

Semaine du lundi 29 juin au vendredi 3 juillet

MS : 29 et 30 juin

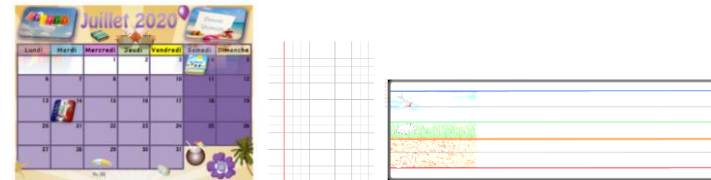
GS : 29 et 30 juin

RITUEL :



- Enoncer la date
- Ecrire la date (capitales d'imprimerie)
- Epeler le nom des lettres des mots de la date.
- Ordonner les jours de la semaine (oral)

RITUEL :



- Enoncer la date
- Ecrire la date (capitales d'imprimerie)
- Epeler le nom des lettres des mots de la date.
- Ordonner les jours de la semaine (oral)

LECTURE / ORAL :

1. Relecture de l'album *Le loup qui voulait faire le tour du monde*, Orianne Lallemand.

MSGs Tapuscrit album Le loup qui voulait faire le tour du monde*



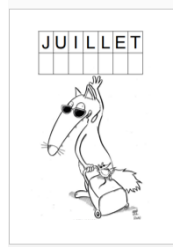
*Tu peux écrire le titre de l'album sur une ardoise ou une feuille (pour les MS : écrire en capitales d'imprimerie/en GS en cursive). Il faut faire la correspondance avec l'écriture scriptes, qui est réservée uniquement aux livres !

DECOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABETIQUE :

MS mois de juillet*

DECOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABETIQUE :

GS mois de juillet*

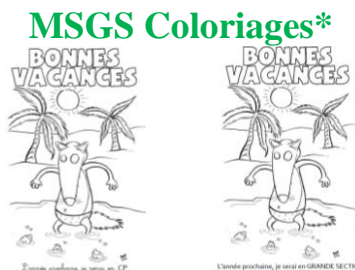


Ecris le mois en capitales d'imprimerie puis colorie Bijou.



Repasse sur les lettres du titre. Repère la date (jour/quantième) et colorie-les en jaune. Ecris le titre en cursive puis colorie Bijou.

COLORIAGES de fin d'année scolaire :



Colorie le coloriage qui correspond à ton niveau. Soit « L'année prochaine je serai en CP », soit « L'année prochaine je serai en GS ».

RESOLUTION DE PROBLEMES :



Bijou a besoin de 3 œufs pour faire un gâteau. Dis, pour chacune de ces situations, s'il y a ce qu'il faut dans la boîte.

REPERAGE SPATIAL (se déplacer sur un quadrillage)

MATHEMATIQUES (NUMERATION)

Révisions : les compléments à 10

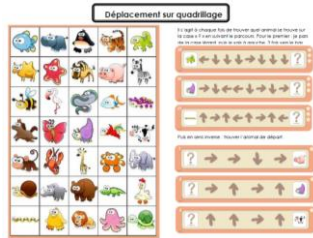


<https://read.bookcreator.com/J-fuGV5obQ5uwX8GmzeFdGMKiSLKA5uUbXE-ZJeJE7w/DbR5BAyKSUWNNoUwyesuzaw>

Petite poulette doit pondre 10 œufs tous les jours, mais y arrivera-t-elle ? Pourras-tu l'aider sur chaque page et lui dire combien d'œufs il manque ? Tu prends un papier et tu notes tous les chiffres que tu trouves dans l'ordre. Cela te permettra d'ouvrir à la fin le cadenas du coffre du fermier et de découvrir une surprise

On peut quand même préciser à l'enfant qu'en réalité, une poule pond un œuf par jour... (et pas 10, ... c'est pour l'histoire... !!)

BILAN :

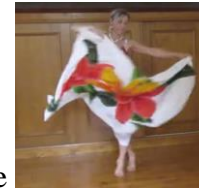


MS Parcours codés*

GS Ludo maths 1*
GS Ludo maths 2*
GS Ludo maths 3*

MOTRICITE :

MSGs Bouger sur des musiques variées* : <https://www.youtube.com/watch?v=U1H44jIqbXg&feature=youtu.be>



Objets : foulards / chapeau / drap de plage

COURT METRAGE (entraide/amitié) : The Short Story of a Fox and a Mouse

<https://vimeo.com/145717887>

Seul dans une plaine enneigée, un renard pourchasse une souris, lorsque deux hiboux vont entrer dans la course un lien va se tisser.



PHONOLOGIE : (bilan)

GS Alphas 3 écritures*

- Découpe les cartes et fais correspondre les 3 écritures (regroupe-les par paquets)
- Classe les lettres (soit majuscules, soit scriptes, soit cursives) dans l'ordre alphabétique.

MS : 2 et 3 juillet

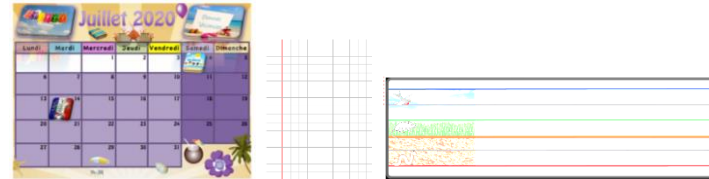
GS : 2 et 3 juillet

RITUEL :



- Enoncer la date
- Ecrire la date (capitales d'imprimerie)
- Epeler le nom des lettres des mots de la date.
- Ordonner les jours de la semaine (oral)

RITUEL :

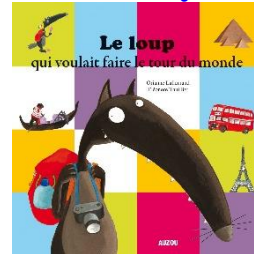


- Enoncer la date
- Ecrire la date (capitales d'imprimerie)
- Epeler le nom des lettres des mots de la date.
- Ordonner les jours de la semaine (oral)

LECTURE / ORAL :

Ecoute de l'album *Le loup qui voulait faire le tour du monde*, Oriane Lallemand

https://www.youtube.com/watch?v=VGmI_aEKWyE



DECOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABETIQUE/ COLORIAGE :

Sur feuille libre : dessine le bonhomme du mois.

MSGs bonhomme de juillet*



RESOLUTION DE PROBLEMES

1. ENIGME : combien de pattes en tout sous le bandeau ? Attention certaines sont visible, on ne cherche que celles qui sont cachées !



Combien de crayons doit-on placer dans le bol vide ?

Niveau 1



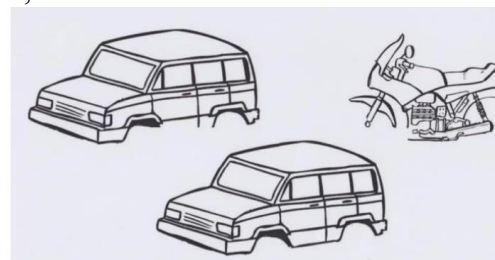
Combien de noisettes doit-il placer dans la case vide

2. JEU EN LIGNE : *Rush hour* (embouteillage) (Niveau GS)

<https://micetf.fr/Embouteillages/#16>

MATHEMATIQUES (NUMERATION)

1. ENIGME : un garagiste doit réparer deux voitures et une moto auxquelles il manque les roues. Combien de roues lui faut-il ? Tu peux utiliser un brouillon, dessiner etc...



2. BILAN :

GS numération 14*

GS numération 15*

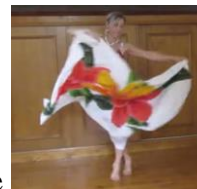
3. JEU EN LIGNE :

Rush hour (embouteillage)

<https://micetf.fr/Embouteillages/#16>

MOTRICITE :

MSGs Bouger sur des musiques variées* : <https://www.youtube.com/watch?v=U1H44jIqbXg&feature=youtu.be>



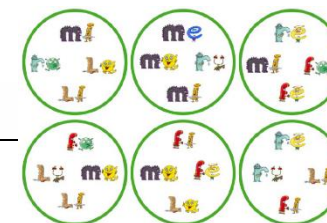
Objets : foulards / chapeau / drap de plage

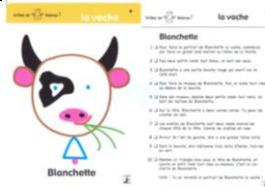
DESSIN ACCOMPAGNE

MS Drôles de bobines*

PHONOLOGIE : (bilan)

1. GS Dobble alphas*





Règle du double :

Il y a plusieurs règles du jeu, on peut jouer de 2 à 6 joueurs ... L'organisation/règle retenue (jeu à 2) : chacun à une carte, le reste est entre eux deux. Le premier qui trouve un point commun entre sa carte et celle de la pioche et qui le nomme, remporte la carte

2. GS Phono compose des mots*



FILM D'ANIMATION sur la cohabitation : ZEBRA

Le héros, un zèbre tout mignon, a peur des moqueries des autres : il a perdu ses rayures. Va-t-il les retrouver?

<https://youtu.be/n5yn7V5QOAE>



Une idée originale sur le **thème de la différence** et de l'acceptation dans un groupe social.