

Semaine du 2 au 5 juin 2020

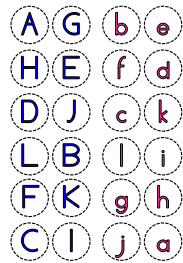
	Mardi 2 juin	Jeudi 4 juin	Vendredi 5 juin
Rituel	<ul style="list-style-type: none"> • Cocher la date du jour dans le calendrier de juin. • Trouver le jour à l'aide des étiquettes • Écriture de la date en lettres capitales (sur une ardoise, une feuille) • Réciter la comptine numérique le plus loin possible • Météo 		
Comptine	<p><u>Quelques comptines</u> Rock roll des gallinacées (2 versions) https://youtu.be/vhLyaWpTNXE https://youtu.be/t_eXdx22ocA</p>		
Lecture	<p><u>Devine combien je t'aime (Sam MacBratney)</u> https://youtu.be/S4Mi7aaZ5IO</p> <p><u>C'est pas ma faute ! (Christian Volz)</u> https://youtu.be/TgwGntqvH6o</p> <p><u>Les animaux de la ferme</u> https://youtu.be/93utrMFIOuQ</p>		
Ateliers matin	<p><u>Les boucles</u></p> 	<p><u>Les boucles</u></p> 	<p><u>Les boucles</u></p> 

Semaine du 2 au 5 juin 2020

Prendre des assiettes/verre (si vous avez des craintes en plastique), les aligner sur le sol (sur une table).

Réaliser (sans outil) des boucles pour acquérir le geste.

Mémoire des lettres



- Matériel nécessaire : des planches de jeu à imprimer (capitales et scriptes), des bouchons (12 bleus et 12 roses)
- Organisation matérielle : le jeu peut se jouer individuellement ou à 2 joueurs. Disposer les bouchons roses sur les lettres roses et faire de même pour les bleus.

- But du jeu : Gagner le plus de bouchon
- Déroulement : Retourner un bouchon bleu puis un bouchon rose de sorte à associer des lettres identiques. Une fois une paire trouvée, enlever les 2 bouchons. Le jeu se termine quand il n'y a plus de bouchons.

Poser des legos sur une feuille de papier (grand format).

Avec votre aide (ou sans votre aide dans un second temps), réaliser des boucles autour des legos.

Cet exercice peut être répété autant de fois que nécessaire sur plusieurs jours.

Travail sur les compléments jusqu'à 6

Votre enfant devra retrouver le nombre de cheveux qui manquent pour compléter le nombre indiqué.

J'ai perdu des cheveux !

Documents / Construire la première suite pour atteindre un poids

Compétences visées

- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser des supports analogiques, minimes ou écrits, comme les doigts ou les représentations pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Quoi compter qui fait nombre ? Identifier ce qui est un ou un nombre précédent et qui cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Sur les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
- Don combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité se dépassant pas dix.

LCDL : <http://laclassedelaunee.blogspot.fr/>

J'ai perdu des cheveux !

Règle du jeu

Il s'agit de deviner / ouïe le nombre de cheveux demandé sur la tête de chaque enfant en prenant en compte les cheveux déjà représentés.

Cela peut être fait au feutre effaçable, à la pâte à modeler, avec des bandes de papier, etc...

Les fiches sont découpées en 3 représentations allant de 2 à 6 :

- Les cheveux
- Les constellations
- Les doigts

LCDL : <http://laclassedelaunee.blogspot.fr/>

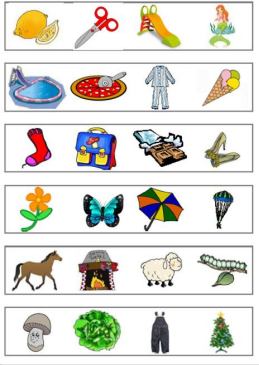










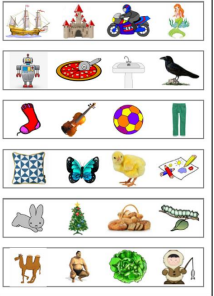















































































Coller des gommettes (ou réaliser des ronds sur une feuille de papier), tracer au crayon des boucles.

Dictée de lettres capitales

L'enfant écrit sur une ardoise (ou une feuille) les lettres capitales que vous lui annoncez.

B M V T C D O Z N U G H X

Semaine du 2 au 5 juin 2020

<p>Langage</p>	<p style="text-align: center;">Devinettes et Qui suis-je? des animaux de la ferme.</p> <p>Compétences : Communiquer par le langage en se faisant comprendre. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.</p> <p>Objectifs : Développer son lexique : acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent Développer sa syntaxe : utiliser des formules interrogatives ; savoir répondre par l'affirmative ou la négative. Développer son écoute Développer sa logique (déduire à partir des réponses)</p> <p><small>... les devinettes (proposées par la maîtresse) Niveau 1 pour PS/MS Niveau 2 pour MS/CE1</small></p> <p><small>... les Qui suis-je ? (à réaliser en petits groupes de langage) Un matériel en lien avec cette semaine...</small></p> <p><small>Les autres pages des questions et débattent le nom de l'animal à partir des réponses.</small></p> <p><small>© 2019, tous droits réservés. Pour plus d'informations, contactez-nous.</small></p>																														
<p>Dessin dirigé/coloriage</p>	<p>Dessiner un camion de pompier dans l'une des cases. (S'entraîner au préalable)</p>	<p>Dessiner une maison dans l'une des cases. (S'entraîner au préalable)</p>	<p>Dessiner un cochon dans l'une des cases. (S'entraîner au préalable)</p>																												
<p>Phonologie</p>	<p>Dans chaque ligne, trouve l'intrus qui ne commence pas par la même syllabe.</p> 	<p>Révision sur la rime</p> <p>Prénom : _____ Date : _____</p> <p>Domaine : Mobiliser le langage : L'oral (phonologie) Avec / Sans aide <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Objectif : Associer deux mots qui riment.</p> <p>Consigne : Je colle sous chaque image, celle qui finit par la même syllabe (qui rime).</p> <table border="1" data-bbox="1055 754 1491 991"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>																<p>Révision sur la rime</p> <p>Dans chaque ligne, trouve l'intrus qui ne termine pas par la même syllabe.</p> 													
																															
<p>Ateliers après-midi</p>	<p>Atelier 1 : Découverte du monde</p> <p>Il colore le nombre d'éléments comme demandé.</p> <p>LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE</p> <table border="1" data-bbox="427 1158 797 1353"> <tr> <td></td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Atelier 2 : Loto des animaux sonore</p> <p>Fichier mp3 en plus du support de la semaine dernière</p>  <p>Atelier 3 : Topologie de la ferme</p> <p>Replacer les animaux comme sur le modèle</p> 					3							1							5							4				
		3																													
		1																													
		5																													
		4																													

Semaine du 2 au 5 juin 2020

	Écriture S'entraîner à écrire les mots sur une ardoise ou une feuille (sur une ligne)	Lecture																									
	<p>COQ </p> <p>POULE </p> <p>CANARD </p> <p>DINDE </p> <p>LAPIN </p> <p>OIE </p> <p>VACHE </p> <p>CHÈVRE </p> <p>COCHON </p> <p>PONEY </p>	<table border="1"><tr><td>Prénom</td><td>Noms</td></tr><tr><td>Dom/Date : _____</td><td>Avec / Sans aide <input type="radio"/></td></tr><tr><td>Objectif : Retrouver un mot dans une liste de mots (coches à discrimination visuelle).</td><td></td></tr><tr><td>Consigne : Je repique les mots VACHE et COCHON et je les entoure.</td><td></td></tr></table> <table border="1"><thead><tr><th>VACHE </th><th>COCHON </th></tr></thead><tbody><tr><td>VACHE</td><td>COCHON</td></tr><tr><td>VALISE</td><td>CORNE</td></tr><tr><td>VACANCES</td><td>COCHENILLE</td></tr><tr><td>VACHE</td><td>COCHON</td></tr><tr><td>HACHE</td><td>COCON</td></tr><tr><td>MÂCHE</td><td>COCHON</td></tr><tr><td>VACHE</td><td>CORNICHON</td></tr><tr><td>VARINE</td><td>COCCINELLE</td></tr></tbody></table>	Prénom	Noms	Dom/Date : _____	Avec / Sans aide <input type="radio"/>	Objectif : Retrouver un mot dans une liste de mots (coches à discrimination visuelle).		Consigne : Je repique les mots VACHE et COCHON et je les entoure.		VACHE 	COCHON 	VACHE	COCHON	VALISE	CORNE	VACANCES	COCHENILLE	VACHE	COCHON	HACHE	COCON	MÂCHE	COCHON	VACHE	CORNICHON	VARINE
Prénom	Noms																										
Dom/Date : _____	Avec / Sans aide <input type="radio"/>																										
Objectif : Retrouver un mot dans une liste de mots (coches à discrimination visuelle).																											
Consigne : Je repique les mots VACHE et COCHON et je les entoure.																											
VACHE 	COCHON 																										
VACHE	COCHON																										
VALISE	CORNE																										
VACANCES	COCHENILLE																										
VACHE	COCHON																										
HACHE	COCON																										
MÂCHE	COCHON																										
VACHE	CORNICHON																										
VARINE	COCCINELLE																										