

## 1- Productions d'écrits : Les dessins/ les légendes de photos/ raconter une recette par la dictée à l'adulte

Consigne pour les adultes : Pouvez-vous garder des traces (photos/ dessins/ peintures...) et écrire ce que vous raconte votre enfant (à côté de ce qu'il a dessiné, sous une photo, un simple texte qu'il vous dicte avec ses mots...)

Il ne s'agit pas de le faire tous les jours mais ponctuellement ou quand votre enfant le demande.

On pourra de cette façon en reparler avec lui/elle de retour à l'école.

**Pour la dictée à l'adulte, votre enfant doit parler doucement pour que vous ayez le temps d'écrire, faites-lui remarquer pour qu'il prenne conscience qu'on ne parle pas comme on écrit.**

## 2- La conscience phonologique :

Reproduire un rythme/localiser un son et suivre sa direction/ se déplacer en rythme/ syllaber les mots

Jeu 1 : jeu « tape tape » Consigne pour les adultes : Taper avec les mains un rythme simple en boucle et l'enfant essaie de faire le même. Vous pouvez ensuite procéder avec d'autres parties du corps

Ex : taper 2 fois dans les mains et une fois sur les cuisses/ taper avec les pieds au sol puis avec 2 doigts dans l'autre main.

Ce jeu peut être fait avec des objets (fourchettes, bouteilles plastiques, boîtes...)

Jeu 2 : jeu « la fin de la récréation » Consigne pour les adultes : Votre enfant a les yeux bandés, vous vous placez à un endroit de la pièce (attention sans obstacle !) et vous tapez des mains pour annoncer la fin de la récréation. L'enfant doit venir se ranger devant vous en écoutant les bruits.

Vous pouvez le faire avec les frères et sœurs et le premier qui rejoint la maîtresse a gagné !

Jeu 3 : jeu « Au pas » Consigne pour les adultes : Taper sur un tambour (ou une bassine) en variant la vitesse du frappé. Les enfants doivent marcher en même temps que les frappés.

## Jeu 4 : jeu « saute les mots »

### Etape 1

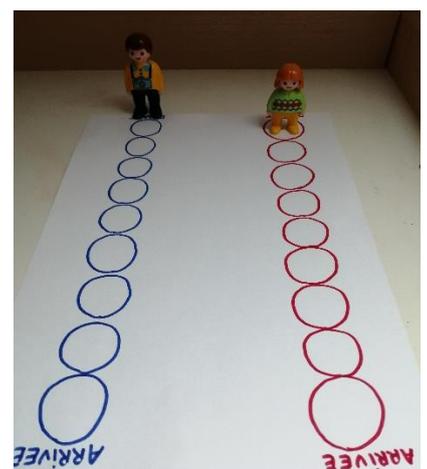
Consigne pour les adultes : Nous allons commencer par les prénoms de la famille et des copains. Dîtes un prénom à votre enfant, il doit le redire comme un robot puis le redire en sautant.

Ex : CAROLINE

1- En langage robot : CA RO LINE

2- En sautant : il saute 3 fois en disant à chaque saut une syllabe

3- puis, il tape avec ses mains et il doit vous dire combien il y a de syllabes dans le prénom Caroline



Etape 2 : Vous tracez 2 chemins de cerceaux sur une feuille : un rouge, un bleu et vous faites une course avec des mots (si vous avez une série d'images, constituez une pioche/ ou alors faites une liste de mots de la maison que l'adulte lira durant le jeu)

Rq : Vous pouvez constituer la liste avec votre enfant en cherchant des mots pour le jeu !

A chaque mot, le joueur fait sauter son personnage selon le nombre de syllabes. Qui va gagner ?