



## Graphisme



### Les vagues



SEMAINE 2 et 3

### Langage écrit

### J'expérimente



et

### Je trace



### Activités motrices et manuelles :

#### Séance 1 (1<sup>ère</sup> semaine)

- Réaliser des mouvements sinueux dans l'air avec des foulards, des rubans.
  - Réaliser des mouvements sinueux au sol avec des rubans, des cordelettes... Pour cela, placer de petits objets (ex : bouchons) en ligne droite au sol afin de faire serpenter la cordelette de part et d'autre. Possibilité de faire la même chose avec des lacets (et des bouchons) sur une table. Cf annexe.
  - Courir en slalom entre des plots (ou autres). Cf annexe.
- Prendre conscience que l'on forme des vagues et que le corps se déplace en faisant des vagues.

#### Séance 2 (1<sup>ère</sup> semaine)

- Avec l'index, tracer des vagues dans du sable (ou de la semoule). Positionner des bouchons (ou autres) comme inducteurs. Faire parcourir les vagues par un personnage (ex : Playmobil). Cf annexe.
- Avec un pinceau, de la peinture et des bouchons comme inducteurs, tracer des vagues sur une feuille (cartonnée de préférence), de gauche à droite en changeant de couleur pour chaque ligne. Le temps de l'exercice, vous pouvez faire tenir les bouchons sur la feuille avec un peu de pâte à fixe. Cf annexe.

#### Séance 3 (2<sup>ème</sup> semaine)

- Avec l'index, puis des crayons feutres fins de différentes couleurs, tracer des vagues (de gauche à droite) en passant

Langage  
écrit  
Motricité  
fine

J'expérimente



et

Je trace



alternativement dessus et dessous les gommettes. Faire une série en commençant vers le haut, puis une 2<sup>ème</sup> en commençant vers le bas. Cf annexe.

- Au préalable, si vous disposez d'un véléda et d'une fiche plastifiée, insérer celle avec les gommettes à l'intérieur de la fiche plastifiée pour que l'enfant s'entraîne dessus. Cf annexe.

### Séance 4 (2<sup>ème</sup> semaine)

- Réaliser un fond avec de la peinture diluée bleue et verte pour faire l'océan.  
- Par-dessus, faire des vagues avec une peinture plus foncée.  
- Découper des poissons et avec des feutres fins, faire des vagues à l'intérieur. Les coller sur la peinture lorsqu'elle est sèche.  
Cf annexe.

## La lettre S

### Apprendre à trace la lettre S.

- 1 Décrire la forme d'une lettre et la réaliser avec des objets :

Tracer la lettre S sur une feuille, ardoise, pochette plastique. L'enfant l'observe, repasse dessus avec son doigt.

En profiter pour bien redonner le nom de cette lettre.

L'enfant réalise des S en pâte à modeler, pâte à sel, avec un colombin de papier aluminium, un lacet, une ficelle... Attention à l'orientation de la lettre.

Autre activité possible : tracer une lettre S creuse pour que votre enfant décore l'intérieur avec des petits graphismes décoratifs.  
VOIR annexe lettre S si besoin

- 2 Écrire la lettre S à l'aide d'un inducteur :

Repasser avec son doigt sur la lettre S écrite en grand sur une feuille.

Tracer la lettre S dans une assiette de sable, semoule, farine. dans laquelle sont positionnés deux bouchons ou 2 boutons l'un au-dessus de l'autre .. (voir annexe lettre S)

Montrer le geste en le faisant devant eux, aider votre enfant si besoin en lui tenant la main pour réaliser le geste avec lui une première fois.

Ensuite, il/elle peut s'entraîner seul(e) plusieurs fois pour acquérir le geste.

- 3 Tracer sur un tableau, ardoise, fiche plastique ou simple feuille ...

Dessiner 2 ronds l'un au-dessus de l'autre qui aideront à tracer le S comme dans la semoule (photo dans annexe lettre S).  
Commencer par le tracer en grand format puis réduire petit à petit quand le geste est acquis (les deux ronds deviennent deux petits points l'un sur l'autre)

SEMAINE 2 et 3

## Le chiffre 4

Langage écrit  
Motricité fine

Je trace



### Séance 1 (1<sup>ère</sup> semaine)

Sur la fiche en annexe, insérée dans une fiche plastifiée, reproduire au véléda le chiffre 4, en respectant le sens du tracé et les tailles proposées.

### Séance 2 (2<sup>ème</sup> semaine)

Sur la fiche en annexe, écrire le chiffre 4 au crayon de bois.

PS : Pas d'obligation d'impression. La page peut être reproduite.

SEMAINE 2 et 3

## Le nom des lettres en capitales d'imprimerie

Langage oral  
Le principe  
alphabétique.

### Le « Guilitoc » des lettres (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> semaine)

Jeu à partir de 2 personnes.

Le plateau est un quadrillage, constitué de paires de lettres mélangées. L'un des joueurs montre une case en disant « Guili Guili ». L'autre, doit retrouver la 2<sup>ème</sup> lettre identique (= son négatif), la pointer du doigt et la nommer

Changer de rôle à chaque tour. Cf annexe

Variante : Après avoir nommé la lettre, on peut aussi la chanter.

Ce jeu est à faire plusieurs fois (en fonction des besoins d'intégration) au cours de la quinzaine.

SEMAINE 2 et 3

## Le découpage

Motricité fine

J'expérimente



### Séance (1<sup>ère</sup> semaine)

A l'aide d'une paire de ciseaux, découpe les courbes. Attention : prendre son temps pour bien suivre les pointillés.


Cf annexe Pas d'obligation d'impression. La page peut être reproduite.

## Le coloriage

Motricité  
fine

### Séance

Colorier, sans dépasser et sans laisser de blanc, le coloriage du mois de mars uniquement. Cf annexe



Phonologie

## Identifier les syllabes d'attaque

Langage  
oral

### Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

#### Séance 1 (1<sup>ère</sup> semaine)

- « A l'attaque des syllabes ». Réinvestissement (**déjà travaillé la semaine dernière ; à refaire au besoin**)

Associer des mots-images ayant la même syllabe d'attaque.

Jeu « A l'attaque des syllabes » Cf annexe : règle + cartes mots-images P110-111.

#### Séance 2 (1<sup>ère</sup> semaine)

- « A l'attaque des syllabes ». Réinvestissement sous forme de memory.

Réaliser un jeu de memory avec les cartes mots-images en annexe P110-111. Déposer les cartes à l'envers sur une table. En retourner 2. La paire est gagnée et gardée si les 2 mots-images ont la même syllabe d'attaque, les 2 cartes sont remises en jeu faces cachées et au même endroit si elles ne commencent pas par la même syllabe.

Je parle  
en jouant.

Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque.

### Séance 3 (2<sup>ème</sup> semaine)

« Qui s'est trompé de famille ? »

Déposer sur la table, 2 feuilles distinctes (ou 2 plateaux...). Sur chacune des feuilles sont placés des mots-images (cf annexe) ayant la même syllabe initiale (MA et PI), avec 1 ou 2 intrus dans chaque groupe.

- Recherche à partir des mots-images :

Donner les syllabes initiales à retrouver : « MA et PI ». Dire qu'il va falloir trouver les intrus. L'enfant scande en tapant dans ses mains (ou en relevant des doigts pliés) les syllabes d'un mot et dit s'il s'agit d'un intrus. Faire tout le 1<sup>er</sup> groupe avant de passer au 2<sup>ème</sup>.

- Recherche à partir de mots oraux :

Donner oralement une liste de 3 à 5 mots dont l'un sera l'intru à trouver par l'enfant.

Exemples de listes (soyez créatif : vous pouvez les inventer 😊 !)

Papier, papillon, panier, passoire, bonbon.

Chaussure, chanteur, chausson, chaussette.

Bouteille, bidon, bille, bison, bicyclette.

Tableau, table, danser, taper, tasse.

Mathématiques

## Résoudre des problèmes de quantité

SEMAINE 2 et 3

### Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait.

Séance ( Semaine 2 (du 23 mars) . Les activités mathématiques de la semaine 3 (du 30 mars) seront données la semaine prochaine).

- « JEU LA COURSE AUX ŒUFS ».

Voir annexes. Règle du jeu + plateau.

- Continuer des petits jeux de dénombrements d'objets.

- Reconnaissance des chiffres jusqu'à au moins 6 :

- Dire la comptine numérique. jusqu'à 15 ou plus si l'enfant le peut.

- Jeu des objets cachés : « Combien d'objets ai-je cachés ? »

« J'ai 5 crayons, je les pose sur la table, compte les pour vérifier, attention je vais en cacher sous la table. Ferme les yeux...  
Regarde ! Combien en reste t'il sur la table ? Combien y en a-t-il sous la table alors ? »  
Réaliser ce jeu avec des quantités moins importantes si besoin puis augmenter progressivement jusqu'à 5/6.

Sciences

## Les différents stades de la germination d'une graine

J'expérimente  
Le vivant



SEMAINE 2 et 3

### Semer une graine et découvrir les différents stades de la germination.

**! Si vous ne disposez pas de graines ou du matériel nécessaire, ce n'est pas grave, vous ne faites pas 😊 !**

#### 1<sup>ère</sup> semaine

Etapes :

- Remplir un pot avec de la terre à l'aide d'une cuillère.
- Creuser un petit trou au centre avec le doigt.
- Semer quelques graines et les recouvrir de terre.
- Arroser. Veillez à ne pas détremper.

Autres dispositifs de plantations Cf annexe « Sciences ».

Observations :

- De son semi.
- De l'annexe « Cartes-images Germination d'une graine ».
- De l'annexe « Etapes de la germination »

2<sup>ème</sup> Semaine ou semaine suivante (semaine 4) en fonction du temps que vont mettre vos semis à lever.

- L'élève observe et décrit les images de l'annexe « Illustration des étapes de plantation », puis en les pointant du doigt, les remet dans l'ordre.
- Faire seul la fiche annexe « Ordre chronologique étapes de plantation ».

### Fabrication d'une tête à cheveux.

## 1<sup>ère</sup> semaine

Etapes : Annexe « Fabrication d'une tête à cheveux », puis observation.

Les exercices sont à répartir sur les 2 semaines.

Les exercices sont à refaire plusieurs fois jusqu'à assimilation, mais au rythme de l'enfant. Si vous sentez la saturation arriver, arrêtez et reprenez à un autre moment de la journée ou un autre jour.

Il vaut mieux des ateliers plus courts mais répétés qu'un seul atelier trop long.

Si les notions ne sont pas maîtrisées en 2 semaines, pas d'affolement 😊 !

Toutes les pages ne sont pas forcément à imprimer. Certaines peuvent être lues sur l'écran, d'autres reproduites.

Amusez-vous.

Bon courage à tous. Je pense bien à vous.

Natacha