**Semaine 3**

**Du lundi 30 mars au vendredi 3 avril**

1. Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Associer des mots qui riment -> **Mémory des rimes**

Matériel : les mots-images

**Déroulement :**

*Etape n°1 : préparation au jeu*

* Dans un premier temps, montrer la totalité des mots-images.

Les nommer et les scander.

* Retourner l’ensemble des mots-images de façon à ce qu’ils soient cachés.

*Etape n°2 : règle du jeu*

* Chaque joueur retourne 2 mots-images. Si les mots riment, il les gagne.

Sinon, il les retourne et les laisse à la même place. Les autres joueurs procèdent de même jusqu’à l’épuisement des mots-images. Celui qui en a le plus a gagné.

Aide :

* Proposer 12 cartes pour commencer et augmenter jusqu’à 24 cartes.

1. Construire le nombre pour exprimer les quantités : évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques : **Défi Voiture et motos**

Matériel :

* Une boîte opaque, des voitures et des motos miniatures.
* Des feuilles, des crayons de papier, des petits pions (pâtes, perles, cailloux…), des images de voitures er de motos (ou dessins réalisés par les parents).

**Déroulement :**

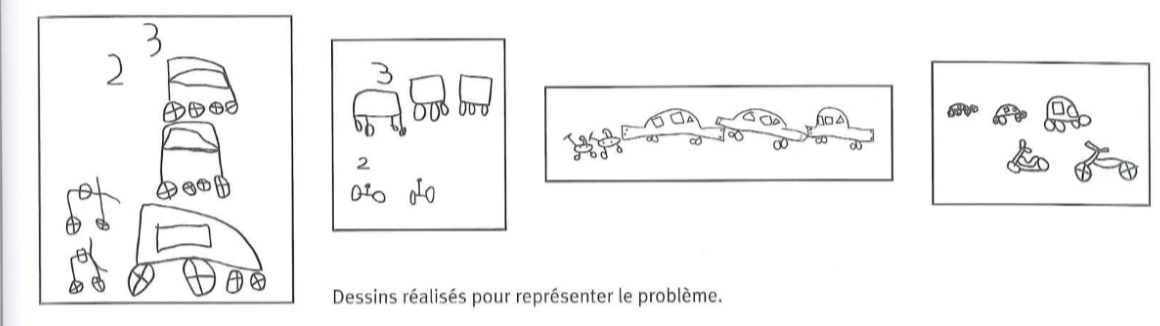
*Etape n°1 : représenter un problème à l’aide d’un dessin* ***(à effectuer lundi)***

Vous lisez à votre enfant le texte du problème n°1 : « Tom a trouvé 3 voitures et 2 motos mais elles n’ont plus de roues. Combien doit-il acheter de roues pour pouvoir jouer avec ses nouveaux jouets ? »

* Reformuler les informations essentielles du problème avec ses propres mots.
* Faire un dessin qui représente ce problème.
* Débattre à partir du dessin : « Les dessins permettent-ils de résoudre le problème ? », « Peut-on trouver le nombre de roues nécessaire ? »

Il faut donc compter le nombre de roues dessinées et un débat s’instaure si les dessins ne sont pas bons : une moto a 2 roues et une voiture en a 4. L’enfant doit compléter éventuellement son dessin et répondre à la question posée.

* Valider la solution en comptant le nombre de roues de 2 voitures et de 3 motos miniatures.



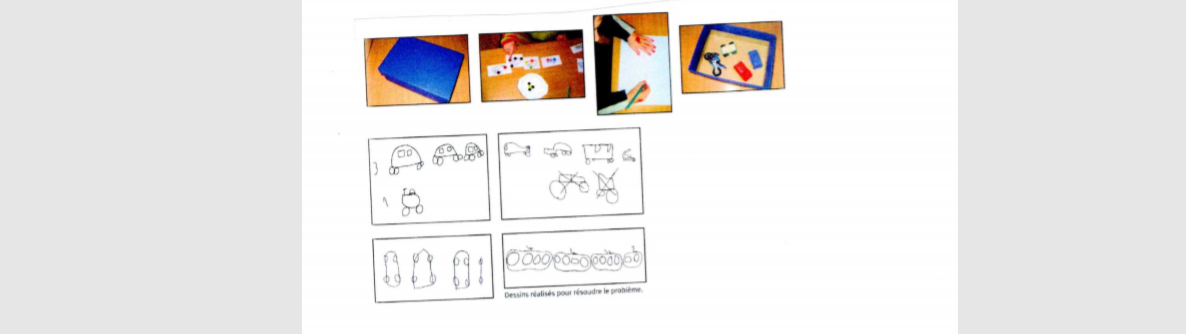
*Etape n°2 : résoudre un problème de recherche* ***(à effectuer le jour suivant l’étape n°1 et ne pas laisser un jour entre les deux étapes)***

Vous présentez un nouveau problème : « Voici une boîte. A l’intérieur de cette boîte il y a 4 véhicules. Je sais qu’il y a 14 roues. Combien y a-t-il de motos et de voitures dans la boîte ? ».

* Résoudre ce problème en s’aidant du matériel à disposition : feuilles blanches, crayons de papier, petits pions, boîtes, images de voitures et de motos dont toutes les roues n’étaient pas visibles.
* Débattre à partir des solutions proposées. Parfois il se rende compte que leur solution n’est pas possible car il y a eu erreur de comptage. Ou bien que plusieurs solutions soient possibles : avec 14 roues, on peut avoir 7 motos, 1 moto et 3 voitures, 3 motos et 2 voitures, 5 motos et 1 voiture. Qu’y a-t-il dans la boîte ? Une nouvelle discussion collective s’instaure puis il faut se souvenir de l’énoncé : « Tu avais dit qu’il y avait 4 véhicules dans la boîte ! ».

Il ne reste qu’une solution possible : « Il y a une moto et trois voitures dans la boîte. »

* Valider la solution en sortant les véhicules qui étaient cachés.



Procédures observées :

-Place 14 pions (les roues) sur des images de voitures et de motos. Régule pour obtenir 4 véhicules.

-Dessine des voitures et des motos. Barre celles qui sont en trop.

-Dessine 14 roues puis fait des paquets de 4 ou de 2.

Aide :

* Si l’enfant est bloqué dans sa recherche, il peut utiliser des images de voitures et de motos.

1. Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

Réaliser une composition en utilisant différentes techniques: **oeufs décorés**

Votre enfant doit décorés les œufs de la manière qu’il le souhaite : peinture, papiers collés, ruban, …

Il a la liberté totale de décoration.

N’oubliez pas d’envoyer des photos. Merci.