

Lundi 6 avril GS

Phonologie

Objectif de la séance : identifier un son consonne dans un mot : le « Mmmm » puis le « Llll »

- 1- Donner l'objectif de la séance à votre enfant : aujourd'hui, tu vas devoir trouver des mots où tu entends « Mmmm »
- 2- Demander à votre enfant de chercher dans sa tête des mots où il entend « Mmmm » comme dans monstre
- 3- Votre enfant donne ses réponses.
- 4- La séance peut s'arrêter lorsqu'il en a trouvé 4.
- 5- Si votre enfant ne trouve que des mots qui commencent par le son demandé, essayez de l'inciter à trouver d'autres mots (avec le son au début, milieu)
- 6- Recommencer avec le son « Llll » comme dans limace

Attention : nous travaillons les sons, il faut bien faire le son des lettres et ne pas nommer les lettres. Exemple : ne demandez pas à votre enfant s'il entend M (èm) ou la lettre M dans le mot mais faites bien avec votre bouche le son de la lettre (mmmmm) car cela pourrait l'induire en erreur et quand on lui demandera d'écrire Vélo, il écrira Vlo.

Par la suite, on peut dire à l'enfant que le son « mmmm » s'écrit avec la lettre M.

Activités supplémentaires :

Vous pouvez vous-même donner des mots et lui demander si oui ou non il entend « Mmmm » puis « Llll » dans le mot.

Vous pouvez lui proposer de découper des images dans un catalogue où il entend le son « Mmmm » ou « Llll » dans le mot et de construire la maison du « Mmmm » et du « Llll »

Vous lui demandez de compter les syllabes du mot trouvé et de dessiner 1 cercle par syllabe puis il fait une croix dans le cercle où il entend le son étudié.

Graphisme

- 1- Cf vidéo : le y en cursive (début de la vidéo)
- 2- Vous imprimez et découpez l'alphabet en écriture cursive. Demandez à votre enfant de piocher une lettre en cursive et la nommer (7/8 lettres à la suite puis renouveler l'exercice à un autre moment de la journée)

Exemple de cartes à imprimer : <http://nounoulolo88.n.o.pic.centerblog.net/o/d025e019.JPG>

Activités supplémentaires :

Vous pouvez jouer à un jeu à deux ou plus (la règle : reconstituer l'alphabet dans l'ordre alphabétique) : on distribue 6 cartes par personne, le reste constitue la pioche. Le plus jeune pose une carte de son choix (exemple : F). L'autre joueur peut poser le E ou le G sinon il pioche. Le premier qui n'a plus de carte gagne.

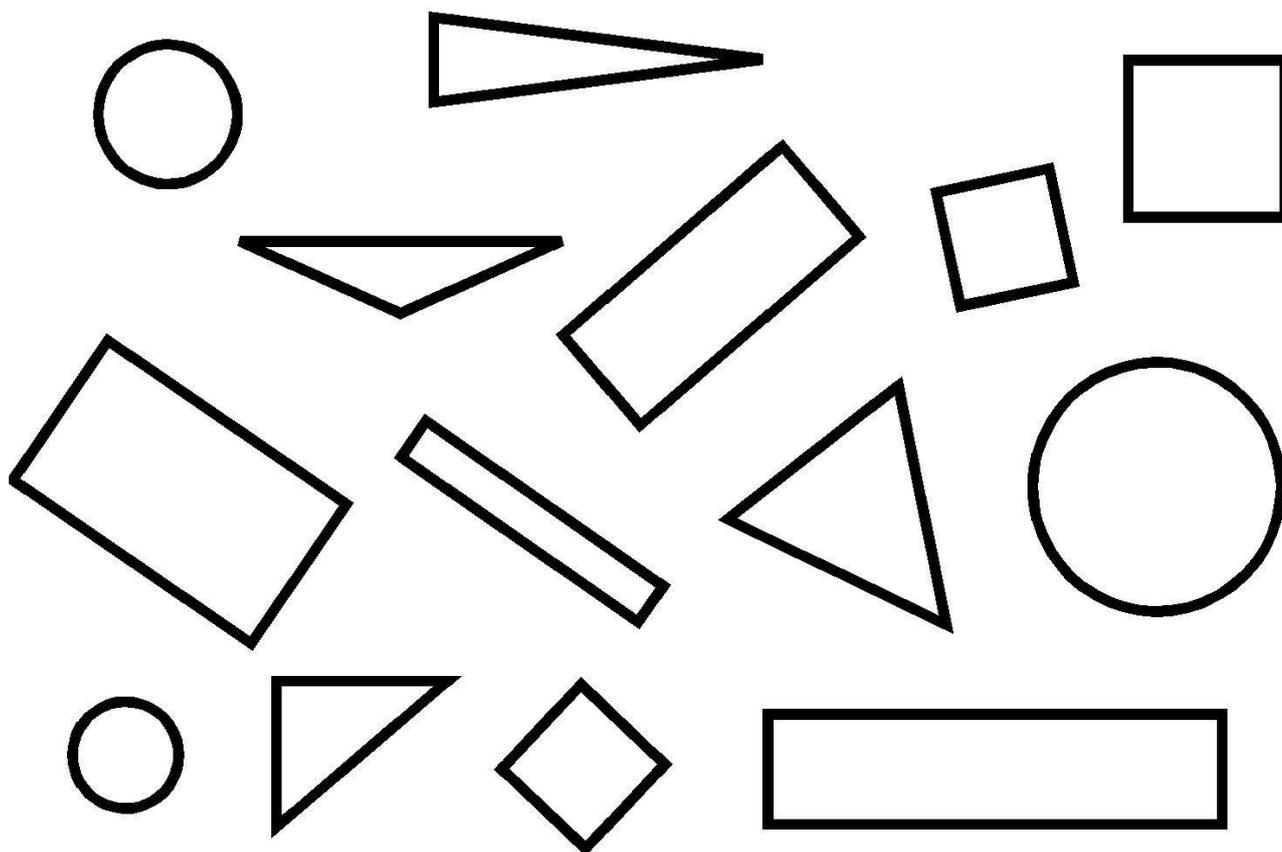
Vous pouvez jouer au Memory de l'alphabet : vous imprimez et découpez un alphabet en écriture scripte (<http://nounoulolo88.n.o.pic.centerblog.net/o/f36da35d.JPG>) et vous sélectionnez quelques lettres paires (suivant le niveau de votre enfant). Le but du jeu est de retourner les deux lettres identiques, les paires (exemple : F en scripte et en cursive). Si on y arrive, on rejoue, sinon c'est au tour du partenaire. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

Mathématiques

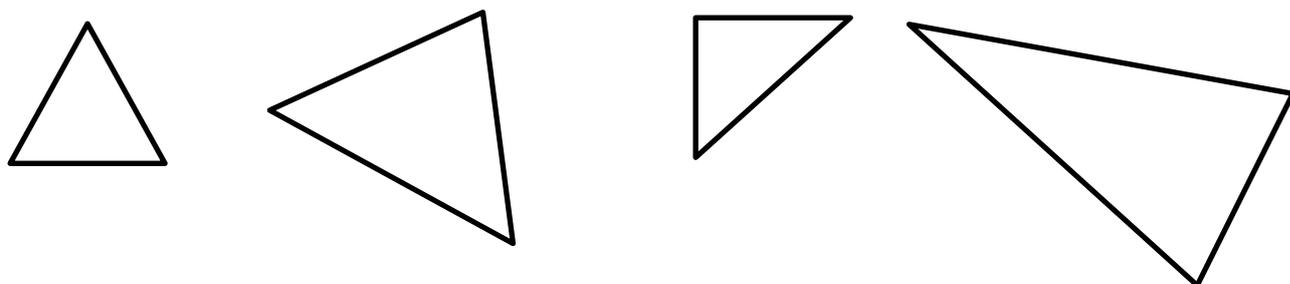
Objectif de la séance : reconnaître et tracer des triangles

Donner l'objectif de la séance : aujourd'hui tu vas dessiner des triangles

- 1- Dites : montre-moi et nomme-moi les formes que tu connais, combien y en a-t-il ? Réponse : 3 cercles, 3 carrés, 4 rectangles, 4 triangles.



- 2- Demandez-lui : rappelle-moi comment on reconnaît les carrés (4 côtés droits et de même longueur), les rectangles (4 côtés droits mais de deux tailles différentes), une cercle (pas de côté droit).
- 3- Comment reconnaît-on les triangles ? il y a 3 cotés, ils sont droits et il y a 3 sommets (bouts pointus)
- 4- Dessine-moi des triangles à main levée (proposez aussi des dessins, si votre enfant dessine toujours la même chose, pour varier les représentations : triangles rectangles, isocèles, équilatéraux, quelconques)



- 5- Observer dans la maison si vous trouvez des formes « triangles » dans l'environnement
- 6- Sur une feuille, faire 3 points au hasard. Dites à votre enfant de tracer un triangle en reliant les points avec sa règle. Recommencer l'exercice plusieurs fois en variant la distance entre les points.