

## Plan de travail du 20 au 26 mai

1	 <p><b>Tableau à double entrée</b></p> <p><a href="https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/tableau-a-double-entree.php">https:// www.logicieleducatif.fr/eveil/ memoire_spatialisation/tableau-a-double-entree.php</a></p>	Déplacer les éléments dans les bonnes cases en tenant compte des formes (lignes) et des couleurs (colonnes). <b>Choisir 4 lignes et 4 colonnes</b> <b>mode parcours , cliquez sur commencer</b>
2	 <p><b>Petites additions</b></p> <p><a href="https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/mes-premieres-additions.php">https://www.logicieleducatif.fr/ maternelle/math/mes-premieres-additions.php</a></p>	Choisir <b>niveau 1</b>
3	 <p><b>Reconnaissance de lettres</b></p> <p><a href="https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php">https:// www.logicieleducatif.fr/ francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php</a></p>	Choisir <b>script</b> en gardant <b>toutes les lettres</b>
4	 <p><b>Mémory des alphas</b></p> <p><a href="https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alfas/memory-des-alfas.php">https:// www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alfas/memory-des-alfas.php</a></p>	Associer un alpha et sa lettre : <b>16 cartes</b> <b>images / lettres</b> <b>ne pas voir les cartes avant de jouer</b>
5	<p><b>Phonologie</b> On trouve une syllabe avec intrus : <b>la syllabe CO</b></p>	Article du 10 mai, onglet <b>Maîtresse Aline</b>
6	<p><b>Phonologie : Rébus</b> On fusionne des syllabes pour créer des mots</p>	Article du lundi 18 mai, onglet <b>Maîtresse Aline</b>

7

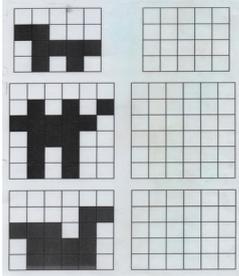


Découpage

Découper des formes complexes

Pas de précipitation, de l'application !

8



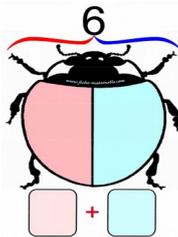
Repérage dans l'espace

Se repérer sur un quadrillage

Reproduire un modèle

On s'applique pour le coloriage

9



Les coccinelles 6

Décomposer le nombre 6  
Trouver 6 coccinelles différentes

On a besoin de 6 coccinelles, des jetons rouges et bleus

On reprend les hérissons de la semaine dernière pour nous aider

10

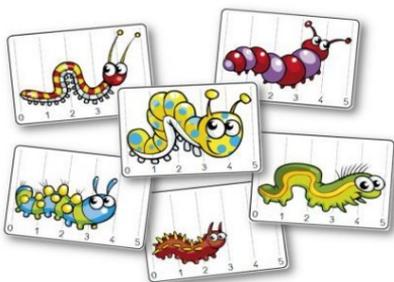


Les jours de la semaine

Associer les jours de la semaine dans leurs différentes graphies

découper les étiquettes et les mélanger sinon trop facile

11



Bataille de longueurs

La règle du jeu est simple : l'ensemble des cartes est distribué aux joueurs qui les disposent face cachée en tas devant eux. Chaque joueur retourne la première carte de son tas. Le joueur dont la chenille est la plus longue remporte toutes les cartes. Si deux chenilles sont de taille identique, alors il y a « Bataille de chenilles ». Les joueurs disposent alors une carte face cachée puis une seconde face visible et détermine à nouveau quel joueur possède la chenille la plus longue. Le joueur qui remporte toutes les cartes remporte la partie.