

JEUDI 28 & VENDREDI 29 MAI 2020

GS



Je mangerais bien un enfant

Sylviane Dornio • Dessinée de Manfred

Rituels de mathématiques

JEUDI 28

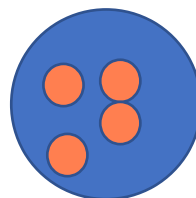
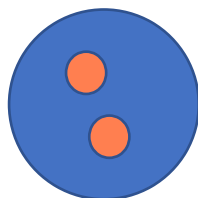


Le 6 gagnant !

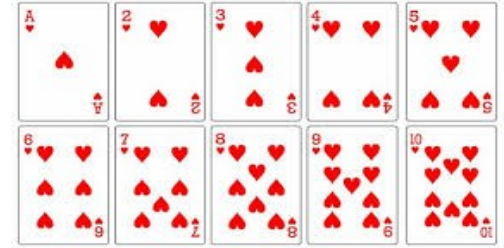
But : Lancer le dé et dire combien il faut ajouter pour faire 6.

Pour aider votre enfant, vous pouvez prendre des haricots. D'abord votre enfant prend la quantité indiquée sur le dé et les met dans une assiette, puis complète en prenant juste ce qu'il faut pour faire 6 en les mettant dans une autre assiette.

Exemple : le dé indique 2. Votre enfant met 2 haricots dans une assiette et complète pour faire 6 en mettant 4 haricots dans l'autre assiette. Il est important que votre enfant explique par une phrase ce qu'il vient de faire : « J'ai fait 2 avec le dé donc je mets 2 haricots dans l'assiette. Et après je compte pour arriver jusqu'à 6 : 3, 4, 5, 6. J'ai mis encore 4 haricots. 2 et 4 ça fait 6 »



Jeu de Kim



Prendre les cartes de 1 à 10 (cartes Coeur rouge). Les mélanger puis les aligner dans l'ordre de 1 à 10. Attention de bien commencer la ligne à gauche.

Votre enfant essaye de ranger les cartes dans l'ordre, sans modèle. S'il n'y arrive pas, vous pouvez lui montrer les chiffres sur la bande numérique qui vous a été donnée (de 1 à 30).

Puis, demandez-lui de fermer les yeux. Retournez une carte pour cacher le chiffre. Votre enfant ouvre les yeux et dit le chiffre qui se trouve sur la carte retournée. Vous pouvez lui faire remarquer le chiffre qui se trouve juste avant et le chiffre juste après.

Exemple : Vous avez retourné le 5. Votre enfant dit « C'est le 5 parce que avant il y a le 4 et après il y a le 6 ».

Compréhension



Je mangerais bien un enfant

Sylviane Perrier • D'après de Morfydd

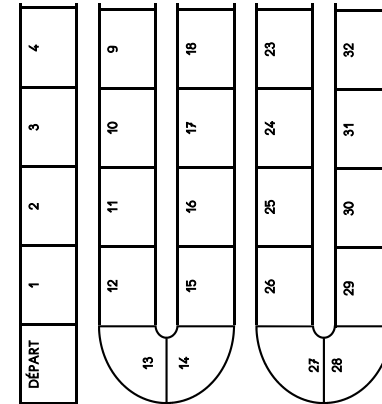
Pour accéder à la fiche cliquez ICI.

Vous avez jusqu'à dimanche pour faire chaque activité, 1 par jour.

Cette activité est importante pour développer le langage, ne la manquez pas !

Jeu de l'oie

- **Compétence à acquérir en fin de Grande Section :**
- Savoir dire instantanément la quantité représentée sur un dé
- Connaître l'écriture en chiffres des nombres jusqu'à 10
- Etre capable de compter jusqu'à 30
- Savoir dire combien il faut ajouter ou enlever à nombre pour obtenir 10



* De 2 à 4 joueurs

- * **Matériel** : la fiche Jeu de l'oie, 1 pion (haricot/bouchon) par joueur, 2 dés
- * **But du jeu** : le premier sur la case Arrivée a gagné !
-
- * **Règles du jeu GS**
- A tour de rôle chacun lance les 2 dés, dire combien indique les dés. Pour avancer son pion compter en avançant (on ne compte pas la case sur laquelle on se trouve, on compte à partir de la suivante). S'arrêter quand on a avancé de ce qu'indique les dés. Si votre enfant a besoin de compter les points, demandez-lui de commencer par le plus grand.
- - Quand un joueur tombe sur une case avec un dé, il rejoue tout de suite.
- - Quand un joueur tombe sur une case avec un puit, il repart à la case départ.

Écriture

Pour écrire la lettre **α** en cursive



Aujourd'hui tu vas écrire une ligne de **α** . Pour écrire un **α** tu commences comme un **c** puis tu fermes par une étrécie comme pour le **i**. Prends ton temps pour écrire ! Fais bien l'arrondi, puis monte tout droit, redescend sur le même chemin et termine par une petite queue.

Maintenant que tu sais écrire le **c** et le **α**, écris les mots suivants (pour écrire **la** il faut d'abord faire une grande boucle puis lever le crayon pour faire le **α**. Attention que les deux lettres soient bien attachées ensemble) :

la

cela

celui-la

celle-la

Arts visuels

Si vous n'avez pas eu le temps de faire l'activité lundi et mardi, c'est toujours possible ce weekend !

Les crocodiles en folie, c'est [ICI](#)

« Ah les crocroco, crocroco, les crocodiles ! »

Voilà une comptine rigolote à découvrir ICI

A regarder et écouter sans modération !

