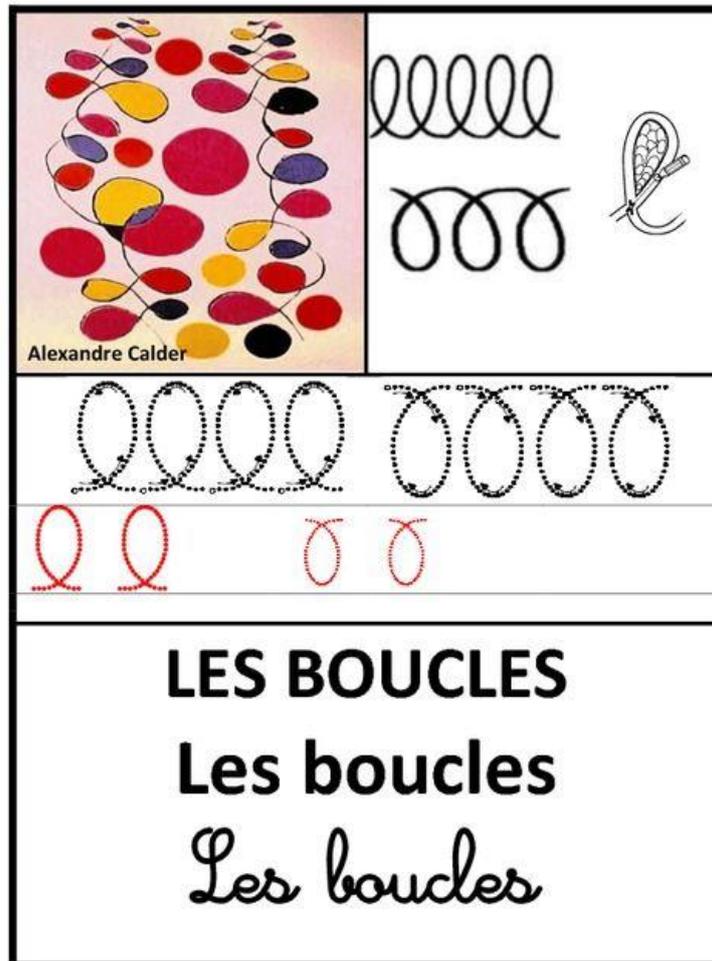


ECOLE A LA MAISON / GS

• **Jeudi 16 avril :**

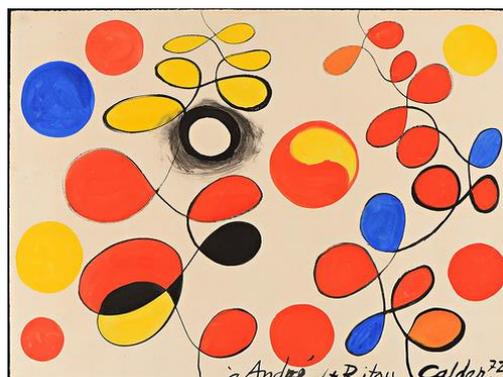
➤ **Graphisme / écriture : les boucles.**

Cette semaine, on s'entraîne à tracer des boucles à l'endroit et à l'envers, et surtout à enchaîner les boucles à l'endroit et à l'envers.



Aujourd'hui, on va tracer des boucles comme Alexandre Calder (*à l'école, on aime beaucoup observer des œuvres d'artistes, et faire à la manière de ces artistes*).

Voici 2 œuvres d'Alexandre Calder :



Sur une feuille blanche, on va tracer des boucles avec un gros feutre noir. Attention, on ne lève pas son crayon, les boucles s'enchaînent dans tous les sens.

Puis on peint chaque boucle d'une couleur différente, avec un pinceau fin. On utilise surtout les couleurs primaires (bleu, rouge et jaune).



Quand on a terminé, on signe son œuvre en écrivant son prénom avec le gros feutre noir.

➤ **Phono, les sons** : le son [u]

Les enfants, vous rappelez-vous quel alpha fait « huuuuuue ! » ?

Et oui, c'est mademoiselle U ! Saurez-vous retrouver tous les éléments du dessin suivant dans lesquels on entend le son [u] ?



➤ Les quantités et les nombres :

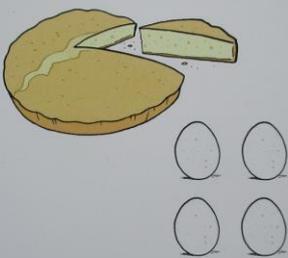
Parce que les enfants apprennent en faisant, refaisant, faisant encore, faisant encore mais d'une autre façon... C'est important de refaire des activités proposées les semaines passées !

On n'oublie pas les jeux des semaines précédentes, on en choisit un chaque jour qu'on rejoue à la maison :

- **le jeu des lapins** où il faut deviner combien de lapins sont dans le terrier,
- un **jeu de dominos « au pays des 5 »**, on peut accrocher les dominos que si ça fait 5,
- un **jeu de cartes comme un memory** où on gagne les cartes si ça fait 5,
- le **jeu de la tirelire**, où on calcule son score avant puis on vérifie après en ouvrant la tirelire,
- le **jeu de quilles** ou le **chamboule-tout**, où on calcule les points obtenus sur les objets tombés,
- un **jeu de dominos « au pays des 5 et des 6 »**, on peut accrocher les dominos que si on fait 5 ou 6,
- un **jeu de cartes comme un memory** où on gagne les cartes si ça fait 6.

➤ Résolution de problèmes :

Léo prépare 3 gâteaux.
Pour chaque gâteau,
il a besoin de 4 œufs.



De combien d'œufs Léo a-t-il
besoin pour les 3 gâteaux ?

Pour aider les enfants dans leur recherche, on peut utiliser des objets. Par exemple, des objets de dinette, des légos...

➤ **Les quantités et les nombres** : les suites de nombres / le rummikub.
 Cette semaine, on revoit les suites de nombres (en avançant et en reculant). Je vous propose un jeu que l'on aurait fait à l'école cette semaine :

Pour jouer, vous devez prendre les cartes de 1 à 10 de plusieurs jeux de cartes de 54 cartes. Mélangez-les. Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Et mettez la pioche au milieu de la table.



Le plus jeune commence. A chaque tour :

- Soit on a 3 cartes qui se suivent et on peut les placer sur la table (5-6-7 ou 4-3-2 par exemple).
- Soit on peut compléter une suite déjà commencée en posant 1 seule carte.
- Si on ne peut pas jouer, on pioche et c'est au joueur suivant de jouer.



Joueur 1 : Je ne peux pas jouer car je n'ai pas 3 cartes qui se suivent. Je ne peux pas compléter de suite car il n'y a pas encore de cartes posées sur la table. Donc je pioche.

Et c'est au joueur suivant de jouer.



Joueur 2 : Je peux jouer car j'ai 3 cartes qui se suivent. Donc je les pose.

6 – 5 – 4



Joueur 1 : Avec la carte que j'ai piochée au tour précédent, j'ai une suite de 3 cartes que je peux poser.

2 – 3 – 4

- Le jeu se termine quand un joueur n'a plus de carte en main.



Joueur 2 : Je peux compléter la suite 2 – 3 – 4 en posant mon 1. J'ai posé toutes mes cartes, j'ai gagné !

➤ **Les formes et les grandeurs** : les quadrillages.

Voici des exemples de quadrillages à reproduire. Vous pouvez utiliser les fiches quadrillages des semaines précédentes. Les parents, vous faites le modèle pour que les enfants les reproduisent.

