

SEMAINE du 25 au 29 Mai

SEMAINE du 1^{er} au 5 Juin

Voyageons à travers l'Asie [Suite] (MS)

Remarque : Une même activité peut être réalisée plusieurs fois dans la semaine. N'hésitez pas également à la refaire la semaine suivante, et ainsi de suite...

LUNDI 25 MAI (Cf. les activités proposées par Soazig pour la journée de classe).

SEMAINE DU 25 au 29 MAI

RITUELS

- **la date** : Hier, nous étions Aujourd'hui, nous sommes ... Demain, nous serons ...
Cf. le **calendrier du mois de MAI** : Chaque jour l'enfant barre la case du jour passé. Il apprend ainsi à se repérer dans le temps.
S'entraîner à réciter les jours de la semaine dans l'ordre.
- **la météo** du jour.
- **la saison**.

COMPTINE : **BONNE FÊTE MAMAN.**

- **Comptine** : « Des bisous » de Christina DORNER.
Ecouter la comptine lue par un adulte et l'**apprendre**.
Colorier l'image qui accompagne la comptine.

COLORIAGE (Explorer l'espace) : Les gestes barrières (cf. document joint).

CHANSON : « *Corona Minus* » d'Aldebert.

Ecouter le chant à plusieurs reprises et le chanter avec votre enfant. (cf. Paroles + Chanson).

PHONOLOGIE

- **Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.**

JEU : Quelle syllabe d'attaque ?

Etape 1 : Identification des syllabes d'attaque « **é** » et « **ba** » dans les mots-images.

- Demander à votre enfant de nommer le matériel présenté : une **ECHARPE** et un **BAVOIR**.
- Leur proposer de scander les syllabes des mots « écharpe » et « bavoir ». Nommer la syllabe initiale de ces deux mots.



- Prendre un mot-image (**cf. document joint**) dans la pioche. Scander les syllabes du mot représenté.
Nommer la syllabe d'attaque et en fonction de celle-ci, la poser soit sur l'écharpe, soit sur le bavoir.
- Demander à l'enfant de donner la règle du jeu : placer sur l'écharpe les mots qui commencent par la syllabe « **é** » et sur le bavoir ceux qui commencent par la syllabe « **ba** ».
Il tire une carte et la place sur l'objet adéquat.
- Quand la pile de cartes est épuisée, leur demander s'ils connaissent d'autres mots ayant comme syllabe d'attaque « **é** » ou la syllabe « **ba** ».

Etape 2 : Identification des syllabes d'attaque « ca » et « bo » dans les mots dit oralement.

- Proposer à votre enfant le même jeu, mais cette fois-ci il se fera oralement. Dire un mot. L'élève place un pion soit sur le **CAHIER** soit sur le **BONNET** en fonction de la syllabe d'attaque du mot donné.

CA : cabane, carotte, cadeau, café, cacahuète, calendrier, caméra, camion, canard, canon, caravane, carré, cathédrale, caverne, cavité, catalogue, camembert, carie, capot, casier

BO : bobine, boxeur, boléro, botanique, beau-frère, beau-père, bottine, Boris, Baudelaire, baudet, boudruche, beaucoup, beauté, bolet, boa, body, bolide, bolognaise, Bolivie, bocal.

- Quand la liste de mots est épuisée, demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots ayant ces syllabes d'attaque.



LANGAGE, L'ENTREE DANS L'ECRITURE

- **Je reconstitue mon prénom en lettres scriptes et je trace des graphismes.** (Reconstituer son prénom en lettres scriptes).

Matériel : Une feuille blanche – les lettres scriptes découpées – de la colle – des feutres ou de la peinture.

1. Proposez à votre enfant de reconstituer son prénom en lettres scriptes sur la feuille. L'amener à se souvenir que les prénoms commencent toujours par une majuscule. Lui demander d'écrire son initiale en majuscule en grand sur la gauche de la feuille. Lui donner ensuite les lettres scriptes (**cf. document joint**). Il recherche alors les lettres de son prénom et le reconstitue à côté de l'initiale en capitale.

2. Dans un second temps, proposez à votre enfant de choisir un ou plusieurs graphismes parmi ceux que l'on a vus en classe. Il décore son prénom et la feuille à l'aide des graphismes (à la peinture si possible en utilisant des cotons-tiges, des pinceaux fins, ou bien aux feutres... ou les deux).

Rappel des graphismes travaillés à la maison dans le cadre du travail proposé par Soazig.



- **Le Memory des prénoms.** (Reconnaitre son prénom et ceux de ses camarades dans les deux écritures).

Matériel : Les étiquettes prénoms des MS dans les deux écritures (cf. document joint).

Règle du jeu : Placer toutes les étiquettes à l'envers sur la table, piocher deux étiquettes pour retrouver les prénoms identiques. Si les deux étiquettes sont différentes, les replacer à l'envers puis le joueur suivant joue à son tour. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de prénoms.

MATHEMATIQUES

- **Se repérer dans l'espace.**
Se déplacer sur un quadrillage en suivant le sens des flèches (cf. document joint).

EXPLORER LE MONDE : L'ASIE (cf. documents joints).

- **Écriture : Atelier des mots sur le thème de l'Asie.**
Reconstituer des mots à partir des lettres mobiles en capitales d'imprimerie.
Nommer les lettres.
2 mots par semaine : **PAGODE, DRAGON.**
- **Jeu du dragon** (Construction du nombre).
- **Kokeshis** (*poupées japonaises*) :
 - **Ranger dans l'ordre : du plus petit au plus grand...** (A découper au préalable).
 - **Entourer le bon chiffre.**

MOTRICITE

- **1) Défi sportif : Le basket chaussette.**

Matériel nécessaire : 1 paire de chaussettes roulée en boule, un panier à linge et un objet pour matérialiser la zone de lancer.

Déroulement du défi : Sur un temps donné, lance le plus de fois possible la paire de chaussettes dans le panier à linge posé devant toi.

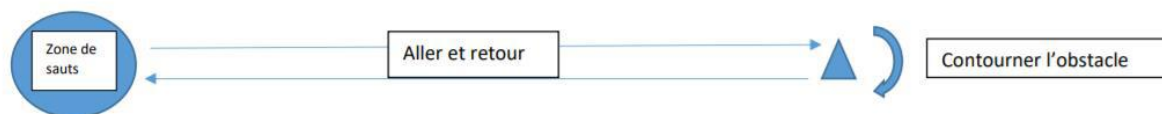
Va récupérer ta paire de chaussettes le plus vite possible entre chaque lancer pour réaliser la meilleure performance au défi.

MS :

Temps du défi : 1 minute

Distance zone de lancer / panier : 1,5 mètre.

- **2) Défi sportif : La course du kangourou.**



Consigne : Fais des sauts dans la zone, puis pars en courant jusqu'au plot, contourne le plot et reviens le plus vite possible dans la zone de sauts et recommence (Fais des sauts dans la zone, puis pars en courant...).

Ton objectif est de faire le plus de tours pendant le temps du défi. ⚠ N'oublie pas de compter le nombre de tours.

Niveaux de classe	Sauts	Distance (zone de sauts/plot)	Temps du défi
PS	2 sauts pieds joints	2 mètres	1 minute
MS/GS	4 sauts pieds joints	2 mètres	1 minute 30 secondes
CP/CE1/CE2	6 sauts pieds joints	3 mètres	3 minutes

LUNDI 1^{er} JUIN (Férié).

SEMAINE DU 1^{er} AU 5 JUIN

RITUELS

- **la date** : Hier, nous étions Aujourd'hui, nous sommes ... Demain, nous serons ...
Cf. le calendrier du mois de JUIN : Chaque jour l'enfant barre la case du jour passé. Il apprend ainsi à se repérer dans le temps (**cf. document joint**). Colorier les images du nouveau calendrier.
S'entraîner à réciter les jours de la semaine dans l'ordre.
- **la météo** du jour.
- **la saison**.

COMPTINE : **BONNE FÊTE MAMAN.**

- **Comptine** : « *Des bisous* » de Christina DORNER.
Ecouter la comptine lue par un adulte et l'**apprendre**.

COLORIAGE (*Explorer l'espace*) : **Les gestes barrières** (**cf. document joint**).

CHANSON : « *Corona Minus* » d'Aldebert.

Ecouter le chant à plusieurs reprises et le chanter avec votre enfant. (**cf. Paroles + Chanson**).

PHONOLOGIE

- **Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque.**

JEU : Qui s'est trompé de famille ?

Etape 1 : Recherche à partir de mots-images.

Prendre 2 feuilles de couleur : une rouge et une jaune.
Sur chacune de ces feuilles sont placés des mots-images (**cf. document joint**) ayant la même syllabe initiale, avec un intrus dans chaque groupe.

Donner les syllabes initiales à retrouver : **MA** et **PI**.

L'enfant scande les syllabes d'un mot et dit s'il s'agit ou non d'un intrus.

Etape 2 : Recherche à partir de mots oraux.



Donner oralement une liste de plusieurs mots et demander de trouver l'intrus.

- (BOU) Boulangerie, boucherie, boudier, lumière, bouée
- (PA) Panier, jeton, paella, papillon, parole, pâquerette
- (CA) Carabine, carré, cavalier, caverne, caillou, zèbre
- (MOU) Moufle, moustache, mousse, pomme, mouvement, mouton
- (LA) Lapin, matou, lasso, lasagne, lavabo, lama,
- (BOU) Bouche, bourse, fourmi, bouton, boussole, boutique
- (PA) Paillette, panneau, parapluie, patate, patin, machine
- (SA) Sapin, salut, sabot, sable, museau
- (MÉ) Mécanicien, médicament, médaille, mélanger, tigre
- (CA) Canon, tanière, canne, caprice, capuche, carapace

JEU : Paires de syllabes d'attaque.

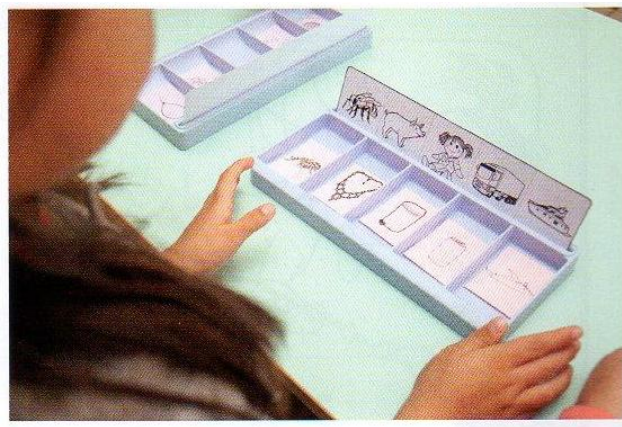
Etape 1 : Préparation au jeu.

Nommer et scander les syllabes de la totalité des mots représentés.

Donne à l'enfant une planche de jeu et une série de 5 cartes.

Etape 2 : Règle du jeu.

Demander à l'enfant de placer en-dessous de chaque mot-image de leur plateau de jeu une carte dont le mot commence par la même syllabe. Faire un exemple avec lui.



Lorsque l'enfant a terminé, on lui propose une nouvelle série de 5 cartes, et ainsi de suite...

- Fiche évaluation.

Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle (cf. documents joints : fiches 1 et 2).

L'ENTREE DANS L'ECRITURE

- Fiche du mois : JUIN, à colorier en respectant le modèle (cf. documents joints).

- Ecrire un groupe de mots en capitales d'imprimerie :

Demander à l'enfant d'écrire :

BONNE FÊTE MAMAN.

L'enfant écrit une première fois sur l'ardoise.

Puis, donner à l'enfant une feuille avec lignage espacé de 3 cm et un crayon à papier. Inviter l'enfant à écrire entre les deux lignes.

En-dessous, chaque enfant dessine sa maman en écoutant et respectant la comptine suivante (lue par un adulte) : « Pour dessiner un bonhomme » d'Anne Sylvestre.



MATHEMATIQUES

- **Approcher les quantités et les nombres.**

Jeu Pizza (cf. document joint).

EXPLORER LE MONDE : L'ASIE (cf. documents joints).

- **Ecriture : Atelier des mots sur le thème de l'Asie.**

Reconstituer des mots à partir des lettres mobiles en capitales d'imprimerie.

Nommer les lettres.

2 mots par semaine : **TIGRE, KARATE.**

- **Puzzles de Chine** (Reproduire un assemblage à partir d'un modèle).

Au fur et à mesure, compléter la fiche de suivi.

Conseil: L'enfant peut essayer de découper les bandes du puzzle. C'est un bon entraînement pour apprendre à découper sur la ligne.

- **Kokeshis (poupées japonaises) :**

- **Compléter pour avoir le bon nombre de poupées.**

- **Arts visuels :**

- Sur une feuille de Canson blanche :

Le panda.

Dessiner un panda en dessin dirigé puis le peindre à l'encre noire et lui coller des yeux.
Enfin, le découper.



- Sur une autre feuille de Canson blanche : **Les bambous.**

Colorier les bambous en utilisant différents verts permettant de distinguer les différents bambous entre eux.

- Coller le panda sur les bambous.



MOTRICITE

● **1) Défi sportif : Le bowling.**



Matériel nécessaire : 1 paire de chaussettes roulée en boule, quatre « quilles » (quilles, bouteilles plastiques vides, briques de lait vides...) et un objet pour matérialiser la zone de lancer.

Déroulement du défi : Sur un temps donné, lance la paire de chaussettes le plus de fois possible pour faire tomber un maximum de quilles, à chaque lancer.

⚠ Va remettre les quilles en place et récupère ta paire de chaussettes le plus vite possible entre chaque lancer pour réaliser la meilleure performance au défi. Comptabilise le nombre de quilles tombées lors de ton défi (tu peux te faire aider).

Niveaux de classe		Distance (zone de lancer/quilles)	Temps du défi
PS	Tu peux te faire aider pour remettre les quilles en place	1 mètre	1 minute
MS/GS		1,5 mètre	1 minute 30 secondes
CP/CE1		2 mètres	2 minutes 30 secondes

● **2) Défi sportif : Les animaux déménageurs.**



Matériel nécessaire : 2 réserves à objets (cartons, caisses, paniers, sacs...), de nombreux petits objets transportables (bouchons, jouets figurines, chaussettes, briques de constructions, billes, livres...).

Déroulement du défi : Sur un temps donné, va chercher un maximum d'objets dans la réserve pour remplir ton coffre à trésors en respectant les modes déplacements prévus.

⚠ Tu ne peux ramener qu'un seul objet à la fois. A la fin de ton défi, compte le nombre d'objets dans ton coffre à trésors.

Niveaux de classe	Mode de déplacement aller	Mode de déplacement retour	Distance de déplacement	Temps du défi
PS	Chat (à quatre pattes)	Marche ou course en	2 mètres	1 minute
MS/GS	Lézard (à plat ventre)		3 mètres	2 minutes
CP/CE1/CE2	Canard (accroupi)		4 mètres	3 minutes

A très bientôt,

Stéphanie