

Afin de mettre en place des rituels de comptage, de repérage dans le temps, vous allez fabriquer les supports que votre enfant pourra utiliser tous les jours. Aujourd'hui ...

## **Fabrication de la bande numérique :**

- jusqu'à 30 pour les GS ( objectif de fin de maternelle )
- jusqu'à 15 pour les MS

Rq : Si vous le souhaitez, vous pourrez rallonger cette bande numérique si votre enfant dépasse ces nombres.

Matériel nécessaire : du papier A4, des ciseaux enfant, de la colle ou du scotch, un crayon, un feutre.

L'objectif est de faire faire le maximum de chose par votre enfant, qu'il soit en MS ou en GS. Vous le laissez faire et vous réajustez en lui montrant.

Consignes à lui lire action par action:

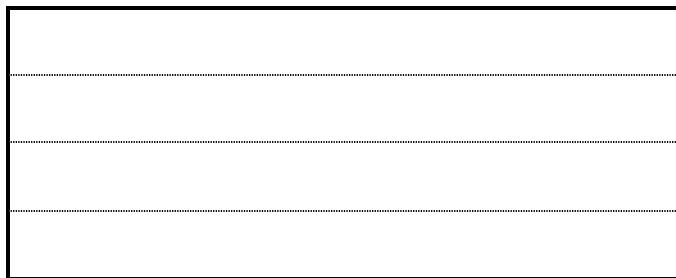
Prends une feuille A4 dans le sens paysage (dans la longueur).

Plie-la en 2 par le milieu. Marque bien le pli avec l'ongle du pouce.

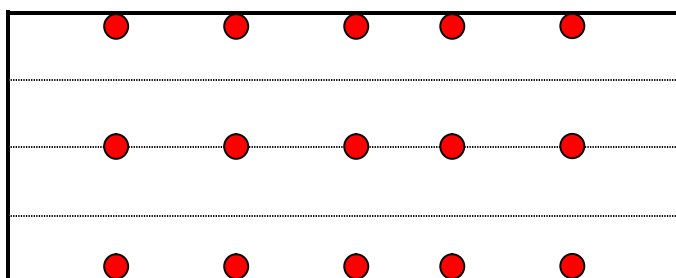
Replie-la encore en 2 par le milieu. Marque bien le nouveau pli.

Ouvre la feuille : il y a 4 traits. Avec un crayon, repasse sur ces traits.

Tu obtiens ça :

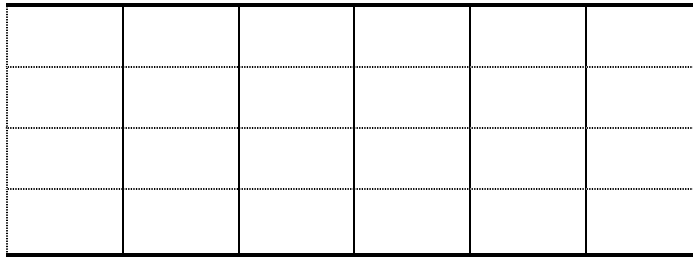


Parents, mettez des repères en haut, au milieu et en bas de la feuille tous les 5cm environ pour faire un quadrillage.



Relie les traits au feutre pour faire un quadrillage.

Tu obtiens ça :



Découpe les bandes dans la longueur. Tu obtiens 4 bandes longues comme celle-ci.



Pour les GS, il faudra refaire une 5<sup>ème</sup> bande de la même façon pour avoir 30 cases.

Il ne reste plus qu'à écrire les nombres dedans et à les coller bout à bout.



Etc...

Actuellement, les GS doivent savoir écrire seuls les nombres au moins jusqu'à 6, les moyens jusqu'à 3.

Faites-leur un modèle si ils ne savent pas (feuille d'aide à l'écriture en ANNEXE ci-dessous). Ils s'entraînent sur un brouillon avant d'écrire sur la bande.

Faites respecter le sens de l'écriture.

Accrochez cette bande numérique sur un mur à hauteur de votre enfant pour qu'il puisse l'utiliser quand il veut.

Ce travail complet est assez long. N'hésitez pas à vous arrêter et à le reprendre plus tard.

