

JEUDI

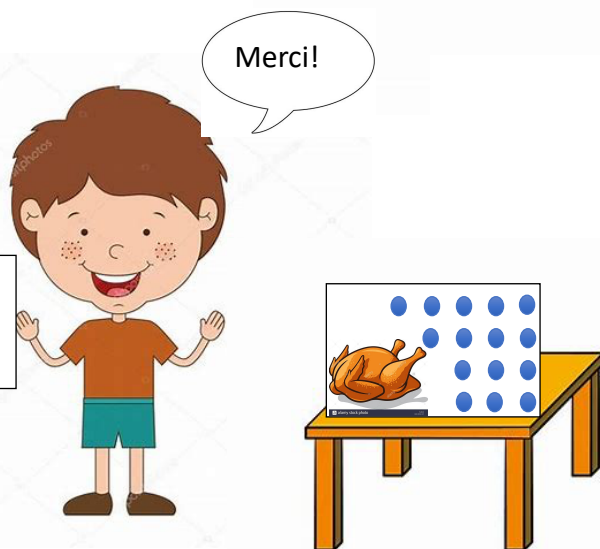
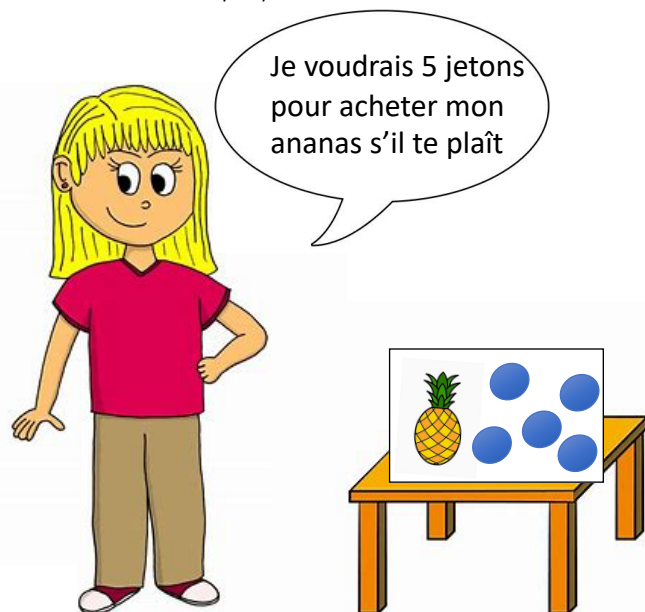
Activité autour des nombres: le jeu du banquier

Objectif: connaître le nom des nombres et leur écriture de 1 à 16 (en langage, savoir poser une question: combien y-a-t-il? Combien en veux-tu?)

Matériel: cartes alimentation (à fabriquer sur du papier avec des aliments découpés dans les publicités puis dessiner les jetons au feutre), jetons ou bouchons, boîtes en plastique, 2 bandes numériques, du papier et des crayons

Situation: il faut un banquier et un acheteur

L'acheteur compte combien de pièces il faut pour acheter l'aliment et va le demander au banquier; Après il doit le faire sans parler au banquier et en utilisant le papier et le crayon (soit il reproduit le nombre de jetons demandés soit il écrit le nombre en s'aidant de la bande numérique)



15

Bandes numériques pour que l'enfant se repère

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Activité sur la langue écrite: le loto des lettres de l'alphabet

Objectif: reconnaître les lettres de l'alphabet dans plusieurs écritures (scripte/cursive)

Matériel: carton de loto des lettres de l'alphabet en cursive, lettres de l'alphabet en scripte, graines(maïs, haricot)

Situation: tirer une lettre en scripte, la nommer puis placer une graine sur son carton si on la même lettre en cursive. Celui qui a rempli son carton en 1^{er} a gagné (là encore, jouer en famille si possible)

a	z	e	r
t	y	u	i
o	n	q	s

d	f	g	h
j	k	l	m
w	x	c	v

y	n	a	t
s	h	o	c
b	q	r	m

a	q	w	r
f	v	y	h
u	j	l	p

v
w

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u
x	y	z				

Cartons et lettres à découper
Ou à fabriquer si vous n'avez
Pas d'imprimante

Activité d'arts plastiques: le dessin

Objectif: représenter

Matériel: feuille, feutres, crayons de couleur

Situation: dessiner un marché forain

Activité autour des nombres

Objectif: connaître la suite des nombres

Matériel: bouchons de bouteilles numérotés de 1 à 30

Situation: se joue au moins à 2 joueurs; partager les jetons, puis chacun son tour place les nombres quand c'est possible, en commençant par le 1; si on n'a pas le nombre suivant on passe son tour

