

MATIERES	Mardi 2 juin
L'oral/l'écrit	« La chèvre biscornue » - L'histoire en entier : https://www.youtube.com/watch?v=megZy1C2wa4 - Alors, avais-tu trouvé le dernier personnage ?
Phonologie	Boite à mots n°9 - Je trie les images qui commence par la même syllabe puis je cherche les mots qui commencent par cette syllabe. Je cherche ensuite à associer le bon mot avec la bonne image.
Construire les outils pour structurer sa pensée	Jeu avec la bande numérique (matériel : carte nombre de 1 à 20) - Aligner les cartes nombres construites la semaine passée en laissant seulement le 1 visible. Donner un nombre entre 2 et 10 à votre enfant et il doit retrouver son emplacement. On vérifie en retournant la carte. Jouer plusieurs fois avec des nombres différents. - Reprendre le jeu en laissant cette fois-ci que la carte 10 visible. <i>Vous pouvez demander à votre enfant de vous expliquer sa stratégie : retourne un maillot au hasard, compte à partir de 1, compte à rebours à partir de 10...</i> - Aligner toutes les cartes nombres et laisser seulement les cartes 5, 10 et 15 visibles. On joue plusieurs fois avec des nombres variés. - Dictée de nombres entre 0 et 20.

MATIERES	Vendredi 29 mai
L'oral/l'écrit	« La chèvre biscornue » : - Découper les personnages de l'histoire et fabriquer des marottes en collant les images des personnages sur des pics à brochette ou des branches de bois. - Raconter l'histoire à l'aide des marottes.
Phonologie	Boite à mots n°10 - Je trie les images qui commence par la même syllabe puis je cherche les mots qui commencent par cette syllabe. Je cherche ensuite à associer le bon mot avec la bonne image.
Construire les outils pour structurer sa pensée Les nombres	Jeu de cartes : - Jouer à la bataille - Reprendre le jeu de cartes de la semaine dernière. Cette fois-ci, il faut associer deux cartes pour faire 6. On tire une carte et on l'associe à une des trois cartes retournées pour faire 6. Si ce n'est pas possible, on replace la carte sous la pioche. ■ Les 16 cartes sont disposées en paquets faces non visibles. Le joueur retourne 3 cartes qu'il place sur 3 emplacements que l'on peut matérialiser pour faciliter la mémorisation. C'est le tableau :  