

Mardi 14 avril

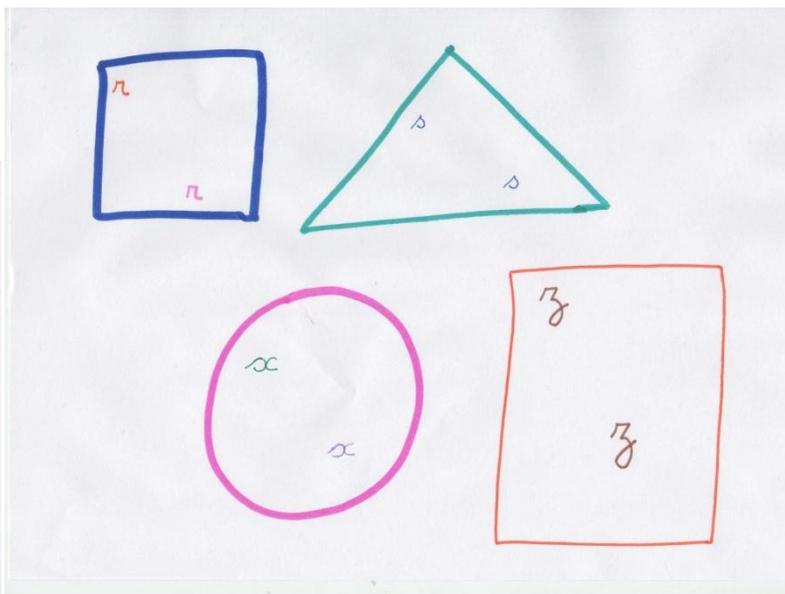
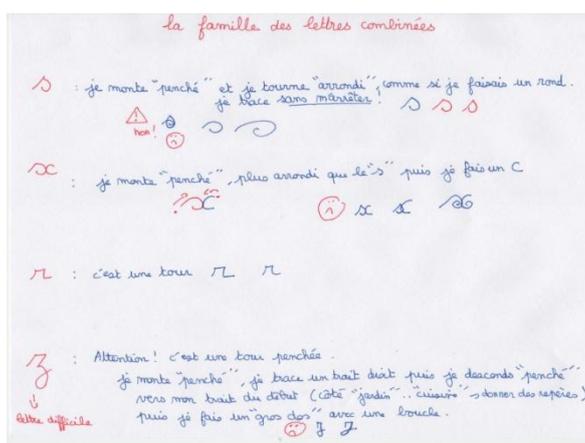
En **décloisonnement** , les enfants travaillent **les alphas** avec Magaly. Je vous envoie les activités proposés

.Langage :Alors les règles du jeu de l'oie ? Les avez-vous- inventées ? Partagez vos idées !

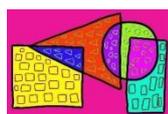
Ecriture : la famille des lettres combinées : r, s, x ,z

A tracer dans la farine , ou, encore mieux, à modeler avec de la pâte à modeler , de la pâte à sel :

r , s , x , z **attention !** sans boucle !



Attention ! Un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! Et pour bien tenir le crayon ! Commencer à les écrire dans les formes.

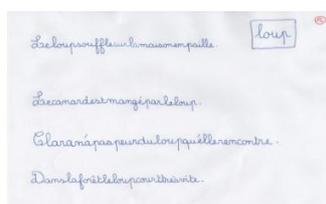


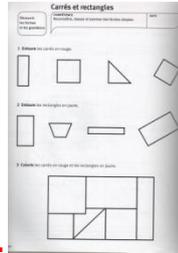
Graphisme : à finir

Lecture : - Feuille 12 (qui se fera jeudi)

Voir **entraînement**

Vous devez lire la phrase, votre enfant doit dire où est situé le mot **loup**. Peut le faire sur l'écran.





Math : ne pas imprimer, il montre les **formes** demandées.

- Jouer au **jeu de l'oie** avec 2 dés (petites additions, en essayant de dire 4+5)

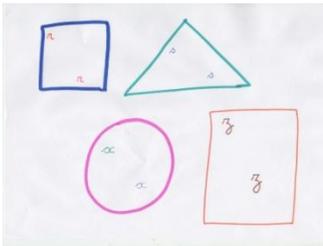
mercredi 15 avril

Est-ce que le dessin du bonhomme, vue de dos, est fini ?

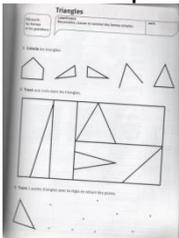
En classe, le mercredi ,c'est sport, arts plastiques (« les 3 poules » envoyées la semaine dernière) et jeux de société.

jeudi 16 avril

Ecriture : la famille des lettres combinées : r, s, x ,z à finir dans les formes et Cahier d'écriture à commencer ou entre deux lignes tracées sur une feuille .



Math : repérer les triangles.

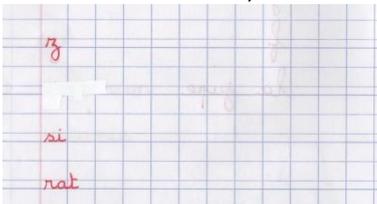


vendredi 17 avril

Ecriture :

Attention ! un adulte doit être **présent** pour bien tracer les lettres ! et pour bien tenir le crayon !

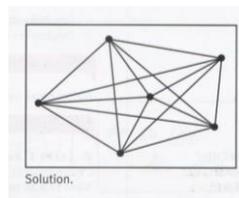
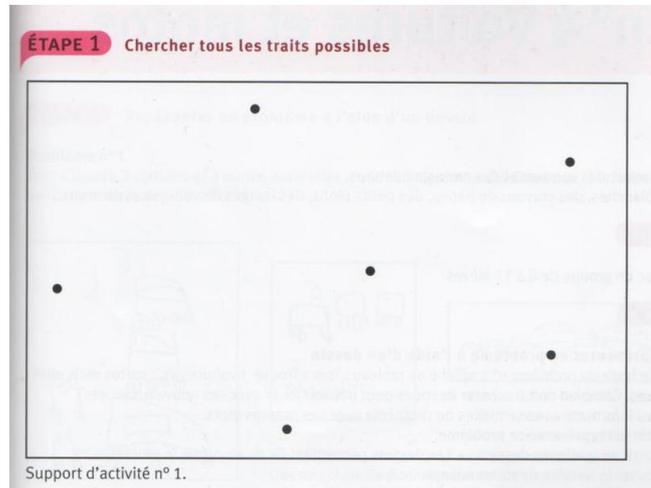
A finir les lettres , et le mot (il peut essayer de le lire)



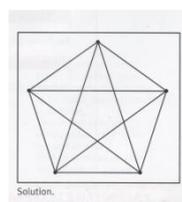
r **at** sans s'arrêter

Math :

- 1) Votre enfant **doit chercher** ,seul, tous les traits possibles à tracer à main levée pour relier, « attacher » les points.(dessiner les points sur une feuille)
Il faut que votre enfant vous explique comment il a fait en employant les *verbes* :attacher, tracer,relier, et du *vocabulaire* : celui-ci,celui du milieu , à gauche,à droite,en haut ,en bas, le premier,le deuxième ...
- 2) Il doit reproduire ce qu'il a trouvé en *traçant le traits avec la règle* sur une nouvelle feuille.



- 3) Effectuer la même recherche en dessinant les traits à main levée pour tracer **une étoile** et la reproduire en traçant les traits à la règle. Colorier son étoile.



Jeux internet

sur les tris, les formes ...

<https://fr.ixl.com/math/gs/trier-des-formes>

<https://fr.ixl.com/math/gs/reconna%C3%A9tre-des-figures-planes>

<https://fr.ixl.com/math/gs/c%C3%B4t%C3%A9s-et-sommets-d-une-figure>

<https://fr.ixl.com/math/gs/trier-des-figures-dans-un-diagramme-de-venn>

Rejouer

Maths/ logique

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/lememe/memT3.htm#> : Même chapeau, même forme ...

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/algorithm/algoriA1.htm#> Qui manque ?

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/classNb/classNb3.htm> promenade des nombres(augmenter la difficulté, on peut aller jusqu'à 30))

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/associat/asPlanA1.htm#> vue d'en haut

français

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/mLegumes/de1Leg1.htm#> correspondance image / son (sur PC)

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/mLegumes/deuLeg.htm#> correspondance image / son (pour jouer à 2)

mémoire : jeu à 2 :

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/memoireF.htm#>