



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



Jeudi 26 ET vendredi 27
Lundi 30 et mardi 31 mars

Beaucoup d'activités demandent du temps d'où la proposition sur 4 jours...

MOBILISER LE LANGAGE	
<i>LECTURE</i>	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
<i>ENRICHISSEMENT DU LEXIQUE</i>	Compréhension des consignes orales. Prends tes crayons de couleur et une feuille. Ecoute ce que l'adulte te dit et dessine.
<i>ECRITURE</i>	Ecriture en cursive de n, h (fiche 1) p, c, j (fiche 2)
<i>MOTRICITE FINE</i>	Amusons nous à transvaser avec de la farine, du riz, de la semoule, des graines (lentilles, haricots). Sortez deux coupelles ou petites boîtes, et une cuillère. Demandez à votre enfant de transvaser à l'aide de la cuillère tout le contenu d'un récipient dans l'autre.
<i>PRINCIPE ALPHABETIQUE</i>	1) Mots mêlés, les blasons : les arbres
<i>PHONOLOGIE</i>	1) Les Alphas https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/planete-des-alphas/jeu-alphas-5.php 2) Refaire l'exercice sur la manipulation des syllabes. (Exercice 1) 3) Comparer des syllabes en fonction du nombre de syllabes. (Exercice 2)
<i>ANGLAIS</i>	Revoir la chanson « Hello hello » (les émotions) https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8

CONSTRUIRE LES 1ERS OUTILS

<i>Nombres et quantités</i>	<p>1) Défi de la dictée des nombres :</p> <p>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</p> <p>2) Le memory des 5 :</p> <p>(préparer les 12 cartes en imprimant ou en les dessinant (voir modèle). Retourne sur la table les 12 cartes faces cachées. Tu retournes 1 carte et tu dis combien tu vois de triangles dessus. Tu dois trouver la deuxième carte, pour que sur la table on voit 5 triangles en tout. Si tu n'as pas 5 triangles, tu caches les cartes et tu recommences. Si tu trouves 2 cartes qui font 5, tu les enlèves du jeu et tu les poses à côté de toi. Tu dois réussir à toutes les enlever.</p> <p>3) Défi problème</p> <p>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 4 problèmes dont les solutions sont en page 6)</p>
<i>Formes, grandeurs et suites organisées</i>	<p>1) Coloriage : le jardin d'Antonin. Colorie le dessin en suivant les indications de couleur. Votre enfant peut essayer de lire le nom des couleurs. Si vous n'avez pas d'imprimante, votre enfant peut vous montrer tous les carrés, tous les rectangles...</p>

EXPLORER LE MONDE

<i>Espace/ Temps</i>	<p>1) Vocabulaire spatial, indiquer la position d'un objet en réalisant une phrase complète.</p> <p>2) Travail sur la chronologie d'une histoire entendue.</p> <p>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 ?... »</p> <p>Le travail ici consiste à vérifier la chronologie de l'histoire. Vous devrez lire ou écouter l'histoire plusieurs fois pour cela.</p> <p>Vous pouvez écrire ce que votre enfant vous raconte.</p> <p>Voici un lien très riche où vous trouverez votre bonheur.</p> <p>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</p>
----------------------	---

*Le vivant, la matière et les
objets*

- 1) Flotte ou coule (fiche jointe)
- 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 lutte : les jeux des tortues et du ver de terre (cf fiche jointe)

ACTIVITES ARTISTIQUES

1) Faire écouter le son de différents instruments de musique : batterie, guitare électrique, violon, flûte traversière, tambourin... Les enfants doivent montrer l'instrument qui joue (fiches jointes + fichier audio) : **il faut dézipper !**

<https://dessinemoiunehistoire.net/wpcontent/uploads/2014/02/Loto-sonore-des-instruments-de-musiqueextraits-1-%C3%A0-14-au-format-mp3.zip>

<https://dessinemoiunehistoire.net/wpcontent/uploads/2014/02/Loto-sonore-des-instruments-de-musiqueextraits-15-%C3%A0-38-au-format-mp3.zip>

On augmente le nombre d'instruments au fur et à mesure.

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>

ENRICHISSEMENT DU LEXIQUE

Sam- *consignes à lire à votre enfant*
(j'ai mis en vert les aides possibles à donner)

- 1 - Pour faire la tête de Sam le pirate, trace un grand rond bleu au milieu de la feuille.
- 2 - A gauche, l'œil de Sam est un rond noir avec un point au milieu.
- 3 - De l'autre côté, à droite, l'œil de Sam est caché par un carré tout noir.
- 4 - Le nez de Sam n'est ni pointu, ni crochu : c'est un gros rond tout rouge.
- 5 - Trace un trait noir pour faire la bouche de Sam. Attention, il ne doit ni sourire, ni pleurer : il est tout droit.
- 6 - Sam est mal rasé : tout autour de sa bouche on voit plein de points noirs.
- 7 - Sam a deux oreilles vertes.
- 8 - A l'oreille de gauche, Sam porte un anneau *(une boucle d'oreille ronde)* jaune. A l'autre oreille, il porte un anneau ni noir, ni jaune, mais rouge.
- 9 - Et sur la joue de droite, il a une cicatrice qui n'est pas petite fais-la en noir. *(montrer à coté sur une autre feuille le dessin d'une cicatrice si besoin).*
- 10 - Sur la tête, il a des cheveux rouges en brosse *(en l'air)*.

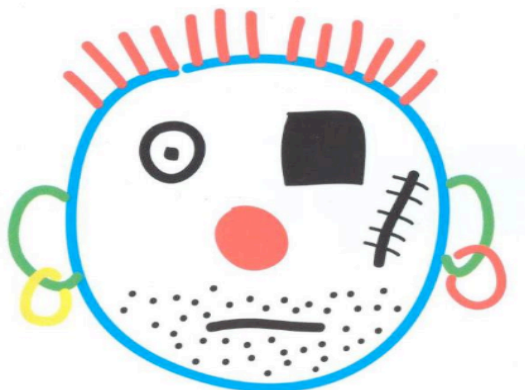
Voilà tu as terminé le portrait de Sam le pirate
comparer le dessin de votre enfant avec la réponse.

- 11 - Valoriser tout ce qui a été bien dessiné et expliquer les consignes difficiles.
 - 12 - Demander à votre enfant d'écrire tout seul le prénom du pirate, en écoutant les sons qui le composent. **SAM** : sssssssaaaaaaammmmmmm
- Valoriser son essai et lui montrer comment écrire SAM, s'il a des difficultés.

www.ennaternelle.fr

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.



ATTENTION

MOTRICITE FINE



PRINCIPE ALPHABETIQUE

Les blasons

d'autonomie - Mots cachés



Les
arbres

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

BOULEAU	HÊTRE	PIN
CHÊNE	ORME	SAPIN
FRÊNE	PEUPLIER	

PHONOLOGIE

Exercice 1:

On mélange les syllabes d'un mot. Il faut redire le mot mélange et dire le mot va permettre à l'enfant de prendre conscience de l'ordre immuable des syllabes dans la composition d'un mot.

Série N°1 : 2 syllabes

- Pette + trom = **trompette** / çon + gar = **garçon**
- bour + tam = **tambour** / Bo + ro = **robot** / teur + doc = **docteur**
- reille + o = **oreille** / Qûre + pi = **piqûre** / ton + bou = **bouton**
- fond + pla = **plafond** / Ceau + mor = **morceau** / lai + ba = **balai**
- nel + tu = **tunnel** / Pier + pa = **papier** / ron + ma = **marron**
- ro + si = **sirop** / Tine + tar = **tartine** / son + poi = **poisson**
- teuil + fau = **fauteuil** / Zon + mai = **maison** / ball + foot = **football**
- nette + lu = **lunette** / Ton + co = **coton** / teur + fac = **facteur**
- zette + noi = **noisette** / ssin + cou = **coussin** / zin + cou = **cousin**
- rain + pa = **parrain** temps + prin = **printemps** / lo + vé = **vélo**
- deuse + ton = **tondeuse** / no + to = **tonneau** / peau + chat = **chapeau**
- lette + rou = **roulette** / zarre + bi = **bizarre** / ris + sou = **souris**
- peau + trou = **troupeau** / zon + ga = **gazon** / teau + man = **manteau**
- nette + lu =

Exercice 2:

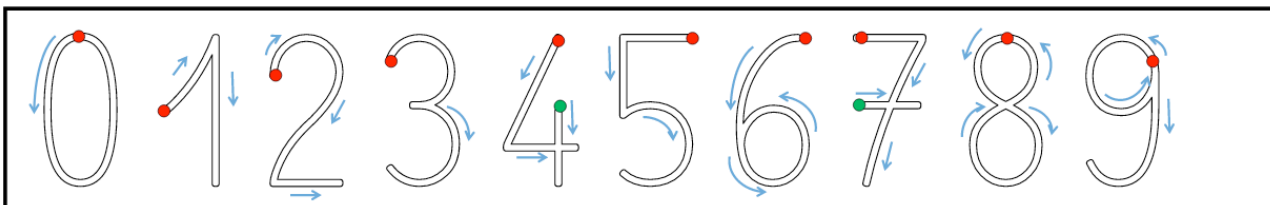
Je dis deux mots. Quel est le plus petit (court) ? Quel est le plus long ?

L'objectif est d'attirer l'attention de l'enfant sur certains aspects phonologiques et de l'amener progressivement à analyser les mots de ce point de vue.

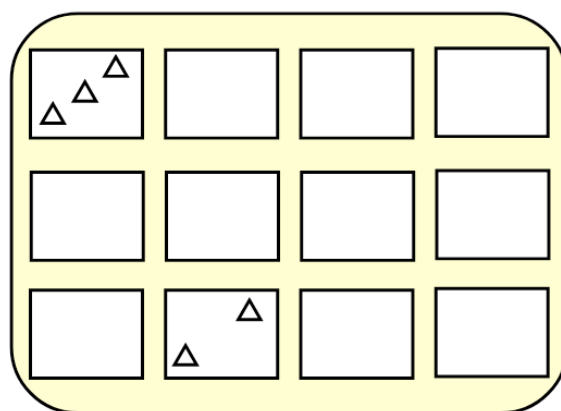
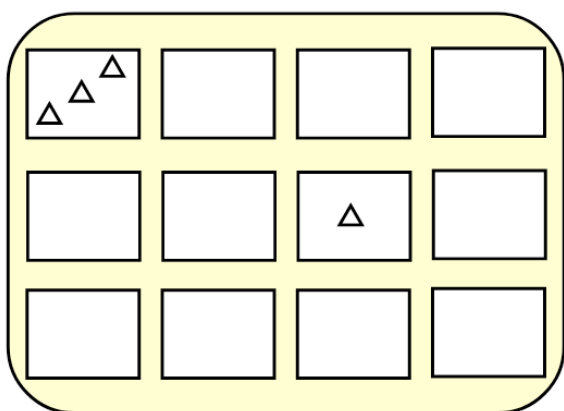
- coq/renard - riz /pantalon - pain/maison - ciel/jambon
- coccinelle/tableau - fil/escalier - tomate/caramel - bonbon/crocodile
- Hérisson/marron - champignon/souris - hélicoptère/fleur

REFERENTIEL POUR LA DICTEE DE NOMBRES

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Le mémoire du 5

































© 2015 - 2016



**LE MEMORY DES 5 : cartes à imprimer ou à dessiner aux crayons de couleur sans appuyer pour la transparence.
Pour lutter contre le papier transparent, vous pouvez hachurer rapidement aux crayons de couleur le recto des cartes
avant de les découper**

www.enmaternelle.fr

DEFI PROBLEMES



Le facteur a mis deux lettres dans chaque boîte. Combien en a-t-il mis en tout dans les boîtes que tu vois ?



@mathsenvie1

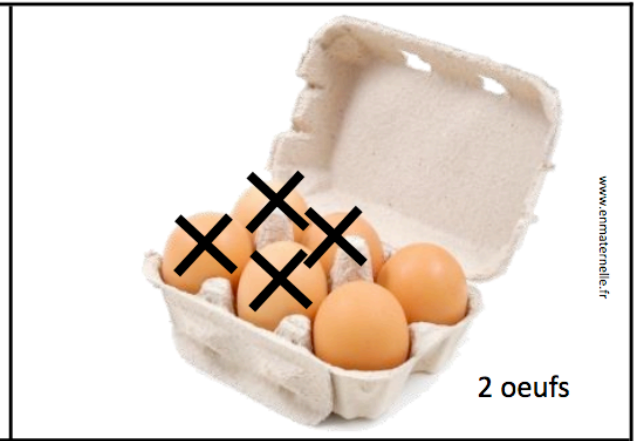
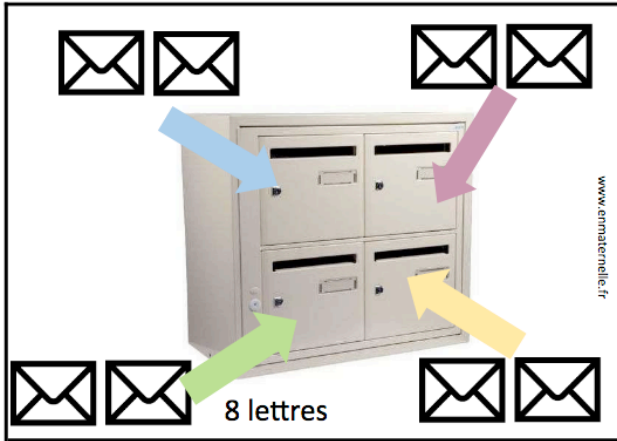
**La maîtresse a fait un gâteau, elle a utilisé 4 œufs dans sa recette
Combien d'œufs reste t'il dans la boîte ?**



solutions



@mathsenvie1



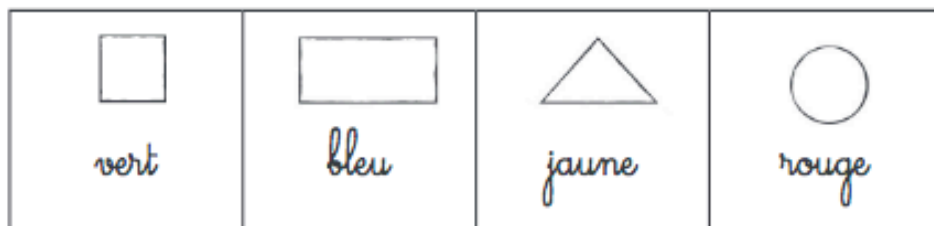
FORMES

Le jardin d'Antonin

Mathématiques



Colorie le dessin en suivant les indications de couleur.



Objectif • Reconnaître des formes géométriques simples.

Conseil • Veiller à ce que chaque figure soit bien identifiée, quelle que soit sa position.

ESPACE

Regarde bien l'image (en page 3) et réponds aux questions suivantes :

Où est le chat rouge ? → « Le chat rouge est dans le tiroir. ».

Où est la bouteille ? → « La bouteille est sur la table. ».

Où est le chat bleu ? → « Le chat bleu est sous la table. ».

Où est le chat noir ? → « Le chat noir est derrière la chaise. ».

Qui est sur la table ? → « Le poisson est sur la table. ».


Où est le poisson ? → « Le poisson est dans l'aquarium. ».

Où est la pelote de laine ? → « La pelote de laine est à côté du chat bleu. ».

Qui est à côté du chat blanc ? → « Le chat jaune est à côté du chat blanc. ».

(Le but de l'exercice est que l'enfant face une phrase complète et qu'il indique la position de l'objet qu'il voit : dans, sur, sous, devant, derrière ...)



Le jeu des tortues (1)	
Objectif	S'opposer à l'autre
But du jeu	Défenseur (tortue) : se relever Attaquant (chasseur) : empêcher l'autre de se relever
Consigne	Au signal, la tortue doit se relever
Dispositif, déroulement	La tortue est à 4 pattes sur un grand tapis ou une zone délimitée au sol, le chasseur est à côté d'elle
Variantes	La tortue a les yeux fermés Le chasseur a les yeux fermés Le chasseur tient déjà la tortue avant le signal de départ
	

Le jeu des vers de terre (1)	
Objectif	S'opposer à l'autre
But du jeu	Défenseur (vers de terre) : se relever Attaquant (chasseur) : empêcher l'autre de se relever
Consigne	Au signal, le vers de terre doit se relever
Dispositif, déroulement	Le vers de terre est à plat ventre sur un grand tapis ou une zone délimitée au sol, le chasseur est à côté de lui
Variantes	Le vers de terre a les yeux fermés Le chasseur a les yeux fermés Le chasseur tient déjà le vers de terre avant le signal de départ

DECOUVRIR LE MONDE : Flotte/Coule

1- Formuler des hypothèses

a -Sortir **1 à 1** les objets de la boîte (voir photos) en demandant : à ton avis , il flotte ou il coule ?

b-Faire placer l'étiquette flotte ou coule sur l'affiche en fonction des réponses, dans la colonne « hypothèse »

2- Faire une expérience

a -Sortir les objets 1 à 1 pour les donner à l'enfant.

Les placer 1 par 1 dans un récipient transparent (le mieux) ou à défaut une baignoire, l'évier...

b -Observer et faire commenter ce qui se passe

Chaque objet est présenté 2 fois de suite pour vérifier que le même objet flotte toujours (ou coule toujours) : le faire remarquer aux enfants

c- Faire placer l'étiquette flotte ou coule sur l'affiche en fonction des réponses, dans la colonne « expérience »

d- Procéder de même avec chaque objet

3- Analyser les résultats d'une expérience

Faire observer les résultats du tableau. Les hypothèses étaient-elles bonnes ?

4- Faire d'autres essais









a -Si on remplit le bouchon en plastique d'eau ?












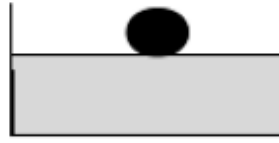






b- Si on remplit la bouteille d'eau ?

c- Si on remplit le pot de yaourt d'eau ?

Est-ce que les résultats changent ou pas ?

Flotte ou coule ?

	Hypothèse	Expérience
 Bouchon en liège		
 Bouchon en plastique		
 Bouteille en plastique		
 Pince à linge		
 Bille		
 Trombone		
 Pot en verre		
 Pot de yaourt		

 <p>COULE</p>	 <p>COULE</p>	 <p>COULE</p>
 <p>COULE</p>	 <p>COULE</p>	 <p>COULE</p>
 <p>COULE</p>	 <p>COULE</p>	 <p>COULE</p>
 <p>FLOTTE</p>	 <p>FLOTTE</p>	 <p>FLOTTE</p>
 <p>FLOTTE</p>	 <p>FLOTTE</p>	 <p>FLOTTE</p>
 <p>FLOTTE</p>	 <p>FLOTTE</p>	 <p>FLOTTE</p>

Liste des instruments dans l'ordre d'écoute

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1. accordéon | 15. guitare |
| 2. batterie | 16. harmonica |
| 3. castagnettes | 17. harpe |
| 4. clarinette | 18. mandoline |
| 5. claves | 19. maracas |
| 6. clochettes | 20. orgue de Barbarie |
| 7. cornemuse | 21. piano |
| 8. crécelle | 22. saxophone |
| 9. cymbales | 23. tambourin |
| 10. didgeridoo | 24. triangle |
| 11. djembé | 25. trompette |
| 12. flûte de pan | 26. violon |
| 13. flûte traversière | 27. violoncelle |
| 14. güiro | 28. xylophone |

1



guitare



orgue de Barbarie



djembé



clarinette



güiro



harmonica



batterie



flûte traversière



violoncelle



triangle



claves



saxophone



mandoline



clochettes



cymbales



trompette



violon



accordéon



castagnette



cornemuse



harpe



maracas



tambourin



didgeridoo



crécelle



piano



xylophone



flûte de pan