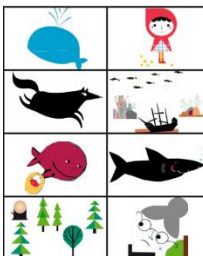
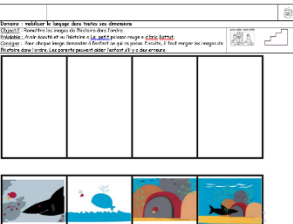
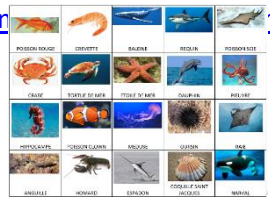
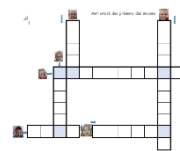


Planning de la semaine 6 en moyenne section (du 04 au 08 mai)

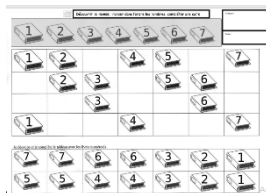
 Comptines de la semaine	Reprendre : « On ne verra jamais », la chanson de l’alphabet Nouvelles comptines : Les petits poissons dans l’eau Quatre petits poissons La baleine bleue Jeu de mémoire musicale Ecouter : caresse sur l’océan																																		
 Faire un jeu ensemble	Vous pouvez faire des jeux de la rubrique « liens activités », mais il ne faut pas faire que ça : Il est important d’utiliser de vrai jeux de la maison / ou imprimés : jeu de memory, jeu de l’oie, loto... -Associer les parents et leur petit -Jeu du qui suis-je ? Sport : la machine à bouger																																		
 Activités sur le prénom / les nombres	Chaque jour choisir une ou deux activités au choix parmi celles proposées : -s’entraîner à écrire les nombres sur une ardoise, ou une feuille. -jeu en ligne : trouver l’intrus -L’adulte frappe dans ses mains, et l’enfant compte au fur et à mesure avec ses doigts (jusqu’à 10) -Ecrire les prénoms de la famille (EN LETTRES MAJUSCULES) puis faire nommer les lettres à l’enfant -Jeu en ligne promenade du prénom (en script)																																		
 	Histoire à écouter et voir en vidéo : * <i>Le petit poisson rouge</i> d’Eric Battut * <i>Le petit chaperon rouge</i>																																		
 Fiches Activités	Langage les images de l’histoire  Et comparer les histoires	Langage : chronologie 	Repérer des mots identiques <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>BALLENE</td><td>POISSON</td><td>REQUIN</td><td>CREVETTE</td><td>PANIER</td></tr><tr><td>BALLENE</td><td>POISSON</td><td>REQUIN</td><td>CREVETTE</td><td>PANIER</td></tr><tr><td>BALLENE</td><td>POISSON</td><td>REQUIN</td><td>CREVETTE</td><td>PANIER</td></tr><tr><td>BALLENE</td><td>POISSON</td><td>REQUIN</td><td>CREVETTE</td><td>PANIER</td></tr><tr><td>PIYAMA</td><td>POISSON</td><td>REQUIN</td><td>CREVETTE</td><td>PANIER</td></tr></table>						BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER	BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER	BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER	BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER	PIYAMA	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER	Vocabulaire : les animaux de la mer Puis memory des animaux -memory des animaux marins : https://tidou.fr/4-6-ans/ludo-educatifs/188-jeu-de-memoire/ 	Ecriture Vidéo sur comment écrire le S  Mots croisés des prénoms Envoyé par mail (car il y a des photos des enfants) 
BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER																															
BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER																															
BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER																															
BALLENE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER																															
PIYAMA	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER																															



Complément à 6

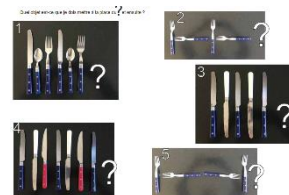


Compléter une suite numérique

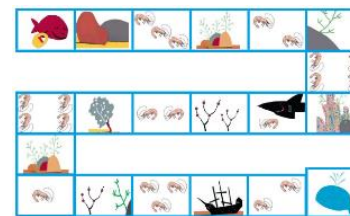


Suites logiques

A reproduire, et à continuer

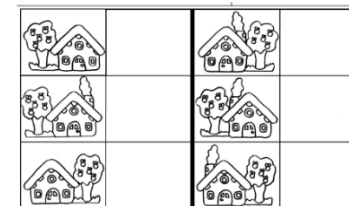


Jeu des crevettes



Discrimination visuelle

Associer des images identiques.



Découvrir le monde



Regarder, toucher,
sentir un poisson frais,
une crevette...
Lui ouvrir la bouche,
toucher ses nageoires,
ses écailles ...

Fabrication de poissons chaussettes :



Avec des mi-
chaussettes orphelines,
les remplir de riz/ vieux
tissus...
Faire un nœud avec un
ruban ou une ficelle ...
Coller un œil dessiné sur
du carton

Fabriquer un jeu de pêche à la ligne



Pots de yaourt, fil de
fer, trombone (pour
faire l'hameçon,
baguette, fil.



Graphisme : Les flèches



Peinture et découpage sur un
rouleau de papier toilette
Pour réaliser une pieuvre !

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 4 MAI	MARDI 5 MAI	MERCREDI 6 MAI	JEUDI 7 MAI	VENDREDI 8 MAI	SAMEDI 9 MAI	DIMANCHE 10 MAI
						

Comment travailler le vocabulaire avec l'imagier de la mer : (les photos sont rangées des animaux les plus au moins connus)

- Commencer par faire le point sur les animaux que votre enfant connaît (les pointer, en faisant un petit point vert au feutre dans un coin)
- Nommer tous les autres animaux, en faisant répéter à l'enfant.
- sélectionner 5 animaux (en partant du haut et en descendant petit à petit), et demander à l'enfant de montrer les animaux nommés par l'adulte
- Ensuite, montrer des photos (parmi les 5 animaux sélectionnés) et demander à l'enfant de les nommer.

En petite section travailler surtout les animaux des 3 premières lignes.

-Faire jouer l'enfant au memory des animaux (en ligne / ou / et avec les photos de l'imagier imprimées en deux exemplaires).

On peut faire un jeu de loto (également en imprimant l'imagier en deux exemplaires).



Domaine : Miliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Remettre les images de l'histoire dans l'ordre.

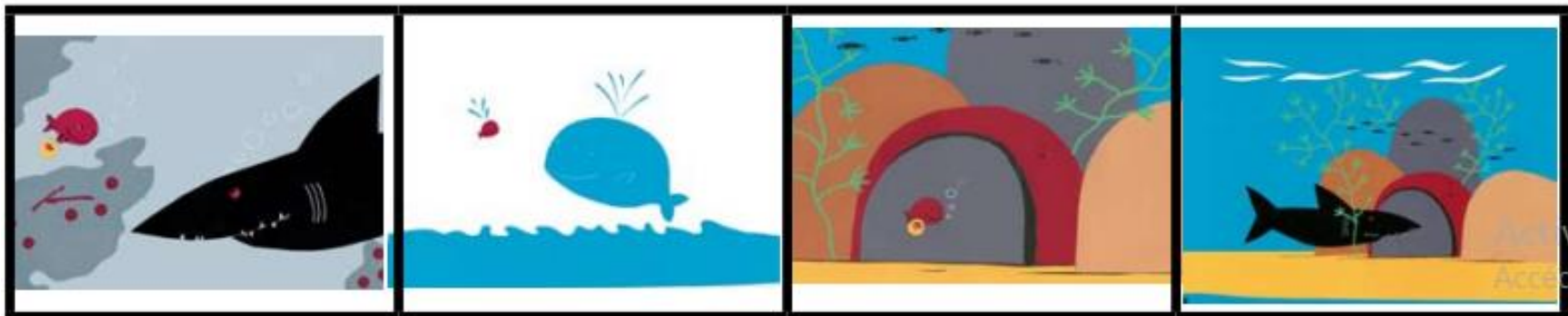
Préalable : Avoir écouté et vu l'histoire « Le petit poisson rouge » d'Eric Battut.

Consigne : Pour chaque image demander à l'enfant ce qui se passe. Ensuite, il faut ranger les images de l'histoire dans l'ordre. Les parents peuvent aider l'enfant s'il y a des erreurs.

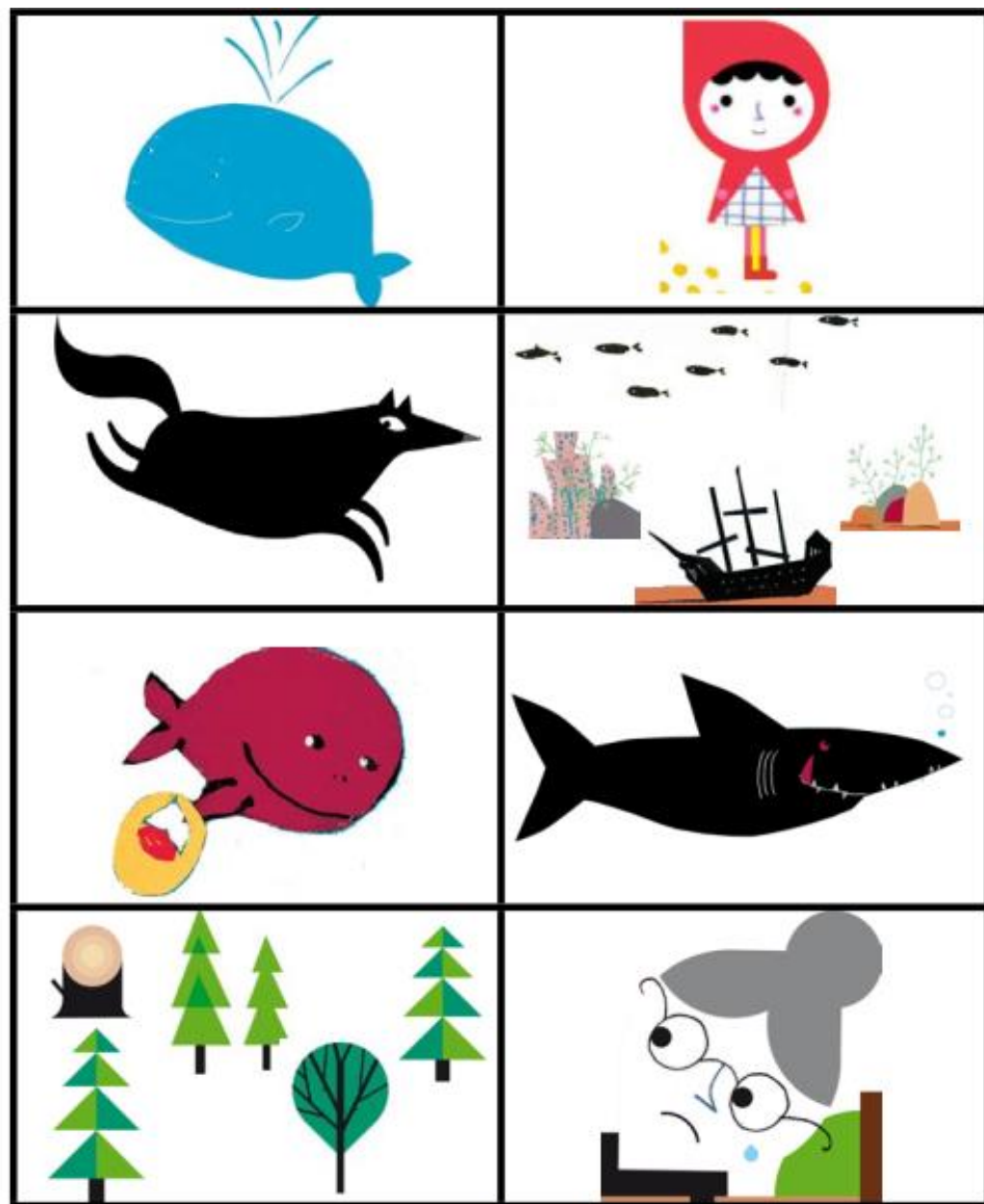
avec aide sans aide



--	--	--	--



Tri d'images : découper les images, faire nommer les personnages, les lieux. Demander ensuite à l'enfant de les trier en mettant d'un côté celles de l'histoire du « Petit poisson rouge » et de l'autres celles du « Petit chaperon rouge ».



Comparer les deux histoires

Le petit poisson rouge	Le petit chaperon rouge
Dans le petit chaperon rouge à qui correspond : -le petit poisson rouge -le requin -la baleine	Réponse : <i>Le petit chaperon rouge</i> <i>Le loup</i> <i>La grand-mère</i>
Qu'est-ce que le petit poisson rouge apporte à sa grand-mère ? <i>Des crevettes</i>	Qu'est-ce que le petit chaperon rouge apporte à sa grand-mère ?
Où se passe l'histoire ? <i>Au fond de la mer</i>	Où se passe l'histoire ? <i>Dans un bois, une forêt</i>
Qu'est-ce qui arrive au requin à la fin de l'histoire ? <i>Il s'est fait manger par la baleine.</i>	Qu'est-ce qui arrive au loup à la fin de l'histoire ? <i>Il s'enfuit (avec deux pierres dans le ventre et promet de ne plus jamais manger de petite fille ni de grand-mère.</i>

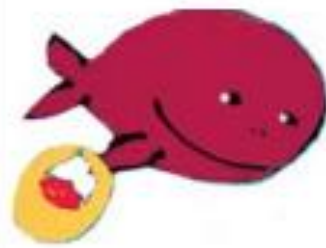
Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : prendre des repères dans les mots, identifier des mots identiques

Consigne : Dans chaque colonne entoure deux fois le mot identique au modèle.

avec aide sans aide



				
BALEINE	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER
BALEINE	POISSON	RIRE	CREVETTE	PORTER
BAOBAB	LION	REQUIN	CRABE	PANIER
BALEINE	PATISSIER	ROULER	GALIPETTE	PANTALON
PYJAMA	POISSON	REQUIN	CREVETTE	PANIER



POISSON ROUGE



CREVETTE



BALEINE



REQUIN



POISSON SCIE



CRABE



TORTUE DE MER



ETOILE DE MER



DAUPHIN



PIEUVRE



HIPPOCAMPE



POISSON CLOWN



MEDUSE



OURSIN



RAIE



ANGUILLE



HOMARD



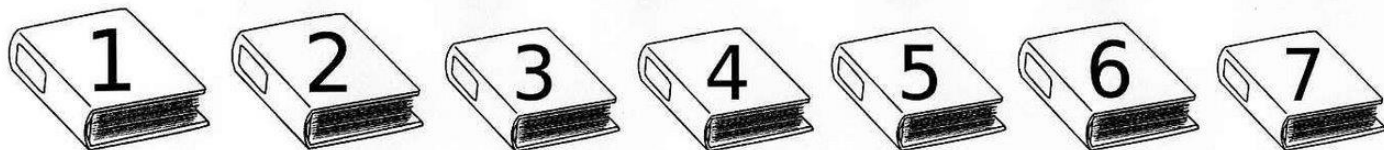
ESPADON



COQUILLE SAINT
JACQUES



NARVAL



Je découpe et je complète le tableau avec les livres numérotés

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

123

Objectif : réviser la notion de complément à 6.

Consigne : J'ai 6 œufs. Combien y en a-t-il dans la boîte (boîte de 6) ?

L'enfant peut utiliser ses doigts, on peut également mettre à sa disposition une boîte d'œufs et 6 bouchons, pour qu'il puisse manipuler.



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?



Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Jeu de l'oie des crevettes : 2 façons d'y jouer : **Jeu classique** : comme un jeu de l'oie, le premier qui arrive au bout (ou qui le dépasse) a gagné.

- **Jeu des crevettes** : Se joue comme un jeu de l'oie, mais peu importe qui arrive au bout en premier. Chaque fois que l'on tombe sur une case crevette on prend une pâte et on la pose sur sa bandelette. Si l'on tombe sur **le requin : on perd toutes ses crevettes**. Celui qui a le plus de crevettes a gagné.

[illegible][illegible]

