

Recopie la date du jour sur une feuille :

# VENDREDI 27 MARS

vendredi 27 mars

**Plan de travail jour après jour :**

GS	
Vendredi 27 mars	<p><b>Numération</b> : Résoudre des problèmes additifs à l'aide de la manipulation. <b>Phonologie</b> : Fusionner des syllabes pour créer un mot. <b>Explorer les formes</b> : Réaliser un algorithme complexe de type : <b>A/B/CC/A/B/CC</b> <b>Ecriture</b> : Ecrire des lettres en cursive. <b>Agir avec son corps</b> : le jeu de l'oie de la forme (à jouer en famille). Se rendre dans la rubrique « Des activités de sport ».</p> <p><u>Défi</u> : On se lâche... C'est le jour des grimaces !</p>

## Numération : Les problèmes

### Problème 1 :

Un enfant à 5 peluches. Il donne à chaque peluche 2 jouets. Combien va-t-il donner de jouets en tout ?

### Problème 2 :

Dans la maison, il y a 3 enfants qui jouent en bas dans le salon et 4 enfants qui jouent à l'étage dans la salle de jeux. Combien y a-t-il d'enfants dans la maison.

Parents, lisez le problème et matérialisez-le avec du matériel (c'est votre enfant qui fait !) ou laissez votre enfant faire un dessin.










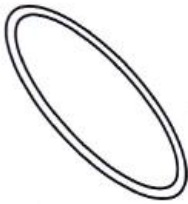

Envoie la réponse des 2 problèmes à ta maîtresse par un message (et une photo si tu le souhaites).

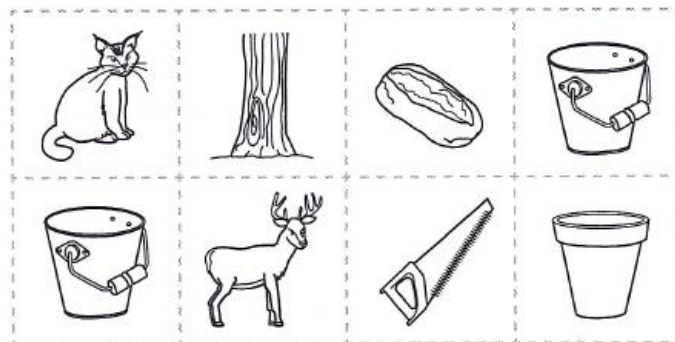
# LOCALISER, CODER ET MANIPULER DES SYLLABES



CRÉER DES MOTS DE DEUX SYLLABES EN FUSIONNANT DES MONOSYLLABES

o Colle les images par deux pour former de nouveaux mots.

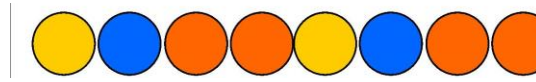
		
		
		
		
		



Si vous ne pouvez pas imprimer, votre enfant vous montre les images à associer.

# Algorithme

Réalise un algorithme de type A/B/CC/A/B/CC...




Avec le matériel que tu as chez toi (il faut que ce soit le plus long possible)

Ex : couteau-fourchette-cuillère-cuillère...

Ex : cube vert- cube jaune- cube bleu-cube bleu...

Prends une photo et envoie ton algorithme à ta maitresse.

Écriture

A a a	a	
	abeille	

a a a a a

a . . . .

a a a a a a a

a . . . .