Semaine du 18 au 19 mai

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Rituels	Dire la date du jour + dire une collection de doigts (montrer une quantité de doigts et l'enfant doit répondre sans compter, si c'est facile écrire la réponse sur l'ardoise)			
Mathématiques	Bande numérique de 1 à 10 (jeu déjà réalisé en avril) *matériel :* *- jeu de carte utilisé la semaine dernière* *- chiffres de 1 à 10 sur petits papier à piocher (ou ardoise)* étape 1 Prendre une famille de cartes et l'ordonner de 1 à 10 à l'horizontal. Retourner les cartes sans changer leur ordre. étape 2 Piocher un chiffre de 1 à 10 dans les petits papiers (ou les parents écrivent un chiffres sur l'ardoise sans le nommer), dire son nom et retourner la carte correspondante. On recommence jusqu'à ce que la frise numérique de 1 à 10 soit entièrement retournée. Si on a pioché 4 puis ensuite 6, l'enfant s'appuie sur le chiffre 4 pour trouver l'emplacement du 6 et ne repart pas de 1 à chaque fois.	Bande numérique de 1 à 20 (même principe qu'avec les cartes) *matériel :* *- maillots de 1 à 20 coupés (sur le blog)* *- chiffres de 1 à 20 sur petits papier à piocher (ou ardoise)* Les maillots de 1 à 20 sont retournés dans l'ordre de 1 à 20. *Seuls les maillots 5, 10 et 15 sont visibles.* Piocher un chiffre de 1 à 20 dans les petits papiers (ou les parents écrivent un chiffres sur l'ardoise sans le nommer), dire son nom et retourner le maillot correspondant. On recommence jusqu'à ce que la frise numérique de 1 à 20 soit entièrement retournée. Les maillots retournés au fur et à mesure restent découverts. Si on a pioché 4 puis ensuite 6, l'enfant s'appuie sur le chiffre 4 pour trouver l'emplacement du 6 et ne repart pas de 1 à chaque fois.	Jeu de la tirelire : problème d'ajout / même jeu que mardi 19-05 *Matériel :* *Graines / tirelire (ou boîte fermée avec un trou) / ardoise* - Montrer la tirelire vide. Y ajouter 4 puis 2 graines en commentant ses gestes. **« Je mets 4 graines dans la tirelire (les mettre une par une et compter) puis encore 2 (les mettre une par une et compter**). » Reformuler le problème posé : **« J'ai d'abord mis 4 graines dans la tirelire puis encore 2. Tu dois trouver combien il y a de graines dans la tirelire. »** - L'enfant utilise son ardoise pour chercher et écrit la réponse. Vérifier en sortant les graines de la tirelire et l'enfant compte. - Reprendre cette situation avec d'autres quantités plus ou moins grandes selon les capacités des enfants.	Jeu de la tirelire : problème de retrait *Matériel :* *Graines / tirelire (ou boîte fermée avec un trou) / ardoise* Mettre 5 graines dans la tirelire et le montrer à son enfant. Enlever 2 graines en les montrant dans sa main. Demander « Combien y a-t-il maintenant de graines dans la tirelire ? » - Demander à l'enfant de chercher le résultat sur son ardoise, sur ses doigts ou dans sa tête. Vérifier en sortant les graines de la tirelire. - Reprendre cette situation avec d'autres quantités.

Graphisme		Ecrire les lettres f et k cursives S'entraîner sur l'ardoise puis écrire la date et les lettres k et f sur le cahier d'écriture. Attention au sens de tracé des lettres : voir sur le blog	Associer les prénoms dans 3 écritures Choisir 5 prénoms, les nommer, couper les étiquettes des prénoms choisis et coller ensemble les 3 écritures d'un même prénom sur une feuille. Prénoms sur le blog	
Phonologie	Les alphas : nouveaux mots *Matériel* *Etiquettes alphas* Sauver des alphas qui composent un mot (sur le blog)			Les alphas Faire la fiche
Explorer le monde	Découvrir un animal *Matériel : Reportage sur les marmottes + fiche d'identité + étiquettes codage* -Visionner le documentaire sur les marmottes: https://www.youtube.com/watch?v=eFmcFQpiwVo -De quel animal parle-t-on dans ce documentaire ? (marmotte) Qu'est-ce qu'elle mange ? (herbe) Où vit-elle ? (dans des terriers ou des maisons abandonnées) Que fait-elle en hiver ? (hibernation),... -Ecrire le nom de l'animal sur l'ardoise : marmotte -Compléter la fiche d'identité			Un aimant attire un objet à distance *Matériel : récipient, eau, trombone, aimant, ficelle, (scotch), trousse* -Mettre tout le matériel à disposition. -Plonger le trombone dans un récipient rempli d'eau. -Défi : Récupérer le trombone sans se mouiller les mains. -Laisser votre enfant chercher seul une solution avec le matériel à sa disposition. → Fabriquer une canne à pêche aimantée

Anglais / comptine	Comptine des couleurs Ecouter à nouveau la comptine des couleurs: https://www.youtube.com/watch?v=zxIpA5nF_LY&feature=youtu.be -	Jouer au loup-couleur : → L'adulte nomme une couleur en anglais et l'enfant doit toucher un objet de cette couleur. (Au départ, possibilité de prendre des feutres et de montrer la couleur en même temps qu'on la nomme.)