

Grande section

Semaine du 23 au 27 mars

Chers parents,

J'espère que la première semaine s'est déroulée dans les meilleures conditions étant donné le contexte et je reste à votre disposition pour toutes vos questions et vos remarques via le mail de l'école : ce.0692842p@ac-lyon.fr en mettant dans l'objet du mail : Pour Marlène.

Pour cette deuxième semaine, l'objectif est de continuer d'entraîner votre enfant afin qu'il oublie le moins possible ce qu'il a acquis récemment. Quelques nouvelles notions vont être abordées cette semaine notamment en écriture (lettres en attaché), je vous guiderai étape par étape en sachant que votre enfant est prêt puisque toutes les bases étaient posées.

Comme la semaine dernière, je vous transmets des activités que vous pouvez organiser comme vous le souhaitez et un planning si vous souhaitez un cadre. Chaque chose que vous faites est un plus pour votre enfant mais ne vous mettez pas de pression inutile, faites au mieux.

Bon courage et prenez soin de vous.

Marlène

LANGAGE ORAL :

- **Lecture d'une histoire sans images : Jack et le Haricot Magique (pdf reçu la semaine dernière) :** Cette semaine, votre enfant connaît l'histoire, nous allons donc pouvoir l'approfondir :

1^{ère} étape : Relire l'histoire en entier et en discuter avec votre enfant.

2^{ème} étape : Votre enfant vous raconte l'histoire en entier (laissez le parler, il faut le laisser essayer de faire des phrases longues et correctes). Vous pouvez l'aider à se rappeler des éventuelles choses qu'il aurait pu oublier.

3^{ème} étape : Discuter sur l'histoire en posant des questions à votre enfant :

- Qui sont les personnages de l'histoire ?
- Pourquoi Jack vend sa vache ?
- Pourquoi Jack monte en haut du haricot géant ?
- Que veut l'ogre ?
- Comment la femme du géant réussit-elle à sauver Jack ?
- Qu'aurais-tu fait si tu étais à la place de Jack ? A la place de l'ogre ? A la place de la femme du géant ?
- As-tu aimé l'histoire ? Pourquoi ?

4^{ème} étape : Votre enfant dessine sur une feuille blanche ce qu'il a retenu de l'histoire et vous explique ce qu'il a fait.

- ☐ **Phonologie (les sons des consonnes)** : chaque jour, travailler sur l'écoute des sons permet à votre enfant de se préparer à la lecture :
- **1^{ère} étape** : Montrez la lettre R à votre enfant dans les trois écritures (R : capitale, r : script, Ꞥ: attaché) et demandez lui le bruit que fait la lettre (rrrrr). Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots qui commencent par la lettre R (ex : robot, raisin, radis...).
 - **2^{ème} étape** : Montrez la lettre R à votre enfant dans les trois écritures. Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots dans lesquels on entend le son rrr même si ce n'est pas au début (ex : ferme, haricot, voiture...).
 - **3^{ème} étape** : Montrez la lettre B à votre enfant dans les trois écritures (B: capitale, b: script, Ꞥ: attaché) et demandez lui le bruit que fait la lettre (bbbbb). Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots qui commencent par la lettre B (ex : Bateau, bébé, banane...).
 - **4^{ème} étape** : Montrez la lettre B à votre enfant dans les trois écritures. Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots dans lesquels on entend le son bbbb même si ce n'est pas au début (ex : abricot, table, habit...).

LANGAGE ECRIT:

- S'entraîner **tous les jours à écrire son prénom en attaché** avec modèle si votre enfant en a encore besoin.
- S'entraîner à **écrire les jours de la semaine et les mois en capitale** avec modèle : LUNDI, MARDI, MERCREDI, JEUDI, VENDREDI, SAMEDI, DIMANCHE puis JANVIER, FEVRIER, MARS, AVRIL, MAI, JUIN, JUILLET, AOUT, SEPTEMBRE, OCTOBRE, NOVEMBRE, DECEMBRE.
- S'entraîner à **nommer les lettres de l'alphabet** en capitale (A, B, C...), en script (a, b, c ...) et en attaché (Ꞥ, Ꞥ, Ꞥ ...) dans le désordre (le but est de connaître le nom de la lettre sans réciter la comptine de l'alphabet), juste en la voyant.

- **Apprendre à écrire les lettres à pointe en attaché (i, u, t, r) :** ce sont des lettres à pointe car elles donnent l'impression de « piquer » vers le haut. Il faut insister sur le fait qu'on ne lève jamais le crayon tant que la lettre n'est pas finie sauf pour ajouter le point du i et la barre du t. L'apprentissage se fait en 3 étapes :
 - **1^{ère} étape :** découvrir chaque lettre séparément grâce au modèle **GS1**. Chaque lettre doit être nommée puis demandez à votre enfant de suivre avec son doigt la lettre comme s'il la traçait en démarrant sur le point. Une fois cela fait, demandez à votre enfant d'essayer de tracer la lettre. Vous pouvez lui faire des pointillés si besoin pour qu'il repasse dessus.
 - **2^{ème} étape :** Entraînement : votre enfant peut s'entraîner sur la fiche **GS2** mais si vous ne pouvez pas imprimer, vous pouvez la reproduire sur papier. Il peut faire ce travail en autonomie.
 - **3^{ème} étape :** Faire des lignes de i, u, t et r en attaché sur une feuille libre ou sur l'ardoise entre deux lignes afin que la lettre soit régulière (i et u ne dépassent pas alors que t dépasse en haut et r en bas).

STRUCTURER SA PENSEE (mathématiques) :

- **S'entraîner à réciter les nombres** dans l'ordre jusqu'à 30 (ou plus selon les capacités de votre enfant).
- **Compter** des objets de la maison (entre 10 et 20) puis demander à votre enfant d'aller chercher des objets pour vous (« Peux-tu aller me chercher 17 jetons / grains de riz... »)
- **Quizz des nombres cachés :** Ecrivez sur une bande de papier les nombres de 1 à 10 les uns à côté des autres puis cachez un nombre et demandez à votre enfant de deviner quel nombre vous avez caché.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- **Le jeu du banquier :** ce jeu permet à votre enfant de compter puis de se souvenir de la quantité comptée pour obtenir quelque chose.

1^{ère} étape : Votre enfant veut s'acheter un jouet de la maison (ou n'importe quel objet que vous lui proposez) mais il n'a pas d'argent. Pour pouvoir acheter le jouet, vous devez dessiner sur un papier le coût du jouet en dessinant autant de ronds que le coût de l'objet (ex : un nounours coûte 12 euros alors vous dessinez 12 ronds sur un papier). Votre enfant doit donc compter les ronds pour connaître le coût de l'objet puis aller chez le banquier (c'est vous le banquier chers parents) et lui demander de l'argent. Si le nounours coûte 12 ronds alors il vous demande 12 jetons / grains de riz / pièces (ce que vous avez en quantité). Il peut donc s'acheter l'objet.

Vous pouvez faire ce jeu avec environ 3-4 objets à vendre.

2^{ème} étape : Faites le même jeu que la veille mais cette fois-ci, votre enfant ne peut pas parler et il doit écrire sur un papier la quantité de jetons / grains de riz / pièces qu'il souhaite (s'il souhaite 12 jetons, il doit écrire en chiffres « **12** » sur un papier). S'il ne sait pas écrire le nombre qu'il souhaite (surtout au dessus de 10), vous pouvez vous aider de la bande numérique **GS3** en l'imprimant ou en la recopiant.

- **Plouf dans l'eau** : Jeu à fabriquer, voir **GS4** pour le fabriquer et pour connaître les règles du jeu. Ce jeu permet à votre enfant de connaître parfaitement la comptine numérique (dire les nombres dans l'ordre de 1 à 20).

ACTIVITES ARTISTIQUES ET PHYSIQUES :

- Les sorties étant limitées, faites au mieux pour que votre enfant puisse tout de même se dépenser comme des petits exercices en famille.
- **Chanter la chanson** que nous apprenons à la chorale : **Le pouvoirs des fleurs (GS5)**. Comme la semaine dernière, entraînez-vous à chanter et apprenez ce qui a été rajouté en jaune.
- **C'est le printemps** : cette semaine, nous passons au printemps, alors n'hésitez pas à le faire savoir à votre enfant en lui disant ce qui change au printemps (jours plus longs, fleurs et plantes qui poussent ...). Nous allons donc réaliser une activité artistique en ce sens.
 - 1^{ère} étape : Tracer au feutre sur une feuille des ponts les uns sur les autres de plus en plus grands et de toutes les couleurs (arc-en-ciel voir **GS6**) puis colorier aux crayons de couleur tout autour (couleur au choix).

- 2^{ème} étape : Ecrire en haut de la feuille en capitale après s'être entraîné sur un papier C'EST LE PRINTEMPS.
- 3^{ème} étape : S'entraîner sur une feuille à dessiner des oiseaux, des fleurs, des plantes en rapport avec le printemps (vous pouvez trouver sur internet des dessins par étapes accessibles).
- 4^{ème} étape : Dessiner sur l'œuvre (où les ponts et C'EST LE PRINTEMPS sont déjà présents) les oiseaux, fleurs et plantes que votre enfant a appris à dessiner avant.

EXPLORER LE MONDE :

- **Faire la date** : regarder chaque jour le nom du jour, le nombre et le mois. Vous pouvez fabriquer des étiquettes papiers avec les noms des jours en capitale que vous mettez dans l'ordre et demandez à votre enfant de retrouver le jour. Aidez-le si besoin en prononçant le début du mot (lllllllllundi). Ensuite, regardez un calendrier et montrez-lui le nombre puis le mois. Votre enfant peut l'écrire tous les jours en capitale sur une feuille (ex : LUNDI 23 MARS). Si vous le pouvez, fabriquez un calendrier papier ou imprimez en un afin de barrer chaque jour qui passe avec votre enfant (cela lui permet de comprendre que le temps défile).
- **Motricité fine** : même si cela n'apparaît pas dans le planning, faites ces activités autant que vous le souhaitez !
 - faire **découper** à votre enfant du papier en tenant correctement les ciseaux, vous pouvez tracer des traits afin qu'il reste bien sur la ligne
 - manipuler de la **pâte à modeler**, faire de la **pâte à sel** afin de muscler les doigts de votre enfant.

Ce programme est à adapter en fonction des capacités de votre enfant, n'hésitez pas à me faire savoir si certaines choses vous posent des difficultés. Il n'est pas nécessaire d'en ajouter plus à votre enfant s'il n'est pas demandeur. A l'inverse, si le programme vous paraît trop ambitieux, faites ce que vous pouvez et dites le moi si vous avez trouvé cela trop difficile à réaliser avec votre enfant.

Bon courage à tous,

Marlène

Planning GS Semaine du 16 au 20 mars

Lundi 16 mars

Horaires	Activités	Matériel
9h00-9h15	<p>RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire la date : Trouver puis écrire en capitale le nom du jour, le nombre puis le mois : voir pdf activités de la semaine pour plus d'informations sur la date • Ecrire son prénom en attaché • Compter : Réciter les nombres dans l'ordre jusqu'à 30 puis faire compter quelque chose à votre enfant : quantité entre 10 et 20 objets (10 à 20 peluches, fourchettes, livres...). 	<p>Date : Vous pouvez écrire les jours de la semaine en capitale sur des morceaux de papier</p> <p>Compter : 10 à 20 objets similaires de la maison</p>
9h15-9h45	<p>LANGAGE ECRIT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des lettres : montrez des lettres aléatoirement en capitale, en script et en attaché à votre enfant et il doit vous dire le nom de la lettre. Faites environ 10 lettres par jour (par exemple : U, p, σ, v, B, ∞, Z, h, s, L). • Ecriture des jours de la semaine et des mois en capitale : prenez une feuille ou une ardoise et écrivez les jours puis les mois en capitale et faites recopier votre enfant (LUNDI, MARDI...MARS, AVRIL...). 	Papier, crayon à papier OU ardoise et feutre tableau
9h45-10h15	<p>PAUSE Jeu de construction, regarder un livre seul, faire un dessin libre...</p>	Ce que vous avez à la maison
10h15-10h45	<p>STRUCTURER SA PENSEE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des nombres cachés : Ecrivez sur une bande de papier les nombres de 1 à 10 les uns à côté des autres puis cachez un nombre et demandez à votre enfant de deviner quel nombre vous avez caché. • Le jeu du banquier : 1^{ère} étape : Votre enfant veut s'acheter un jouet de la maison (ou n'importe quel objet que vous lui proposez) mais il n'a pas d'argent. Pour pouvoir acheter le jouet, vous devez dessiner sur un papier le coût du jouet en dessinant autant de ronds que le coût de l'objet (ex : un nounours coûte 12 euros alors vous dessinez 12 ronds sur un papier). Votre enfant doit donc compter les ronds pour connaître le coût de l'objet puis aller chez le banquier (c'est vous le banquier chers parents) et lui demander de l'argent. Si le nounours coûte 12 ronds alors il vous demande 12 jetons / grains de riz / pièces (ce que vous avez en quantité). Il peut donc s'acheter l'objet. Vous pouvez faire ce jeu avec environ 3-4 objets à vendre. 	<p>Papier</p> <p>Jouets à vendre (ou autre objets) Papier et crayon Jetons / grains de riz ou autres faisant office de pièces.</p>
10h45-11h00	<p>ACTIVITES ARTISTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chanson « Pouvoir des fleurs » : Chanter la chanson que nous apprenons à la chorale : Le pouvoirs des fleurs (GS5). Comme la semaine dernière, entraînez-vous à chanter et apprenez ce qui a été rajouté en jaune. 	Paroles de la chanson GS5
11h00-14h30	<p>INTERRUPTION Laissez votre enfant jouer librement à l'intérieur et/ou à l'extérieur si possibilité, temps du repas et temps de repos</p>	
14h30-15h00	<p>LANGAGE ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phonologie : Les sons consonnes 1^{ère} étape : Montrez la lettre R à votre enfant dans les trois écritures (R : 	

	<p>capitale, r : script, ʌ : attaché) et demandez lui le bruit que fait la lettre (rrrrr). Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots qui commencent par la lettre R (ex : robot, raisin, radis...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lecture Jack et le Haricot magique : Reprenez le texte de la semaine dernière. • 1^{ère} étape : Relire l'histoire en entier et en discuter avec votre enfant. 	Jack et le Haricot Magique (texte reçu la semaine dernière)
15h00-15h30	<p>ACTIVITES ARTISTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> • C'est le printemps : cette semaine, nous passons au printemps, alors n'hésitez pas à le faire savoir à votre enfant en lui disant ce qui change au printemps (jours plus longs, fleurs et plantes qui poussent ...). Nous allons donc réaliser une activité artistique en ce sens. • 1^{ère} étape : Tracer au feutre sur une feuille des ponts les uns sur les autres de plus en plus grands et de toutes les couleurs (arc-en-ciel voir GS6) puis colorier aux crayons de couleur tout autour (couleur au choix). 	Feuille A4 blanche, feutres, crayons de couleur (voir GS6)

Fin de la journée

Mardi 17 mars

Horaires	Activités	Matériel
9h00-9h15	<p>RITUELS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire la date : Trouver puis écrire en capitale le nom du jour, le nombre puis le mois : voir pdf activités de la semaine pour plus d'informations sur la date • Ecrire son prénom en attaché • Compter : Réciter les nombres dans l'ordre jusqu'à 30 puis faire compter quelque chose à votre enfant : quantité entre 10 et 20 objets (10 à 20 peluches, fourchettes, livres...). 	<p>Date : Vous pouvez écrire les jours de la semaine en capitale sur des morceaux de papier</p> <p>Compter : 10 à 20 objets similaires de la maison</p>
9h15-9h45	<p>LANGAGE ECRIT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des lettres : montrez des lettres aléatoirement en capitale, en script et en attaché à votre enfant et il doit vous dire le nom de la lettre. Faites environ 10 lettres par jour (par exemple : U, p, σ, v, B, ∞, Z, h, s, L). • Les lettres à pointe en attaché (i, u, t, r) : 1^{ère} étape : découvrir chaque lettre séparément grâce au modèle GS1. Chaque lettre doit être nommée puis demandez à votre enfant de suivre avec son doigt la lettre comme s'il la traçait en démarrant sur le point. Une fois cela fait, demandez à votre enfant d'essayer de tracer la lettre sur une feuille ou sur une ardoise. Vous pouvez lui faire des pointillés si besoin pour qu'il repasse dessus. 	<p>Papier, crayon à papier OU ardoise et feutre tableau</p> <p>Modèle lettres à pointe GS1</p>
9h45-10h15	<p>PAUSE Jeu de construction, regarder un livre seul, faire un dessin libre...</p>	Ce que vous avez à la maison
10h15-10h45	<p>STRUCTURER SA PENSEE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des nombres cachés : Ecrivez sur une bande de papier les nombres de 1 à 10 les uns à côté des autres puis cachez un nombre et demandez à votre enfant de deviner quel nombre vous avez caché. • Le jeu du banquier : 2^{ème} étape : Faites le même jeu que la veille mais cette fois-ci, votre enfant ne peut pas parler et il doit écrire sur un papier la quantité de jetons / grains de riz / pièces qu'il souhaite (s'il souhaite 12 	<p>Papier et crayon</p> <p>Jouets à vendre (ou autre objets) Papier et crayon Jetons / grains de</p>

	jetons, il doit écrire en chiffres « 12 » sur un papier). S'il ne sait pas écrire le nombre qu'il souhaite (surtout au dessus de 10), vous pouvez vous aider de la bande numérique GS3 en l'imprimant ou en la recopiant.	riz ou autres faisant office de pièces. Bande numérique GS3
10h45-11h00	ACTIVITES ARTISTIQUES Chanson « Pouvoir des fleurs » : Chanter la chanson que nous apprenons à la chorale : Le pouvoirs des fleurs (GS5). Comme la semaine dernière, entraînez-vous à chanter et apprenez ce qui a été rajouté en jaune.	Paroles de la chanson GS5
10h30-14h30	INTERRUPTION Laissez votre enfant jouer librement à l'intérieur et/ou à l'extérieur si possibilité, temps du repas et temps de repos	
14h30-15h00	LANGAGE ORAL • Phonologie : Les sons consonnes 2 ^{ème} étape : Montrez la lettre R à votre enfant dans les trois écritures. Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots dans lesquels on entend le son rrr même si ce n'est pas au début (ex : ferme, haricot, voiture...). • Lecture Jack et le Haricot magique : Reprenez le texte de la semaine dernière. 2 ^{ème} étape : Votre enfant vous raconte l'histoire en entier (laissez le parler, il faut le laisser essayer de faire des phrases longues et correctes). Vous pouvez l'aider à se rappeler des éventuelles choses qu'il aurait pu oublier.	Jack et le Haricot Magique (texte reçu la semaine dernière)
15h00-15h30	ACTIVITES ARTISTIQUES • C'est le printemps : 2 ^{ème} étape : Ecrire en haut de la feuille en capitale après s'être entraîné sur un papier C'EST LE PRINTEMPS	Œuvre arc en ciel, feutre noir (voir GS6)

Fin de la journée

Jeudi 19 mars

Horaires	Activités	Matériel
9h00-9h15	RITUELS • Faire la date : Trouver puis écrire en capitale le nom du jour, le nombre puis le mois : voir pdf activités de la semaine pour plus d'informations sur la date • Ecrire son prénom en attaché • Compter : Réciter les nombres dans l'ordre jusqu'à 30 puis faire compter quelque chose à votre enfant : quantité entre 10 et 20 objets (10 à 20 peluches, fourchettes, livres...).	Date : Vous pouvez écrire les jours de la semaine en capitale sur des morceaux de papier Compter : 10 à 20 objets similaires de la maison
9h15-9h45	LANGAGE ECRIT • Quizz des lettres : montrez des lettres aléatoirement en capitale, en script et en attaché à votre enfant et il doit vous dire le nom de la lettre. Faites environ 10 lettres par jour (par exemple : U, p, σ, v, B, ∞, Z, h, s, L). • Les lettres à pointe en attaché (i, u, t, r) : 2 ^{ème} étape : Entraînement : votre enfant peut s'entraîner sur la fiche GS2 mais si vous ne pouvez pas imprimer, vous pouvez la reproduire sur	Papier, crayon à papier OU ardoise et feutre tableau Les lettres à pointe en attaché GS2

	papier. Il peut faire ce travail en autonomie.	
9h45-10h15	PAUSE Jeu de construction, regarder un livre seul, faire un dessin libre...	Ce que vous avez à la maison
10h15-10h45	STRUCTURER SA PENSEE <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des nombres cachés : Ecrivez sur une bande de papier les nombres de 1 à 10 les uns à côté des autres puis cachez un nombre et demandez à votre enfant de deviner quel nombre vous avez caché. • Pouf dans l'eau: Jouez au jeu Plouf dans l'eau (voir fabrication et règles sur GS4) 	Papier et crayon Jeu à fabriquer et les règles GS4 avec un dé et un jeton
10h45-11h00	ACTIVITES ARTISTIQUES <ul style="list-style-type: none"> • Chanson « Pouvoir des fleurs » : Chanter la chanson que nous apprenons à la chorale : Le pouvoirs des fleurs (GS5). Comme la semaine dernière, entraînez-vous à chanter et apprenez ce qui a été rajouté en jaune. 	Paroles de la chanson GS5
11h00-14h30	INTERRUPTION Laissez votre enfant jouer librement à l'intérieur et/ou à l'extérieur si possibilité, temps du repas et temps de repos	
14h30-14h45	LANGAGE ORAL <ul style="list-style-type: none"> • Phonologie : Les sons consonnes 3^{ème} étape : Montrez la lettre B à votre enfant dans les trois écritures (B: capitale, b: script, <i>ℓ</i>: attaché) et demandez lui le bruit que fait la lettre (bbbb). Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots qui commencent par la lettre B (ex : Bateau, bébé, banane...). • Lecture Jack et le Haricot magique : Reprenez le texte de la semaine dernière. 3^{ème} étape : Discuter sur l'histoire en posant des questions à votre enfant : <ul style="list-style-type: none"> • Qui sont les personnages de l'histoire ? • Pourquoi Jack vend sa vache ? • Pourquoi Jack monte en haut du haricot géant ? • Que veut l'ogre ? • Comment la femme du géant réussit-elle à sauver Jack ? • Qu'aurais-tu fait si tu étais à la place de Jack ? A la place de l'ogre ? A la place de la femme du géant ? • As-tu aimé l'histoire ? Pourquoi ? 	Jack et le Haricot Magique (texte reçu la semaine dernière)
15h00-15h30	ACTIVITES ARTISTIQUES <ul style="list-style-type: none"> • C'est le printemps : 3^{ème} étape : S'entraîner sur une feuille à dessiner des oiseaux, des fleurs, des plantes en rapport avec le printemps (voir GS6) 	Feuille de brouillon et modèles oiseaux, fleurs... (voir GS6)

Fin de la journée

Vendredi 20 mars

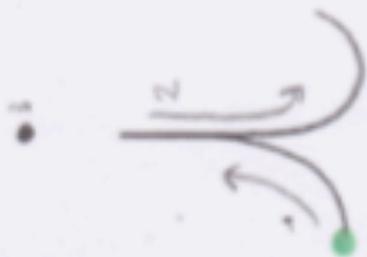
Horaires	Activités	Matériel
9h00-9h15	RITUELS <ul style="list-style-type: none"> • Faire la date : Trouver puis écrire en capitale le nom du jour, le nombre puis le mois : voir pdf activités de la semaine pour plus d'informations sur la date 	Date : Vous pouvez écrire les jours de la semaine en capitale sur des morceaux de papier Compter : 10 à 20

	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrire son prénom en attaché • Compter : Réciter les nombres dans l'ordre jusqu'à 30 puis faire compter quelque chose à votre enfant : quantité entre 10 et 20 objets (10 à 20 peluches, fourchettes, livres...). 	objets similaires de la maison
9h15-9h45	<p>LANGAGE ECRIT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des lettres : montrez des lettres aléatoirement en capitale, en script et en attaché à votre enfant et il doit vous dire le nom de la lettre. Faites environ 10 lettres par jour (par exemple : U, p, σ, v, B, ∞, Z, h, s, L). • Les lettres à pointe en attaché (i, u, t, r) : <p>3^{ème} étape : Faire des lignes de i, u, t et r en attaché sur une feuille libre ou sur l'ardoise entre deux lignes afin que la lettre soit régulière (i et u ne dépassent pas alors que t dépasse en haut et r en bas).</p>	Papier, crayon à papier OU ardoise et feutre tableau
9h45-10h15	<p>PAUSE</p> <p>Jeu de construction, regarder un livre seul, faire un dessin libre...</p>	Ce que vous avez à la maison
10h15-10h45	<p>STRUCTURER SA PENSEE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quizz des nombres cachés : Ecrivez sur une bande de papier les nombres de 1 à 10 les uns à côté des autres puis cachez un nombre et demandez à votre enfant de deviner quel nombre vous avez caché. • Pouf dans l'eau: Jouez au jeu Plouf dans l'eau (voir fabrication et règles sur GS4) 	Papier et crayon Jeu à fabriquer et les règles GS4 avec un dé et un jeton
10h45-11h00	<p>ACTIVITES ARTISTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chanson « Pouvoir des fleurs » : Chanter la chanson que nous apprenons à la chorale : Le pouvoirs des fleurs (GS5). Comme la semaine dernière, entraînez-vous à chanter et apprenez ce qui a été rajouté en jaune. 	Paroles de la chanson GS5
11h00-14h30	<p>INTERRUPTION</p> <p>Laissez votre enfant jouer librement à l'intérieur et/ou à l'extérieur si possibilité, temps du repas et temps de repos</p>	
14h30-14h45	<p>LANGAGE ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phonologie : Les sons consonnes 4^{ème} étape : Montrez la lettre B à votre enfant dans les trois écritures. Demandez ensuite à votre enfant de trouver des mots dans lesquels on entend le son bbbb même si ce n'est pas au début (ex : abricot, table, habit...). • Lecture Jack et le Haricot magique : Reprenez le texte de la semaine dernière. 4^{ème} étape : Votre enfant dessine sur une feuille blanche ce qu'il a retenu de l'histoire et vous explique ce qu'il a fait. 	Jack et le Haricot Magique (texte reçu la semaine dernière)
15h00-15h30	<p>ACTIVITES ARTISTIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> • C'est le printemps : 4^{ème} étape : Dessiner sur l'œuvre (où les ponts et C'EST LE PRINTEMPS sont déjà présents) les oiseaux, fleurs et plantes que votre enfant a appris à dessiner avant. 	Cœuvre et feutres (voir GS6)

Fin de la journée et de la semaine, si vous n'avez pas tout fait ce n'est pas grave, vous pouvez commencer par cela la semaine prochaine.

GS1

Lettres à pointe i, u, t, p



GS2
Entrainement lettres à pointe

