

## Plan de travail GS semaine du 02 juin

	<b>Vers la lecture / phonologie</b>	<b>Ecriture</b>	<b>Vers les maths</b>
<b>Mardi 02/06</b>	<u>Localiser et coder un phonème dans un mot.</u> Placer dans le tableau à 2 colonnes, des images dont le nom contient le son "j". Placer l'image dans la 1ère colonne si le son "j" est dans la 1ère syllabe et dans la 2ème colonne s'il est dans la 2ème syllabe.	<b>La lettre « g »</b> en écriture cursive.	- Coloriage magique (additionner le score de 2 dés)
<b>Jeudi 04/06</b>	<u>Localiser et coder un phonème dans un mot.</u> <i>Le jeu de la rivière.</i> Votre enfant pioche une image, nomme et compte le nombre de syllabes du mot représenté. Puis il localise le son "i". Si le son "i" est dans la 1ère syllabe, il avance d'un caillou (cf plateau de jeu), s'il est dans la 2ème syllabe, il avance de 2 cailloux. Si l'image ne contient pas le son "i", il passe son tour.	<b>La lettre « y »</b> en écriture cursive.	- Jeu de l' oie des nombres  <a href="https://view.genial.ly/5ebcfce499c3dc0d2ad932d8/game-jeu-de-loie-des-nombres-jusqua-30?fbclid=IwAR1jXTL9gWfwzR232J6Nf5g7hJ4O2ilcxdDjTC-LARrXlpE52dDFfTTMI4">https://view.genial.ly/5ebcfce499c3dc0d2ad932d8/game-jeu-de-loie-des-nombres-jusqua-30?fbclid=IwAR1jXTL9gWfwzR232J6Nf5g7hJ4O2ilcxdDjTC-LARrXlpE52dDFfTTMI4</a>
<b>Vendredi 05/06</b>	<u>Localiser et coder un phonème dans un mot.</u>  Fiche "Où sont les phonèmes?"	<u>Associer des mots dans les 3 écritures</u>  Fiche "Le tapis de mots"	-Résoudre des problèmes

### Propositions d'activités :

- écouter l'histoire « L'ogre et la belle femme »

[https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/biblidcon\\_069#histoire](https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/biblidcon_069#histoire)

[défi sport](#) à la maison

<https://www.facebook.com/Usep87HV/videos/1863542383776952/>