

Programme de la semaine du 25 au 31 mai

➤ Lundi 25 mai

Mathématiques :

- Exercice 1 : savoir classer du plus petit au plus grand : découper les différentes images de la Tour Eiffel.

Matériel : ciseaux, colle, feuille blanche.

Consigne : Sur une feuille blanche coller les images de la tour la plus petite à la tour la plus grande.

- Exercice 2 : Le bus

Matériel : photocopie de la feuille du bus N°1 , jetons ou autres objets (bouchons, cailloux, légos...), boîte ou sac pour mettre les jetons, fiche de validation de l'activité.

Consigne : Ce « jeu des voyageurs » situation proposée dans « Apprentissages numériques et résolution de problèmes en GS ». L'objectif est d'amener les élèves à comprendre que le nombre est un outil pour mémoriser une quantité. L'enfant a sous les yeux la fiche représentant le bus. Notre classe va à la piscine. Les points noirs représentent les élèves qui sont déjà dans le bus. Les cases vides représentent les élèves qui ne sont pas encore dans le bus. L'enfant doit compter le nombre de places vides, puis aller chercher dans la boîte la quantité de bouchons correspondant. Les élèves doivent se déplacer pour aller chercher le « bon nombre » de personnages pour compléter leur bus.

Remplir la fiche de validation de l'activité : mettre av si vous avez aidé votre enfant.

Mettre une croix verte si l'activité a été effectuée sans problème, une croix jaune s'il a eu un peu plus de mal à remplir le bus .

- Exercice 3 : Additions

Faire la colonne du 6 :

Matériel : photocopie des additions, jetons ou autre pour aider votre enfant à visualiser les additions.

Consignes : $2 + 3 =$

Lui faire mettre 2 bouchons puis 3 bouchons et lui demander combien il y a au total

Ensuite lui faire marquer le résultat et lui faire dire à voix haute : $2 + 3 = 5$

Quand il a fini de mettre tous les résultats de cette colonne, il doit colorier les cases sur lesquelles il a trouvé 6 comme résultat (au crayon de couleur)

Poésie :

Apprendre en entier la poésie sur les papillons de toutes les couleurs (je vous l'ai déjà envoyée)

Si vous le désirez vous pouvez filmer votre enfant lorsqu'il la récite et m'envoyer la vidéo.

➤ Mardi 26 mai

Mathématiques :

- Exercice 1 : Additions

Faire la colonne du 7 :

Matériel : photocopie des additions, jetons ou autre pour aider votre enfant à visualiser les additions.

Consignes : $3 + 4 =$

Lui faire mettre 3 bouchons puis 4 bouchons et lui demander combien il y a au total

Ensuite lui faire marquer le résultat et lui faire dire à voix haute : $3 + 4 = 7$

Quand il a fini de mettre tous les résultats de cette colonne, il doit colorier les cases sur lesquelles il a trouvé 7 comme résultat (au crayon de couleur)

- Exercice 2 : Le bus

Matériel : photocopie de la feuille du bus N°2, jetons ou autres objets (bouchons, cailloux, légos...), boîte ou sac pour mettre les jetons, fiche de validation de l'activité.

Consigne : Ce « jeu des voyageurs » situation proposée dans « Apprentissages numériques et résolution de problèmes en GS ». L'objectif est d'amener les élèves à comprendre que le nombre est un outil pour mémoriser une quantité. L'enfant a sous les yeux la fiche représentant le bus. Notre classe va à la piscine. Les points noirs représentent les élèves qui sont déjà dans le bus. Les cases vides représentent les élèves qui ne sont pas encore dans le bus. L'enfant doit compter le nombre de places vides, puis aller chercher dans la boîte la quantité de bouchons correspondant. Les élèves doivent se déplacer pour aller chercher le « bon nombre » de personnages pour compléter leur bus.

Remplir la fiche de validation de l'activité : mettre av si vous avez aidé votre enfant.

Mettre une croix verte si l'activité a été effectuée sans problème, une croix jaune s'il a eu un peu plus de mal à remplir le bus .

Graphisme décoratif :

Matériel : masque imprimé, feutres pointes fines ou moyennes

Consigne : décorer le masque avec différents graphiques

Changer de couleur quand vous faites un autre graphique (exemples avec des spirales en rose, des cercles concentriques en bleu clair, des cœurs en jaune, des traits obliques en orange, des traits horizontaux en bleu foncé...)

Vous avez plusieurs modèles pour le faire

Quand vous avez terminé, merci de prendre en photo votre masque et de m'envoyer la photo car je la mettrai sur le site de l'école.

➤ Jeudi 28 mai

Mathématiques

- Exercice 1 : Additions

Faire la colonne du 8:

Matériel : photocopie des additions, jetons ou autre pour aider votre enfant à visualiser les additions.

Consignes : $4 + 4 =$

Lui faire mettre 3 bouchons puis 4 bouchons et lui demander combien il y a au total

Ensuite lui faire marquer le résultat et lui faire dire à voix haute : $4 + 4 = 8$

Quand il a fini de mettre tous les résultats de cette colonne, il doit colorier les cases sur lesquelles il a trouvé 8 comme résultat (au crayon de couleur)

- Exercice 2 : Le bus

Matériel : photocopie de la feuille du bus N°3, jetons ou autres objets (bouchons, cailloux, légos...), boîte ou sac pour mettre les jetons, fiche de validation de l'activité.

Consigne : Ce « jeu des voyageurs » situation proposée dans « Apprentissages numériques et résolution de problèmes en GS ». L'objectif est d'amener les élèves à comprendre que le nombre est un outil pour mémoriser une quantité. L'enfant a sous les yeux la fiche représentant le bus. Notre classe va à la piscine. Les points noirs représentent les élèves qui sont déjà dans le bus. Les cases vides représentent les élèves qui ne sont pas encore dans le bus. L'enfant doit compter le nombre de places vides, puis aller chercher dans la boîte la quantité de bouchons correspondant. Les élèves doivent se déplacer pour aller chercher le « bon nombre » de personnages pour compléter leur bus.

Remplir la fiche de validation de l'activité : mettre av si vous avez aidé votre enfant.

Mettre une croix verte si l'activité a été effectuée sans problème, une croix jaune s'il a eu un peu plus de mal à remplir le bus .

Anglais

Révision de la météo en anglais : savoir répondre à la question « what is the weather today ? »

It's sunny, it's cloudy, it's raining, it's snowing....

Voir la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=CXKj7bm4Ops>

➤ Vendredi 29

Mathématiques

- Exercice 1 : Additions

Faire la colonne du 9:

Matériel : photocopie des additions, jetons ou autre pour aider votre enfant à visualiser les additions.

Consignes : $2 + 6 =$

Lui faire mettre 3 bouchons puis 4 bouchons et lui demander combien il y a au total

Ensuite lui faire marquer le résultat et lui faire dire à voix haute : $2 + 6 = 8$

Quand il a fini de mettre tous les résultats de cette colonne, il doit colorier les cases sur lesquelles il a trouvé 9 comme résultat (au crayon de couleur)

- Exercice 2 : Le bus

Matériel : photocopie de la feuille du bus N°4, jetons ou autres objets (bouchons, cailloux, légos...), boîte ou sac pour mettre les jetons, fiche de validation de l'activité.

Consigne : Ce « jeu des voyageurs » situation proposée dans « Apprentissages numériques et résolution de problèmes en GS ». L'objectif est d'amener les élèves à comprendre que le nombre est un outil pour mémoriser une quantité. L'enfant a sous les yeux la fiche représentant le bus. Notre classe va à la piscine. Les points noirs représentent les élèves qui sont déjà dans le bus. Les cases vides représentent les élèves qui ne sont pas encore dans le bus. L'enfant doit compter le nombre de places vides, puis aller chercher dans la boîte la quantité de bouchons correspondant. Les élèves doivent se déplacer pour aller chercher le « bon nombre » de personnages pour compléter leur bus.

Remplir la fiche de validation de l'activité : mettre av si vous avez aidé votre enfant.

Mettre une croix verte si l'activité a été effectuée sans problème, une croix jaune s'il a eu un peu plus de mal à remplir le bus.

La gym des prénoms

Consigne : votre enfant doit écrire sur une feuille son prénom puis pour chacune des lettres qui le constitue, il doit faire le mouvement qui correspond :

Exemple : yanet

Y : dessiner un huit en faisant passer une balle entre les jambes

A : Faire 10 sauts de grenouilles

N : Attraper une fois la balle sans utiliser les mains

E : Courir jusqu'à la porte la plus proche et revenir.

T : faire rouler une balle dans la largeur de la salle en utilisant que la tête.