



	Phonologie, langage	Mathématiques	Mettre la table !	Motricité	Graphisme, écriture	Arts plastiques, découvertes
LUNDI	<p>Comptine sur les grenouilles : Redire la comptine apprise la semaine dernière</p> <p>Phono PS : jeu des bâtons MS : syllabes d'attaque GS : jeu Syllabozoo -> voir annexe 3</p>	<p>Dénombrer, compter. </p> <p>Le jeu des cailloux : nous travaillerons cette semaine sur un nombre précis : PS:3, MS:4, GS:6 Prendre ce nombre de cailloux (ou petits objets: pièces, boutons, bouchons etc...)</p> <p>Mettre ces cailloux sur la table. L'enfant ferme les yeux. L'adulte prend un certain nombre d'objets dans sa main (ou il les cache quelque part). L'enfant doit calculer combien sont cachés et dire. Variante : on dessine les objets cachés ou on écrit le nombre</p>	<p>Votre enfant doit mettre la table :</p>  <p>Mettez la table avec des éléments manquant votre enfant doit compléter en énumérant ce qui manque et en donnant le nombre. Changez chaque jour le nombre de couverts déjà placés sur la table.</p>	<p>Pour démarrer la semaine en pleine forme : l'alphabet du sportif! -> voir annexe 7</p> <p>Prends les lettres de ton prénom et réalise figure par figure ce qui t'es demandé.</p> <p>Tu peux faire jouer ensuite ta famille avec leur prénom à eux!</p> 	<p>Je m'entraîne et je pratique un peu tous les jours. Voir les annexes pour les activités prévues.</p> <p>-> voir annexe 1</p> 	<p>Semis Aujourd'hui je sème une graine (pois du cap, haricot ou maïs) dans du coton humide et une autre dans de la terre (pas trop profonde). J'observe l'évolution chaque jour, et je dessine ce que je vois.</p> 
MARDI	<p>Comptine comme la veille</p> <p>Phono PS : jeu des bâtons MS : reprendre le jeu des syllabes d'attaque mais version Memory GS : les rimes -> voir annexe 3</p> 	<p>Pour ceux qui peuvent Jeux mathématiques en ligne : PS et MS (+ GS niveau 3) : Trouver la plus grande collection. -> https://bit.ly/2R4Oa96</p> <p>GS : Apprendre à utiliser un tableau à double entrée https://bit.ly/2VhnzH8</p> 	<p>Exemple GS : L'adulte place 0 fourchette, 1 verre, 2 couteaux, 4 assiettes, 6 cuillères. L'enfant doit trouver le nombre de chaque couvert manquant (pour à chaque fois arriver à 6)</p>	<p>Motricité : le parcours de la grenouille On recommence les parcours de la semaine passée. Créer un parcours avec des objets à terre. Il faut sauter par dessus telle une grenouille! Attention cette semaine : quand un adulte tape dans les mains pendant le parcours, la grenouille doit faire un saut sur place!</p> 		<p>Jeu Loto "Que manges-tu?" Reprendre les personnages de l'histoire et demander à votre enfant ce que chacun mange. Puis vous pouvez jouer au loto avec lui : faire un tas avec les cartes aliments, piocher une carte, nommer l'aliment et faire placer la carte à côté de l'animal correspondant. -> voir annexe 8</p>
MERCREDI	<p>Langage PS : le loto des objets MS : je nomme les animaux que je connais qui sautent haut comme la grenouille</p>	<p>Dénombrer, compter. </p> <p>Le jeu des cailloux : rejouer avec des objets différents</p> <p>Le jeu du trésor : reprendre le jeu de la semaine précédente</p> 	<p>Yoga : après la salutation du soleil voici une nouvelle posture, celle du tigre. -> voir annexe 6</p> 	<p>Yoga : après la salutation du soleil voici une nouvelle posture, celle du tigre. -> voir annexe 6</p> 	<p>Alphabet du sportif : tu recommences avec les lettres de ton prénom et on ajoute l'initiale de ton nom de famille.</p> 	<p>PS/MS/GS Schéma corporel de la grenouille -> voir annexe 4 Le cycle de vie de la grenouille : vidéo https://bit.ly/2x51Fkc Regarder la vidéo ou lire le descriptif puis reconstituer le cycle de vie -> voir annexe 5</p>
JEUDI	<p>Phono GS : Le son [j] -> voir annexe 3 pour liste de mots</p>	<p>Une vidéo amusante pour comprendre les nombres de 0 à 9 -> https://bit.ly/2wahVyc</p> <p>Un jeu pour travailler le repérage spatial -> https://bit.ly/34223u2</p> 	<p>On reprend le parcours. Ce coup-ci, quand l'adulte tape dans les mains, la grenouille saute sur place et fait un demi-tour. Elle part dans l'autre sens!</p>	<p>On reprend le parcours. Ce coup-ci, quand l'adulte tape dans les mains, la grenouille saute sur place et fait un demi-tour. Elle part dans l'autre sens!</p>	<p>Dessin/écriture: dessine quelques animaux de l'histoire et écris leur nom -> voir annexe écriture (GS)</p> 	
VENDI						