

1) Les rituels quotidiens

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

- séance de concentration
- travail sur la date
- écriture de la date
- comptine numérique et compte à rebours avec support bande numérique puis sans support.

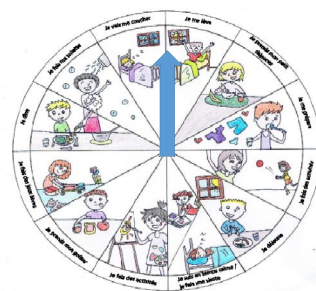
MS : de 6 à 0 : « 6 5 4 3 2 1 0 »

GS : de 10 à 0 : « 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 »

2) La roue de la journée

Objectif : structuration du temps

Document 1 : roue_de_la_journee.pdf

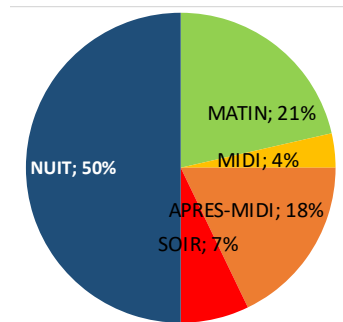


Utiliser cette roue jusqu'à ce que votre enfant sache parfaitement ce qui va se passer dans sa journée et puisse vous le dire lui-même, sans le support de la roue.

Par exemple : après le petit déjeuner, l'enfant sait ce qu'il va faire. Il peut dire qu'il va se préparer (faire sa toilette, se laver les dents, s'habiller...).

Document 2 : les moments de la journée_jeu

Fichier sur le blogue : les moments de la journée → matériel et règle du jeu.



Découper ou fabriquer une roue sur le modèle du document 2 et ajouter une flèche avec une attache parisienne. Les enfants reprennent les images de la roue de la journée.

3) Structurer sa pensée : numération

Objectifs : Ajouter une quantité à un nombre. Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité donnée.

- Prendre des haricots ou des bouchons ou des pinces à linge (une dizaine). L'idéal serait qu'il y ait 2 couleurs pour que le résultat soit plus visuel : une couleur pour l'enfant, une pour vous.
- Consigne** : « Je te donne un nombre d'objets et tu dois le **compléter** pour obtenir(nombre visé). Quand tu as fini, tu dois me **dire** combien tu as ajouté. »

1^{er} temps : nombre visé **MS** : le 4 , **GS** : le 6

Bien faire verbaliser : « j'ai ajouté ... (le nombre)... (objets) » .

c) Parents, après chaque réussite, résumez la manipulation par la phrase (en ajustant les nombres au travail fait):

MS : « oui, je t'avais mis 2 et tu as mis 2 pour avoir 4 **car 4, c'est 2 et encore 2** »

GS : « oui, je t'avais mis 2 et tu as mis 4 pour avoir 6 **car 6, c'est 2 et encore 4** »

Cette syntaxe a déjà été utilisée dans le jeu de la marchande (décomposition et recomposition des nombres)

Refaire **avec le même nombre visé**, les différentes décompositions en mettant :

MS : pour arriver à 4 : 1 objet puis 2 objets, puis 3 objets, puis 4 objets → il n'y a plus rien à ajouter

GS : pour arriver à 6 : 1 objet puis 2 objets, puis 3 objets, puis 4 objets, puis 5 objets, puis 6 objets → il n'y a plus rien à ajouter

Lorsque cet exercice est bien réalisé et qu'il y a encore du temps, vous le faites avec des nombres plus grands

MS : le 5 puis le 6

GS : le 7 puis le 8

Si votre enfant n'y arrive pas, refaites-le avec un nombre plus petit.

MS =3

GS : 4 puis 5

4) **Langage oral : Le Gruffalo**

Objectif : raconter une histoire en respectant la chronologie

Rappel : Le tapuscrit mis sur le blogue à lire le soir au moment du coucher

Etape 4 : Les personnages → fabrication des marottes de Gruffalo (défi du jour).

1- Faites raconter par votre enfant ce dont il se souvient de l'histoire de Gruffalo.

2- La refaire écouter ou relisez-la lui en lui demandant de bien faire attention aux personnages de l'histoire.

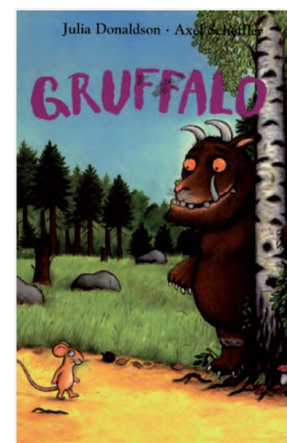
-La version audio : <https://www.youtube.com/watch?v=7a8KcQxk9Ek>

-Le tapuscrit mis sur le blogue

3- Posez-lui les questions :

MS : « quels sont les personnages de l'histoire ?

(la souris, le renard, le hibou, le serpent et le Gruffalo)



GS : « quels sont les personnages de l'histoire ?

Dans quel ordre apparaissent-ils quand ils rencontrent la souris, dans la 1^{ère} moitié de l'histoire ?

(la souris, le renard, le hibou, le serpent et le Gruffalo)

Dans quel ordre disparaissent-ils quand la souris est avec le Gruffalo, dans la 2^{ème} moitié de l'histoire ?

(le serpent, le hibou, le renard et le Gruffalo. La petite souris reste seule.)

Notez les réponses dans le cahier d'école. Vérifiez en regardant l'histoire ou en la relisant.

5) Poésie :

Revoir les 2 premiers paragraphes et apprendre le 3^{ème} jusqu'à « où il voudra. ».

Pour aider à mémoriser, faites toujours dessiner le bonhomme au fur et à mesure de la poésie et revoir la vidéo : <https://www.dailymotion.com/video/x6ow7tp>

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



6) Le défi du jour : Fabriquer les marottes de Gruffalo.

Sur du carton fin (type emballage céréales), dessine et colorie les personnages de Gruffalo : la souris, le renard, le hibou, le serpent et le Gruffalo.

Découpe tes personnages. Parents, scotchez un petit bâton (brindilles, pic à brochette sans pointe, bâton de glace ou carton fort) à ces personnages pour en faire des marionnettes.

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




8) **Annexes** :

- la couverture de Gruffalo
- les personnages de Gruffalo


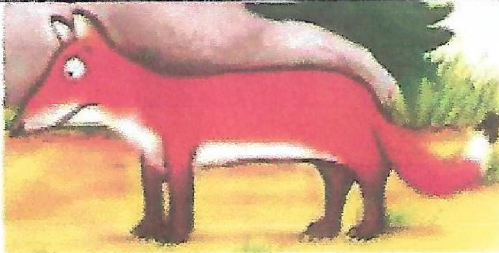
Entoure et colorie les parties décrites dans l'histoire.



Les personnages de Gruffalo

		
HIBOU	SERPENT	GRUFFALO
hibou	serpent	gruffalo
<i>hibou</i>	<i>serpent</i>	<i>gruffalo</i>

<http://maitresseatableau.eklablog.com/>

	
SOURIS	RENARD
souris	renard
<i>souris</i>	<i>renard</i>