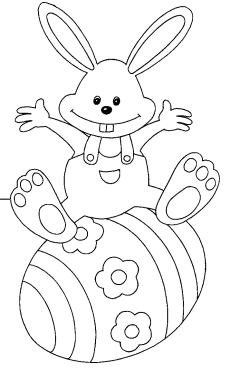


Consignes de travail à la maison



Français

Lecture

- Entraîne- toi à lire chaque jour une page avec des sons, des mots et/ou des phrases. Relis plusieurs fois la même page pour être de plus en plus rapide. Toutes ces lectures sont dans ton classeur de lecture.
- Entraîne- toi à lire les histoires des Alphas qui sont dans ton classeur de lecture.
- Prends un livre (celui de la bibliothèque de l'école ou de ta bibliothèque) et essaye de le lire avec un adulte. Il t'aidera à lire les mots compliqués ou à lire avec toi une page sur deux si c'est trop long.

Ecriture

- Entraîne-toi à écrire en attaché des lignes de lettres : r, s, v, b, ch, f, g, z...
- Invente une histoire pour le "ph" (car il n'y a pas d'histoire chez les Alphas...).

Le perroquet joue avec la hutte. Que leur arrive-t-il ?

Raconte l'histoire à un adulte. Attention, dans ton histoire, place les trois mots suivants : **phare, phoque, téléphone**.

Illustre ton histoire. Essaie d'écrire une phrase qui correspond à ton dessin.

- Chaque semaine, choisis une série de mots de dictées dans ton cahier de mots. Revois-les un peu chaque jour en les relisant, les recopiant, en les épelant... À la fin de la semaine, demande à un adulte de te dicter les mots.

Math

- Revois les maisons des nombres de 2 à 10. Prends une feuille et dessine la maison de 2 : elle a 3 étages. Ensuite dessine la maison de 3 : elle a 4 étages. Dessine les autres maisons, jusque 10. Maintenant, complète-les. Si tu as besoin, prends du matériel ou utilise tes doigts. Quand tes maisons sont complètes, mémorise-les puis cache la moitié de la maison et récite les "amis".

- Résous au moins 10 calculs chaque jour : des additions/soustractions rapides jusque 10 ; des additions comme : $12 + 5 = 17$; tu peux essayer aussi : $15 - 2 = 13$...
- Compte par 1 jusque 20, en montant puis en descendant (le décompte de la fusée). Fais cet exercice lorsque tu joues à cache-cache, lorsque tu dresses la table, lorsque tu mets ton pyjama...
- Invente des longs calculs comme :

$$5 \quad \xrightarrow{-2} \dots \quad \xrightarrow{+3} \dots \quad \xrightarrow{-1} \dots \quad \xrightarrow{-5} \dots \quad \xrightarrow{+4} \dots$$

- Invente des murs de nombres avec des petits nombres dans les "briques" du bas.
- Trace des formes avec la latte et ton crayon ordinaire bien taillé. Tu peux inventer des dessins uniquement à la latte.
- Crée un jeu ! "**Le 21**", sur l'idée de "Mistigri" ou "Le valet qui pue".

1) Fabrication des cartes.

Dans du papier plus épais, crée 23 cartes.

Sur 12 cartes, écris sur chacune un nombre : 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21.

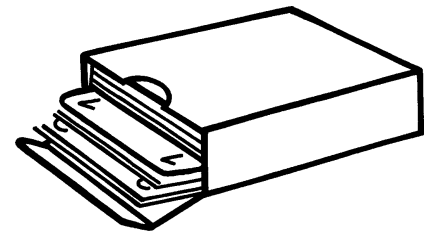
Sur les 11 autres cartes, dessine sur chacune la représentation des nombres suivants (dessine la dizaine = le bâtonnet ; l'unité = un petit rond) : 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Voilà, tes cartes sont prêtes ! Tu peux jouer avec quelqu'un !

2) Règles du jeu. (Idem jeu "Mistigri")

But du jeu : Ne pas finir la partie avec la carte 21 en mains.

- Règles :
- Le joueur le plus jeune commence.
 - On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Distribuer toutes les cartes.
 - Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires.
 - Si oui, ils les posent devant eux, face découverte.
 - Le jeu peut alors commencer.
 - Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. S'il peut former une paire avec cette nouvelle carte, il la pose devant lui. Sinon, il la garde.
 - Puis c'est au tour du joueur suivant de piocher une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Et ainsi de suite.
 - Toutes les cartes forment une paire, à part le 21 ! Alors, gare à ne pas la garder dans son jeu...



Bon amusement !

