

Semaine du 14 avril

5'	<p style="text-align: center;"><u>STRUCTURATION DU TEMPS / ENCODAGE</u></p> <p><i>Matériel : quart de feuille A4</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Tous les jours, dire et écrire la date du jour ; dire la date d'hier et la date de demain, d'après-demain
30'	<p style="text-align: center;"><u>MATHEMATIQUES</u></p> <ul style="list-style-type: none">• MARDI<ul style="list-style-type: none">> <u>Les compléments à 5</u><p><i>Matériel : cartes à jouer : les 16 cartes de 1 à 4 de chaque couleur</i></p><p>→ Jouer à un jeu de réussite : « Faire 5 avec 2 cartes »</p><p><u>But du jeu : Faire des paires de cartes dont la valeur est 5</u></p><p>> Les 16 cartes sont disposées en paquet faces non visibles. Le joueur retourne 3 cartes qu'il place alignées, face visible. Puis on prend une carte du paquet et on cherche à faire 5 avec une des 3 cartes déjà retournées. Dans le cas où une paire peut être formée (quand on a trouvé 2 cartes qui font 5), la carte utilisée est alors remplacée par une autre carte du paquet. Si une carte tirée ne permet pas de faire 5, elle est placée sous le paquet. Le joueur continue ainsi en tirant une carte une par une. La réussite est terminée quand toutes les paires de cartes qui font 5 ont été trouvées.</p><p>Vidéo : https://youtu.be/Asrc-QBSmJ0</p>> <u>Comparer des quantités</u><p><i>Matériel : fiches exercices 1 et 2 (blog : GS/Numération/Jeux de bataille)</i></p><p>→ A chaque fois, entoure la carte qui gagne le jeu de bataille :</p>• JEUDI / <u>Les échanges</u><p><i>Matériel :</i></p><ul style="list-style-type: none">- <i>pâquerettes ou autres type de matériel disponible en grande quantité et identique</i>- <i>des jetons de 4 couleurs différentes à dessiner / découper sur du papier épais ou du carton (6 jetons de chaque couleur : jaunes, bleus, verts, blancs et 4 jetons rouges)</i>- <i>tableau de valeur des jetons (GS/Numération/Échanges)</i>- <i>sac ou boîte pour mettre les jetons</i><p>Vidéo : sera publiée prochainement dans le blog (GS/Numération/Échanges)</p>

→ « Voici des jetons qui vont permettre d'obtenir des pâquerettes, mais on n'obtient pas la même quantité de pâquerettes avec les différentes couleurs. Un jeton jaune permet d'obtenir 1 pâquerette, un jeton bleu 2 pâquerettes, un jeton vert 5 pâquerettes, un jeton blanc 10 pâquerettes. Si tu tombes sur un jeton rouge, tu dois rendre un jeton déjà gagné. Tu vas pouvoir jouer 5 fois et à la fin, tu me diras combien je peux te donner de pâquerettes en échange. »

!!! Ne pas mettre les jetons rouges dès le début du jeu mais seulement pour les 2 derniers tours !!!

→ Au bout des 5 tours : « Dis moi combien de jetons de chaque couleur tu as gagné et dis moi combien je peux te donner de pâquerettes en échange. »

•VENDREDI :

Matériel : [maillots nombres et fiche exercice \(blog : GS/Numération/Suite des nombres\)](#)

→ On range les maillots nombres dans l'ordre jusqu'à 20, on les dit en avançant (de 1 à 20) puis en reculant (de 20 à 1), l'adulte en cache certains et on dit la suite des nombres sans dire les nombres cachés. On peut aller jusqu'à 30 si les premières étapes sont maîtrisées.

→ Fiche exercice : écrire les nombres qui manquent (en s'aidant de la file des maillots si besoin mais on essaye d'abord de faire sans).

30'

GRAPHISME / MOTRICITE FINE

Matériel : [feuille de lignage, fiche découpage de précision \(GS / Écriture\)](#)

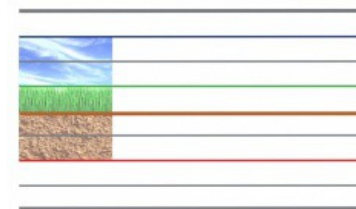
• MARDI

→ écriture du mot « *celui* » et « *cui-cui* »

• JEUDI :

Matériel : [éclair et fleurs à découper \(blog GS / Se repérer dans l'espace et le temps\)](#)

→ Entraînement au découpage de précision (on vous propose des éclairs et des fleurs que votre enfant peut découper, colorier, coller, pour créer un assemblage artistique qu'il pourra nous envoyer et qui sera publié, mais ces assemblages par découpage / collage peuvent également se faire avec des catalogues de publicité de la maison)



	<p>• VENDREDI → Dictée de dessin : dictez à votre enfant ce qu'il doit dessiner (vous pouvez dessiner en même temps et comparer vos productions). Voici 3 exemples : - Dessine un grand rond dans un petit rond. Fais une croix dans le petit rond. Sous le grand rond, dessine trois vagues et au-dessus du grand rond, dessine un soleil. - Fais un grand trait droit qui traverse la feuille de haut en bas. De chaque côté de ce trait, dessine un petit carré. Entoure ce petit carré. Sous chaque carré, dessine un triangle. Sous chaque triangle, dessine un nuage.</p>
25'	<p style="text-align: center;"><u>PHONOLOGIE / ENCODAGE</u></p> <p>MARDI 1) Virelangue à dire et redire, avec différentes intonations, différents volumes : « Son chat chante sa chanson. » 2) Pigeon vole : <ul style="list-style-type: none"> • Lève la main si les mots riment en [a], finissent par le son [a]. Sinon, ferme le poing : LUCAS-LEA-SPARADRAP-CANARI-CONGELATEUR-ARISTOCHAT-BAGUETTE-FATIMA-PIGEON-PANDA-MALIKA-SABRINA-BEBE-FILLE-HIBOU-PANDA-AMINATA-DEBARRAS-NICOLAS-PISCINE-CAMERA-CHAPEAU-CINEMA-MOUTON-SONIA • Même consigne si tu entends les mots qui riment en [i] : FOURMI-MARTIN-ABEILLE-APPETIT-SOURIS-PLUIE-SKI-LAPIN-MAMAN-CROISSANT-SKI-RIFIFI-DINETTE-MAMIE-SPAGHETTI-BATEAU-BEBE-CANARI-RADIS-CARTABLE-OTARIE-OUTILS-SALADE-ORANGE-ZEBRE-PHARMACIE-BOULANGERIE </p> <p>JEUDI 1) Virelangue : « Pruneau cru, pruneau cuit, pruneau cru, pruneau cuit... » 2) Essai d'écriture de syllabes (en capitales si votre enfant se sent plus à l'aise encore avec cette écriture) : MA, RI, PO, SU, TE → On s'aide des affiches sons si besoin</p> <p>VENDREDI 1) Virelangue : « Si ça se passe ainsi, c'est sans souci. » 2) On essaye de trouver des prénoms (de la classe, de l'école, ou d'ailleurs) pour compléter oralement cette comptine, en trouvant à chaque fois un mot qui rime avec l'aliment.</p> <p style="text-align: right;"> <i>La pizza, c'est pour</i> <i>La banane, c'est pour</i> <i>Le boudin, c'est pour</i> <i>Les épices, c'est pour</i> <i>Le maïs, c'est pour</i> </p>

Le chocolat, c'est pour
La vanille, c'est pour
Les cerises, c'est pour
Les graines, c'est pour
Le gâteau que je vais prendre, c'est pour
Le croque-madame, c'est pour
La chantilly, c'est pour

30' **ENTREE DANS L'ECRIT**

•**MARDI / Associer des lettres dans les 3 écritures**

Matériel : étiquettes lettres dans les 3 écritures (Blog : GS/Lecture/étiquettes lettres)

→ Jeu de memory : Prendre 6 lettres dans ses trois écritures (scriptes, capitales et cursives), les nommer, puis les placer face cachée. A chaque tour, retourner 3 cartes pour reconstituer un trio de cartes de lettres identiques.

• **JEUDI / Discriminer les lettres cursives**

Matériel : fiche exercice jours en attachés (Blog : GS/Lecture/Jours de la semaine)

→ Pour chaque jour de la semaine, entoure les lettres qu'il faut pour l'écrire

•**VENDREDI / Transcrire lettres scriptes minuscules en capitales**

Matériel : ordinateur

→ Copier des mots sur l'ordinateur (par-exemple) : **abeille, mouche, soleil, pomme**

REPERAGE SPATIAL

Matériel : fiche alignement et Triangles

→ **Alignements** : colorier les 3 formes alignées (**blog : GS/Repérage spatial/Alignements**)

→ **Repérage de triangles (blog : GS/Repérage spatial/Triangles)** : jeu avec l'adulte avec un crayon de couleur différent pour chaque joueur → Chacun son tour, on repasse sur un contour de triangle (il peut avoir un trait ou plusieurs à l'intérieur). On n'a pas le droit de tracer le contour d'un triangle qui touche un triangle déjà tracé. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de triangle à tracer.

