

« La classe de grande section de Messieurs Mickaël et Éric »

**LUNID 30 AVRIL 2020** : « dire » la date avec votre enfant, et lui faire recopier sur une ardoise, son cahier ou feuille d'activités du jour.

LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

1

### Défi des noms d'animaux rigolos

Trouve des animaux qui ont 2 syllabes uniquement (attention, il s'agit de syllabes orales ex : VACHE - 1 syllabe, GIRAFE - 2 syllabes, CROCODILE - 3 syllabes). Demander à l'enfant de taper dans les mains pour qu'il s'assure qu'il y a bien 2 syllabes. Je te montre le jeu : CO-CHON ... Je vais inverser les 2 syllabes et j'obtiens un nouvel animal le CHON-CO. A toi de continuer et de me dire, combien d'animaux rigolos tu as fabriqué.

Maintenant vais doubler soit la première syllabe COCO-CHON soit la deuxième CO-CHONCHON pour faire des mots de 3 syllabes. A toi de jouer maintenant.

2

### Les maths à table :



Les moments de la vie quotidienne sont un bon moyen de faire des mathématiques de manière ludique. Au moment du repas et de la mise en place du couvert, demander à l'enfant combien de couteaux ou fourchettes il y a sur la table. Faire un petit jeu ensuite en utilisant jusqu'à 6 fourchettes ou couteaux. Exemple : cacher 2 couteaux sous un torchon (sans que l'enfant le voit bien sûr) et poser la question à l'enfant à savoir « combien de couteaux j'ai caché sous le torchon ? » Il devra déduire en fonction des couteaux qui sont restés sur la table. On peut travailler ainsi sur les différentes façons d'avoir 6 c'est-à-dire 4 couteaux et encore 2 ou bien 3 et encore 3 ou 5 encore 1 etc. :



Ne pas dire « 3 plus 3 ». Si l'enfant réussit, vous pouvez utiliser 7, puis 8 couverts.

3

Un peu de sport !!

**Travailler c'est chouette, mais bouger c'est super chouette !!!**

Un jeu de l'oie avec des gages sportifs, quelle bonne idée :



Si vous avez une imprimante, vous pouvez imprimer le plateau [ici](#), trouver un dé et fabriquer autant de pions (bouchons) que de joueurs (toute la famille peut s'y mettre) et c'est parti ...

**Pour la règle du jeu** : Avancer les pions en fonction du score obtenu sur le dé. Faire l'exercice de la case sur laquelle on s'arrête. Le gagnant est celui qui franchit la case « ARRIVEE » (niveau facile) / le gagnant doit tomber pile sur la case ARRIVEE, sinon il faut reculer pour les cases en trop et recommencer au tour suivant.

Pas d'imprimante, ce n'est pas grave ... en voici un autre en ligne par [ici](#) ...



Après toutes ses activités un moment de [relaxation avec la grenouille !!](#)