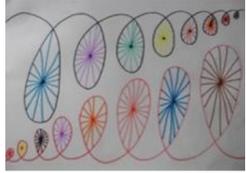
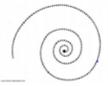


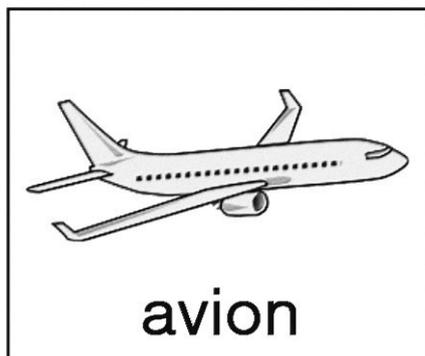
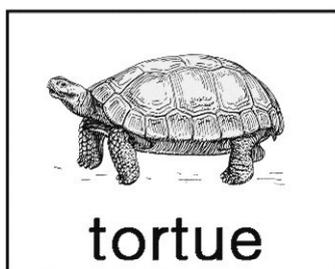
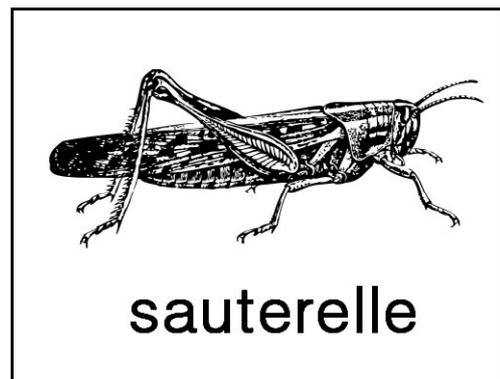
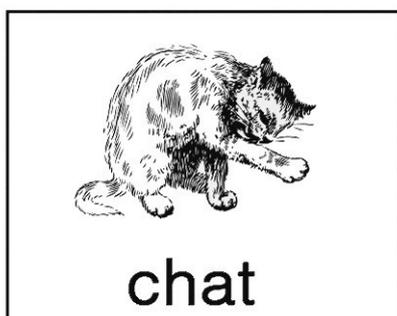
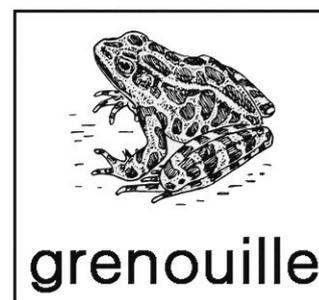
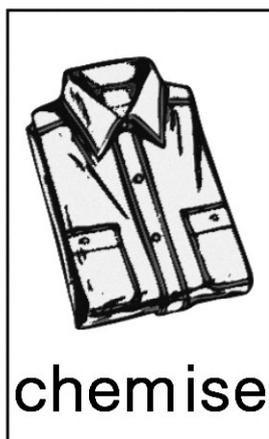
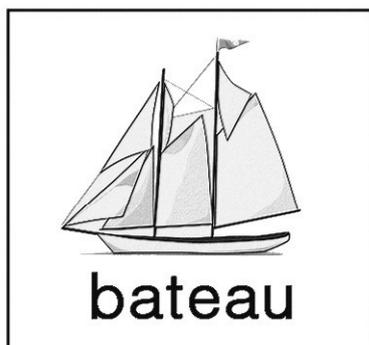
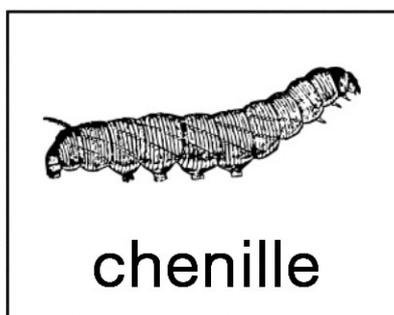
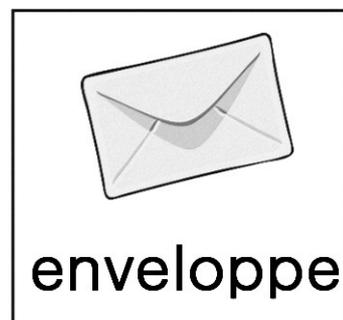
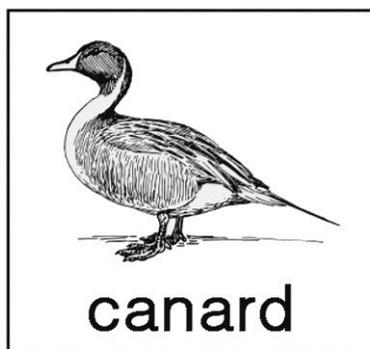
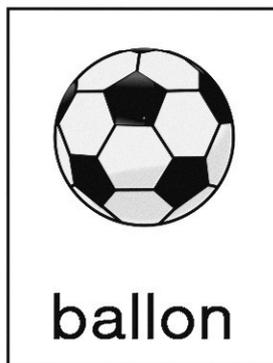
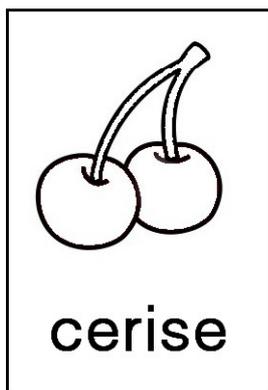
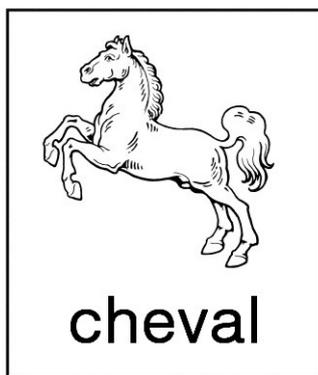
SEMAINE 7
ACTIVITES DE GS : Du 11 au 15 mai

	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
RITUELS	<p>Rituel de la date : Se repérer dans le temps grâce au calendrier du mois de mai. Barrer les jours passés sur le calendrier du mois et entourer la date du jour. «Aujourd'hui nous sommes ... Hier nous étions ... et demain nous serons ... » Météo : Quel temps fait-il aujourd'hui ?</p> <p>Rituels Mathématiques (au choix) Jeu de la fusée : Montrer l'image de la fusée. Pour la faire décoller, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre fixé par le meneur. Le nombre mystère : Le meneur de jeu (enfant ou adulte puis inverser les rôles) choisit un nombre entre 0 et 20, il l'écrit sur une feuille sans le montrer. L'autre joueur lui pose des questions : Est-ce qu'il est plus grand que 10 ? Est-il avant ou après ... ? Entre ... et ... ? Le meneur de jeu répond par oui ou par non. L'élève ou l'adulte barre les nombres qui ne sont plus possibles.</p>			
LE LANGAGE ORAL	<p>Comptine gestuelle en anglais : <i>Head Shoulders Knees & Toes.</i> Fiche comptines et poésies https://www.youtube.com/watch?v=ZanHgPprl-0</p> <p>La maison du [ə] (on voit e) Coller les images, où l'on entend le son [ə], dans la maison du son. Un exemple de maison du son vous est proposé, elle peut également être fabriquée en suivant cet exemple. Les images contenant le son [ə] peuvent également être découpées dans un journal, magazine ou prospectus publicitaire.</p>  <p>Signe Borel-Maisonny : Pour faire le geste du son [ə] je forme un creux avec ma main et je dis « e ». C'est le [ə] de renard, de cheveu ...</p>	<p>Poésie : Mon visage Fiche comptines et poésies Dans mon panier du son [ə] Dans mon panier du [ə] 1. Consigne à dire à l'oral à votre enfant : « Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [ə] (En exagérant le son e et faire le signe Borel-Maisonny du E): <i>cheeeeval, meeeelon, ceeeeerise...</i> . Je vais dire d'autres mots, il faut lever la main quand je peux le mettre dans mon panier du E... » (Donner des mots avec le son [ə] et des intrus). 2. Défi : Trouver des objets dans la maison dont le mot contient le son [ə] et les déposer dans un panier (ou un autre contenant). Penser à faire une photo du panier à la fin de l'activité. 3. Réaliser la fiche exercice du son [ə].</p>	<p>Comptine gestuelle en anglais : <i>Head Shoulders Knees & Toes.</i> Fiche comptines et poésies https://www.youtube.com/watch?v=ZanHgPprl-0</p> <p>L'attaque d'un mot Commencer la séance par un virelangue et insister sur l'attaque répétée « <i>Nnnathalie nnnoua son nnnoeud.</i> (...) ». Fiche Virelangues</p> <p>Des intrus au zoo Etape 1 et 2. Matériel : La fiche « enclos » à imprimer en 4 exemplaires (ou dessiner 4 enclos) ou construite 4 enclos avec des kaplas ou lego. 1 fiche avec les animaux (à découper) appartenant à 4 attaques différentes : K, P, É et CH.</p>	<p>Poésie : Mon visage Fiche comptines et poésies</p> <p>L'attaque d'un mot Commencer la séance par un virelangue et insister sur l'attaque répétée « <i>Gaétan le goéland gobe un gâteau</i> (ici on insiste sur l'attaque GU des quatre mots de la phrase). (...) ». Fiche Virelangues</p> <p>Des intrus au zoo Etape 3. + fiche exercice : Au zoo ! Coller dans chaque enclos les animaux qui ont la même attaque que celui qui y est déjà. Choisir uniquement 3 animaux, parmi ceux proposés, pour chaque enclos.</p>
GRAPHISME	<p>Les boucles qui grandissent Fiche explicative : Les boucles qui grandissent 1) Dans la semoule.</p>  <p>2) Réalisation sur feuille : Etape 1 et 2</p>	<p>Les boucles qui grandissent Fiche explicative : Les boucles qui grandissent Réalisation sur feuille : Etape 3 à 6.</p> 	<p>La spirale Former un escargot en pâte à modeler ou en pâte à sel. Faire un long colombin et l'enrouler pour réaliser la spirale.</p> 	<p>La spirale S'entraîner à tracer des spirales sur une feuille. ⚠ On commence la spirale par le milieu et on tourne vers la gauche.</p>  <p>Faire la fiche : Dessiner les coquilles des escargots.</p>
ECRITURE	<p>Feuille d'écriture N°13 Une coccinelle + Dessin dirigé de la coccinelle pour la partie de droite.</p>	<p>Ecriture des mots du projet (Etape 1) Ecrire les nouveaux mots du projet : FLEUR, JARDIN, MAI, MUGUET. En lettre CAPITAL dans les cases sous le modèle en lettres scriptes. S'aider de la réglette des correspondances (capital, script et cursive). Puis, dans la 3^{ème} ligne, écrire le mot en lettres cursives en s'aidant du référentiel. <i>Les fiches sont à glisser sous pochettes plastiques</i></p>	<p>Ecriture des mots du projet (Etape 1) Ecrire les nouveaux mots du projet : BLANC, CANARD, PAPILLON, OISEAU. En lettre CAPITAL dans les cases sous le modèle en lettres scriptes. S'aider de la réglette des correspondances (capital, script et cursive). Puis, dans la 3^{ème} ligne, écrire le mot en lettres cursives en s'aidant du référentiel.</p>	<p>Feuille d'écriture N°14 Un escargot + Dessin dirigé de l'escargot pour la partie de droite.</p>
NOMBRES, FORMES ET GRANDEURS	<p>Le jeu du gobelet Fiche : Jeux mathématiques (GS) Matériel : • Un gobelet, un bol ou un saladier opaque, il ne faut pas voir à travers. • 5 à 10 bouchons en plastique (ou autres petits objets : lego, perles ...)</p>	<p>Jeu du Banquier : Etape 1 Fiche : Jeux mathématiques (GS) Matériel : les cartes des jouets (à imprimer ou fabriquer en suivant le modèle) ; 2 boîtes contenant des jetons (ou petits objets tels que des lego, cubes ...), des morceaux de papier et crayons à papier ; une bande numérique (sous-main) pour l'élève.</p>	<p>Jeu du banquier : Etape 2 Fiche : Jeux mathématiques (GS) + Fiche exercice Le jeu du banquier.</p>	<p>Le jeu du Lucky Luke Fiche : Jeux mathématiques (GS)</p>
MOTRICITE (facultatif)	<p>SAUTER Apprendre à sauter par-dessus un objet, et réaliser un parcours avec plusieurs sauts à effectuer. Tu peux sauter par-dessus un livre, un coussin, une chaussure, un jouet... Je sais : Enjamber un objet, sauter à pieds joints. (Si votre enfant ne parvient pas à sauter à pieds joints, ce n'est pas grave ! Il a encore le temps de s'entraîner...)</p>	<p>La corde à sauter (individuel) Avec (ou sans) corde à sauter, essayer de réaliser ces 3 défis : 1) Sauter pieds joints 10 fois. 2) Sauter pieds joints 10 fois enchaînés (sans pause). 3) Sauter à cloche-pied 10 fois à gauche et 10 fois à droite.</p>	<p>Les statues 3 joueurs : 1 directeur, 1 sculpteur et 1 statue. Le directeur demande au sculpteur quel animal, métier, objet, personnage il souhaite. Le sculpteur réalise sa statue en bougeant délicatement la statue. Lorsque c'est terminé le directeur valide ou non la qualité de la statue. Evolution : Le sculpteur réalise la statue qu'il souhaite. Les visiteurs doivent deviner ce que ça représente.</p>	<p>Yoga pour les enfants https://www.youtube.com/watch?v=cM6opeQN9H0</p>



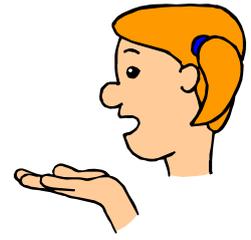
 E e e [ə] 

Découpe les illustrations lorsque tu entends le son [ə] et colle-les dans la maison des sons.





Atelier



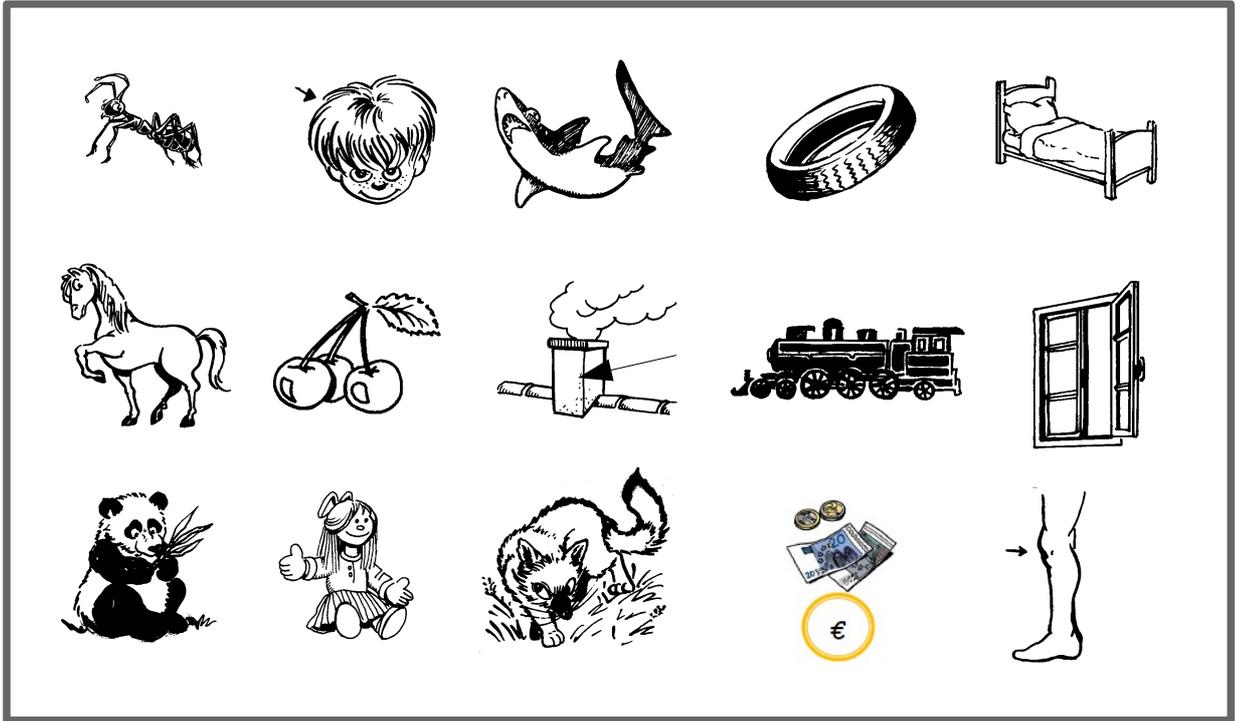
son (e)

Entoure.



école

si tu



Entoure.



école

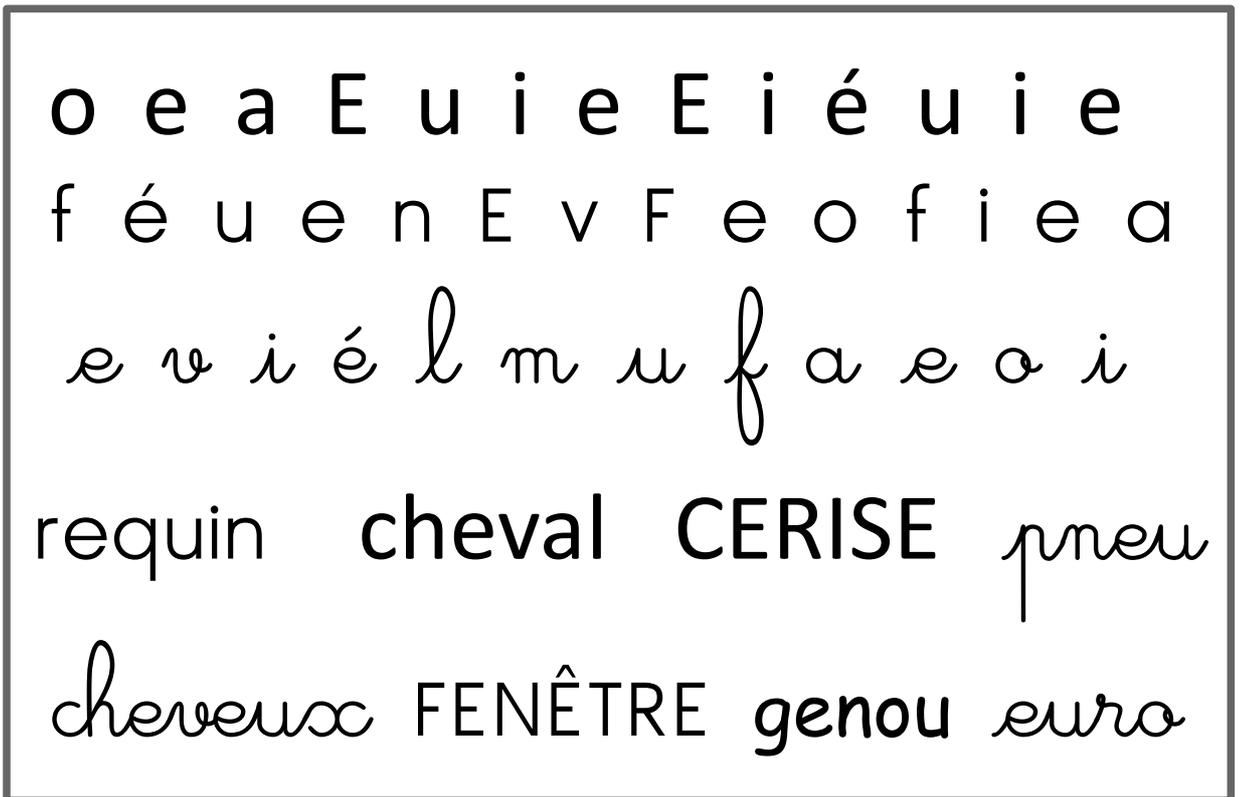
si tu



E

e

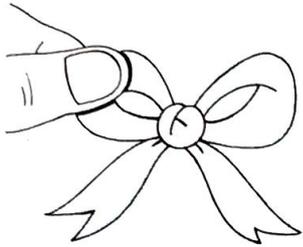
e



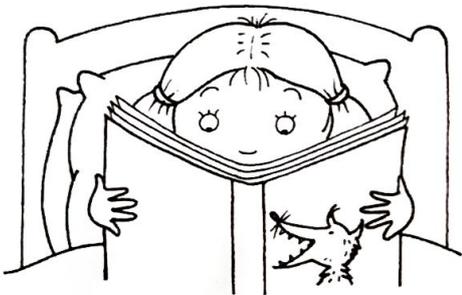
VIRELANGUES POUR DÉCOUVRIR LES ATTAQUES

Ces virelangues permettent de mettre en évidence une attaque répétée dans une phrase et de trouver d'autres mots dans le vocabulaire connu ayant cette attaque.

Nathalie noua son nœud.



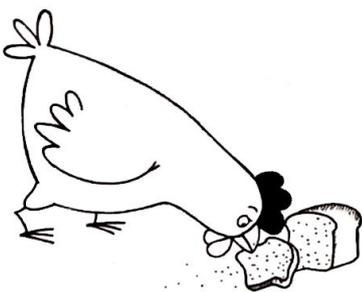
Louane lit un livre de loup dans le lit.



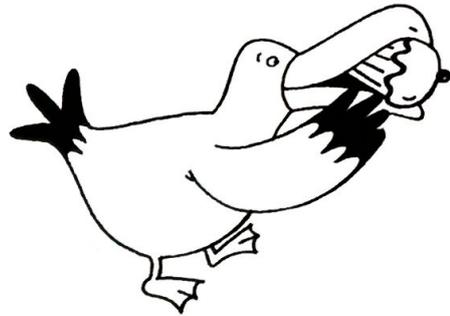
Tata Tania boit un thé dans sa tasse.



La poule picore du pain.



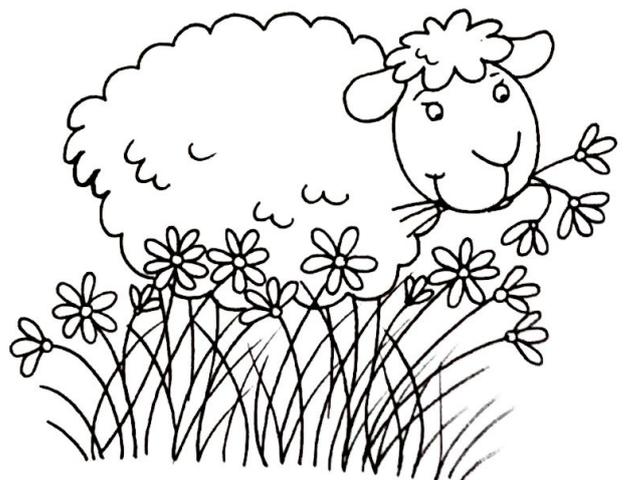
Gaétan le goéland gobe un gâteau.

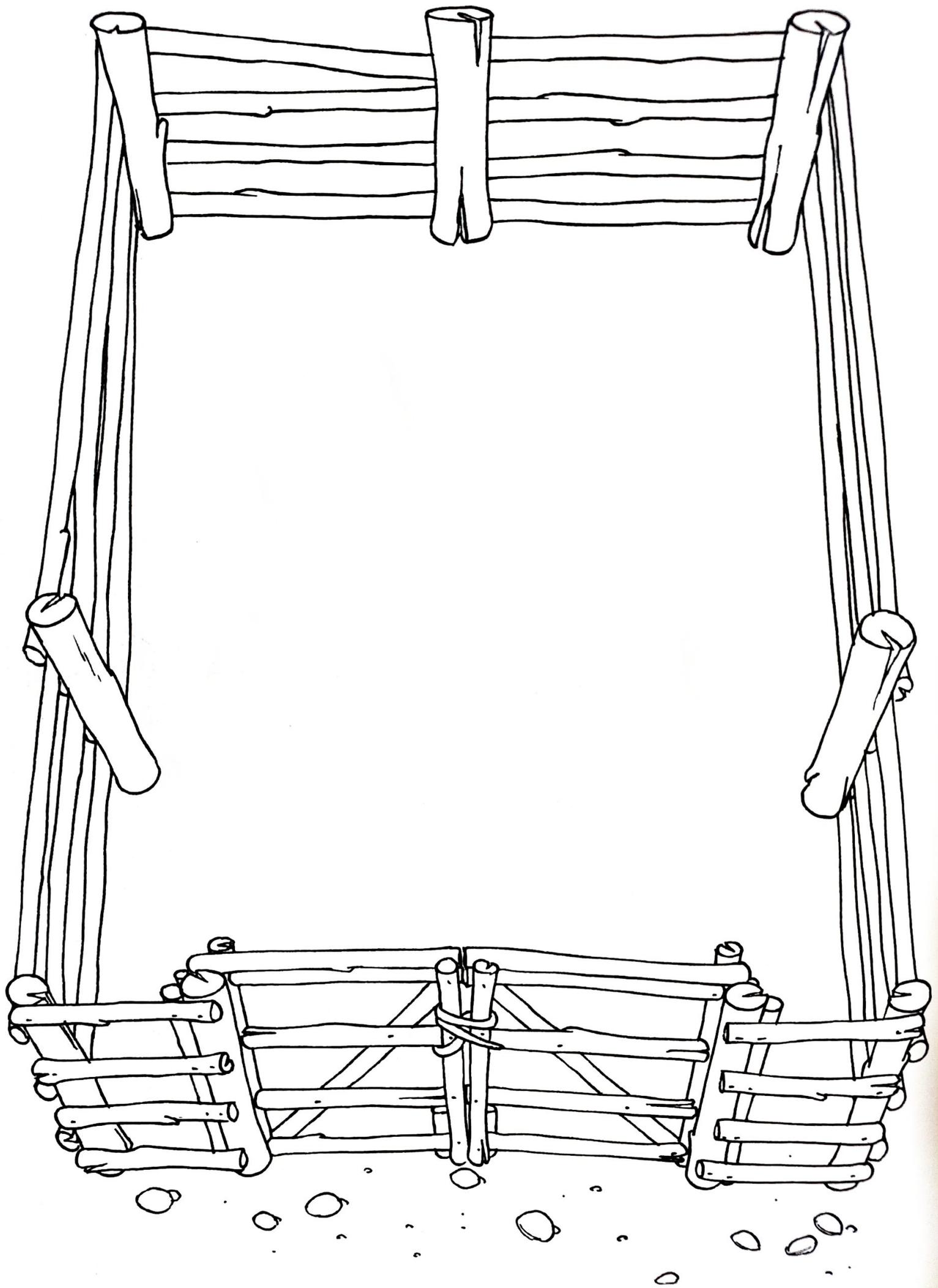


Papa part pour Paris en pyjama.



Mon mouton mange mes marguerites.



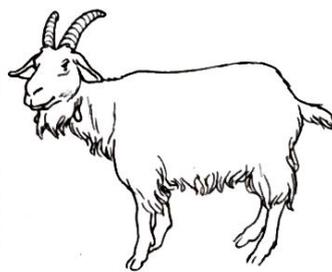
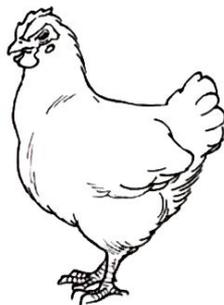
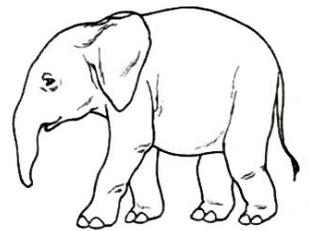
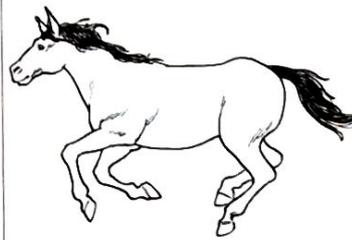
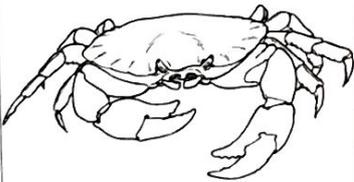
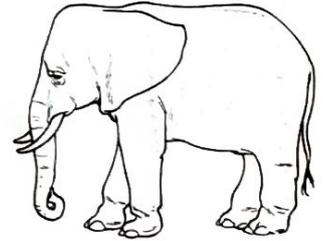
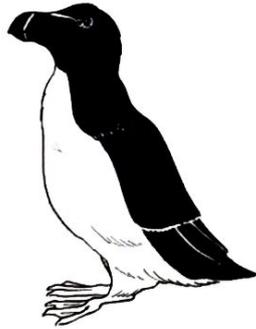
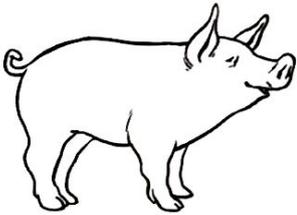
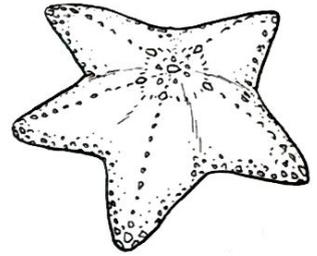
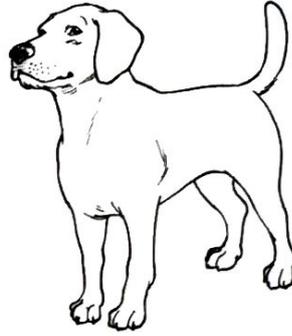
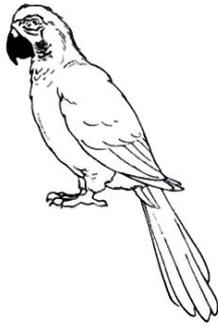
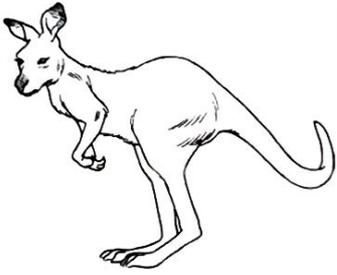
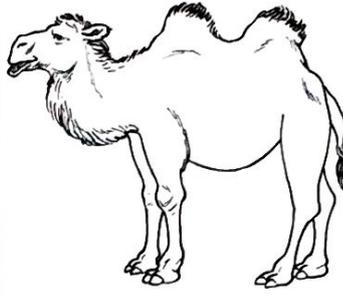


K [k]

P [p]

CH [ʃ]

É [e]



koala - kangourou - cochon
crabe - castor

panda - perroquet - pingouin
poussin - poule

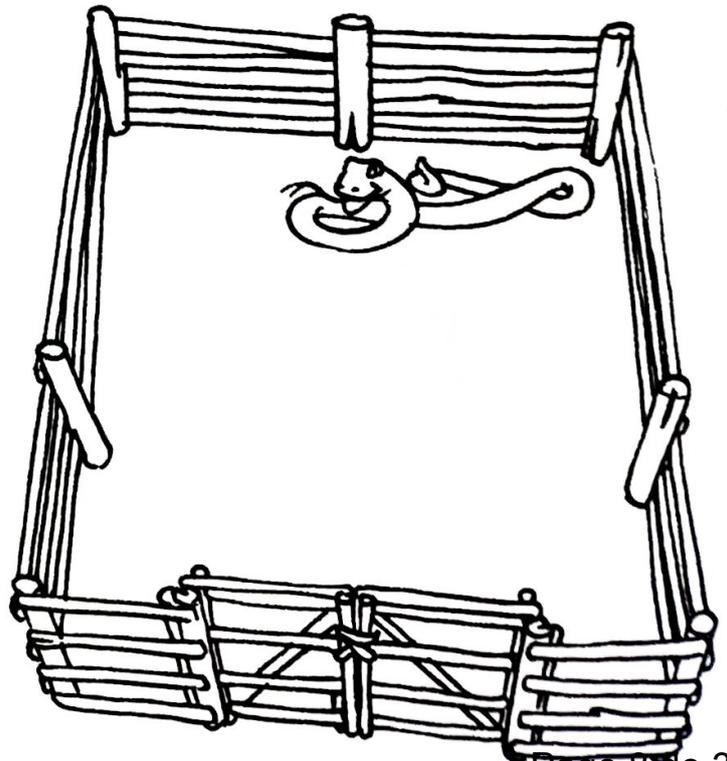
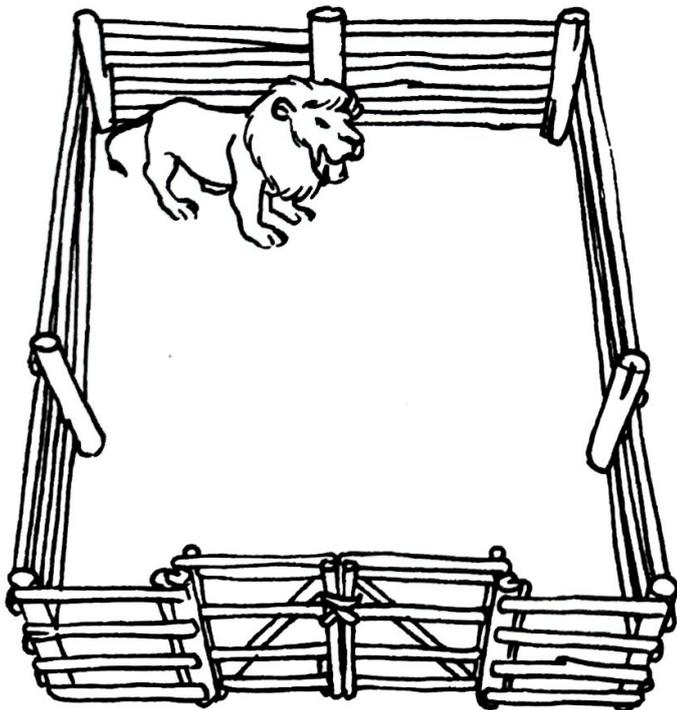
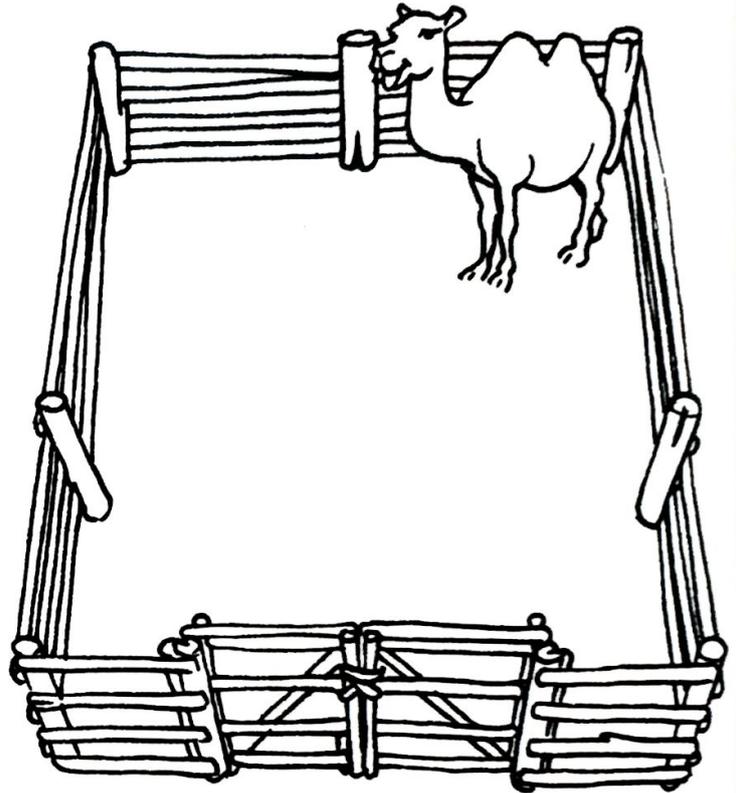
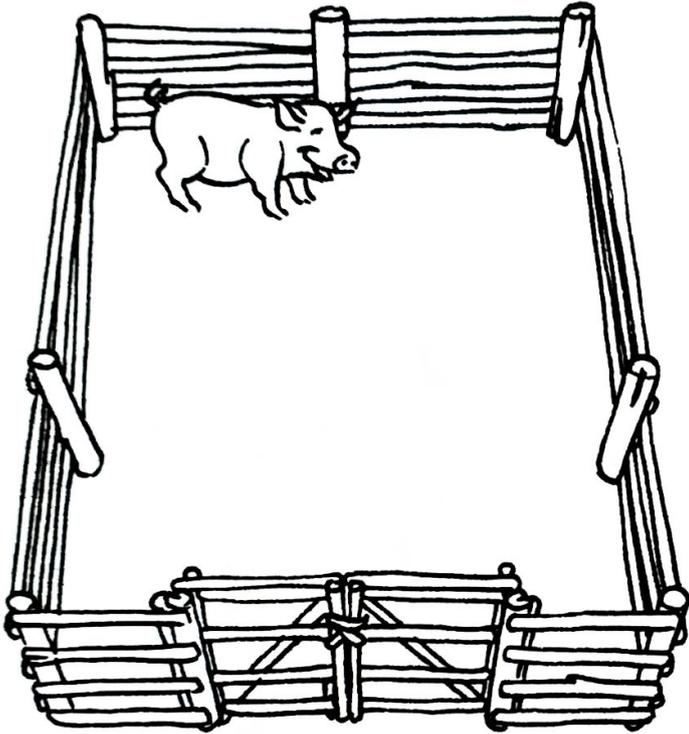
chameau - chien - chauvesouris
cheval - chèvre

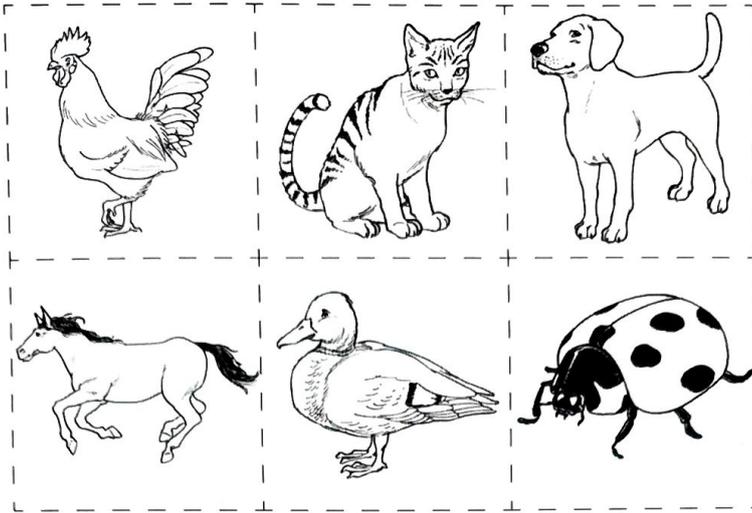
écureuil - étoile de mer - éléphant
éléphanteau - hérisson



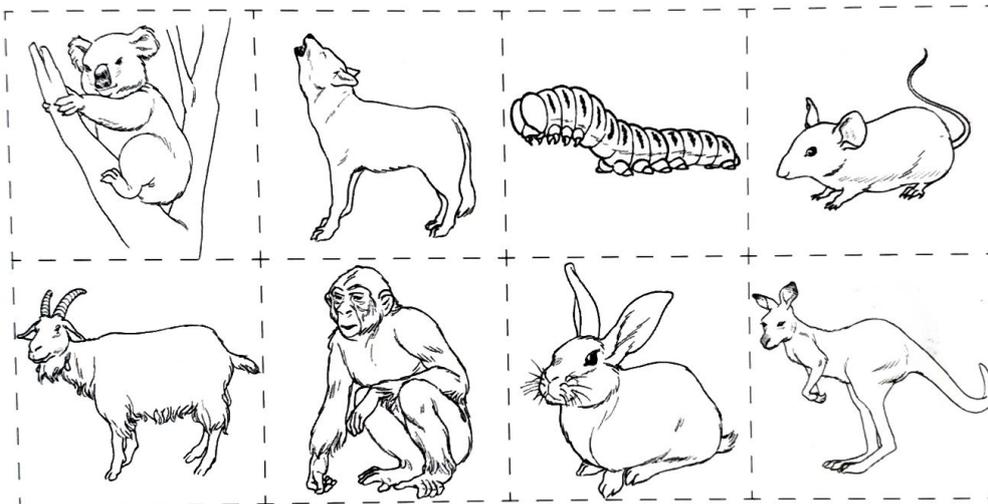
AU ZOO!

Colle dans chaque enclos les animaux qui ont la même attaque que celui qui y est déjà.

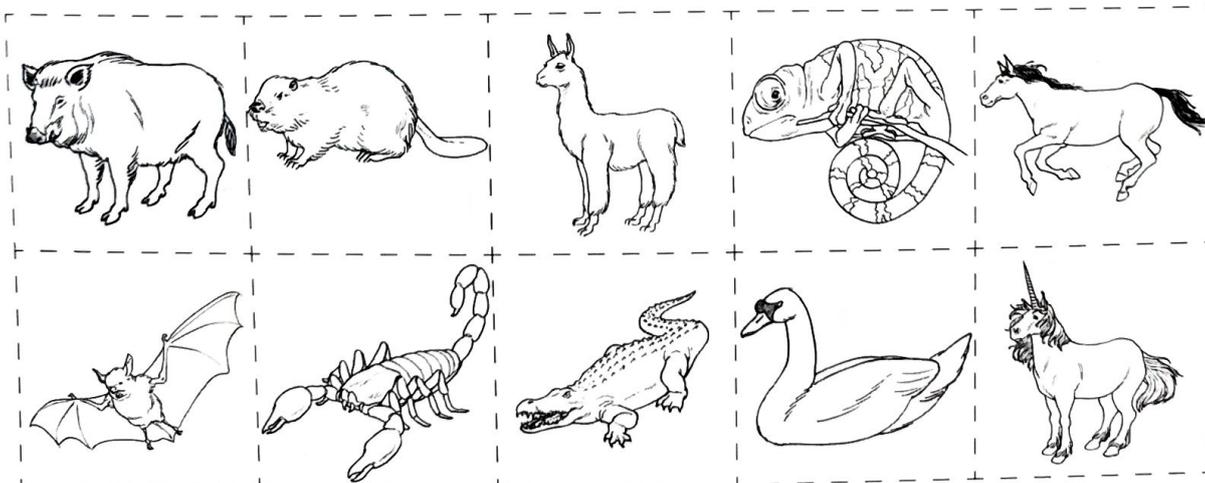




coq - chat - chien
cheval - canard - coccinelle

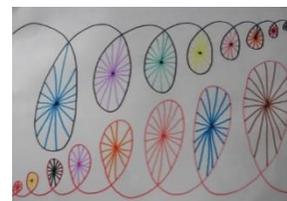


koala - loup - chenille - souris
chèvre - singe - lapin - kangourou



sanglier - castor - lama - caméléon - cheval
chauvesouris - scorpion - crocodile - cygne - licorne

Les boucles qui grandissent



Pour faire une boucle, je me souviens que je dois TOURNER en AVANCANT.

Je prépare un bac de semoule pour m'entraîner.

Cette séance, je trace des boucles qui grandissent : je commence par une toute petite boucle, puis une plus grande, puis une plus grande, puis une plus grande ...



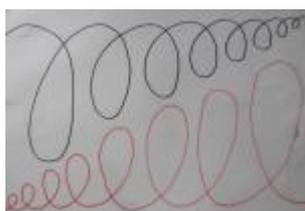
Dans la semoule : Disposer de la semoule ou de la farine sur un plateau ou une surface plane et s'entraîner à faire des boucles de plus en plus grandes avec le doigt.

Maintenant que je me suis entraîné, je vais le faire au feutre sur une feuille.



Etape 1

Etape 1 : je trace une ligne de boucles qui grandissent.



Etape 2

Etape 2 : je tourne la feuille (en haut/en bas) et je trace une autre ligne de boucles qui grandissent.



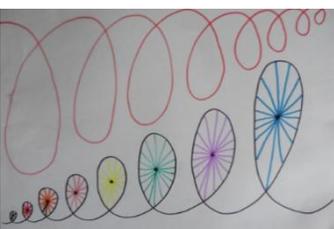
Etape 3

Etape 3 : Dans une des plus grandes boucles, je trace un point.



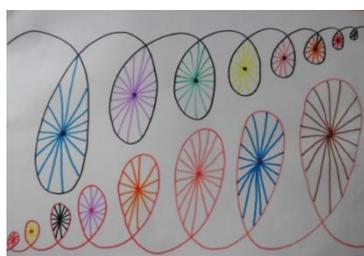
Etape 4

Etape 4 : Je trace des traits obliques qui rayonnent autour du point jusqu'au bord de la boucle. SANS DEPASSER.



Etape 5

Etape 5 : Je recommence dans toutes les boucles de la ligne en changeant la couleur du feutre dans chaque boucle.

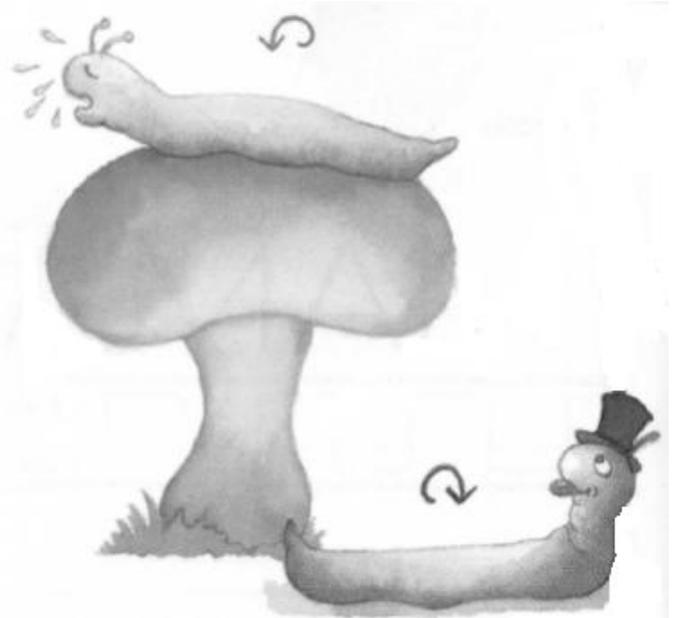


Etape 6 : Je fais la même chose pour les boucles de l'autre ligne.

NOM :					😊		😐		😞		
Date :					lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi		
septembre	octobre	novembre	décembre	janvier	février	mars	avril	mai	juin		
Objectif : Tracer des spirales.											



Dessine les coquilles des escargots dans le sens de la flèche.



o

m

c c

o o

i i

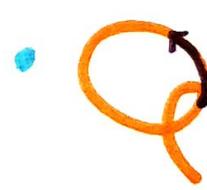
m m

e e

l l

une coccinelle

Consigne : Dessine une coccinelle et colorie-la. Tu peux t'aider du modèle proposé.



e . . . e

o . . . o

c . . . c

a . . . a

x . . . x

g . . . g

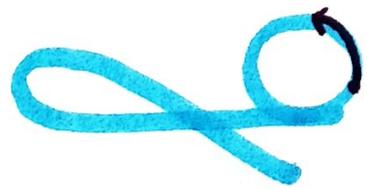
e . . . e

t . . . t

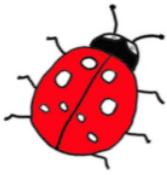
un escargot . . .

www

Consigne: Dessine un escargot.
Tu peux t'aider du modèle proposé.



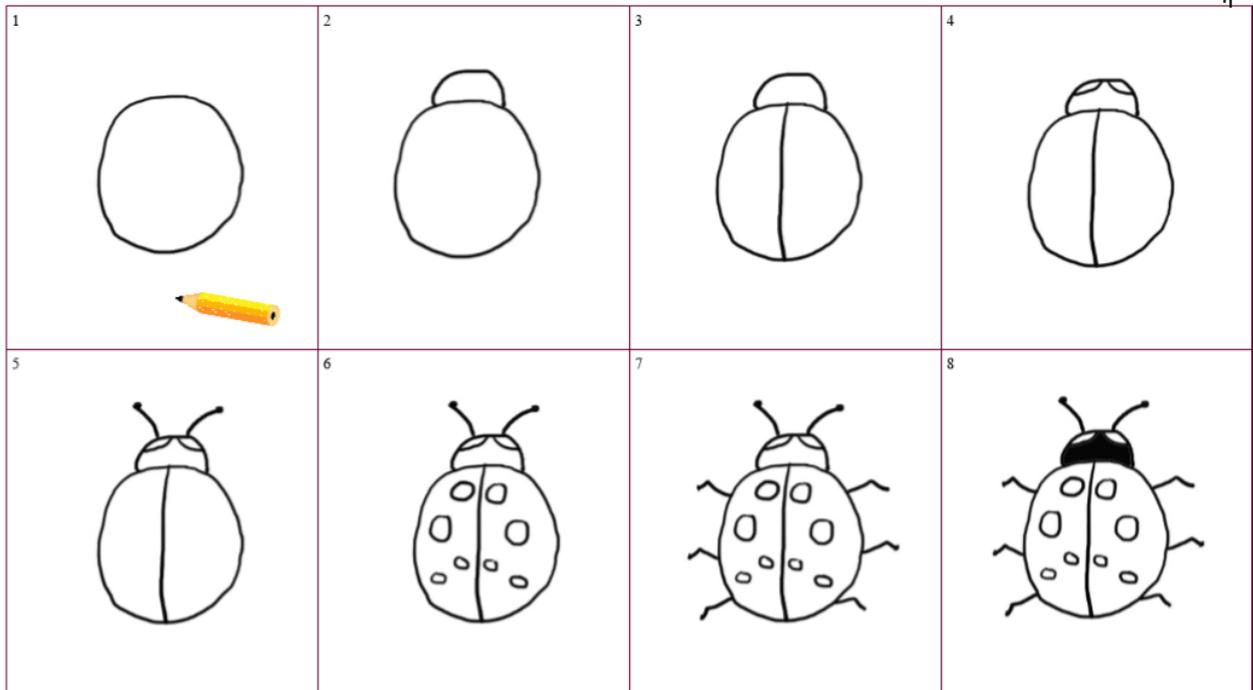
Dessins dirigés



UNE COCCINELLE

une coccinelle

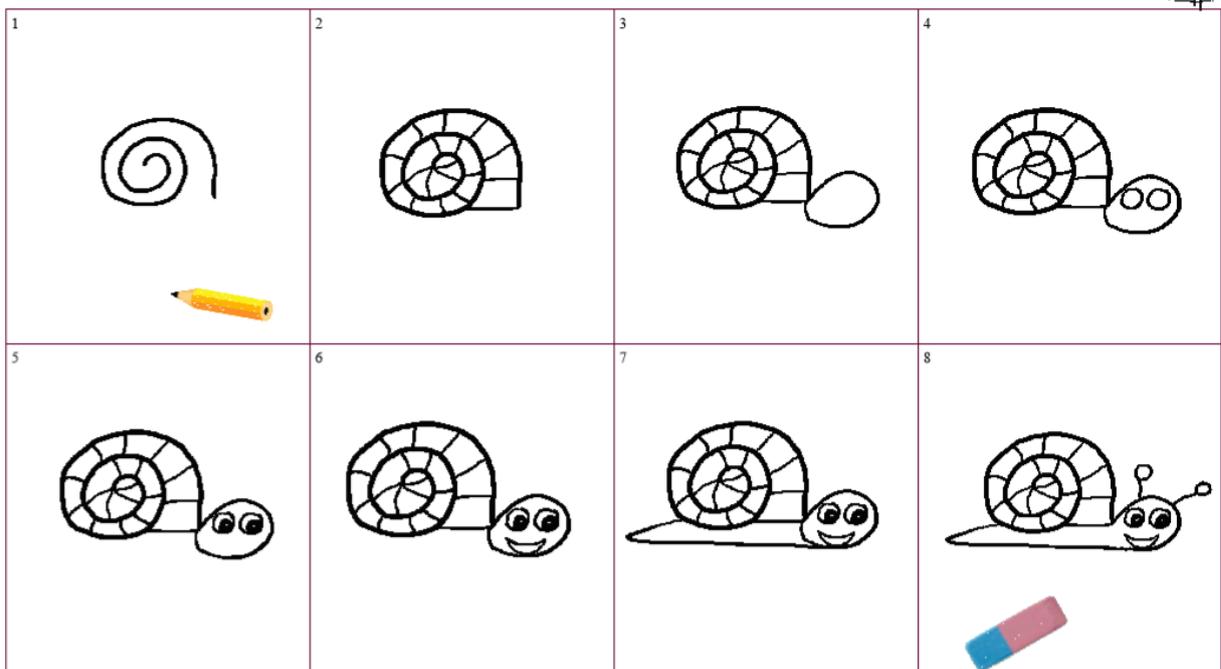
une coccinelle



UN ESCARGOT

un escargot

un escargot





UN JARDIN

un jardin

un jardin

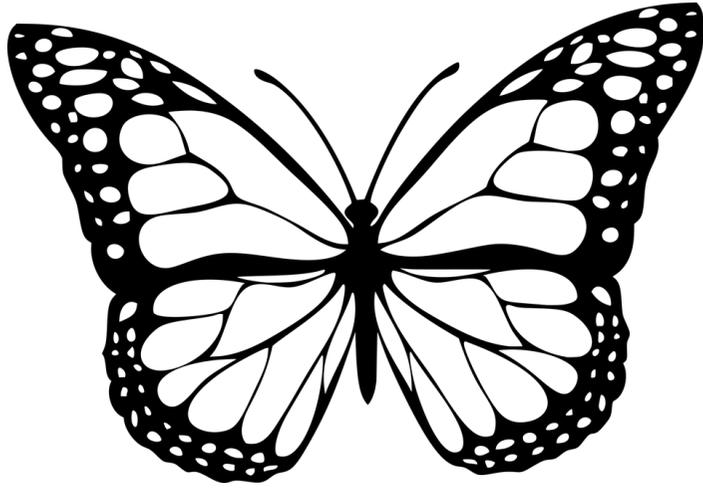


LA FLEUR

la fleur

la fleur

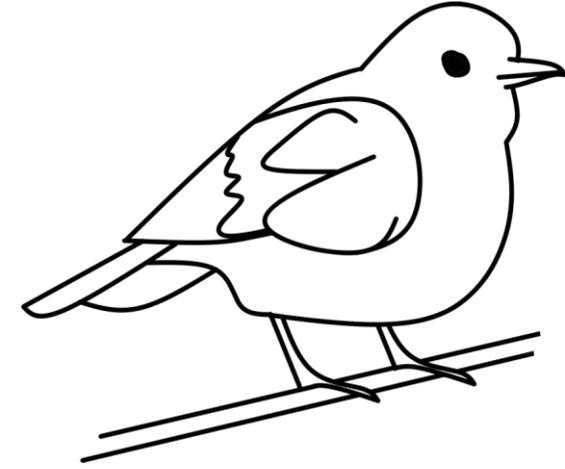
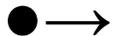




LE PAPILLON

le papillon

le papillon



UN OISEAU

un oiseau

un oiseau

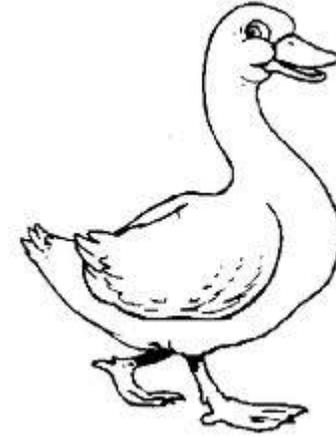




BLANC

blanc

blanc

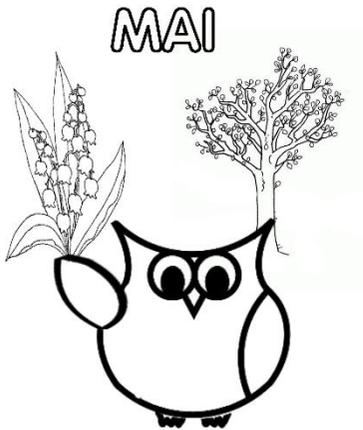


LE CANARD

le canard

le canard

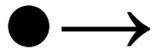




MAI

mai

mai

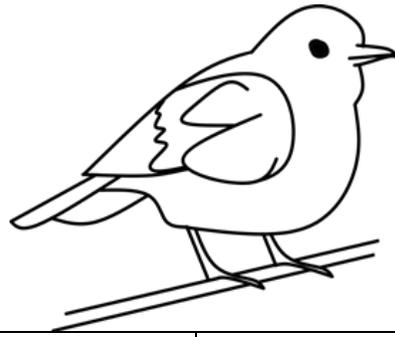


MUGUET

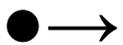
muguet

muguet





o	i	s	e	a	u
<hr/> <hr/>					





p

a

p

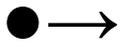
i

l

l

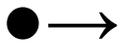
o

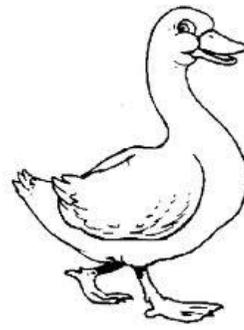
n



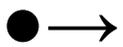


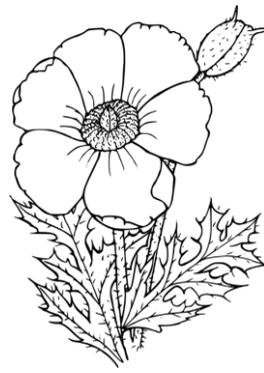
b	l	a	n	c
<hr/> <hr/>				



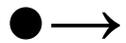


c	a	n	a	r	d
<hr/> <hr/>					



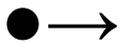


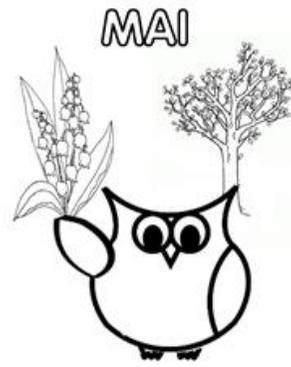
f	l	e	u	r
<hr/> <hr/>				



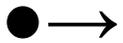


j	a	r	d	i	n
<hr/> <hr/>					



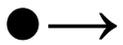


m	a	i
<hr/> <hr/>		





m	u	g	u	e	t
<hr/> <hr/>					



Jeux mathématiques (GS)

Le jeu du gobelet

Objectif : Composer et décomposer des quantités ne dépassant pas dix. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Matériel : • Un gobelet, un bol ou un saladier opaque, il ne faut pas voir à travers. • 5 à 10 bouchons en plastique (ou autres petits objets)

But du jeu : Trouver le nombre de bouchons cachés sous le bol (ou le saladier).

Règle du jeu : • Ce jeu se joue à deux. • Le premier joueur choisit un nombre de bouchons, il montre le nombre de bouchons à l'autre et dit : « Nous allons jouer avec 5 bouchons ». • Le deuxième joueur ferme ses yeux pendant que le premier cache sous le bol un nombre de bouchons. Dans l'exemple, il peut cacher 1, 2, 3, 4, ou 5 bouchons. • Puis, le joueur ouvre ses yeux et doit déterminer le nombre de jetons sous le gobelet. Conseils : Commencer pour une quantité de 5 à 6 bouchons puis augmenter progressivement le nombre jusqu'à 8 à 10 bouchons.

Le jeu du Lucky Luke

Objectif : Faire construire une collection de doigts correspondant à un nombre en insistant sur la multiplicité des représentations digitales possibles.

But du jeu : Montrer le plus vite possible un nombre avec ses doigts.

Règle du jeu : • L'enfant met ses mains dans le dos • Dire un nombre que l'enfant devra montrer avec une main puis deux. • Si vous redonnez le même nombre, l'enfant devra proposer une autre réponse. • Par exemple, on peut demander de faire 3 avec une main (diverses possibilités) mais aussi avec les deux mains.

Le jeu du banquier

Matériel : les cartes du jeu des jouets ; 2 boîtes contenant des jetons (ou petits objets tels que des lego, cubes ...), des morceaux de papier et crayons à papier ; une bande numérique (sous-main) pour l'élève (il est important que l'élève se reporte régulièrement à sa bande numérique pour l'étape 2 notamment).

Etape 1 : Chercher comment communiquer par écrit le nombre d'objets d'une collection.

Chaque "client" choisit une carte jouet parmi des nombres compris entre 3 et 9. Il compte le nombre de jetons dont il a besoin, puis se rend chez son "banquier". Il lui demande oralement le nombre de jetons nécessaire. Lorsque la règle du jeu est bien comprise par les élèves, le parent relance l'activité : "On n'a plus le droit de dire le nombre oralement, ni de le montrer avec ses doigts". (Mettre à disposition des feuilles et des crayons pour écrire un message au banquier". Observer les procédures utilisées. Engager la discussion pour savoir si le message est compréhensible et définir le moyen le plus efficace d'écrire un message. Il s'agit de comprendre que pour écrire combien on veut de jetons, il suffit d'écrire un nombre (si on dénombre 8, on écrit 8 sur le papier. Le "banquier" lit le message et peut donner 8 jetons. L'élève peut valider le nombre en posant les jetons sur les ronds de la carte.



Les « clients » écrivent un message au « banquier » pour obtenir juste ce qu'il leur faut de jetons.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Dessine des jetons.
- Reproduit la configuration des points sur la carte jouet.
- Utilise des chiffres et des points.
- Utilise des chiffres uniquement.
- Écrit un message avec des mots.



Etape 2 : Chercher comment utiliser la bande numérique.

On joue avec une carte jouet de 15 ronds. Très vite, le problème est soulevé pour certains : ils savent dénombrer les collections mais ne savent pas écrire les nombres correspondants.

On cherche ce qui peut aider (frise numérique, bande avec les doigts et les constellations de dé). Leur présenter la bande numérique individuelle sur laquelle figurent uniquement les nombres de 1 à 20. Expliquer comment se servir de cette bande. On commence au 1 et on déplace son doigt de case en case en disant les nombres. Quand on arrive à 15, on s'arrête et on recopie ce nombre sur le papier.

Pour lire le message, le "banquier" cherche lui aussi ce nombre sur sa bande numérique, compte à partir de 1 et donne 15 jetons.

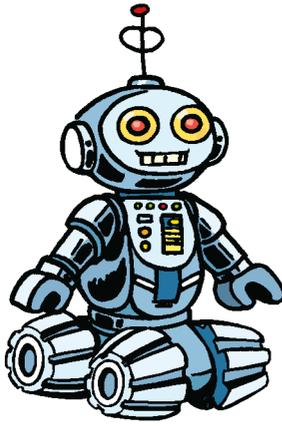
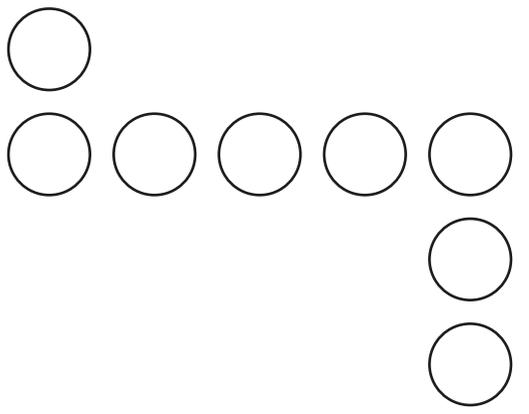
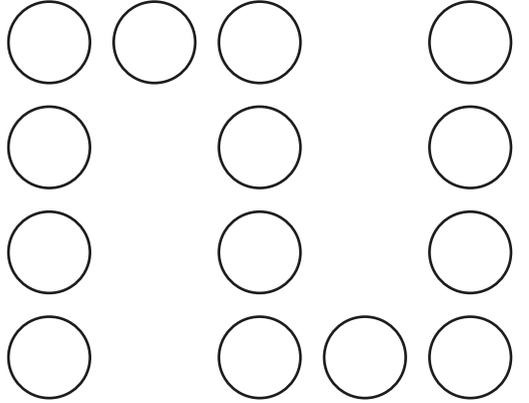
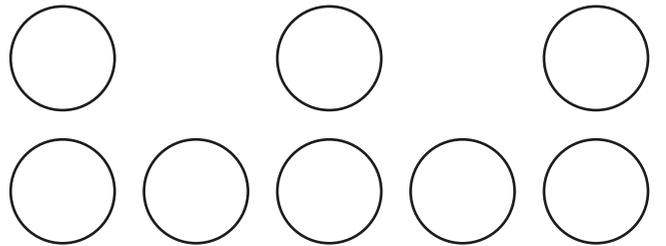
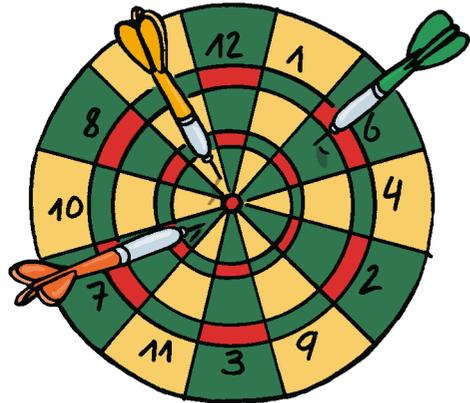
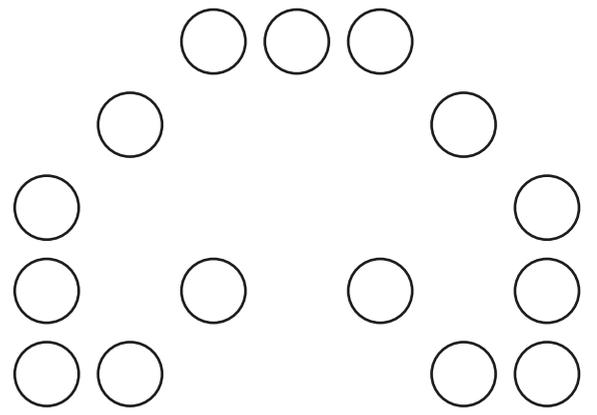
Consolidation : Jouer avec un parent (ou grand(e) frère/sœur) avec des cartes jouets parmi des nombres compris entre 8 et 16 en s'aidant si besoin de la bande numérique.

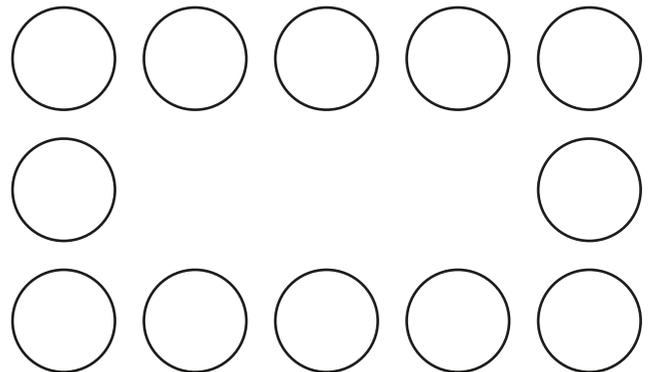
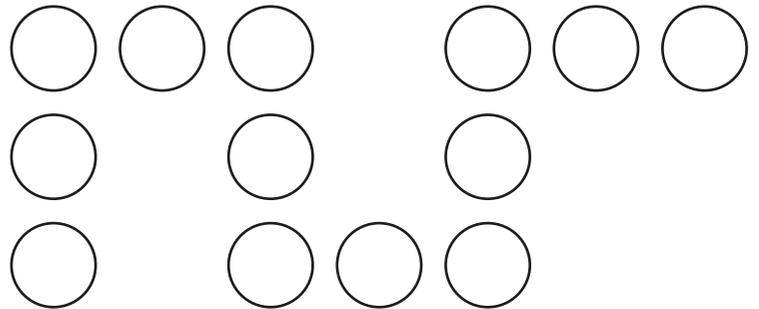
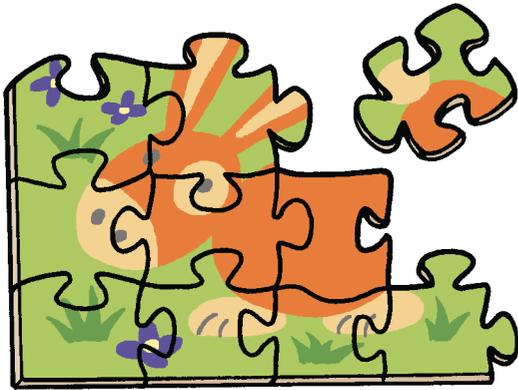
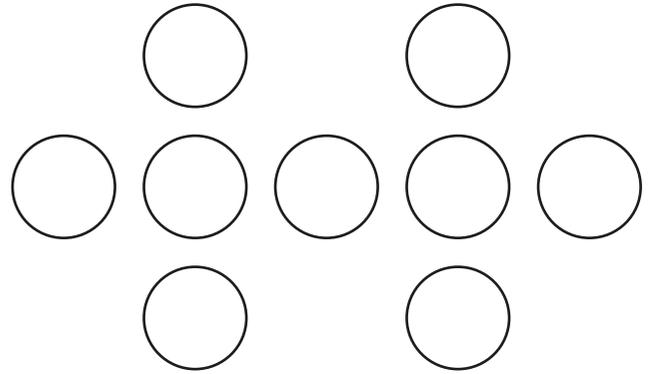
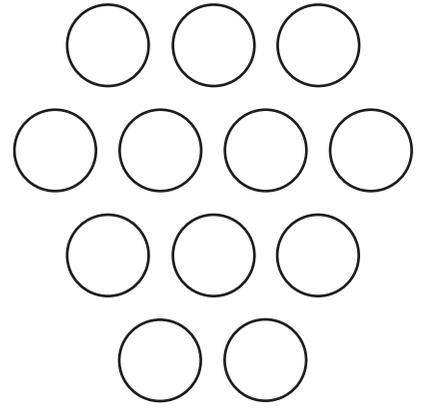


De retour de la « banque », le « client » place les jetons sur la carte jouet.

MATÉRIEL

8 cartes jouets à plastifier.



MATÉRIEL

Bandes numériques individuelles verticales et horizontales.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

Le jeu du banquier

Découvrir
les nombres et
leurs utilisations

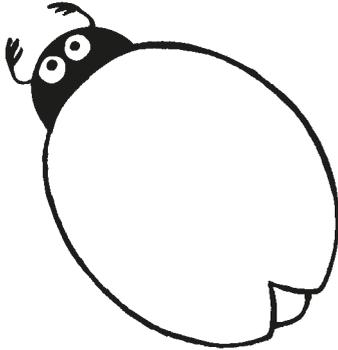
COMPÉTENCE

Associer le nom des nombres connus avec leur écriture
chiffrée.

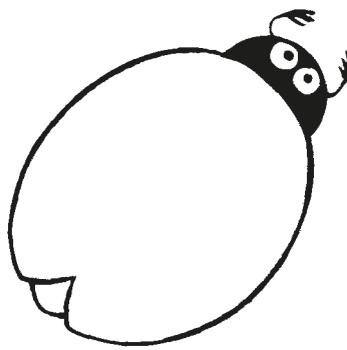
DATE

1 Lis les nombres et **dessine** le nombre de points indiqué sur chaque coccinelle.

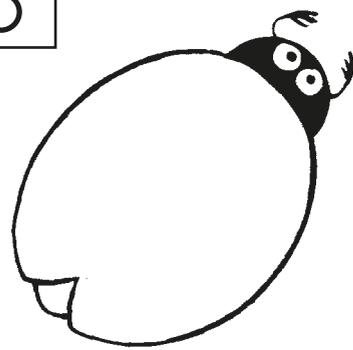
6



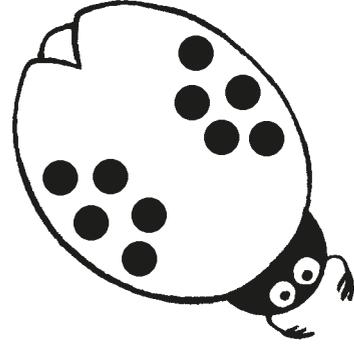
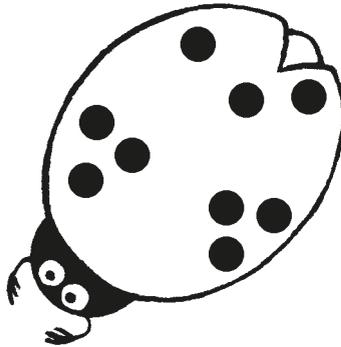
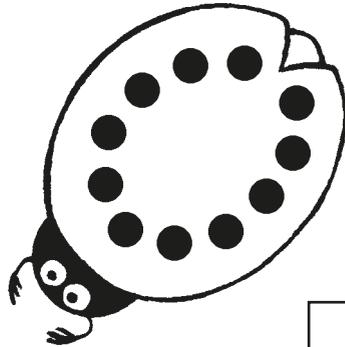
8



7



2 **Écris** le nombre de points de chaque coccinelle.



3 **Colorie** le nombre de ronds demandé par le clown.

7



12



5

