

## 1) Les rituels tous les jours

Voir sur le blogue, la fiche « se concentrer » et « rituels »

- séance de concentration
- travail sur la date
- écriture de la date
- comptine numérique

## 2) Le jeu de la marchande : étape 1 et 2

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. Découvrir les nombres et leur utilisation.  
Objectifs : Jouer avec les nombres.

Quantifier des collections : les composer et les décomposer par manipulations effectives.  
Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités.

*Comment jouer ?* Le principe du jeu de la marchande est d'acheter plusieurs objets avec une somme donnée.

**Nombre à étudier : MS le 4**

**GS : le 6**

### • Matériel à préparer avec votre enfant :

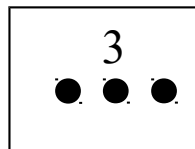
- prendre des jouets ou autres objets de la maison (**MS** : 6 objets, **GS** : 10 objets).
- faire fabriquer les étiquettes prix (des morceaux de papier et écrire les nombres).

**MS** : 2 étiquettes à 1€ - 2 à 2€ - 2 à 3€

**GS** : 2 étiquettes à 1€ - 2 à 2€ - 2 à 3€ - 2 à 4€ - 2 à 5€

**Sur les étiquettes, on écrira le nombre en chiffre et avec des points**

Ex : le 3



- Mettre les étiquettes prix sur les objets à acheter.
- Prendre 2 feuilles A4 sur lesquelles votre enfant dessine sur chacune un grand panier pour faire les courses. On les numérote : panier 1 et panier 2.
- des sous (soit des vraies pièces de 1€, soit imprimer et découper les pièces en fin de fichier, soit des papiers ronds marqués 1€).

**MS** : 4€ **GS** : 6€

Vous conserverez ce matériel qui resservira ultérieurement.

### • Consignes :

- Nous allons jouer à la marchande. Pour commencer je suis la marchande et toi tu achètes.
- Voilà ton argent (4 ou 6€).

- 1<sup>ère</sup> étape : « **tu peux acheter ce que tu veux mais il faut me payer à chaque objet.** »

Pour chaque achat, faire dire à votre enfant le prix affiché (reconnaissance des nombres) et lui faire compter et donner l'argent qu'il vous doit (construction de collections)

Si il prend un objet trop cher, laissez le faire et au moment de payer, faites lui remarquer qu'il ne peut pas acheter cet objet. Il n'a pas assez d'argent.

Echanger les rôles et jouer ainsi plusieurs fois.

- 2<sup>ème</sup> étape : « **tu dois acheter 2 objets en utilisant tout ton argent. Tu mettras un objet dans chaque panier. »**

Laissez le faire et vérifier avec lui qu'il a suivi la consigne : 2 objets, un dans chaque panier et plus d'argent après les achats.

Si il y a erreur, faites recommencer.

Si il n'y arrive pas, vous pouvez l'aider en lui faisant compter l'argent qu'il lui reste après l'achat du 1<sup>er</sup> objet.

Quand la consigne est respectée, montrez qu'avec l'argent qu'il avait, il a pu acheter un objet à ... € et un à .... € et expliquez : car ...

**Exemple MS:**

Avec 4 €, tu as pu acheter une poupée à 3€ et une voiture à 1€ **car 4 c'est 3 et encore 1**. Faire contrôler avec les doigts : 3 doigts et encore 1 doigt. On compte tous les doigts et on arrive à 4. (**GS** : idem pour 6)

Refaire cette étape plusieurs fois, toujours avec la même somme d'argent, jusqu'à ce que votre enfant y arrive seul.

Si après plusieurs essais, il n'y arrive pas, prenez des nombres plus petits (**MS** : 3,2 - **GS** : 5,4,3,2).

Pensez à jouer avec lui en inversant les rôles. On refait le jeu chacun son tour.

### 3) Écriture : les lettres de mon prénom.

Pensez à bien vous asseoir, bien tenir votre crayon et à respecter le sens d'écriture des lettres (Cf conseil bogue « Comment bien écrire »).

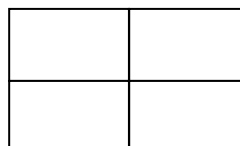
**Après entraînement, écrire son prénom dans son cahier.**

**MS** : en MAJUSCULES Attention : tous les traits verticaux des lettres doivent aller du haut vers le bas !

**GS** : en cursif. Travailler la majuscule cursive de son prénom ( Cf fin de fichier alphabet en cursif et en majuscule )

### 4) Arts visuels.

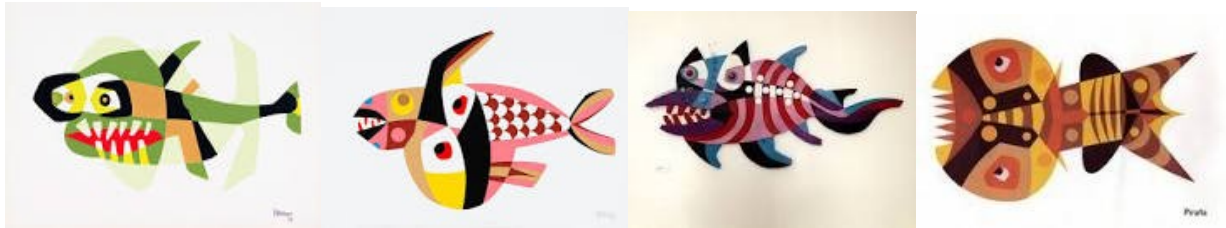
Les poissons de César Manrique



4 feuilles A4

**César Manrique** (1919 – 1992) est un peintre, architecte et sculpteur espagnol, défenseur de la nature de son île natale, Lanzarote dans les îles Canaries.

Regarde les poissons de César Manrique .



Retrouve à la fin du fichier quelques poissons de C. Manrique. Si tu peux les imprimer, colorie-les puis découpe-les pour mettre dans ton aquarium que tu vas créer.

Créer un grand aquarium ( taille 4feuilles A4 )

Dans ton aquarium, on doit trouver des poissons de formes et de couleurs différentes, des rochers, des algues, des étoiles de mer...etc.

Tu vas devoir dessiner, colorier, peindre si tu as de la peinture, découper dans des magasins des formes (poissons, rochers, algues, étoiles de mer.. ). Tu devras froisser le papier pour donner un peu de relief.

Colorie l'eau de l'aquarium.

5) **Optionnel** : faire quelques exercices des fichiers CNED.

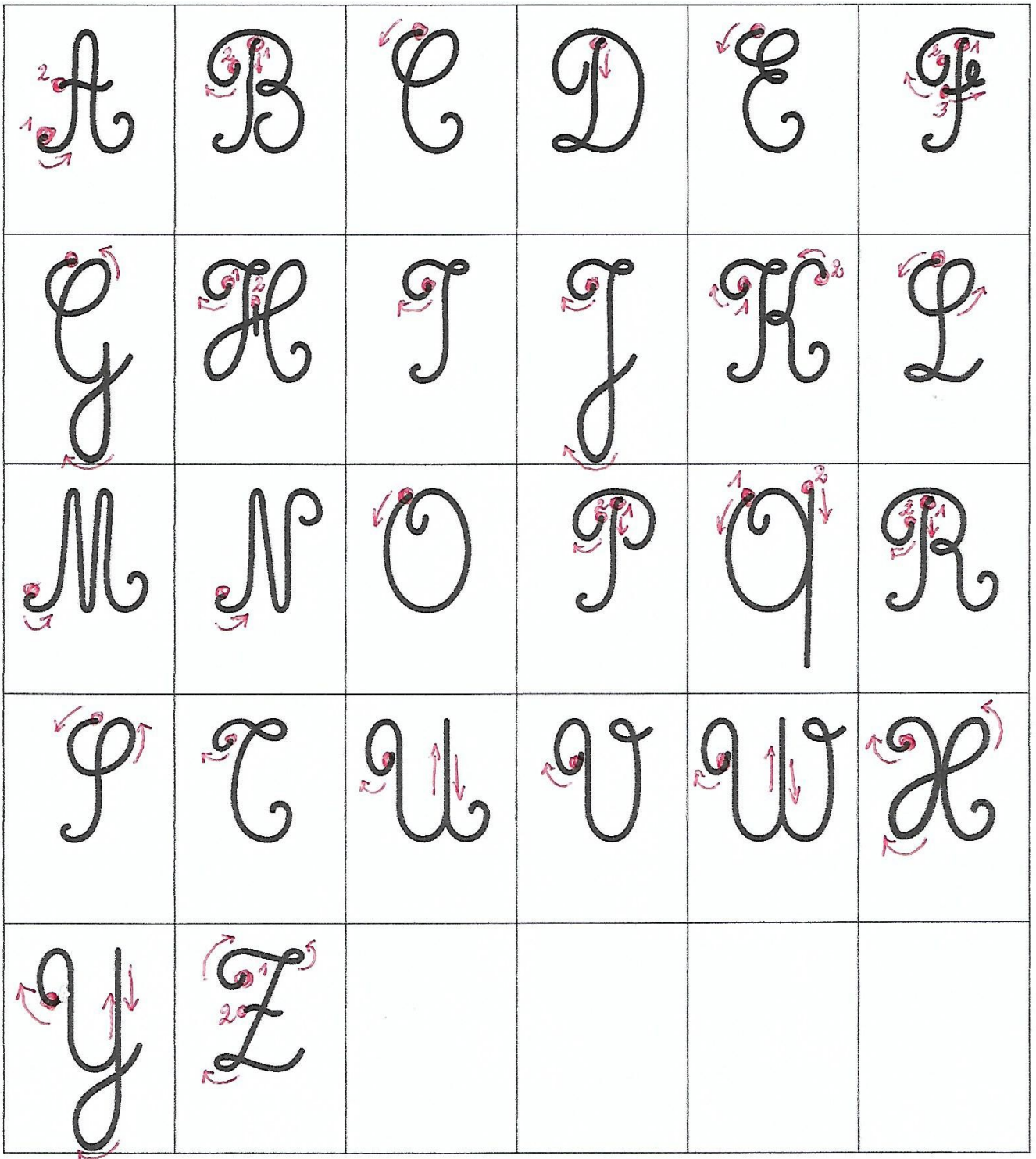
6) **Annexes :**

a. Les pièces pour le jeu de la marchande



b. Alphabet cursif en majuscule.

Alphabet en cursif majuscule



• Points de départ de l'écriture.

c. Les poissons de César Manrique.

