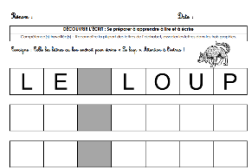
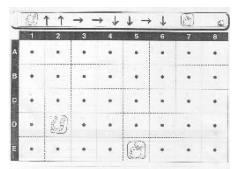
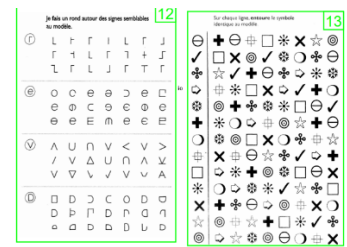
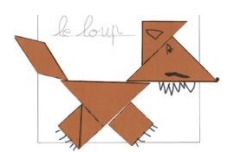
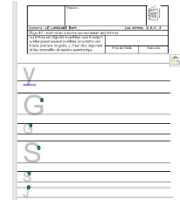
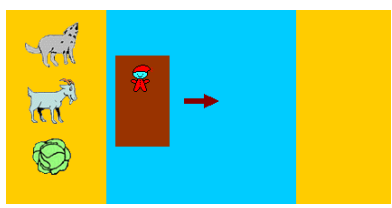


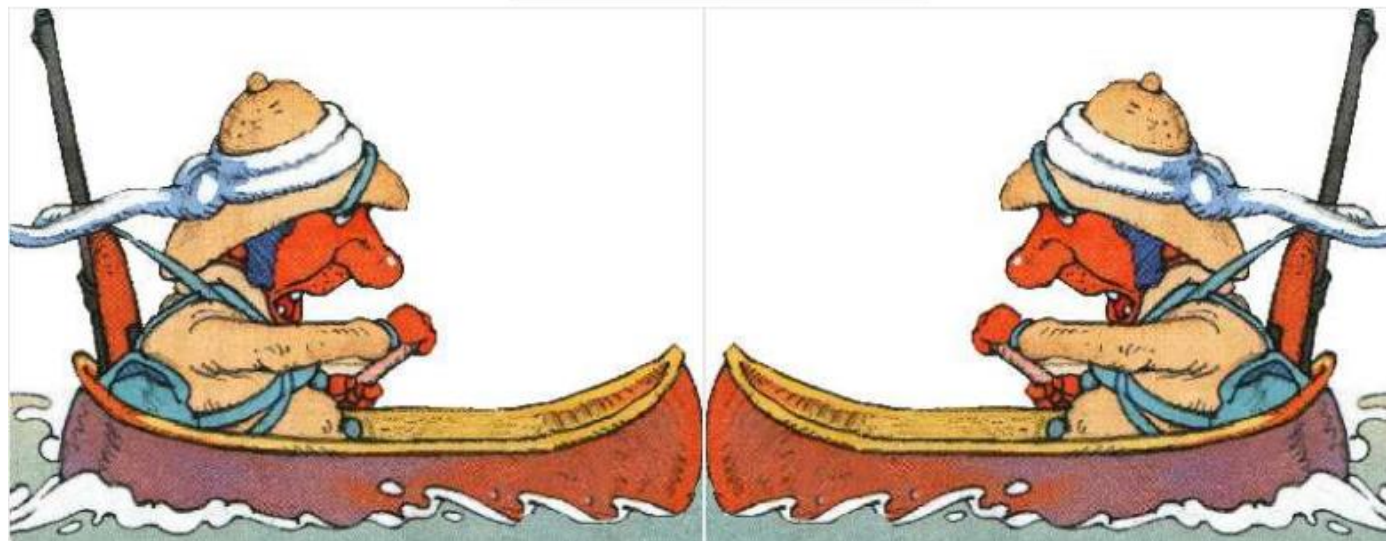
Planning de la semaine 8 A LA MAISON en moyenne section (du 18 au 19 mai)

 Comptines de la semaine	Pas de nouvelle comptine cette (très courte semaine) : on va revoir les comptines et chansons proposées depuis de début du confinement/ Ecouter la chanson pour dire bonjour dans différentes langues https://youtu.be/2nYjGy_ZUG8	 Faire un jeu ensemble	<u>Utiliser les « vrais » jeux de la maison :</u> - Jeux de société, puzzles, lotos, memory -jeux d'imitation : jouer à se déguiser, jouer à la dinette -jeux de construction <u>Faire de temps en temps un petit jeu/exercice</u> proposé sur le blog. <u>Sport : percussions corporelles</u> https://youtu.be/nymA36keHxw		
	Chaque jour choisir une ou deux activités au choix parmi celles proposées au fil des semaines précédentes Activités sur le prénom / les nombres - Jeu en ligne : http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/loupChe/loupChe1.htm				
	<u>Histoire</u> à regarder: <i>L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau</i>, de Philippe Corentin. https://www.youtube.com/watch?v=pvSRaOXocCo				
 Fiches Activités	Langage Questions : -Qu'est-ce que la petite fille veut manger ? Idem pour le loup ? - Rejouer l'histoire avec les marottes.	Langage « loup » dans 3 graphies 	Faire 6 avec des cartes Prendre les cartes de 1 à 6 de deux jeux de 52 cartes, puis associer les cartes pour faire 6 Mélanger, distribuer 10 cartes à chaque joueur.	Déplacement sur quadrillage 4 tableaux 	Discrimination visuelle 
	Mon tableau de sardines 	Je fais le loup en tangram 	Révision écriture 	Je rejoue l'histoire avec d'autres personnages (en ligne) Le loup mange la chèvre, la chèvre mange le chou.	

Ma petite semaine pour me repérer dans le temps : Chaque jour qui passe vous pouvez dessiner un rond dans la case ou coller une gommette.



LUNDI 18 MAI	MARDI 19 MAI	MERCREDI 20 MAI	JEUDI 21 MAI	VENDREDI 22 MAI	SAMEDI 23 MAI	DIMANCHE 24 MAI
		X	X	X	X	X



Marottes : Ces sont les personnages de l'histoire. Que l'on va utiliser comme des marionnettes pour raconter, rejouer l'histoire.

Ca aide l'enfant à mieux comprendre.

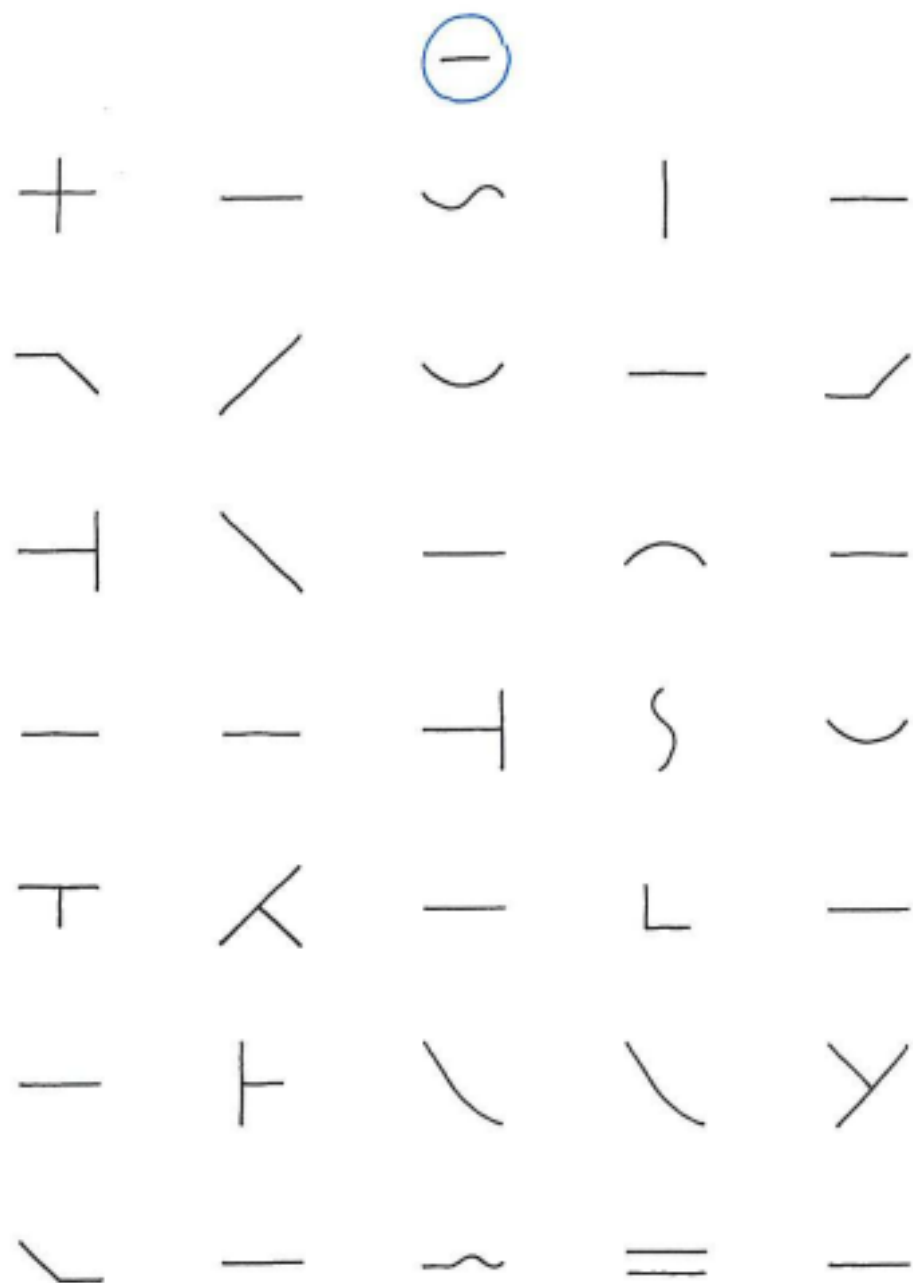
Enfin on peut laisser l'enfant jouer avec, il se racontera l'histoire.

Il faut découper les cartes, les plier sur l'axe de symétrie et les coller. Pour plus de solidité on peut plastifier le tout.

Vous pouvez également jouer l'histoire en utilisant des jouets de votre enfant.

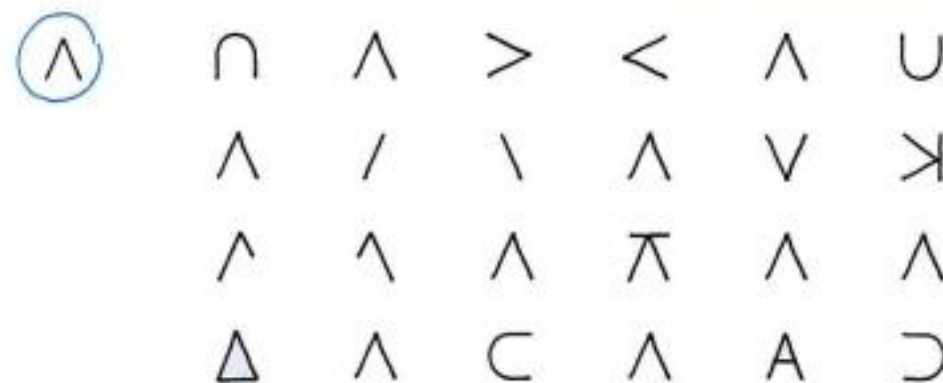
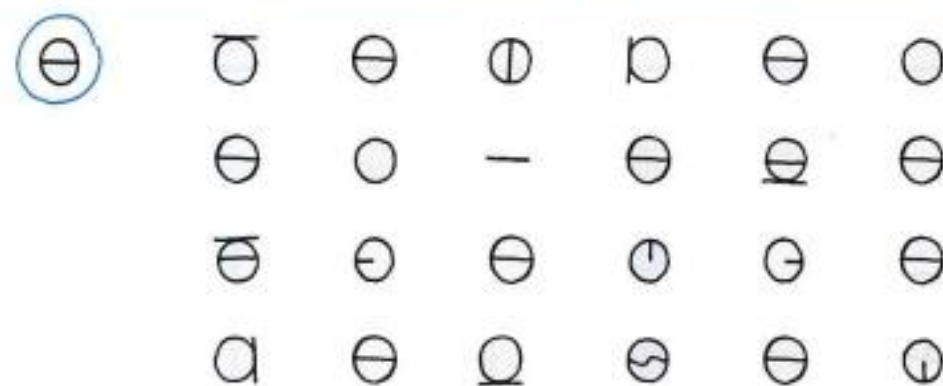
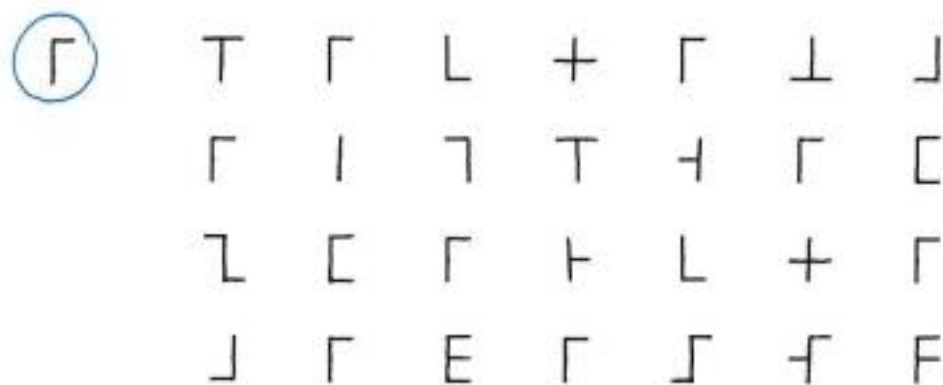
Je **fais** un rond autour des signes semblables au modèle.

9



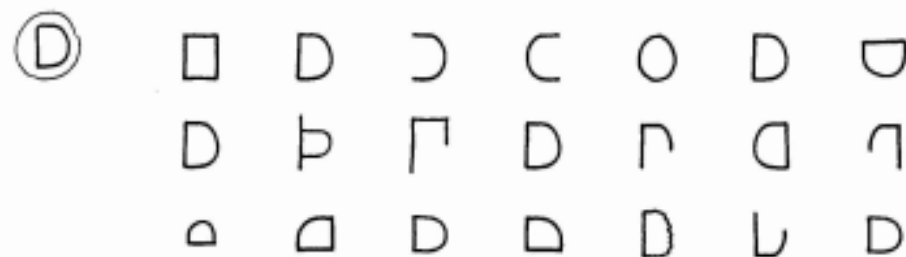
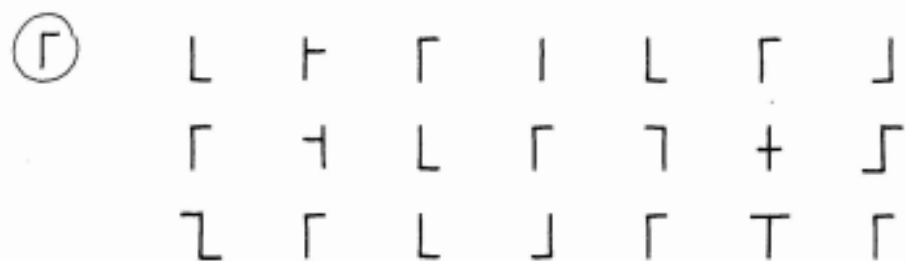
Je **fais** un rond autour des signes semblables au modèle.

11



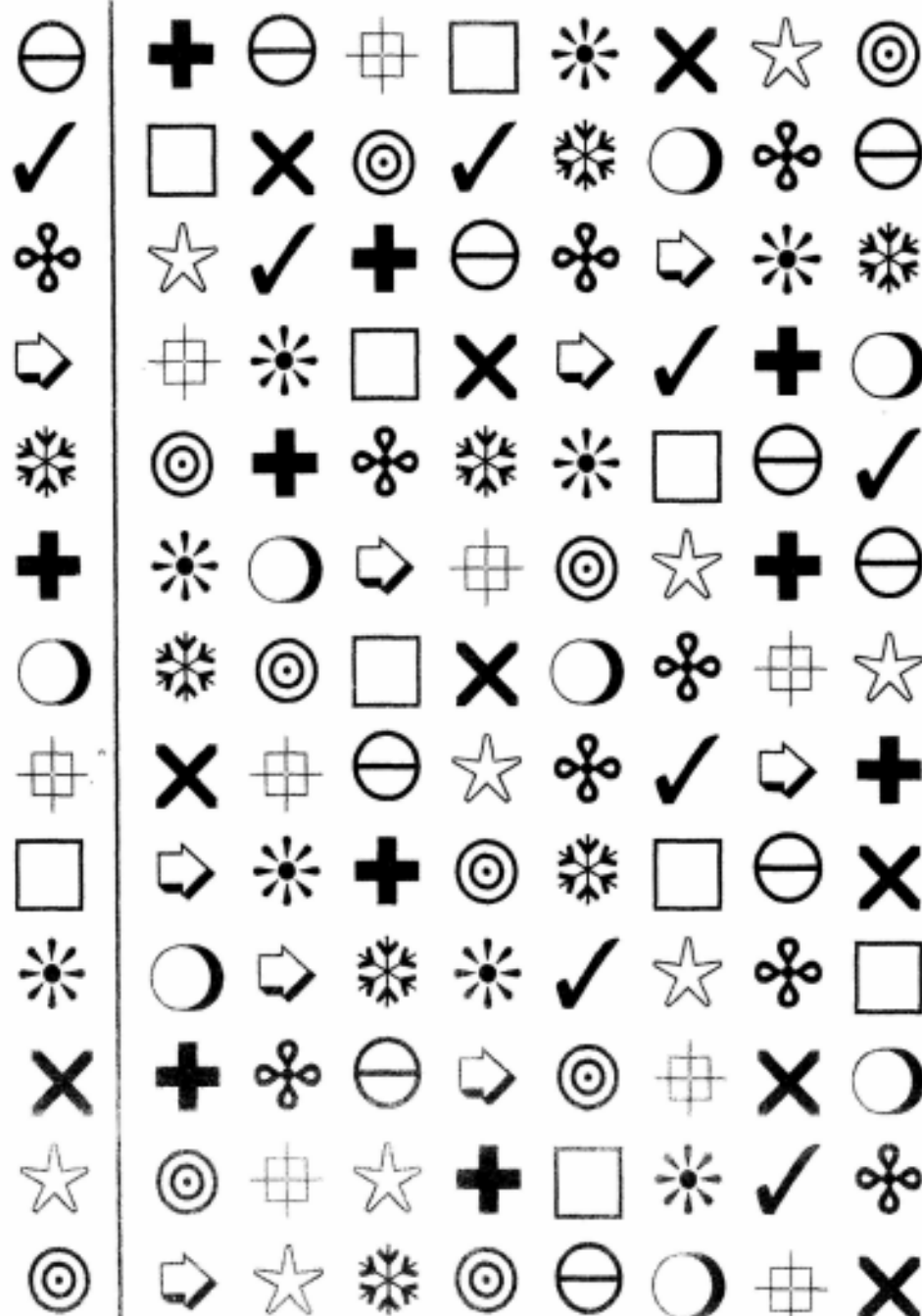
Je fais un rond autour des signes semblables au modèle.

12



Sur chaque ligne, entoure le symbole identique au modèle.

13



Prénom :

Date :

DÉCOUVRIR L'ÉCRIT : Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Compétence(s) travaillée(s) : Reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet, associer les lettres dans les trois graphies.

Consigne : Colle les lettres au bon endroit pour écrire « Le loup ». Attention à l'intrus !



L	E		L	O	U	P
---	---	--	---	---	---	---

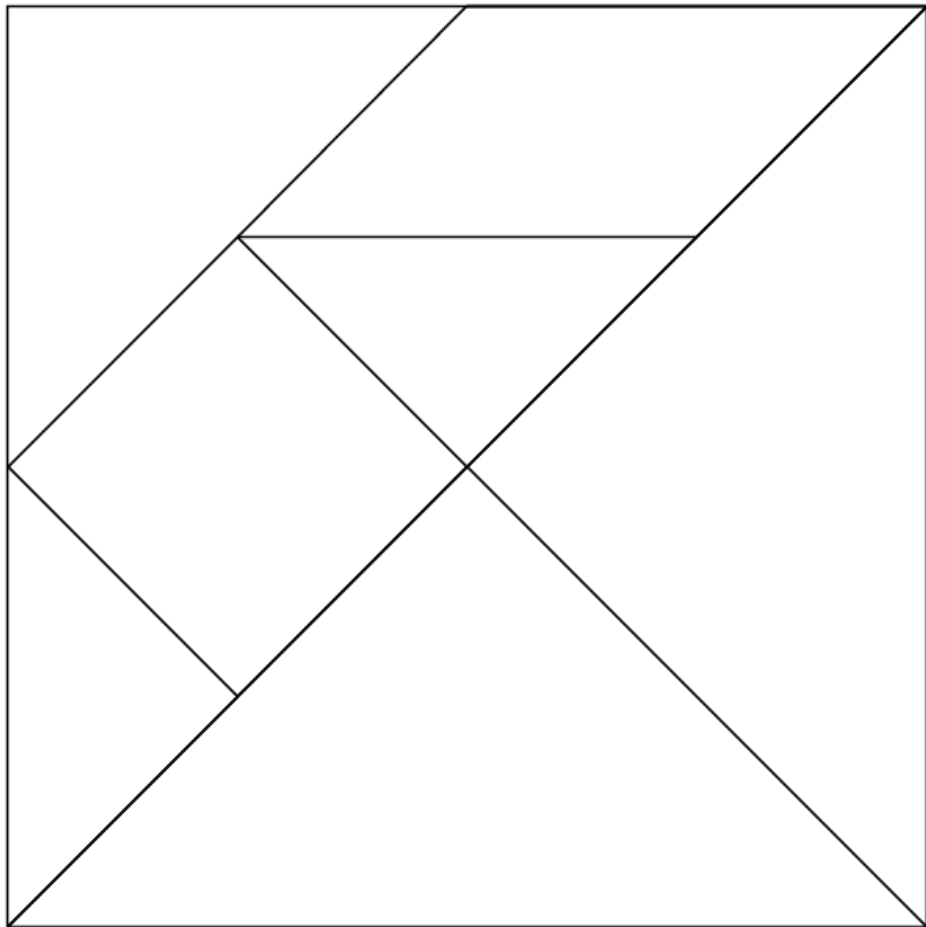
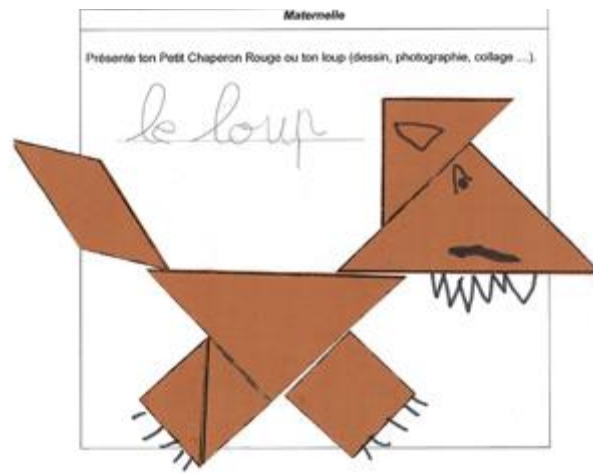
--	--	--	--	--	--	--

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

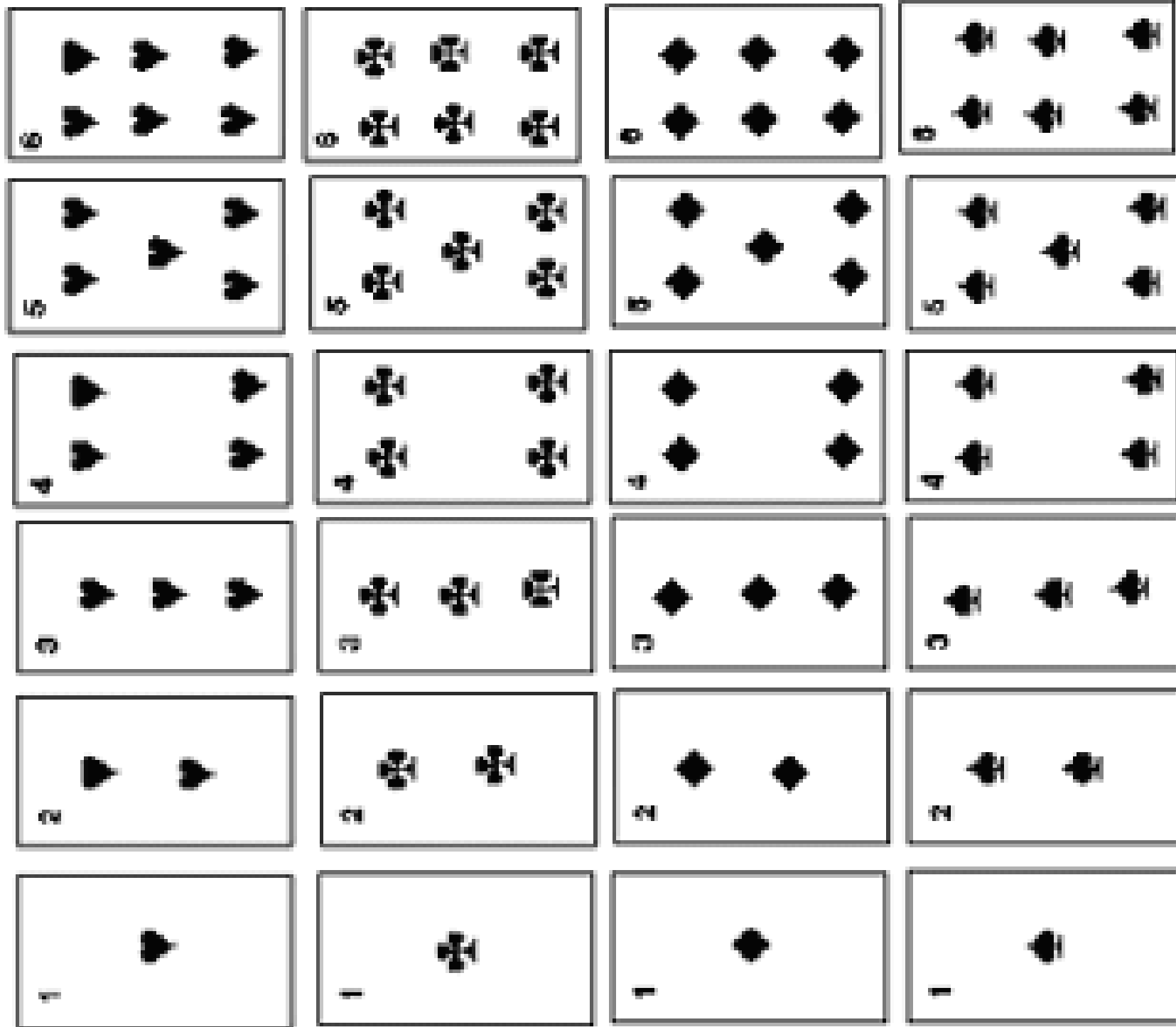
l	e	l	o	u	p	a
l	e	l	o	u	p	a



Mon tableau de sardines



Faire découper les pièces du tangram, puis l'enfant reconstitue le loup avec les pièces.



Le jeu du 6 :

Se joue à deux

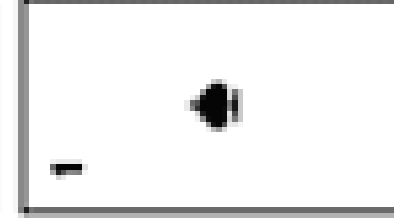
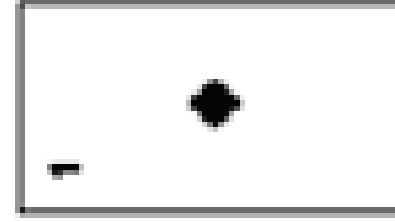
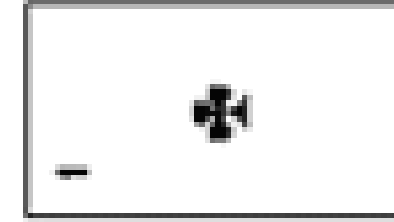
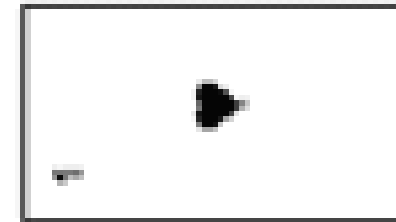
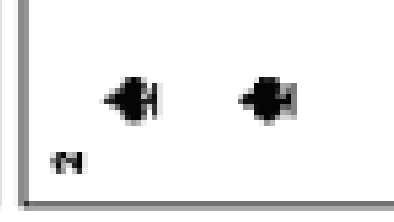
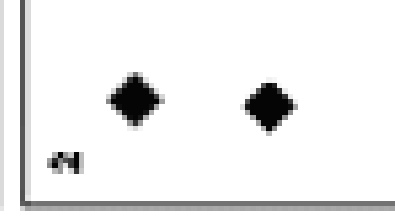
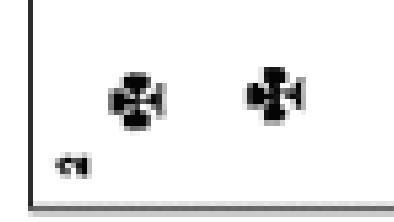
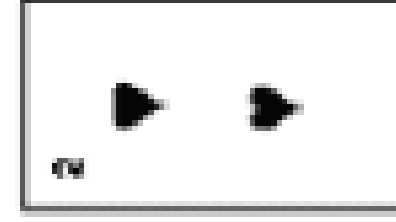
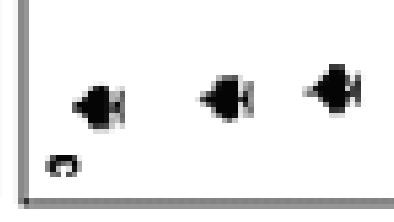
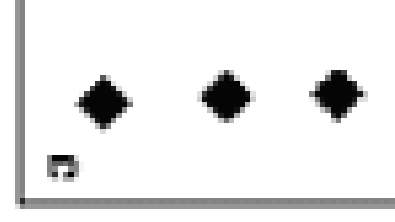
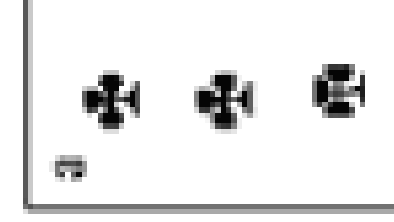
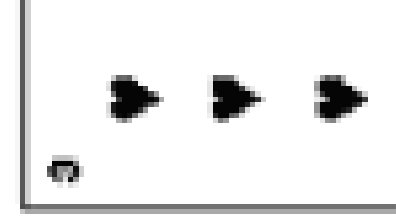
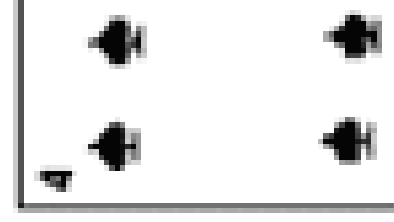
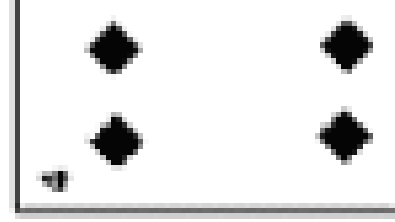
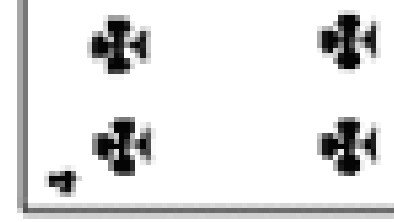
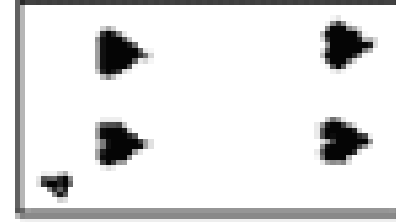
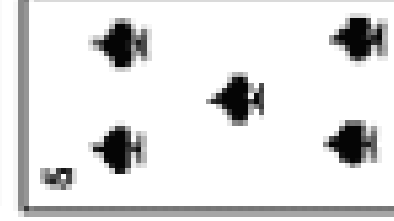
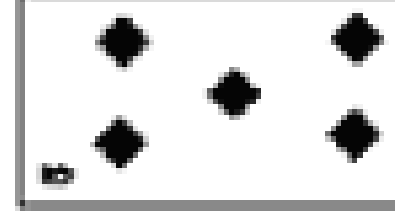
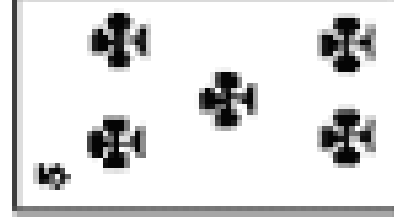
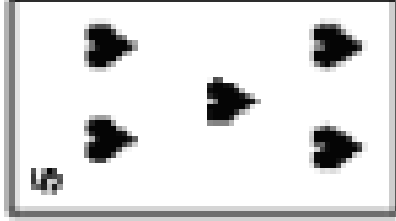
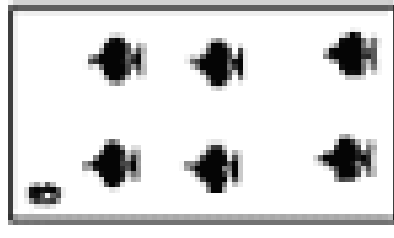
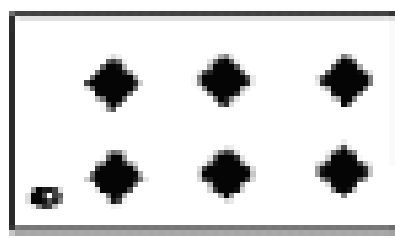
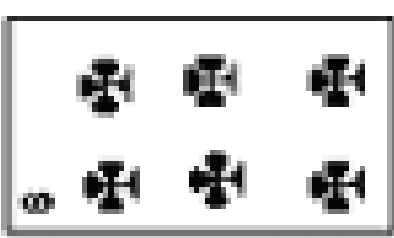
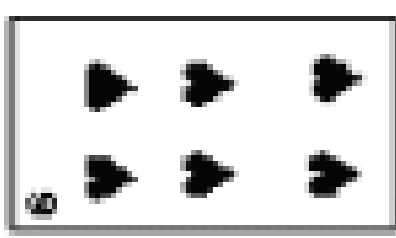
Découper les cartes,
les mélanger.

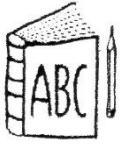
Distribuer 10 cartes à
chaque joueur.

-Chaque joueur doit
assembler ses cartes
par pour faire 6.

Bien sûr la carte « 6 »
se suffit à elle-même.

Le joueur qui a réussi
à faire le plus de fois
6 a gagné.



	Prénom :	
Domaine : LE LANGAGE Ecrit		Les lettres G, S, Y, J
Objectif : s'entraîner à écrire correctement des lettres		
Les lettres ont déjà été travaillées, mais il ressort qu'elles posent souvent problème (orientation des tracés, précision du geste...). Il est donc important de les retravailler de manière systématique.		
	Avec de l'aide.	Sans aide.

Y

G

G

S

s

j

L'enfant doit commencer par le milieu de la case où se trouve l'animal. Ensuite il trace le parcours fléché en cheminant de point en point. **Attention** : il faut bien barrer au fur et à mesure les flèches de la bande (en haut).

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B

C

D

E

1 2 3 4 5 6 7 8

A

B

C

D

E



6

1

2

3

4

5

6

7

8

A



B



C



D



E



6

1

2

3

4

5

6

7

8

A



B



C



D



E

