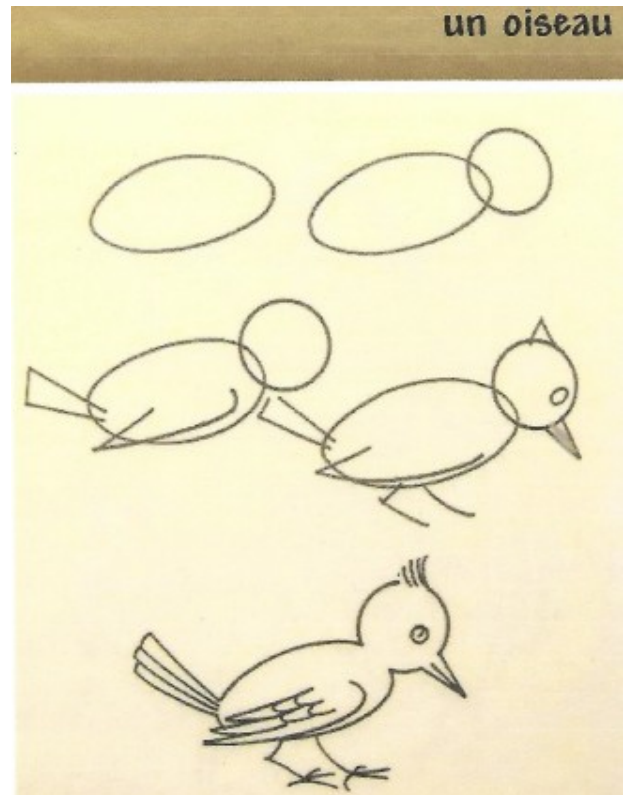
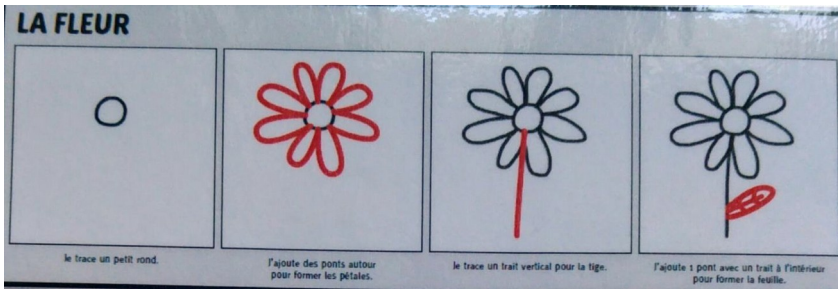
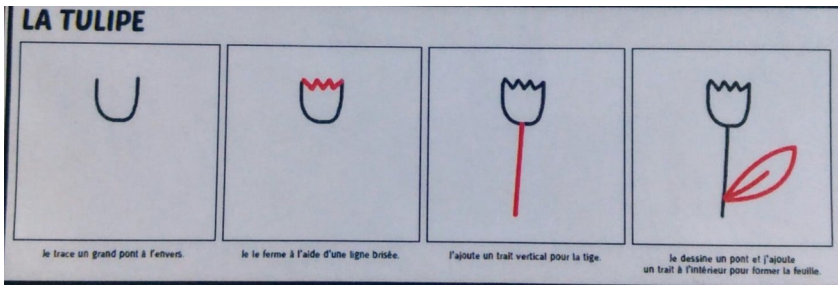
# ACTIVITES ARTISTIQUES

Fais un dessin avec un brin de muguet pour le 1<sup>er</sup> mai





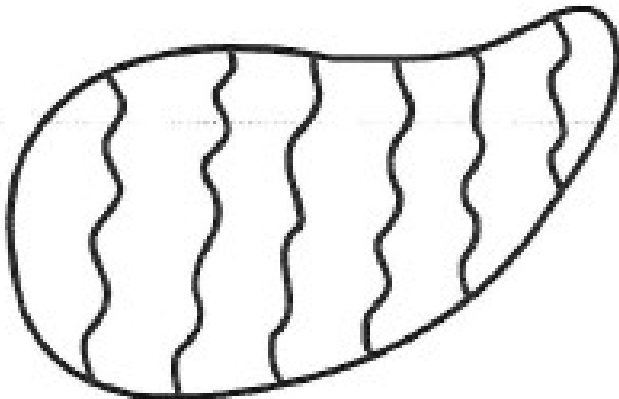
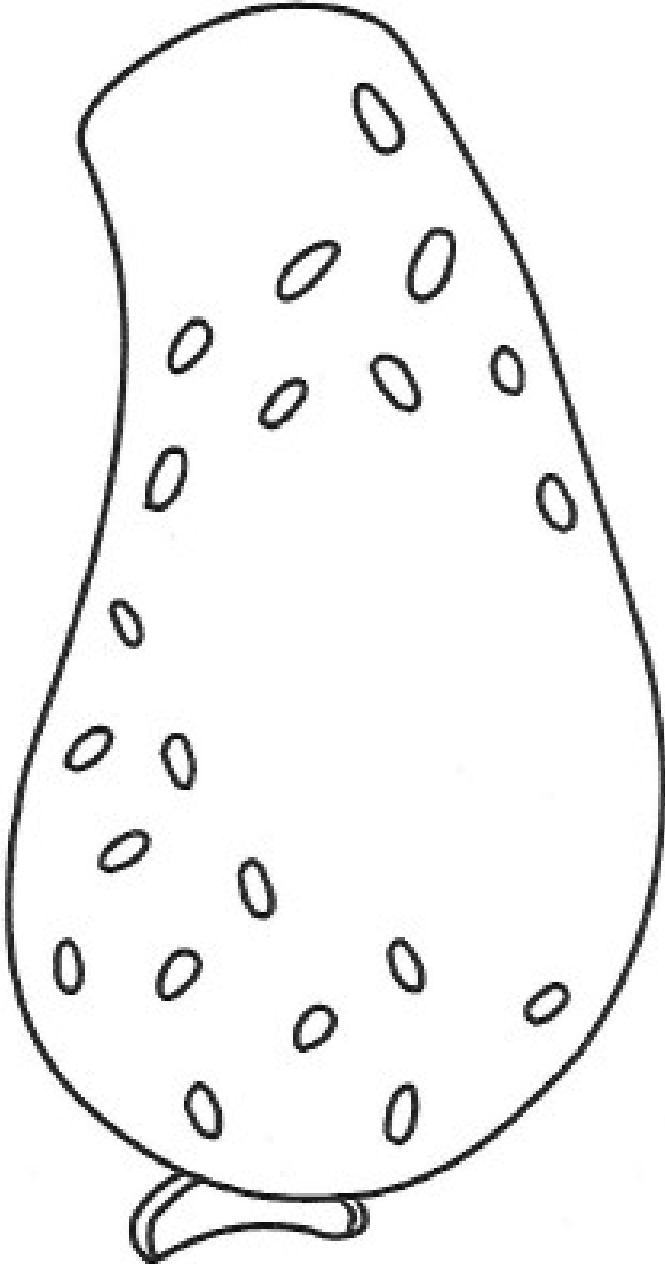
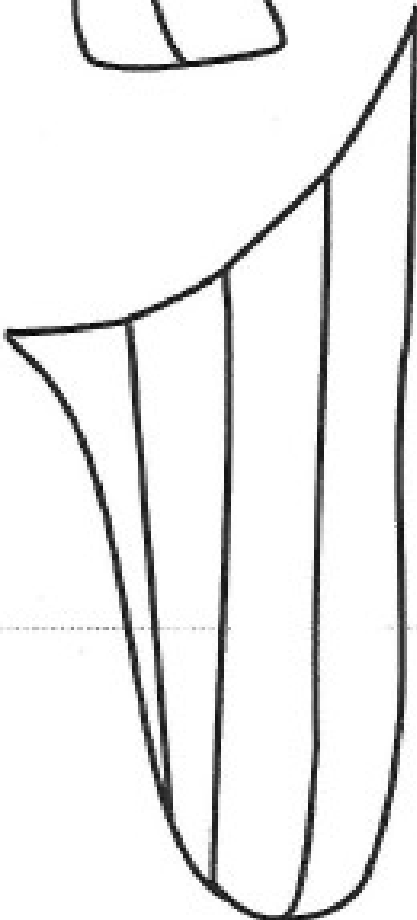
# Réaliser un dessin de printemps avec ces animaux et ces fleurs



Je colorie, je découpe et j'assemble sur une autre feuille.

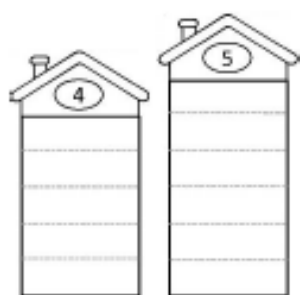


Je colorie, je découpe et j'assemble sur une autre feuille.



# ACTIVITES MATHÉMATIQUES

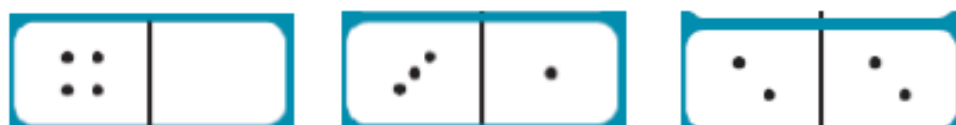
## 1. Additionner deux nombres :



Matériel :

- Dominos.
- 6 maisons dessinées sur du papier avec sur le toit les chiffres de 1 à 6.

Sous chaque maison, je place les dominos qui correspondent.  
Par exemple pour la maison du 4, je place au-dessous



## 2. Associer le nom des nombres à leur

écriture chiffrée :

Matériel :

- Bande numérique à reproduire ou imprimer.
- Petits objets en grande quantité (Haricots secs ou pâtes).

L'adulte qui s'occupe de moi réalise des collections de 10 à 20 objets identiques. Je dois les compter et dire à voix haute le nombre trouvé. Je le montre ensuite sur la bande numérique. Si je ne le connais pas, je pense à compter à partir du 1, en pointant chaque nombre avec mon index en l'énonçant à voix haute.

Matériel :

- Ardoise et feutre effaçable.

Je réalise plusieurs petits jeux :

1. J'écris sur l'ardoise les nombres que je connais en allant le plus loin possible.
2. L'adulte qui s'occupe de moi dessine une coccinelle, je dois dessiner le nombre de points qu'il indique à côté (entre 10 et 20).
3. Faire l'inverse : l'adulte dessine les points sur la coccinelle, je les compte et j'écris à côté le nombre trouvé.

# ACTIVITES MATHÉMATIQUES

## 3. Situer un nombre par rapport à un autre nombre.

Matériel : Jeux des maillots et bande numérique

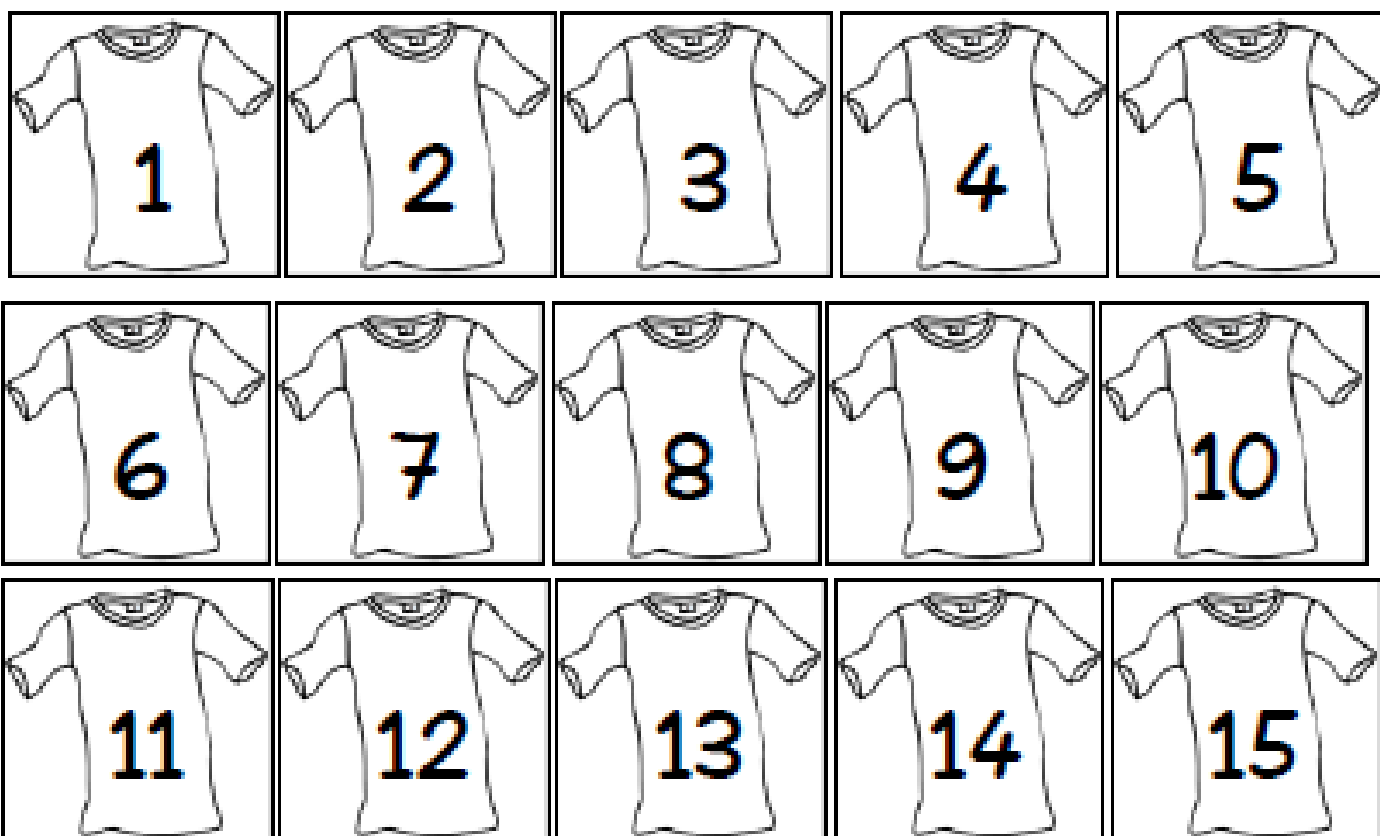
Liens pour la même activité :

de 1 à 10 : <https://learningapps.org/view10603667>

de 10 à 20: <https://learningapps.org/view10604359>

Pour commencer, je joue au jeu des maillots à ordonner de 1 à 10 puis j'ordonne les maillots de 10 à 20.

L'adulte qui s'occupe de moi place les étiquettes face cachée sur une table. Je les retourne une à une, je les nomme et je les place dans l'ordre. Je peux m'aider de la bande numérique au début, puis je recommence sans elle.



# ACTIVITES MATHÉMATIQUES

## 4. Repérer les nombres sur une bande numérique.

Sur la bande numérique, je dois montrer le nombre qui est donné par l'adulte qui s'occupe de moi. Dans un 2<sup>nd</sup> temps, je dois écrire le nombre donné sur mon ardoise. Ensuite, sur la bande numérique, je dois montrer le nombre qui vient avant le nombre donné ou le nombre d'après. Pour finir, je vais sur learningapps et je joue au jeu Compléter la bande numérique.

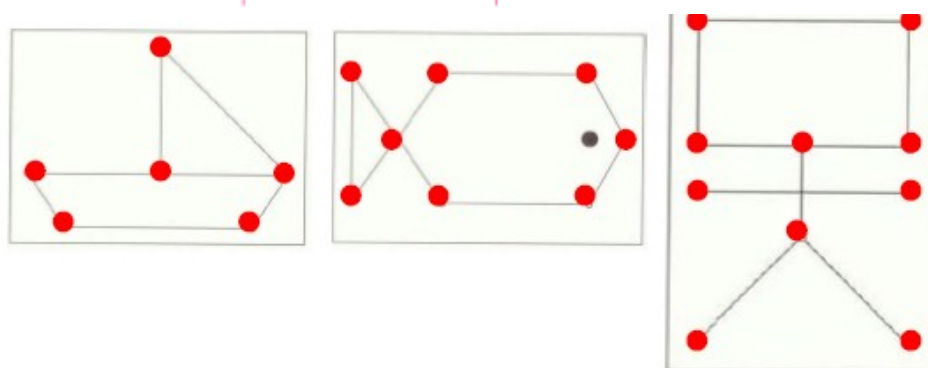
Bande Numérique ( aide pour les activités) :

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|

## 5. Utiliser un instrument : la règle.

Je place un point sur la feuille et je dois tracer des traits qui passent par ce point. Je place ensuite plusieurs points sur toute la feuille et je trace des traits droits qui passent par ces points en changeant de couleur à chaque tracé. Je termine en réalisant des dessins en utilisant la règle.

Lorsque je maîtrise l'utilisation de la règle, je demande à l'adulte qui s'occupe de moi de reproduire les modèles en ne laissant que les points rouges. J'essaye ensuite de reproduire les formes des modèles en utilisant la règle. Lorsque j'ai terminé, je peux colorier mes tracés et les prendre en photo.



# ACTIVITES MATHEMATIKUES

## 6. S'approprier une situation nouvelle et effectuer des problèmes d'ajout et de retrait

- Jetons (ou petits objets identiques) + boîte + dé.  
Pour commencer, je joue à lancer le dé. Je prends autant de jetons que le nombre indiqué par les points en les alignant devant moi. Je fais une autre partie où j'utilise la boîte comme si c'était une tirelire : je place les jetons dedans.

Pour la partie suivante, l'adulte ajoute 4 puis 2 jetons dans la tirelire, je dois sans regarder dire combien il y en a. Je vérifie en sortant les jetons puis on recommence avec d'autres quantités. Ensuite, l'adulte met 5 jetons dans la tirelire puis il enlève 3. Je dois trouver combien il en reste et je vérifie en sortant les jetons puis on recommence.

## 7. Comparer et ajouter...



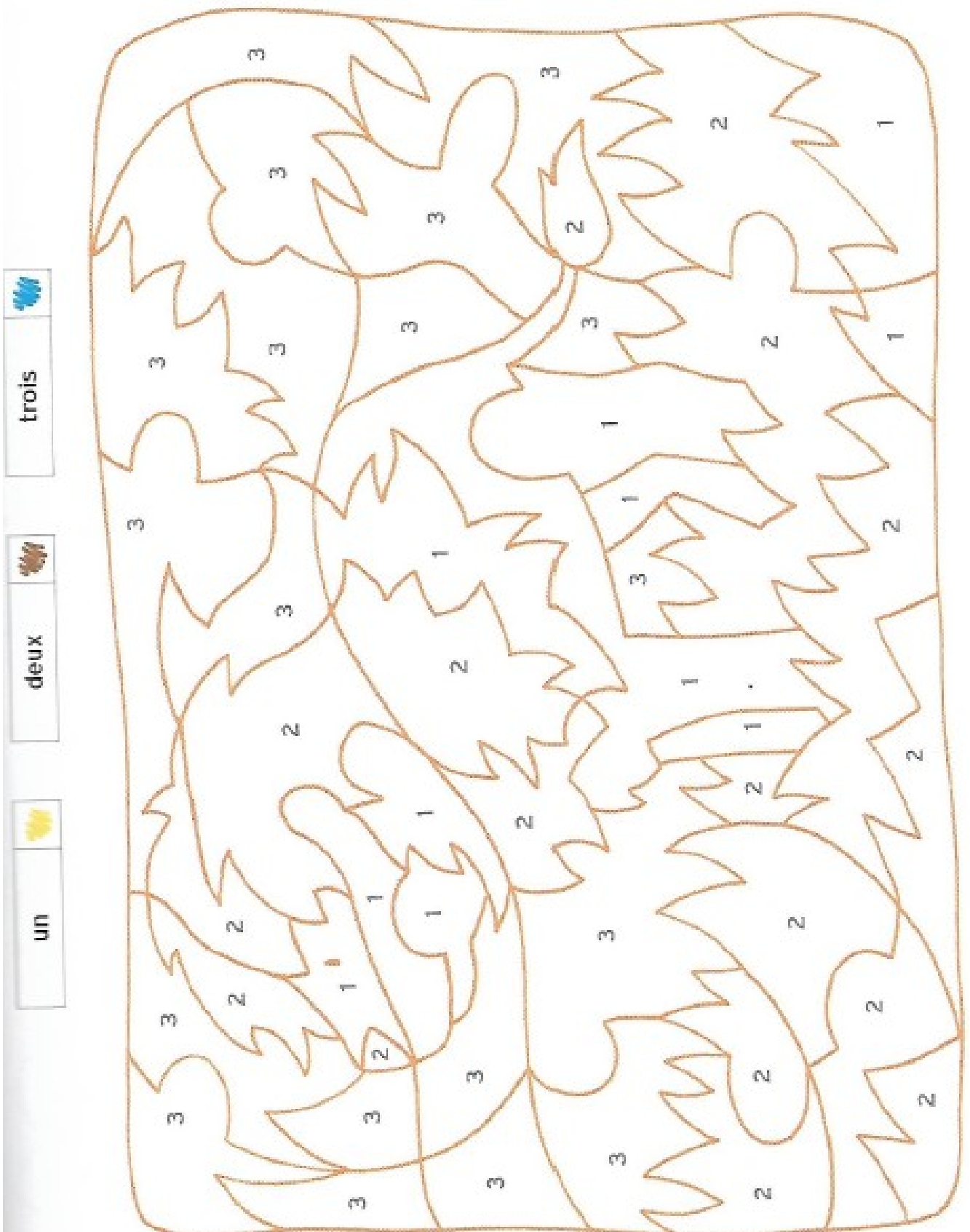
3 dés + 1 bande avec maillots à imprimer ou reproduire + 5 pinces à linge.

Je lance les 3 dés. J'en choisis 2 pour les additionner et j'accroche une pince sur le maillot contenant le nombre obtenu. J'ai gagné lorsque j'ai placé mes 5 pinces à linge sur la bande.



# ACTIVITES MATHEMATIQUES

## Coloriage 1

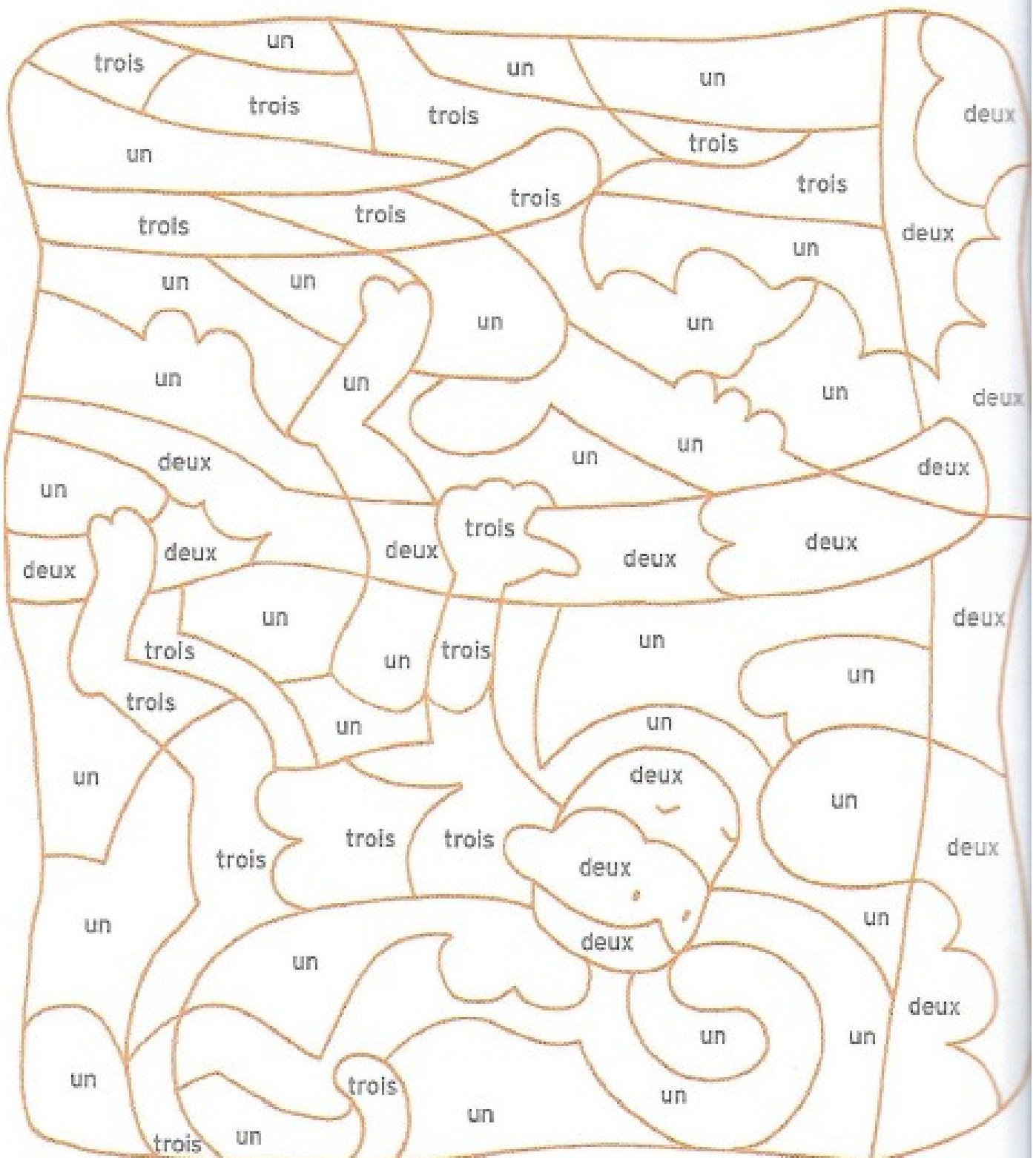
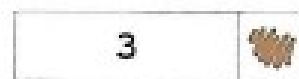
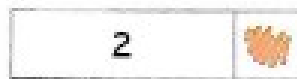




# ACTIVITES MATHEMATIKUES

## Coloriage 2

Lis les nombres écrits en lettres et colorie les cases en suivant le code couleur.



Les compléments à 6 ( Combien d'œufs sont restés dans la boîte)

COLORIAGE MAGIQUE G.S. N°17 : Recherche des compléments à 6.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Combien d'œufs sont restés dans chaque boîte?

|   |  |
|---|--|
| 0 |  |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |

**COLORIAGE  
MAGIQUE**  
**177**

avec aide

lent   
normal   
rapide

Erreurs

## ACTIVITES MATHÉMATIQUES

### La bande numérique de 1 à 15

L'adulte pose une bande numérique sur la table. Il demande à l'enfant de bien regarder puis de se cacher les yeux. Il cache alors un chiffre. Quand l'enfant ouvre les yeux il doit deviner quel chiffre est caché.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|

### Le jeu du gobelet jusqu'à 7

-L'adulte montre 7 jetons (ou bouchon) à l'enfant. Il demande à l'enfant de fermer les yeux et en cache 1, 2 ou 3 .... sous le gobelet. Quand l'enfant ouvre les yeux il doit deviner combien de jetons sont cachés sous le gobelet. Vous pouvez faire cette activité avec 7 jetons ou + si votre enfant est à l'aise.



## liens mathématiques :

Comparer des quantités

<https://learningapps.org/view10869626>

ordonner les nombres

<https://learningapps.org/view9990976>

# MOTRICITE FINE

Ouvrir et fermer des boucles.



Matériel :

- Toutes les ceintures de la maison.
- Des sacs dont la fermeture est une boucle.

Je m'entraîne à ouvrir et fermer toutes les boucles de ceinture ou de sac que je trouve à la maison.

## EXPLORER LE MONDE

1. Transvaser de l'eau d'une bouteille à une autre.



Matériel :

- 1 barquette ou un plateau.
- 2 petites bouteilles d'eau.
- 1 entonnoir.
- 1 éponge.

A l'aide de l'entonnoir, je transvase l'eau d'une bouteille à l'autre sans en mettre à côté.

2. Emboîter en suivant un modèle :

Matériel :

- Jeu de construction avec modèles.

Je reproduis un des modèles proposés dans le jeu que j'ai choisi puis je prends une photo de ma construction que j'envoie à la maîtresse. Si je n'ai pas de modèles, je demande à l'adulte d'en faire un pour le reproduire..

# EXPLORER LE MONDE



Symboliser une direction.

Matériel :

- Ardoise, feutre, personnages type Lego ou Playmobil.

L'adulte qui s'occupe de moi place les personnages vers la gauche ou la droite et je dois dessiner sous chaque personnage une flèche dans la direction vers où il se dirige.

lien jeu direction :

<https://learningapps.org/view10861760>

# ANNEXE 1

|              |                 |          |          |                 |              |
|--------------|-----------------|----------|----------|-----------------|--------------|
| POMME        | <i>poire</i>    | poire    | PRUNE    | <i>prune</i>    | PÊCHE        |
| <i>pêche</i> | <i>pastèque</i> | pastèque | PAPAYE   | <i>papaye</i>   | POTIRON      |
| potiron      | <i>pruneau</i>  | pruneau  | PISTACHE | <i>pistache</i> | POIREAU      |
| poireau      | POIS            | pois     | poivron  | <i>poivron</i>  | <i>pomme</i> |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

# ANNEXE 2



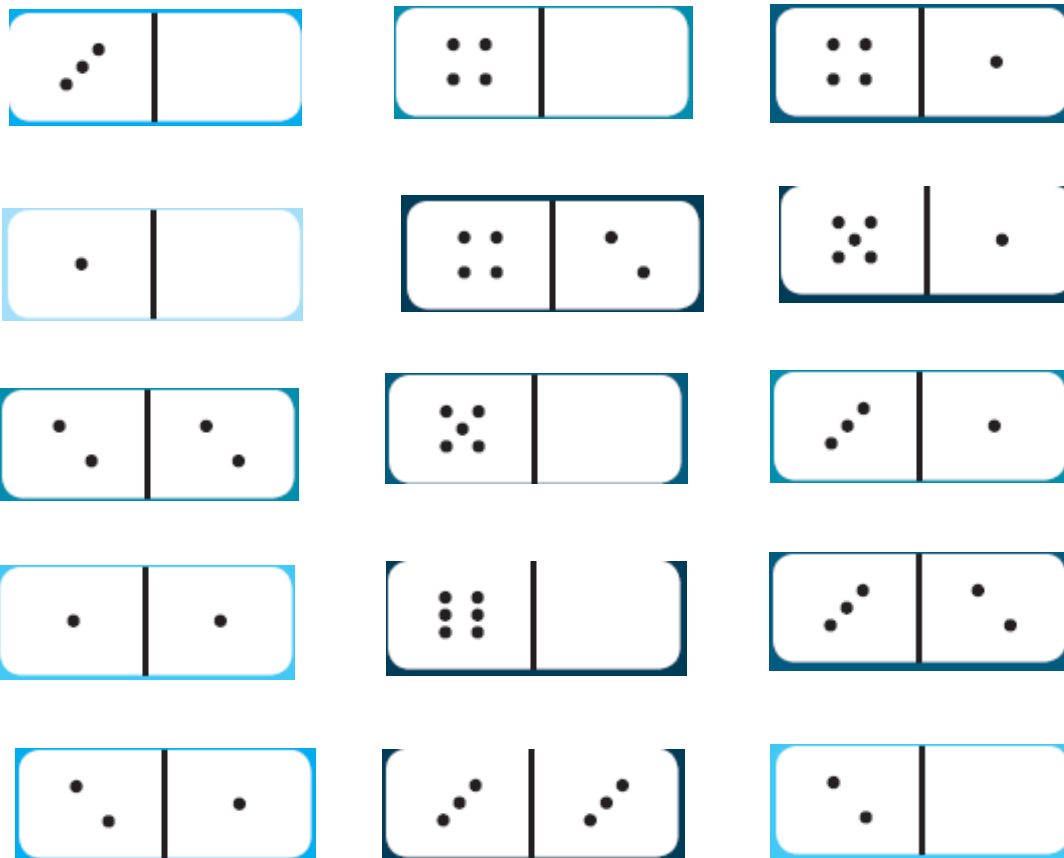








dominos à découper et à placer dans la  
bonne maison



# COMPTINES ET CHANSONS

## La maison toute ronde

Rémi Guichard



J'ai une maison toute ronde  
Avec un escalier  
Si vous voulez la visiter  
***Bougez les pieds***



Une fois dans la cuisine  
Des gâteaux, des tartines  
Si vous voulez vous régaler  
***Claquez la langue***



Filons dans le grenier  
La sorcière croque des limaces  
Si vous ne voulez pas en manger  
***Faites une grimace***



Allons dans le jardin  
Une tortue, des lapins  
Si vous voulez qu'ils partent plus loin  
***Frappez les mains (bis)***





## Le muguet du premier mai



Il sort le bout de son nez  
Quand arrive le mois de mai. (Bis)

### Refrain (Bis) :

Le muguet, le muguet  
Le muguet du premier mai.

On le cueille dans la forêt  
pour en faire un gros bouquet. (Bis)

Il est toujours bien venu  
Et fleurit au coin des rues. (Bis)



C'est un vrai porte bonheur  
C'est la plus jolie des fleurs. (Bis)

Je l'ai mis dans le salon  
Il parfume la maison. (Bis)

Anny et Jean-Marc Versini



Savez-vous planter les choux.....

A la mode, à la mode

Savez-vous planter les choux

A la mode de chez nous ?



**Savez-vous planter les choux**

On les plante avec les.....

A la mode, à la mode

On les plante avec les pieds

A la mode de chez nous.



On les plante .....le genou

A la mode, à la mode

On les plante avec le .....

A la mode de chez nous.



On les plante avec le coude

A la mode, à la mode

On les plante avec le.....

A la ..... de chez nous.



On les plante avec le .....

A la mode, à la mode

On les plante avec le nez

A la mode de chez .....



- pieds

- nous

- mode

- avec

- choux

- nez

-coude

-genou

# Fondant au chocolat

## Pour 6 personnes

- 250 grammes de chocolat noir
- 7 œufs
- 225 grammes de sucre en poudre
- 100 grammes de farine
- 225 grammes de beurre
- beurre et farine pour les ramequins



## Préparation



1. Préchauffe le four à 180°C (thermostat 6). Dans une casserole à feu très doux, fais fondre le chocolat et le beurre.



2. Bats énergiquement les œufs et le sucre, jusqu'à l'obtention d'une pâte mousseuse. Mélange délicatement le chocolat fondu à la préparation et incorpore, peu à peu, la farine tout en mélangeant.



3. Verse la pâte dans des petits ramequins beurrés et farinés.

4. Laisse-les cuire 8 à 10 minutes. Démoule délicatement et sers aussitôt.



# PHONOLOGIE

Dire une comptine à votre enfant ( 1 par jour), et lui demander ce qu'il entend en particulier dans cette comptine. Si il ne remarque rien, citer alors les derniers mots de chaque ligne.

Les mots se terminent tous par le même son. Lui demander lequel.

## **LUCAS ET THOMAS**

*Christina Dorner*

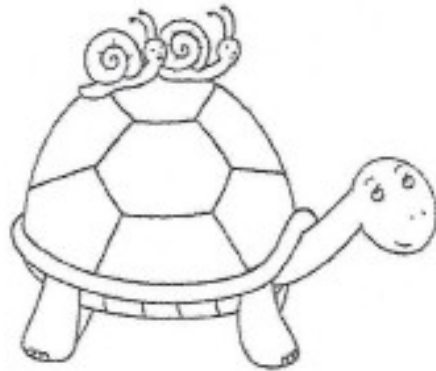
Lucas le chat  
Et Thomas le rat,  
S'en vont à Cuba,  
Avec leur cabas,  
Pour faire la fiesta.  
Pacha le lama  
Les attend là-bas.



## **A-T-ON DÉJÀ VU ?**

*Christina Dorner*

A-t-on déjà vu  
Se promener dans la rue  
Deux escargots nus  
Sur le dos d'une tortue?



## **MA POUPÉE**

*Christina Dorner*

Ma maman m'a acheté  
Une très belle poupée  
Qui n'arrête pas de pleurer.  
Pour pouvoir la calmer,  
Il faut d'abord la bercer,  
Puis la cajoler et la faire danser!



## **JOJO L'ARTICHAUT**

*Christina Dorner*

De tous il est le plus beau  
Il habite dans le frigo  
A la même couleur qu'un haricot  
Avec de gros biscotos  
C'est Jojo le plus costaud  
C'est jojo le bel artichaut!





# La boîte à rimer


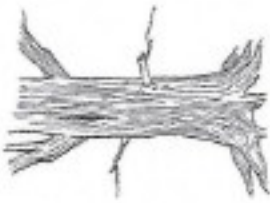








(associer des mots qui riment)

Etape 1 :

Donner la planche de jeu à votre enfant et une des série de cartes (découpées) parmi les 7 séries. Nommer les mots-images.

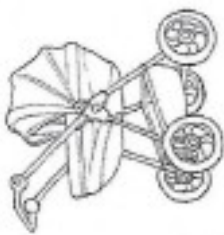
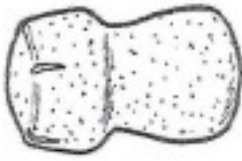
Etape 2 :

Votre enfant doit placer ces cartes dans les cases vides de la planche de jeu. Il faut trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche de jeu. (Renouveler cette activité avec les autres séries) Cette activité peut-être faite sur plusieurs jours.

| PLANCHE DE JEU |   | SÉRIE s   |
|----------------|---|---|
| cheval         |    |    |
| nid            |   |   |
| papa           |  |  |
| main           |  |  |
| vélo           |  |  |

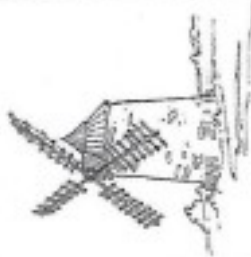
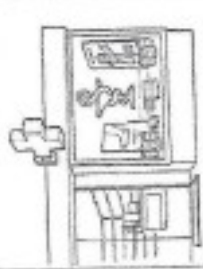
tronc - il - assaut - tambourin - oiseau

SÉRIE 2



bouillotte - boulangerie - bœuf - raisin - berceau

SÉRIE 3



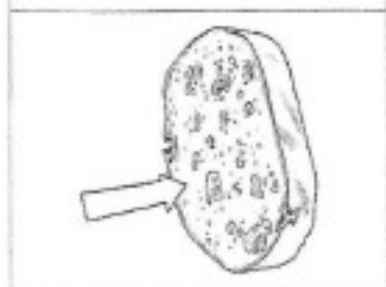
biberon - pharmacie - bras - moulin - micro

SÉRIE 4



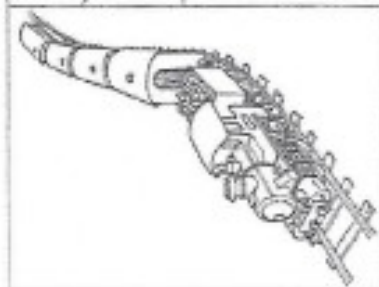
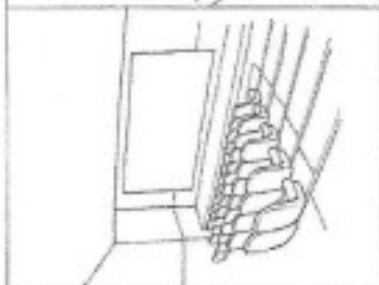
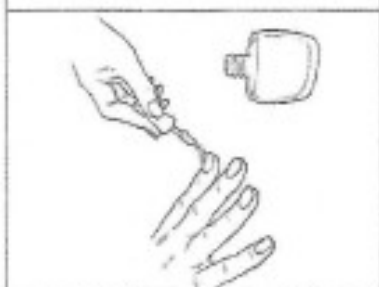
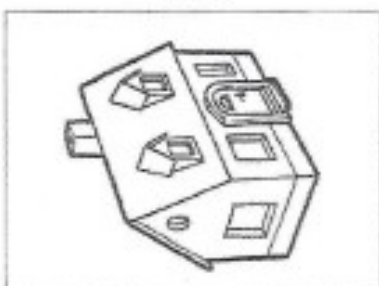
canapé - radis - matelas - pingouin - tableaux

SÉRIE 5



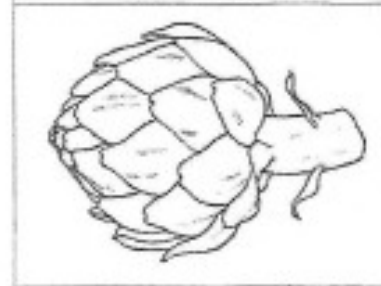
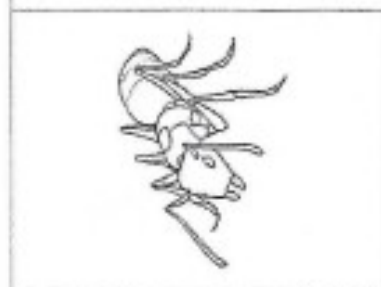
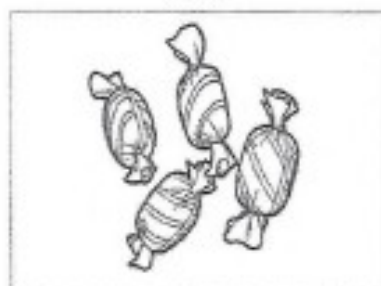
accordéon - pie - panda - neige - trottinette

SÉRIE 6



maison - vents - chaise - train - piano

SÉRIE 7

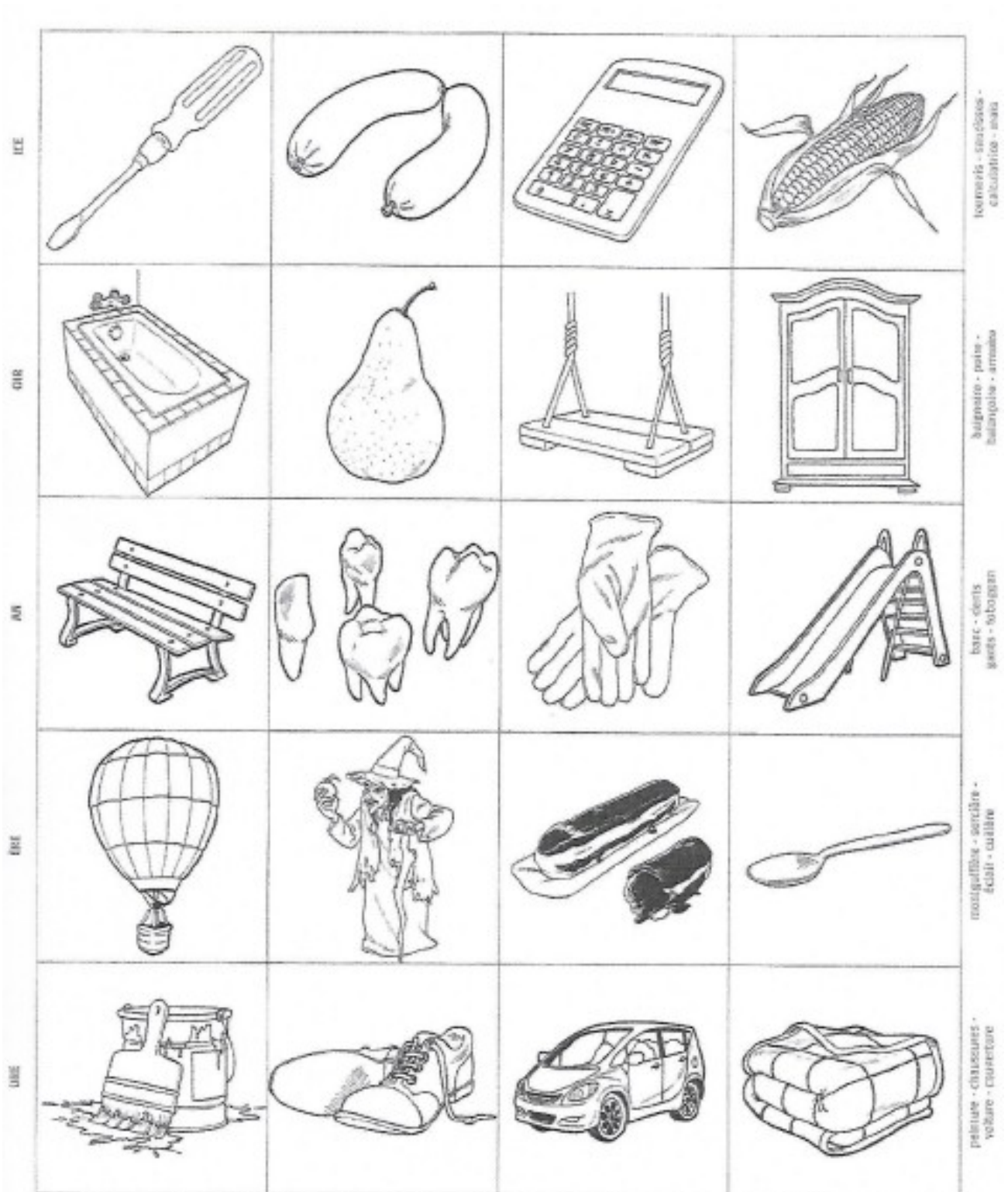


bonbons - fourmi - caméra - pain - artichaut

# Le memory des rimes

Dans un premier temps, découper la totalité des images, les montrer, les nommer et les scander (dire en séparant les syllabes orales, pour tournevis : tour- ne- vis)

Vous pouvez jouer à deux : chacun son tour on retourne deux cartes : si les mots riment, le joueur remporte les cartes. Sinon, on les replace retournées à la même place. On continue à tour de rôle. A la fin celui qui a remporté le plus de cartes a gagné.



# Les attaques

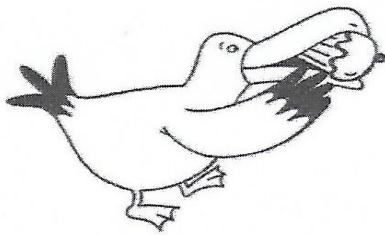
identifier l'attaque d'un mot

Ces virelangues permettent de mettre en évidence une attaque (son) répétée dans une phrase.

Vous devez donc lire la phrase et demander à votre enfant ce qu'il remarque. Au besoin répéter plusieurs fois cette phrase. Lorsqu'il trouve l'attaque ( ex : les mots commencent par (g) ) lui demander s'il connaît d'autres mots commençant par le même son.

Faire de même avec les autres virelangues.

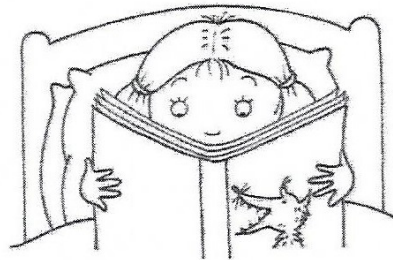
Gaétan le goéland gobe un gâteau.



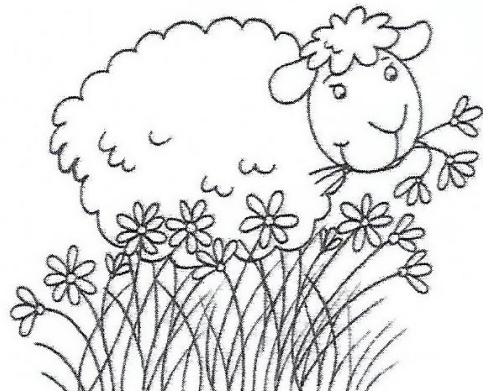
Papa part pour Paris en pyjama.



Louane lit un livre de loup dans le lit.

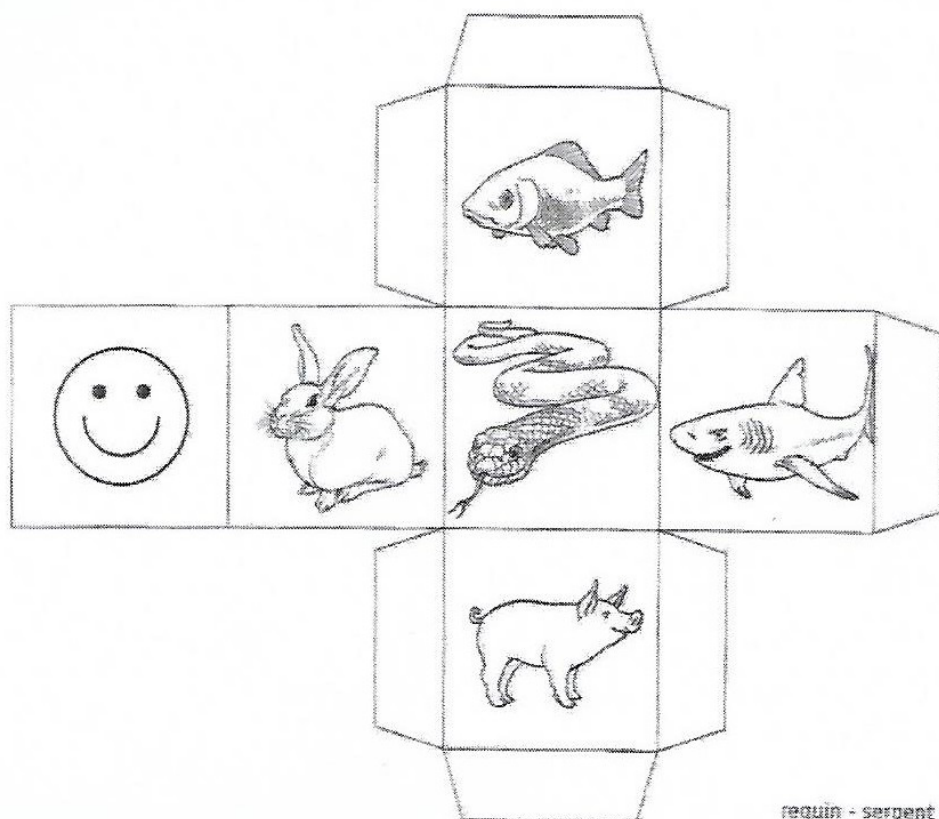


Mon mouton mange mes marguerites.



# Le zoo des attaques

Fabriquer le dé en le découpant et le collant. Pendant ce temps votre enfant peut colorier le plateau de jeu.



Demander à votre enfant de nommer chaque mot-image du dé, ainsi que sur le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un enclos.

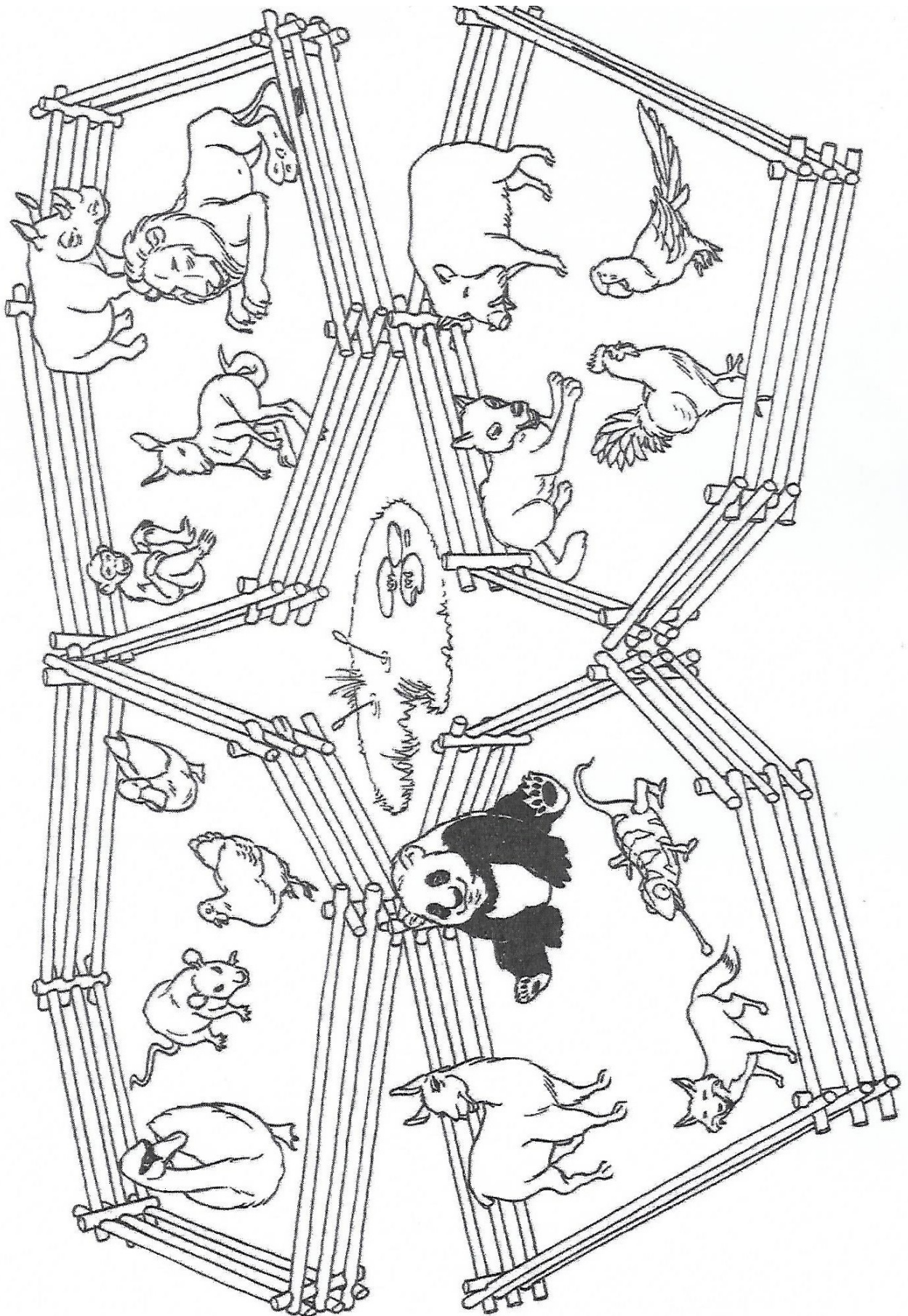
A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et place un jeton sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque (son du début du mot) que celui sur le dé. ( r s l p ou c)

Pour cela, leur demander de donner l'attaque.

Si un joueur tombe sur le smiley, il peut placer le jeton sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci.

Le premier à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné.

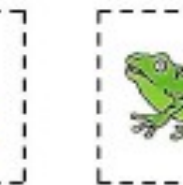
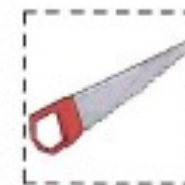
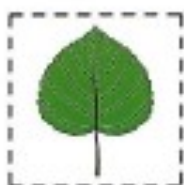
plateau de jeu



les mots qui commencent par (s)

Découpe les images. Colle sur la feuille ce qui commence par le son [s].

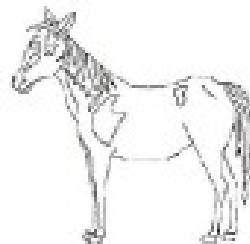
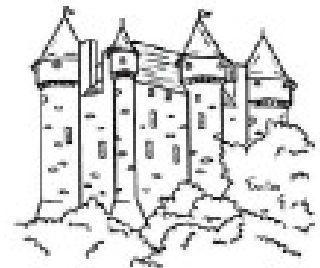
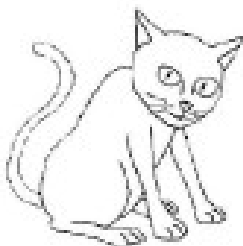
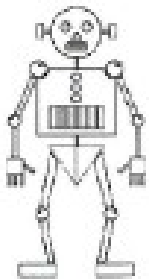
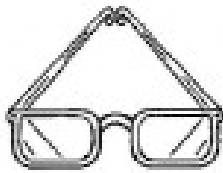
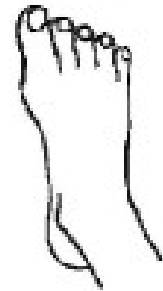
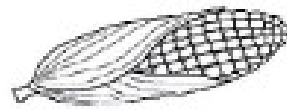
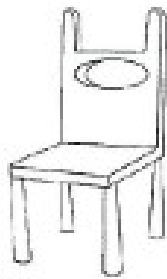
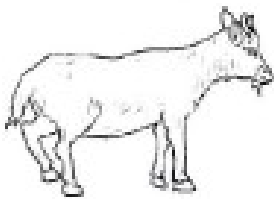
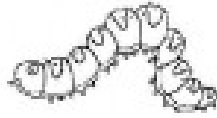
S s s





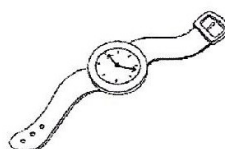
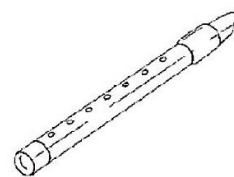
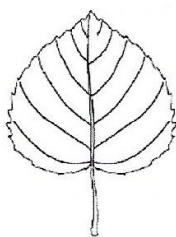
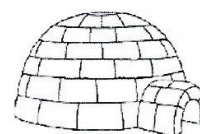
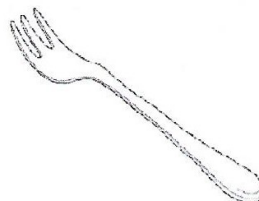
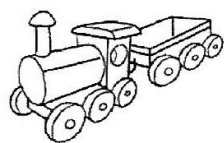
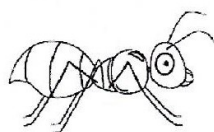
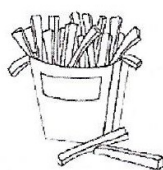
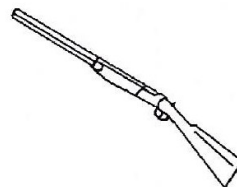
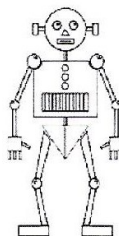
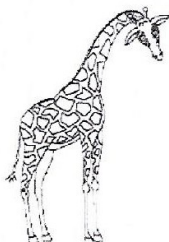
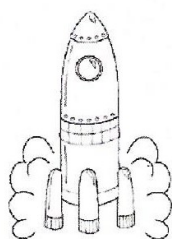
# Les mots qui commencent par (ch)

Colorie ce qui commence par [ch].



# Les mots qui commencent par (f)

Sur chaque ligne, colorie l'image quand tu entends le son [f] au début du mot.



# Ateliers graphiques : Les boucles

Vous pouvez remplacer l'encre par de la peinture très diluée.

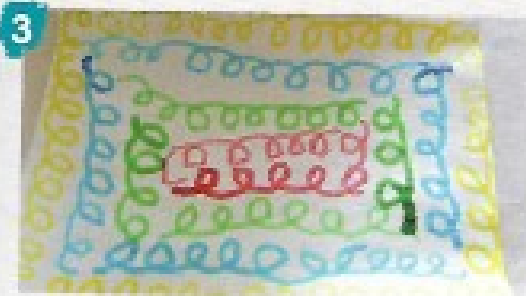
## Étapes



**1**  
Préparation du support.  
L'utilisation du Colon-Tige requiert une préhension précise.  
**Consigne :** Trace à l'encre, avec un Colon-Tige, des lignes de boucles à l'endroit autour de la feuille.



**2**  
**Consigne :** Change de couleur et continue de tracer des lignes de boucles jusqu'au centre de la feuille.



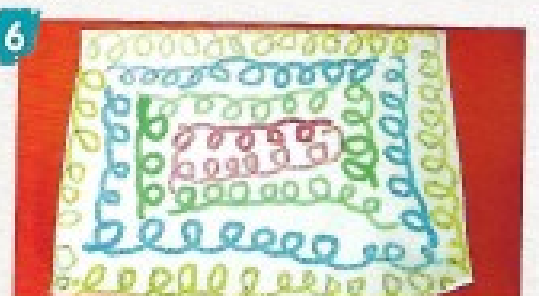
**3**  
Le support est prêt ; les boucles sont bien formées.



**4**  
Cet enfant maîtrise l'outil scripteur et domine l'espace.



**5**  
Le sens de rotation est respecté et maintenu ; l'enfant oriente la feuille pour y parvenir.



**6**  
Les objectifs sont atteints.

## Consignes

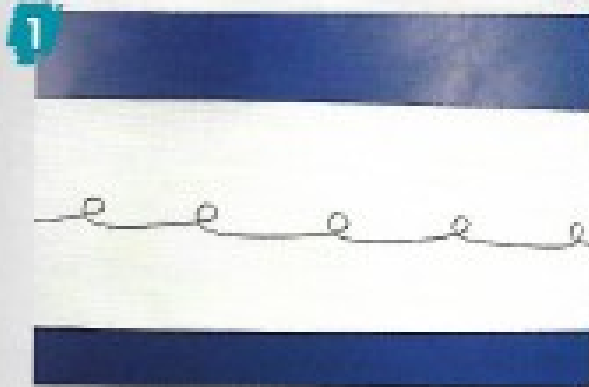
1. Trace au stylo à bille des lignes de boucles à l'endroit dans chaque ligne de boucles à l'encre.
2. Ne déborde pas.
3. Appuie bien sur le stylo pour laisser une trace.

## Indicateurs de réussite

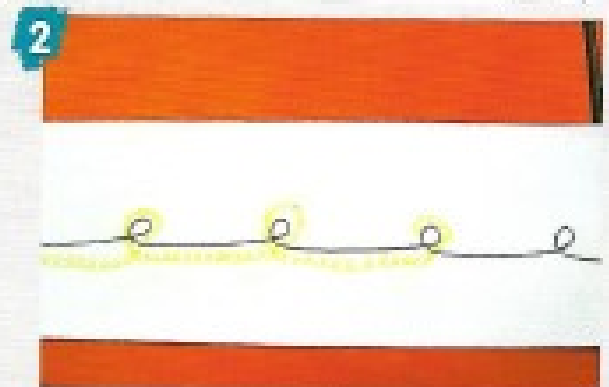
- Tracés visibles.
- Régularité des boucles.
- Espace dominé.

Vous devez préparer le support en faisant la ligne de boucle.

## Étapes



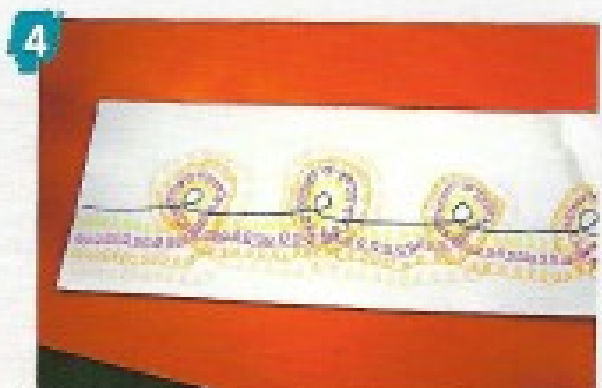
Le support est préparé par l'enseignant.



Le sens de rotation initial est maintenu.



Le geste est assuré ; les contours des boucles noires sont respectés.



Les lignes de boucles sont bien formées.



Le sens de rotation ascendant a été maintenu durant toute la durée de l'exercice ; les objectifs sont atteints.

### Indicateurs de réussite

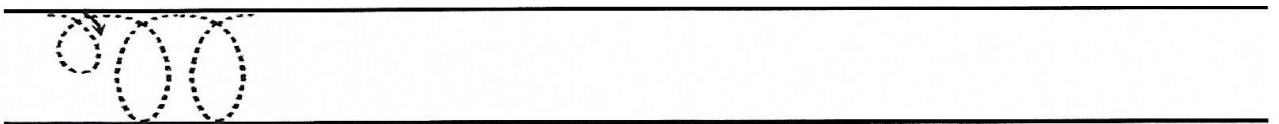
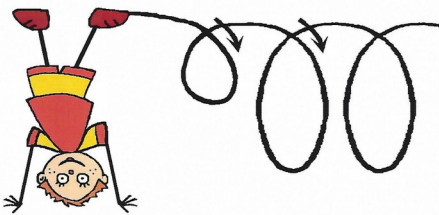
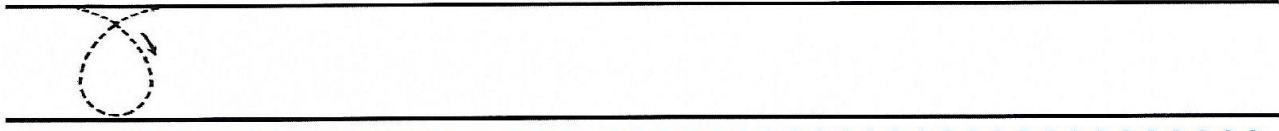
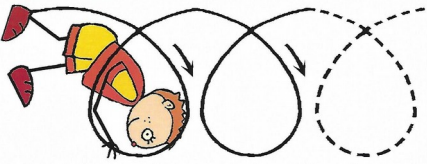
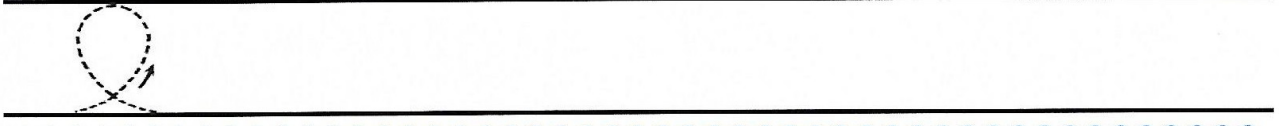
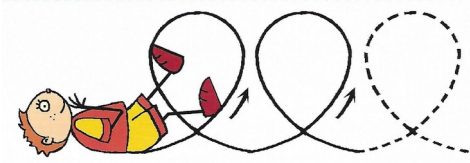
- Tracé régulier.
- Absence de chevauchement.
- Geste lié et souple.
- Espace maîtrisé.

### Consignes

1. Trace avec un feutre fin une ligne de petites boucles en suivant le dessin des boucles noires.
2. Ne bouge pas ta feuille.
3. Fais une autre ligne accolée à la première avec une autre couleur de feutre.
4. Les tracés ne doivent pas se chevaucher.
5. Arrête quand tu n'as plus la place entre les boucles.

# Les boucles

Continue les lignes de boucles.



# Les nombres ordinaux

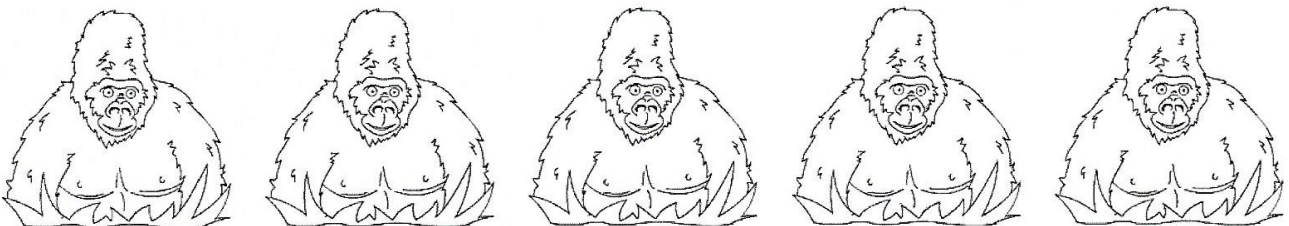
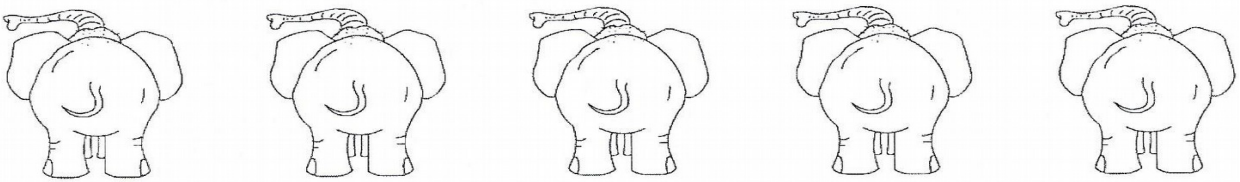
Avant de réaliser ces exercices, faire des jeux en se plaçant les uns derrière les autres... Et donner l'ordre. Qui est le premier ?... Puis demander à votre enfant de se placer pour être le deuxième...

Refaire cette activité mais avec des personnages ou animaux. Placer les personnages et demander à votre enfant lequel est le dernier, le deuxième...

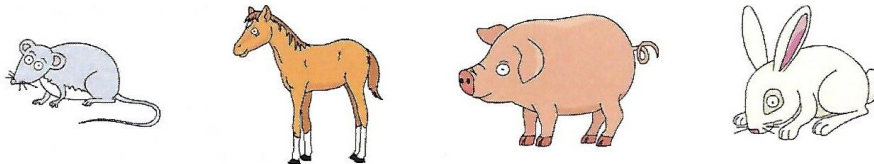
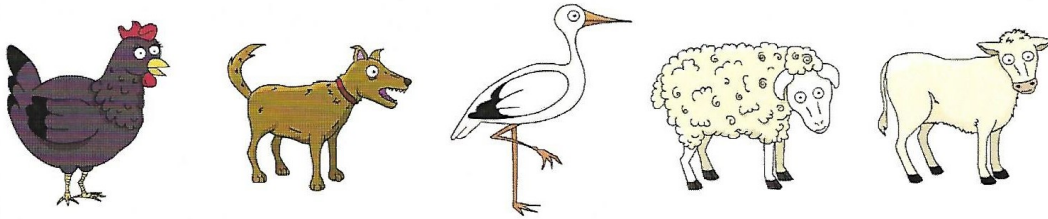
**Consigne : Je colorie le premier personnage de chaque ligne.**



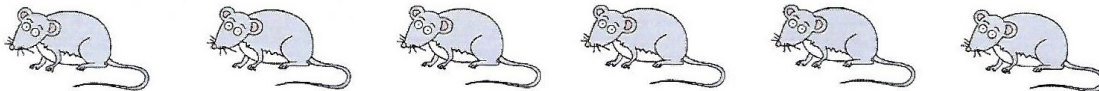
**Consigne : Je colorie le dernier animal de chaque ligne.**



Consigne : J'entoure le deuxième animal de chaque file, en suivant le sens.

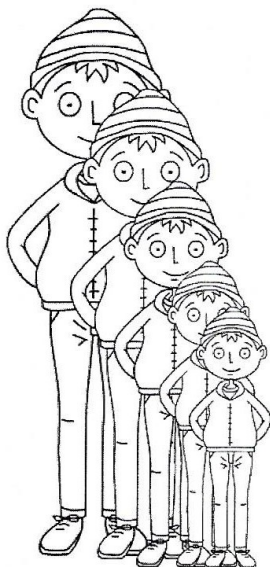


Consigne : J'entoure le troisième animal, en suivant le sens.

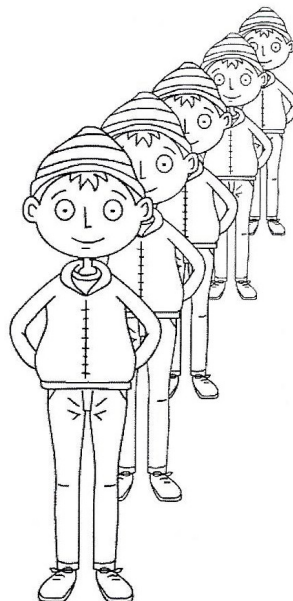


Consigne : Je colorie selon la consigne.

1. Le premier.



2. Le dernier.



3. Le premier.

