

**Vendredi 24 avril 2020**

Rappel lien google drive :

<https://drive.google.com/drive/folders/1hK2DnmEcEWb6lQU3gYeJ0-wNZHqJjNMs?usp=sharing>

### **1) rituels**

date avec révision des jours de la semaine/calendrier, météo/vidéo du jour

### **2) Comparer des quantités (plus que et moins que)**

#### **Jeu des boîtes (cf photos ci-dessous)**

Le dé peut être remplacé par des étiquettes à piocher sur lesquelles vous avez écrit les nombres de 1 à 6.

Si c'est trop facile, vous pouvez augmenter les quantités dans les boîtes et, soit prendre 2 dés, soit faire des étiquettes de 1 à 12. (commencer par le jeu des boîtes empilées puis celui des boîtes alignées)

## Les boîtes empilées

- Comparer des quantités.

### MATÉRIEL

8 boîtes qui peuvent s'empiler.  
Des petits objets : jetons, cubes, Lego, ...  
Un dé classique avec les constellations de 1 à 6.

### BUT DU JEU

Gagner plus d'objets que les autres joueurs.

### RÈGLE DU JEU POUR 4 JOUEURS

Les 8 boîtes sont empilées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Seuls les objets de la boîte du dessus sont visibles.  
Chaque joueur lance le dé lorsque c'est son tour.  
Le joueur peut prendre la boîte du dessus s'il y a plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte.  
Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus.

### VARIANTES

Ce jeu ne nécessite aucune stratégie spécifique. On peut demander aux enfants d'anticiper le ou les coups qui peuvent permettre de gagner la boîte.  
Pour élargir le champ numérique, on peut remplacer le dé par des cartes de 1 à 10 ou utiliser 2 dés.



Pour élargir le champ numérique, on peut remplacer le dé par des cartes de 1 à 10 ou utiliser 2 dés.

## Les boîtes alignées

- Comparer des quantités.

### MATÉRIEL

8 boîtes qui peuvent s'empiler.  
Des petits objets : jetons, cubes, Lego, ...  
Un dé classique avec les constellations de 1 à 6.

### BUT DU JEU

Gagner plus d'objets que les autres joueurs.

### RÈGLE DU JEU POUR 4 JOUEURS

Les 8 boîtes sont alignées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets.  
Le joueur peut prendre les objets de la boîte de son choix contenant un nombre d'objets inférieur au nombre de points indiqués sur le dé.  
Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, on compare le nombre d'objets obtenus.

### VARIANTES

Ce jeu nécessite une stratégie spécifique. Quand il y a plusieurs possibilités, il faut choisir la boîte qui contient le plus d'objets.  
Pour élargir le champ numérique on peut remplacer le dé par des cartes de 1 à 10 ou utiliser 2 dés.



### 3) Regroupement

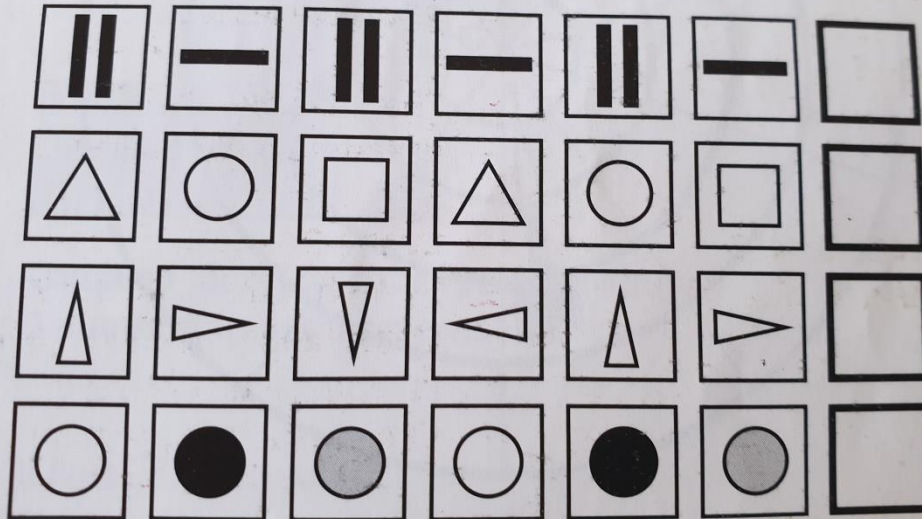
-2 Mots du jour sur le jardin (dossier « apprentilangues ») révision 2 séance 18  
(avec images qui défilent cf pièce jointe ou dossier « cned » dans google drive)

-Défi du jour :

### 3 La dernière case



Dessine ce qui manque dans chaque ligne.



#### 4)Pause/récréation

#### 5) Phonologie : le son [O]

-Montrer à l'enfant toutes les façons d'écrire le O (en batons, en script, en attaché, en majuscule) et lui dire que cette lettre est une voyelle (elle fait le même bruit que son nom »elle s'appelle O et fait le bruit [O]

-Lui faire dire le son en accentuant la forme de la bouche (qui fait un rond) puis lui demander de trouver des mots dans lesquels il entend [o] (n'importe où dans le mot et c'est le son qui est important, pas la façon dont il s'écrit, au début comme « aujourd'hui, au milieu comme « salopette » ou à la fin comme « marteau »

-Vous lui dites des mots et il doit lever la main lorsque ce mot ne contient pas le son [o] (intrus)

-dessiner sur une feuille une oreille (qui veut dire « j’entends ») et sur une autre feuille une oreille barrée ( « je n’entends pas » ) et demander à l’enfant de trouver des images (magazines de pub dans la boîte aux lettres) dans lesquelles il entend et n’entend pas [O]-pour les coller sur la bonne feuille.

-Faire les 2 exercices en pièces jointes sur « j’entends [o] »(bonnes réponses : chaussure, soleil, chocolat, couteau, entonnoir, chaussette)

et « le labyrinthe du [o](bonnes réponses : )

### 6) sport (dans la mesure du possible)

Reprendre le jeu de l’oie sportif

### 7) repas/sieste ou temps calme

Video sur une œuvre «

<http://www.lumni.fr/video/la-dame-a-la-licorne-a-mon-seul-desir>

### 8) lecture d’une histoire : Le gruffalo

Dire à l’enfant que vous allez relire le Gruffalo et qu’il devra être attentif pour pouvoir vous donner les réponses suivantes (qui sont en rouge)

Animal rencontré par la souris (dans l’ordre de la rencontre)	Ce que l’animal dit à la souris pour qu’elle vienne (il l’invite où et pour faire quoi)	Ce que la souris dit à l’animal pour lui faire peur (le plat préféré du gruffalo c’est...)
<b>Le renard</b>	« je t’invite à déjeuner dans mon humble demeure »	Le renard à la cocotte
<b>Le hibou</b>	« je t’invite à prendre le thé dans mon nid »	Le hibou au sirop
<b>Le serpent</b>	« je t’invite à une	Le serpent aux

	fête dans mes appartements »	olives
--	------------------------------	--------

### 9) Ecrire en écriture cursive :

Tracer des chemins de couleurs à l'enfant et lui dire que vous allez lui faire une dictée de lettres en attachée (il peut avoir un modèle de l'alphabet en attaché pour l'aider) ; Il ne doit pas attacher les lettres entre elles cette fois et il doit faire attention à leur taille !,(voir pieces jointes)



-lui dicter d'abord des lettres qui vont dans le chemin de la souris (a, o, i, e, m, n, c, r et s)

-puis des lettres qui descendant dans le chemin du ver de terre(p, q, g, j,z)

-et enfin des lettres qui montent dans le ciel (tout en haut pour les lettres l, b, h et au milieu du ciel pour les lettres d et t)

### 10)pause/récréation

### 11)Musique

Revoir les 2 chansons sur la poule : « la petite poule rousse » et « c'était une petite poule noire » (ecoute/chant et rythme à frapper dans les mains avec une chanson rapide et une lente)