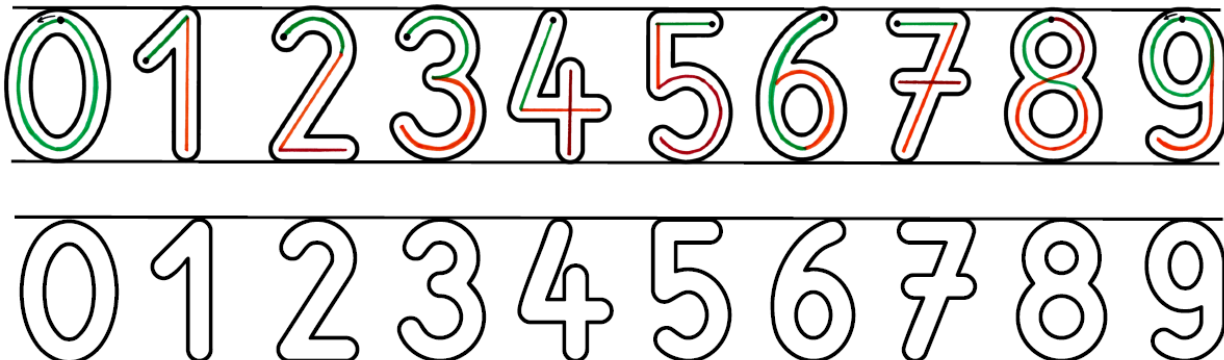
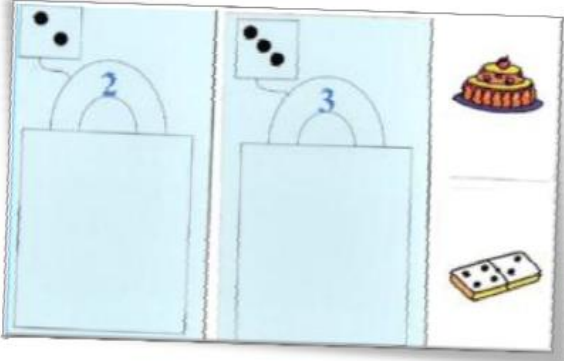


PÉRIODE 5 - SEMAINE 7

Lundi 8 juin	
Matière	Consignes
8h05- 8h15	La date - Quoi de neuf Consignes spécifiques : déplacements, masques, gestes barrière ...
Découverte du monde	Lavage des mains : revoir la comptine du cerpea et les gestes associés > quand ? en arrivant, avant après toilettes, avant après récré, avant de repartir > Chanson Coronaminus : https://www.youtube.com/watch?v=U7MyHIJWmkk ou gestes barrières https://delecolealamaison.ageem.org/les-gestes-barrieres-chanson/
Album	Ah les bonnes soupes de Claude Boujon : lecture offerte, découverte album > voir pdf à la suite en vidéo lu par des élèves : https://www.youtube.com/watch?v=f60JQemvm4Q
Langage oral	Les légumes : (pdf à la suite) doble des légumes pour apprendre les noms
Langage écrit	Reconstituer le titre : (annexe 1 > prédécouper les lettres) Dire le nom des lettres (en majuscules pour PS en minuscules pour MS > faire la correspondance) PS en MAJUSCULES – MS en minuscules Ecrire le mot SORCIERE : (annexe 2)
Motricité fine	Pâte à modeler : Ecrire sorcière en PAM puis modeler une sorcière ou son chapeau en PAM
Chant	Chanson : les légumes et les fruits https://www.youtube.com/watch?v=Z_PMk7XZGbM&feature=emb_logo
Numération	Tous Rituel : Compter le plus loin possible
Numération	Mémoriser des quantités : (pdf à la suite : cartes à compter) PS de 1 à 5 MS jusqu'à 10 voire plus > réaliser une collection équipotente à une collection placée devant l'élève : prendre autant de jetons (bouchons) que le nombre de légumes sur la carte, dire le nombre, vérifier en plaçant 1 jeton sur chaque légume – valider ou corriger > réaliser une collection équipotente à une collection éloignée : l'élève doit compter puis venir commander le nombre de jetons nécessaires. Jeu avec les cartes à compter : mettre les pinces à linges sur le bon nombre.
10h-10h30	RECREATION
EPS 40'	TWISTER : faire des déplacements en les montrant, dans les cercles de différentes couleurs, avec 1 ou 2 pieds, en marchant ou sautant, en bougeant ou non les mains. DANSE LIBRE Relaxation en classe
Phonologie 10'	Compter les syllabes des mots donnés
11h45- 13h20	REPAS
Phonologie	Le son E : alpha, geste, mot contenant le son https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-e
Phonologie	MS > Les sons voyelles en début de mot rappel des voyelles = les M/Mme des alphas - son A : trouver des mots qui commencent par son A, dire des mots, l'enfant dit s'ils comment ou non par le son A - de même avec les <u>autres sons voyelles</u> : E, I, O, U > Sons voyelles : (annexe 3) j'entends / je n'entends pas « é »

Arts visuels	Finir le cadeau de la fête des pères
14h30-15h	RECREATION
Motricité fine	Bonhomme en pâte à modeler
Découverte du monde	<p>Le corps : <u>Découverte :</u> <i>Comptine : Je fais le tour de ma maison.</i> Dire et mimer la comptine deux fois. Reprendre chaque phrase avec les élèves, et expliquer le geste que l'on fait, en nommant les parties du visage. Afficher un visage (A3), sur lequel sont collés à la patafix les éléments dans le désordre : les yeux à la place de la bouche, les oreilles à la place des yeux, etc. -> Demander aux élèves ce qui ne va pas, et comment replacer les éléments. <u>Réinvestissement :</u> Fiche d'activité (annexe 6) : découper les parties du visage, les assembler et les coller pour reformer un visage.</p>
	Lecture offerte / comptine
	Mardi 9 juin
Matière	Consignes
8h05- 8h15 15'	<p>La date Quoi de neuf</p>
	Consignes spécifiques : déplacements, masques, gestes barrière ...
Album Langage oral	<p>Ah les bonnes soupes de Claude Boujon Faire rappeler l'histoire, les personnages etc...</p>
Langage écrit	Ecrire le nom des personnages : annexe 4, bien respecter le sens d'écriture
Langage écrit	<p>Prélecture : > retrouver la bonne ombre (annexe 5) > relier les polices d'écriture identiques (annexe 6) > plutôt MS</p>
Chant Anglais	<p>Chanson : do you like bananas ? https://www.youtube.com/watch?v=ef-P_sC-0c&feature=emb_logo</p>
Topologie	Reconstituer un modèle : annexe 8
Numération	<p>Dénombrer et écrire les nombres : annexe 6 > fournir une frise numérique comme annexe 7 et ci-dessous</p> 
10h-10h30	RECREATION
EPS 40'	<p>Grand-mère que veux-tu ? un pas de fourmi, x saut de kangourou, y pas de géant TWISTER/DANSE Relaxation en classe</p>
Conscience phonologique	<p>Son voyelle : On lève la main si on entend A dans le mot</p>

11h45-13h20	REPAS
Phonologie	<p>MS Les syllabes d'attaques :</p> <p>> <u>rechercher des mots commençant par une syllabe donnée :</u></p> <p>- dire oralement une syllabe, les élèves doivent trouver des mots ayant cette syllabe comme syllabe d'attaque.</p> <p>► Pour les aider il est possible de faire de petites devinettes.</p> <p><i>Syllabe d'attaque RA: râteau, radeau, rôler, radin, radis, ramer, radio.</i></p> <p><i>Syllabe d'attaque PO: poteau, poney, pollicier, poser, potiron, potager.</i></p> <p><i>Syllabe d'attaque PI: pirouette, pirate, piqûre, piment, piton, pilote, pigeon, piscine.</i></p> <p><i>Syllabe d'attaque BA: bateau, banane, balai, ballon, bagage, bavoir, baleine, balançoire.</i></p> <p><i>Syllabe d'attaque SO: saucisses, soleil, sommeil, sauter, saumon, sauterelle.</i></p> <p><i>Syllabe d'attaque CO: colorier, coller, copain, collier, copine, commandant, cochon, cow-boy, coquillage.</i></p> <p>> <u>Classer dans un tableau</u></p> <p>- tracer un tableau de 2 colonnes et 2 lignes. Placer dans chaque colonne le mot-image de référence : avion et chanteur</p> <p>- les élèves doivent donner la syllabe d'attaque de ces 2 mots</p> <p>- donner à chacun un mot-image, l'élève doit dire où le placer</p> <p>- procéder de même avec les autres mot-images : chapeau et couronne</p>
Numération	<p>MS Résoudre des problèmes de quantités : La course aux œufs dernière règle : avec les cartes renard et poule</p> <p>● Jeu 3 Ajouter ou retirer des œufs</p> <p>Découvrir les cartes Poule et Renard.</p> <p>Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les œufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire des œufs de son panier.</p>
Arts visuels	Faire un panier de fruits en pâte à sel > cuire
14h30-15h	RECREATION
Motricité fine	Légumes ou fruits au poinçon
Découverte du monde	<p>Le corps : https://www.youtube.com/watch?v=D-ci580C4o0</p> <p>Lecture de l'album : Le pigeon a besoin d'un bon bain .</p> <p>Questions de compréhension : Pourquoi pigeon ne veut-il pas se laver ? Est-il propre ou sale ? Que se passe-t-il à la fin ?</p> <p><u>Découverte :</u></p> <p>Discussion sur le fait de se laver : Quand vous lavez-vous ? Tous les combien de temps ? Comment ? Quelles parties du corps ? Quelle pièce de la maison est destinée au lavage ?</p> <p>-> Faire oraliser les élèves sur ce sujet, leurs représentations.</p> <p>D'après les réponses des élèves, introduire les cartes-images sur les «outils» de la salle de bain que l'on utilise : dentifrice, savon, brosse à dents, shampoing, serviette, sèche-cheveux. Demander aux élèves à quoi servent ces objets et à quel moment on les utilise</p> <p><u>Réinvestissement :</u> Fiche d'activité (annexe 6) : colorier les objets utilisés dans la salle de bains.</p>
	Lecture offerte / comptine

Jeudi 11 juin	
Matière	Consignes
8h05- 8h15 15'	La date Quoi de neuf
	Consignes spécifiques : déplacements, masques, gestes barrière ...
Albums	Carotte fait de la musique / Petit pois veut être roi
Langage oral	Les légumes: Avec le dobble, faire regrouper par 2 des cartes qui ont un légume en commun, le faire nommer à l'enfant.
Phonologie	<p>PS Je compte les syllabes : (cartes annexe 9) Fabriquer un plateau de jeu avec 4 cases pour 1,2, 3 ou 4 syllabes.</p> <p style="text-align: center; color: blue; font-size: 1.2em;"><i>Jeu : Les valises aux syllabes</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Objectif</u> : Frapper et dénombrer les syllabes d'un mot, classer des mots en fonction de leur nombre de syllabes ➤ <u>But</u> : Etre le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes ➤ <u>Déroulement</u> : Le premier joueur lance le dé, lit la quantité demandée puis doit placer dans le tableau une carte image correspondant au nombre de syllabes. Le gagnant est celui qui a placé toutes ses cartes.
Phonologie	<p>MS Les syllabes d'attaques : (pdf à la suite) Trier les cartes selon leur syllabe d'attaque – jeu de cartes ou placer et coller dans un tableau</p>
Langage écrit	MS : les différentes écritures (annexe 11)
Formes et grandeurs	Ranger du plus petit au plus grand : Manipulation avec les ours de tri > annexe 10
Numération	Dénombrer : à adapter au domaine numérique connu de l'élève > annexe 12, colorier le nb de légumes demandé.
10h-10h30	RECREATION
EPS 40'	<p>1,2,3 soleil ou Grand-mère que veux-tu ? un pas de fourmi, x saut de kangourou, y pas de géant</p> <p>TWISTER : faire des déplacements en les montrant, dans les cercles de différentes couleurs, avec 1 ou 2 pieds, en marchant ou sautant, en bougeant ou non les mains.</p> <p style="color: red;">Relaxation en classe</p>
Numération	Le jeu de la fusée : compter à rebours, en partant d'un nombre choisi entre 1 et 9
11h45- 13h20	REPAS
Phonologie	<p>MS Les syllabes d'attaques : (pdf à la suite) Trouver l'intrus qui ne commence pas par la même syllabe</p>
Numération	Dénombrer : la potion de la sorcière, choisir les fiches adaptées au domaine numérique de l'élève pdf à la suite
Arts visuels	Peindre les fruits et le panier
14h30-15h	RECREATION

<p>Motricité fine</p>	<p>Légumes ou fruits au poignon</p>
<p>Découverte du monde</p>	<p>Le corps : (annexe 12)</p> <hr/> <p>Lecture de l'album : <i>Lave-toi les mains !</i> Discussion avec les élèves : pourquoi se lave-t-on les mains ? À quels moments ? Comment ?</p> <hr/> <p>Manipuler de la terre humide ou de la poudre de craie de couleur. S'essuyer les mains avec un papier absorbant › observer le papier et ses mains : sont-elles propres ? Réténer la première étape. Se laver les mains à l'eau et les essuyer avec un papier absorbant › observer le papier et ses mains : sont-elles propres ? Réténer la première étape. Se laver les mains à l'eau et au savon, et les essuyer avec un papier absorbant › observer le papier et ses mains : sont-elles propres ?</p> <hr/> <p>Comment doit-on se laver les mains pour être efficace ? Faire le lien entre la terre et les microbes : la terre est visible, les microbes non, et pourtant il se passe la même chose avec eux.</p> <hr/> <p>Fiche de réinvestissement : découper et remettre dans l'ordre les étapes pour se laver les mains.</p>
	<p>Lecture offerte / comptine</p>

PRENOM :

DATE :



Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit

Compétence : *aborder le principe alphabétique* : Savoir reconstituer un mot connu à partir des lettres qui le composent en s'appuyant du modèle.

Consigne : « Découpe toutes les lettres et recolle-les au bon endroit pour reconstituer le titre »

AH! LES BONNES SOUPES

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



A	L	B	N	S	P	H	E	O	E	O	E	i	S	N	S	U	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

PRENOM :

DATE :



Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions/L'écrit

Compétence : aborder le *principe alphabétique* : Savoir reconstituer un mot connu à partir des lettres qui le composent en s'appuyant du modèle.

Consigne : « Découpe toutes les lettres et recolle-les au bon endroit pour reconstituer le titre »

Ahi Les bonnes soupes

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



A	l	b	n	s	p	h	e	o	e	e	e	e	e	e	i	s	n	s	u	s
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Annexe 2

Consigne : Ecris le mot sorcière dans les cases puis colorie-la

Ecris le mot en PAM, modèle une sorcière en PAM (ou son chapeau)



S	O	R	C	I	E	R	E
---	---	---	---	---	---	---	---

ALABI

--	--	--	--	--	--	--	--

Annexe 3



Annexe 4

Je m'appelle :

La date :



Consigne : écris le nom des animaux qui goûtent la soupe de la sorcière.



CRAPAUD



HIBOU

A
L
L
A
B
I



CHAT









CHAUVE-SOURIS






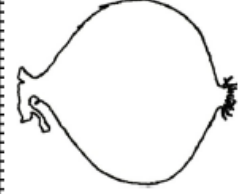
Annexe 5

Je m'appelle :

La date :

Consigne : colle l'image des contours sous le modèle correspondant.

					
---	---	---	--	---	---