

MARDI 18 JANVIER :

Petit défi du jour :

(chuuuuut pour les fratries qui connaissent !)

Voici une fillette...



Combien y a-t-il de fillettes
cachées derrière la barrière ?

- **Jeu de numération : 1,2,3, circus** (mais avec un jeu de cartes traditionnel, et pas celui de la classe...)
C'est un jeu pour les Moyens, mais certaines petites peuvent le faire aussi...

Matériel : les cartes d'un jeu classique, de l'as jusqu'au 6, dans les 4 couleurs.

Objectifs : associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées. / connaître la suite numérique de 1 à 6.

Tout d'abord, expliquer que l'on va jouer à 1, 2, 3, circus comme en classe, mais avec d'autres cartes.

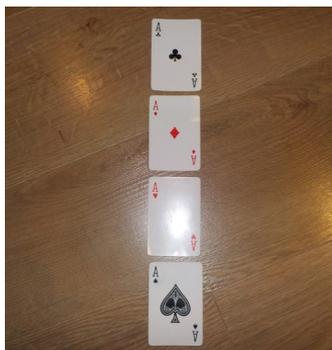
Montrez les cartes, expliquez bien que l'As, c'est le 1 (il n'y a qu'un symbole au milieu), que pour le 2 il y a 2 symboles... Expliquez ensuite qu'il y a 4 familles : les cœurs, les trèfles, les piques, les carreaux.

Laissez le temps à votre enfant de manipuler les cartes pour se les approprier.

Puis poser les 4 As en colonne. (photo 1) Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste = la pioche.

Règles du jeu : chacun son tour, on peut poser 1 ou plusieurs cartes pour continuer la suite numérique de chaque famille, mais il faut les poser dans l'ordre ! On ne peut pas poser le 4 s'il n'y a pas encore le 2 et le 3 de posés par exemple. Si on ne peut pas jouer, on pioche une carte que l'on peut poser si c'est possible. Il faut donc respecter la couleur (la famille) pour faire la ligne des trèfles, la ligne des cœurs... ET les poser dans l'ordre. Faire NOMMER les nombres ! Le premier qui n'a plus de carte dans sa main a gagné.

Exemple en photos :



à la fin du jeu, on obtient ceci :



Vous pourrez rejouer en commençant par poser les 3 au lieu des AS. Même règle, sauf qu'il faut poser soit le 2, soit le 4 avant de pouvoir poser ses autres cartes...

- **Motricité fine : découper des puzzles, puis les refaire, puis coller les bandes dans l'ordre pour refaire l'image.**



Matériel : des ciseaux (attention j'insiste chaque jour, on ne dit pas « un ciseau » mais DES ciseaux, ou une paire de ciseaux...)

De la colle, des feuilles blanches (ou de brouillon), des images trouvées dans des livres de coloriages, des magazines, des publicités, des vieux livres d'art... Ce que vous avez en stock ! L'idéal est que le papier ne soit pas trop fin, pour mieux se tenir lors de la découpe. Il vous faut aussi une règle et un feutre foncé.

ATTENTION à la tenue des ciseaux : si le trou du bas est plus grand, l'enfant peut mettre l'index et le majeur. Sinon, son index reste en dehors pour guider.



Tout d'abord, tracez des traits au feutre sur l'image. Soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale... (espacés les uns les autres d'environ 2 cm...) En classe, je fais l'un comme l'autre ! Et aussi parfois comme les puzzles, je trace sur l'image 6 à 8 morceaux. Vous pouvez décider avec votre enfant ! Ensuite, laissez le découper sur les traits. Il doit recomposer son puzzle une fois qu'il a tout découpé, sur la feuille blanche. Puis il colle les morceaux UN par UN, sans tout enlever à la fois...

- **Graphisme et maths : le clown par étapes : Lance le dé et dessine !**

Objectifs MOYENS: reconnaître les constellations du dé 1 à 6/ bien tenir son crayon / dessiner un clown en suivant des étapes.

Objectifs PETITES : reconnaître les constellations du dé de 1 à 3 /s'entraîner à tenir son crayon /jouer ensemble

Matériel : un dé + des feuilles + des crayons. + pouvoir voir la fiche en page suivante avec le tableau à double-entrée pour les modèles à dessiner. (pas besoin de l'imprimer...)

Déroulement : On peut jouer seul, ou en famille ! (c'est plus drôle...) Chacun son tour, on lance le dé, et on regarde la 1^{ère} ligne du tableau appelée « tête ». Si le dé indique 4, on dit « 4 », et on dessine sur sa feuille la tête triangulaire qui est sous le 4. (**bien faire dire à l'enfant quel est le nombre qu'il a fait !**), puis c'est au joueur suivant... Quand tous les joueurs ont tracé leurs têtes, on passe à la ligne du dessous « yeux »...

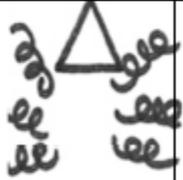
Nous n'avons pas encore travaillé le tableau à double-entrée !!! Donc ce sera très difficile pour votre enfant de s'y repérer. Aidez le en cachant les autres lignes pour qu'il ne voit que celle qui l'intéresse sur le moment. L'objectif principal du jour : reconnaître les constellations du dé...



Lance le dé...
et dessine !



le clown

						
tête						
yeux						
nez						
bouche						
cheveux + chapeau						

- Écrit : Moyens et Petites (si elles veulent)

Obj: entraînement à l'écriture des lettres obliques (que les enfants appellent « penchées ») A M N V

Nous les avons observées, décrites... Et certains avaient commencé à les former, et à les tracer. Vous pouvez donc proposer à votre enfant de les former en pâte à modeler ou en kaplas, bûchettes de bois, bandes de papier qu'il peut coller sur une feuille (voir photos), Toujours AVEC modèles ! Soit modèle pour poser dessus, comme le A évidé. Soit pour poser à côté, comme le N.

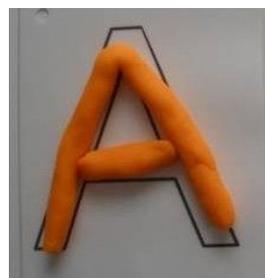
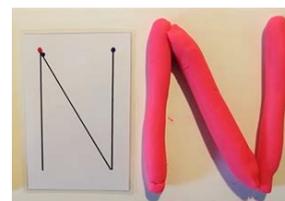
Puis il peut les tracer dans une assiette remplie de sable, ou de semoule. Avec modèles ! Et toujours en partant d'en haut pour descendre. Par exemple : « le A : on trace une barre penchée en partant d'en haut, qui descend, puis on remet son crayon en haut pour tracer une autre barre penchée qui descend. Puis une petite barre couchée au milieu. »

Attention ! Pour l'écriture, il faut vraiment que l'enfant soit bien installé, assis face à la table. Son crayon doit être tenu entre le pouce et le majeur, l'index ne fait que le maintenir en étant posé dessus.

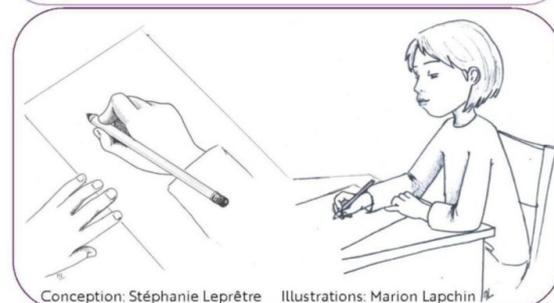
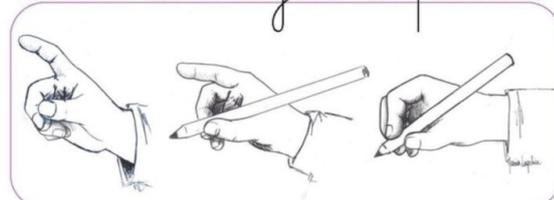
Il peut incliner légèrement sa feuille vers la gauche s'il est droitier, vers la droite s'il est gaucher.

En moyenne section nous n'écrivons pas encore entre les lignes... Privilégiez un morceau de feuille blanche, que l'on pourra mettre dans son classeur ensuite !

Il faut lui installer le **modèle des lettres** bien face à lui.



tenue de crayon et posture



Conception: Stéphanie Leprêtre Illustrations: Marion Lapchin
© enseigner l'écriture

Pour les Petites :

Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales (majuscules) parmi d'autres prénoms.

Jouer à préparer des bougies pour l'anniversaire de sa poupée : 1, 2 ou 3. (allumettes sur un gâteau en pâte à modeler par exemple !)

Jouer à la marchande : demandez lui d'apporter « comme ça de cadeaux pour sa poupée » (montrez 1, 2 ou 3 doigts) Puis comptez ensemble les cadeaux rapportés pour valider ou non.

Jouer à reconnaître le plus de couleurs possible sur une page de livres /ou à celui qui ira toucher le plus vite un objet violet / rouge / vert... dans la maison. (« la course aux couleurs ! »)

Et du sport dans le jardin !
Bonne journée à tous.