

Lundi 27 Avril

Phonologie

Découverte de deux nouvelles graphies du son (k)

Quelle graphie du son (k) connais-tu? _____

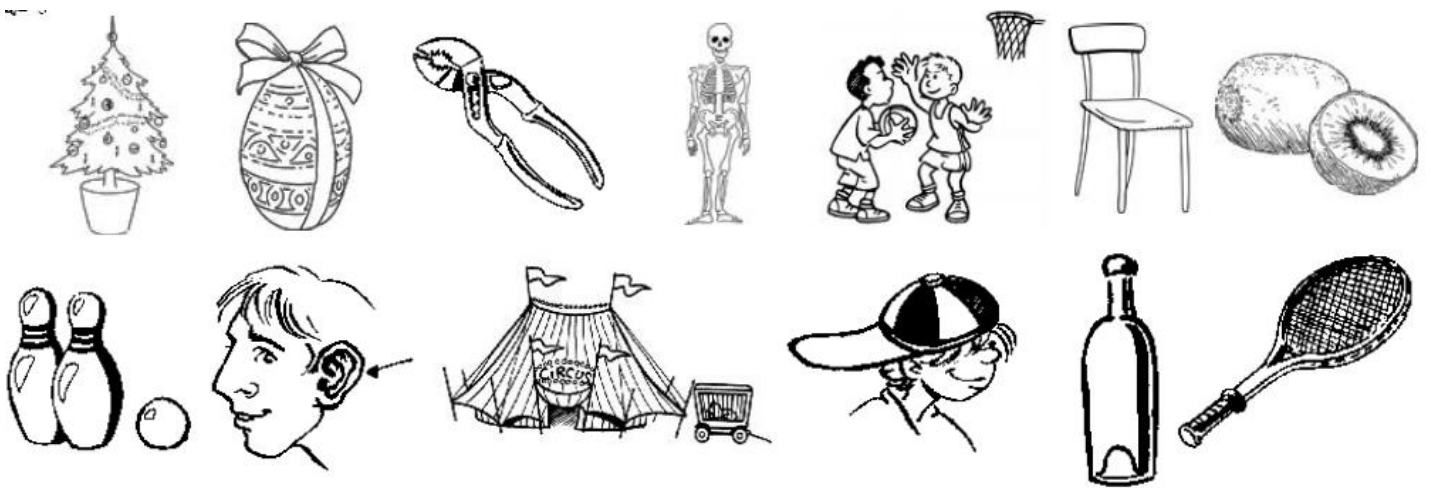
Entoure la ou les lettres qui produisent le son (k)

un masque un requin un képi un kangourou la panique

un kimono fréquent attaquer un coquelicot un bouquet

Ecris les nouvelles graphies du son (k) : _____

Colorie si tu entends le son (k)

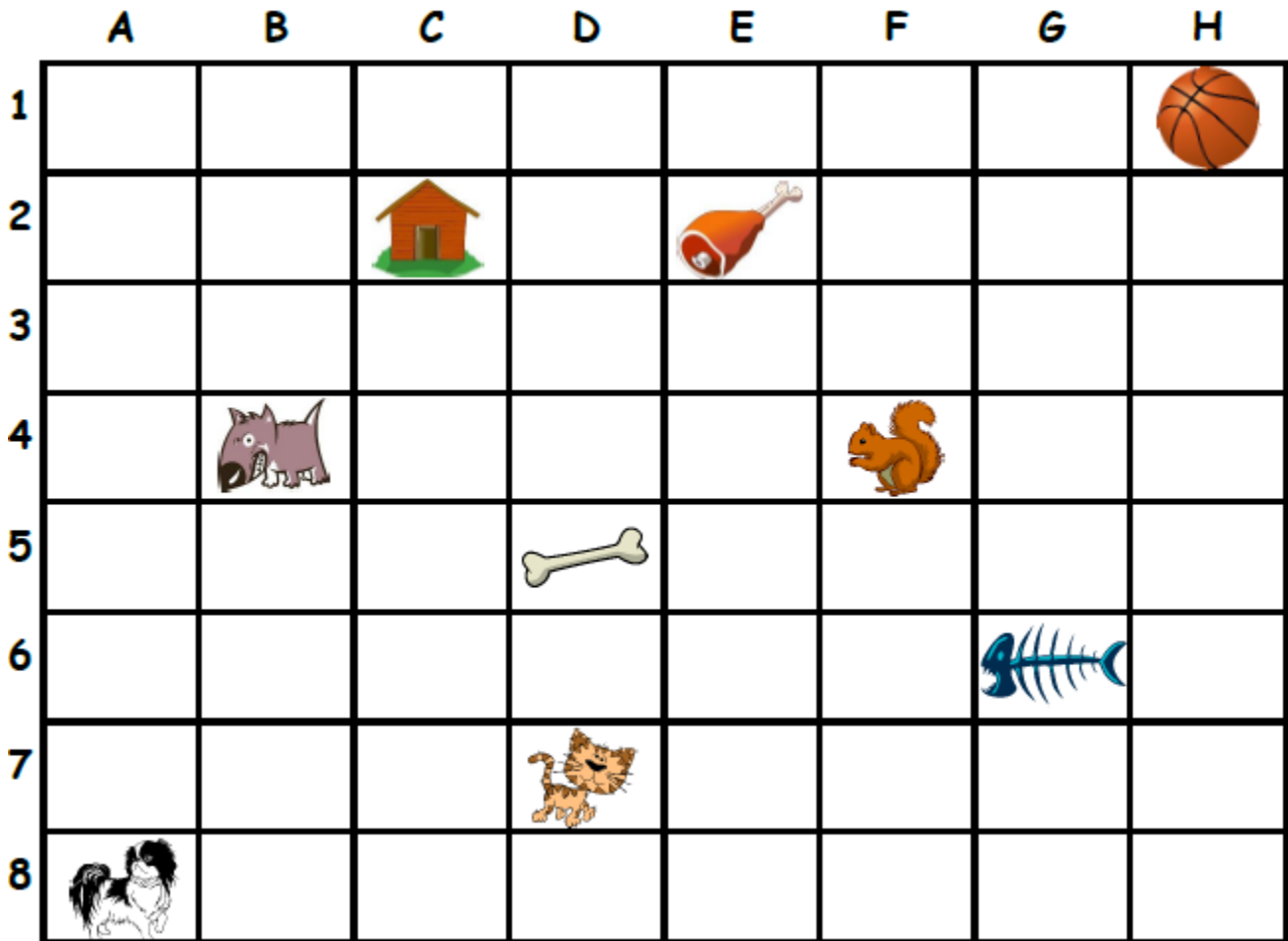


Coche la case quand tu entends le son (k)



Géométrie

- ☆ Demander à votre enfant ce que c'est. → *Réponse attendue* : il s'agit d'un quadrillage.
- ☆ Que connaît-il sur le quadrillage ? → *Réponse attendue* : il y a des lignes, des colonnes, des cases, des nœuds (intersection des lignes et des colonnes), des traits.
- ☆ Comment faire pour se déplacer ? → *Réponse attendue* : il faut compter les cases et savoir dans quelle direction aller.



Exercice 1 :

- *Objectif* (à dire à votre enfant) : **se déplacer sur le quadrillage en créant le chemin.**

Pour cet exercice, votre enfant doit tracer des flèches pour réussir à aller du chien jusqu'à sa niche en récupérant le jambon.

1.



Chemin :



2.



Chemin :



3.



Chemin :

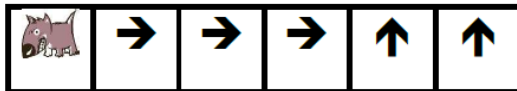


Exercice 2 :

- Objectif (à dire à votre enfant) : **se déplacer sur le quadrillage en réalisant un chemin.**

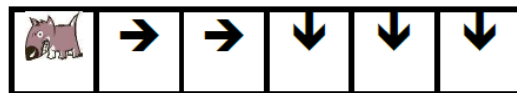
Pour cet exercice, votre enfant doit trouver sur quelle case il arrive en suivant le chemin codé par les flèches.

Entoure l'endroit où arrive Médor :



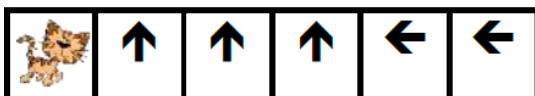
1.

Entoure l'endroit où arrive Médor :



2.

Entoure l'endroit où arrive Minou :



3.

Calculs

- **Objectif** (à dire à votre enfant) : **se remémorer les doubles et les moitiés.**

Demander à votre enfant de vous expliquez la notion de « double » → Réponse attendue : un double c'est lorsque un même nombre est ajouté 2 fois, est compté 2 fois.

Demander à votre enfant de vous expliquez la notion de « moitié » → Réponse attendue : une moitié c'est lorsque l'on partage équitablement en 2.

Pour cet exercice, votre enfant doit vous donnez le résultat à l'oral. Si votre enfant, hésite ou n'y arrive pas il est possible de lui faire apprendre la leçon « Les doubles » dans le cahier de mathématiques. N'hésitez pas à ajouter des questions ;)

Quel est le double de 4 ?

Quelle est la moitié de 4 ?

Quelle est la moitié de 10 ?

Quel est le double de 6 ?

Quelle est la moitié de 4 ?

Quel est le double de 1 ?

Quel est le double de 7 ?

Quelle est la moitié de 20 ?

Quel est le double de 3 ?

Anglais

Demander à votre enfant de vous donner les nombres en anglais :

Ceux qui ont été appris: one, two, three, four, five, six, seven.

What's missing : Inscire les 7 chiffres sur des morceaux de papier.

Etaler les chiffres, dire à votre enfant « Close your eyes », cacher un (ou plusieurs) chiffre, dire à votre enfant « Open your eyes, What's missing ? »

Refaire l'activité plusieurs fois en échangeant les rôles, jouez avec lui !

Correction

Phonologie

Découverte de deux nouvelles graphies du son (k)

Quelle graphie du son (k) connais-tu? **c**

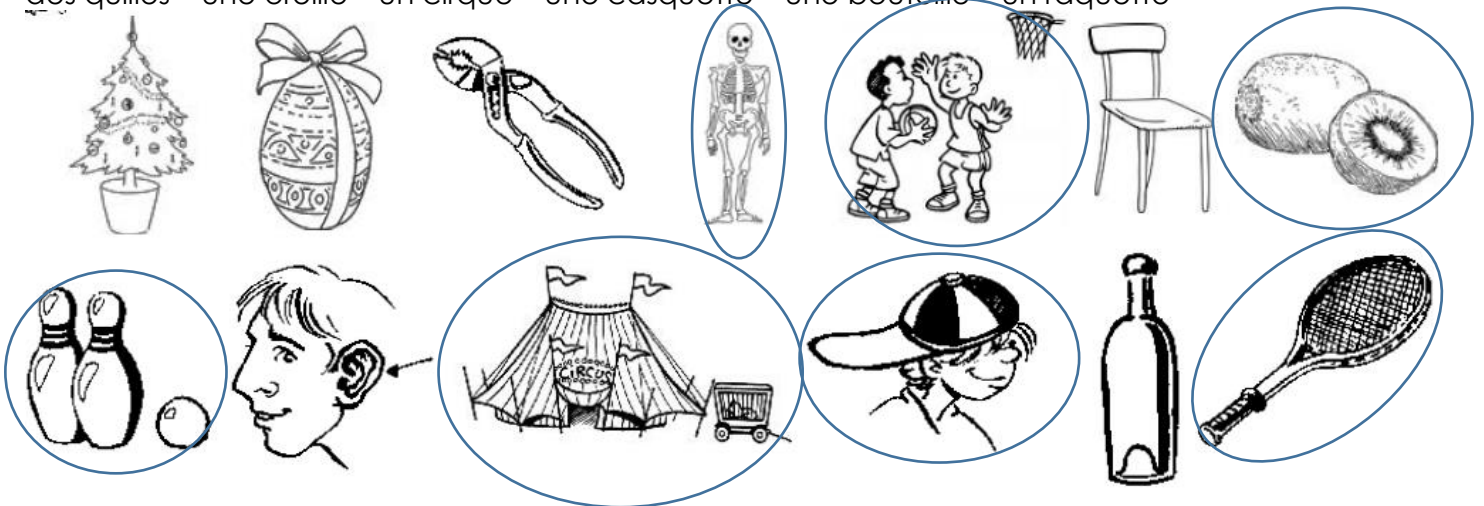
Entoure la ou les lettres qui produisent le son (k)

un mas**que** un re**qu**in un **k**épi un **k**angourou la pani**que**
un **k**imono fré**qu**ent atta**qu**er un **coqu**elicot un bou**qu**et

Ecris les nouvelles graphies du son (k) : qu k. Il existe aussi q et ch mais nous ne les étudierons pas.

Colorie si tu entends le son (k)

un sapin – un œuf – une pince – un squelette – le basket – une chaise – un kiwi
des quilles – une oreille – un cirque – une casquette – une bouteille – un raquette



Coche la case quand tu entends le son (k)

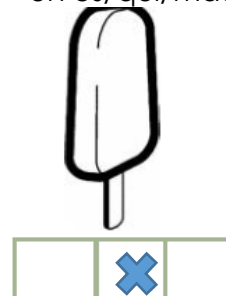
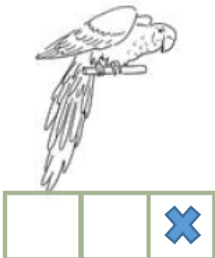
un pe/rro/quet

Pi/no/chio

des co/qui/lla/ges

un es/qui/mau

Ar/le/quin



Géométrie

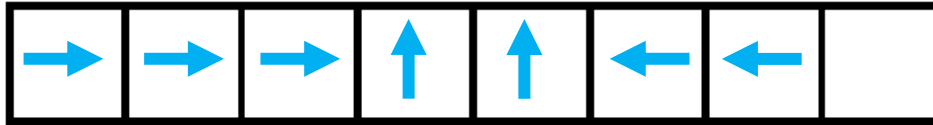
Nous vous proposons une solution à chaque fois mais il existe plusieurs solutions possibles.

Exercice 1 :

1.



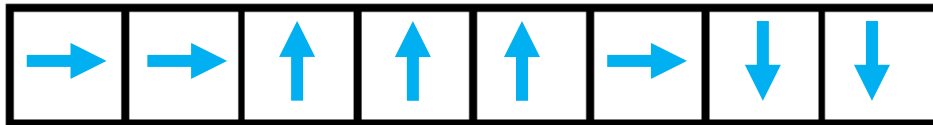
Chemin :



2.



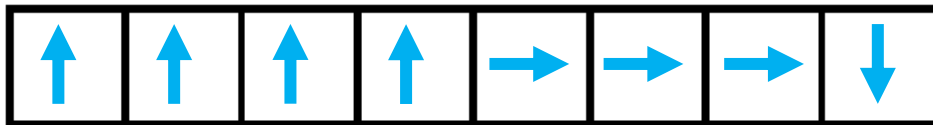
Chemin :



3.



Chemin :

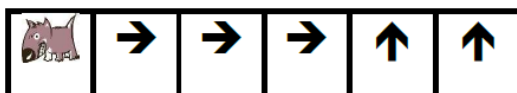


Exercice 2 :

- Objectif (à dire à votre enfant) : **se déplacer sur le quadrillage en réalisant un chemin.**

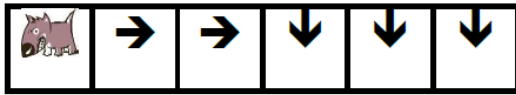
Pour cet exercice, votre enfant doit trouver sur quelle case il arrive en suivant le chemin codé par les flèches.

Entoure l'endroit où arrive Médor :

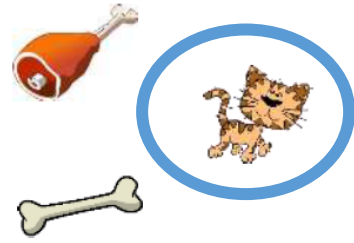


1.

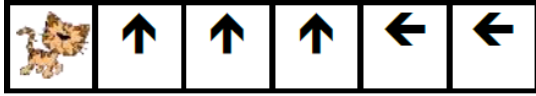
Entoure l'endroit où arrive Médor :



2.



Entoure l'endroit où arrive Minou :



3.

