

	Lundi 04 mai	Mardi 05 mai	Jeudi 07 mai
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 cursive</p> <p>→ Réciter la comptine numérique le plus loin possible + Compter de 2 en 2 et de 10 à 0</p> <p>→ Météo : Décrire le temps qu'il fait</p> <p>→ Chant : Voici un lien pour une chanson sur la classe (pour nous remettre petit à petit un pied à l'étrier)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=tBHG3T9a5n0</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 les jours de la semaine dans les 3 écritures :</u> Jeu sur LearningApps Dans un tableau, insérer les vignettes-mots qui correspondent aux jours de la semaine écrits dans les 3 écritures https://learningapps.org/display?v=pn8xcfcf520</p> <p>→ <u>Numération</u> : Loto des nombres de 1 à 30 Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</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> : Même jeu que la semaine précédente mais avec les lettres scriptes</p> <p>Règles du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte de la pioche : - 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 correctement la lettre dictée par un autre joueur.</p> <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</p>	<p>→ <u>Fichier d'écriture</u> (1 page si le fichier n'est pas encore fini)</p> <p>→ <u>Fiche LE ou LA</u> sur le vocabulaire de « La grenouille à grande bouche » : - Nommer chaque animal avec votre enfant - Lire les mots LE ou LA - Demander lui par exemple si on dit « la tamanoir » ou « le tamanoir » et le faire pour chaque mot Document fourni en pièce jointe</p> <p>→ <u>Défi mathématique</u> : « Les tours »</p> <p>Même exercice que la semaine précédente mais là il faut construire le plus de tours possibles de 4 cubes de 4 couleurs différentes.</p> <p>Solution pour les parents : 24 tours possibles !!!!!</p>

Semaine du 04 au 07 mai 2020 - GS

		<p>→ <u>Numération</u> : Estimer des quantités de façon approximative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre le document (ne pas l'imprimer) pour mettre en place une situation problème à faire avec votre enfant → Colonne de droite pour les GS - Poser à votre enfant les questions qui sont écrites - Pour le matériel, vous pouvez utiliser autres choses que des fruits mais il faut qu'il y ait 4 sortes d'objets de couleurs différentes si possible (mettre le même nombre que sur le document) <p>Document fourni en pièce jointe (ne pas l'imprimer)</p>	
<p>LANGAGE</p>	<p><u>Ecoute d'histoire</u> : « La grenouille à grande bouche » de Francine Vidal</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY</p>	<p><u>Jouer avec les mots et s'entraîner à articuler</u> :</p> <p>Lire une phrase à votre enfant qu'il devra ensuite répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lily lit le livre dans le lit. - Ma mamie mange mon malabar. - Dix dindons dodus dorment. - La nounou de Ninon ne dit ni oui ni non. 	<p><u>Cahier de vocabulaire</u> :</p> <p>→ 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</p> <p>Document transmis avec le planning Semaines 1 et 2</p>
<p>RÉCRÉATION</p>			
<p>ACTIVITÉ PHYSIQUE</p>	<p><u>Jeu de l'oie de la forme</u> : Comme la semaine précédente</p> <p>Document fourni en semaine 5</p>	<p><u>Yoga</u> :</p> <p>Voici un lien pour expérimenter quelques positions de Yoga avec votre enfant :</p> <p>https://app.bayam.tv/?shortlink=5d820f86&pid=Email&c=news%20edito%20bayam</p>	<p><u>Parcours de motricité</u> :</p> <p>Comme les semaines précédentes</p>

PAUSE DU MIDI			
COLORIAGE CODÉ	Faire un coloriage codé (lettres en capitales, scriptes, cursives) par jour		
PHONOLOGIE	<p>Ecrire des syllabes → Prendre une ardoise ou une feuille et de quoi écrire → Demander à votre enfant d'écrire les syllabes suivantes : RA, TI, LO, MU → N'hésitez pas à répéter chaque syllabe plusieurs fois en insistant sur le son de la consonne Exemple : SO → Prononcer « SSSSSOOO » si besoin</p>	<p>Les rimes → Ecouter une nouvelle fois l'histoire de La grenouille à grande bouche https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY → Pour chaque double page, chercher les mots qui riment</p>	<p>Ecrire des syllabes → Prendre une ardoise ou une feuille et de quoi écrire → Demander à votre enfant d'écrire les syllabes suivantes : FI, NO, PA, BU → N'hésitez pas à répéter chaque syllabe plusieurs fois en insistant sur le son de la consonne Exemple : SO → Prononcer « SSSSSOOO » si besoin</p>
ATELIERS	<p>→ <u>Loto des lettres cursives</u> : Jeu transmis avec le planning Semaines 1 et 2</p> <p>→ <u>Se repérer dans l'espace</u> : Le quadrillage</p> <p>Fiche : Reproduire le dessin de la grenouille sur le quadrillage comme sur le modèle</p> <p>Fiche transmise en pièce jointe</p>	<p>→ <u>Jeu Guilitoc des lettres scriptes</u> : Jeu déjà fait en semaine 4 avec les lettres cursives Jeu et règles fournis en pièce jointe</p> <p>→ <u>Fiche</u> : Colorier le bon nombre de grenouille Fiche fournie en pièce jointe</p>	<p>→ Jeux de société</p> <p>→ <u>Numération</u> : Jeu « Planches à compter » (11 à 20) - Choisir une planche - Placer le même nombre d'éléments (jetons, graines, pâtes...) que le modèle <u>sous la planche</u> (pas sur la planche) - Faire le même travail pour plusieurs planches : 1 avec les nombres, 1 avec les constellations de dés, 1 avec les doigts de la main</p> <p>Document transmis avec le planning Semaines 1 et 2</p>

**DÉFI DU
JOUR**

Dessiner avec les ombres et la lumière :



→ L'enfant dispose la ou les figurines de son choix sur le bord d'une feuille, entre la source de lumière et le papier de façon à obtenir des ombres portées. Il déplace les figurines et sa feuille jusqu'à trouver la meilleure disposition possible.

→ L'enfant se place à l'envers par rapport aux ombres et s'applique alors à **dessiner le contour des ombres portées** par ses figurines sur sa feuille, en veillant à ne pas bouger les éléments. On peut fixer la feuille avec un morceau de masking tape (scotch repositionnable) pour que ce soit plus facile.

→ L'enfant retire les figurines et colorie les dessins réalisés s'il le souhaite.

Pensez à m'envoyer la photo !

Prendre une photo :

Prendre en photo son jeu ou jouet préféré en ce moment.

C'est votre enfant qui prend la photo !

Pensez à m'envoyer la photo !

S'habiller avec des vêtements d'une seule couleur de la tête aux pieds.

Pensez à m'envoyer une photo !