

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

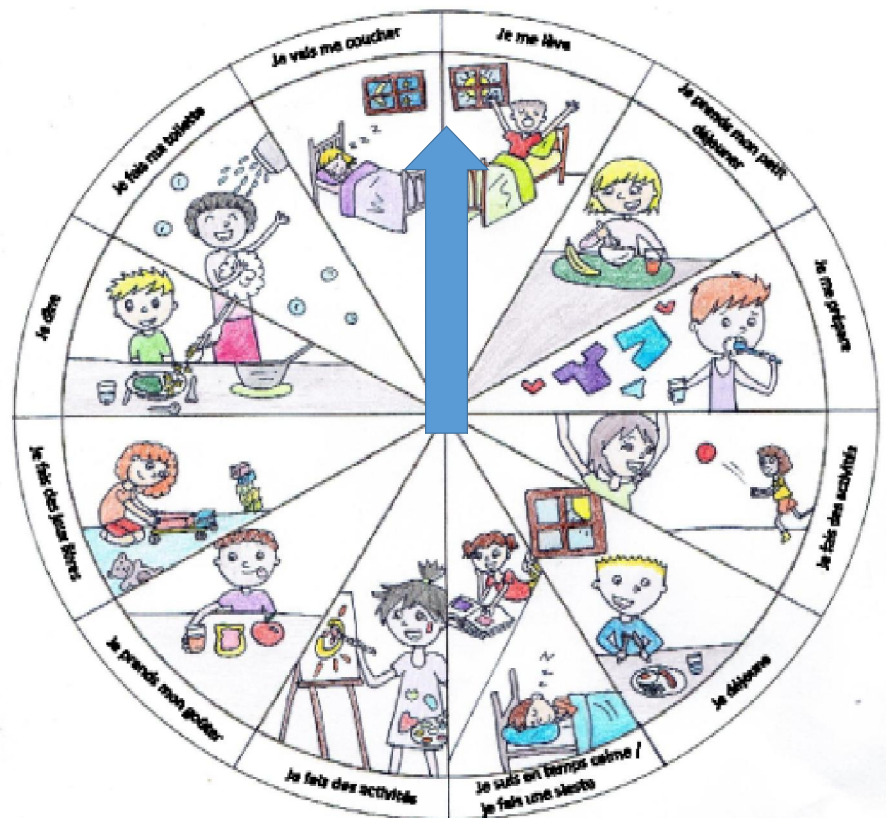
Ajout d'un rituel numérique quotidien : compter à rebours :

MS : de 6 à 0 : « 6 5 4 3 2 1 0 » avec support bande numérique puis sans support.

GS : de 10 à 0 : « 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 » avec support bande numérique puis sans support.

2) La roue de la journée

Objectif : structuration du temps



Vous pouvez imprimer et découper la roue qui est sur le document du blogue.

Il se nomme roue_de_la_journee.pdf.

Si vous n'avez pas d'imprimante, ou si vous souhaitez personnaliser votre roue, vous pouvez la réaliser vous-même et demander à votre enfant de l'illustrer.

Fixer une flèche au centre de cette roue avec une attache parisienne.

Etape 1 : faire décrire les différentes images que l'on voit sur le document. Par exemple, sur l'image « je me lève » : - je vois un enfant dans son lit. Il s'étire. Je vois le soleil à travers sa fenêtre.

Etape 2 : faire tourner la flèche et demander ce que l'enfant fait à ce moment de la journée.
Par exemple : « -Sur cette image, que fait l'enfant ? - Il se lève/il déjeune... »

Etape 3 : utiliser cette roue tout au long de la journée pour indiquer ce que l'enfant doit faire.
Par exemple, après le petit déjeuner, demander à l'enfant ce qu'il va faire. Il tourne la flèche et dit qu'il va se préparer (faire sa toilette, se laver les dents, s'habiller...).

3) **Numération : Le jeu de la marchande : étapes 4-5**

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** : Utiliser le matériel préparé la semaine dernière (voir jeudi 2 avril 2020)
 - Prendre des jouets ou autres objets de la maison (MS : 6 objets, GS : 10 objets).
 - On ajoute 2 objets supplémentaires étiquetés comme précédemment:
 - Pour les MS : 1 à 1€, l'autre à 4€
 - Pour les GS : 1 à 1€, l'autre à 6€
 - Prendre les 2 feuilles paniers : panier 1 et panier 2.
 - les sous (soit des vraies pièces de 1€, soit les pièces découpées, soit des papiers ronds marqués 1€).
MS : 4€ GS : 6€

Vous conserverez toujours ce matériel qui resservira ultérieurement.

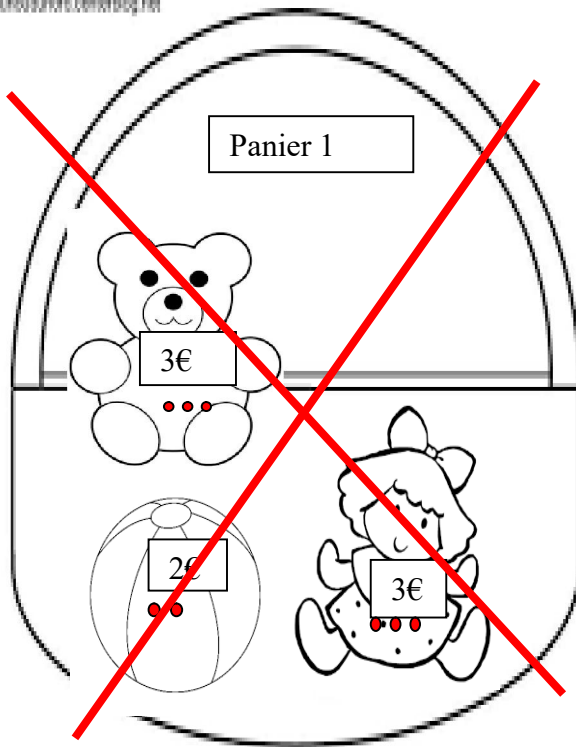
- **Consignes** :
 - Nous allons rejouer à la marchande. Pour commencer je suis la marchande et toi tu achètes.
 - Voilà ton argent (4 ou 6€).
 - Faire dire ce qu'il se rappelle du jeu.

Rappel : on redonne l'argent après chaque achat de 2 objets et on conserve les objets dans les paniers.

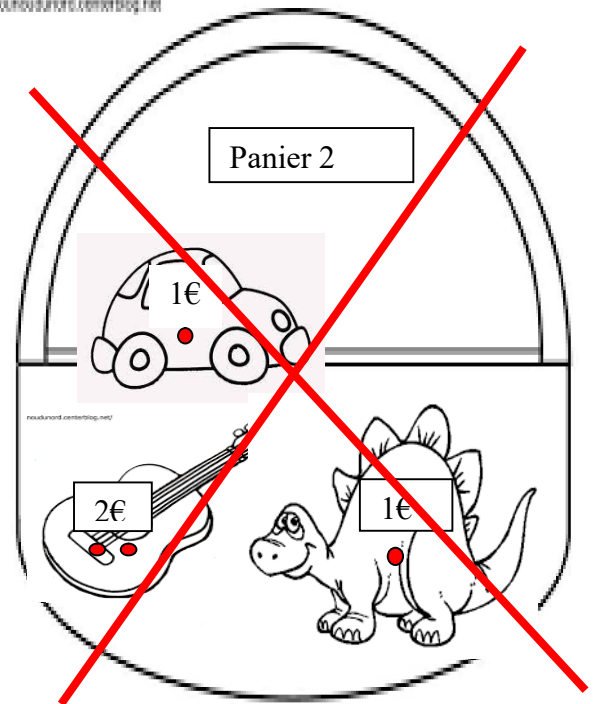
- Etape 4 : « Tu dois toujours acheter 2 objets ensemble. Aujourd'hui, tu vas chercher toutes les façons d'acheter 2 objets avec ton argent. Mais attention, dans tes paniers, il ne doit jamais y avoir 2 objets au même prix »

Ex : avec 4€

<http://vousoudunord.com/let/blog.net>

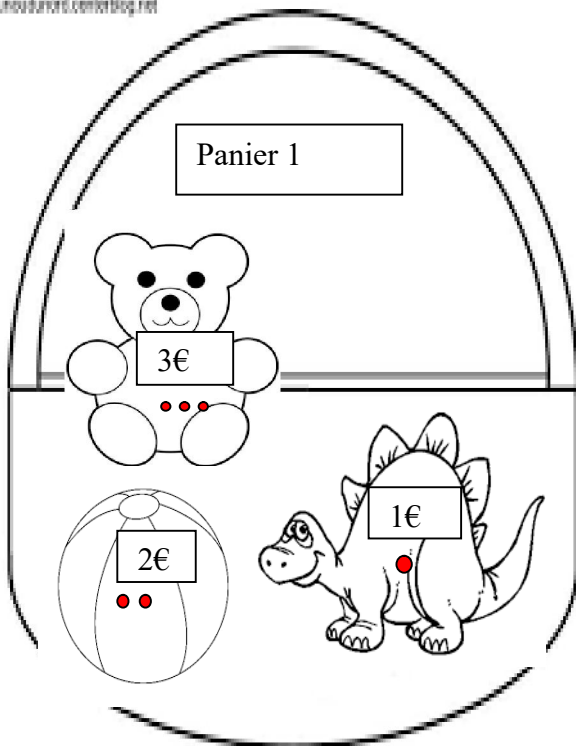


<http://vousoudunord.com/let/blog.net>

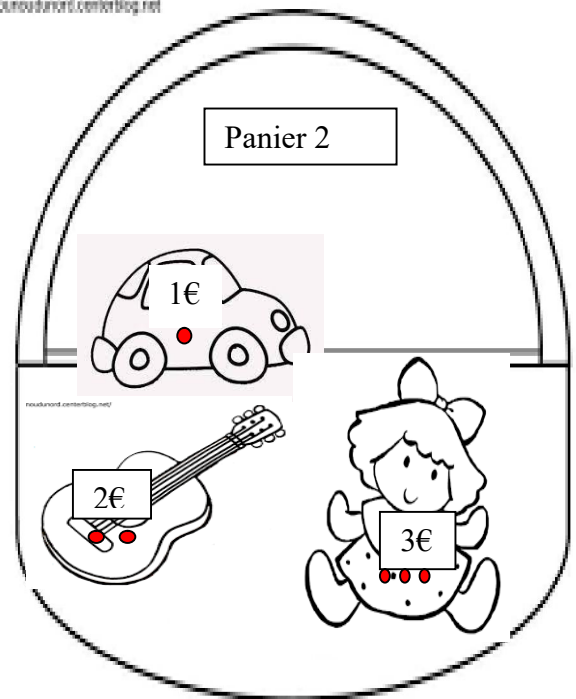


Impossible car dans ton panier 1, l'oursin et la poupée sont tous les deux à 3€ et dans le panier 2, la voiture et le dinosaure sont tous les deux à 1€.

<http://vousoudunord.com/let/blog.net>



<http://vousoudunord.com/let/blog.net>



Possible car dans les deux paniers, tous les prix sont différents.

A la fin du jeu, faire la synthèse des achats en les classant par ordre croissant dans le 1^{er} panier. **Cette synthèse est primordiale.** C'est le but de toute cette manipulation : montrer qu'un nombre peut se décomposer de différentes manières.

Exemple

MS: Avec 4 €, tu as pu acheter

: un dinosaure à 1€ et une poupée à 3€ **car 4 c'est 1 et encore 3**

Faire contrôler avec les doigts : 1 doigt et encore 3 doigts. On compte tous les doigts et on arrive à 4.

: un ballon à 2€ et une guitare à 2€ **car 4 c'est 2 et encore 2.**

: un ourson à 3€ et une voiture à 1€ **car 4 c'est 3 et encore 1.**

GS : Avec 6 €, tu as pu acheter

: un objet1 à 1€ et un objet2 à 5€ **car 6 c'est 1 et encore 5**

Faire contrôler avec les doigts : 1 doigt et encore 5 doigts. On compte tous les doigts et on arrive à 6.

: un objet3 à 2€ et un objet4 à 4€ **car 6 c'est 2 et encore 4.**

: un objet5 à 3€ et un objet6 à 3€ **car 6 c'est 3 et encore 3.**

: un objet7 à 4€ et un objet8 à 2€ **car 6 c'est 4 et encore 2.**

: un objet9 à 5€ et un objet10 à 1€ **car 6 c'est 5 et encore 1.**

On obtient ainsi toutes les combinaisons possibles.

Garder les jouets dans les paniers pour la trace écrite ci-après.

Redonnez l'argent à votre enfant et posez-lui la question :

« Pouvais-tu acheter le jouet à 4€ (MS) ou 6€ (GS) ? »

- si la réponse est **oui**, lui faire acheter en vous payant. Le mettre dans le panier 1. « Je te rappelle que tu dois toujours acheter 2 objets : 1 dans le panier 1 et 1 dans le panier 2. Est-ce que tu peux en acheter un autre ? Non, tu n'as plus d'argent. Il n'y a pas d'autres possibilités. »
- Si la réponse est **non**, faire expliquer pourquoi. La réponse attendue est : « je n'ai plus d'argent pour acheter le 2^{ème} objet. ». « Tu as raison, il n'y a pas d'autres possibilités. »

- **5^{ème} étape** : trace écrite dans le cahier

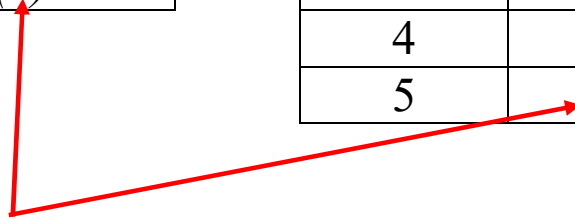
Dans le cahier, notez : Le jeu de la marchande – décomposition du nombre 4 MS -6 GS.

Tracez un tableau à 2 colonnes et remplissez la première colonne. (Cf modèle ci-après)

Consigne : « Remplis le tableau pour que le total de chaque ligne fasse 4(MS) ou 6 (GS). Utilise les jouets que tu avais achetés. »

| MS nombre 4 | |
|-------------|----------|
| Panier 1 | Panier 2 |
| 1 | (3) |
| 2 | (2) |
| 3 | (1) |
| | |

| GS nombre 6 | |
|-------------|----------|
| Panier 1 | Panier 2 |
| 1 | (5) |
| 2 | (4) |
| 3 | (3) |
| 4 | (2) |
| 5 | (1) |



Les enfants remplissent ces cases. Aidez-les en les faisant compter sur leurs doigts.

4) Langage oral : Le Gruffalo

Objectif : raconter une histoire en respectant la chronologie

Rq : Cette histoire est présente sur le site du CNED

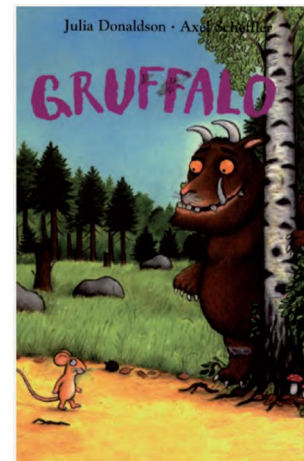
Vous pouvez l'écouter via

le livre numérique / français/ Les textes :

Page 33 : l'histoire intégrale

Pages de 26 à 32 : l'histoire en parties

ou utiliser la version Youtube ci-dessous.



Etape 1 : découverte de l'histoire

-La version audio : <https://www.youtube.com/watch?v=7a8KcQxk9Ek>

-Le tapuscrit mis sur le blogue à lire le soir au moment du coucher [Gruffalo-texte-original-6-parties-Zaubette.pdf](#)

Etape 2 :

Posez les questions ci-après et écrire les réponses dans le cahier de l'école

* Quel est le personnage principal ? (réponse : Gruffalo)

* Comment l'imagines-tu ? Décris-le (Notez la description)

Dessine Gruffalo dans ton cahier et écris son nom : (parents, faites un modèle entre 2 lignes.

Les lettres doivent toucher les lignes)

- MS : en MAJUSCULES : GRUFFALO

- GS : en cursive gruffalo

5) **Poésie :**

Apprendre le 1^{er} paragraphe jusqu'à « Et pour chaque oreille, une boucle »

Pour dessiner un bonhomme

Deux petits ronds dans un grand rond

Pour le nez, un trait droit et long

Une courbe dessous, la bouche

Et pour chaque oreille, une boucle

Sous le beau rond, un autre rond

Plus grand encore et plus oblong

On peut y mettre des boutons :

Quelques gros points y suffiront

Deux traits vers le haut pour les bras

Grand ouverts en signe de joie

Et puis, deux jambes dans le bas

Qu'il puisse aller où il voudra

Et voici un joli bonhomme

Rond et dodu comme un pomme

Qui rit d'être si vite né

Et de danser sur mon papier

Maurice CARÊME



Lien vidéo pour la lecture : <https://www.dailymotion.com/video/x6ow7tp>

6) **Le défi du jour** : je prépare un gâteau au yaourt

Recette p.5 du fichier « les défis quotidiens » sur le blogue.

Rq : vous pouvez changer de recette si vous n'avez pas les ingrédients.

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

8) **Annexes :**

a. Les pièces pour le jeu de la marchande

