

Groupe

violet

La confiture d'abricots

Petit Malin est sorti de l'école. Sur le chemin, il ramasse des abricots.

Il a une bonne idée : il va préparer de la confiture d'abricots.

Il coupe les abricots en petits dés.

Il demande au gulu de lui apporter un kilo de sucre.

Puis, il sort une grande marmite pour cuire le tout.

Petit Malin est ravi : la confiture est finie.

Marcus arrive à cet instant.

Petit Malin lui offre de sa suave confiture.

Marcus recrache tout.

- Pouah ! s'écrie-t-il, ta confiture est dégoûtante ! Qu'as-tu mis dedans ?

- Des abricots et du sucre, c'est tout, répond Petit Malin.

Le gulu confirme et montre le pot.



Pizza rapide

Petit Malin est affamé.

Il veut une pizza.

Le gulu passe un coup de fil à
« Pizza rapide ».

Il demande la liste des pizzas.

Le livreur lui débite une longue
liste de pizzas.

Puis, le gulu demande le contenu
de chaque pizza.

Après réflexion, le gulu se
demande s'il ne préfère pas une
salade.

Le livreur croit que c'est une
blague.

Il raccroche.

Il n'ont plus qu'un yaourt périmé à
avaler.



EXPLORER LE MONDE

Avant la période de confinement, nous avons décidé de suivre notre ami Loup dans son voyage autour du monde : nous avons donc visité avec lui des pays d'Europe, d'Afrique, d'Asie, d'Océanie, d'Amérique du sud et d'Amérique du nord. Les enfants peuvent observer ce document et identifier les différents continents. Ils pourront ensuite réaliser les mots croisés de la page suivante en utilisant le planisphère proposé ici.





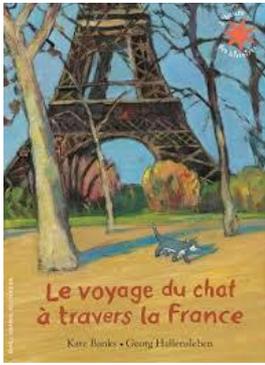
**MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES
SES DIMENSIONS – L'ÉCRIT**

Compétences	<ul style="list-style-type: none">- reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet (capitales d'imprimerie).- respecter les exigences propres à l'exercice des mots croisés.- utiliser le référent proposé.
--------------------	---

Je remplis la grille de mots croisés ci-dessous :

The crossword puzzle grid is defined by the following starting points and directions:

- Top: A horizontal bar with a mountain range silhouette and a downward arrow pointing to a 10-cell vertical column.
- Middle-left: A map of Australia with a downward arrow pointing to a 5-cell vertical column.
- Middle: A map of Africa with a downward arrow pointing to a 3-cell vertical column.
- Middle-right: A map of the British Isles with a downward arrow pointing to a 4-cell vertical column.
- Bottom: A map of Europe with a rightward arrow pointing to a 5-cell horizontal row.



Le voyage de Loup a commencé en France, et plus précisément à Paris. Afin de découvrir notre pays plus en détails, nous nous sommes intéressés à un autre album : *Le voyage du chat à travers la France*, de Kate Banks et Georg Hallensleben. Dans ce livre, à la suite de la mort de sa maîtresse, un chat est envoyé dans une maison dans le nord de la France ; nous suivons son périple qui le ramènera chez lui, dans le sud, près de la mer Méditerranée.



Les enfants ont accès en classe à plusieurs outils de représentation de l'espace : globe, planisphère, cartes, plans, photographies ... Nous avons déjà utilisé plusieurs d'entre eux dans la vie quotidienne de classe et lors de notre déplacement dans le quartier. Il est intéressant de montrer aux enfants une carte de la France et de leur demander, puis expliquer, à quoi cela sert et dans quelles circonstances on peut être amené à l'utiliser.

La carte est la représentation d'un espace (ici un pays) en plus petit, qui va nous servir à nous repérer et à trouver notre chemin pour nous déplacer dans cet espace.

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Le grand Cœur

- Utiliser le dénombrement pour identifier une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Stabiliser la connaissance des nombres.

Compétences travaillées :

- observer et reconnaître les constellations du dé.
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- associer le nom de nombres connus avec sa représentation chiffrée.

Matériel :

- deux dés (constellations de 1 à 6)
- un grand cœur (le même pour chaque joueur)
- des crayons

Règle du jeu :

Le premier joueur lance un dé, ou les deux, identifie le nombre obtenu et barre la partie du cœur correspondant.

Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

But du jeu :

- Avoir barré toutes les parties de son cœur le premier.

Pour aller plus loin ... :

- si le nombre obtenu est déjà barré sur le cœur, le joueur l'offre au joueur suivant.

Le 1 maléfique

- Stabiliser la connaissance des petits nombres.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non.

Compétences travaillées :

- savoir observer et reconnaître les constellations du dé.
- savoir dénombrer une quantité.
- savoir comparer des quantités.

Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- une feuille de marque par joueur
- des jetons pour aider au moment de l'addition si besoin

Règle du jeu :

Le premier des joueurs lance cinq fois le dé. Il compte ensuite le total de ses points. Le chiffre 1 est le maléfique, car si un joueur le tire, il ne termine pas ses cinq lancers et ne compte que les points obtenus avant ce tirage.

But du jeu :

- Obtenir le plus de points.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

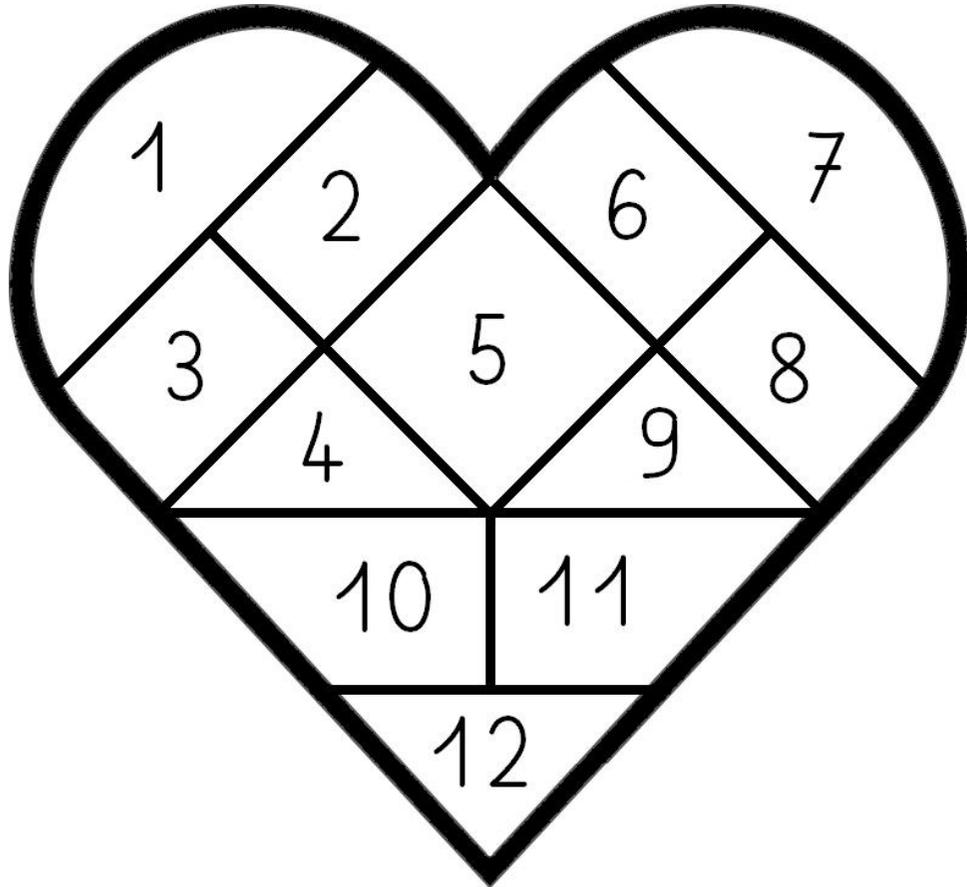
10

11

12



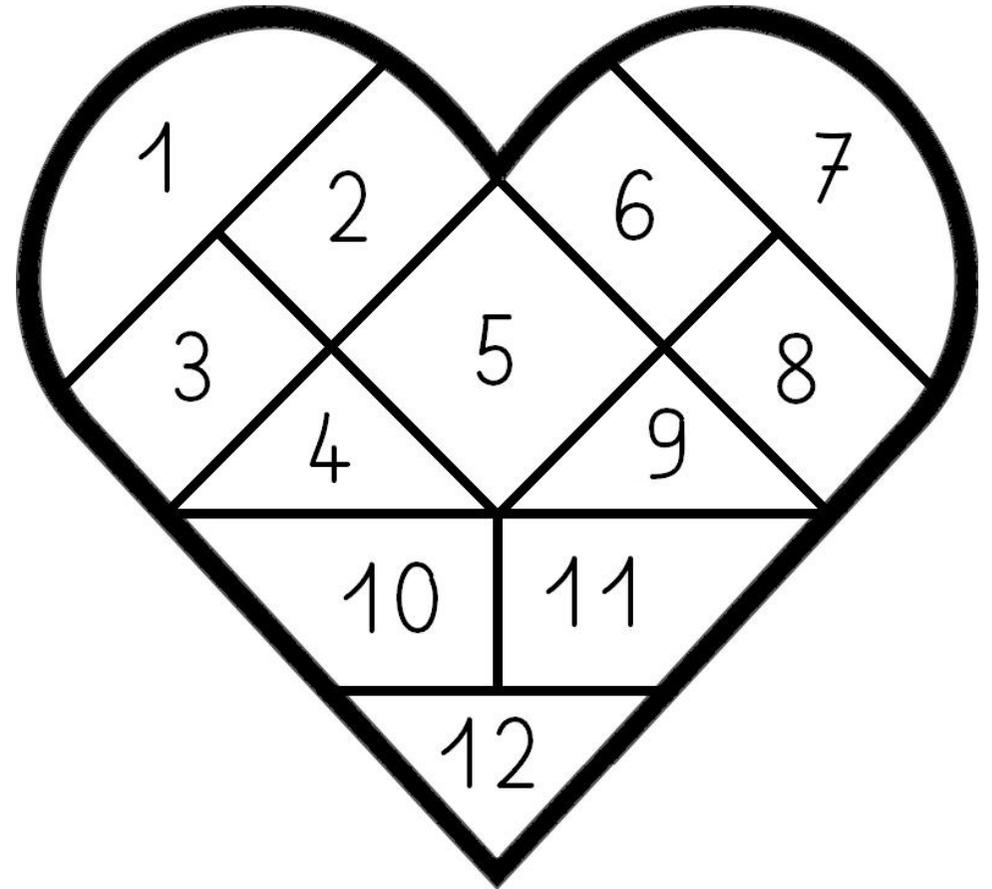
Je lance un ou deux dé(s), j'identifie le nombre obtenu et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur



Je lance un ou deux dé(s), j'identifie le nombre obtenu et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



Le grand Cœur

Je lance cinq fois le dé et additionne les points pour trouver le total réalisé. Attention, le nombre 1 est maléfique et stoppe les lancers, seuls les points tirés avant lui comptent.

	Lancer 1	Lancer 2	Lancer 3	Lancer 4	Lancer 5	TOTAL
PARTIE 1	_____ +	_____ +	_____ +	_____ +	= _____	<input type="text"/>
PARTIE 2	_____ +	_____ +	_____ +	_____ +	= _____	<input type="text"/>
PARTIE 3	_____ +	_____ +	_____ +	_____ +	= _____	<input type="text"/>
PARTIE 4	_____ +	_____ +	_____ +	_____ +	= _____	<input type="text"/>

Le gagnant est _____

Le 1 maléfique