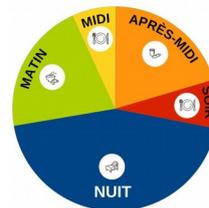


1) Les rituels quotidiens

- séance de concentration - travail sur la date - écriture de la date - comptine numérique + compte à rebours avec ou sans support bande numérique + surcomptage
- repérage dans le temps → **ce que j'ai mangé/ce que je mangerai**



2) Langage écrit: l'alphabet

Objectif : mémoriser la comptine de l'alphabet

- en MAJUSCULES (**MS**) : <https://www.youtube.com/watch?v=5xuZxGirWQI>
- en script (**GS**) : https://www.youtube.com/watch?v=O_KsYAEu9aI
- en *cursives* (**GS**) : <https://www.youtube.com/watch?v=S0aUxMAQOOI&t>

Pour les **MS** revoir l'alphabet en MAJUSCULES et pour les **GS** revoir les 3 alphabets.

3) Numération : memory des nombres. (Cf blogue « memory des nombres ») (**MS** jusqu'à 6, **GS** jusqu'à 9)

Reprendre le jeu fabriqué la semaine dernière (mardi 14/04/20).

Jouez la **Variante 3** : avec un mélange des cartes constellations et des cartes chiffrés.

4) Structuration de l'espace : les quadrillages.

a) Pour les GS : jeu de la bataille navale

Le but est de trouver tous les navires de l'adversaire.

Pour jouer à la bataille navale, il faut par joueur :

- Une grille de jeu numérotée de 1 à 5 verticalement et de A à E horizontalement
- 2 feutres de couleur différente
- 4 bateaux dessinés par des croix : 1 porte avion (3 cases), 1 croiseur (2 cases) et 2 sous-marins (1 case)

Commencer une partie de bataille navale :

Au début du jeu, chaque joueur place à sa guise tous les bateaux sur sa grille en dessinant des croix avec le 1^{er} feutre. Il n'utilisera plus ce feutre après. Bien entendu, le joueur ne voit pas la grille de son adversaire (séparez les 2 grilles avec un grand livre ouvert ou un carton plié en deux..

Une fois tous les bateaux en jeu, la partie peut commencer. Un à un, les joueurs annoncent une case en donnant le chiffre et la lettre.

Exemple : le joueur dit à voix haute 5D correspondant à la case au croisement du numéro 5 et de la lettre D sur les côtés des grilles.

Si un joueur « tire » sur un navire ennemi, l'adversaire doit le signaler en disant « **touché** ». Il ne peut pas jouer deux fois de suite et doit attendre le tour de l'autre joueur.

Si le joueur ne touche pas de navire, l'adversaire le signale en disant « **raté** » .

Si le navire est entièrement touché l'adversaire doit dire « **touché coulé** ».

Pour se souvenir des cases demandées, faire un point à chaque demande avec le 2^{ème} feutre. Si on a touché un bateau adverse, on colorie la case. Il est indispensable de faire cela pour ne pas tirer deux fois au même endroit et donc ne pas perdre de temps inutilement.

Comment gagner une partie de bataille navale

Une **partie de bataille navale** se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de navires.

Exemples de grilles

	A	B	C	D	E
1	×	×	×		
2	●				
3	×		×		
4			×		×
5				●	

× mes bateaux

● mes tirs ratés

● mes tirs réussis

	A	B	C	D	E
1		×	●		
2	×			×	
3		×		×	
4		×			
5	●	×			

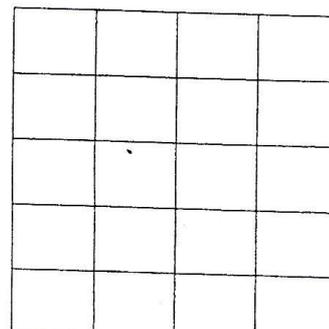
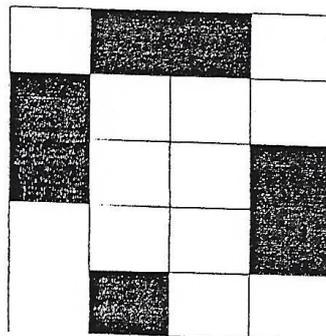
× ses bateaux

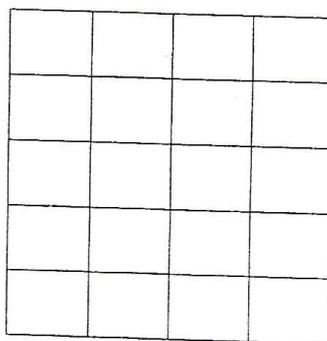
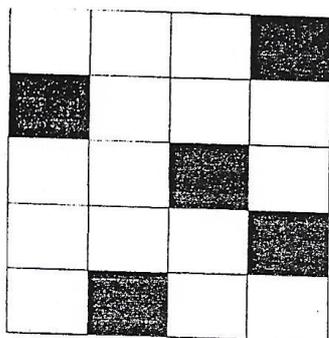
● ses tirs ratés

● ses tirs réussis

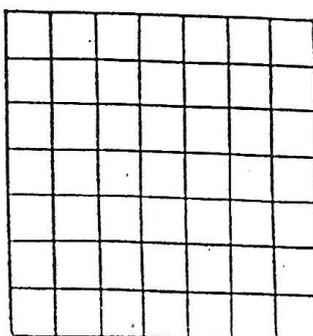
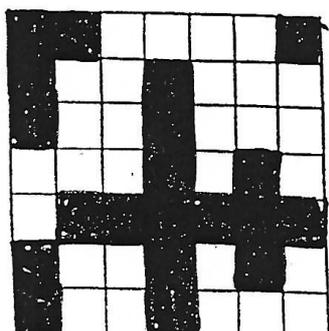
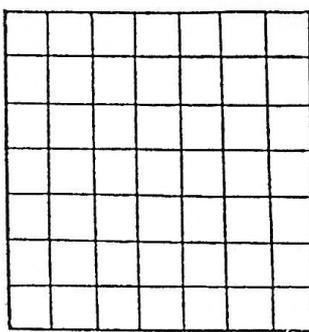
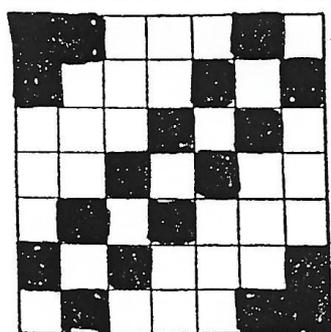
b) **Pour les MS :**

Reproduire les dessins sur le 2^{ème} quadrillage. Les coller dans le cahier.





Et plus dur, pour tous :



5) **Découverte du monde** : le cycle de l'eau

Pour finir le travail sur l'eau, regardez les deux vidéos suivantes :

- le trajet d'une goutte d'eau : <https://www.youtube.com/watch?v=DOxxxwnN9UQ>
- le cycle de l'eau : <https://www.youtube.com/watch?v=Gq1Y3P8lacw>

Faites dessiner sur le cahier ce que votre enfant a retenu de ce cycle de l'eau.

6) **Pour se détendre** : encore de nouveaux exercices physiques :
<https://www.youtube.com/watch?v=d8sIRV39tkg>

7) **Optionnel** : les fichiers du CNED et le défi du jour (Cf blogue)

8) Quelques jeux proposés par l'Académie de la Réunion. (Cf blogue)