

Jour 24  
Mardi 12 mai

Voici le programme du jour :

- Dessin guidé du **pompier**.
- Lire la **suite du Loup** (volet n°8) et demander à votre enfant de vous dicter une phrase par image.
- Demandez à votre enfant de **nommer un maximum de lettres en script** (avec les bouchons, tablette, sur une feuille... selon le matériel que vous avez).
- Nouveau **tracé à la règle** : N1 F3
- Jeu du **plouf dans l'eau** : Imprimez le plateau de jeu. Il va falloir créer de petits jetons ronds : soit vous imprimez 2 fois le plateau, soit vous recréez des ronds de la même taille environ que les ronds comprenant les nombres. Chaque jeton sera double face : un côté bleu, un côté vert. De chaque côté, inscrivez le nombre de sa place. Disposez ensuite vos jetons sur leur place dans l'ordre de 1 à 20, choisissez au hasard le côté bleu ou le côté vert, en essayant de varier. L'enfant devra alors pointer le départ avec son doigt puis pointer chaque jeton dans l'ordre. Si le jeton est vert, il est sur un nénuphar, dans l'air, il peut parler et prononcer le nom du nombre. Si le jeton est bleu, il est dans l'eau, il ne peut pas parler sous peine de couler et doit seulement penser le nombre dans sa tête. Puis il continue avec le nombre suivant. Ce jeu est renouvelable autant de fois qu'on le souhaite, il suffit de modifier les couleurs en retournant les jetons. Le but de ce jeu est donc de réciter la comptine numérique de 1 à 20, soit à l'oral, soit en intériorisant la réponse. Ce n'est pas un exercice si simple qu'il n'en a l'air !
- **Jeu en ligne** : Tableau à double entrée formes et couleurs : <https://learningapps.org/display?v=poedew21a16>

Bonne journée à tous !