

### Langage oral

En tapant sur votre moteur de recherche **Album Tagada Tsoin Tsoin**, vous trouverez une mine d'albums à écouter et regarder avec votre enfant pour le plaisir et/ou le faire s'exprimer pour développer l'oral (raconter l'histoire et questions de compréhension (Qui ? Où ? Quand ? Quoi?))

Si vous voulez protéger la vidéo sur Youtube d'images inappropriées, vous pouvez utiliser **Safe Youtube**. (à taper dans votre barre de recherche)

Vous copiez le lien de votre vidéo dans Safe youtube. Puis vous générez le lien.

Cliquez ensuite sur **Customize/crop** et décochez le partage (cliquez sur on) : **Enable Sharing Buttons** / puis **save**

Vous obtenez un nouveau lien que vous copiez dans votre barre de recherche. Vous aurez la vidéo souhaitée, sans autres images.

### Langage écrit

1°- reconnaître les lettres (jeu sur le site « logiciel éducatif »)

- progressivement : MAJUSCULES, script minuscules, *cursives*

[https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres\\_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php](https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php)

2°- Les sons : poursuivre le travail sur les sons consonnes (voir activités jeudi 14 vendredi 15 mai)

j (le jet d'eau) chante jjjj

l (la limace) chante llllll

v(le vent) chante vvvv

2°- un alphabet sportif

faire une pioche avec des lettres (par exemple lettre d'un jeu de scrabble) : l'enfant pioche une lettre, la nomme puis fait l'exercice qui correspond **Cf ANNEXE 1**

A adapter : Si vous voulez approfondir la connaissance des lettres en scriptes, utilisez une pioche avec lettres scriptes (même chose pour cursif)

3°- Graphisme : continuer les entraînements en écriture cursive

-suivre la progression dans « écriture cursive sur le site.

-faire des petites dictées des lettres apprises en attaché : a, o, i, e, l (l), m, r, s, j, v

### Structurer sa pensée

1°- Faire réciter la comptine numérique le plus souvent possible (et montrer à l'enfant ses progrès avec une flèche sur sa file numérique à la maison)

2- Faire des dictées de nombres de 1 à 10 sur l'ardoise ou feuille. Si l'enfant maîtrise, vous pouvez poursuivre au-delà de 10. en cas de confusions entre 6 et 9, nous avons une petite phrase rogoote pour distinguer le 9 avec le rond en haut « 9, tête d'œuf ».

3- Ecrire des nombres de 1 à 10 et l'enfant doit les nommer

4- un jeu de l'oie qui mélange MATH et GRAPHISME **cf ANNEXE 2**

Matériel nécessaire : un pion, un dé, feuille et crayons pour chaque joueur

Le jeu a été adapté pour correspondre aux nombres en GS. Quand l'enfant lance le dé, lui faire nommer le nombre de points, le laisser avancer son pion sur la piste en comptant, et lui faire nommer l'écriture chiffrée du nombre indiquée sur la case où il arrive.

## Explorer le monde du vivant et arts visuels

1°- Dans ton jardin : essaye de trouver une coccinelle. Prends -la délicatement, observe-la

Pose-toi des questions :

-A quoi ressemble-elle ? Les différentes parties de son corps, ses couleurs, sa taille, ses points ?

-Comment se déplace t-elle ?

-Fait-elle du bruit ?

-Que fait- elle ?

-Vit-elle seule dans cet endroit ou avec d'autres de la même espèce ?

-As-tu une idée de ce qu'elle mange ?

2°- Dessine -la . Si tu veux, tu peux m'envoyer ton dessin.

3°- -Regarde avec un adulte la vidéo sur le travail des coccinelles « amies des jardiniers »

<https://safeYouTube.net/w/YjcE>

4°- Maintenant, regarde ce petit film pour apprendre à dessiner la coccinelle par étapes.

N'oublie de rajouter les couleurs.

<https://safeYouTube.net/w/6jcE>

5°- Regarde ce petit film dans lequel on voit la coccinelle se déplacer dans de nombreux endroits.

<https://safeyoutube.net/w/9lcE>

puis ces 2 films sur la naissance d'une coccinelle

De la ponte d'une coccinelle à 7 points jusqu'à la naissance d'une nouvelle coccinelle

<https://safeYouTube.net/w/BMZE>

<https://safeYouTube.net/w/YLZE>