

# Jeudi 20 janvier 2022

## Rituels: la date

Faire lire la date à votre enfant : *aujourd'hui nous sommes...*

Attention ! Avec le passage à la dizaine supérieure, il/elle risque peut-être d'avoir du mal à lire 20.

Lui demander : *demain, nous serons...*

Puis reprendre avec lui/elle : *hier nous étions mercredi, aujourd'hui nous sommes jeudi, et demain nous serons vendredi.*

Vous pouvez également reprendre la chanson de la semaine des canards pour aider à mémoriser la suite des jours de la semaine.

je vous redonne le lien : <https://www.youtube.com/watch?v=6NeHagEoqjc>

## Langage écrit: Biglouche

travailler la compréhension du texte

développer l'imaginaire

Aujourd'hui, votre enfant va devoir réaliser le dessin correspondant au passage suivant de l'album :

« *Biglouche marche longtemps dans la forêt. (...) Épuisé, il se couche sur un rocher près d'une petite mare. Il pleure (...) De grosses larmes roulent le long de son museau et tombent en plein sur un ver de terre qui passait par là* »

## Écriture: les ponts VOIR FICHE EN PIECE JOINTE

découverte d'un nouveau geste graphique

tenue correcte du crayon et posture adaptée à l'écriture

L'objectif du jour étant prioritairement la découverte du geste, je vous propose de mettre en scène la 1ère image en haut à droite de la fiche sur les ponts (dessin du personnage sautant des obstacles)

Demander à votre enfant d'aligner sur la table devant lui des objets (légos, bouchons, cailloux...) en respectant bien l'horizontalité (de gauche à droite), l'alignement (bien droit) ainsi que l'espacement entre chaque objet. Puis toujours en partant bien de la gauche faire franchir, en sautant par dessus, les obstacles à un personnage (playmobil, ou autre)

Vous pourrez ensuite lui demander de dessiner la scène comme sur cette 1ère image en haut à gauche.

La 2ème image n'est qu'une autre proposition d'activité mais si vous manquez de temps (ou votre enfant de motivation), il vaut mieux préférer lui faire faire celle tout en bas de la fiche avec les bandes de papier coloré collées pour matérialiser des ponts.

Pour cet atelier, procéder de la même manière que mardi avec les cercles : demander à votre enfant ce qu'il devra faire pour reproduire ce travail (réalisation d'un fond coloré au feutre ou à la peinture ou même collage de différents papiers, puis découpage de bandes, bien droites dans du papier coloré. Il vous faudra alors tracer des traits pour que votre enfant découpe en suivant les lignes car il/elle risque de ne pas savoir encore le faire correctement. Enfin, collage des bandes en forme de ponts)

Je vous invite à conserver les productions de votre enfant qu'il/elle pourra amener dès son retour à l'école pour présentation aux copains et affichage en classe.

### Phonologie: la chasse à la syllabe identifier une syllabe donnée dans un mot

Expliquer qu'il va falloir chercher la syllabe TO dans les mots.

Ex : demander à votre enfant de scander le mot chapiteau. Lui demander ensuite si ce mot contient ou non la syllabe TO.

Faire de même avec chacun des mots de la liste suivante : taureau, tomate, poule, toboggan, hibou, râteau, chalet, moto, lapin, bateau, château, marteau, bouteille, gâteau, patate, couteau

Vous pouvez écrire (ou essayer de faire écrire à votre enfant la syllabe TO) sur une feuille et lui demander de poser un pion sur cette même feuille chaque fois qu'il/elle entend TO dans un mot. S'il/elle n'entend pas TO, il/elle ne dépose rien.

Compter ensuite le nombre de pions obtenus

Réaliser le même exercice avec la syllabe RI

Liste de mots : souris, judo, rideau, râteau, koala, otarie, riz, haricot, nénuphar, rhinocéros, rivière, écurie, pâtisserie, chaussette, ortie, vélo.

En comptant le nombre de pions obtenus pour la syllabe RI, vous déterminerez qui de TO ou de RI a gagné le plus de pions

**Mathématiques**: les cartes à jouer et 2 dés

dénombrer des collections par reconnaissance immédiate, perception globale ou comptage

comparer des collections

Matériel : 40 cartes à jouer de 1 à 10 et 2 dés

Règle du jeu : les cartes à jouer sont disposées sur la table en 10 paquets rangés par valeurs de 1 à 10 faces visibles.

A tour de rôle, un joueur lance 2 dés et prend une carte qui comporte le même nombre d'éléments que de points sur les 2 dés. S'il ne peut pas prendre de carte, il passe son tour.

La partie s'arrête au bout d'un nombre de tours déterminé (10 tours) ou bien s'il n'y a plus de carte sur la table. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante pour les élèves qui ont un peu plus de mal : Le joueur lance les 2 dés et prend la carte qui correspond soit à un dé, soit à l'autre, soit au total des 2 lorsqu'il/elle y arrive.