

	Mardi 02 juin	Jeudi 04 juin	Vendredi 05 juin
RITUELS	<p>→ Calendrier : Trouver la case du jour et nommer la date entière avec l'aide de l'adulte</p> <p>→ Trouver l'étiquette du jour, du nombre et du mois et les nommer + Les placer dans l'ordre pour reformer la date</p> <p>→ Ecrire la date sur une ardoise ou une feuille en suivant un modèle : en cursives</p> <p>→ Réciter la comptine numérique le plus loin possible + Réciter la comptine à l'envers de 30 à 0</p> <p>→ Météo : Décrire le temps qu'il fait</p> <p>→ Chant : Voici un lien pour une chanson sur la métamorphose du papillon → <u>Petite chenille</u> (en lien avec la découverte du monde sur la chenille qui se transforme en papillon) https://www.youtube.com/watch?v=QXIW2jArOaE</p>		
ATELIERS	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p><i>Rappel: s'entraîner au préalable sur ardoise ou brouillon, le faire au crayon de papier et respecter l'interligne</i></p> <p>→ <u>Jeu « Guilitoc des lettres cursives »</u> : Jeu pour apprendre à nommer les lettres capitales et cursives Jeu fourni en pièce jointe</p> <p>→ <u>Structurer sa pensée : Sudoku</u> Ce sont les mêmes règles qu'un sudoku classique mais avec moins de cases et avec des animaux à la place des chiffres. But du jeu : remplir toutes les cases avec des animaux en veillant à ce qu'un même animal ne figure qu'une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque carré de 4 cases. Sudoku de niveaux 1 et 2 pour commencer en pièce jointe</p>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Memory des lettres</u> - Matériel nécessaire : des planches de jeu à imprimer (capitales et scriptes), des bouchons (12 bleus et 12 roses)</p> <p>- 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.</p> <p>- But du jeu : Gagner le plus de bouchon</p> <p>- 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.</p> <p>Jeu transmis en pièce jointe</p> <p>→ <u>Numération</u> : Petit jeu pour s'entraîner à faire des débuts d'additions +1 et +2 Jeu transmis en pièce jointe</p>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Graphisme</u> : Poursuivre les graphismes pour compléter le papillon Fiche transmise en pièce jointe</p> <p>→ <u>Jeu « Gagne ton papa »</u> : Jeu et règles transmis en pièce jointe</p>

Semaine du 02 au 05 juin 2020 - GS

<p>LANGAGE</p>	<p><u>Lecture d'histoire</u> : Voici un lien pour écouter l'histoire « La pomme et le papillon » de Iela et Enzo Mari https://www.youtube.com/watch?v=Ek4rwwOT5EQ</p>	<p><u>Lecture d'histoire</u> : Voici un lien pour écouter le documentaire sur le papillon https://www.youtube.com/watch?v=H2TkxpJHD_o</p>	<p><u>Cahier de vocabulaire</u> : → Nommer les mots du cahier de vocabulaire en se référant aux images → N'imprimez pas le cahier, montrer les images à votre enfant directement à l'écran Document transmis avec le planning Semaines 1 et 2</p>
<p style="text-align: center;">RÉCRÉATION</p>			
<p>ACTIVITÉ PHYSIQUE</p>	<p><u>Yoga</u> : Voici un lien pour expérimenter quelques positions de Yoga avec votre enfant : https://app.bayam.tv/?shortlink=5d820f86&pid=Email&c=news%20edito%20bayam</p>	<p><u>Parcours de motricité</u> : Comme les semaines précédentes</p>	<p><u>Jeu de l'oie de la forme</u> : Comme les semaines précédentes Document fourni en semaine 5</p>
<p style="text-align: center;">PAUSE DU MIDI</p>			
<p>COLORIAGE CODÉ</p>	<p>Faire un coloriage codé (lettres en capitales, scriptes, cursives) par jour si le fichier n'est pas terminé</p>		
<p>PHONOLOGIE</p>	<p>Les syllabes d'attaque Jeu sur LearningApps : Je reconnais les syllabes d'attaque (syllabes au début du mot) https://learningapps.org/11297151</p>	<p>Les rimes Jeu sur LearningApps : Les rimes « Abeille ou papillon ? » https://learningapps.org/12079958</p>	<p>Les syllabes d'attaque Jeu sur LearningApps : Classer les images en fonction du début du mot → ils commencent comme papillon, lapin, maracas, château ou bateau https://learningapps.org/3098079</p>
<p>ATELIERS</p>	<p>→ <u>Écriture</u> : - Sur les lignes d'écriture cursive, écrire au crayon de papier les mots suivants en respectant les interlignes : chenille, papillon, chrysalide, métamorphose - Suivre le modèle (ne pas imprimer) Lignes d'écriture et modèles fournis en pièces jointes (Attention, j'ai réduit la taille des lignes d'écriture)</p>	<p>→ <u>Explorer le monde</u> : la croissance des animaux Fiche : Mettre dans l'ordre les étapes de la croissance du papillon Fiche fournie en pièce jointe → <u>Anglais</u> : Jeu sur LearningApps : Associer le nom de la couleur en anglais au papillon de la même couleur https://learningapps.org/2381893</p>	<p>→ <u>Explorer le monde</u> : les gestes barrières - Écouter la chanson d'Aldebert https://www.youtube.com/watch?v=q6sETXszGWk - Discuter avec votre enfant de ce qu'il a retenu des paroles de la chanson à propos des gestes barrières → <u>Loto des gestes barrières</u> Document transmis en pièce jointe</p>

Semaine du 02 au 05 juin 2020 - GS

	<p>→ <u>Numération</u> : Loto des nombres de 1 à 30</p> <p>Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</p>		
RÉCRÉATION			
DÉFI DU JOUR	<p><u>Objet du quotidien mystère (suite)</u> : Essayer de deviner les objets mystères des élèves de la classe.</p> <p>Photos des objets transmises en pièce jointe</p>	<p><u>Coloriage</u> : Colorier les deux parties papillon de la même manière, à l'identique</p> <p>Coloriage transmis en pièce jointe</p>	<p><u>Prendre une photo</u> : Prendre une photo de son livre préféré du moment.</p> <p>Pensez à m'envoyer la photo !</p>