

## Semaine du 30 mars au 5 avril (Madame Eglantine)

### Devinettes

Je suis gris, gros et fort. J'habite en Afrique et j'ai une longue trompe. Je suis la .... **L'éléphant.**

Je suis rose et j'ai un groin. Je vis dans une porcherie. J'ai une queue en tire-bouchon. Je suis..... **Le cochon**

Je ressemble à un cheval qui aurait mis un pyjama à rayures noires. Je suis..... **Le zèbre**

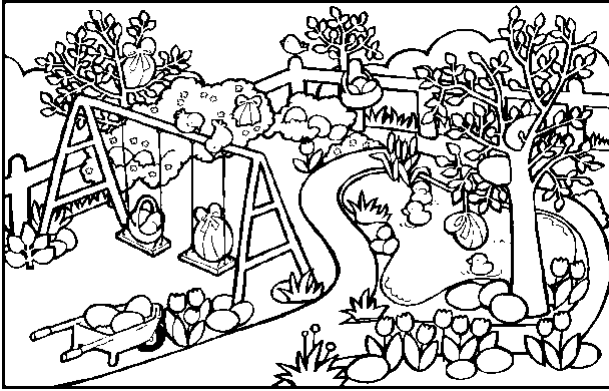
Je suis un félin avec une crinière je suis le roi des animaux, j'habite dans la savane. Je suis..... **Le lion**

Grâce à mes mains et à mes pieds, je suis agile, je grimpe dans les arbres. J'adore les bananes. Je suis..... **Le singe**

Je suis long et je rampe. Je mange des animaux de petite taille. Je peux être dangereux. Je suis..... **Le serpent**

Je suis un reptile et je suis un peu lente lorsque je me déplace. Je porte ma maison sur mon dos. et j'ai un groin. Je suis la .... **La tortue**

Je vis dans le dessert et j'ai 2 bosses sur mon dos. Je résiste plusieurs jours sans boire. Je suis le .... **chameau**



## Lecture

### Coloriage codé

1. Laissez votre enfant observer les mots sur l'image, avant de donner le référentiel.
2. Il doit essayer de retrouver de quel mot de couleur il s'agit sans s'aider du référentiel. (il peut utiliser de son dictionnaire phonétique)
3. Vous lui donnez le référentiel pour pouvoir se corriger et colorier son

dessin selon le code.

bleu 	jaune 	vert 
rouge 	orange 	rose 
violet 	brun 	noir 
blanc 	gris 	

jaune

gris

blanc

vert

bleu

noir

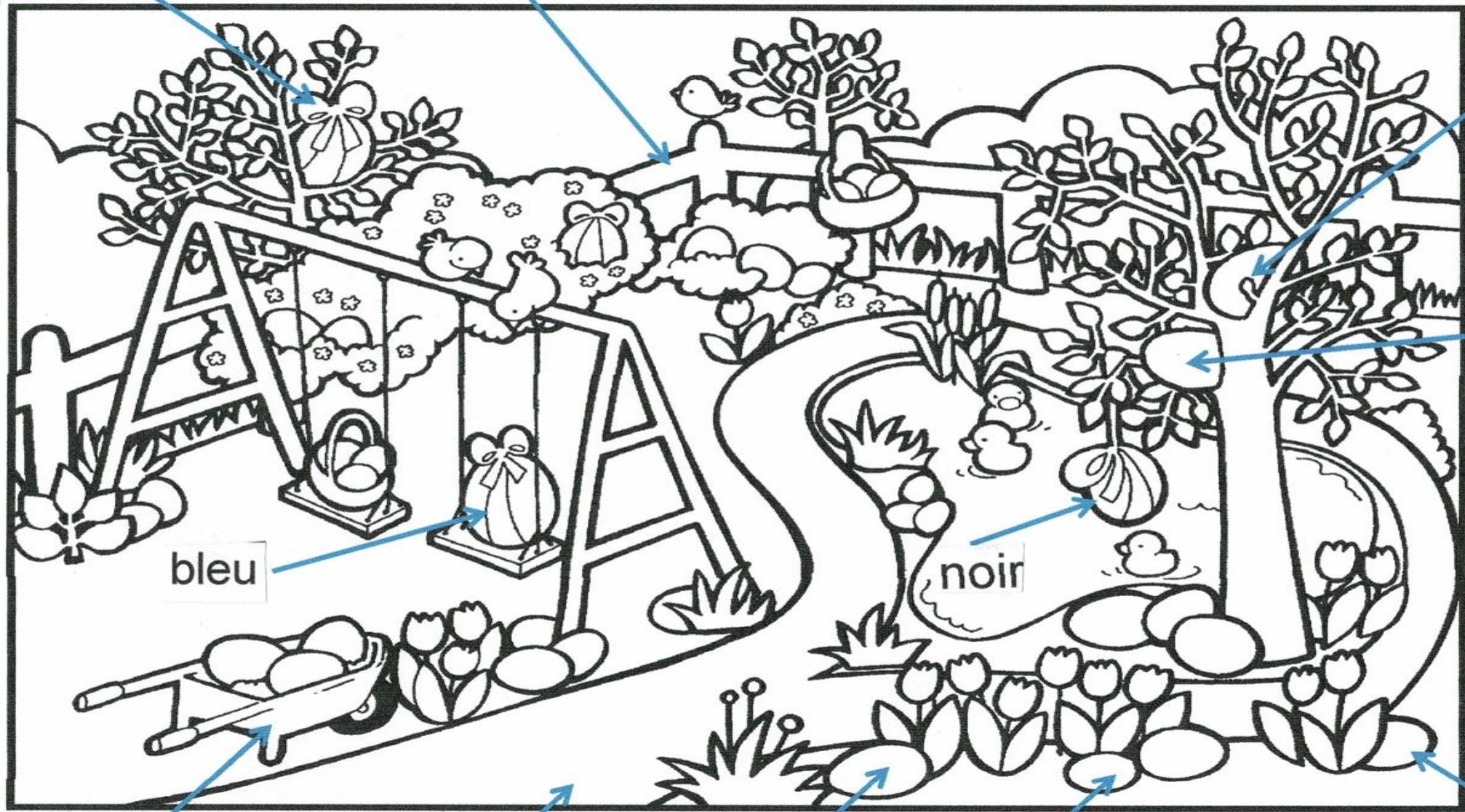
orange









rouge

brun

rose

violet



<b>lundi</b>	<b>Mardi</b>	<b>mercredi</b>	<b>jeudi</b>	<b>vendredi</b>	<b>samedi</b>	<b>dimanche</b>
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b> 	<b>5</b> 
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b> 	<b>12</b> 
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b> 	<b>19</b> 
<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b> 	<b>26</b> 
<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>			

Savoir écouter : As-tu bien écouté l'histoire de Mr lapin ? Tu peux répondre oralement aux questions

- Quel est le problème de Mr lapin au début de l'histoire ?
- Qui va-t-il voir en premier ?
- Pourquoi Mr lapin fait- il « Beurk » à l'oiseau ?
- Que mange le cochon ?
- Que répond Mr lapin à la baleine ?
- Pourquoi Mr lapin crie-t-il « Au secours »?
- Dicte le nom des animaux dans l'ordre dans lequel Mr lapin les rencontre ?
- Que fait le renard ?
- Que fait alors Mr lapin ?
- Pourquoi Mr lapin se fait-il cuire des carottes ?
- Comment Mr lapin trouve- t-il finalement les carottes ?

Invente un animal que Mr renard aurait pu rencontrer et crée le dialogue



## **Le jeu de l'oie**

### **Règles du jeu**

**Case 2, 12, 21, 29, 34, 44 et 56** : Je rejoue

**Case 4, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36,41, 49, 54 et 60** : je passe un tour

**Case 6** : Je passe le pont et je rejoins la case 12

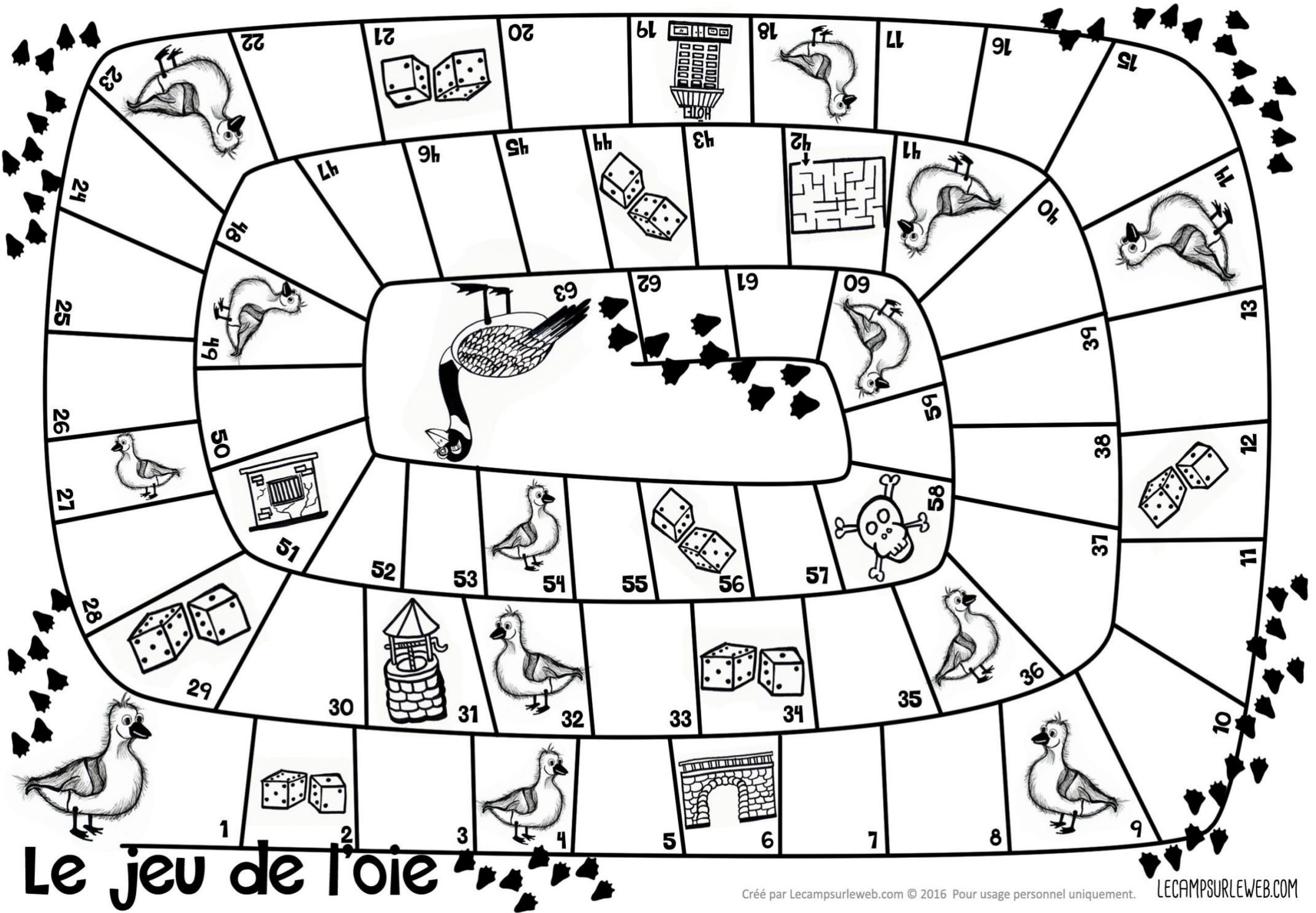
**Case 19** : Je passe 2 jours à l'hôtel, je passe donc 2 tours.

**Case 31** : je tombe dans le puit et je retourne à la case 11

**Case 42** : je sors du labyrinthe et me retrouve à la case 48

**Case 51** : je suis en prison, j'y reste 2 tours

**Case 58** : je tombe et je vais à l'hôpital, je recommence à la case 1



# Le jeu de l'oie



Mots Mystère (1 par jour)

vélo

patte

cube

robe

bol

moto

ami

## Cherche et trouve rapidement

Le tracteur	La girafe	L'ambulance	La libellule	La pomme
La lettre A	Le crabe	Les lunettes	La pieuvre	La lettre D

## Colorie

En jaune le parasol

En rouge la guitare

En bleu l'échelle

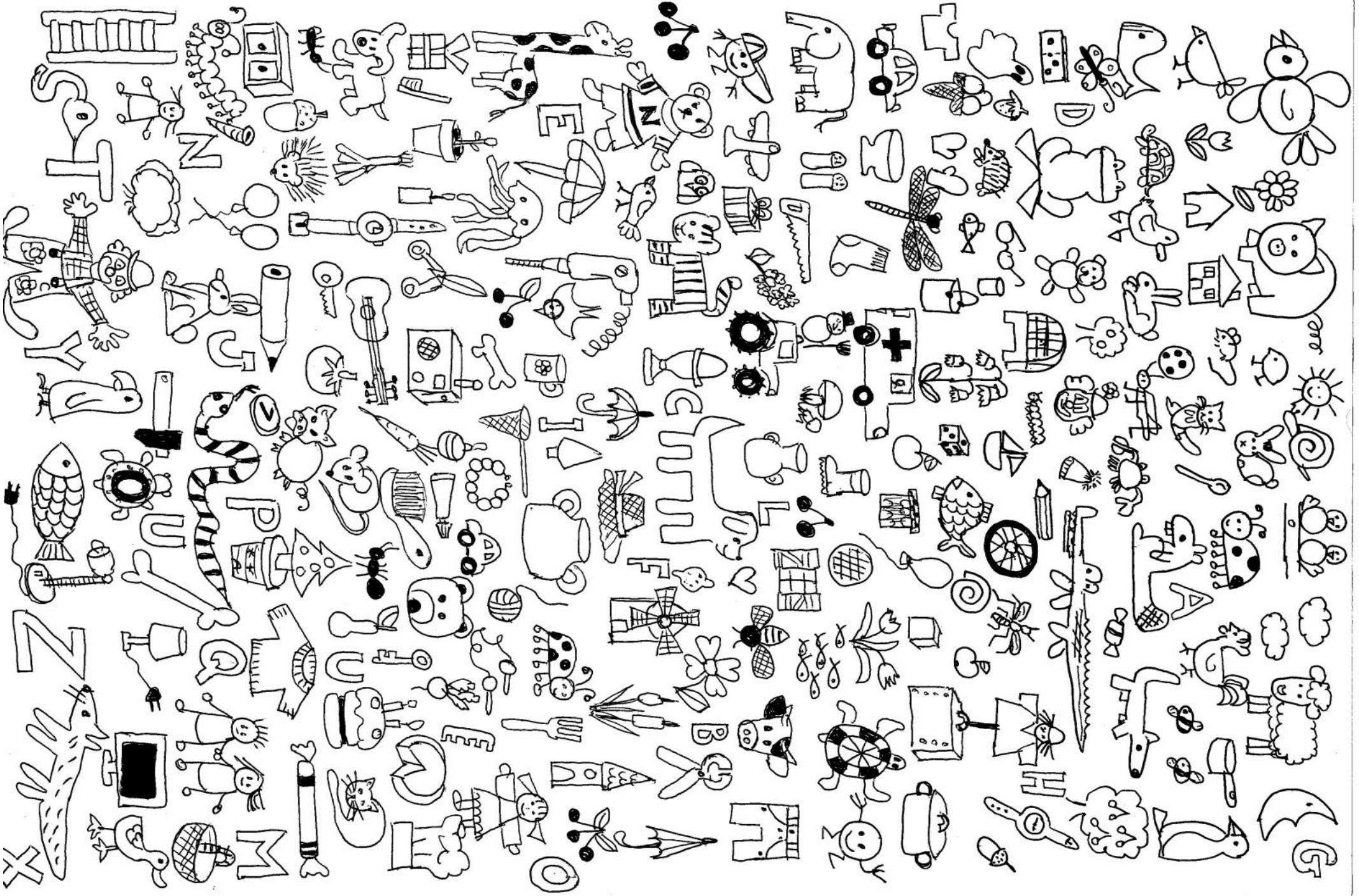
En orange la chaussette

En violet la scie

En vert le crocodile

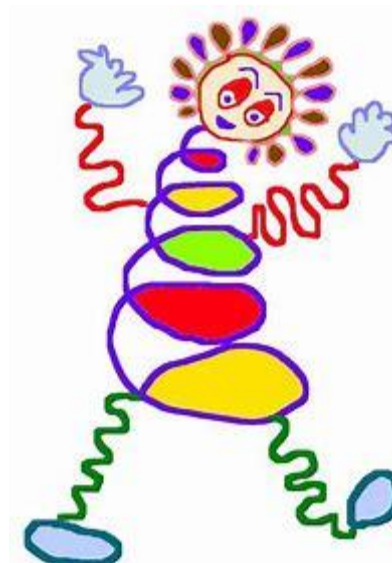
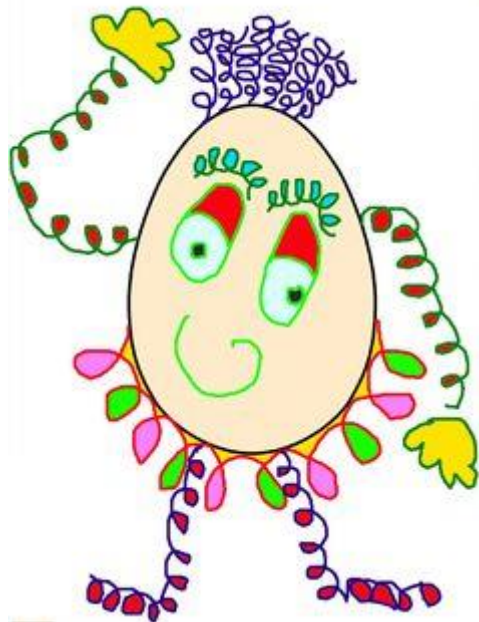
En gris la lettre E

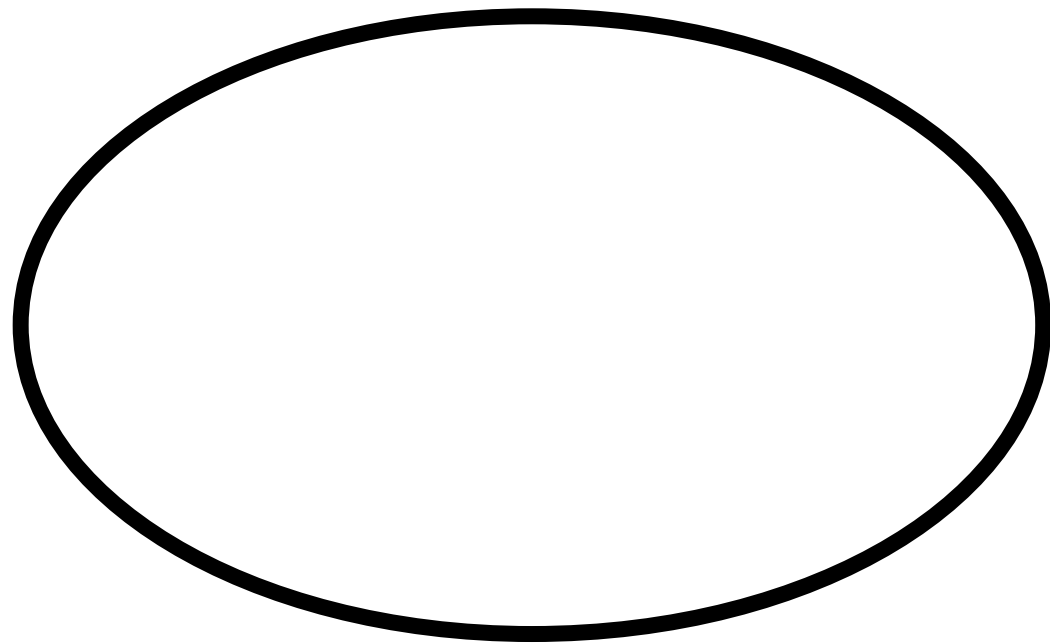
En rose le moulin



## Artistique et graphisme (Gabarit en dessous)


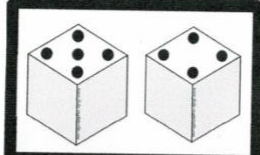
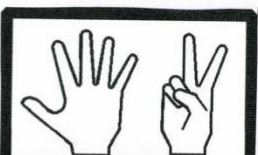
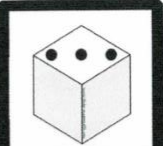

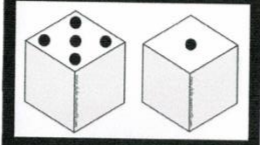




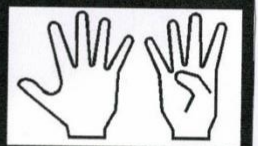
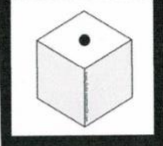

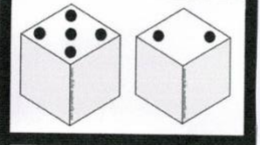
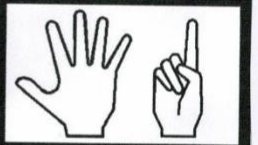


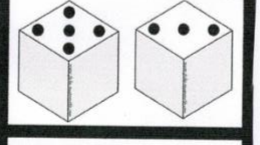
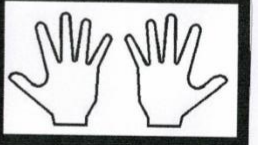
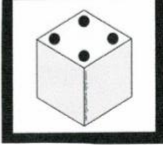
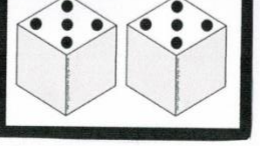
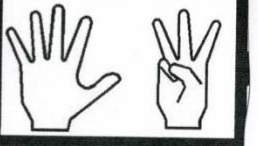
Créer à partir d'un élément inducteur (œuf) un personnage avec le maximum de Boucles possible.





# Mathématique :

Découper et classer les images des représentations du nombre dans les bonnes colonnes

			5	1	
			6	2	
			7	3	
			8	4	
			9	5	
			10		

**3**

**6**

**8**

**1**

**10**

**2**

**7**

**4**

**9**

**5**



## Structuration spatiale et dénombrement.

Observe bien l'image (ci-dessous) et répond aux affirmations par vrai ou faux.

Si c'est faux, tu argumentes en utilisant le vocabulaire spatial qui convient. (Au-dessus, en dessous, dans, sur, à côté, entre,...)

1. Il y a un oiseau sur le toit de la maison.
2. Il y a 3 oiseaux dans le nid.
3. Il y a un coq en face de la poule.
4. Il y a un arrosoir devant le lapin.
5. Il y a un gros œuf avec un nœud en dessous de l'arbre.
6. Il y a une maison à droite de l'arbre.
7. Un papillon se dirige vers une fleur.
8. Il y a un œuf ligné à gauche des tulipes.
9. Il y a une bêche posée contre la maison.
10. Il y a 8 oiseaux sur l'image.
11. Il y a une poule au-dessus de la chaussette.
12. Il y a une petite fille dans la maison.
13. Il y a 2 œufs au pied de l'arbre.
14. Il y a 14 œufs sur l'image.

