

1. **Travail accompagné : 30 min au moins**

J'indique le jour, le nombre et le mois que nous sommes. Puis je fais la météo et enfin j'écris la date en cursive.

2. Vous pouvez jouer à ce jeu de temps en temps en modifiant le trajet du hamster. Il faut surtout travailler la droite de la gauche car c'est là où j'ai remarqué des difficultés pour une bonne partie des élèves

Explorer le monde - Se repérer dans l'espace

Activité 1 *Je localise des objets.*
Vocabulaire de localisation (situer un objet dans un lieu).

30 minutes
accompagné



Indications pour guider l'activité

Vérifiez la maîtrise du vocabulaire de position : sur, sous, entre, devant, derrière.
Lisez à l'enfant la description du parcours.
Vous pouvez la lire plusieurs fois.

 **Regarde** l'image. **Explique** à ton tuteur la position de l'ours, la position du cahier rouge, la position du bébé.

 **Utilise** les mots que tu connais pour situer les objets, les uns par rapport aux autres.

 **Écoute bien** :

« Un petit hamster s'est échappé. Il est passé sous la jambe droite du garçon, derrière le robot, entre la commode et le camion et il s'est caché sous la table. »

Maintenant,  **dessine**, sur l'image, le chemin parcouru par le hamster.

 **Dessine** une orange sur la table, à côté du cahier.

3. **Science : Autonomie 30 min** Il faut essiner la partie manquante du corps humain et la nommer (seul moment où vous devez être présent). Puis après ils peuvent colorier les personnages (cf document partie du corps manquant)

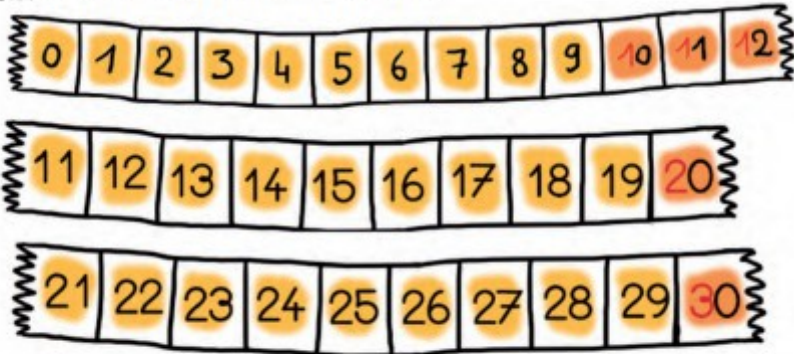
4. J'adapte ce jeu de GS pour mes MS, votre enfant n'arrivera peut-être pas à compter jusque 30, faites une croix sur le nombre où il s'est trompé.
Utiliser un jeu de carte classique si vous n'avez pas le temps d'en fabriquer. Vous allez donc jouer de 1 à 6 (nombre où les MS sont arrivés pour l'instant) si vous voyez que s'est facile pour votre enfant vous pouvez ajouter le 7, puis le 8...
Sur la dernière partie avec la frise où les nombres sont manquants, laissez votre enfant écrire les nombres manquants (il devrait savoir écrire au moins jusque 6, après vous pouvez l'aider

si nécessaire)

Structurer sa pensée

Activité 1 *Je dis la suite des nombres jusqu'à 30.*
Acquérir la suite orale des mots-nombres. Dire la suite des nombres jusqu'à 30.

Récite la comptine des nombres de 0 à 30.



Découpe le matériel en annexe.

Joue au jeu de la réussite des nombres de 1 à 15.


Règle du jeu de la réussite

Distribuer 8 cartes à chaque joueur, le reste constituant la pioche.

Retourner la première carte de la pioche et la poser face visible sur la table.

À tour de rôle, les joueurs vont essayer de compléter la réussite en posant :

- soit le nombre qui précède de la même couleur ;
- soit le nombre qui suit de la même couleur ;
- soit le même nombre d'une couleur différente.



Indications pour guider l'activité
L'adulte dit chaque nombre écrit et demande à l'enfant le nombre manquant.

Observe ci-dessous la suite des nombres de 1 à 15.

Dicte à ton tuteur ceux qui manquent.

1	2		4		6	7		9	10			13	15
---	---	--	---	--	---	---	--	---	----	--	--	----	----

5. **Ecriture** : Accompagné (**20 min**) : Ecrire les mots suivants : TETE, FIT, THE, ET, HIT, TE, HE, HI, TIF

6. **Science** : Accompagné (**30min**) avec Karine ils ont travaillé le vivant du non vivant. Dans un premier temps leur demander comment on distingue le vivant du non vivant. Il doit vous citer 4 critères :

- Il grandit
- Il meurt
- Il mange
- Il a des bébés

Puis faire sur le document **vivant/non vivant** le travail suivant : entourer le vivant, barrer le non vivant. (Il est possible de le faire sur ordinateur pour éviter d'imprimer et me le renvoyer complété)

7. Vous pouvez dessiner la cible sur feuille et la scotché sur le sol.

Structurer sa pensée



30 minutes

accompagné

Activité 1 *J'ajoute une quantité à un nombre.*

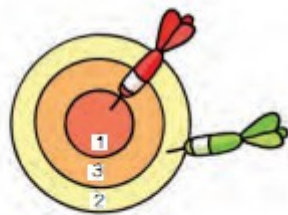
Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

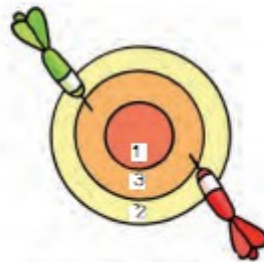
 **Joue** avec ton tuteur au jeu de la cible.

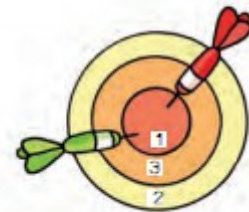
L'adulte dessine la cible sur le sol (à la craie). Chaque joueur lance deux cailloux et dépose dans sa boîte le nombre de grains de haricot correspondant au résultat des deux cailloux.

L'enfant donne le résultat. Par exemple : « 4 et **encore** 5, j'ai gagné 9 points ». Recommencer plusieurs fois.


Paul, Léa et Thomas jouent aux fléchettes. Ils lancent 2 fléchettes chacun.








Pour chaque cible,  **dessine** le nombre de points obtenus.

 **Écris** le nombre de points gagnés par chaque enfant.

Paul _____

Léa _____

Pierre _____

 **Entoure** le vainqueur.



Paul



Léa



Pierre

8.

Envoyer moi les différents travaux réalisés par votre enfant que je les corrige et vous indique ce qui peut-être corrigé ou retravaillé.