








	LUNDI 11 mai	MARDI 12 mai	MERCREDI 13 mai Maitresse LOUISE	JEUDI 14 mai	VENDREDI 15 mai
	<u>Bravo aux chanteurs !</u> N'hésitez pas....	<u>Devinette</u>		<u>Et il s'agit de</u>	
Mobiliser le langage 	-langage oral <u>L'histoire de 3 monstres</u> Attention, il s'agit du début de l'histoire. A vous d'inventer la fin ! -langage écrit : Alors d'après toi, qu'arrive-t-il en pleine nuit ? (Dicte-le à papa ou maman ou enregistre-toi)	-langage oral : <u>L'histoire de 3 monstres en entier</u> -langage écrit : <u>Réponds aux questions de compréhension</u> (ne pas imprimer)		-langage oral : L'histoire de 3 monstres en entier https://www.youtube.com/watch?v=MRGxtd-i3U -langage écrit : <u>Ecrire au choix PIQUE, GRATTE, GROGNE</u> (et le garder pour l'associer à l'activité pâte à modeler)	
Motricité 	Courir, sauter, lancer <u>La course</u> On reprend la séance de la semaine dernière pour exploiter tous les jeux	Danse : A danser à deux ou à plus dans le rythme en mimant les actions-Pensez au temps de repos après les danses ! https://www.youtube.com/watch?v=C5ZtM4lwCi4 Pour cette danse on peut frapper le rythme avec les pieds en passant par exemple d'un pied sur l'autre https://www.youtube.com/watch?v=FEEJwYkmunl Celle-ci donne vraiment envie de bouger. Vous pouvez réutiliser les maracas par exemple aussi	Maitresse Louise <u>Mercredi 13 mai</u>	Parcours <u>Parcours prénom</u> Faire un parcours avec le prénom : AURORE	
Chanson et comptines 	- <u>Vole vole vole papillon</u> - <u>La fourmi m'a piqué la main</u> - <u>Le haut, le bas de mon pyjama</u>	Paroles - <u>Vole, vole vole papillon</u> - <u>La fourmi m'a piqué la main</u> - <u>Le haut, le bas de mon pyjama</u> - <u>5 petits monstres</u> (comptine) ATTENTION, le défi est encore possible.... <u>Défi chanson !</u> <u>(sur 2 semaines)</u>			Maitresse Louise <u>Vendredi 15 mai</u>
Arts 	Arts visuels Découverte d'une artiste <u>SONIA DELAUNAY</u> Son tableau <u>RYTHME 1938</u> Colorie ou peins en mettant beaucoup de couleurs <u>Modèle</u> <i>Si c'est trop long, on peut ne faire que la moitié du tableau</i>	Arts visuels On continue avec le tableau de Sonia Delaunay. Peins une feuille blanche d'une seule couleur. Demande à papa ou maman de découper ton tableau réalisé hier et colle-le sur ta feuille <u>ICI</u>		Le monde sonore En lien avec le tableau « Rythme » de Sonia Delaunay, la pianiste HIROMI qui vit le rythme ! https://www.youtube.com/watch?v=PmKQotkl6g0&feature=emb_title	 le bureau de la Directrice
Motricité Structurer sa pensée 	Quantités et nombres <u>Puzzles des monstres.</u> Un jeu qui se joue à deux pour reconnaître les constellations jusqu'à 4 et dénombrer Lisez-bien, vous pouvez ne pas imprimer et utiliser les talents de dessinateurs la famille	Logique : les algorithmes Voilà une vidéo pour expliquer les algorithmes C'est une notion qu'il faut beaucoup pratiquer pour la maîtriser. Toutes les occasions sont bonnes ! <u>ALGORITHME</u> A toi de jouer ! Perles, gommettes, kaplas, plus plus, couverts...		Se repérer dans l'espace A vos puzzles ! Cette fois-ci, pas besoin de compter, l'objectif est de faire le puzzle le plus grand possible Ou sinon, c'est ici... https://jeunesse.tv5monde.com/jouer/puzzle	
Explorer le monde 	La matière, -trouver 5 objets qui piquent -trouver 5 objets qui grattent	Le vivant -Trouver des animaux qui grognent		La matière Pâte à modeler Faire en pâte à modeler l'un des monstres et écrire son prénom en lettres mobiles (tu peux faire les 3 si tu veux !!)	Maitresse Véronique est au bureau