

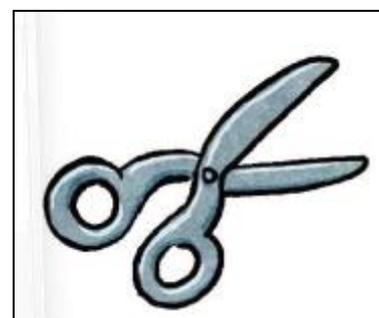
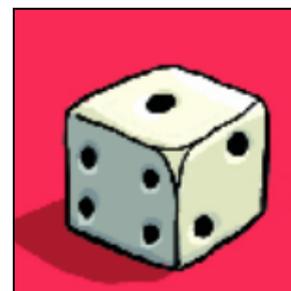
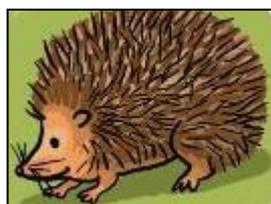
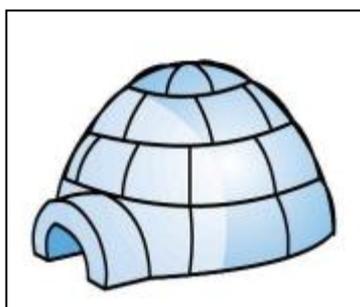
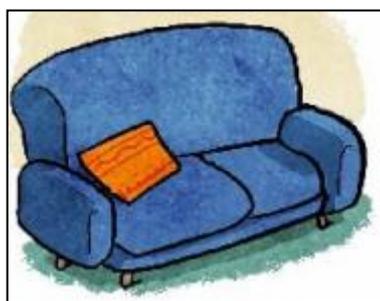
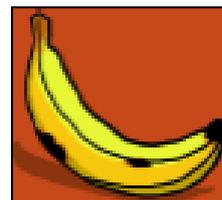
		SEMAINE 8 ACTIVITES DE GS : Du 18 au 19 mai. Pont de l'Ascension (il n'y a pas d'activités prévues le 21 et 22 mai).	
		lundi	mardi
RITUELS	Rituel de la date : Se repérer dans le temps grâce au calendrier du mois de mai. Barrer les jours passés sur le calendrier du mois et entourer la date du jour. « Aujourd'hui nous sommes ... Hier nous étions ... et demain nous serons ... » Météo : Quel temps fait-il aujourd'hui ?		
	Rituels Mathématiques (au choix) Le nombre mystère : Le meneur de jeu (enfant ou adulte puis inverser les rôles) choisit un nombre entre 0 et 20, il l'écrit sur une feuille sans le montrer. L'autre joueur lui pose des questions : Est-ce qu'il est plus grand que 10 ? Est-il avant ou après ... ? Entre ... et ... ? Le meneur de jeu répond par oui ou par non. L'élève ou l'adulte barre les nombres qui ne sont plus possibles. Le relais à plusieurs : Prendre un objet qui servira de relais. Celui qui commence a le « relais » dans la main. Il dit le premier nombre : 1 puis passe le relais à son voisin qui dit le nombre suivant : 2 et ainsi de suite. On essaye d'aller le plus loin possible (au moins jusqu'à 30) sans se tromper. Puis on peut recommencer mais en partant d'un autre nombre. Par exemple 5, 9, 12 ...		
LANGAGE ORAL	Comptine gestuelle en anglais : Head Shoulders Knees & Toes. Fiche comptines et poésies (semaine précédente) https://www.youtube.com/watch?v=ZanHgPprl-0	Poésie : Mon visage Fiche comptines et poésies (semaine précédente)	
	Phonologie : La maison du [e] (on voit é, ez ou er) Coller les images, où l'on entend le son [e], dans la maison du son. Un exemple de maison du son vous est proposé. Elle peut également être réalisée en suivant cet exemple. Les images contenant le son [e] peuvent également être découpées dans un journal, magazine ou prospectus publicitaire.  Signe Borel-Maisonny : Pour faire le geste du son [e] je mets ma main en avant comme un accent et je dis « é ». C'est le [e] de bébé, fusée, étoile, nez ...	Phonologie : Dans mon panier du son [e] Dans mon panier du [e] 1. Consigne à dire à l'oral à votre enfant : « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [e] (En exagérant le son é et faire le signe Borel-Maisonny du é): ééécole, ééééléphant, Fééélicien, canapééé... . Je vais dire d'autres mots, il faut lever la main quand je peux le mettre dans mon panier du é... » (Donner des mots avec le son [e] et des intrus). 2. Défi : Trouver des objets dans la maison dont le mot contient le son [e] et les déposer dans un panier (ou un autre contenant). Penser à faire une photo du panier à la fin de l'activité. 3. Réaliser la fiche exercice du son [e].	
	Lecture d'Album : Une soupe au Caillou Séance 1 : Présentation de la couverture et première lecture. Lecture de l'album (Tapuscrit) ou . Il est disponible gratuitement sur le site de l'école des loisirs : https://vimeo.com/411976526	Lecture d'Album : Une soupe au caillou Séance 2 : Deuxième lecture puis répondre à des questions sur l'histoire. Faire reformuler dans ses propres mots le déroulement de l'histoire.	
ECRITURE GRAPHISME	Feuille d'écriture N°15 : Le tracteur + Coloriage du tracteur sur la page de droite. Mots du projet Retrouve les mots dans leurs trois écritures et colorie- les de la même couleur. Puis, écris les cinq mots en lettres cursives.	Feuille d'écriture N°16 : mercredi Dessine une maison sur la page de droite. Graphisme de printemps : Décore le papillon.	
NOMBRES, FORMES ET GRANDEURS	Le jeu des maillots (à partir de 2 joueurs) Matériel : 3 dés traditionnels, 5 pinces à linges par joueur (ou des jetons, lego à poser sur les maillots), 1 bande de carton par joueur avec 10 maillots numérotés préalablement de 1 à 10 (niveau 1) ou 2 à 12 (niveau 2), ordonnés ou non.	Défi : complément à 8 Vous disposez devant votre enfant un nombre d'objets (des graines de haricots par exemple) compris entre 1 et 6. Il va devoir compléter le nombre de haricots pour arriver à 8. Par exemple, pour commencer, vous allez disposer 6 haricots et lui demander d'en ajouter pour qu'EN TOUT il y en ait 8, PAS PLUS, PAS MOINS. Quand c'est réussi, il dit : 9 c'est 7 et encore 1. Ensuite vous recommencer mais en partant d'un autre nombre. Exemple : 4 graines pour aller à 8 ... et ainsi de suite. Fiche complément à 8 : Les ânes	
MOTRICITE (facultatif)	Trivial poursuit sportif ou Jacques a dit (même jeu mais sans besoin d'imprimer) Jeu de défis sportifs pour les élèves de maternelle.		

Bon week-end de l'Ascension à tous.



 é/er/ez  [e]

Images du son é [e] pour la maison du son. Attention il y a des intrus.





Atelier



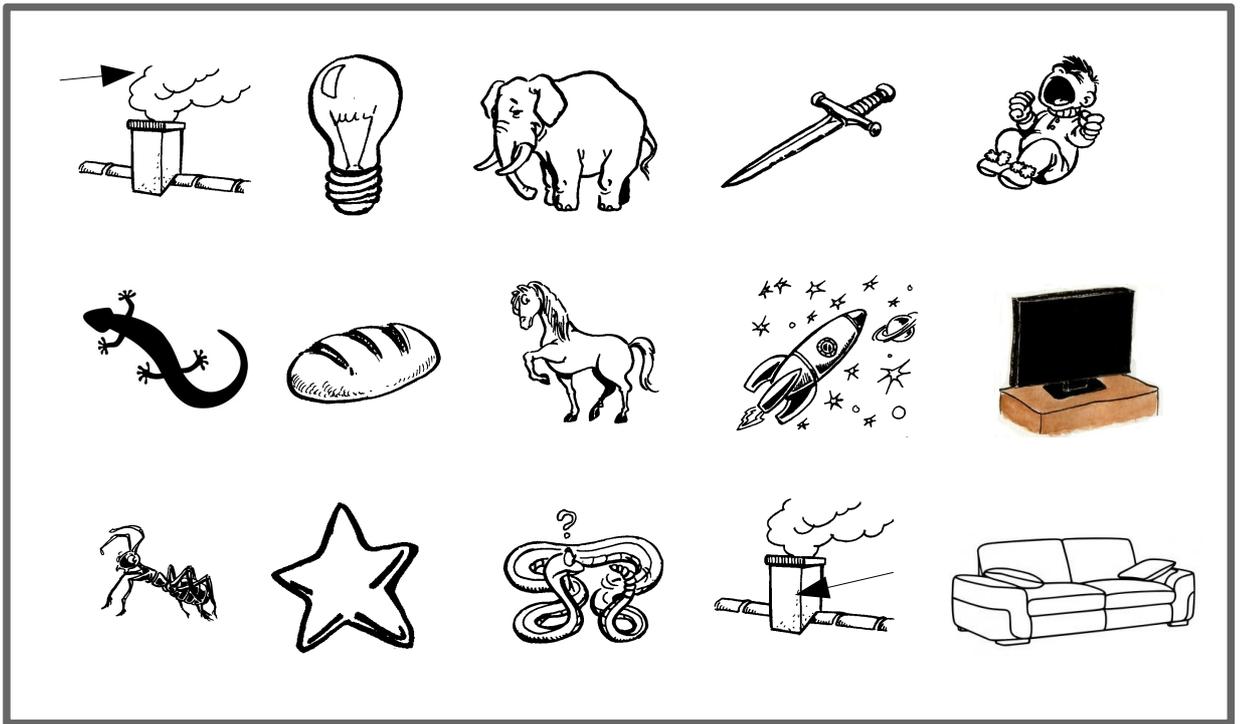
son (é)

Entoure.



école

si tu



Entoure.



école

si tu



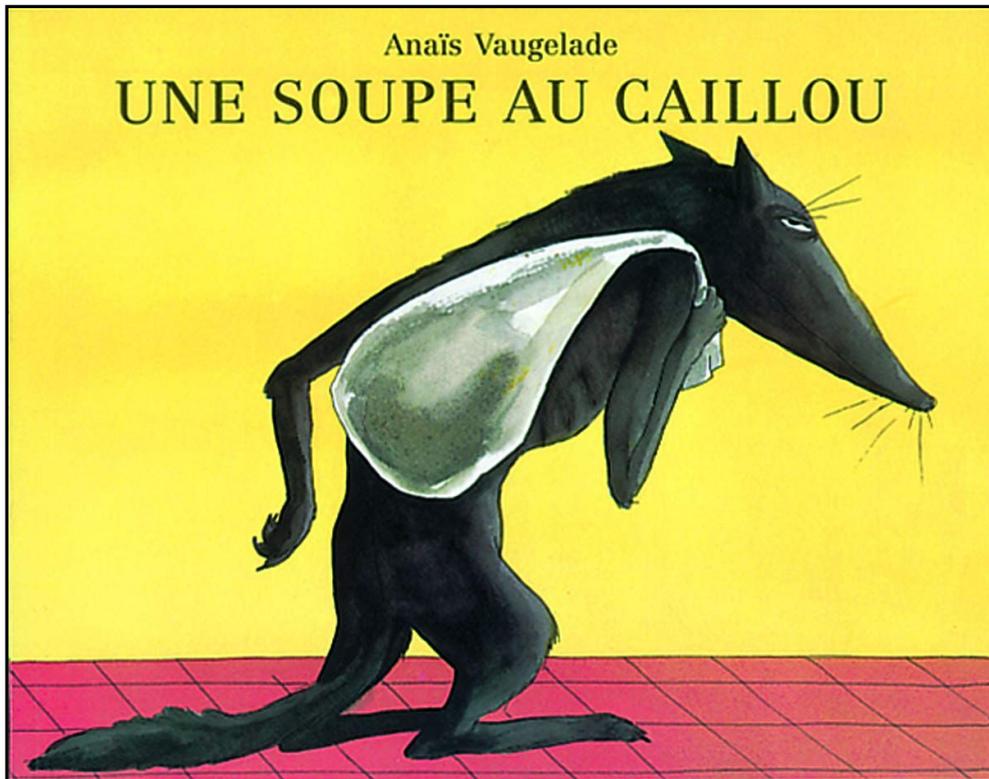
É

é

é

e É o é a u i é o a i u É
 i é m f a é r e s v i é u j
 s é i v o é j f u r é a l
 fumée éléphant FUSÉE
 épée BÉBÉ étoile canapé

Album : Une soupe au caillou



Séance 1 : Présentation de la couverture et première lecture

* Observer l'illustration de la couverture et imaginer l'histoire. Quel personnage est représenté ?

Le titre : Une soupe au caillou. *Affiner nos hypothèses sur l'histoire.*

L'auteur : Anaïs Vaugelade. *Leur expliquer ce qu'est un auteur.*

* Lecture de l'histoire.

Séance 2 : Deuxième lecture et répondre à des questions simples

* Deuxième lecture par l'adulte ou écoute de l'histoire :

Y a-t-il des mots que vous n'avez pas compris ?

Qui sont les personnages ?

Où se déroule l'histoire ?

Comment commence l'histoire (situation de départ) ?

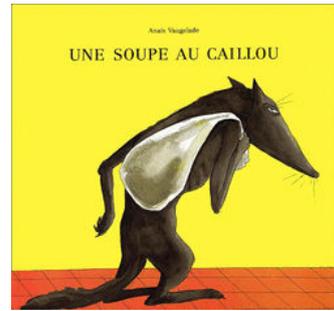
Comment se termine-t-elle (situation finale) ?

Que s'est-il passé entre-temps (se rappeler l'ordre chronologique des rencontres) ?

* Faire reformuler dans ses propres mots le déroulement de l'histoire.

Une soupe au caillou

Anaïs VAUGELADE
Ecole des Loisirs



C'est la nuit, c'est l'hiver. Un vieux loup s'approche du village des animaux.
La première maison est celle de la poule. Le loup frappe à la porte, toc, toc, toc.
« Qui est là ? » demande la poule.

Le loup répond : « C'est le loup. »

La poule s'affole : « Le loup ! »

« N'aie pas peur, poule : je suis vieux, je n'ai plus une seule dent. Laisse-moi me réchauffer près de la cheminée, et me préparer une soupe au caillou. »

La poule hésite : elle n'est pas rassurée, bien sûr, mais elle est curieuse : elle n'a jamais vu le loup en vrai, elle ne le connaît que par les histoires... Et elle aimerait bien goûter à une soupe au caillou.

Alors, elle ouvre la porte.

Le loup entre, soupire, et demande :

« Poule, s'il te plaît, apporte-moi une marmite. »

« Une marmite ! » s'affole la poule.

« Ecoute, poule, il faut bien une marmite pour préparer une soupe au caillou. »

« Je ne sais pas. », avoue la poule « Je n'en ai jamais goûté. »

Alors le loup récite la recette :

« Dans une marmite, mettre un gros caillou, jouter de l'eau et attendre que ça bouille. »

« Et c'est tout ? » demande la poule.

« Oui, c'est tout. »

« Moi, dans mes soupes », dit la poule « j'ajoute toujours un peu de céleri. »

« On peut, ça donne un goût », dit le loup.

Et de son sac il sort un gros caillou.

Mais le cochon a vu le loup entrer chez la poule. Il est inquiet, il frappe à la porte toc, toc, toc.

« Est-ce que tout se passe bien ? »

« Entre, cochon ! le loup et moi, nous préparons une soupe au caillou. »

Le cochon s'étonne : « Une soupe au caillou, rien qu'au caillou ? »

« Bien sûr », dit la poule. « Mais on peut y ajouter du céleri, ça donne du goût. »

Le cochon demande si on peut y mettre des courgettes.

« On peut. » dit le loup.

Alors le cochon court chez lui, et il revient avec des courgettes.



Mais le canard et le cheval ont vu le loup entrer chez la poule. Ils sont inquiets et ils frappent à la porte, toc, toc, toc.

« Entrez », dit la poule « le loup, le cochon et moi, nous préparons une soupe au caillou. »

Et le cochon précise : « Avec un peu de céleri et des courgettes. »

Le canard, qui a beaucoup voyagé, prétend qu'il a goûté une soupe au caillou, une fois, en Egypte et qu'on y avait mis des poireaux. Qu'il s'en souvient bien parce que c'est ce qu'il préfère dans la soupe, les poireaux.

La poule demande au loup : « C'est possible ça, une soupe au caillou aux poireaux ? »
« C'est possible. »

Alors le canard et le cheval courent chez eux, et rapportent des poireaux. Mais le mouton, la chèvre et le chien sont inquiets car ils ont vu le loup entrer chez la poule. Ils n'ont pas besoin de frapper, la porte est grande ouverte.

Ils demandent : « Que faites-vous ? »

« Le loup, le cochon, le canard, le cheval et moi, nous préparons une soupe au caillou, » dit la poule.

Vous imaginez la suite : l'un d'eux veut des navets, l'autre propose du chou, puis chacun court chez lui et rapporte des légumes, des légumes pour tous les goûts.

Maintenant, ils s'assoient tous en cercle autour de la cheminée. Ils se racontent des blagues, ils discutent.

La poule s'exclame : « Comme c'est agréable d'être tous ensemble ! On devrait faire des dîners plus souvent. »

« Au début, j'ai cru qu'on mangerait de la soupe à la poule », dit le cochon.

Et le renard demande au loup de raconter quelques-unes de ces terribles histoires, pour avoir son point de vue. Mais l'eau bout dans la marmite et le loup y plonge la louche.

« Je crois », dit-il, « que la soupe est prête. »

Le loup sert tous les animaux. Le dîner se poursuit très tard, chacun reprend de la soupe trois fois.

Puis de son sac le loup tire un couteau pointu... et pique le caillou :

« Ah, il n'est pas tout à fait cuit », dit-il.

« Si vous le permettez, je l'emporte, pour mon dîner de demain. »

La poule demande : « Vous partez déjà ? » « Oui », répond le loup.

« Mais je vous remercie pour cette bonne soirée. »

« Vous allez revenir bientôt ? » dit le canard.

Le loup ne répond pas.

Mais je ne crois pas qu'il soit revenu.



uu

mm

lele

le

te

aa

cc

uu

uu

Le tracteur

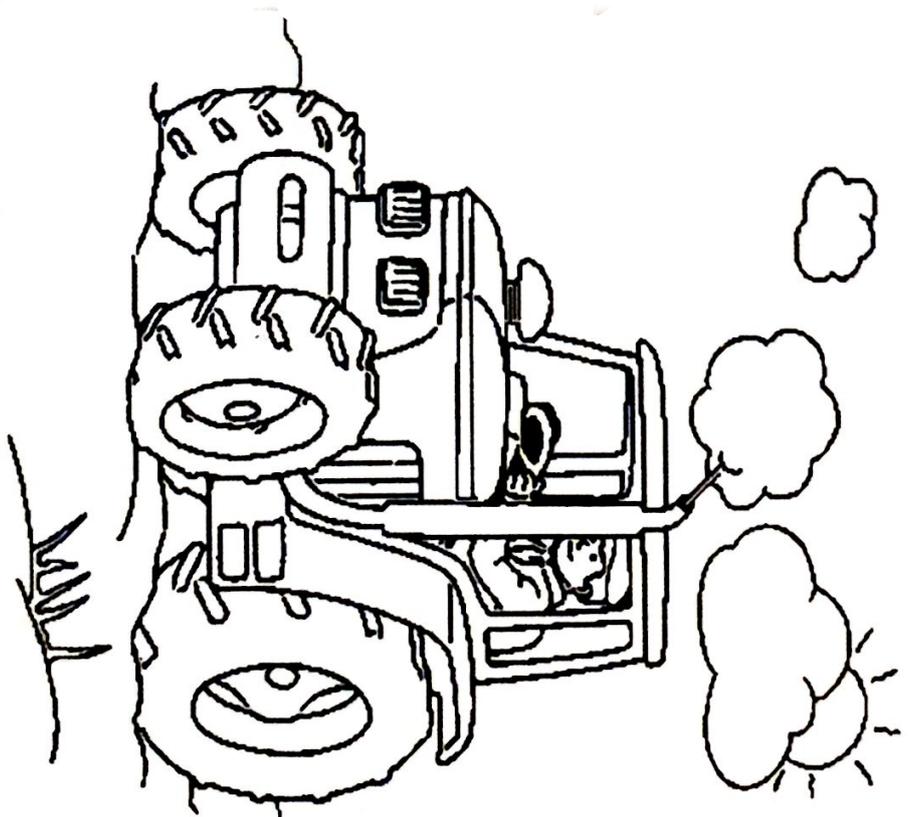
Consigne : colorie le tracteur.

l

a

t

u



m

m

m . . m . .

e . . e . .

x . . x . .

c . . c . .

d . . d . .

i . . i . .

mardi .

m

Exercice : Dessine une maison

m

x

d

i

Je m'appelle : -----

Date :

Domaine: Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif: - Comparer, reconnaître, identifier des mots dans les trois écritures (cursive, script, capitales).

Consignes : Retrouve les mots dans leurs trois écritures et colorie- les de la même couleur.

FLEUR	mai	JARDIN
jardin	<i>papillon</i>	<i>muguet</i>
MAI	<i>jardin</i>	fleur
papillon	MUGUET	<i>mai</i>
muguet	<i>fleur</i>	PAPILLON

Quand tu as fini tu peux recopier les cinq mots en écriture cursive si tu sais déjà le faire.

mai

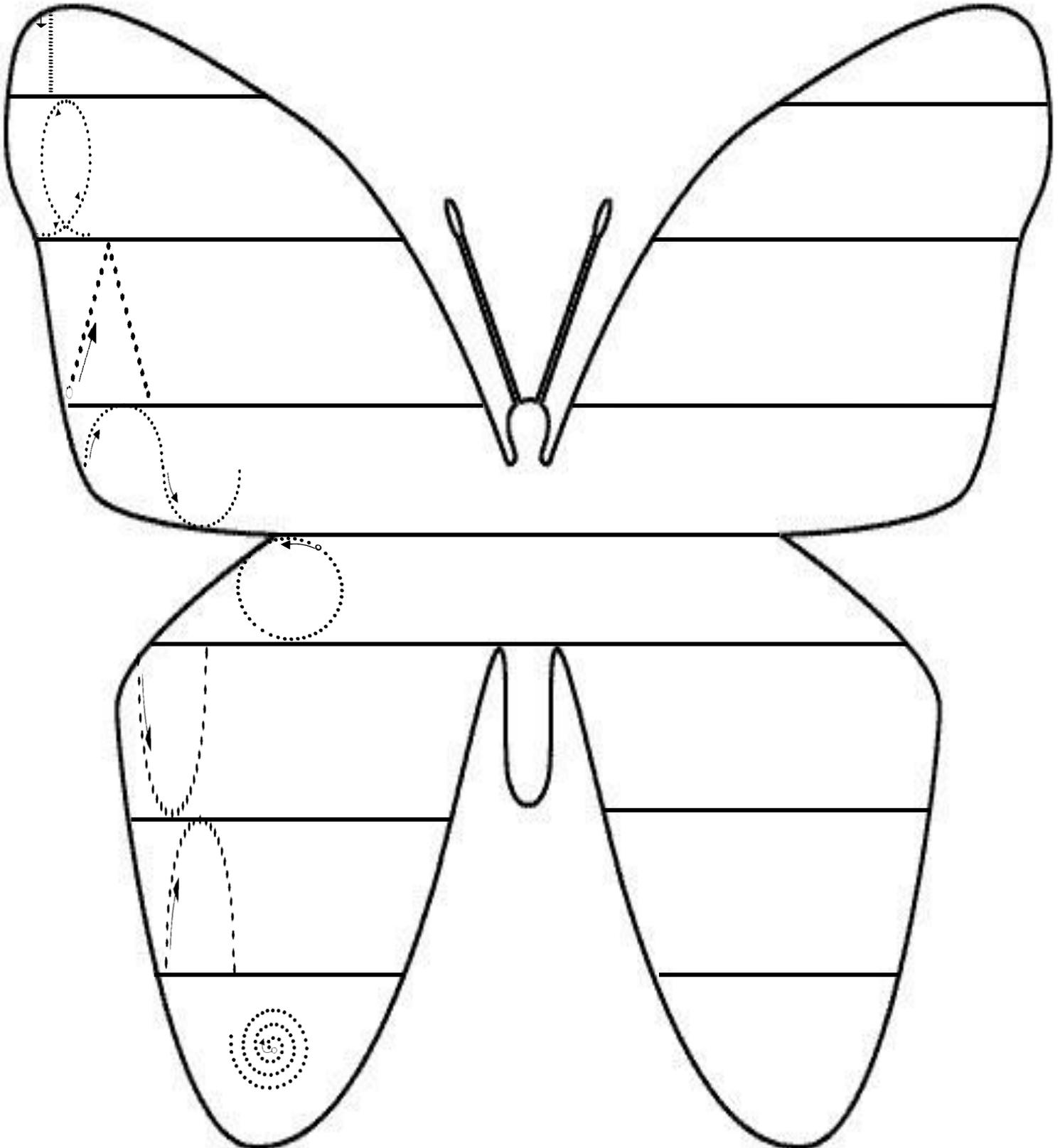
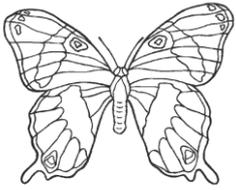
jardin

muquet

fleur

papillon

Graphisme de printemps : Décore le papillon.



Le jeu des maillots

Objectif : calculer la somme de deux nombres.

Nombres de joueurs : à partir de deux joueurs.

1. ETAPE 1 : Découvrir le jeu

 |  15 min. | découverte

- Chaque joueur reçoit une bande en carton. Lancer les 3 dés.
- Choisir 2 dés à additionner et mettre une pince à linge sur le maillot correspondant à la somme obtenue. Si une pince est déjà accrochée à ce maillot, le joueur passe son tour.
- Exemple : le joueur obtient 4, 3, 2. Il peut placer une pince à linge sur le maillot 5, 6 ou 7 : "2 et 3 pour faire 5".

Le gagnant est celui qui réussit à accrocher ses 5 pinces à linges.

2. ETAPE 2 : Variantes

 |  20 min. | entraînement

- Jouer avec 3 dés avec les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6.
- Jouer en additionnant les points des 3 dés.
- Jouer avec 2 dés.
- Jouer avec les nombres de 1 à 10 dans l'ordre.
- On joue avec 3 pinces à linge seulement. Le but du jeu est de les accrocher dans l'ordre croissant sur le fil à linge. Si j'obtiens un 5 au 1er tour, je ne pourrai placer ma 2ème pince à linge que sur un nombre supérieur à 5.



5 et 3 pour faire 8.



5 et 5 pour faire 10.



5 et 5 n'est plus possible.
L'élève a pris 5 et 4 pour faire 9.



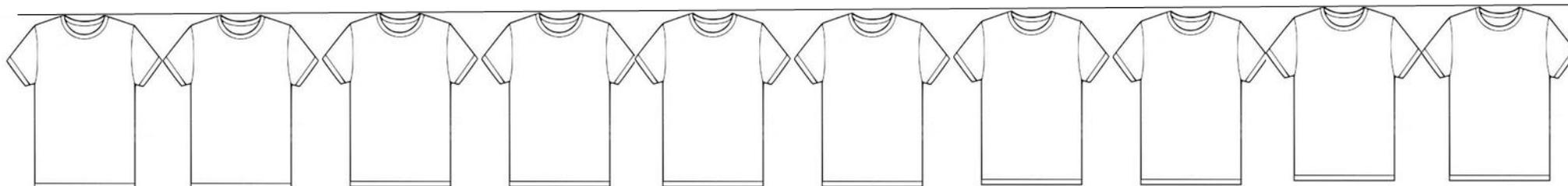
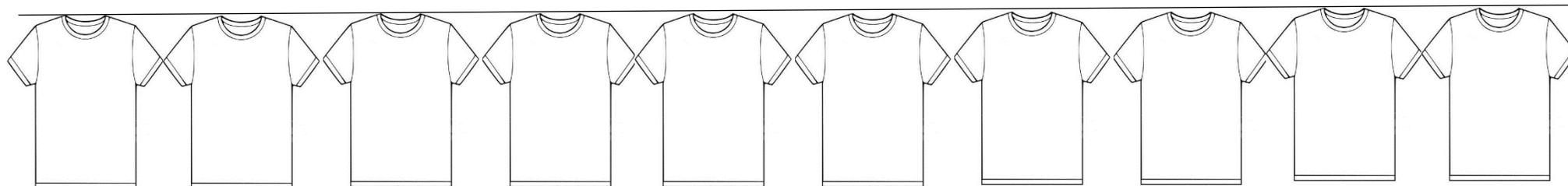
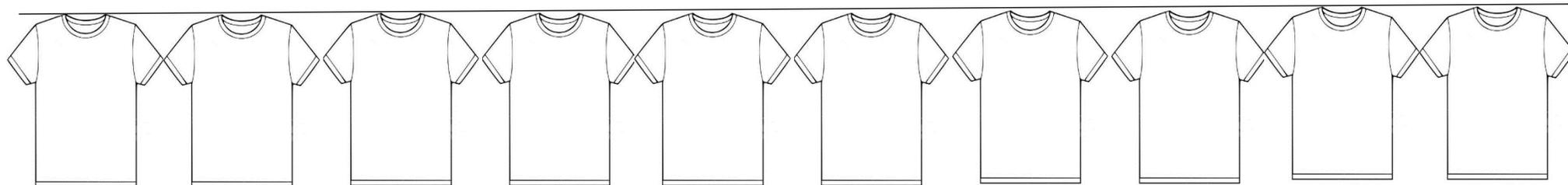
4 et 3 pour faire 7.



5 et 2 n'est plus possible.
L'élève a pris 2 et 2 pour faire 4.



Jouer avec les maillots rangés par ordre croissant de 1 à 10.



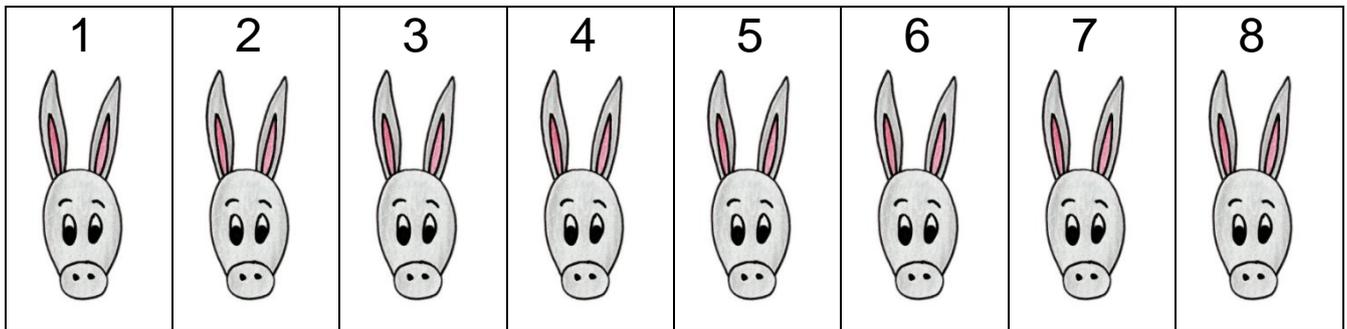
Je m'appelle : _____

Date : _____

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétences : - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décompose par manipulations effectives puis mentales.

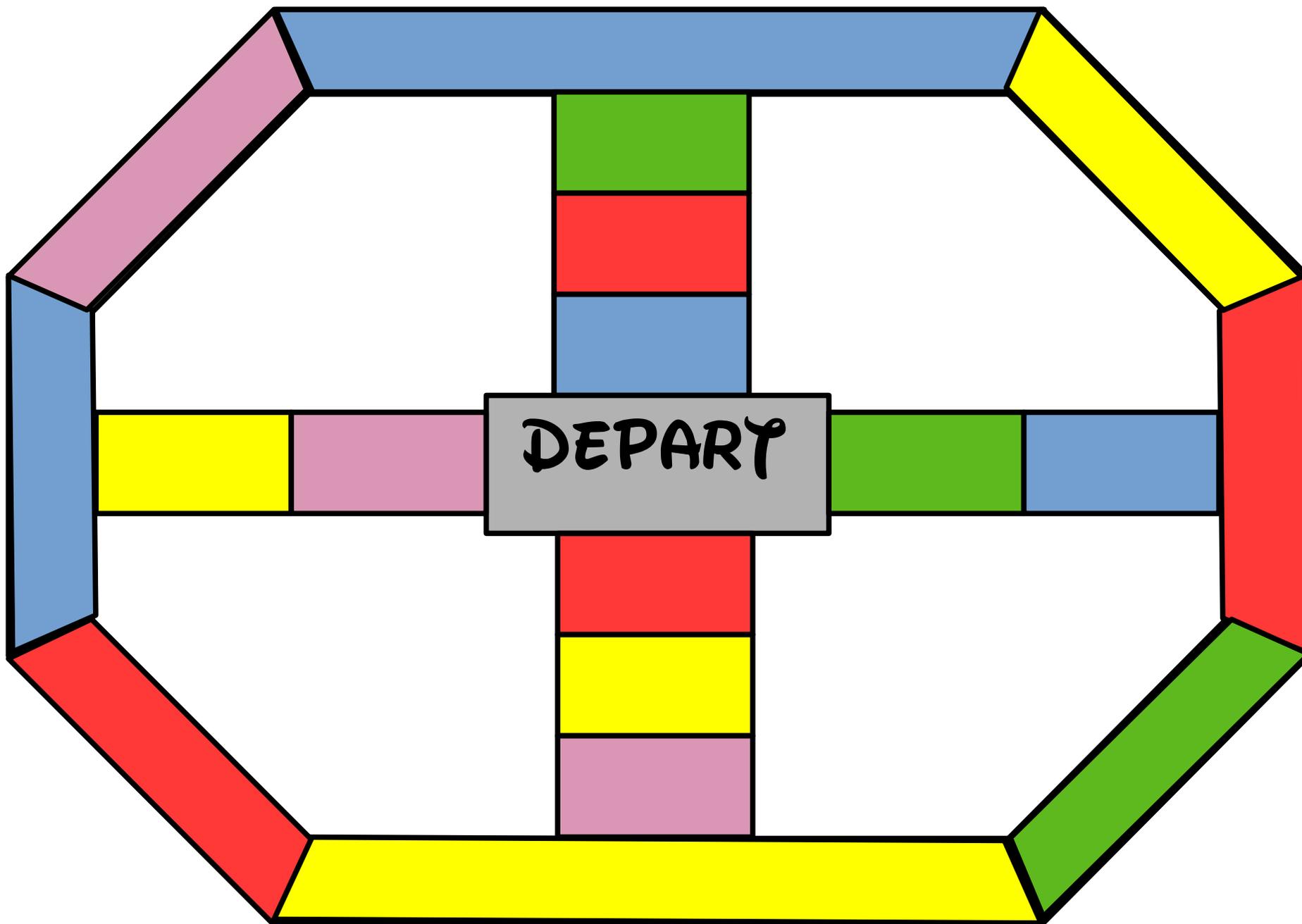
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.



Consigne : Dans chaque ligne, il doit y avoir 8 ânes. Dessine quand il en manque ou barre ceux qui sont en trop.

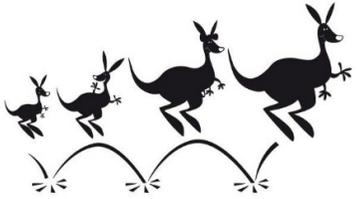
								
								
								
								

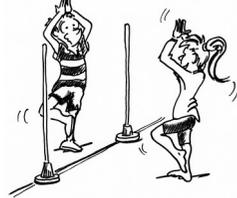
TRIVIAL PURSUIT SPORTIF

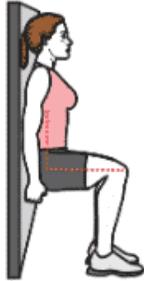


LES CARTES

YOGA	YOGA	YOGA	YOGA	YOGA
Le chat 1 min.	Chien tête en bas 1 min.	La souris 1 min.	La girafe 1 min.	Le requin 30 sec.
				

SAUTER	SAUTER	SAUTER	SAUTER	SAUTER
10 sauts de grenouille.	10 sauts genoux collés.	10 sauts cloche-pied.	10 sauts de kangourou.	20 montées de genoux.
				

DANSER	DANSER	DANSER	DANSER	DANSER
<p>5 tours comme une ballerine.</p> 	<p>Danser comme un robot.</p> 	<p>Danser très vite.</p> 	<p>Jeu du miroir : l'adversaire fait des gestes, le concurrent l'imité. 1min.</p> 	<p>Danser tête, épaule, genoux et pieds.</p> 

MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION	MUSCULATION
<p>Soulever un poids. 30 sec.</p> 	<p>Courir vite. 3 min.</p> 	<p>Gainage. 30 sec.</p> 	<p>La chaise. 30 sec.</p> 	<p>10 squats.</p> 

EQUILIBRE

EQUILIBRE

EQUILIBRE

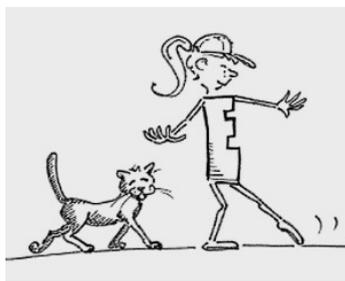
EQUILIBRE

EQUILIBRE

L'écureuil 1 min.



Marcher sur une ligne.



Marcher sur une surface surélevée.



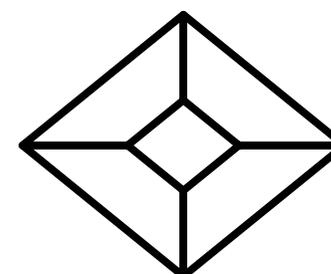
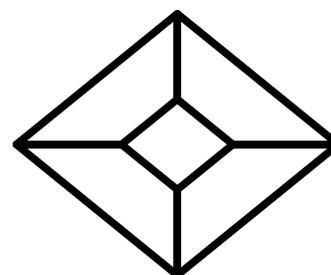
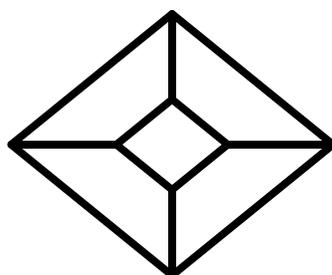
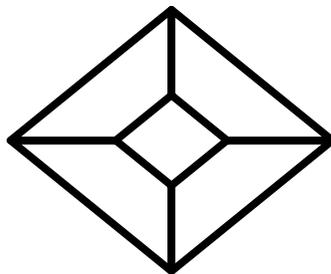
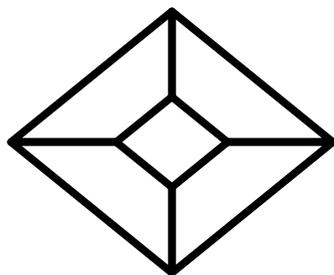
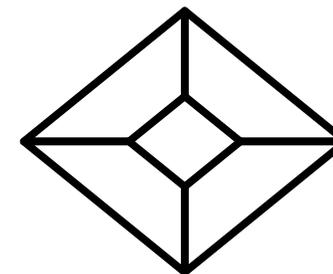
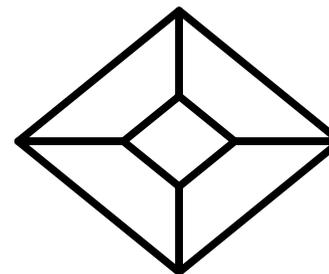
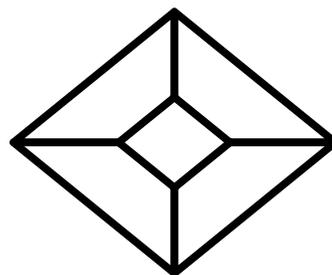
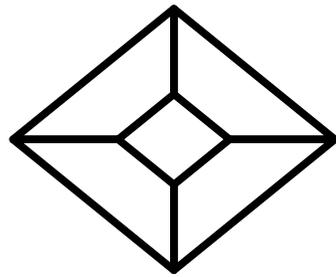
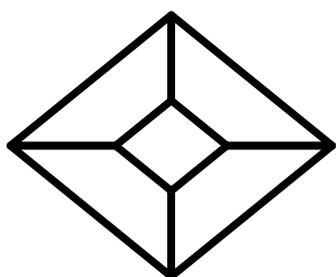
Marcher avec un plateau dans une main.



La planche. 30 sec.



JEYONS A COLORIER A CHAQUE CHALLENGE SPORTIF REUSSI.



MATERIEL :

- un dé
- crayons de couleur : bleu, rouge, jaune, vert et rose.
- pour les défis : des livres (poids ou surface surélevée), planche (surface surélevée), musique (danse) et un plateau.

REGLES DU JEU

- Ce Trivial Pursuit se joue en famille.
- Le plus jeune lance le dé et se déplace sur le plateau. La personne située à sa droite lui lance le challenge sportif de couleur.
- Si le challenge est réussi, le concurrent peut colorier son jeton de la couleur du challenge. Vous devez avoir toutes les couleurs sur un jeton.
- Le concurrent de droite lance le dé et réalise un challenge.
- Le premier qui obtient 2 jetons de toutes les couleurs gagne la partie.

JACQUES A DIT :

Pour les parents sans imprimante, voici une liste des actions motrices du Trivial Pursuit. Comme pour ce jeu, celui-ci se joue en famille. Faites 2 équipes et lancez vous les challenges.

Lancez les défis comme une « Jacques a dit ». À chaque action réalisée par composante, annotez d'une barre sur une ardoise ou sur une feuille. L'équipe ayant obtenu le plus de points gagne.

YOGA

<p>Le chat 1 min.</p> 	<p>Chien tête en bas 1 min.</p> 	<p>La souris 1 min.</p> 	<p>La girafe 1 min.</p> 	<p>Le requin 30 sec.</p> 
---	---	---	--	--

SAUTER

<p>10 sauts de grenouille.</p> 	<p>10 sauts genoux collés.</p> 	<p>10 sauts cloche-pied.</p> 	<p>10 sauts de kangourou.</p> 	<p>20 montées de genoux.</p> 
--	---	---	--	--

DANSER

<p>5 tours comme une ballerine.</p> 	<p>Danser comme un robot.</p> 	<p>Danser très vite.</p> 	<p>Jeu du miroir : l'adversaire fait des gestes, le concurrent l'imité. 1min.</p> 	<p>Danser tête, épaule, genoux et pieds.</p> 
---	---	--	--	--

MUSCULATION

<p>Soulever un poids. 30 sec.</p> 	<p>Courir vite. 3 min.</p> 	<p>Gainage. 30 sec.</p> 	<p>La chaise. 30 sec.</p> 	<p>10 squats.</p> 
---	--	---	---	---

EQUILIBRE

<p>L'écureuil 1 min.</p> 	<p>Marcher sur une ligne.</p> 	<p>Marcher sur une surface surélevée.</p> 	<p>Marcher avec un plateau dans une main.</p> 	<p>La planche. 30 sec.</p> 
--	---	---	--	--