

<b>Temps 1</b> 10 min environ	<b>Mise à jour de la date</b> : se demander quel jour nous sommes, quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain. S'appuyer sur la bande des jours de la semaine ou sur un calendrier pour lire et repérer les jours écrits. Se poser de la même façon, la question pour le numéro du jour. Réciter à cette occasion la comptine des jours de la semaine. Ou bien, demander de façon aléatoire quel jour suit ou précède le mardi. Ou encore, quel jour serons-nous (ou étions-nous, il y a) dans 2 jours, dans 3 jours, dans une semaine ? Ces petits exercices sont à faire tous les jours en s'appuyant sur l'écrit.
<b>Temps 2</b> 10 min	<b>Ecrire la date</b> : à partir d'un modèle en écriture attachée (cursive), sur une page de son cahier, sur une feuille (avec lignes tracées), sur son ardoise ou sur un tableau.
<b>Temps 3</b> 20 min	<b>Maths 1 (lundi, mardi et/ou mercredi) : compétences :</b> <b>A- * être capable de reconnaître les quantités de 1 à 9</b> * être capable d'écrire les chiffres de 1 à 9 En manipulant des petites quantités d'objets (petits jouets, haricots secs, jetons, petites cuillères...), constituer des collections de 1 à 9 objets, identiques à celles proposées sur la page 57, les comparer, désigner celles qui en contiennent 9. Faire cette manipulation avant réaliser la fiche si possible. Il est possible et recommander d'associer le nombre écrit à chaque collection (sur un petit carré de papier à conserver pour d'autres activités).  <b>B- * réciter la comptine numérique en associant les noms des nombres connus avec leur écriture chiffrée</b> * être capable de compléter une frise numérique Pour se familiariser avec la file numérique des nombres de 1 à 20, je propose aux enfants de jouer avec deux jeux sur le site <a href="http://logicieleducatif.fr">logicieleducatif.fr</a> . Sur maternelle / suite numérique jusqu'à 10 / sans aide, plusieurs fois jusqu'à la réussite Sur CP / numération en CP / la file numérique du serpent / niveau 1 en s'arrêtant à 20 ou à 30 max. Compter les petits tirets repères pour avancer sur la file.  <b>Je recommande aussi de manipuler des petits papiers sur lesquels sont écrits les nombres de 1 à 20. « Sauter » sur chaque nombre en le nommant, à l'endroit, à l'envers, en en retournant 1 sur 2 ou quelques-uns de façon aléatoire. Puis en lançant un dé et en avançant avec un pion, en sautant autant de cases qu'indiquées par le dé. Faire ce jeu à 2, le premier arrivé à 20 a gagné. A faire aussi, à rebours.</b> <b>Une fois familiarisé avec le jeu, les enfants pourront anticiper la case d'arrivée (vers l'addition, puis la soustraction).</b>
<b>Temps 4</b> 20 min	<b>Ecriture : écrire la lettre V en cursive.</b> 1) s'exercer à écrire d'abord sur un grand support (tableau, ardoise, grande feuille) la lettre travaillée, <b>en verbalisant les gestes faits, le sens et les limites à respecter.</b> 2) S'exercer ensuite sur sa feuille au feutre et au crayon, <b>puis, le jour suivant</b> , sur son cahier au crayon de papier. <b>Pour tracer la lettre V en écriture attachée : « Tu traces une petite vague puis tu remontes et tu termines par une petite visière de casquette. » ou bien, « tu commences comme pour les lettres m ou n, puis tu tournes sur la ligne et tu remontes en formant un pont à l'envers. Avant de toucher la première petite ligne du dessus, tu formes une petite boucle et un petit trait pour accrocher la lettre suivante.</b>

