

Chers parents,

Voilà les compétences que je comptais travailler en classe au mois d'avril-mai :

Les éléments qui suivent ne sont que des **propositions** que vous pouvez exploiter en autonomie quand vous le souhaitez (ou à la demande des enfants), mais que vous retrouverez aussi dans les programmes quotidiens.

## QUANTITÉS ET NOMBRES

1. **Parfaire la comptine numérique** (*au moins jusqu'à 30 : attendu en fin de maternelle*) et plus.

(Ce travail sera repris à l'occasion de séances virtuelles en petits groupes)

- a. En comptant tous les jours de plus moins possible : d'abord avec de l'aide puis tout seul (la difficulté pour ceux qui vont loin c'est le passage de 69 → 70, 79 → 80, 89 → 90)
- b. En jouant au jeu du furet : chaque membre énonce un nombre à tour de rôle (1, 2, 3 ...), quand on ne sait pas on saute son tour et, collectivement on essaie d'aller le plus loin possible
- c. Compter à rebours de 10 à 0, puis de 20 à 10 etc ...
- d. Compter en commençant à 10 (11, 12, 13 ...), 12, à 5 (6, 7, 8 ...), (on ne commence plus par 1)
- e. Compter de 2 en 2

2. **Connaître l'ordre des nombres sur une file numérique** : pour cela, il faudra, si vous en avez le temps et les moyens, en créer une en assemblant des pages sous forme de bande ou en imprimant celle qui est en bas de la page.

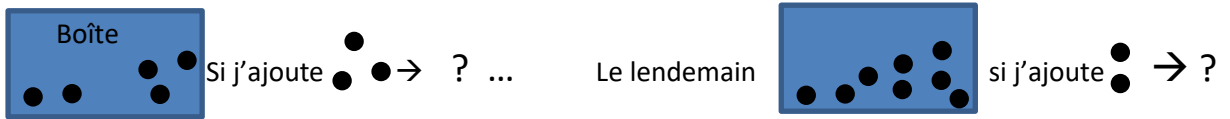
Exemple :

1				5					10	...	→	50
---	--	--	--	---	--	--	--	--	----	-----	---	----

- a. Faire poser un petit bouchon sur une case ou plusieurs cases (ex : 8, 12, 22 etc ...) tous les jours (Ce travail sera repris à l'occasion de séances virtuelles en petits groupes)
  - b. L'utiliser pour savoir qui a gagné à un jeu
  - c. Repérer la date du jour (en lien avec le calendrier ci-dessous)
  - d. Lancer le dé et avancer, nommer la case sur laquelle on tombe (4 ou 5 lancers consécutifs) (Ce travail sera repris à l'occasion de séances virtuelles en petits groupes)
  - e. Jouer au jeu des 4 as → voir la règle ci-dessous
3. **Connaître l'écriture chiffrée des nombres** : un peu tous les jours, écrire des nombres *entre 1 et 10 (attendu en fin de maternelle)*, puis 1 et 20. Ceux qui veulent peuvent aller jusqu'à 30  
(Ce travail sera repris à l'occasion de séances virtuelles en petits groupes)
  4. **Faire de petits calculs additifs et soustractifs** : le signe « + » a été abordé en janvier mais ils ont dû oublier. Exemple : 5 + 3 « (ou 5 et 3) ça fait combien ?
    - a. Avec du petit matériel (jetons, haricots, bouchons, Lego, ...)
    - b. Avec les doigts
    - c. Pour arriver à des petits calculs de tête
  5. **« Surcompter »** : c'est ajouter une quantité à une autre sans dénombrer la première

Exemple : après avoir fait dénombrer une collection de petits objets, rajouter entre 1 et 5 objets et demander à l'enfant combien il y en a maintenant (sans recompter tous les objets si possible) → en faisant ce petit travail tous les jours, les enfants découvriront la procédure qui leur permettra de trouver (Ce travail sera repris à l'occasion de séances virtuelles en petits groupes)

**Petit jeu à ritualiser tous les jours (ou plusieurs fois par jour) :** on a une collection d'objets de départ dans une boîte (5 par exemple) et on l'augmente au fur et à mesure de 1 à 3 objets. Mais on ne doit pas ouvrir la boîte pour recompter



Bien sûr on utilise la file numérique pour cocher la nouvelle quantité dans la boîte (8 puis 10 dans l'exemple) et ne pas l'oublier (ou on écrit sur un papier ce que contient la boîte)

## Comparer des quantités

- Jouer à la bataille
- Faire une collection avec plus de petits objets jaunes que de rouges par exemple
- Ou inversement
- Trouver quelle collection a le plus d'objets, le moins d'objets, autant d'objets ...
- Le jeu des ogres sera abordé lors des séances virtuelles**

## PHONOLOGIE (orale uniquement)

→ (Ce travail sera repris à l'occasion de séances virtuelles en petits groupes)

→ J'enverrai aussi de petits enregistrements sonores

- Tous les jeux consistant à compter les syllabes d'un mot seront porteurs.
- Mélanger les syllabes d'un mot (max 3 syllabes) et l'enfant doit le reconstituer → ex : phant/lé/é
- Faire des rébus (j'en enverrai un peu tous les jours)
- Demander ce qui reste du mot si on enlève la 1<sup>ère</sup> syllabe, ou la dernière ...
- Chercher des rimes avec les prénoms de la famille (exemple : Sylvie **mange/aime/n'aime pas/a vu/a entendu ...** du bruit, des radis, **OU** des radis/une fourmi/ **pour** Sylvie
- Chercher des mots qui commencent par la même syllabe (chaton, château, chapeau, chalet, ... etc.)
- Chercher des mots qui commencent par le même « son » : Abri, Acrobate, Avion / Fusée, Funambule, Farine, (on acceptera pharmacie ou phoque) ... etc.

**Je vais essayer de les faire écrire lors de séances virtuelles**

## LANGAGE ORAL ET ÉCRIT

- Écouter raconter des histoires est très important.
- Ils peuvent s'amuser à dessiner les personnages, à imaginer ce qu'ils pensent, à imaginer la fin (si on arrête l'histoire avant), à imaginer une autre fin ...  
→ (J'enverrai des petites devinettes sonores)
- Écouter des consignes pour fabriquer un objet ou une recette
- Faire fabriquer un objet aux parents ou frère/sœur en EXPLIQUANT
- Réciter des poèmes et des comptines : **j'en joindrai dans les programmes**
- Et toutes les activités qui les feront raconter, expliquer, décrire, donner un point de vue
- Écrire tout ce qu'ils peuvent en attaché : en respectant la bonne tenue du crayon, une posture confortable et la forme des lettres.

1				5					10
---	--	--	--	---	--	--	--	--	----

11			14	15				19	20
----	--	--	----	----	--	--	--	----	----

21	22				26				30
----	----	--	--	--	----	--	--	--	----

31				35		37			40
----	--	--	--	----	--	----	--	--	----

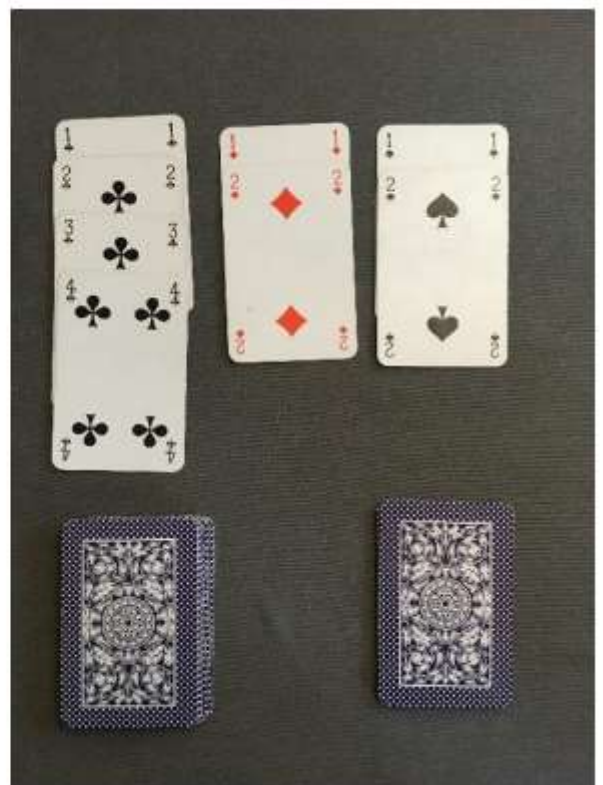
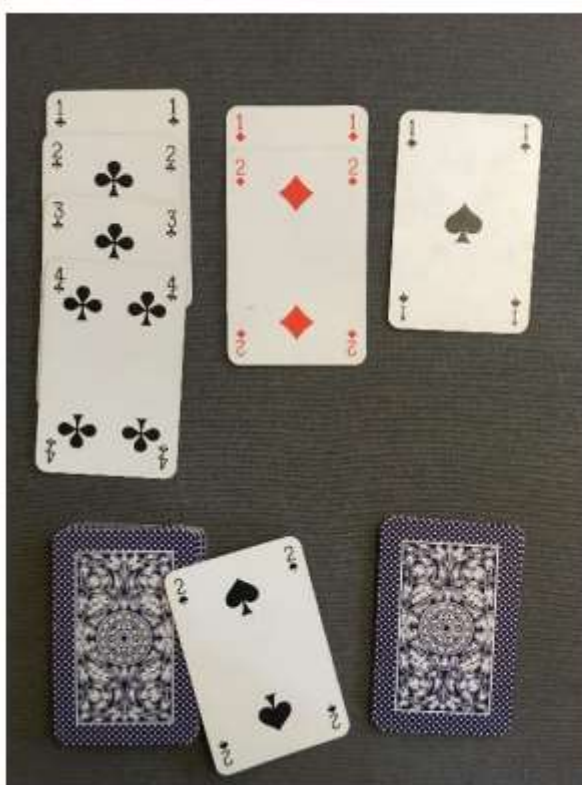
41		43		45			48		50
----	--	----	--	----	--	--	----	--	----

## Le jeu des 4 as

**But du jeu :** Répartir les cartes par couleur et forme en 4 suites du nombre le plus petit au nombre le plus grand (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

**Matériel :** toutes les cartes de 1 à 6 (MS) ; toutes les cartes de 1 à 10 (GS)

Cartes mélangées posées devant l'enfant, faces cachées. Le joueur retourne les cartes une à une : si c'est un as (le 1) il le pose devant lui, sinon il retourne la carte et fait un autre paquet de cartes faces cachées. Il continue à retourner les cartes pour obtenir au moins un as, il ne peut prendre que la première carte de son paquet. Les cartes rejetées s'empilent sur le 2ème paquet. Ensuite il va chercher à avoir le 2 puis le 3 etc. pour les poser sur l'as de chaque couleur. Quand il a pris toutes les cartes de son paquet, il prend le paquet de cartes rejetées et recommence à prendre les cartes une par une.



AVRIL

avril

avril



<u>lundi</u>	<u>mardi</u>	<u>mercredi</u>	<u>jeudi</u>	<u>vendredi</u>	<u>samedi</u>	<u>dimanche</u>
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			