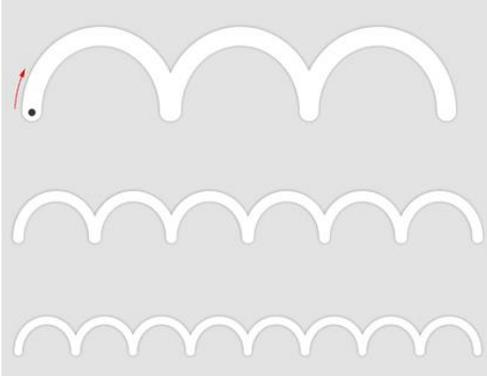


# ECOLE A LA MAISON / GS

## • *Jeudi 2 avril* :

### ➤ **Graphisme / écriture** : les ponts.

Aujourd'hui, on trace des ponts à l'endroit et à l'envers.



Les ponts à l'envers, commencent depuis le haut, le trait « descend ».



On essaie d'enchaîner le tracé sans lever la main. Attention, les ponts sont bien collés, il n'y a pas d'espace entre chaque pont, ce ne sont pas des vagues !

On trace des ponts de différentes façons :

- à la pâte à modeler,
- dans un bac de farine avec son doigt,
- sur une feuille blanche, sur un tableau, sur une ardoise...

On peut imaginer les tuiles du toit de la maison ou encore les écailles d'un poisson.



J'ai fait des ponts avec de la pâte à modeler pour les écailles de mon poisson.

➤ **Phono, les sons** : les attaques des mots.

**C'est le premier son qu'on entend dans un mot.**

A l'école, nous nous sommes déjà entraînés à repérer l'attaque d'un mot.

• **mmmmmmmmargaux**, ça commence comme **mmmmm** / chez nos alphas, c'est le **mmmmmonstre** qui fait **mmmm**.



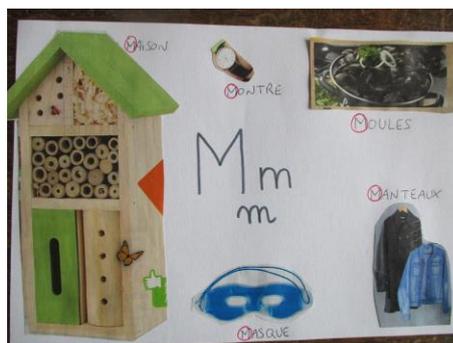
• **rrrrrrrenard**, ça commence comme **rrrrrrrr** / chez nos alphas, c'est le **rrrrrrrobinet** qui fait **rrrrrrrr**.



On va essayer de trouver plein de mots qui commencent comme **mmmmmmmm**.

Pour nous aider à trouver des mots qui font **mmmmm**, on peut observer tous les objets de la cuisine, chercher des animaux, des couleurs, des véhicules, des prénoms...

Dans les prospectus, on découpe des mots qui commencent comme **mmmmm** et on les colle sur une feuille blanche.



Puis avec l'aide des parents, on écrit les mots à côté des dessins.

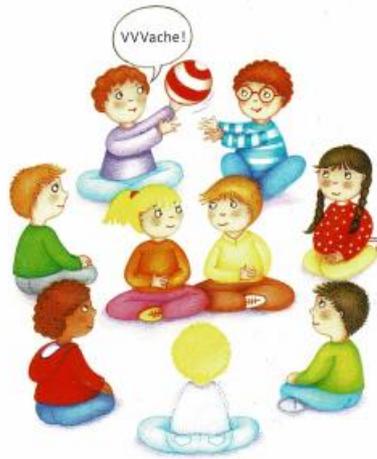
Par exemple : j'ai trouvé MAISON, MONTRE, MOULES, MANTEAUX et MASQUE.

### Le jeu de la bombe :

On prend un ballon ou un autre objet qu'il faudra se passer (un doudou par exemple). On s'assoit en cercle.

On doit trouver un mot qui commence comme **mmmmm**.

« **mmmmaman** ! » Quand on a trouvé un mot, on passe le ballon au joueur qui se situe à côté. Si on met trop de temps à trouver un mot, la bombe explose et on a perdu !



➤ **Les lettres** : cette semaine on va créer un **mémory des lettres**.

Je vous propose de fabriquer 6 lettres par jour (soit 12 cartes): voir explications dans les journées de lundi et mardi.



Aujourd'hui, on a 18 lettres pour jouer au mémory !

➤ **Les quantités et les nombres :**

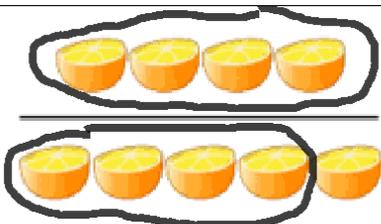
*Parce que les enfants apprennent en faisant, refaisant, faisant encore, faisant encore mais d'une autre façon... C'est important de refaire des activités proposées les semaines passées !*

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.

➤ **Les quantités et les nombres :** plus que, moins que, autant que.

- Les parents, vous prenez des objets (entre 1 et 10) et vous les disposez devant vous, sans dire combien vous en avez pris (*des légos, des crayons, des fourchettes...*).
- Puis vous demandez « **prends 1 objet de plus que moi** ». *Votre enfant va observer votre collection d'objets (peut-être les compter), et il va disposer des objets devant lui.*
- Vous vérifiez avec lui s'il a bien réussi.



*Quand on vérifie, c'est important de bien expliquer en parlant :*

*« J'ai 4 objets. Et toi tu en as 4 aussi c'est comme moi, et tu en as encore 1. C'est bien 1 objet de plus que moi. Bravo ! »*

On recommence plusieurs fois en variant la consigne :

« prends 4 d'objets de plus que moi » ou « prends 1 objet de moins que moi »...

➤ **Les formes et les grandeurs** : repérage sur quadrillage.

Cette semaine, on joue à la bataille navale.

• D'abord sur un petit quadrillage, on joue à sens unique : vous disposez vos « bateaux » sur votre quadrillage et votre enfant essaie de trouver leur position.

Les explications sont données dans la fiche « *activités pour la semaine 3* ».

➤ **Résolution de problèmes** :

