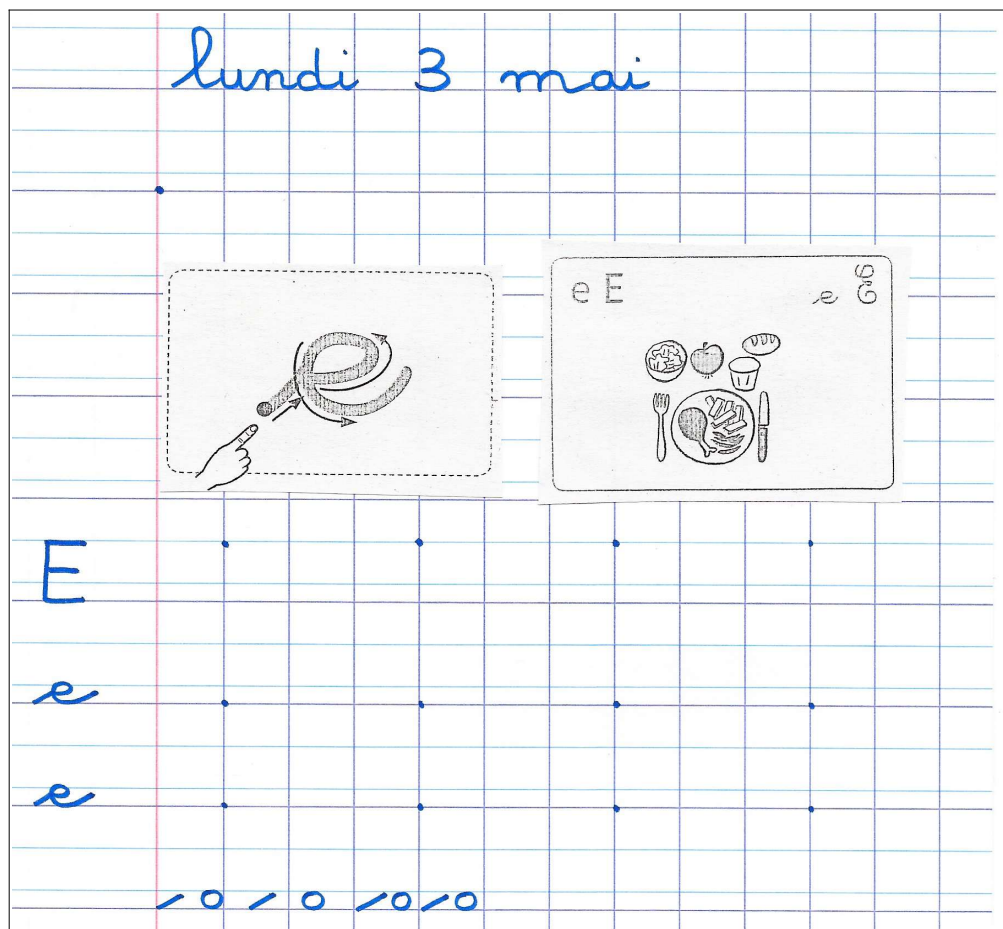


## • Écriture



## • Entrée dans l'écrit

<p><b>Jouons avec les 3 écritures</b> <b>Labymots</b></p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 crayon gris</li> <li>- le jeu Labymots 1 - en <b>pièce jointe</b></li> </ul>
<p><u>Objectif</u> :</p> <p>Associer des mots dans les 3 écritures</p>	<p><u>Déroulement</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre une planche du jeu Labymots.</li> <li>- Laisser décrire et observer les mots.</li> <li>- Expliquer qu'il va falloir aider le personnage dessiné en haut de la planche à atteindre son objectif. Pour ne pas se tromper de chemin, celui-ci ne peut passer que par les cases qui contiennent son nom.</li> <li>- Faire vérifier par l'adulte avant de prendre une nouvelle planche.</li> </ul>

## • Graphisme :

<p><b>Encadrez-vous !</b> <u>Objectif</u> :</p> <p>Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale</p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Photo du tissu africain « Ndog bleu et jaune – Art africain – musée du quai Branly, Paris en <b>pièce jointe</b></li> </ul>
<p><b>1- Décrire une organisation spatiale</b> (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire observer la photo du tissu africain.</li> <li>- Laisser votre enfant s'exprimer librement. Lui expliquer qu'il s'agit d'un morceau de tissu.</li> <li>- Guider sa description en lui posant des questions sur les couleurs, les formes, les graphismes, leur orientation.</li> <li>- Amener à remarquer que les lignes délimitent des cadres dans lesquels sont tracés d'autres graphismes. Lister ces graphismes et</li> </ul>	

les tracer .

- Faire observer que ces graphismes sont répétés.
- Inciter à émettre des hypothèses sur la manière dont l'artiste a procédé pour décorer le tissu.
- Finir en présentant qu'il y a 2 façons de faire :
  - . Soit il a commencé par tracer les graphismes à l'intérieur puis il a tracé les lignes du cadre ensuite.
  - . soit il a commencé par tracer le cadre en suivant la forme du tissu puis a décoré l'intérieur.

## **2- Tracer des graphismes concentriques de l'extérieur vers l'intérieur de la feuille.**

- Choisir des graphismes pour réaliser **un cadre**.
- Expliquer qu'ils doivent effectuer un tour complet avec un même graphisme avant de pouvoir changer de graphisme et de couleur.
- Commencer par l'extérieur afin de se servir du bord de la feuille comme repère.
- À l'intérieur du cadre, dans l'espace laissé, réaliser le portrait d'une personne de son choix.

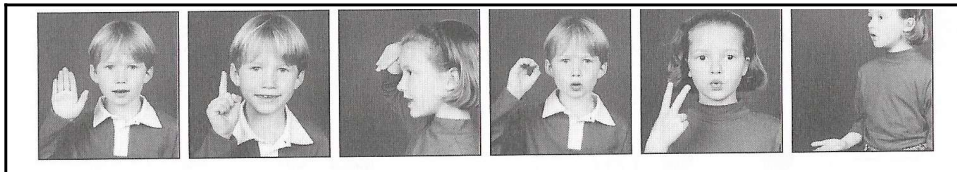
- 1 feuille banche A4
  - des crayons de couleurs ou pastel grasse ou feutres
  - Le nuancier graphisme période 5
- en pièce jointe**



### • **Phonologie**

<b>Découvrir</b> <b>les phonèmes -</b> <b>voyelles</b>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- familiariser l'enfant avec l'écrit</li><li>- identifier un phonème-voyelle dans un mot</li></ul>
--	--

### **Les phonème – voyelles o e u a é i**



**a i é o u e**

### **- Exercices**

fiches sur les phonèmes – voyelles 3 feuilles + correction 2 **pièces -jointes**

• **Mathématiques**

<p><b>Défi n° 4</b> <b>voitures et motos</b></p>	<p><u>Compétences</u> :</p> <p>Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin</p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>-1 crayon à papier - 1 règle - 1 boîte opaque, des voitures et des motos - des petits pions (bouchons)</p>
<p><u>Étape 1</u>: Représenter un problème à l'aide d'un dessin</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>Tom a trouvé 3 voitures et 2 motos mais elles n'ont plus de roues.</b> <b>Combien doit-il acheter de roues pour pouvoir jouer avec ses nouveaux jouets ?</b></p> <p><u>La recherche</u></p>             <p><u>La réponse</u> (en dictée à l'adulte)</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <p>- Faire reformuler les informations importantes du problème avec ses propres mots. - Faire faire un dessin qui représente ce problème. - Valider la solution en comptant le nombre de roues de 2 voitures et de 3 motos.</p>		<p>Solution pour l'adulte</p> <p><math>4 + 4 + 4 + 2 + 2 = 16</math></p>

<p>Étape 2 : Résoudre un problème de recherche</p>		<p><u>Matériel</u> :</p> <p>-1 crayon à papier - 1 règle - 1 boîte opaque, des voitures et des motos - des petits pions (bouchons)</p> <p><u>Solutions pour l'adulte</u></p> <p><math>4 + 4 + 4 + 2 = 14</math> (3 voitures et 1 moto)</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>Voici une boîte. À l'intérieur de cette boîte, il y a <u>4 véhicules</u>. Je sais qu'il y a 14 roues.</b> <b>Combien y a-t-il de motos ou de voitures dans la boîte ?</b></p> <p><u>La recherche</u></p>             <p><u>La réponse</u> (en dictée à l'adulte)</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <p>- Faire reformuler les informations importantes du problème avec ses propres mots. - Faire faire un dessin qui représente ce problème. Laisser chercher ! Réfléchir. - Valider la solution en comptant le nombre de roues de 3 voitures et de 1 moto.</p>		

