

## Semaine du 30 mars

15'	<b>STRUCTURATION DU TEMPS / ENCODAGE</b> <i>Matériel : quart de feuille A4</i> → Date à écrire / à dire / hier, aujourd'hui, demain → Tous les jours, on récite la comptine de la semaine → Mardi 31 mars, dernier jour du mois, on reprend tous les petits papiers sur lesquels on a écrit la date et on les réorganise dans l'ordre sur 2 lignes (=2 semaines) pour former le calendrier de la moitié du mois (à partir du moment où il n'y avait pas d'école), on peut observer des régularités : la colonne des lundi, des mardi, ...
30'	<b>MATHEMATIQUES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lundi</b> (<i>matériel : cartes à point ; loto des nombres</i>)<ol style="list-style-type: none"><li>1) On reprend les cartes à points pour s'entraîner à les reconnaître vite, on aura besoin de cette reconnaissance rapide pour le jeu à venir</li><li>2) présentation du jeu des compléments à 10 / Cliquez sur le lien <a href="https://youtu.be/1NXCMOlxsy8">https://youtu.be/1NXCMOlxsy8</a></li><li>3) Jeu des compléments à 10 : dire ce qu'il manque pour faire 10 / Cliquez sur le lien <a href="https://youtu.be/cpcpxr7VgUk">https://youtu.be/cpcpxr7VgUk</a></li></ol>* On peut faire une pause dans la vidéo à chaque carte montrée pour que votre enfant puisse chercher avec les cartes à points à manipuler celle qui pourrait compléter<ol style="list-style-type: none"><li>4) Correction du jeu des compléments / Cliquez sur le lien <a href="https://youtu.be/n-MIQcmBs1c">https://youtu.be/n-MIQcmBs1c</a></li></ol>* Compléter à 10 risque d'être trop complexe pour certains, vous pouvez adapter ce jeu proposé avec une quantité moins importante (cherche ce qui manque pour faire 5, 6 ; les cartes ne seront donc pas toutes utilisées)<ol style="list-style-type: none"><li>5) Jeu de loto des nombres (<i>blog : continuité péda/GS/Numération-Jeux de cartes et jeux de loto</i>) : à reprendre régulièrement et à adapter aux compétences de chacun grâce aux grilles vierges</li></ol></li><li>• <b>Mardi</b> : Travailler les compléments à 10 (<i>matériel : cartes à points, cailloux, jetons ou autres petits objets</i>)<ol style="list-style-type: none"><li>1) Avec les cartes à points : l'adulte montre une carte / l'enfant montre la carte qu'il faut pour faire 10</li><li>2) Avec les doigts : l'adulte montre un nombre de doigts 3 ou 4 secondes, cache les doigts / l'enfant dit (et/ou) montre avec les doigts ce qu'il manque pour faire 10</li><li>3) Montrer 10 jetons alignés en 2 lignes de 5 objets ; on cache quelques objets et l'enfant doit dire le nombre d'objets cachés</li></ol></li><li>• <b>Jedi</b> : Jeu du marchand(de la marchande) : l'adulte est le marchand, on prépare des objets à vendre et des étiquettes prix / l'enfant choisit 2 objets à acheter et les paye suivant les tarifs indiqués / cliquez sur les liens <a href="https://youtu.be/KWSK6lw7I8k">https://youtu.be/KWSK6lw7I8k</a> <a href="https://youtu.be/yYBuLAsu9Y4">https://youtu.be/yYBuLAsu9Y4</a></li><li>• <b>Vendredi</b> :</li></ul>

### 1) Jeu des maillots :

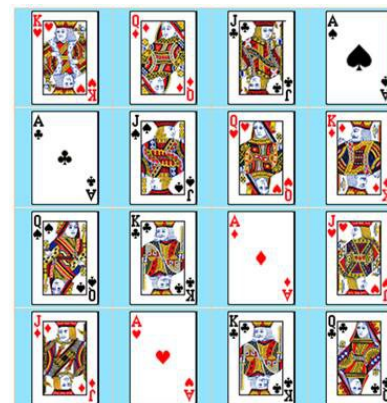
- l'adulte place un maillot-nombre, l'enfant place celui d'avant, celui d'après

- reexploitation possible en cliquant sur ce lien

<http://www.pepit.be/exercices/primaire1/mathematique/avantapres/page.html> (cliquez sur « PC » ou « Mac » suivant votre appareil et votre enfant peut faire les pages 1 et 2 du jeu)

**2) Jeu de carré magique avec jeu de cartes classique** (jeu de cartes 5, 6, 7, 8 dans les 4 couleurs) : placer les 16 cartes sur 4 lignes de 4 cartes, de manière à ce que 2 cartes de même valeur ne soit ni sur la même ligne, ni sur la même colonne

*Exemple avec les cartes valet, dame, roi, as :*



30'

### GRAPHISME / MOTRICITE FINE / REPERAGE SPATIAL

*Matériel : farine, feuille de lignage (blog Continuité péda-GS-écriture), vidéo des modèles d'écritures de la semaine*

<https://youtu.be/fsBte46ZwKw>

\* A noter : nous avons publié un rappel de la tenue de la main et du crayon pour écrire correctement et de manière fluide (*blog Continuité péda-GS-écriture*) ainsi que des exercices d'assouplissement des doigts pour éviter qu'ils se crispent pendant l'écriture

\* Quand on écrit des mots, on ne lève pas sa main de la feuille après chaque lettre, on enchaîne jusqu'au bout du mot et on rajoute ensuite les points sur les « i » et les barres des « t »

- **Lundi** : on fait une ligne de « t » et on écrit « tu » et « titi »
- **Mardi** : on écrit « tuile » et « lutte » (on regarde les mots avant de les écrire, on essaye de mémoriser l'enchaînement des sons et donc des lettres à écrire, on précise les 2 « t » de « lutte »)
- **Jeudi** : on écrit « le lit » (on précise l'espace entre les mots) et « le ciel »

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vendredi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- on s'entraîne à tracer avec la règle en repassant sur des pointillés pour obtenir un dessin : fiches publiées dans le blog (<i>Continuité péda-gs-repérage spatial</i>)</li> <li>- on fabrique des labyrinthes avec des jeux de construction type Kapla (ou avec d'autres objets) à prendre en photo et à envoyer par mail aux maîtresses, ils seront publiés sur le blog (<i>continuité péda-gs-repérage spatial</i>) et à résoudre par les camarades (2 ont déjà publiés et peuvent déjà être résolus)</li> </ul> </li> </ul>
20'	<p><b>PHONOLOGIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lundi :</b> L'adulte dit les mots CROCODILE, COCCINELLE, PANTALON, PAPILLON, LAVABO, l'enfant les répète 1 par 1 en appliquant les différentes transformations       <ul style="list-style-type: none"> <li>- doubler la première syllabe (exple : CROCROCODILE)</li> <li>- doubler la dernière syllabe (exple : CROCODILEDILE)</li> <li>- enlever la première syllabe (exple : CODILE)</li> <li>- enlever la dernière syllabe (exple : CROCO)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mardi :</b> <p><i>Matériel : boîte à chaussure</i></p> <p>L'adulte dit : « Dans cette boîte, on va ranger tous les mots qui finissent par la syllabe [RI]. Je vais te dire des mots, si on peut les mettre dans la boîte parce-que ça finit par [RI], tu me dis « oui », si on ne peut pas les mettre parce-qu'ils ne finissent pas par [RI], tu me dis « non » : BOUCHERIE, VACHE, CERISE, BOULANGERIE, BAGUETTE, CANARI, MOINEAU, OTARIE, REQUIN, PAPETERIE, PHARMACIE, FILLE</p> <p>* Si votre enfant ne discrimine pas bien la syllabe finale, on peut les aider : accentuer cette syllabe, lui demander de répéter le mot en accentuant lui-même la dernière syllabe, l'inciter à répéter la dernière syllabe après avoir prononcé le mot complet (MARIE/RIE, BATEAU/TEAU)</p> </li> <li>• <b>Jeudi :</b> Aujourd'hui, on ne met pas les mêmes mots dans la boîte ; On range les mots qui finissent par le son [ON]. On ne range plus en fonction de la syllabe, mais en fonction de la rime. Par-exemple, je peut mettre PIGEON parce-que ça finit par [ON] mais je ne peux pas mettre PERROQUET parce-que ça ne finit pas par [ON]. Je vais te dire des mots, tu me dis si on peut les mettre dans la boîte : CHAMPIGNON – ECUREUIL – CHAPEAU – AVION – TROTINETTE – MOUTON – COCCINELLE – GARCON – LION – POMPIER – COCHON – PANTALON – ROBE – PAPILLON -DOMPTEUR – VALISE (on reedit régulièrement au cours de l'exercice pourquoi on peut mettre ou non dans la boîte et on verbalise de nouveau à la fin du travail : on a mis dans la boîte tout ce qui finit par [on] même si ça ne finit pas par la même syllabe, par-exemple <b>GARCON</b> et <b>COCHON</b> sont dans la boîte alors qu'ils ne finissent pas par la même syllabe)</li> <li>• <b>Vendredi :</b> <p>1)Jeu du « pigeon vole » : « je vais te dire des mots, lève la main seulement si tu entends [OIR] à la fin : BOUGEOIR-LAMPE-AU REVOIR-BONSOIR-BONJOUR-ARROSOIR-JARDINIER-CROIRE-COULOIR-CUISINE-VOULOIR-SOIR-</p> </li> </ul>

	<p>SOEUR-BOIRE-VOIR-DEJEUNER-PLONGEOIR</p> <p>2) On refait le jeu du Pigeon vole, mais cette-fois, on lève la main si on entend [é] : BOUEE-NEZ-BRAS-PIED-ROULER-ELEPHANT-COURIR-POMPIER-FUMEE-BOIRE-CHANTER-COLORIER</p> <p>3) Fiche exercice chercher les mots qui riment (<i>jointe sur blog partie Continuité pédagogique GS-Outils de travail GS-Lecture</i>)</p>
30'	<p><b>ENTREE DANS L'ECRIT</b></p> <p><i>Matériel :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fiches son [o] / [u] / [l] / [m] / [p] / [i] / [r] / [a] / [t] / [e] (blog)</li> <li>- jeu de dominos des lettres (blog : <i>continuité péda / GS / lecture-lettres différentes écritures</i>)</li> </ul> <p>→ Dans la semaine, on alterne :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• des encodages de mots : MATELAS (bien prononcer les 3 syllabes que l'enfant entend le E pour pouvoir l'écrire), MULE, RAME, LARME, TURLUTUTU</li> </ul> <p>* Accompagner l'enfant dans la segmentation de sons et la recherche des lettres correspondantes. Les sons peuvent être accentués, prolongés par l'adulte pour que l'enfant les entende réellement. S'il ne les entend pas, il ne pourra pas les écrire ! Pensez à utiliser les cartes sons. Associez le geste, il aide l'enfant à mémoriser. Elles peuvent être mises pour mémoire devant l'enfant : il ne passe pas un examen ! Le but c'est qu'il connaisse/apprenne le plus de correspondances son/lettre avant son entrée en CP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• des jeux de dominos d'association de lettres dans les 3 écritures</li> </ul>