
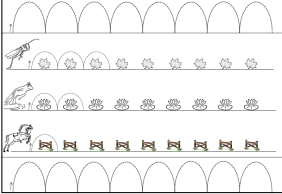




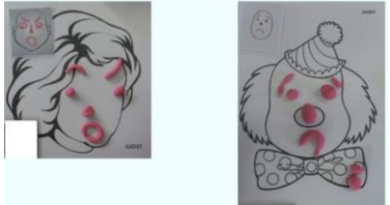
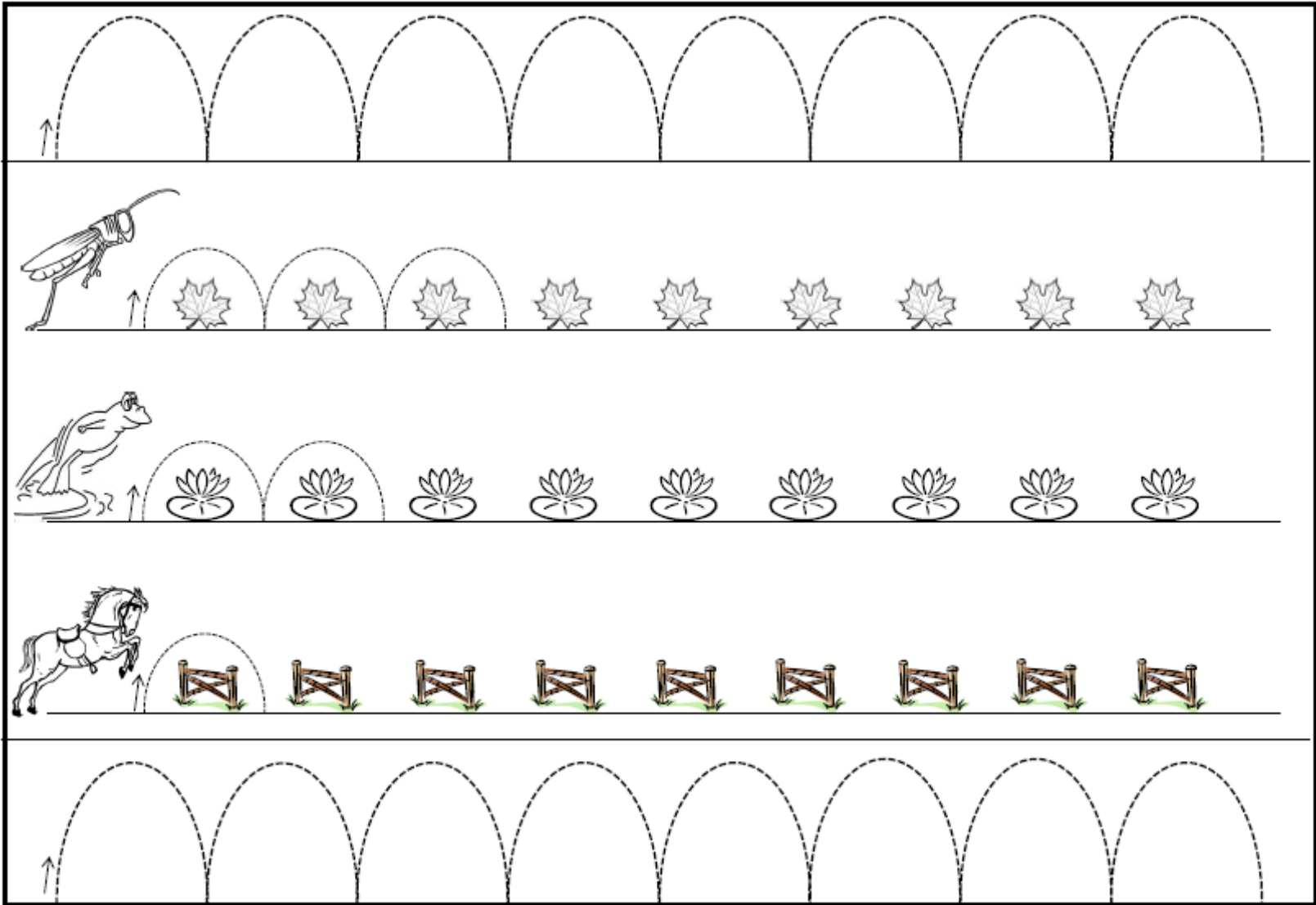


GRAPHISME	PHONOLOGIE	ACTIVITES ARTISITQUES	ACTIVITES PHYSIQUES
<p>Je trace des ponts - Poser un bouchon dans le sable (farine...) et tracer un pont en sautant par-dessus le bouchon.</p>  <p>- S'entraîner à faire des ponts.</p> 	<p>Prononcer distinctement les sons d'un mot : Cf fiche préparation</p> 	<p>Tracer des ponts dans différentes directions à l'aide d'un inducteur.</p>  <p>On place un bouchon sur un des bords d'une feuille à l'aide de patafix, scotch. Les élèves tracent des ponts de plus en plus grands au-dessus du bouchon en changeant de couleurs. Chacun réitère l'activité ou 4 fois en ayant à chaque fois le bouchon sur un autre bord de la feuille. Ainsi, chaque élève réalise des ponts à l'envers, orientés vers la gauche, vers la droite et des ponts à l'endroit.</p>	<p>Lancer Jouer au jeu de la marelle Vous pouvez rajouter les cases 9 et 10 https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-de-la-marelle/</p>  <p>POUR JOUER À LA MARELLE, IL VOUS FAUT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une craie pour tracer le dessin ou un bâton si vous jouez dans le sable. • Un caillou par joueur. <p>COMMENT JOUER À LA MARELLE : Pour commencer une partie de marelle, il faut tout d'abord tracer le dessin qui servira de plateau.</p>
NUMERATION 1	NUMERATION 2	NUMERATION 3	VIVANT
<p>Je sais comparer plus que - moins que - autant que.</p>  <p>Je joue au jeu de bataille avec des cartes ordinaires au moins une fois par jour. On peut commencer avec les cartes jusqu'au chiffre 6 puis augmenter le jeu en rajoutant les cartes jusqu'au nombre 10.</p>	<p>Je connais l'ordre des chiffres et des nombres</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20...</p> <p>Avec la frise numérique ou sans : de 1 à 10 de 10 à 20 et plus si l'enfant le souhaite</p>	<p>Je reconnais l'écriture des chiffres et quelques nombres</p> <p>1 2 3 4 5</p> <p>6 7 8 9 10</p> <p>Sur la fiche j'entoure les nombres que je connais</p>	<p>Nommer les parties du visage</p> <p>A l'aide de pâte à modeler replacer les parties du visage (sourcils, les yeux, le nez la bouche). S'amuser à créer plusieurs expressions</p> 

ECRITURE	ACTIVITES ARTISTIQUES	LE DEFIS DE LA SEMAINE	Mais aussi... et toujours...
<p data-bbox="98 180 566 280">Je nomme les lettres capitales, je nomme les lettres scriptes et je les associe</p> 	<p data-bbox="598 165 896 193">La chanson « La fourmi »</p> <p data-bbox="598 272 1084 331">https://www.youtube.com/watch?v=EyZg8xuOQUA</p> 	<p data-bbox="1196 180 1547 207">La position yoga : le papillon</p> <p data-bbox="1196 252 1547 279">https://youtu.be/OhVoG7TNVUc</p> 	<p data-bbox="1653 180 2152 239"><u>Petits rituels quotidiens</u> pour savoir quel jour nous sommes..., pour compter...</p> <p data-bbox="1653 292 2159 392"><u>Des jeux de société, des puzzles, des jeux de constructions, pâte à modeler, découpage...</u></p> <p data-bbox="1653 435 1995 462"><u>Jardiner, bricoler, cuisiner...</u></p> <p data-bbox="1653 505 2123 533"><u>Ecouter des histoires, des comptines...</u></p> <p data-bbox="1653 576 2018 603"><u>Faire des activités physiques :</u></p> <ul data-bbox="1700 616 2119 751" style="list-style-type: none"> - jeu de ballon / de balle pour apprendre à lancer et recevoir. - Inventer un petit parcours de motricité (en toute sécurité) <p data-bbox="1653 759 1854 786">Jouer au loup...</p>





LA MARIONNETTE

1 MATÉRIEL

- ▶ Une marionnette.
- ▶ Des mots-images ou des objets de la classe dans un sac : feutre, craie, crayon, feuille, ciseaux, mouchoir, pinceau, éponge, taille-crayon, domino, agrafeuse...

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DE LA MARIONNETTE

- ▶ Présenter la marionnette aux élèves. Celle-ci se cache car elle ne sait pas bien parler. Demander à l'ensemble des élèves s'ils sont d'accord pour apprendre à parler à la marionnette.

ÉTAPE 2 PRONONCIATION DE MOTS MONOSYLLABIQUES

- ▶ Montrer un objet ou un mot-image à la marionnette et lui demander de le nommer. Commencer par un objet dont le nom est monosyllabique, par exemple FEUTRE.
- ▶ La marionnette dit alors uniquement la rime, c'est-à-dire *eutre*. Les élèves peuvent alors la corriger en articulant, en prononçant chaque son lentement et correctement. La marionnette peut se tromper plusieurs fois sur le même mot, en modifiant ou en inversant des sons : dire par exemple *feurt* ou *teurf* à la place de FEUTRE.



ÉTAPE 3 PRONONCIATION DE MOTS BISYLLABIQUES ET TRISYLLABIQUES

- ▶ Reprendre l'activité avec des mots composés de 2 à 4 syllabes. Lorsque la marionnette parle, omettre une syllabe ou un son et demander aux élèves de rectifier.



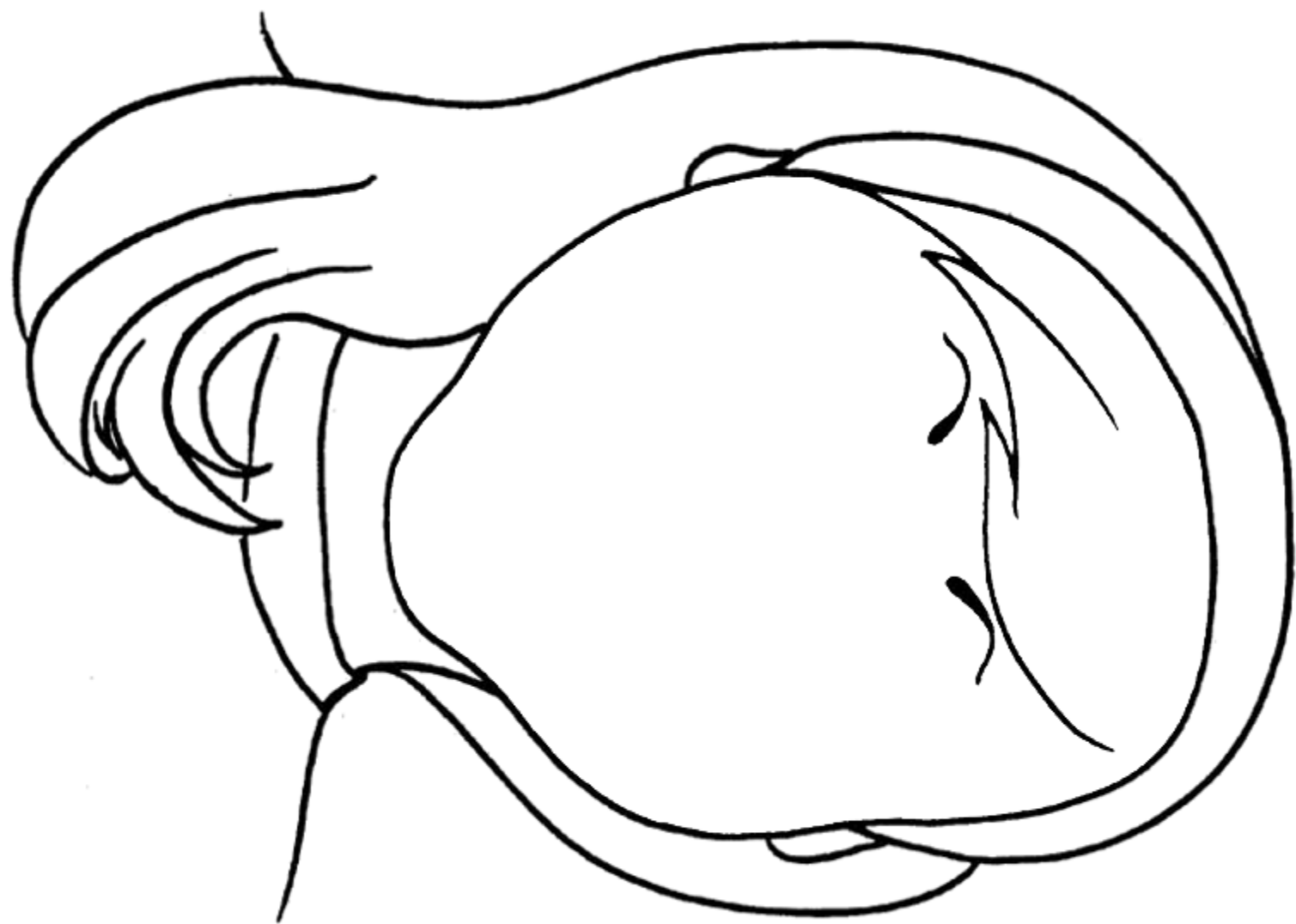
Proposer aux élèves de prononcer une phrase d'une comptine connue en articulant bien pour que la marionnette puisse la répéter correctement.

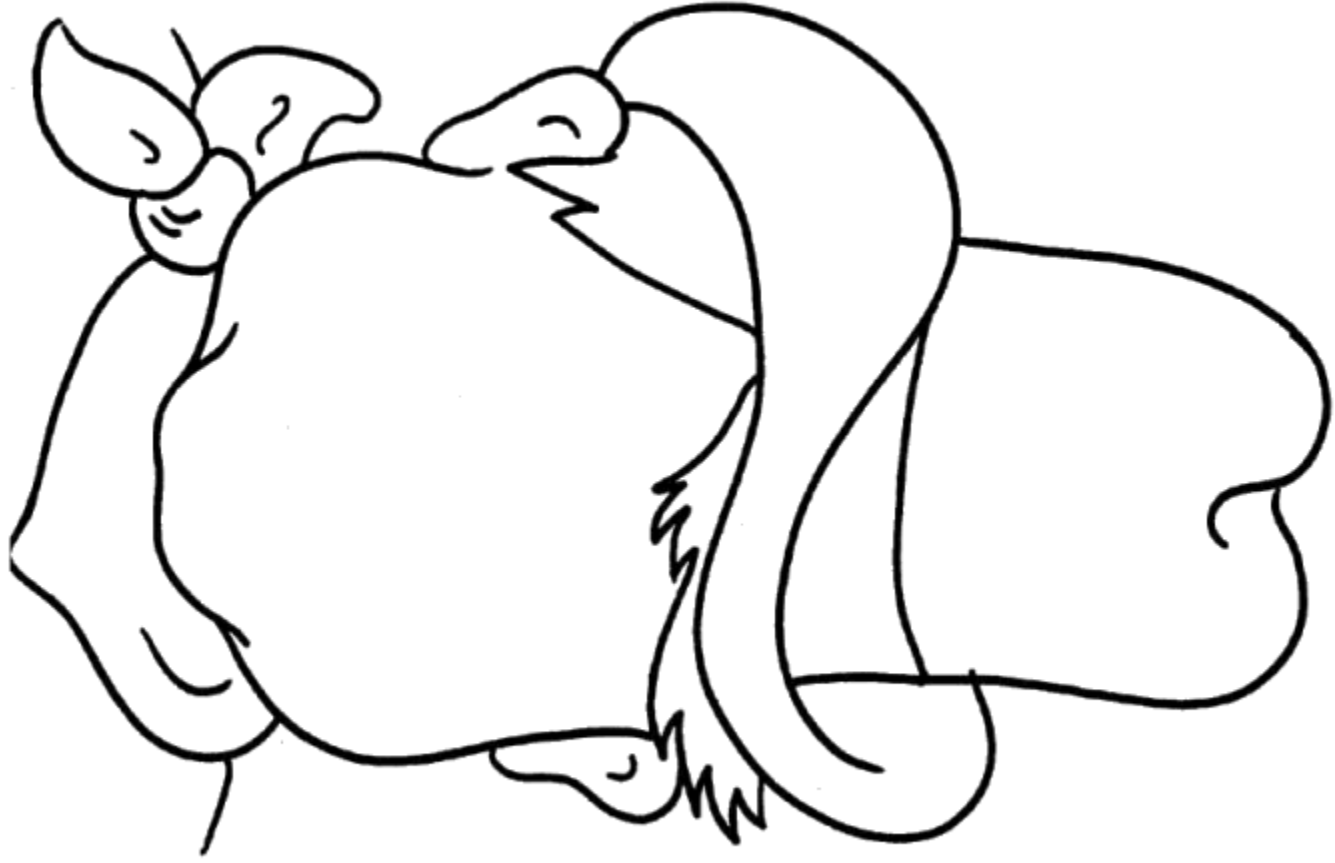
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE
DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

Compétence : Lire les nombres écrits et chiffres jusqu'à 10

Objectif : Je sais lire les chiffres

8	1	9	2	3	28
5	4	7	6	10	27
11	13	15	14	12	25
19	17	16	18	20	26
30	21	29	22	24	23





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