

## Plan du travail du jeudi 2 avril 2020 GS

### **DEFI DU JOUR :**

Réaliser le prénom de « EMIE » en motricité (voir document joint mardi)

### MOBILISER LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES :

-réaliser la page de l'abécédaire sur la lettre D, dessiner au verso le domino de son choix (attention la quantité maximale représentée par un dé est « 6 ») Il peut, par exemple, réaliser dans la case de droite : 2 points et à droite 6 points.

-réaliser la page sur le poisson d'avril ci-jointe, possibilité de la reproduire si on ne peut pas l'imprimer : colorier les bonnes lettres et réaliser les écailles du poisson

### CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER LA PENSEE (quantités et nombres) :

Jouer avec lui un jeu de dominos (en lien avec le « domino »réalisé pour la lettre D de l'abécédaire) , faire plusieurs parties

RAPPEL de la règle du jeu : Partie de 2 à 4 joueurs.

- Chaque joueur reçoit 7 dominos (si 2 joueurs) ou 6 dominos (si 3 ou 4 joueurs).
- Le reste des dominos face cachée fait office de pioche.
- Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6) commence la partie de dominos.

Si personne ne possède ce domino, ce sera le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur un des côtés de son domino. Si un joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne. Il se peut que le jeu soit bloqué.

Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

### AGIR, S'EXPRIMER AVEC SON CORPS : « sport » avec du matériel possédé dans une maison

LANCERS (pas d'inquiétude le « couvercle » ne sera pas lancé en l'air, en principe... )

MATERIEL : 3 tissus ou serviettes de toilette, de couleur différente + 1 couvercle en métal (type celui d'un pot de sauce ou confiture) ou en plastique (type : *nutella*)

Installer 3 serviettes ou tissus de taille d'une serviette de toilette, (si possible de couleur différente), les unes à côté des autres, plus long côté placé côte à côte.

Placer votre enfant à environ 3m de ses 3 tapis « improvisés », il doit lancer son couvercle (au lieu d'un palet normalement) sur les tapis en vue de marquer le plus de points : proposer 1 point pour le tapis le plus proche, 2 pour le tapis central et 3 points pour le tapis le plus loin. Le lancer dans se faire, comme celui d'un « frisbee »

Réaliser plusieurs lancers, possibilité de complexifier (tapis plus loin de l'enfant) ou de faciliter (tapis plus près de l'enfant)

### ANGLAIS :

Faire compter votre enfant de 1 à 10 en anglais. (« one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten »)

Puis lui poser la question : **How old are you ?**

Votre enfant répond : **I am 7 (« seven ») years old**(Eloïse)

ou **I am 6(six) years old.**(personne pour l'instant, un peu de patience pour Thomas qui les aura lundi...)

ou **I am 5(five) years old.**(tous les autres)

Enfin alterner les questions : **What 's your name ? Where do you live?**

Lui faire poser les questions.

En fin d'après midi, [faire écouter l'histoire : « Le marchand d'amis »](https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli) à partir du lien suivant :

<https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

(à copier et à coller sur la barre de recherche de votre navigateur, c'est en principe la 8<sup>ème</sup> histoire, la sélectionner)

Résumé histoire de « le marchand d'amis »

*« Maxime est un petit garçon qui a bien du chagrin. Il n'a pas d'amis parce que ses parents ont changé de ville et tous ses copains sont restés là-bas. À l'école, personne ne fait attention à lui. Un jour, il aperçoit un magasin dont l'enseigne était "Marchand d'amis". Il entre et aperçoit derrière le comptoir, un vieil homme qui lui sourit. Un monsieur qui voit tout grâce à son bonnet qui le rend invisible, mais chut, pour la suite de l'histoire, il faut écouter Le marchand d'amis. »*