

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

**JEUDI 16 AVRIL 2020** : « dire » la date avec votre enfant, et lui faire recopier sur une ardoise, son cahier ou feuille d'activités du jour, lui faire recopier également son prénom en cursive. Exemple : « Eric »

LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

1

### Le jeu du banquier :

Pour ce jeu il faut un client (enfant) et un banquier (un parent ou sœur /frère).

- **Etape 1** : Chaque client reçoit une carte (Fabriquer plusieurs cartes de 5 à 10 ronds). Le client doit compter le nombre de jetons ou petits objets dont il a besoin pour se rendre chez son banquier et lui demander oralement le nombre de jetons nécessaires pour compléter sa carte.
- **Etape 2** : Le client se rend chez le banquier pour lui commander les jetons ou les petits objets. Le banquier prépare la commande.
- **Etape 3** : Chaque client et son banquier vérifient si la commande est juste

ETAPE 1



ETAPE 2



ETAPE 3



**Pour aller plus loin !!** : On change les règles du jeu. On n'a plus le droit de dire le nombre, ni de le montrer avec ses doigts. On doit écrire le message sur un papier pour le banquier (dessin ou écriture du nombre).

2

### Le défi des mots en « TA » :

Tu vas localiser la syllabe « TA » pour chaque mot de la liste. Tu cherches si tu entends le son TA au début, au milieu ou à la fin.

**Aide possible pour votre enfant** : Commencer par des mots de 2 syllabes, lui demander le nombre de syllabes : 2 (en frappant dans les mains), lui faire dessiner 2 arcs de cercle pour représenter les 2 syllabes, le 1er arc pour le début, le 2ème arc pour la fin du mot. Il colorie l'arc en rouge ou montre là où il entend le son TA. Est-ce au début ou à la fin ? Faire de même avec des mots de 3 syllabes.

#### **EXEMPLE :**

Codage des mots de 2 syllabes : TALON



3 syllabes : TABATA



**Liste** : CARTABLE ; TABOURET ; BATON ; TABATA ; TALON ; LUTIN ; TABAC ; BATAILLE



***Il y a des pièges***

3

### Un peu de sport

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

Tu te rappelles de KALIKOBA ??? Il devait s'entraîner pour aller tuer le lion qui prenait toute les récoltes du village. Aujourd'hui pour pouvoir combattre le lion il va apprendre à bondir comme la gazelle.

Demande à tes parents de prendre plusieurs objets de taille et de longueurs différentes. D'installer ces objets d'un bout à l'autre de la pièce et **C'EST PARTiiii** : tu dois sauter par-dessus les objets en allant le plus vite possible !

**PRENDS BIEN LE TEMPS DE T'ECHAUFFER AVANT !!**