

Jeudi 6 janvier 2022

Phonologie: les syllabes finales (suite)

identifier la syllabe finale d'un mot

Reprendre la comptine : « *la grenouille* »

Rappel de la particularité de cette comptine : on répète 2 fois la dernière syllabe de chaque strophe.

Sur le même modèle, transformer les 2 comptines suivantes (en faisant ajouter 2 fois, la dernière syllabe)

LA DOUCHE DE L'ÉLEPHANT

Dans la savane (vane, vane)
l'hippopotame (tame, tame)
n'est pas content (tent, tent)
car l'éléphant (...,...)
l'éclabousse (...,...)
avec la mousse (...,...)
quand il se douche (...,...)

AURELIE LA SOURIS

C'est Arélie (lie, lie)
la petite souris (ris, ris)
qui grignote (...,...)
avec ses quenottes (...,...)
du fromage (...,...)
dans le garage (...,...)
des grains de blé (...,...)
dans le grenier (...,...)

Écriture: les ronds

tenir correctement son crayon et adapter sa posture à une activité d'écriture

respecter la graphie correcte des cercles : point de départ en haut, légèrement décalé vers la droite et rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (de gauche à droite)

Comme il ne vous sera pas possible de réaliser la fiche d'écriture proposée en classe, voici ce que je vous propose :

Vous pouvez coller sur une feuille des gommettes rondes (sur un sapin que vous aurez préalablement dessiné par exemple pour symboliser des boules) et demander à votre enfant de tracer un cercle autour de chaque gommette.

Si vous ne disposez pas de gommette, il vous suffira de tracer des points un peu gros qu'il/elle devra entourer.

Vous pouvez ensuite lui proposer un 2ème sapin sans gommette/point cette fois et lui demander de dessiner les boules seul(e)

Attention au respect des contraintes graphiques ! (données en bleu)

Mathématiques: le jeu du trésor

anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait (+ ou - 1 ou 2)

matériel: un dé, des pions (ou légos ou cailloux), une boîte, des cartes que vous aurez préalablement construites: 4 ou 5 cartes sur lesquelles vous aurez écrit **+1 en vert**, 4 ou 5 cartes sur lesquelles vous aurez écrit **+2 en vert** également, 2 ou 3 cartes sur lesquelles vous aurez écrit **-1 en rouge**, et 1 ou 2 carte(s) **-2 en rouge** aussi.

Expliquer à votre enfant que les cartes vertes permettent de gagner autant de pions que le nombre indiqué sur la carte, mais qu'en revanche, les cartes rouges font perdre des pions.

Au départ, votre enfant lance le dé et met dans sa boîte autant de pions que le nombre indiqué par le lancer.

Cela constitue son capital de départ. Ensuite, son trésor, va évoluer en fonction des cartes qu'il/elle va piocher.

Votre enfant devra dire combien de pions il/elle pense avoir en tout après avoir ajouté ou enlevé le nombre de pion(s) indiqué(s) par la carte.

Afin que cela soit plus ludique, vous pouvez jouer à plusieurs. Au bout de 3 ou 4 tours, celui/celle qui a le plus de pions dans sa boîte a gagné !