

# L'école à la maison

Classe de grande section Mme Charlotte, école Saint Amand BAILLEUL

## Lundi 23 mars

### Lecture :

(même atelier que lundi dernier, avec les lettres script cette fois !)

L'alphabet en script :

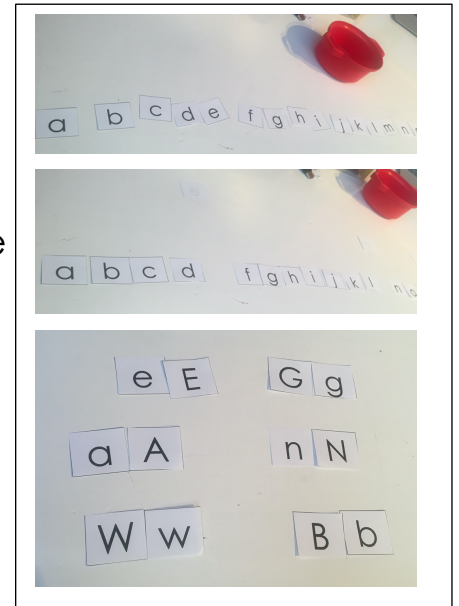
- Découper les lettres de l'alphabet en script, les mettre dans un petit pot (yaourt, bol, assiette de dinette,...)
- Réciter l'alphabet (en utilisant le référent Alphabet si c'est trop difficile)
- Ranger les étiquettes lettres script dans l'ordre alphabétique (utiliser le référent si besoin)

-Quand les cartes sont placées, enlevez-en quelques-unes.

Votre enfant devra nommer la ou les lettres qu'il manque.

Recommencer avec d'autres lettres, puis inversez les rôles : c'est votre enfant qui enlève des lettres, et c'est à vous de nommer celles qui manquent.

-Associer les lettres script et capitales (faire des paires, ou jouer au memory pour assembler les lettres dans les 2 écritures)

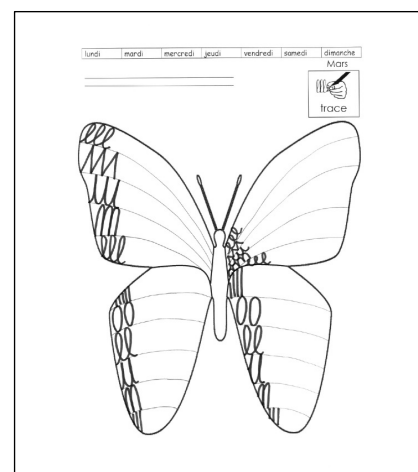


### Graphisme/écriture :

-fiche « trace »

Réexpliquer la consigne à votre enfant, le laisser travailler en autonomie.

Quand il a fini, demander de colorier le jour, la date et d'écrire son prénom.



# Mathématiques :

- Jeu PLOUF !

Construire le jeu :

°écrire les nombres de 1 à 20 sur des bouchons au marqueur ou au velleda.

°tracer le plateau de jeu sur une feuille blanche (départ, 20 ronds de la taille des bouchons, et arrivée)

°prendre un pion par joueur

1-placer les bouchons « cailloux » sur le plateau de jeu, dans l'ordre, pour pouvoir traverser la rivière en sautant sur chaque caillou.

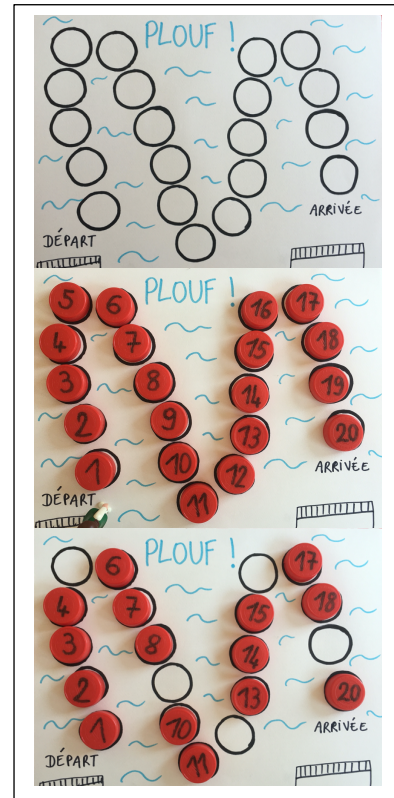
2-réciter la comptine numérique jusque 20 en se déplaçant de caillou en caillou, avec son pion, jusqu'à l'arrivée.

(1 point par joueur qui a réussi sans se tromper)

3-enlever 5 cailloux sur pour traverser la rivière...

Recommencer la comptine numérique avec son pion : quand le personnage est sur un caillou, il faut dire le nombre à voix haute ; quand il passe sur un « trou », il faut dire le nombre dans la tête. Si le joueur se trompe, les autres disent « Plouf ! dans l'eau » ; si le joueur réussit, il gagne un point. Changer les « trous » dans l'alignement de cailloux à chaque tour.

Pour aller plus loin : votre enfant peut écrire sur l'ardoise les nombres manquants du chemin de cailloux... vérifier avec les bouchons enlevés, puis replacer les bouchons dans l'ordre.



## BONUS :

*La petite poule rousse*

<https://www.youtube.com/watch?v=Zj8FsRGHfI4>

Écouter l'histoire...

Expliquer les mots difficiles si besoin.

Poser des questions sur les personnages, sur le conte entendu.

- - Que trouve la petite poule rousse sur son chemin ?
- - Que veut faire la petite poule rousse ?
- - Quels animaux jouent aux cartes ?
- - Comment s'appellent l'âne, le cheval, la souris, la vache, le chat ?
- - Quels sont les ingrédients utilisés pour la confection du gâteau ?
- - Avec qui, petite poule rousse, partage-t-elle son gâteau ?

Demander à votre enfant de faire un dessin illustrant cette histoire.

Et le lien pour les explications en vidéo des ateliers du jour !

<https://www.youtube.com/watch?v=chNHzhpeWXY&feature=share&fbclid=IwAR29kVoF>