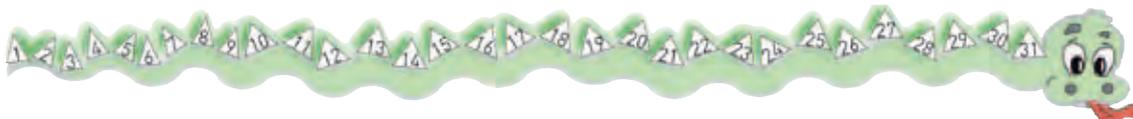


Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde – Se repérer dans le temps



25 minutes

accompagné

Activité 1 Je connais le déroulement de ma journée.

Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Indications pour guider l'activité

Aidez l'enfant à se rappeler et à noter les événements récurrents de sa journée.

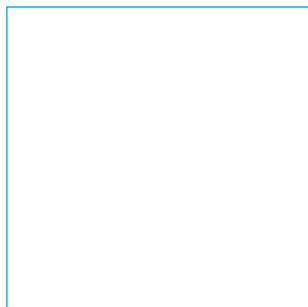
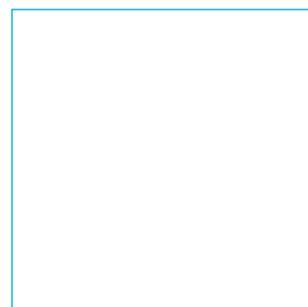
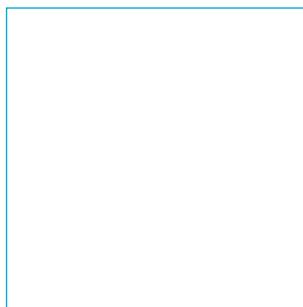
Commentez les étiquettes en annexe, imaginez-en d'autres, selon vos besoins.



Découpe les vignettes en annexe.



Colle-les pour expliquer le déroulement de ta journée.



Mobiliser le langage – L'oral – Comprendre et apprendre



10 minutes

accompagné

Activité 1 Je dis une poésie.

Dire de mémoire et de manière expressive des comptines et des poésies.



Connecte-toi sur ton livre numérique pour écouter à nouveau la comptine *Si j'étais une hirondelle*.



Répète-la une fois avec ton tuteur puis dis la poésie en entier.



## Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique \*

## Activité 1 Je reconnais le son [u].

Discriminer des sons.

**Répète** cette phrase plusieurs fois.

Le hibou joue avec son joujou et son caillou.

**Lève** le doigt lorsque tu entends le son [u], comme dans **ours**.**Entoure** les images des mots qui contiennent le son [u].**Dis** les mots que tu connais, qui se terminent par [u], pour continuer la comptine *Sur mon caillou, je mets des « ou » : des choux, des genoux...*\*Pour les **PS & les MS**, faire le jeu des mots identiques ou pas:

poule/ boule?: pas pareil! foule/ foule?: pareil! etc.....

Puis faire de même avec des syllabes: chou/chou? pareil

chou/jou? pas pareil



20 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots en insistant sur le son cherché : fougère, fourmi, roue.

## Activité 2 Je reconnais le son [wa].

Discriminer des sons.

**Répète** cette phrase plusieurs fois.

L'oie et l'oiseau voient le poisson.

**Lève** le doigt lorsque tu entends le son [wa], comme dans **poisson**.**Entoure** les images des mots qui contiennent le son [wa].**Dis** les mots que tu connais, qui se terminent par [wa], pour continuer la comptine *Dans mon carquois, j'y mets quoi ? moi, toi, l'oie...*

Indications pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots en insistant sur le son cherché : noix, poire, roi.

## L'activité physique – Collaborer, coopérer, s'opposer

Revoir des jeux où tu peux t'opposer ou bien coopérer avec une personne pour réaliser une tâche.



25 minutes

accompagné



Indication pour l'adulte

Les activités sont extraites du module 6, semaines 3 et 4.

### Activité 1 *Je joue à des jeux de collaboration, coopération et/ou opposition.*

**Ouvre** ton livre numérique et **reprends** les différents jeux : jeu du béré, les déménageurs, la rivière aux crocodiles...



Le jeu du béré



Les déménageurs



La rivière aux crocodiles



Les sorciers



Les pirates



Le gendarme et le voleur



**Essaye** de dépasser tes performances tout au long de cette semaine.

Structurer sa pensée

PS& MS: Faire la manipulation avec une boîte de 6 œufs



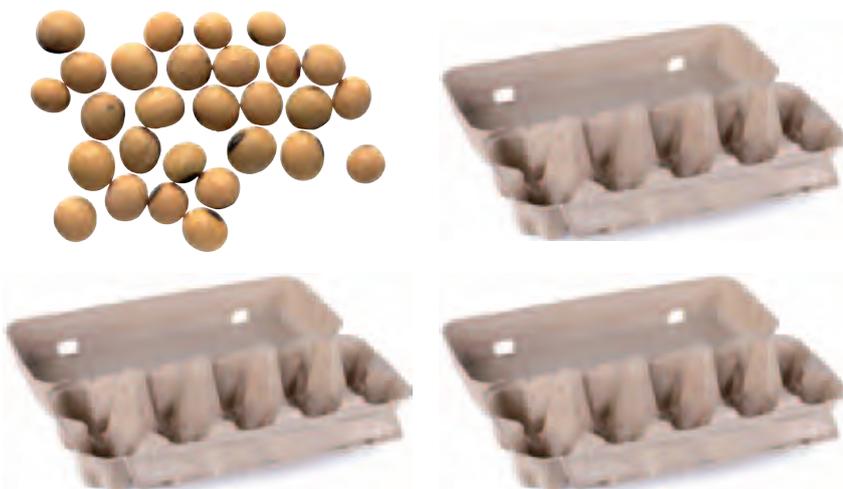
25 minutes

accompagné

Activité 1 Je réalise des collections de 1 à 10 éléments.

Dénombrer. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

 **Complète** les alvéoles avec des graines pour composer les nombres énoncés par le tuteur.



Indications pour guider l'activité

Préparez des graines et des boîtes vides de 10 œufs.

Placez 5 graines dans chacune des boîtes de 10 œufs.

Énoncez ensuite des nombres de 6 à 10 en désignant le cardinal ou la forme décomposée : 3 et encore 1 et encore 2 ; 8 et encore 2, 5 et encore 5.

L'enfant doit compléter les alvéoles pour composer les nombres énoncés par le tuteur.

Il doit ensuite ranger ces boîtes dans l'ordre croissant du nombre de graines qu'elles contiennent.

 **Compte** les papillons et *j'écris*  **écris** le nombre dans la case blanche.



5 ou 6 maximum pour les PS et MS

Les papillons fatigués veulent se reposer en se posant sur des fleurs.

 **Dessine** autant de fleurs que de papillons.

## Mobiliser le langage – L'écrit – Commencer à écrire tout seul



15 minutes

accompagné

Activité 1 Je m'entraîne à écrire la lettre *f* en écriture cursive.

Écrire son prénom tout seul en écriture cursive, sans modèle.

**Connecte-toi** pour revoir le **TN** du tracé du *f*.*f* écrit  **Écris** la lettre *f* en écriture cursive sur ton cahier.

en vidéo

PS &amp; MS: revoir le tracé des lettres "arrondies"

O, Q, C, G

**Recopie** la phrase ci-dessous.

→ La fourmi porte une feuille.



## Explorer le monde – Vivant/Objet/Matière

Activité 1 *Je connais les caractéristiques des animaux.*

Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

Dans le module 8, tu as observé plusieurs animaux et tu as pu dégager certaines caractéristiques.

 **Relie** les animaux ci-dessous avec leurs caractéristiques.



20 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Lisez à l'enfant les étiquettes, autant que nécessaire.

poils



rampe

plumes



marche

écailles



saute

carapace



vole

Les activités artistiques – Les productions plastiques



25 minutes

accompagné

Activité 1 *Je continue ma création.*

Réaliser des compositions plastiques en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.



Ton personnage en volume est terminé, mais tu n'as pas encore mis de couleur. Tu vas donc ajouter de la couleur.

**Choisis** la technique :



**colorie,**



**peins** ou

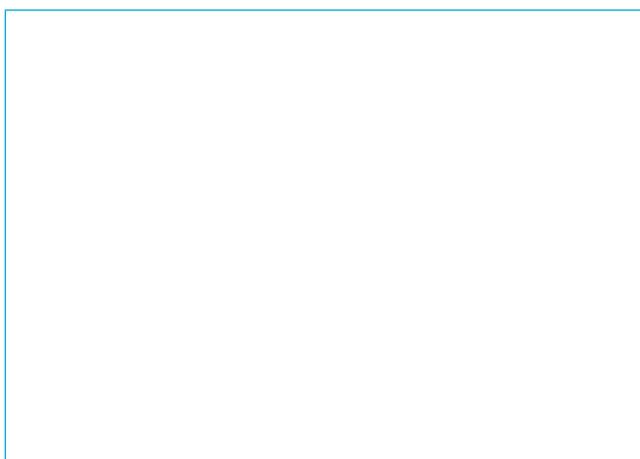


**colle** des papiers colorés.

Lorsque ton personnage est terminé, laisse bien sécher.



**Photographie** cette dernière œuvre et **colle** la photo ci-dessous.



Structurer sa pensée



15 minutes

accompagné

Activité 1 *Je réalise un algorithme complexe.*

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.



**Observe** et **trouve** la règle, puis **complète** les cases vides.

