

ACTIVITES LANGAGIERES**ATELIER 1: LECTURE /VOCABULAIRE** (fiche n° 1 et 2):

Préparation de la fiche « référents » (à conserver pour la semaine prochaine)

N'hésitez pas à relire l'histoire plusieurs fois.

Vous pouvez aussi vous amuser à faire des jeux de rôle avec votre enfant.

Ex: l'enfant fait le loup et vous les autres personnages.

ATELIER 2: LALILO**ATELIER 3: COMPREHENSION** (cf fiche n°4)

Drôles de bobines : « le papa clown »

ATELIER 4: POESIE fête des pères (cf fiche n°1)

Commencer à apprendre la poésie

Garder la feuille pour faire une carte la semaine prochaine.

ATELIER 5 : ECRITURE DE LA DATE

Continue d'écrire la date tous les jours.

ACTIVITES SPORTIVES : L'ORIENTATION (cf fiche n°5)**ACTIVITES MATHEMATQUES****ATELIER 1: LES NOMBRES JUSQUE 30** (cf fiche n°4)

Reprendre les « étiquettes nombres » jusqu'à 20 + les nouvelles jusqu'à 30

Jeu 1: Piocher une carte et lire le nombre (*attention il est possible qu'au début votre enfant fasse des confusions avec 16 et 26 ; 15 et 25...*)

Jeu 2: Remettre les étiquettes dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand)

Jeu 3: Dictée de nombres sur ardoise

ATELIER 2 :CALCUL : « les renards futés » (cf fiche n°3)

Il s'agit là, d'une nouvelle notion: la soustraction

Dites à votre enfant de mettre le premier nombre dans sa tête et le deuxième sur ses doigts ; et ensuite il doit compter à l'envers.

Certains enfants n'auront pas besoin d'utiliser cette démarche car ils seront déjà capables de le faire mentalement.

Voici les référents qui vont t'aider à écrire des phrases (production d'écrit)
la semaine prochaine

1. Découpe les étiquettes ci-dessous
2. Trie les étiquettes sur la table (une colonne scripte+ une colonne lié)
3. Replace, sous chaque image , les étiquettes correspondantes
(en t'aidant du modèle en capitales)
4. Colle-les Tu auras donc dans chaque case, un **même** mot écrit dans les 3 écritures.
5. Révise ces mots de vocabulaire avec tes parents
(*c'est-à-dire nomme correctement le mot écrit sous chaque image .*
Attention de ne pas te tromper sur les petits mots placés devant.)
6. Range bien cette feuille, pour la semaine prochaine.

le loup	le chaperon rouge	les trois cochons
les sept nains	Blanche-neige	le dragon
un oiseau	du feu	la peur
rencontrer	demander	le chemin

le loup	le chaperon rouge	les trois cochons
les sept nains	Blanche-neige	le dragon
un oiseau	du feu	la peur
rencontrer	demander	le chemin

Pour Papa

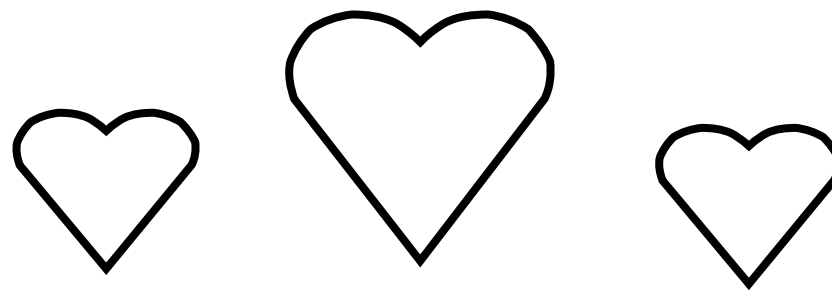
Papa, le jour de ta fête est arrivé !

Cela fait longtemps que je t'attendais,
 Papa, tu es la star de la journée !









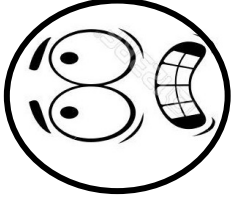

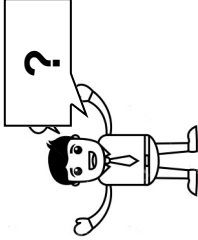
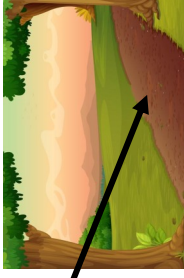
C'est le moment de te remercier,
 Pour tout l'amour que tu me donnes,
 Tu es le roi des papas en personne !






Papa, tu es là pour me consoler
 Quand certains jours ne sont pas gais.
 Alors tu me fais rire aux éclats
 Tu sais, je t'aime gros comme ça !

Bonne fête Papa !



C'EST MOI LE PLUS BEAU

		
LE LOUP	LE CHAPERON ROUGE	LES TROIS COCHONS
		
LES SEPT NAINS	BLANCHE-NEIGE	LE DRAGON
		
UN OISEAU	DU FEU	LA PEUR
		
RENCONTRER	DEMANDER	LE CHEMIN

Départ	2-1	4-2	6-1	8-2	10-1	3-1	
13-2	<p style="text-align: center;">nicolenipapier eklablog.com</p> <h2 style="text-align: center;">Les renards futes</h2>  <p>Chacun son tour lance le dé, avance du bon nombre de cases et résous la soustraction. Si le résultat annoncé est correct, on couvre la bulle contenant sa réponse (centre du jeu) d'un jeton de sa couleur. Si on tombe sur une case « renard » on peut recouvrir d'un de ses jetons n'importe quelle bulle. A la fin de la partie, le joueur qui a posé le plus de jetons a gagné.</p>						11-1
14-2							5-1
11-2							
							15-2
8-1							13-2
17-2							9-2
10-2							7-2
							2-2
19-2							8-1
10-2							
17-1							10-1
16-2							14-2

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

0



Le papa clown. « Max ».

1. Pour commencer, trace un grand cercle noir au milieu de la feuille.
2. Au milieu de ce cercle; dessine un cercle rouge gros comme une tomate.et colorie-le. C'est le nez de Max.
3. Max a une grande bouche toute jaune en forme de banane.
4. A droite l'œil de Max est une croix bleue en forme de plus.
5. Au dessus de cet œil ; Max a un sourcil pointu vert en forme de chapeau.
6. A gauche, l'œil gauche est un cercle vert avec un point bleu au milieu.
7. Max a un cercle rouge sur chaque joue comme une cerise. Colorie-les en rouge.
8. Sur la tête, Max porte un chapeau rond rouge. Sur ce chapeau il ya trois étoiles toutes noires. Maintenant finis de colorier le chapeau en rouge.
9. A gauche, Max a comme un nuage de cheveux roses.
10. A droite, Max a comme un nuage de cheveux jaunes. Voilà tu as terminé le portrait de MAX.

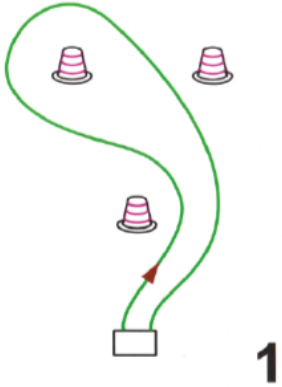
ORIENTATION

Tu as 12 parcours -mémor à ta disposition (*attention tu en as pour plusieurs jours et tu peux refaire les mêmes plusieurs fois*), tu dois respecter les consignes suivantes pour chacun d'eux (*ils sont numérotés*) :

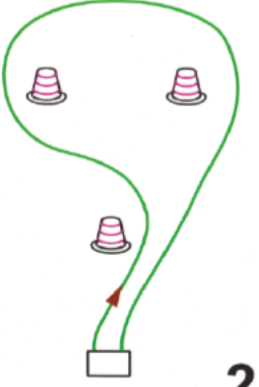
- ▶ Place 3 objets à ta disposition comme sur l'image: *bouteille d'eau, rouleau de sopalin...pour remplacer les plots*
- ▶ Regarde le parcours (ex 1), et réalise en gardant le tracé sous les yeux
- ▶ Mémorise le parcours et réalise le sans regarder la feuille.

Pour aller plus loin :

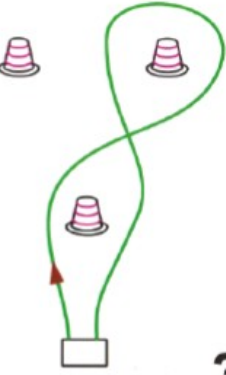
- ▶ Trace un parcours sur le modèle vierge et réalise le (*tu peux le tracer sur une ardoise, ce qui permettra d'utiliser moins de papier !*).



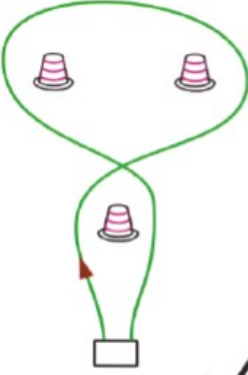
1



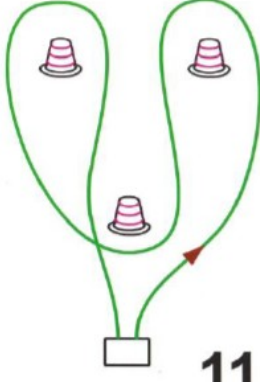
2



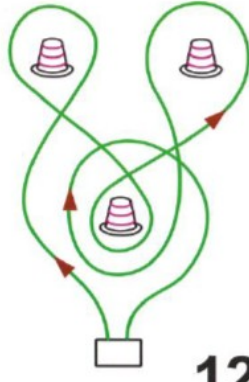
3



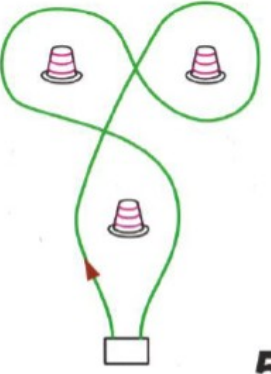
4



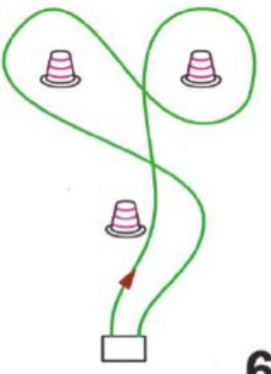
11



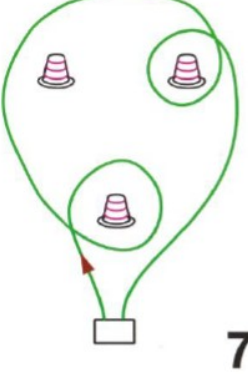
12



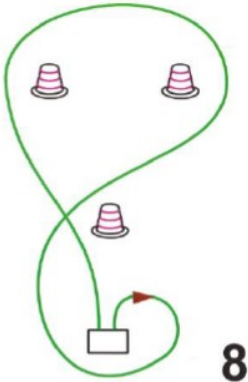
5



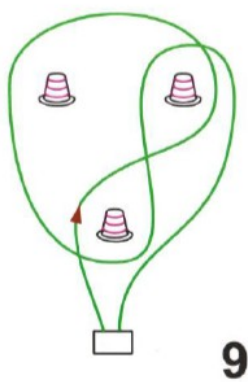
6



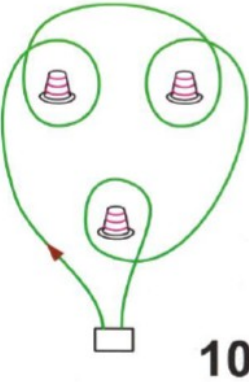
7



8



9



10

A toi maintenant d'inventer, ton parcours mémor !

