

ECOLE A LA MAISON / GS

- **Jeudi 7 mai :**

- **Graphisme** : les boucles.
- **Ecriture** : les lettres à boucles ascendantes (les boucles qui montent).

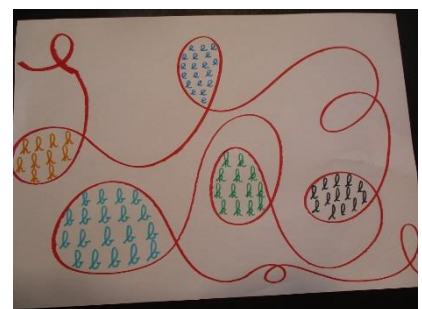
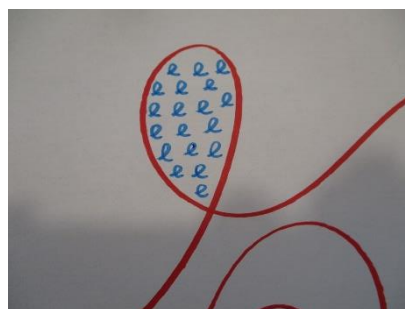
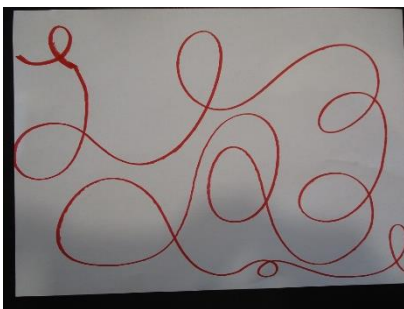
LES LETTRES À BOUCLE ASCENDANTE



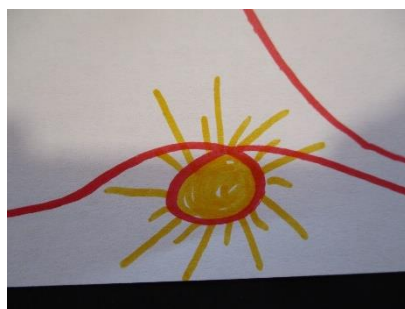
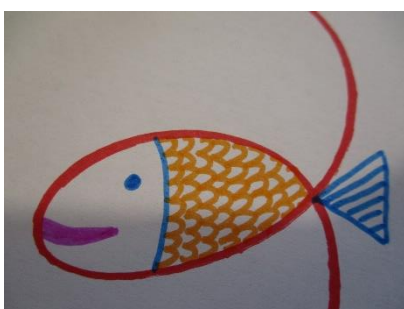
Cette semaine, on s'entraîne à tracer des lettres à boucles. Vous pouvez regarder cette vidéo qui vous montre comment tracer ces lettres : <https://www.youtube.com/watch?v=yglVZ0wj10s>

- Aujourd'hui, je vous propose une activité artistique.

- 1) On s'entraîne à tracer des boucles qui s'enchaînent (sans lever le crayon) sur ardoise.
- 2) On trace des boucles qui s'enchaînent sur une feuille de papier, au feutre.
- 3) On sélectionne 5 boucles. Dans 1 boucle, on va écrire des lettres « e » en attaché ; dans une autre boucle, on va écrire des « b » en attaché. Idem avec les lettres « k », « h », « l » en attaché.



- 4) Dans les boucles restantes, on choisit de dessiner une fleur ou un soleil ou un poisson ou un visage ou... soyez créatifs !
- 5) Puis au feutre noir, on écrit son prénom plusieurs fois en attaché en suivant les lignes.



➤ **Les lettres de l'alphabet** : afin de continuer à mémoriser les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures, je vous propose de rejouer au jeu de memory créé avant les vacances.

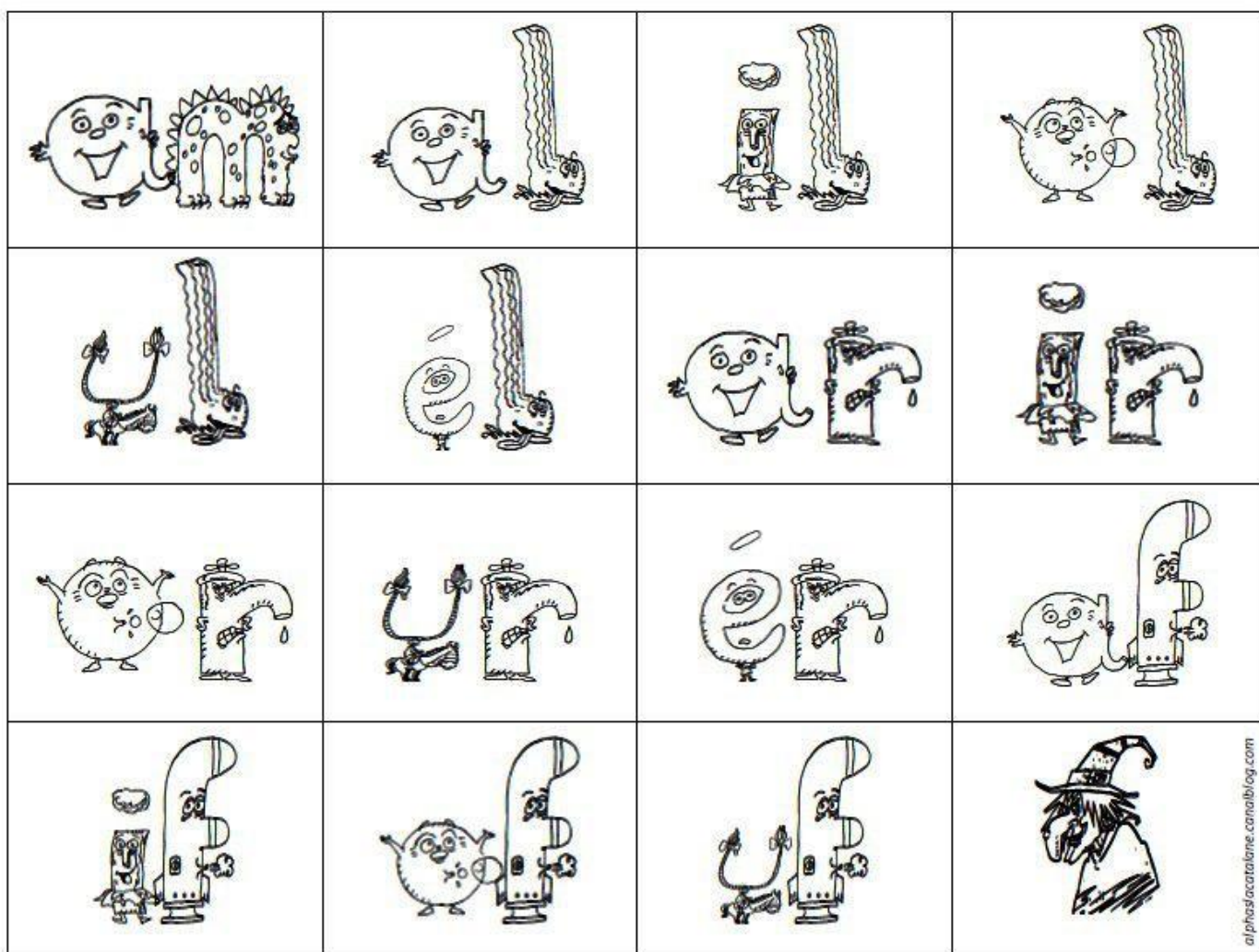
➤ **Phono, les sons** : associer 2 alphas pour lire des syllabes.

A l'école, nous avons commencé à lire et écrire des syllabes et des petits mots avec nos personnages alphas.

Aujourd'hui, nous allons continuer de lire des syllabes avec 2 alphas : les alphas s'attrapent.

Exemple : la limace attrape monsieur o « **LLLLLLL OOOOO** ➔ **LO** »

Essayez de lire les syllabes suivantes :



➤ 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,
- le **rummikub**, où on doit créer des suites de nombres.




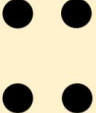

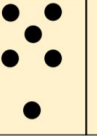
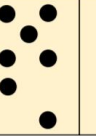
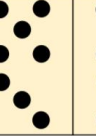
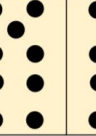











➤ Les quantités et les nombres : cette semaine, on va bien revoir les nombres jusqu'à 10.

Je vous propose des petites activités à faire chaque jour, des activités que nous faisons régulièrement en classe :

- 1) **Le jeu du Lucky Luke** : le parent dit un nombre entre 1 et 10 et l'enfant doit montrer le plus rapidement possible le bon nombre de doigts.

2) **La dictée de nombres** : le parent dit un nombre et l'enfant doit l'écrire en chiffre sur son ardoise (il n'y a pas de modèle à disposition).

3) **Dessine les dés** : le parent dit un nombre et l'enfant le dessine en dé(s) (attention à bien positionner les points du dé au bon endroit) :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	dix
									
									

4) **La fusée** : réciter la comptine numérique de 10 jusqu'à 0 (en reculant).



➤ Résolution de problèmes :

Au 1^{er} arrêt, 5 passagers montent à bord du bus.
Au 2^e arrêt, 5 nouveaux passagers montent dans le bus.



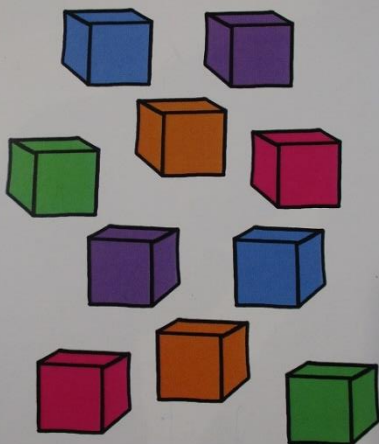
Combien le bus compte-t-il de passagers en plus, après ces deux arrêts ?

Pour aider les enfants dans leur recherche, on peut utiliser des objets qui représenteront les passagers (des playmobils par exemple) et on prend une boîte pour représenter le bus (boîte à chaussures par exemple).

N'hésitez à refaire ce problème en racontant une autre histoire : « il y a 6 passagers qui montent au 1^{er} arrêt et 3 qui montent au 2^{ème} arrêt »

Ou « il y a 3 passagers qui montent au 1^{er} arrêt, 4 passagers au 2^{ème} arrêt, et 6 passagers au 3^{ème} arrêt »...

Tom et Ahmed veulent se partager les 10 cubes du jeu de construction.



Combien de cubes chaque enfant aura-t-il ?

Pour aider les enfants dans leur recherche, on peut utiliser des vrais cubes ou des légos ou des kaplas ou...

N'hésitez à refaire ce problème en prenant par exemple 16 cubes ou 4 cubes ou 20 cubes...