

	Lundi 08 juin	Mardi 09 juin	Jeudi 11 juin	Vendredi 12 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>			
ATELIERS	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini) <i>Rappel : s'entraîner au préalable sur ardoise ou brouillon, le faire au crayon de papier et respecter l'interligne</i></p> <p>→ <u>Associer lettres capitales et cursives</u> :</p> <p><b>Fiche fournie avant le confinement</b> : Entourer la lettre cursive (parmi 3 choix) qui correspond à la lettre capitale modèle <i>A faire au feutre ardoise sur la pochette plastique</i></p> <p>→ <u>Numération</u> : Jeu « Maths + Lego »</p> <p><b>Règles et plateau fournis en pièce jointe</b> (déjà fournis les semaines précédentes)</p>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Jeu « Défi des lettres cursives »</u> :</p> <p>Règles du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte de la pioche :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carte lettre : le joueur gagne un jeton s'il nomme la lettre</li> <li>- Carte ABCD : le joueur chante ou récite l'alphabet. S'il réussit, il gagne un jeton.</li> <li>- Carte verte : le joueur gagne un jeton s'il écrit correctement la lettre dictée par un autre joueur.</li> </ul> <p>A la fin de la partie, on compte les jetons et celui qui en a le plus a gagné.</p> <p><b>Jeu fourni en pièce jointe</b> (déjà fourni les semaines précédentes)</p> <p>→ <u>Numération</u> : Jeu de la bataille Cartes de 1 à 10</p>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Loto des lettres scriptes</u> : <b>Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</b></p> <p>→ <u>Numération</u> : Jeu « Plouf dans l'eau » Jeu pour apprendre à réciter la comptine numérique jusqu'à 30</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cacher certains nombres avec des bouchons ou des morceaux de papier</li> <li>- Votre enfant doit ensuite réciter la comptine numérique sans prononcer les nombres cachés (il dit un nombre à chaque fois qu'il pose son pion sur une case)</li> <li>- Vous pouvez cacher une partie du jeu si votre enfant ne récite pas la comptine jusqu'à 30</li> </ul>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Memory des lettres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matériel nécessaire : des planches de jeu à imprimer (capitales et scriptes), des bouchons (12 bleus et 12 roses)</li> <li>- 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.</li> <li>- But du jeu : Gagner le plus de bouchon</li> <li>- 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.</li> </ul> <p><b>Jeu transmis en semaine 10</b></p>

Semaine du 08 au 12 juin 2020 - GS

			- Faire plusieurs parties en changeant les nombres cachés <b>Plateau de jeu fourni en semaine 10</b>	→ <u>Explorer des formes et des grandeurs</u> : Ranger 8 crayons de couleurs de tailles différentes du plus petit au plus grand
<b>LANGAGE</b>	<u>Catégorisation</u> : Découper et trier les images selon 3 catégories ( <i>personnes, animaux, choses</i> ) et les classer dans le tableau <b>Document fourni en pièce jointe</b>	<u>Chanson</u> : Chanter la chanson de son choix	<u>Catégorisation</u> : Jeu de 7 familles des catégories → Avant de jouer, nommer les différentes familles avec votre enfant  <b>Jeu fourni en pièce jointe</b>	<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 <b>Document transmis avec le planning Semaines 1 et 2</b>
<b>PAUSE DU MIDI</b>				
<b>COLORIAGE CODÉ</b>	Faire un coloriage codé (lettres en capitales, scriptes, cursives) par jour si le fichier n'est pas terminé			
<b>PHONOLOGIE</b>	<b>Les sons voyelles</b> Fiche de travail : Colorier les mots qui se terminent par le son [A] <b>Fiche fournie en pièce jointe</b>	<b>Les sons voyelles</b> Fiche de travail : Colorier les mots qui se terminent par le son [O] <b>Fiche fournie en pièce jointe</b>	<b>Les sons voyelles</b> Fiche de travail : Colorier les mots qui se terminent par le son [É] <b>Fiche fournie en pièce jointe</b>	<b>Les sons voyelles</b> Fiche de travail : Colorier les mots qui se terminent par le son [I] <b>Fiche fournie en pièce jointe</b>
<b>ATELIERS</b>	→ <u>Ecriture</u> : - Sur les lignes d'écriture cursive, écrire au crayon de papier les mots suivants en cursive <u>en respectant les interlignes</u> : son prénom, juin, cerises, fraises, abricot - Suivre le modèle (ne pas imprimer) <b>Lignes d'écriture et modèles fournis en pièces jointes</b>	→ <u>Numération</u> : Le jeu de l'autobus Voici un lien avec les explications du jeu : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ujk-SuoWmGY">https://www.youtube.com/watch?v=ujk-SuoWmGY</a> Vous pouvez augmenter le nombre de personnages pour les GS <b>Image d'autobus en pièce jointe si besoin</b>	→ <u>Jeu « Gagne ton papa »</u> Règles et jeu fournis la semaine précédente  → <u>Pâte à modeler</u> : Ecrire son prénom	→ <u>Puzzle</u>  → <u>Jeux de société</u>

Semaine du 08 au 12 juin 2020 - GS

	<p>→ <u>Numération</u> : Loto des nombres de 1 à 30 <b>Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</b></p>	<p>→ <u>Dessin avec consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lire les consignes à votre enfant et il dessine chaque étape</li><li>- Comparer le dessin modèle et le dessin réalisé par votre enfant pour voir les ressemblances et les différences</li></ul>		
--	--	---	--	--