

	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 capitales</p> <p>→ Réciter la comptine numérique le plus loin possible + Réciter la comptine à l'envers de 10 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 scriptes :</u> Jeu fourni avant le confinement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer la pince à linge sur la lettre scripte (parmi 3 choix) qui correspond à la lettre capitale modèle - Correction autonome au dos <p>→ <u>Numération</u> : Jeu « Maths + Lego » Règles et plateau fournis en pièce jointe (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 scriptes » :</u> Règles du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte de la pioche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carte lettre : le joueur gagne un jeton s'il nomme la lettre - Carte ABCD : le joueur chante ou récite l'alphabet. S'il réussit, il gagne un jeton. - Carte verte : le joueur gagne un jeton s'il écrit en capitales correctement la lettre dictée par un autre joueur. <p>A la fin de la partie, on compte les jetons et celui qui en a le plus a gagné.</p> <p>Jeu fourni en pièce jointe (déjà fourni les semaines précédentes)</p> <p>→ <u>Numération</u> : Jeu de la bataille</p>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Loto des lettres capitales</u> : Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</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"> - Cacher certains nombres avec des bouchons ou des morceaux de papier - 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) - Vous pouvez cacher une partie du jeu si votre enfant ne récite pas la comptine jusqu'à 30 	<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"> - 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. <p>Jeu transmis en semaine 10</p>

Semaine du 08 au 12 juin 2020 - MS

		Cartes de 1 à 6 (vous pouvez aller jusqu'à 10 selon les nombres que reconnaît votre enfant)	- Faire plusieurs parties en changeant les nombres cachés Plateau de jeu fourni en semaine 10	→ <u>Explorer des formes et des grandeurs</u> : Ranger 6 crayons de couleurs de tailles différentes du plus petit au plus grand
LANGAGE	<u>Catégorisation</u> : Découper et trier les images selon 3 catégories (<i>personnes, animaux, choses</i>) et les classer dans le tableau Document fourni en pièce jointe	<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 Jeu fourni en pièce jointe	<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
PAUSE DU MIDI				
COLORIAGE CODÉ	Faire un coloriage codé par jour si le fichier n'est pas terminé			
PHONOLOGIE	Révisions rimes Fiche : Coller sous chaque image les images qui finissent par la même syllabe Fiche fournie en pièce jointe	Syllabes d'attaque Jeu du memory : Chercher à faire des paires, les deux images doivent avoir la même syllabe d'attaque (même syllabe au début). Fiche fournie en pièce jointe	Révisions Nombre de syllabes Fiche : Entourer le nombre qui correspond au nombre de syllabes du mot Fiche fournie en pièce jointe	Syllabes d'attaque Jeu du memory : Même jeu que mardi
ATELIERS	→ <u>Ecriture</u> : - Dans le cahier d'écriture, écrire au crayon de papier les mots suivants en capitales <u>en respectant les interlignes</u> : son prénom, juin, cerises, fraises, abricot	→ <u>Numération</u> : Le jeu de l'autobus Voici un lien avec les explications du jeu : https://www.youtube.com/watch?v=UJk-SuoWmGY Image d'autobus en pièce jointe si besoin	→ <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 - MS

	<p>→ <u>Numération</u> : Loto des nombres de 1 à 10 Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</p>	<p>→ <u>Dessin avec consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Lire les consignes à votre enfant et il dessine chaque étape- Comparer le dessin modèle et le dessin réalisé par votre enfant pour voir les ressemblances et les différences		
--	--	---	--	--