

- Français
 - ✓ Lecture
- ❖ *Suivre une recette (PS /MS / GS / CP)*



- ❖ Quand les plus grands mettent à profit leur expérience de lecteur pour les plus jeunes

Les CE font lire les CP avec le nouveau son étudié.



Les CE2 / CM entraînent les CE1 à la lecture d'un album. Les CE1 viennent lire ensuite leur album aux MS.



- ❖ Quand les plus jeunes mettent à profit leur talent de conteur pour raconter une histoire aux autres classes

Les MS racontent l'histoire des 3 boucs aux PS.



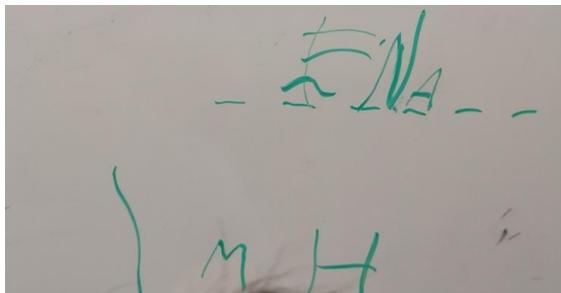
Les GS racontent l'histoire des 3 boucs aux CP.



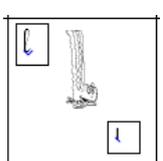
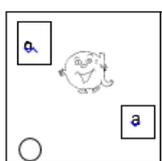
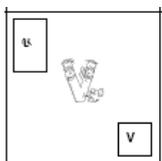
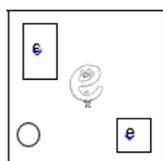
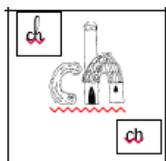
CP / CE1

✓ Orthographe :

Savoir écrire des mots avec les sons étudiés avec le jeu du pendu



Avec les alphas (les CE1 dictent les mots à savoir écrire aux cp)



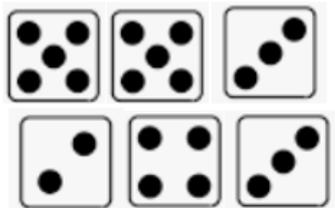
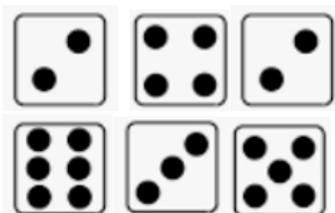
➤ Mathématiques

✓ Les nombres

- ❖ Reconnaître les constellations du dé, anticiper un déplacement en jouant aux petits chevaux et au grand prix (MS / GS / CP/CE1)



- ❖ Travailler le calcul mental et les dizaines et unités avec le jeu du banquier (CP/CE1/CM)

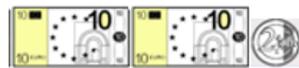


	D	U
		8
2	2	2
3	3	5
4	4	4

Le banquier donne : 

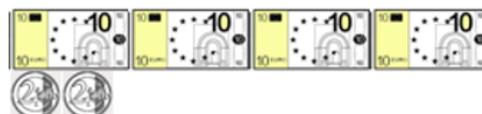
Le banquier donne : 

Donc votre enfant a en tout 22 €
Ici, il peut échanger 5 € + 2 + 2 + 1 contre un billet de 10. Ca fera donc :



Le banquier donne 
Donc votre enfant a 35 €.

Le banquier donne 
Donc votre enfant peut échanger 5 € + 2 + 2 + 1 contre un billet de 10 €. Il aura donc 44 €



❖ Décoder, grâce aux indices, quel est le nombre mystère : Mystéro (CP/CE1/CM)

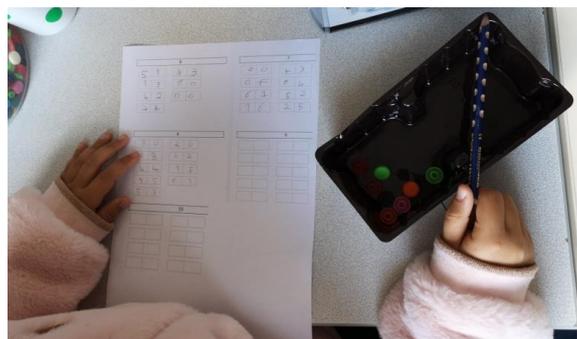


❖ Décomposition du nombre :

- Halli Galli (GS/CP/CE1 / CE2 /CM1) : décomposition du 5 : Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand **5 fruits de la même sorte** sont présents sur la table, **il faut alors vite sonner pour récolter des cartes.**



- CE1, CP et GS en coopération pour la décomposition des nombres de 6 à 10



6		7	
€ €	2 4	€ 0	5 2
0 0	5 1	0 7	2 5
4 2	1 5	4 €	6 1
0 8		€ 4	1 6

8		9	
8 0	2 6	5 4	2 7
4 4	5 €	4 5	8 1
0 8	€ 5	6 €	1 8
6 2	1 7	€ 6	9 0
€ 1		7 2	0 9

10	
5 5	1 9
10 0	8 2
0 10	2 8
9 1	7 3

- Shut the box (CP/CE1) : A chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage :
 - * soit 2 clapets, un pour chaque valeur de dé,
 - * soit 1 clapet, en additionnant les 2 dés,
 - * soit 2 ou 3 clapets (variante) en décomposant la valeur d'un dé. Exemple : fermer le 1 et le 3 avec un dé de valeur 4.



Si le joueur ne peut fermer aucune boîte, il arrête et compte alors la somme des clapets restant à fermer. Un nouveau joueur reprend alors une nouvelle manche. Le joueur ayant le moins de points gagne.

✓ Les mesures

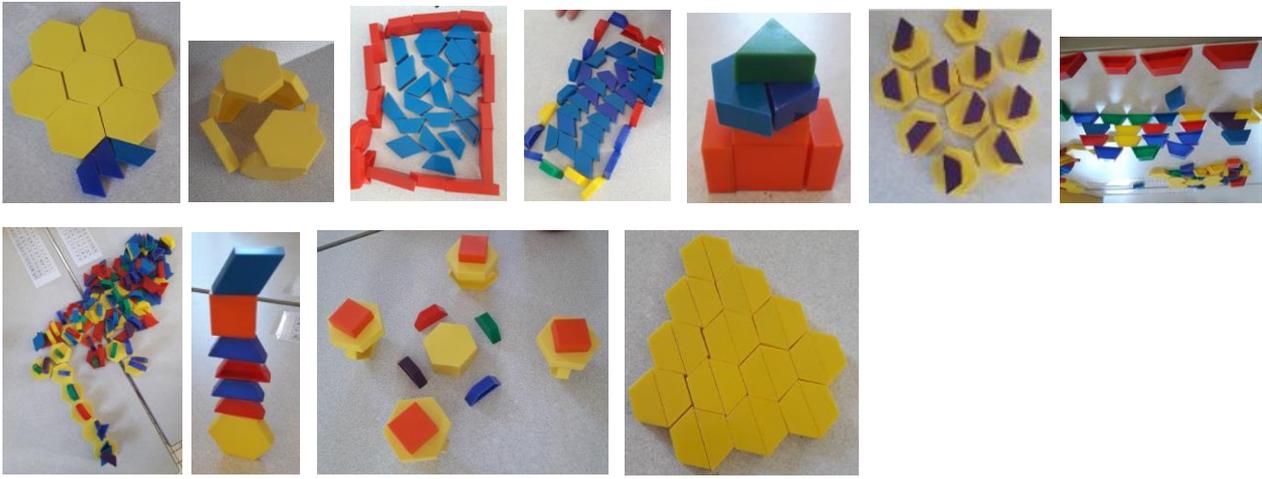
A l'occasion des recettes, ranger les ingrédients du plus léger au plus lourd.



✓ Les formes :

Créer un pavage en coopération avec différentes formes (CP/CE1 / CE2 /CM1)





✓ Résolution de problèmes

En relevant des défis mathématiques (CP/CE1/CM)



Défis mathématiques

Je suis un nombre à 3 chiffres.
 - Je suis plus grand que 203 et plus petit que 289.
 - Mon chiffre des dizaines est le double de celui des centaines.
 - La somme de mes 3 chiffres est 15.

Qui suis-je ?

Combien voyez-vous de triangles ?

Pour chercher, vous pouvez vous aider des outils suivants :

Combien voit-on de carrés dans cette figure ?

Paolo a lancé 4 fléchettes. Il a marqué 21 points. Indique avec une croix les endroits de la cible qu'il a touchés.

Avec 4 verres, on remplit une carafe.
 Avec 2 carafes, on remplit une casserole.
 Avec 2 casseroles, on remplit un seau.

Combien faut-il de verres pour remplir un seau ?

Je veux acheter un poisson.

Celui que me propose le vendeur :

- va vers la droite.
- Ce n'est pas celui qui nage le plus au fond de l'aquarium.
- Il ne fait pas de bulle.
- Il ne ressemble à aucun autre.

Quelle est la lettre du poisson que le vendeur va me donner ?

CM : Trouver trois nombres qui se suivent dont la somme est 96.

Observe ce tangram.

Avec les formes du tangram, on a fabriqué cette figure.

Une seule forme n'est pas utilisée, laquelle ?

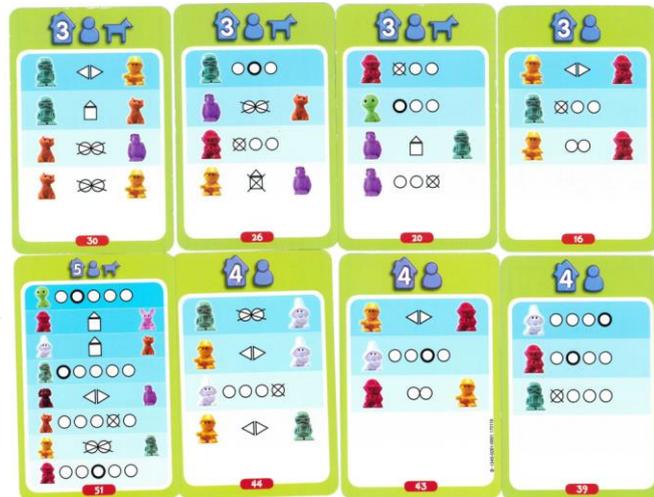
Dans ma tirelire, je n'ai que des pièces de 2 euros et des billets de 5 euros. J'ai compté 32 éléments de monnaie (pièces et billets). En tout j'ai 97 euros. Combien y a-t-il de pièces de 2 euros et de billets de 5 euros dans ma tirelire ?

Quel que soit la façon de poser cet objet sur la table, on le voit toujours ainsi :

Combien faut-il de petits cubes pour construire cet objet ?

✓ Jeux de logique et de repérage dans l'espace (CP/CE1/CM)

- logikville : A partir d'indices, deviner dans quelle maison habite chaque personnage



- Gagne ton papa : En duel, être le plus rapide à remplir l'espace avec les pièces imposées



- Architek : reproduire un assemblage de formes pour développer les habiletés motrices, perceptives et intellectuelles des enfants



➤ Jeux de coopération pour apprendre à jouer ensemble et à suivre des règles communes.

- Hop hop hop (MS/CE1) : les nombreux moutons, le chien et la bergère doivent tous regagner la bergerie avant que le vent n'emporte les piliers du pont.

Les déplacements du troupeau sont déterminés par le dé qui indique les différentes actions. A chaque fois que le vent souffle, un pilier du pont doit être enlevé avec prudence. Pour gagner, tout le monde doit rentrer avant que le pont ne s'écroule.



- Le verger (PS /MS / GS / CP/CE1) : Les enfants doivent cueillir rapidement des pommes, des poires, des cerises et des prunes. Ils ont besoin d'un peu de chance pour mettre les délicieux fruits dans leurs paniers. Les enfants peuvent-ils ramasser leur récolte avant que le corbeau ne réapparaisse ?



- Rentrons la nourriture (PS /MS / GS / CP) : Il faut aider le fermier à rentrer la nourriture à l'étable avant la tombée de la nuit.



➤ Jeu d'observation, de réflexe et de rapidité (CP/CE1 / CE2 /CM1)

- Le lynx : exercer sa capacité d'observation, sa mémoire visuelle et sa rapidité.



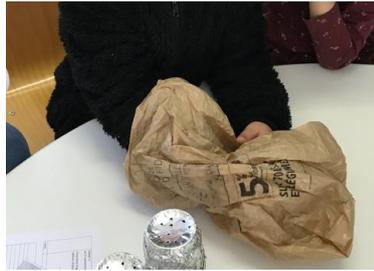
- Crazy cups : Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs différentes. On retourne une carte illustrée par un dessin qui combine les 5 couleurs des gobelets. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la disposition des éléments en couleur de la carte.



➤ Explorer le monde

✓ Développer les aptitudes sensorielles (PS /MS / GS / CP)

❖ Toucher pour reconnaître des fruits et légumes dans un sac / Sentir des pots et reconnaître l'odeur



❖ Reconnaître les 4 saveurs : sucré, salé, acide, amer à partir d'aliments à goûter



➤ Arts

✓ Empreinte d'agrumes (PS /MS / GS / CP)



✓ Compositions avec des feuilles ramassées (GS / CP/CE1)



✓ Création d'une fresque collective en peinture (GS / CP/CE1)



➤ Moment de convivialité et de partage

Quand les plus jeunes confectionnent des madeleines pour apporter aux plus grands ...



