

Bonjour les enfants,

Aujourd'hui, nous sommes : **LUNDI 25 MAI 2020**  
**lundi 25 mai 2020**  
lundi 25 mai 2020

Déplace ta pince à linge sur ta fleur de la semaine.

Dessin du jour de Nicole



**Activité 1 : album** « Le bateau de Monsieur Zougoulou »

Raconte l'histoire du « bateau de Monsieur Zougoulou » en t'aidant des illustrations et en coupant le son.

<https://www.youtube.com/watch?v=ywr-vGJJ-Rg>

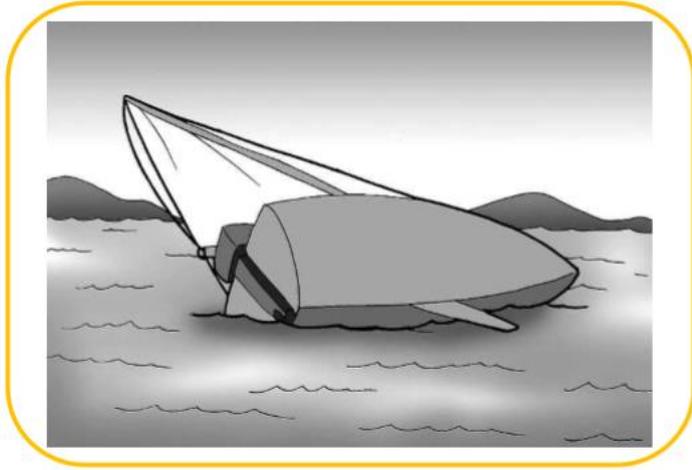
**Activité 2: Vocabulaire**

Voici les définitions de 2 mots en lien avec l'histoire : CHAVIRER et LAPIN

**PS** : un adulte te lit la définition, tu montres l'image qui correspond.

**MS** : un adulte te lit la définition, tu montres et nommes l'image qui correspond.

**GS** : un adulte te lit la définition, tu la répètes.



## CHAVIRER

chavirer *chavirer*

Chavirer, c'est quand un bateau perd l'équilibre, quand il se couche sur le côté, ou même se retourne complètement.



## UN LAPIN

un lapin *un lapin*

Un lapin, c'est un animal.

Il a quatre pattes. Il a de longues oreilles. Son corps est couvert de poils. La maman fait des petits dans son ventre. C'est un mammifère. Il est herbivore.

### Activité 3 : les lettres de l'alphabet

Voici un petit jeu en ligne pour t'entraîner à reconnaître les lettres de l'alphabet

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

Au début du jeu, vous pourrez supprimer des lettres.

Pour les PS : vous pouvez garder que les lettres du prénom de l'enfant (lettres capitales)

Pour les MS : vous pouvez dans un premier temps garder les lettres connues par l'enfant, ajouter au fur et à mesure des lettres que l'enfant ne connaît pas encore (lettres capitales et scriptes)

Pour les GS : on fait le travail avec toutes les lettres (lettres capitales, scriptes et cursives)

Fais avancer ta grenouille en cliquant les lettres demandées.

### Activité 4 : Mathématiques

Des chiffres de la bande numérique ont disparu. A toi de les retrouver.



0 -  - 2 - 3 - 4 -  - 6



1 -  - 3 -  - 5 - 6



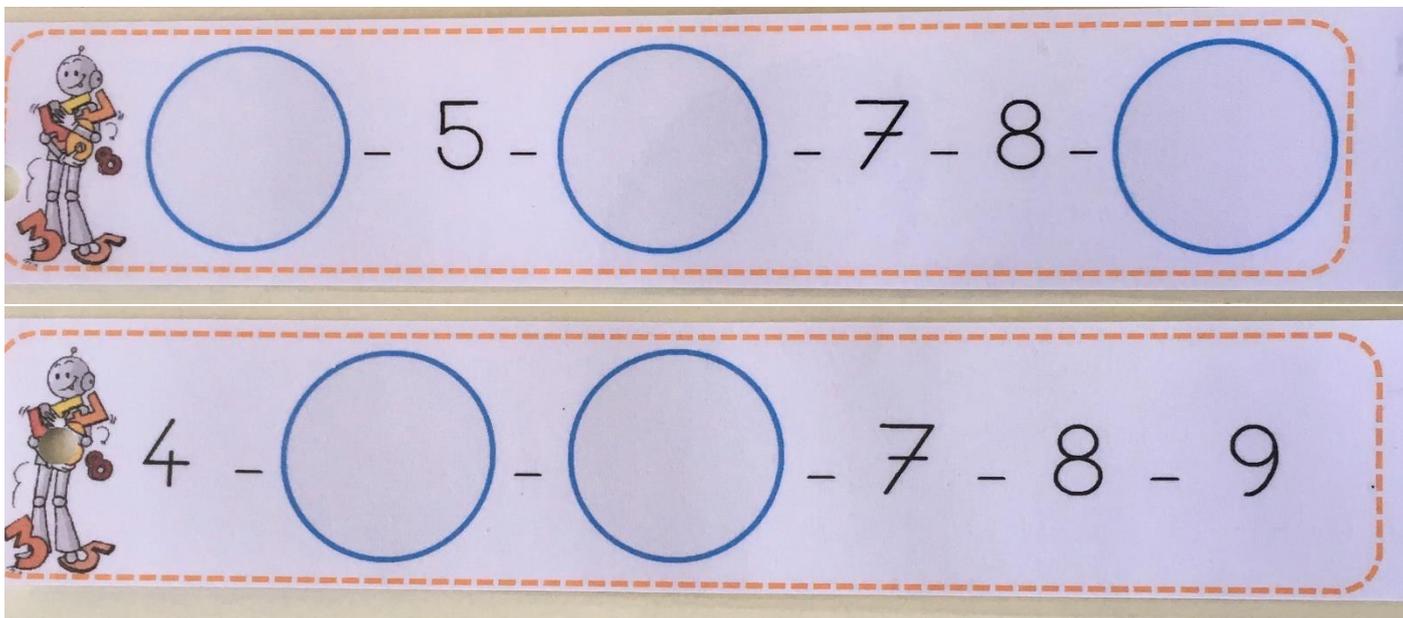
2 -  - 4 -  - 6 -



2 - 3 -  - 5 - 6 -  - 8



3 - 4 -  - 6 - 7 -  - 9



Tu peux t'aider de la bande numérique

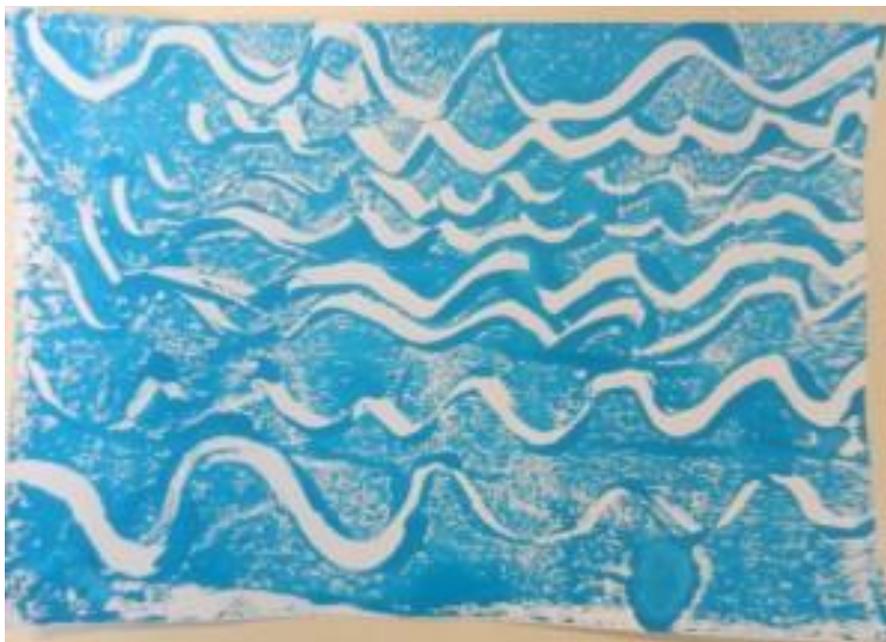


### Activité 5 : Graphisme

Nous allons poursuivre le travail sur les vagues.

Tu as besoin d'une feuille, de peinture bleue et d'une spatule.

Peins ta feuille en bleu. Puis prends ta spatule et fais des vagues en enlevant de la matière (de la peinture).

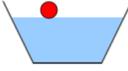


Si une de tes vagues n'est pas réussie, ce n'est pas grave. Remets de la peinture et recommence. Il est important de faire les vagues avant que le peinture ne sèche.

Fais sécher ton travail et mets-le de côté. Nous en aurons besoin demain.

### Activité 6 : explorer la matière - l'eau

Maintenant que tu as bien expérimenté, je te propose de noter tes observations dans un tableau : d'un côté les objets qui flottent, de l'autre les objets qui coulent. Tu peux utiliser les images que je t'envoie ou prendre en photo les objets que tu as utilisés. (Des photocopies sont disponibles au portail de l'école).

 coule			 flotte		



Ce soir, avant de te coucher, un adulte peut te lire une histoire.

Si tu as envie de nous écrire un message, n'hésite pas ! Tu peux aussi nous envoyer une photo de ton travail.

A demain pour de nouvelles activités,

Magali et Guillemette