

Groupe

violet

Furiosa ne sort plus

Furiosa s'est acheté **un soin**
pour les che**veux**.

Elle vide le tube et s'applique la
cr**ème** sur la t**ête**.

Trois minutes plus tard, elle va
sous la **douche**.

Ses che**veux** se détachent par
poignées.

Sur le tube **était** écrit :
« cr**ème** dépi**lato**ire... »

Furiosa n'a plus **un cheveu** sur le
crâne.

Depuis, elle se cache car elle a trop
honte.



Un as du volant

Marcus a acheté une petite voiture à pédales.

Il invite Petit Malin à une promenade.

Il veut épater son ami et conduit comme un fou.

Il dépasse tout le monde en rigolant.

- Ne va pas si vite, *c'est* trop risqué ! S'écrie Petit Malin.

Marcus ne l'écoute pas.

Il arrive à un carrefour.

Il brûle la priorité à un camion.

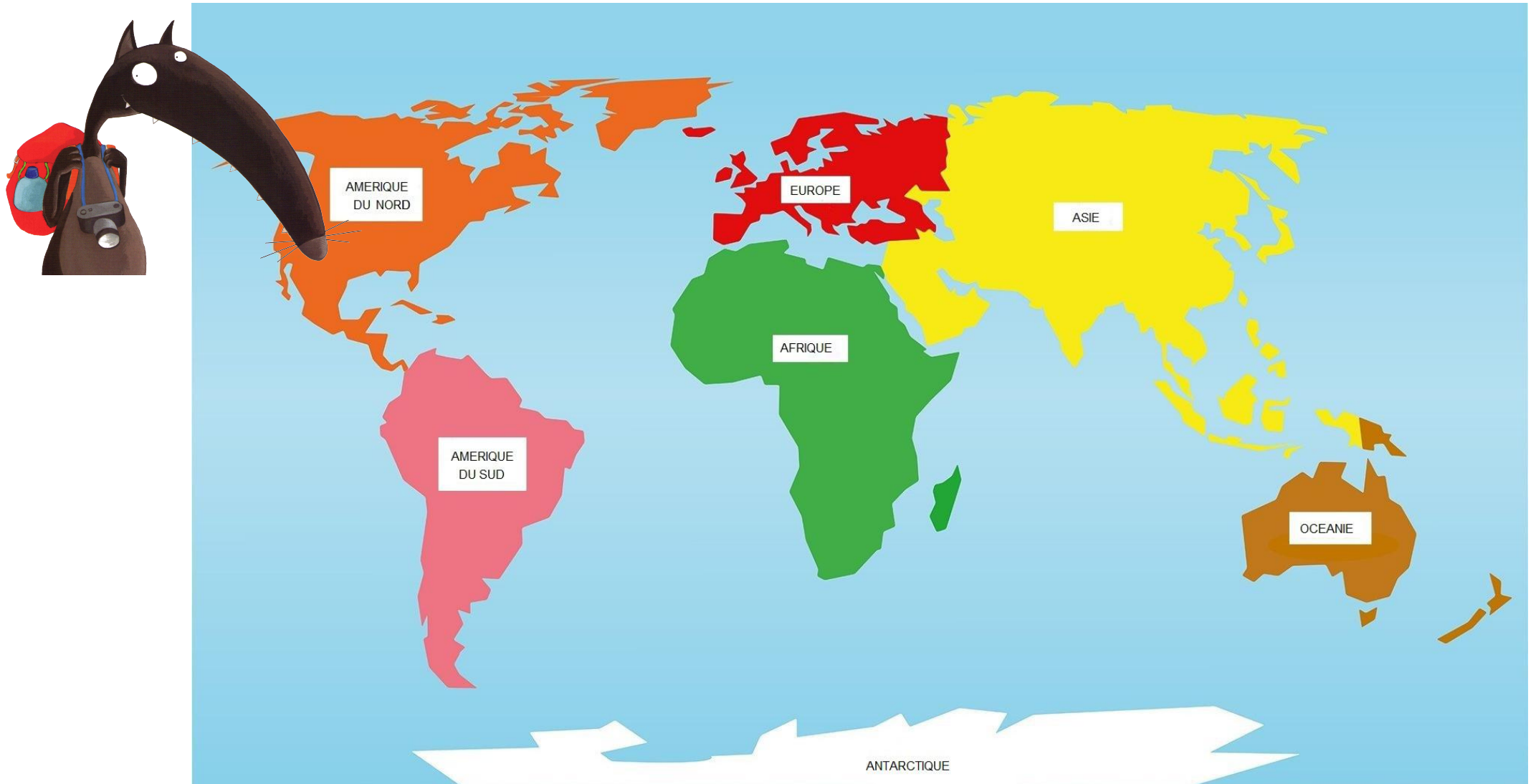
Boum ! Nos deux amis finissent contre un mur.

La jolie voiture est démolie. Le camionneur est furieux.



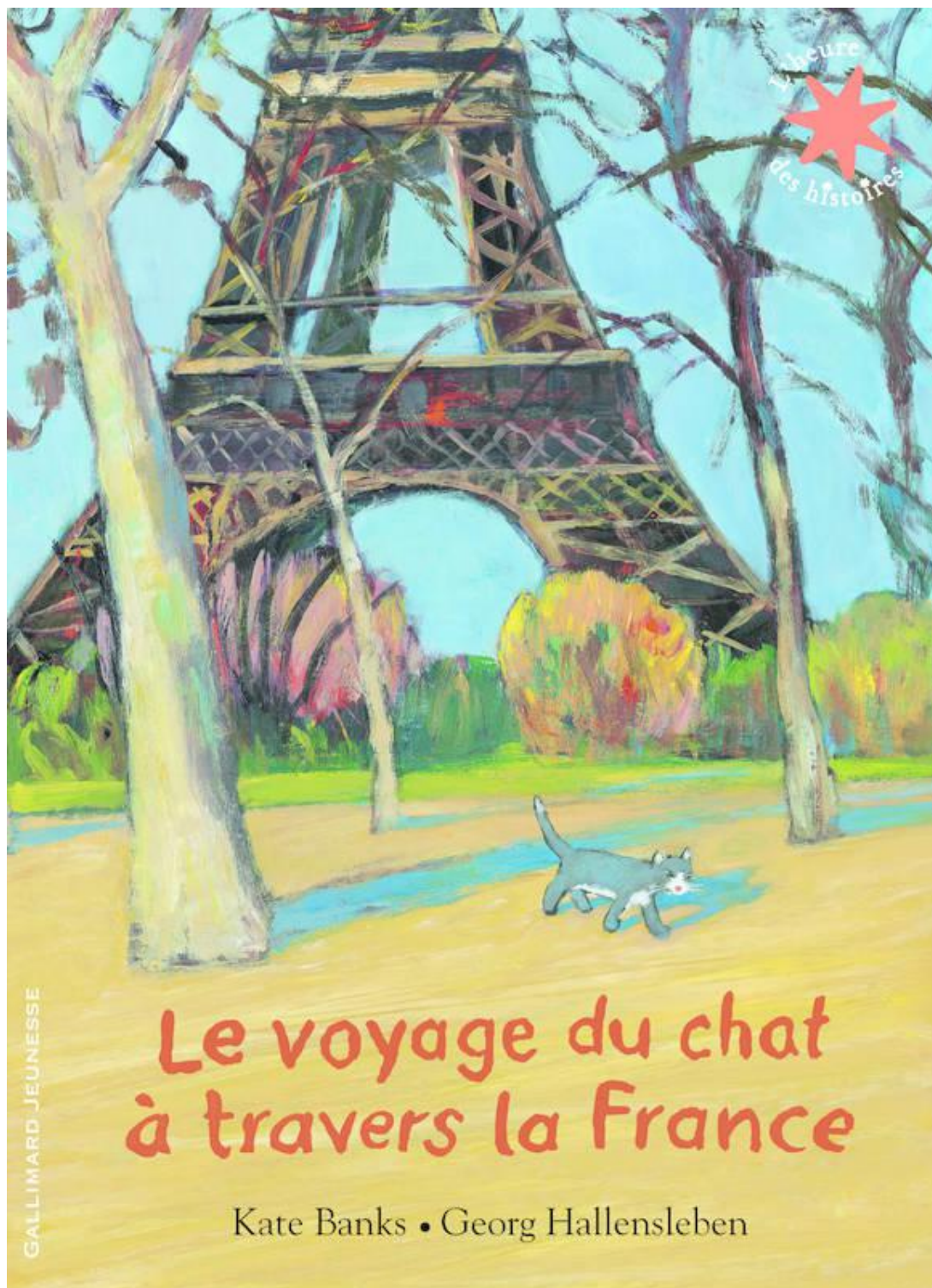
EXPLORER LE MONDE

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.



Afin de préparer notre étude de l'album de Kate Banks et Georg Hallensleben, en voici la première de couverture, que vous pouvez faire observer à votre enfant. Il sera important de lui demander de rappeler (et de montrer) les éléments qui composent une première de couverture d'album :

- le titre,
- le nom de(s) l'auteur(s),
- l'illustration,
- parfois le nom de l'éditeur.



Vous pouvez également demander à l'enfant de vous indiquer sur combien de lignes est écrit le titre et combien de mots le composent (la distinction entre lignes, mots et lettres est importante).

Voici les paysages français rencontrés par le chat au cours de son périple, que l'enfant peut observer et décrire :



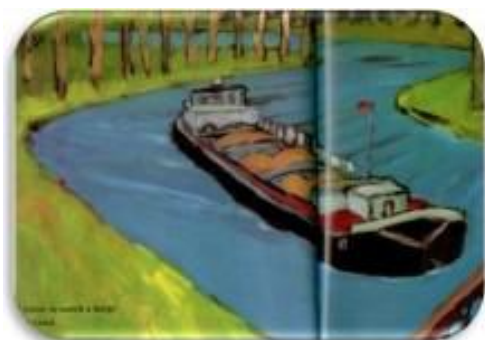
Rouen



Paris



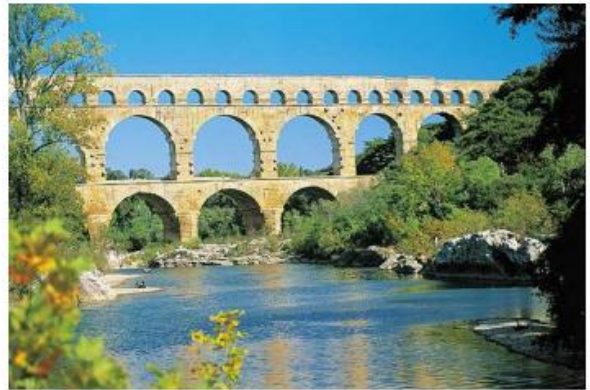
Chambord



Canal de Bourgogne



Mont Blanc



Pont du Gard



Montagne Sainte-Victoire



Saint-Tropez

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 Soleil

- Stabiliser la connaissance des 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.
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée.

Matériel :

- deux dés (constellations ou nombres de 1 à 6)
- une feuille de marque par joueur
- des jetons pour aider au moment de l'addition si besoin

Règle du jeu :

Pendant le premier tour de jeu, le premier joueur jette ses deux dés une seule fois et barre le nombre obtenu. Le deuxième joueur fait de même.

A partir du deuxième tour, les joueurs relancent les dés et barrent les nombres obtenus jusqu'à ce qu'ils tombent sur un nombre déjà rayé ; à ce moment, ils laissent leur tour. Seul le nombre 7 peut être barré chaque fois qu'il est obtenu.

But du jeu :

- Avoir barré tous ses nombres.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

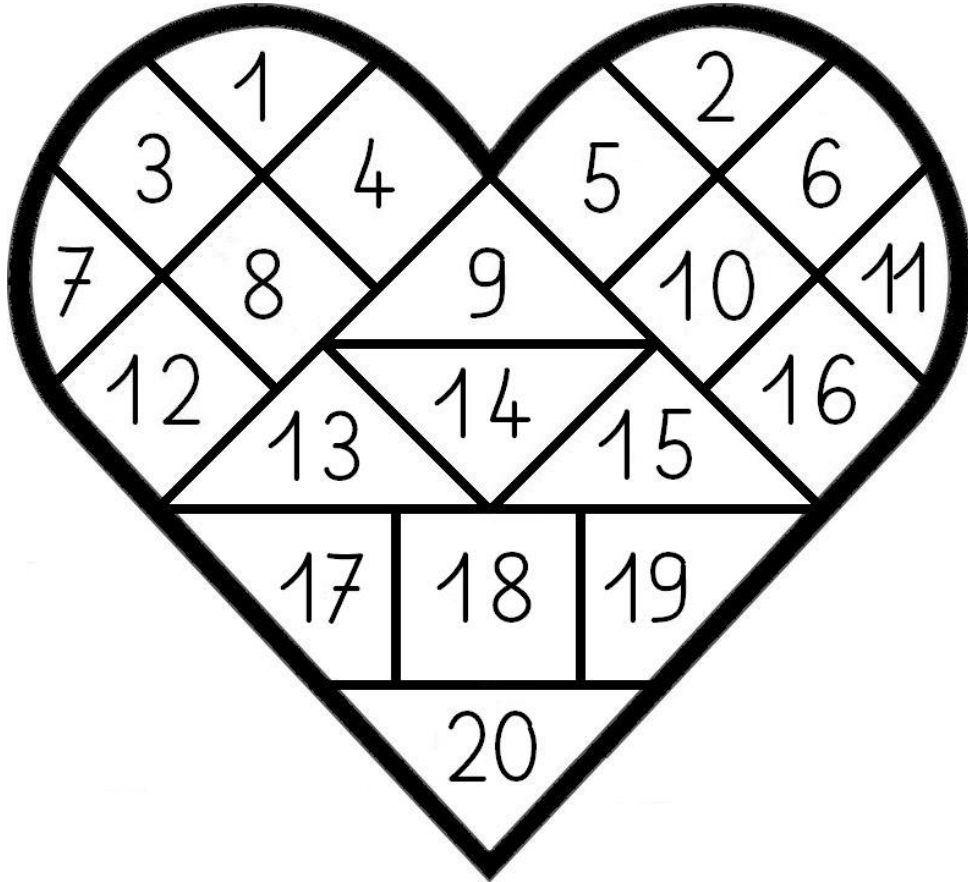
10

11

12



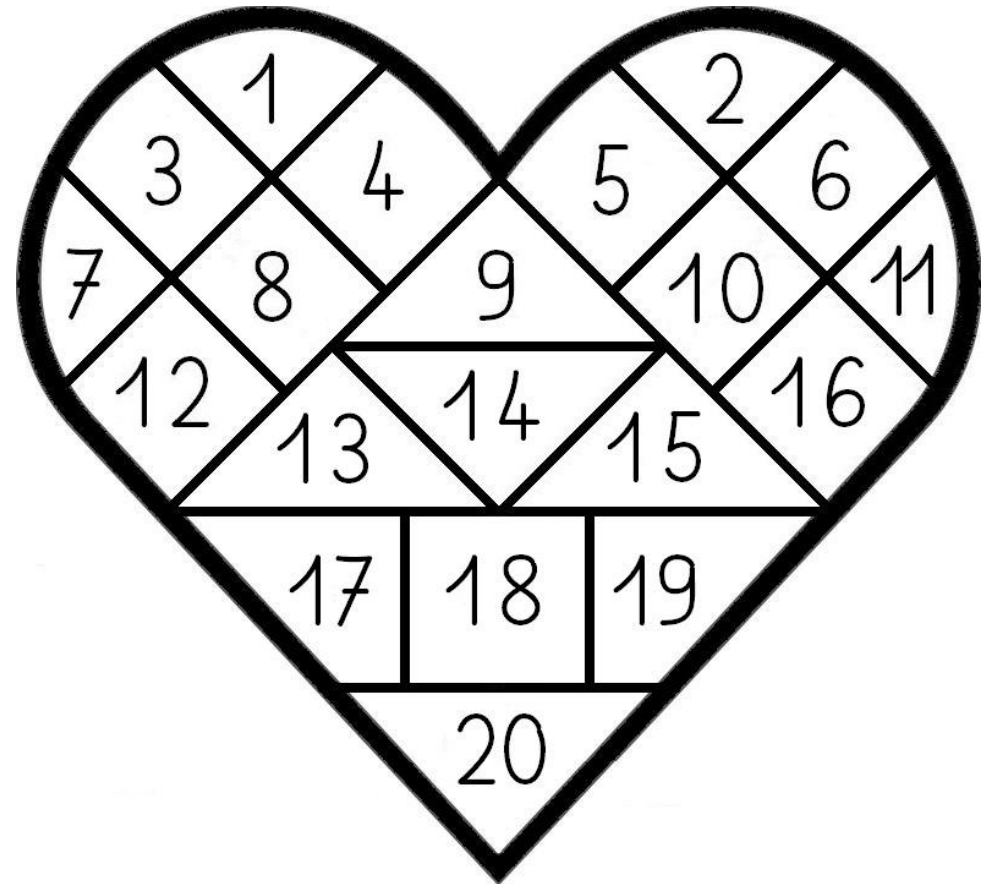
Je lance un ou deux dé(s), j'identifie le nombre obtenu et je complète mon cœur. Le premier à avoir complété son cœur gagne la partie.



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.

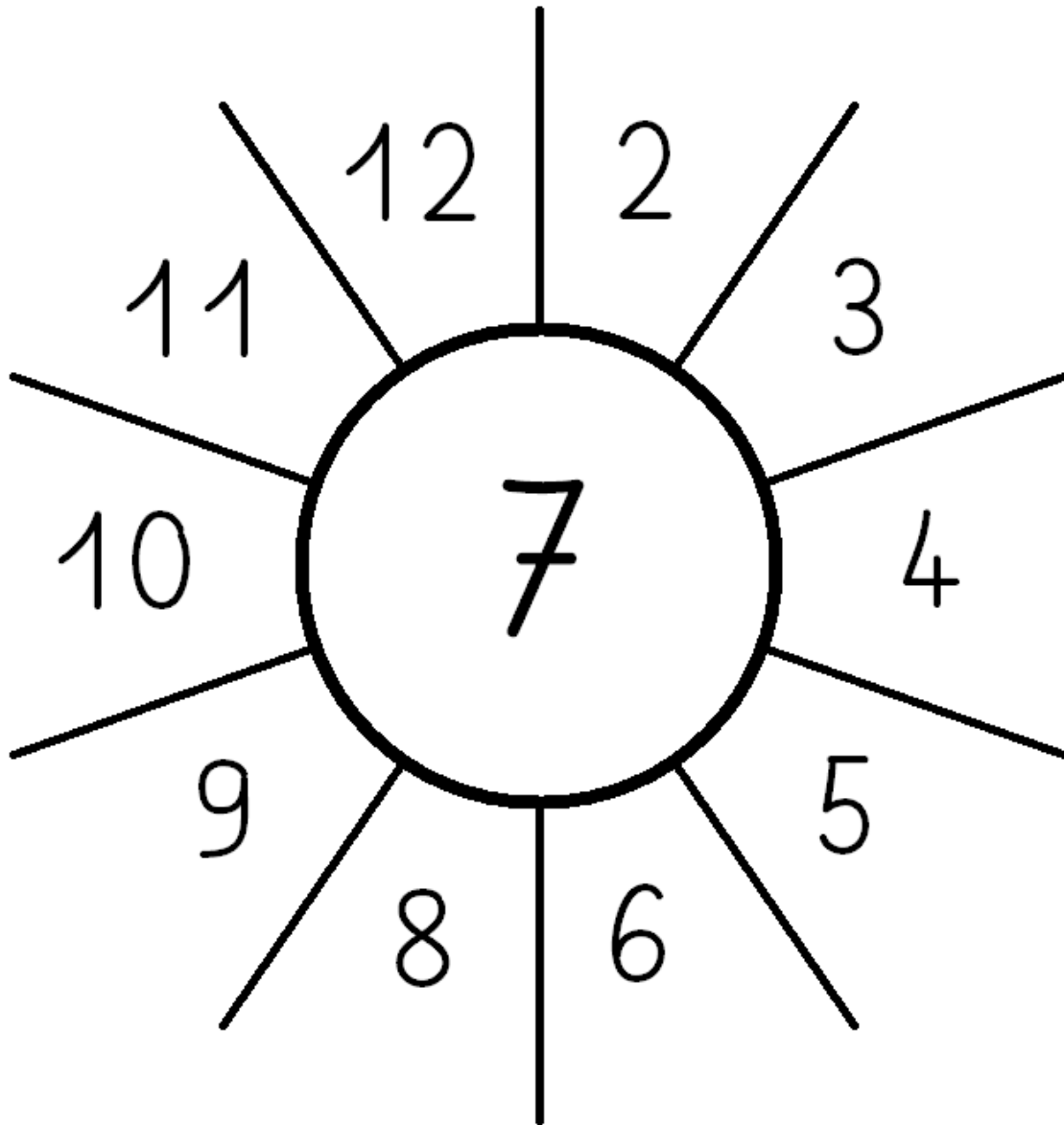


Le grand Cœur



Je lance les dés, additionne les points et barre le nombre obtenu. Attention, seul le nombre 7 peut être réalisé plusieurs fois ; si j'obtiens un autre nombre déjà barré, je passe mon tour.

Le premier à avoir barré tous ses nombres gagne la partie.



Le Soleil