

Plan de travail 18, 19 et 20 mai 2020 :

- *Langage oral et écrit* : d'abord on récite les jours de la semaine dans l'ordre et on trouve quel jour nous sommes.

Et maintenant, écrivons cette date en écriture cursive en s'aidant des modèles précédents. Ensuite, poursuivons l'écriture cursive avec les mots sur le lexique de la maison (clin d'œil pour la reprise de la « classe » pour certains enfants). *Fichiers pdf joints.*

Reprise du travail sur l'association des lettres écrites en capitales, en minuscules scriptes et en cursive avec le jeu de memory de la semaine dernière mais avec de nouvelles lettres. Rappel : tout d'abord, on trie les cartes – lettres selon l'écriture puis on associe pour chaque lettre les trois écritures (MAJUSCULE, scripte, *cursive*). *Fichiers pdf joints.*

Un petit peu de phonologie : même travail que la semaine précédente, il s'agit pour chaque collection d'images scannées pour un son donné (soit le son [o], soit le son [on], ou le son [ou] de trier selon si j'entends ou pas le son modèle dans le mot représenté par l'image. Pour ceux qui peuvent imprimer, après avoir répété le son modèle et le nom des images, on laisse l'enfant procéder au classement sur la fiche support. Sinon, on procède à l'oral pour les autres en visionnant les images.

- *Numération* : nouveau petit jeu : le jeu de la maison, pour jouer il vous faut reproduire ou imprimer (et éventuellement agrandir) la fiche maison avec les briques de différentes valeurs (autant de fiche que de joueurs) et un dé. On lance le dé puis on prend la brique de la même valeur ou plusieurs briques pour obtenir la quantité demandée et remplir la maison. Par exemple pour obtenir 5, on peut avoir : 3 et 2 ou 4 et 1. A chaque joueur de voir de quoi il a besoin pour recouvrir sa maison le plus rapidement possible. Le gagnant est celui ou celle qui termine de recouvrir sa maison (sans les fenêtres ni la porte ni le toit) sans laisser de trous ni déborder.

Autour de l'album, « Dix petits amis déménagent » : manipulation pour retrouver les compléments à 10 : dessiner rapidement les contours des deux maisons avec des jetons ou des bouchons, d'abord rejouer l'histoire (un jeton, un bouchon représente un des dix petits amis) en en plaçant 10 dans une maison puis on les fait déménager petit à petit en les dénombrant bien à chaque fois. Ensuite, placer un certain nombre de personnages

dans une maison, le reste dans l'autre et cacher cette maison. Il faut trouver combien de personnages sont dans la maison cachée. Pour aider votre enfant, il peut compter sur ses doigts ou faire un dessin.

Petit jeu rapide : le nombre mystère : le meneur de jeu choisit un nombre dans sa tête entre 0 et 20. Le joueur en s'aidant de la frise numérique tente de le deviner et le meneur de jeu doit lui indiquer si le nombre est avant ou après celui proposé par le joueur. Une fois le nombre trouvé, on échange les rôles.

- *Activité artistique et langagière* : comme nous avons travaillé sur les « dix petits amis déménagent », je vous propose de dessiner (on peut utiliser une règle) une maison avec dix fenêtres (et pourquoi ne pas dessiner un copain ou une copine à chaque fenêtre ? puis écrire le nom des personnages).

Vous pouvez m'envoyer une photo de vos réalisations ou un fichier pdf : Suzon.Morlet@ac-dijon.fr ou sur le mail de l'école.