

LUNDI 8, MARDI 9, JEUDI 11 & VENDREDI 12 JUIN 2020

GS



Je mangerais bien un enfant

Sylviane Dornio • Dorothée de Monfreid

JEUDI 11

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Le nombre après !

Matériel : La bande numérique

Objectif : Dire instantanément (sans avoir besoin de compter) le nombre qui est après le nombre annoncé

Vous annoncez un chiffre entre 1 et 10, votre enfant doit vous dire le nombre juste après.

Exemple : Vous dites « 6 », votre enfant doit répondre « 7 est après 6 ».

VENDREDI 12

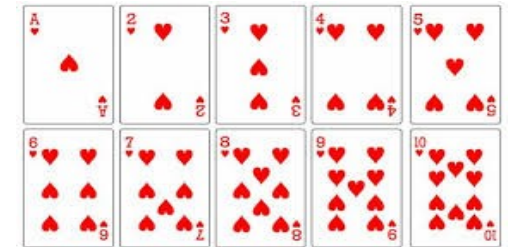
Jeu de Mémoire

Matériel : les cartes

Objectif : Faire des paires avec des nombres de 1 à 10 avec les cartes de coeur et de trèfle.

Mélangez toutes les cartes de coeur et de trèfle entre 1 et 10. Placez sur 4 lignes, faces cachées, les cartes. Vous avez ainsi 4 lignes de 5 cartes.

Votre enfant doit retourner 2 cartes et trouver les paires. Exemple : 3 de coeur et 3 de trèfle. Si les cartes ne font pas la paire, ils retournent les cartes face cachées et recommence jusqu'à avoir retrouvé toutes les paires.



Compréhension



Je mangerais bien un enfant
Sylviane Perrin • Dessiné de Manfred

**Pour accéder à la fiche de compréhension,
cliquez**

Les poules de la maîtresse

Combien ai-je ramassé d'œufs ?

A midi je vais en manger 2. Combien en restera-t-il ?

Je veux remplir une autre boîte. Combien dois-je encore ramasser d'œufs ?

Tu peux faire un dessin pour montrer comment tu as réfléchi.



Phonologie



Travailler la phonologie (la reconnaissance des sons dans les mots) est très important pour préparer les élèves à l'entrée dans la lecture.

Vous trouverez [ICI](#) un lien vers un site proposant des jeux de phonologie.

ATTENTION : ne faites pas faire tous les jeux à votre enfant ! Nous allons les choisir pour vous, afin que l'apprentissage se fasse dans le bon ordre.

Cette semaine, vous allez faire faire les jeux sur les syllabes « Course aux syllabes niveau 1 », « Course aux syllabes niveau 2 » et « Course aux rimes ». Les autres jeux ne sont pour le moment pas adaptés.

Pour aider votre enfant pour le jeu de la « Course aux rimes » vous pouvez lui dire :

« Ecoute bien le premier mot (celui entouré en violet). C'est le mot CROCODILE. Qu'est-ce que tu entends à la fin de CROCODILE ? Oui, on entend « ILE » à la fin de crocodILE. Maintenant écoute bien les trois mots. Tu vas devoir trouver celui qui fini comme crocodiILE. (faire écouter les mots) ». Si votre enfant se trompe, demandez-lui : « A la fin de CROCODILE on entend « ILE » ; est-ce qu'on entend « ILE » à la fin de « REQUIN » ? Non, on entend « IN » donc ça ne finit pas comme CROCODILE. Cherche le mot qui finit par « ILE » comme dans CROCODILE ».

Votre enfant a besoin que vous soyez à côté de lui pour faire ce jeu !

Arts visuels

Pour accéder à la fiche du défi créatif de cette semaine, cliquez [ICI](#)