
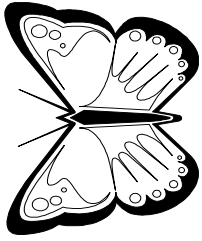


Classe de Mme FRUTEAU
GS
Activités Semaine du 18 Mai au 22 mai 2020

Jours	Domaines	Manipulation jeux	Fiches d'activités
Lundi 18 mai 2020	Principe alphabétique	Ecrire les mots suivants en script avec la boîte à lettres (reproduire des lettres si besoin) lion cheval tortue oiseau	Colorie les lettres qui se trouvent dans les mots (le papillon, la chenille)
	Les nombres et leur utilisation	Jeu de la marchande « donne moi 2 crayons, 4 feutres ... Utiliser des étiquettes nombres	Colorie le bon nombre de personnages
Mardi 19 mai 2020	Conscience Phonologique	Faire répéter les mots suivants : Insister sur chaque syllabe . Moto mouche moulin malle mardi monstre Rappeler que l'on entend le son « m »	Entoure quand tu entends le son m Entoure quand tu vois M m 
Jeudi 20 mai 2020 FERIE	Défi	Faire un bonhomme avec des galets des morceaux de bois	Dessiner son bonhomme sur une feuille
Vendredi 22 mai 2020	Ecriture/ graphisme	Tracer des ponts au doigt dans une petite assiette tapissée de farine	Tracer des ponts

PS : L'enfant doit apprendre à chaque fois à écrire son prénom et la date derrière la feuille soit en lettres capitales ou en cursive.

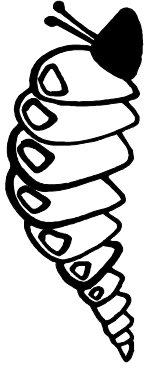


objectif : reconnaissance visuelle consigne : colorie les lettres qui se trouvent dans ces mots

l c h e p a u p

le papillon

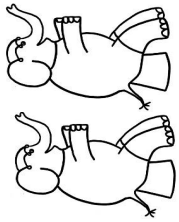
i t l j o n



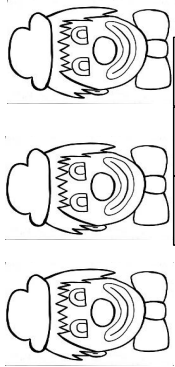
la chenille

l o a c f h e n
i t l j e x

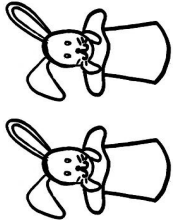
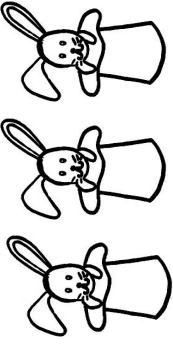
Colorie le chiffre qui correspond au nombre de personnages que tu vois au dessus



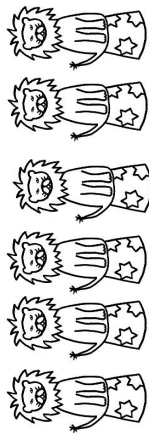
2	3	4
---	---	---



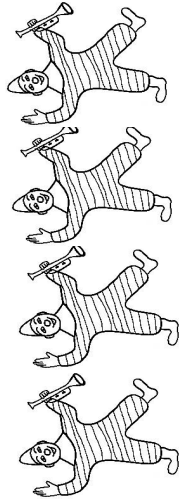
1	2	3
---	---	---



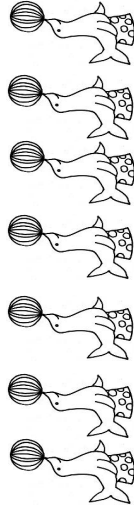
4	5	6
---	---	---



4	5	6
---	---	---



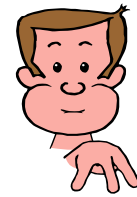
4	5	6
---	---	---



5	6	7
---	---	---



Atelier

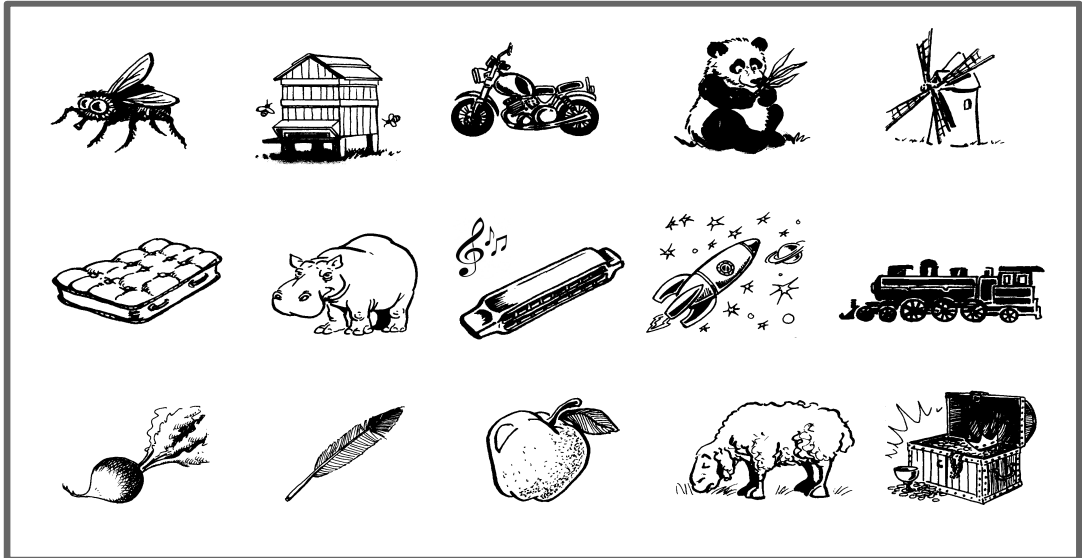
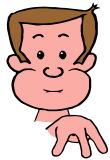


son (m)

Entoure.



si tu



Entoure.



si tu



M

m

m

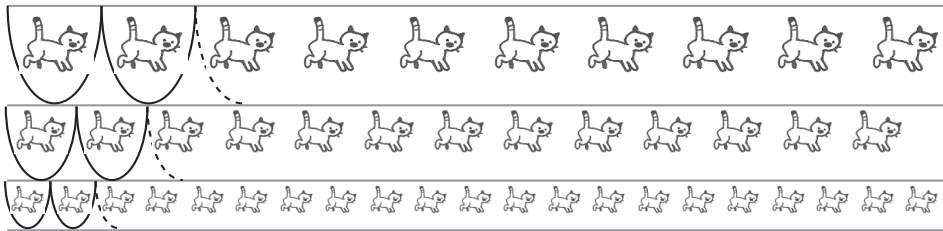
o M a m i n a N é m i m
 m é n e M m v N l m i m
 e m u é l m u n a w o
 mouche harmonica MOULIN
 mouton POMME plume moto

Et hop !

Graphisme



Continue les courbes vers le haut et vers le bas.

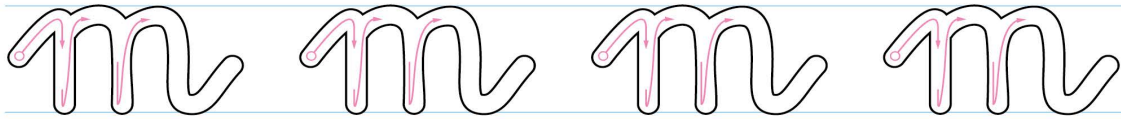


Objectif • Maîtriser le geste graphique pour tracer des courbes.

Conseil • Vérifier que le geste est effectué dans le bon sens.



Trace le modèle avec un gros feutre.



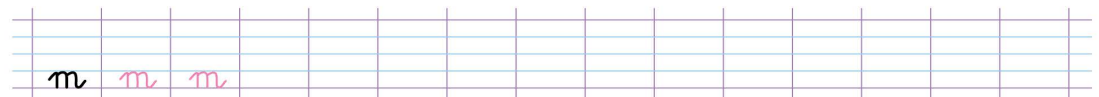
Trace le modèle avec un feutre fin.



Reproduis le modèle avec un crayon.



Reproduis le modèle avec un stylo.



Vous pouvez si vous n'avez pas tous les outils , utiliser un seul feutre pour les exercices