

LUNDI 25 & MARDI 26 MAI 2020

GS



**Je mangerais bien un enfant**

*Sylviane Dornio • Dorothée de Monfreid*

# Rituels de mathématiques



## 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
- Être capable de compter jusqu'à 30
- Savoir dire combien il faut ajouter ou enlever à un nombre pour obtenir 10

**LUNDI 25**

## Jeu du pari :

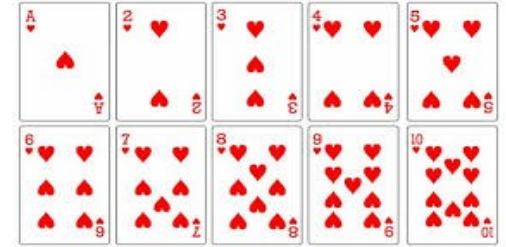
Chaque joueur annonce une quantité entre 2 et 12. Lancer les dés et dire instantanément la quantité indiquée (sans compter les points sur le dé). Celui qui a parié sur la bonne quantité marque 1 point. Si le dé n'indique la quantité de personne, rejouer.

Le premier qui a 3 points a gagné.

Si votre enfant a besoin de compter sur les dés, incitez-le à commencer par le plus grand.

## MARDI 26

C'est dans l'ordre !



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).

## **Jeu de loto**

**Pour utiliser le jeu de loto cliquez [ici](#).**

**Cette activité est très importante pour travailler le langage.**

**Surtout 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

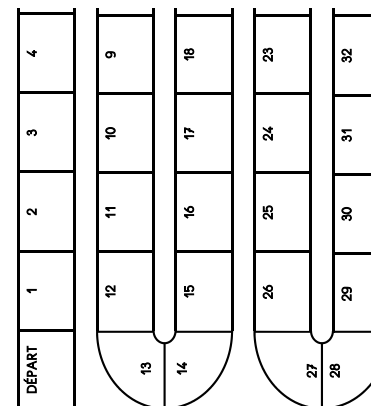
\* **Matériel** : la fiche Jeu de l'oie, 1 pion (haricot/bouchon) par joueur, 2 dés

\* **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 c en cursive, cliquez [ICI](#)



# Arts visuels

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