




### 1. Travail accompagné : 30 min au moins

J'indique le jour, le nombre et le mois que nous sommes. Puis je fais la météo et enfin j'écris la date en cursive. Vous pouvez complexifier en essayant de faire écrire votre enfant sans modèle en fonction du son qu'il entend pour les plus avancés







### 2. Sciences :


 15 minutes  
accompagné

**Activité 1** *Je mesure les dangers de l'électricité.*  
Prendre en compte les risques de l'environnement proche : identifier les objets électriques dangereux.

 Entoure les situations qui te semblent dangereuses.  
 Explique à ton tuteur.

Indication pour guider l'activité  
Faites formaliser à l'enfant pourquoi la situation lui semble dangereuse ou non dangereuse.



 Revois, si besoin, le livre numérique.

### 3. Ecriture : 20min

Nous allons continuer à écrire en cursive des mots avec les 2 nouvelles lettres : p et c

- découpaît - amplitude - duplicata - déclouait
- couple - mélodie - cime - dialogue

#### 4. Sciences :

##### Explorer le monde – Se repérer dans l'espace



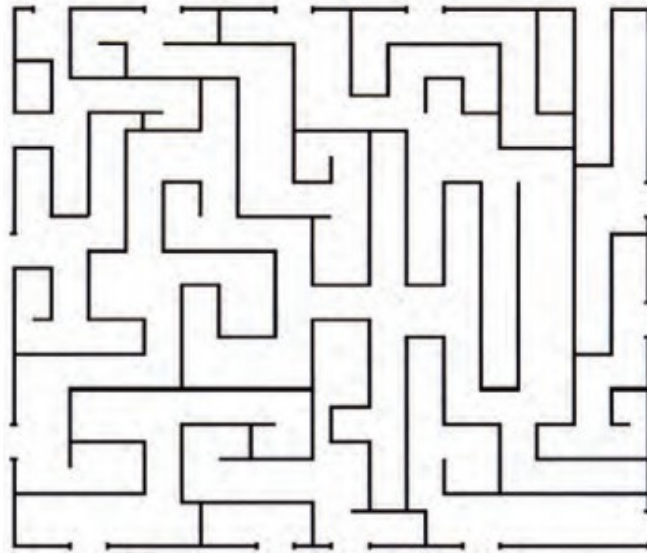
20 minutes

autonomie

##### Activité 1 Je code et décède un itinéraire.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

**Observe** le labyrinthe ci-dessous. **Cherche** avec ton doigt le chemin qui traverse ce labyrinthe. Il faut une entrée et une sortie. Puis, **trace** ce chemin avec ton crayon.



**Trace** le chemin défini par ce codage dans la grille ci-dessous.



## 5. Math : 30 min

Matériel : jeu de carte (ne prendre que de les cartes 1 à 5 dans un premier temps puis faire plus difficile en ajoutant les cartes jusque 10.)

Ils ont déjà joué à ce jeu de mémoire. Il faut trouver des paires avec le même chiffre ET la même couleur. L'objectif est de reconnaître les chiffres, se repérer dans l'espace et de travailler la mémorisation

Mélanger les cartes puis les placer face cachée sur une table. L'enfant doit en retourner 2 s'il trouve par exemple le 2 noir et le 3 rouge c'est perdu il retourne les cartes face cachée. Si par contre il retourne les cartes et trouve une paire, par exemple le 3 noir et l'autre 3 noir alors il gagne la paire, la place devant lui et peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il se trompe.

6. **Lecture** : pour un retour au calme rien de mieux qu'une histoire, je vous propose de lire grufalo mais comme d'habitude vous pouvez lire le livre de votre choix. Faites attention à ce que votre enfant fasse des phrases complexes et utilise des connecteurs comme après, puis, premièrement...

**Mobiliser le langage - L'oral - Comprendre et apprendre**

**Activité 1 Je raconte l'histoire**  
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter.

**Connecte-toi** sur le livre numérique pour écouter à nouveau l'histoire

**Observe** à nouveau les images, dans l'ordre, de l'histoire

**Indication pour guider l'activité**  
Montrez à l'enfant les images de l'histoire dans l'ordre.

**Rappelle-toi** des choses importantes pour raconter une histoire :

- le nom des personnages ;
- l'ordre des événements ;
- la première phrase : Il était une fois...
- des petits mots : d'abord, ensuite, après, à la fin...

**Raconte** l'histoire



Envoyer moi les différents travaux réalisés par votre enfant que je les corrige et vous indique ce qui peut-être corrigé ou retravaillé.