

# ACTIVITÉS des GS du 18 au 19 mai

21 et 22 mai = Pont de l'Ascension

S.3

## Langage oral et écrit

## Mathématiques

\* **PHONO** : Faire l'étape n° 1 du PDF « PHONO » (avant l'écriture !)

Site @ → MS/GS → « GS – Semaine 3 »

\* **Lecture** *Les musiciens de la ville de Brême*

Site @ → MS/GS → « GS – Les musiciens de la ville de Brême »

- L**
- Votre enfant vous rappelle l'histoire avec ses propres mots en essayant de résumer les grandes étapes. Aide : PDF « Les étapes clés » **NE PAS IMPRIMER**
  - Il reconstitue **le titre** du conte (2 écritures) en ordonnant les mots de gauche à droite (commencer par le 1<sup>er</sup>, puis le 2<sup>ème</sup> ...).

Aide : Classer les étiquettes (2 écritures) avant de commencer l'activité PDF « Le titre »

\* **Écriture**

- Copier le titre « en attaché » sur la feuille PDF « Le titre »

\* **Les nombres** : La bande numérique

- Réciter la comptine numérique (essayer jusqu'à 30)

- Jeu sur la bande numérique :

**Étape n° 1** à répartir sur lundi et mardi

Site @ → MS/GS → « GS – Semaine 3 »

PDF « La bande numérique »

\* **PHONO** : Faire l'étape n° 2 de la fiche « PHONO »

Site @ → MS/GS → « GS – Semaine 3 »

\* **Lecture** *Les musiciens de la ville de Brême* (les personnages)

Site @ → MS/GS → « GS – Les musiciens de la ville de Brême »

- Associer chaque mot à son illustration PDF « Les personnages »
- Puis, associer l'instrument à son animal (découper l'instrument, le coller sous l'animal correspondant)

\* **Écriture**

- Copier les noms des animaux « en attaché » sur son cahier (un nom/ligne) :

→ l'âne, le chien, le chat, le coq

« t » → se trace comme le « i » = partir de la ligne, monter, faire une pointe et redescendre sur le même chemin, puis la patte sur la ligne du bas. Tracer la barre.

« q » → se trace au départ comme le « a » mais on descend droit sous la ligne

