

Recopie la date du jour sur une feuille :

VENDREDI 27 MARS

Plan de travail jour après jour :

MS

vendredi 27
mars

Numération : Résoudre des problèmes additifs à l'aide de la manipulation.
Phonologie : fusionner des syllabes pour créer un mot.
Explorer les formes : réaliser un algorithme complexe de type : **A/B/C/A/B/C**
Agir avec son corps : le jeu de l'oie de la forme (à jouer en famille).

Défi : Le vendredi tout est permis alors on se lâche... C'est le jour des grimaces !

Numération : Les problèmes

Problème 1 :

Un enfant à 3 peluches. Il donne à chaque peluche 1 jouet. 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 2 enfants qui jouent à l'étage dans la salle de jeux. Combien y a-t-il d'enfants dans la maison.

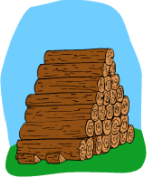

Parents, lisez le problème et matérialisez-le avec du matériel (c'est votre enfant qui fait !) ou laissez votre enfant faire un dessin.



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



Retrouve le nouveau mot créé par les deux images, puis colle l'étiquette correspondante.

		
ver	nid	vernis

		
pain	seau	pinceau

		
tas	pie	tapis

		
riz	dos	rideau

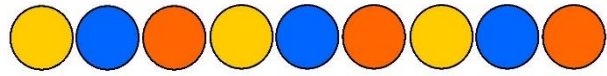
		
bas	lait	balai



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

Algorithme

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



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

Ex : couteau-fourchette-cuillère ...

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

Prends une photo et envoie ton algorithme à ta maitresse.

JEU DE L'OIE DE LA FORME !

DÉPART

ARRIVÉE

TOUCHE DEVANT TOI LE PLUS LOIN POSSIBLE

REJOUER

FAIS LE PONT

10 SECONDES

TIENS 5 SECONDES CETTE POSITION

TIENS 10 SECONDES CETTE POSITION

TIENS JAMBES FLÉCHIES ET BRAS TENDUS LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

TIENS 5 SECONDES SUR UN PIED

RESTE 15 SECONDES AINSI SANS BOUGER

RECULER D'UNE CASE

TIENS LA PLANCHE LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

SAUTE 10 FOIS SUR PLACE

ESSAIE DE FAIRE LA BASCULE

TOUCHE DEVANT TOI LE PLUS LOIN POSSIBLE

REJOUER

TIENS 5 SECONDES CETTE POSITION

TIENS 10 SECONDES CETTE POSITION

TIENS JAMBES FLÉCHIES ET BRAS TENDUS LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

RETOUR CASE DÉPART

FAIS LE PONT 10 SECONDES

RECULER DE DEUX CASES

TIENS LA PLANCHE LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE

ESSAIE DE FAIRE LA BASCULE