

Maths - « La course aux œufs » - semaine du 4 au 7 mai 2020 - MS

Matériel dont vous aurez besoin :

- Le **plateau** de jeu et un dé (utilisation sur les 3 séances)
- Pour chaque joueur : un pion de couleur différente et une petite boîte
- Une boîte de perles (ou autres petits objets) qui symboliseront les œufs
- Les cartes Poule et Renard (uniquement pour jeudi), à découper à l'avance.

Organisation : De 2 à 4 joueurs

But du jeu : Ramasser le plus d'œufs possible.

Déroulement :

Durant le jeu que vous aurez à faire chaque jour de la semaine, le but sera d'abord de faire comprendre les notions d'ajout (augmentation) et puis de retrait (diminution) d'une collection. Votre enfant devra **verbaliser** qu'après un ajout il aura plus œufs et qu'après avoir retiré des œufs il en aura moins.

C'est important qu'il fasse une phrase pour l'exprimer (= verbaliser).

❖ LUNDI 4 mai - Jeu n°1 : « Ajouter des œufs dans son panier »

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il doit d'abord compter combien il a d'œufs : « **Avant j'avais... œufs** ». Puis prendre dans la boîte de perles le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajouter dans son panier. Le joueur verbalise : **J'ai ajouté ... œufs, maintenant j'en ai plus. - Compter - j'ai en tout ... œufs** ».

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Chacun son tour, compter le nombre d'œufs dans le panier. Celui qui a gagné est celui qui a le plus d'œufs dans son panier et ensuite demander à votre enfant de dire qui est le gagnant.

Si besoin : s'aider d'une bande numérique pour que l'enfant se rende compte que celui qui en a le plus est celui qui va le plus loin sur la bande numérique.

❖ MARDI 5 MAI - Jeu n°2 : « Retirer des œufs dans son panier »

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs. On les compte (aider l'enfant si besoin, en déplaçant les œufs au fur et à mesure du comptage). A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur la case « œufs », il doit d'abord compter combien il a d'œufs, retirer de son panier le nombre d'œufs

dessinés dans la case et verbaliser : « *Avant j'avais...œufs. J'ai retiré ... œufs, j'ai ... œufs en moins, j'ai donc en tout ... œufs, maintenant j'ai moins d'œufs* ».

Celui qui a gagné est celui à qui il reste le plus d'œufs. Votre enfant vous dira qui a gagné.

❖ **JEUDI 7 MAI - Jeu n° 3 : « Ajouter ou retirer des œufs »**

Vous allez découvrir ensemble les cartes Poules et Renard.

Avant de commencer, chaque joueur met 5 œufs dans son panier. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur la case « œufs », il tire une carte.

-> Si c'est une carte Poule, il ajoute des œufs dans son panier.

-> Si c'est une carte Renard, il retire des œufs de son panier.

A chaque fois, l'enfant verbalisera :

C'est une carte Poule, donc j'ajoute.... Œufs, maintenant j'ai ... œufs, j'en ai plus qu'avant. »

ou bien

C'est une carte Renard donc je retire Œufs, maintenant j'ai Œufs, j'en ai moins qu'avant. ».

Le gagnant est celui qui a le plus d'œufs dans son panier. Votre enfant vous dira qui a gagné.

PS : il est important d'amener l'enfant à utiliser les mots écrits en gras. Il s'agit du vocabulaire travaillé lors de cette séance.

Questionnaire à propos de la vidéo

Le coq et la poule

Après avoir regardé la vidéo entièrement une première fois, remettez-la et pour chaque question appuyez sur pause, afin que votre enfant puisse choisir la bonne réponse. Entourez la réponse choisie !
A vous de jouer...

- Le chant du coq :

cocorico kikeriki quiquiriqui

- Pourquoi le coq se pose t-il en hauteur ? Pour faire admirer :

ses plumes sa crête rouge
 ses mollets son nouveau caleçon

- Les poules mangent :

des hamburgers du chocolat des vers de terre

- Pourquoi les poules mangent des petits cailloux ?

pour faire le ménage dans la ferme
 pour digérer les petits grains
 pour prendre du poids

- Pour dormir, la poule met sa tête :

dans un trou dans le sable
 sur l'oreiller
 sous ses plumes

Réponses :

Question 1 : cocorico (kikeriki en allemand et quiquiriqui en espagnol)

Question 2 : sa crête rouge

Question 3 : des vers de terre

Question 4 : pour digérer les petits grains

Question 5 : sous ses plumes

Explorer le monde du vivant – le coq et la poule.

Compétences : Différencier les poules des coqs, associer les espèces communes.

1/ Découpe les étiquettes puis observe la couleur du plumage, la forme du corps, pour retrouver les coqs et poules qui se ressemblent.

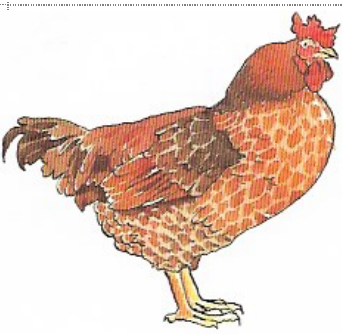
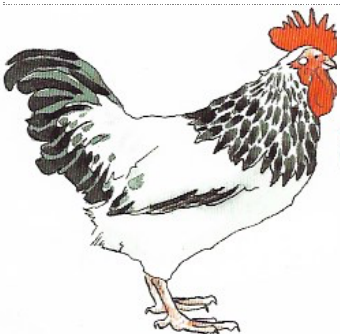
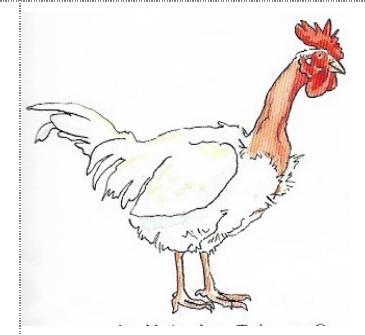
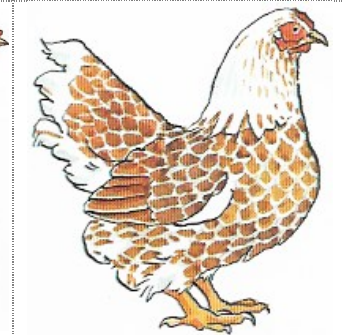
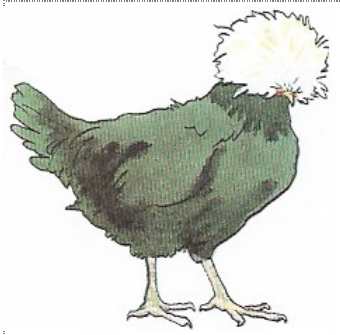
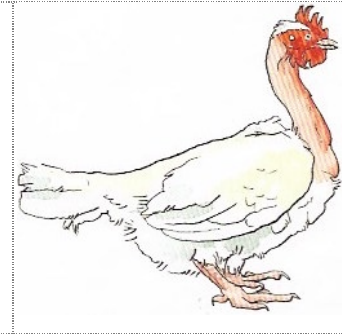
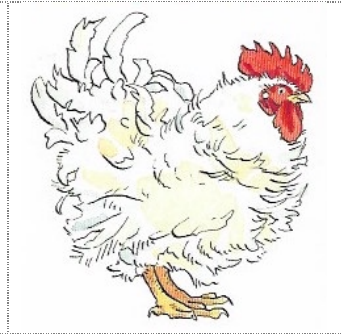
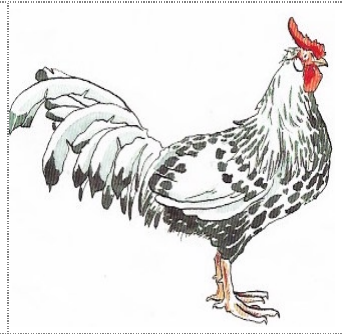
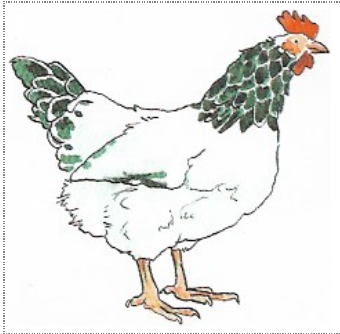
2/ Observe les plumes, les crêtes et barbillons pour trouver qui est la poule, qui est le coq.

POULE

COQ

POULE

COQ





Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – l'écrit.

Compétence : Faire correspondre des lettres en capitale pour reconstituer des mots.

Parents : découpez les lettres en bande, nommez les lettres, faites-lui nommer.

Consigne : Découpe les lettres et retrouve leur place pour refaire les mots "le coq" et "la poule"



L E C O Q

--	--

--	--	--



L A P O U L E

--	--

--	--	--	--	--

o	o	a	e	e	l	l
l	c	p	q	u		

(Commencer poing fermé)



Madame Souris sort se promener

(l'index d'une main se lève et gigote)

Elle rencontre monsieur Coq, madame Poule et leurs poussins : Lili, Lulu, Lala.

(les doigts de l'autre main se lève au fur et à mesure : coq-> pouce, poule -> index, etc.)

Madame Souris dit bonjour :

" Bonjour monsieur Coq,

Bonjour madame Poule,

Bonjour Lili,

Bonjour Lulu ! "



(le doigt Mme Souris s'accroche au pouce, puis à l'index, au majeur, puis à l'annulaire)



Et elle fait un bisou à petite Lala

(le doigt Mme Souris touche l'auriculaire en faisant le bruit du bisou)



Elle discute avec monsieur Coq : bla bla bla

Elle discute avec madame Poule : bla bla bla

Elle discute avec Lili : bla bla bla

Elle discute avec Lulu : bla bla bla

Et fait 3 bisous à petite Lala : * * *

Mme Souris fait face au pouce-coq et les deux gigotent pendant le bla bla bla.

Idem avec l'index.

Idem avec le majeur.

Idem avec l'annulaire

Mme Souris touche l'auriculaire à chaque bisou (donc 3 fois)

Pour apprendre une comptine, procédez étape par étape.

Réciter une 1^{ère} fois la comptine entière puis dites à votre enfant que vous allez lui apprendre comme la maîtresse, petit bout par petit bout.

Il est important de ne pas parler trop vite, de bien articuler.

Dites la 1^{ère} phrase puis faites-lui répéter 3 fois.

Dites la 2^{ème} phrase puis faites-lui répéter, 3 fois.

Dites les 2 phrases d'affilées, faites-lui répéter.

Ainsi de suite, vous ajoutez une phrase ou deux s'il va relativement vite pour apprendre.