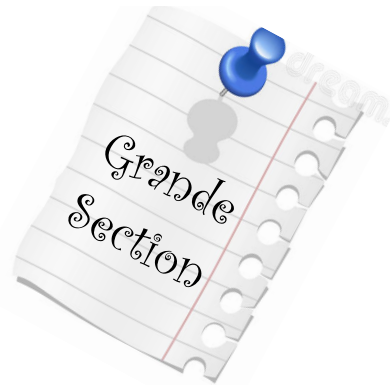




Bon travail à tous
les SUPER GS et
avec le SOURIRE !



Jeudi 2 ET vendredi 3

Lundi 6 et mardi 7 avril

Si les liens ne s'ouvrent pas, copiez l'adresse et collez-la dans votre barre de votre moteur de recherche.

MOBILISER LE LANGAGE

LECTURE	1) Découper les étiquettes ou écrire les jours de la semaine en majuscules, en script et associer les étiquettes. Vous pouvez faire ce travail en 3 temps. (étiquettes jointes) - Associer majuscules et script - Associer majuscules et cursive - Associer les 3 écritures Même travail que la semaine dernière. Les mettre dans l'ordre en majuscules puis en cursive.
ENRICHISSEMENT DU LEXIQUE	Compréhension des consignes orales. Prends tes crayons de couleur et une feuille. Ecoute ce que l'adulte te dit et dessine : GROIN-GROIN.
ECRITURE	Ecriture en cursive de d, r, n, une (fiche 1) n, h, j, hin (fiche 2) Ecrire les les jours de la semaine en majuscules d'imprimerie et en cursive. Associer les étiquettes.
MOTRICITE FINE	Amusons nous à transvaser de l'eau à l'aide d'une éponge. Prenez deux récipients (bol), l'un vide et l'autre avec de l'eau. L'enfant doit transvaser l'eau d'un bol à l'autre en pressant l'éponge. L'atelier doit être nettoyé par l'enfant ! (table et bols essuyés)
PRINCIPE ALPHABETIQUE	1) Mots mêlés, les blasons : les animaux de la ferme les planètes du système solaire 2) Le memory des alphas En annexe, vous avez la configuration qu'il vous faut choisir. Le but est que votre enfant trouve la lettre qui correspond à chaque alpha. Attention, les alphas sont des personnages et ne sont pas des lettres ! https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/memory-des-alphas.php En bonus : la vidéo et la chanson ! https://youtu.be/pLYvCI-K6OM https://www.youtube.com/watch?v=dQUW9cn1zCc&feature=youtu.be

PHONOLOGIE	1) Détecte les syllabes https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono-syllabes.php 2) Répétition. Dire la série 2 fois. L'enfant doit justifier sa réponse. (Exercice 1) 3) Confusion de sons. Dire la phrase deux fois et l'enfant doit la répéter entièrement. (Exercice 2)
ANGLAIS	Revoir la chanson « Hello hello » (les émotions) https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8

CONSTRUIRE LES 1ERS OUTILS

Nombres et quantités	1) Défi de la dictée des nombres : Maman ou papa va te dire un nombre, tu vas l'écrire sur la feuille avec un crayon de papier. (de préférence sans modèle d'écriture, si votre enfant n'y arrive pas, vous montrez la page 2 en modèle d'écriture). 5, 1, 8, 6, 10, 2, 4, 7, 3, 9 2) Jeu de la boîte de 10 Dessiner un tableau avec 5 colonnes et 2 lignes (voir en annexe) Prendre 10 pâtes et 10 légos (ou autres petits objets identiques). Papa et maman ont les légos. Toi tu as les pâtes. Papa et maman vont mettre 1 légo dans la première case, tu vas devoir trouver combien tu dois mettre de pâtes pour remplir la boîte complètement. C'est 9, on va vérifier en mettant 9 pâtes. Bravo ! On continue avec d'autres nombres. Vous pouvez jouer aussi avec la vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=C87emu_Zbdl&feature=youtu.be La quantité 10 sera difficile pour certains donc diminuez la quantité si besoin. 3) Jeu des nombres jusqu'à 10 (voir plus si besoin) : (voir en annexe) 1-Découper des rouleaux de papier toilette en 2 ou des rouleaux de papier essuie-tout en 4. Ecrire les nombres sur chaque rouleau. 2-Mélanger les rouleaux et demander à votre enfant de les replacer dans le bon ordre, puis aller chercher autant d'objets que le nombre indiqué par le rouleau. 3-Mettre les rouleaux dans un sac ou les retourner nombre caché. Choisir un rouleau et aller chercher autant d'objets que le nombre indiqué sur le rouleau. 4-Et pourquoi pas, décorer les rouleaux avec des collages ou des feutres ? 3) Défi problème Tu vas regarder les images des pages suivantes et répondre aux questions que tes parents vont te poser ... Attention, il va falloir réfléchir ... Tu peux prendre des crayons, des papiers, des jetons pour t'aider ... (N'hésitez pas à faire prendre des objets à votre enfant pour l'aider à matérialiser les différentes situations de problèmes. Il y a 2 problèmes.)
----------------------	---

<i>Formes, grandeurs et suites organisées</i>	1) Grandeurs : ranger des objets de la vie quotidienne dans l'ordre croissant et décroissant. (Voir en annexe) 2) Je trie les formes, les tailles et les couleurs. https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/tri-formes-tailles-couleurs.php
---	--

EXPLORER LE MONDE

<i>Espace/ Temps</i>	1) Travail sur la chronologie d'une histoire entendue. Lire aux enfants une histoire ou faire écouter une histoire. Leur poser des questions sur cette histoire. « Quels sont les personnages de l'histoire ? Où se déroule cette histoire ? Que se passe-t-il ? Comment la situation-problème est-elle résolue ?... » Le travail ici consiste à vérifier la chronologie de l'histoire. Vous devrez lire ou écouter l'histoire plusieurs fois pour cela. Vous pouvez écrire ce que votre enfant vous raconte. Voici un lien très riche où vous trouverez votre bonheur. https://papapositive.fr/plus-de-100-histoires-a-ecouter-en-famille/?utm_campaign=later-linkinbio-papapositivefr&utm_content=later-5913887&utm_medium=social&utm_source=instagram 2) <u>Images séquentielles (niveau moyen et difficile)</u> https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/images-sequentielles.php 3) <u>Les jours de la semaine</u> https://www.logicieleducatif.fr/eveil/geographie/jours-de-la-semaine.php
<i>Le vivant, la matière et les objets</i>	1) Flotte ou coule Refaire l'expérience avec d'autres objets. L'enfant propose ses hypothèses, vérification par l'expérience, trace écrite en complétant le tableau joint. 2) Regarder des vidéos pour apprendre le monde qui nous entoure (pas toutes à la fois !) https://www.lumni.fr/programme/dis-moi-dimitri

ACTIVITES PHYSIQUES

- 1) Jeux de foulard 2) Danse, danse, danse 3) Le parcours du combattant (cf annexe)

ACTIVITES ARTISTIQUES

Même travail que la semaine dernière sur les instruments de musique.

ENRICHISSEMENT DU LEXIQUE

Groin-Groin- *consignes à lire à votre enfant*

- 1 - Pour faire la tête de Groin-Groin, commence par tracer un grand rond rose au milieu de la feuille.
- 2 - Au milieu de ce rond, fais un autre rond rose plus petit.
- 3 - Dans le petit rond rose, fais deux points roses : ce sont les narines de Groin-Groin.
- 4 - Pour faire les yeux de Groin-Groin, fais deux ronds noirs.
- 5 - Dans chacun de ces ronds noirs, il y a un point bleu.
- 6 - Groin-Groin a une grande bouche rouge qui sourit.
- 7 - Il a aussi deux oreilles roses de chaque côté du haut de sa tête.
- 8 - Dans chaque oreille, fais un petit trait rose qui part de la tête et qui montre à la moitié de l'oreille.
- 9 - Entre les oreilles, dessine la queue en tire bouchon de Groin-Groin (*faire un modèle à côté si besoin*)
- 10 - Colorie deux ronds rouges pour faire les joues de Groin-Groin.

Voilà tu as terminé le portrait de Groin-Groin le cochon !
comparer le dessin de votre enfant avec la réponse.

- 11 - Valoriser tout ce qui a été bien dessiné et expliquer les consignes difficiles.
- 12 - Demander à votre enfant de recopier le prénom du cochon comme sur le modèle (*en espaçant bien les mots*).

Merci aux éditions « le grand cerf » pour ce jeu
« Drôles de bobines ! »

A chaque étape:

-Lire la consigne au moins deux fois à votre enfant.

-Demander lui de vous expliquer ce qu'il va faire avant qu'il se mette à dessiner.



GROIN - GROIN

LECTURE

DIMANCHE
LUNDI
SAMEDI
MARDI
VENDREDI
MERCREDI
JEUDI

dimanche
lundi
samedi
mardi
vendredi
mercredi
jeudi

<i>dimanche</i>
<i>lundi</i>
<i>samedi</i>
<i>mardi</i>
<i>vendredi</i>
<i>mercredi</i>
<i>jeudi</i>

ECRITURE

FICHE 1

Mes premières écritures en "attaché" fiche 9

Handwriting practice line for the letter 'n'. The line shows three examples of the letter 'n' followed by ten dots for tracing or independent writing.

Handwriting practice line for the letter 'r'. The first 'r' is shown with a red dot indicating the starting point and a red arrow indicating the stroke direction. The rest of the line contains several more 'r's for tracing, each with a red dot at the starting point.

une une

FICHE 2

Mes premières écritures en "attaché" fiche 6

Handwriting practice line for the letter 'n'. The line shows three examples of the letter 'n' followed by several red dots for tracing or independent writing.

h l l

hin

PRINCIPE ALPHABETIQUE

Les blasons

d'autonomie - Mots cachés



*Les
animaux de la ferme*

H	O	A	G	N	E	A	U	Y	F
J	D	C	L	V	Y	L	A	U	P
P	Q	I	H	A	A	M	I	G	O
L	O	B	N	E	P	C	P	F	U
I	W	R	L	D	V	I	H	R	L
Q	T	U	C	Q	E	A	N	E	E
W	C	V	E	A	U	T	L	L	T
R	D	C	R	K	S	O	B	Z	V

CHEVAL	AGNEAU	VEAU
POULET	DINDE	LAPIN
VACHE	PORC	

Les blasons

d'autonomie - Mots cachés



Les planètes
du système solaire

M	S	D	N	W	O	X	L	J	N
T	E	A	P	M	N	V	T	U	E
P	E	R	T	V	A	L	X	P	P
L	V	R	C	U	Z	R	D	I	T
U	É	X	R	U	R	W	S	T	U
T	N	M	F	E	R	N	E	E	N
O	U	G	H	G	N	E	E	R	E
N	S	O	Y	U	R	A	N	U	S

MERCURE	MARS	URANUS
VENUS	JUPITER	NEPTUNE
TERRE	SATURNE	PLUTON



Voici la configuration qu'il vous faut choisir.

Le but est que votre enfant trouve la lettre qui correspond à chaque alpha.

Attention, les alphas sont des personnages mais ne sont pas des lettres !

A faire plusieurs fois pour avoir toutes les lettres.

(voir dictionnaire des alphas ci-joint pour aider votre enfant)

PHONOLOGIE

Exercice 1:

EXERCICE N°1 : Répétition

Le maître lit les mots d'une ligne. Il y en a un qu'on répète souvent. Il faut repérer ce mot. À la seconde lecture, il faut lever la main à chaque fois qu'on prononce ce mot.

Marron - noisette - champignon - noisette - feuille - arbre - noisette - branche - automne - noisette

Salade - épinard - carotte - navet - oignon - épinard - poireau - épinard - concombre - chou - épinard

Poisson - lapin - écureuil - poisson - girafe - vache - mouton - poisson - crocodile - dinosaure - poisson

Table - assiette - cuillère - couteau - assiette - chaise - casserole - marmite - assiette - poêle - assiette

Sapin - cadeau - étoile - neige - sapin - traîneau - renne - ruban - sapin - guirlande - boule - sapin

Rouge - vert - jaune - bleu - marron - orange - bleu - blanc - noir - rose - bleu - violet - gris - bleu

trois - cinq - quatre - huit - six - neuf - deux - dix - huit - onze - treize - douze - huit - sept - huit

calmement - clairement - également - doucement - autrement - seulement - clairement - complètement

même - tout - encore - aussi - alors - toujours - jamais - aussi - trop - déjà - assez - presque - comme

devant - derrière - bas - haut - droite - gauche - devant - côté - loin - près - avant - devant - arrière

Exercice 2:

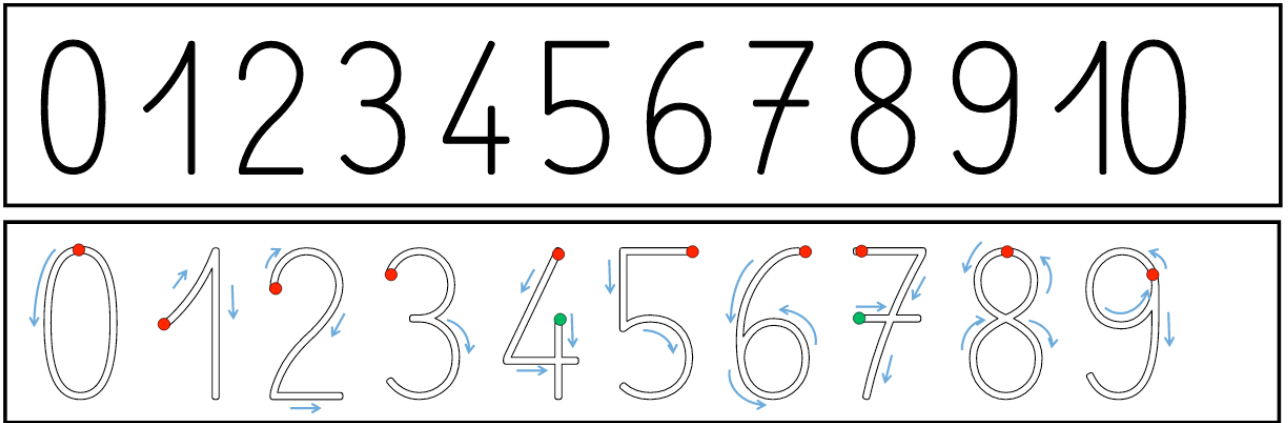
Retrouver le mot avec confusion le / g :

- Je ne le trouve pas. Il s'est bien gaché ! **caché**
- J'aime bien le cateau au chocolat ! **gâteau**
- Le petit oiseau est dans la gage. **cage**
- Il fait froid ! Mets tes camp ! **gants**
- Le train s'est arrêté à la car. **gare**
- Je voudrais une classe au chocolat. **glace**
- Pour effacer, on prend une comme. **gomme**
- Si tu as faim, prends ton coûter. **goûter**
- Le petit ocre a tout mangé ! **ogre**
- Il a un croc ventre. **gros**
- Pour le dessert, il y aura des coffres ! **gaufres**
- Il a marché dans la grotte de chien ! **crotte**

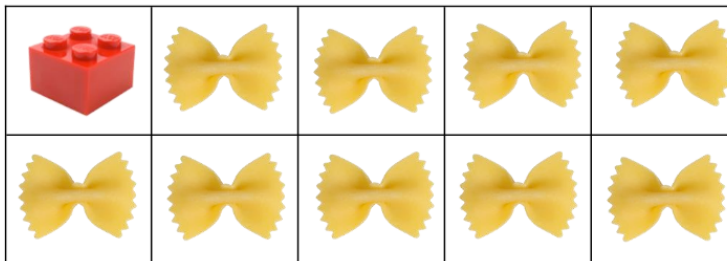
Retrouver le mot avec confusion s / ch :

- C'est trop haut. Il faut que tu bêches. **baisse**
- Dans la forêt, il y a des cerfs et des bis. **biches**
- Pour aller au théâtre, on monte dans le buche. **bus**
- Il s'est coupé. Il y a du chant. **sang**
- Bonne année ! Bonne chanté ! **santé**
- Quelle chaleur ! il fait trop seau ! **chaud**
- Le linge est chèque. **sec**
- Ah ! Voilà mon serre ami Serge ! **cher**
- Le sien a aboyé toute la nuit. **chien**
- Il est pauvre. Donne lui des choux. **sous**
- On court, on saute, on mars. **marche**
- Il y a plein de mouche dans la baignoire. **mousse**
- Sac jour, on écrit la date. **Chaque**

REFERENTIEL POUR LA DICTEE DE NOMBRES



JEU DE LA BOITE A DIX



La boîte a 10 cases.

Je mets 1 légo. Combien mets-tu de pâtes ?

9 pâtes.

Bravo, 1 légo et 9 pâtes cela fait 10 objets.

JEU DES NOMBRES JUSQU'A 10

APPRENDRE A LIRE LES NOMBRES LES NOMBRES

ET FABRIQUER DES COLLECTIONS

(PS jusqu'à 3 , MS au moins jusqu'à 6, GS au moins jusqu'à 10)



1 - Découper des rouleaux de papier toilette en 2 ou des rouleaux de papier essuie-tout en 4.

Ecrire les nombres sur chaque rouleau ou faire écrire votre enfant avec le modèle à côté.



2 - Mélanger les rouleaux et demander à votre enfant de les replacer dans le bon ordre.

Puis votre enfant ira chercher autant d'objets que le nombre indiqué sur le rouleau.



3 - Retourner les rouleaux nombre caché (ou mettez les dans un sac) et mélanger les. Demander à votre enfant d'en choisir un et d'aller chercher le nombre d'objets indiqué.

4 - Et pourquoi pas les décorer maintenant et rejouer demain ?



Pour complexifier, poursuivre la création de rouleaux avec des nombres plus grands!



DEFI PROBLEMES

Combien d'enfants se sont cachés derrière le rideau ?



@mathsenvie1

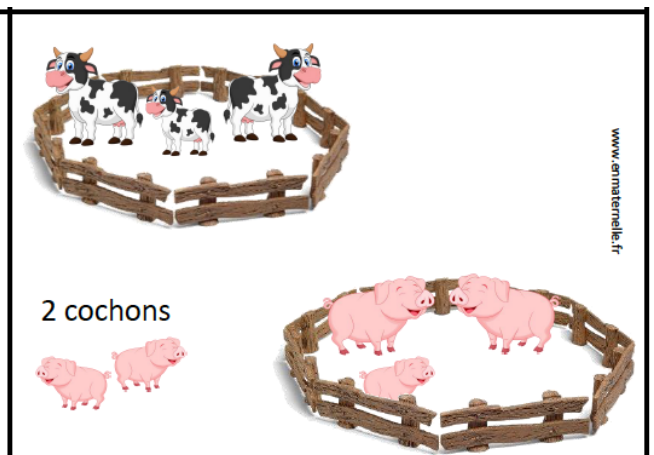
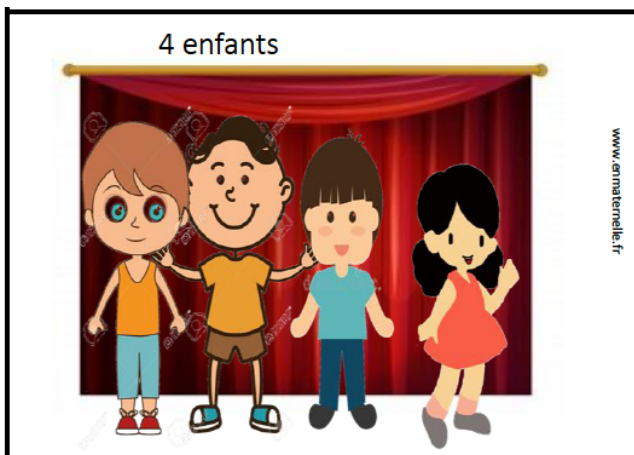
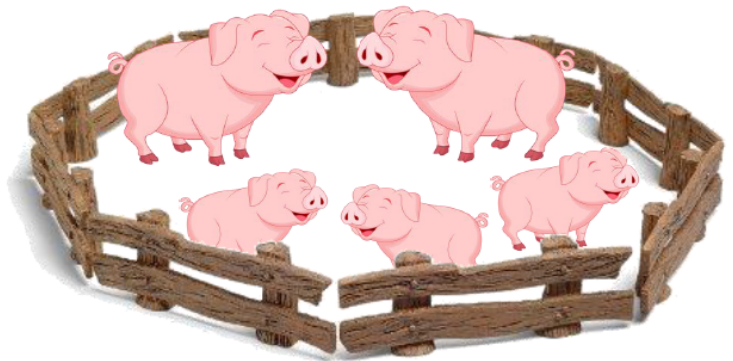




www.ematernelle.fr

Dans quel enclos, y a-t-il le plus d'animaux ?

Qu'est ce que je dois enlever et combien dois-je en enlever pour qu'il y ait autant de vaches que de cochons ?



Les grandeurs

La manipulation d'objets est indispensable pour l'enfant qui va créer ses propres images mentales.



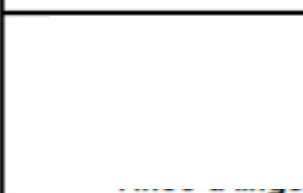
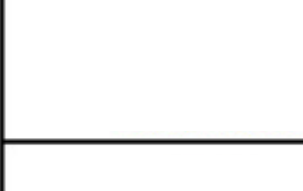
1. On cherche des objets à la maison qu'on va pouvoir catégoriser en 2 parties :
Petit/ Grand
(Assiettes, boîtes, chaussettes, cuillères, jeux...)
2. On met ensemble les grands objets puis les petits objets



3. On cherche des objets de différentes tailles qu'on va pouvoir ordonner.
 - Du plus grand au plus petit à la verticale (la tour la plus haute)
 - Du plus petit au plus grand à l'horizontale (en ligne)

ESPACE

Flotte ou coule ?

	Hypothèse	Expérience
		
		
		
		
		
		
		

 COULE	 COULE	 COULE
 COULE	 COULE	 COULE
 COULE	 COULE	 COULE
 FLOTTE	 FLOTTE	 FLOTTE
 FLOTTE	 FLOTTE	 FLOTTE
 FLOTTE	 FLOTTE	 FLOTTE

Le jeu du foulard

Objectif	Trouver des stratégies pour prendre sans être pris
But du jeu	Prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien
Consigne	Il faut prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien
Dispositif, déroulement	Un contre un. Le foulard est fixé au niveau des fesses (coincé dans la ceinture ou le haut du pantalon...). Les joueurs peuvent être debout ou à genoux.



Danse, danse, danse !

Vos enfants aiment bouger ? Répéter leur propre chorégraphie peut les aider à canaliser de façon positive toute cette énergie qu'ils ont à revendre. Encouragez-les à créer leurs propres pas de danse !



Étape 1 Danser est un très bon moyen de se maintenir en forme. À votre tour de créer une chorégraphie et de la mettre en pratique. Vous êtes libres d'imaginer ce que vous voulez, mais voici un exemple pour vous inspirer. Tout d'abord, levez lentement la main droite au-dessus de la tête, puis faites de même avec la main gauche.



Étape 2 Les deux mains en l'air, tournez sur vous-mêmes deux fois. Attention à ne pas vous étourdir !



Étape 3 Maintenant, ramenez le pied droit vers le gauche puis le pied gauche vers le droit.



Étape 4 Répétez ces quatre mouvements séparément, puis essayez de les enchaîner. Quand vous sentez que vous les maîtrisez, choisissez de la musique qui bouge. Vous pouvez maintenant présenter votre spectacle !

 Activités

 30 mn

 En intérieur ou en extérieur

 3 - 6 ans

Le matériel :

- des vêtements de danse,
- de la musique.

Vous pouvez modifier cette chorégraphie et ajouter autant de mouvements que vous le souhaitez !



En extérieur ou intérieur !



Le parcours du combattant

Les enfants ont de l'énergie à revendre. Pourquoi ne pas canaliser cette énergie en organisant une amusante course d'obstacles ? Utilisez des règles différentes à chaque fois pour varier les plaisirs !



Étape 1 Dans votre jardin, disposez une écharpe sur le sol pour indiquer la ligne de départ. Un peu plus loin, placez un petit banc ou tout autre objet sur lequel on peut grimper.



Étape 2 Ensuite, posez trois cerceaux par terre, un peu plus loin que le banc. Positionnez-les de façon à former un zigzag.



Étape 3 Plus loin, alignez trois chaises en laissant entre chaque chaise un espace suffisant pour permettre à un enfant de passer.



Étape 4 La course peut commencer ! Créez des règles pour ce parcours du combattant. Par exemple : commencer au niveau de l'écharpe, sauter à pieds joints dans chaque cerceau, faire un tour complet autour de chaque chaise. Une fois arrivé au bout, faire à nouveau le tour des chaises et repasser les obstacles en sens inverse pour revenir au début, qui est maintenant la ligne d'arrivée ! Chronométrez chaque participant. Le gagnant est le plus rapide. À vos marques, prêt... partez !



Le matériel :

- un petit banc ou tout autre objet sur lequel un enfant peut grimper,
- trois cerceaux,
- trois petites chaises,
- une écharpe.