


QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE GS : semaine 3 (du 30/03 au 03/03).

⇒ Au moins trois activités chaque jour, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous :

APPRENTISSAGES

Fiches d'activités semaine 2 :

RITUELS	<p>Rituels de la date : « Aujourd'hui nous sommes ... Hier nous étions ... et demain nous serons ... » Barrer les jours passés sur le calendrier ci-joint et entourer la date du jour. (Le calendrier du mois d'avril vous sera envoyé par mail). Remettre les jours de la semaine dans l'ordre, les épeler. Revoir la chanson des jours de la semaine : La semaine des canards.</p>	A faire chaque matin
	<p>Météo : Quel temps fait-il aujourd'hui ?</p>	
	<p>Rituels Mathématiques : Compter de 1 en 1 en partant de 0, le plus loin possible. Puis si l'élève est à l'aise compter de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10 ...</p>	
	<p>Pour aller plus loin : Ecriture de la date du jour en cursive (a) ou en capital (A) sur une ardoise ou une feuille, en suivant le modèle. (Fiche)</p>	Travail facultatif. Fiches pour chaque jour de la semaine (Fiche : date du jour).
PHONOLOGIE	<p>La maison des sons : La maison du [a] Coller les images où l'on entend le son [a] dans la maison du son. Un exemple de maison du son est proposé mais elle peut aussi être fabriquée s'inspirant de l'exemple. Les images contenant le son [a] peuvent également être découpées dans un journal, magazine ou prospectus publicitaire.</p>	<p>1 fiche exemple : Maison du [a]. 1 fiche : Illustrations avec ou sans le son [a].</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Signe Borel-Maisonny de son [a] : Ouvre la main, ouvre la bouche et dis a. A répéter régulièrement lorsque l'on entend le son [a].</p> </div> </div>
MATHEMATIQUES	<p>Jeu du furet : Compter chacun à son tour (papa, maman, frères et sœurs) de 1 en 1 à partir de 0 ou d'un autre nombre. Le dernier joueur restant a gagné.</p>	A l'oral. Aussi souvent que votre enfant le souhaite.
	<p>Jeu de la fusée (à poursuivre) Décompter en faisant la fusée en partant de 10. Puis à partir de 20. faire le décompte avant le décollage de la fusée. 10, 9, 8, 7 ... 20, 19, 18 ...</p>	Fiche de la fusée (dossier semaine 2)
	<p>Dictée de nombres de 1 à 10 sur ardoise ou feuille. Vérifier si le tracé est correct (voir le référentiel : tracé des chiffres).</p>	Aussi souvent que votre enfant le souhaite
	<p>Ecriture des chiffres : Ecrire en chiffre les nombres (4,5,6,7,9,0)</p>	2 fiches

	<p><u>Dénombrer une collection</u> Les coccinelles Colorie autant de coccinelles que le nombre demandé.</p> <p>Les animaux de la ferme Compte les animaux demandés et écris le nombre dans la case.</p>	2 fiches
	<p>ESPACE <u>Repérage gauche/droite</u></p>	1 fiche
	<p><u>Coloriage codé</u></p>	1 fiche (coloriage magique 13)
GRAPHISME	<p><u>Entraînement sur fiches :</u> Les ponts Lignes brisées Boucles vagues</p>	Poursuivre l'entraînement avec les fiches proposées en semaine 2.
	<p><u>Fiche de graphisme.</u></p>	Fiche graphisme n°2, à faire avant les feuilles d'écritures n°4, 5 et 6.
	<p><u>Graphisme du mois d'avril</u> Poursuivre les motifs du mois d'avril.</p>	1 fiche.
	<p><u>Lettres à modeler</u> Réaliser les graphismes et lettres avec de la pâte à modeler. Objectif : Aider les élèves à mémoriser le tracé des lettres et graphismes.</p>	Feuilles de routes : Graphismes et lettres de l'alphabet. Lorsque l'élève a terminé sa feuille de route, un parent peut valider par une gommette par exemple.
ECRITURE	<p><u>Ecrire son prénom :</u> S'entraîner à écrire son prénom en écriture cursive avec modèle. en s'aidant du référentiel.</p>	A proposer chaque jour Fiche modèle prénom
	<p><u>Ecrire les mots du projet (entraînement) :</u> Ecrire les nouveaux mots du projet (avril, lapin, poule, Pâques, violet, lapin, printemps et œufs) 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. <u>3 à 4 mots par séance (environ 2 séances par semaine).</u></p>	Fiches Mots du projet (Avril, poisson, poule, œuf, Pâques, violet, lapin et printemps) à glisser sous pochettes plastifiées et s'entraîner au feutre veleda. + Référentiels (Les mot du projet dans leurs trois écritures). + réglette des correspondances des lettres (fiche : outils)
	<p><u>Feuilles d'écritures :</u> Après l'entraînement sur les fiches de graphisme, l'élève peut faire une feuille d'écriture (remplace le cahier d'écriture). 1 à 3 par semaine (en fonction de l'aisance de l'élève).</p>	3 Feuilles d'écriture.
	<p><u>Mois d'avril (Petit ours brun) :</u> 1) Ecrire « avril », sur la ligne, en lettres CAPITALES ou <i>cursives</i>(s'aider du référentiel du mois d'avril). 2) Dessiner ou coller un poisson dans le dos de Petit Ours Brun. 3) Colorier en faisant attention à ne pas dépasser.</p>	1 fiche (Petit Ours Brun-Avril)

	Fiche supplémentaire (optionnel) : Recopier les mots du projet (chèvre, lait, vache, mars, vert, fromage) en lettres cursives.	1 fiche
COMPTINES ET POESIES		1 fiche (prochainement envoyée par mail)
DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT	Exposé : Les animaux de la ferme. Choisir un animal de la ferme parmi les animaux proposés (lien doodle) puis réaliser un exposé en suivant la consigne donnée. Faire pousser des graines (lentilles, haricots secs, blés ...), pépins de pommes dans un pot de yaourt, boîte à CD, boîte à œufs en fonction de vos possibilités.	1 fiche explicative Observer l'évolution jours après jours. Dessiner ou prendre en photo l'évolution.
MOTRICITE	Jeu du déménageur – garçon de café	1 fiche explicative

Liste non exhaustive :

Leur lire des histoires puis poser des questions simples à la fin de l'histoires (Qui est/sont le/les personnage(s) de l'histoire ? Ou se passe l'histoire ? Que font-ils ?...).

Ecouter des histoires avec CD ou en podcast :

<https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api>

<https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli>

<https://shows.acast.com/encore-une-histoire/>

Les aventures de Tintin en podcast :

https://www.franceculture.fr/bd-bande-dessinee/les-aventures-de-tintin-quatre-albums-a-ecouter?fbclid=IwAR1ZgZD8Jx8Q6l675gP3gOkxP79LdlwAPX_PKf2gB1OVT0dKvY53_u3LQ8g

- Faire une recette de cuisine : voici une recette simple (site des recettes de bricalou par exemple)
- Faire des jeux de cartes : jouer à la bataille, au UNO,...
- Jouer à des jeux de société : les petits chevaux, jeu de l'oie, jeu du serpent et échelle, les dames, les dominos, ...
- Faire des jeux de construction : Kapla, puzzle, tangram, legos ...
- Dessiner, faire des dessins par étape, colorier.
- Sortir, courir, faire du vélo, de la trottinette, du roller.

Le Yoga des enfants :

<https://www.youtube.com/watch?v=SkU3BeewbWA&fbclid=IwAR0rcah9ZeiQQyRqWtJNeycxilP3127ZXx0vn9qT2S9EGpwlxqnZOOhvCY>

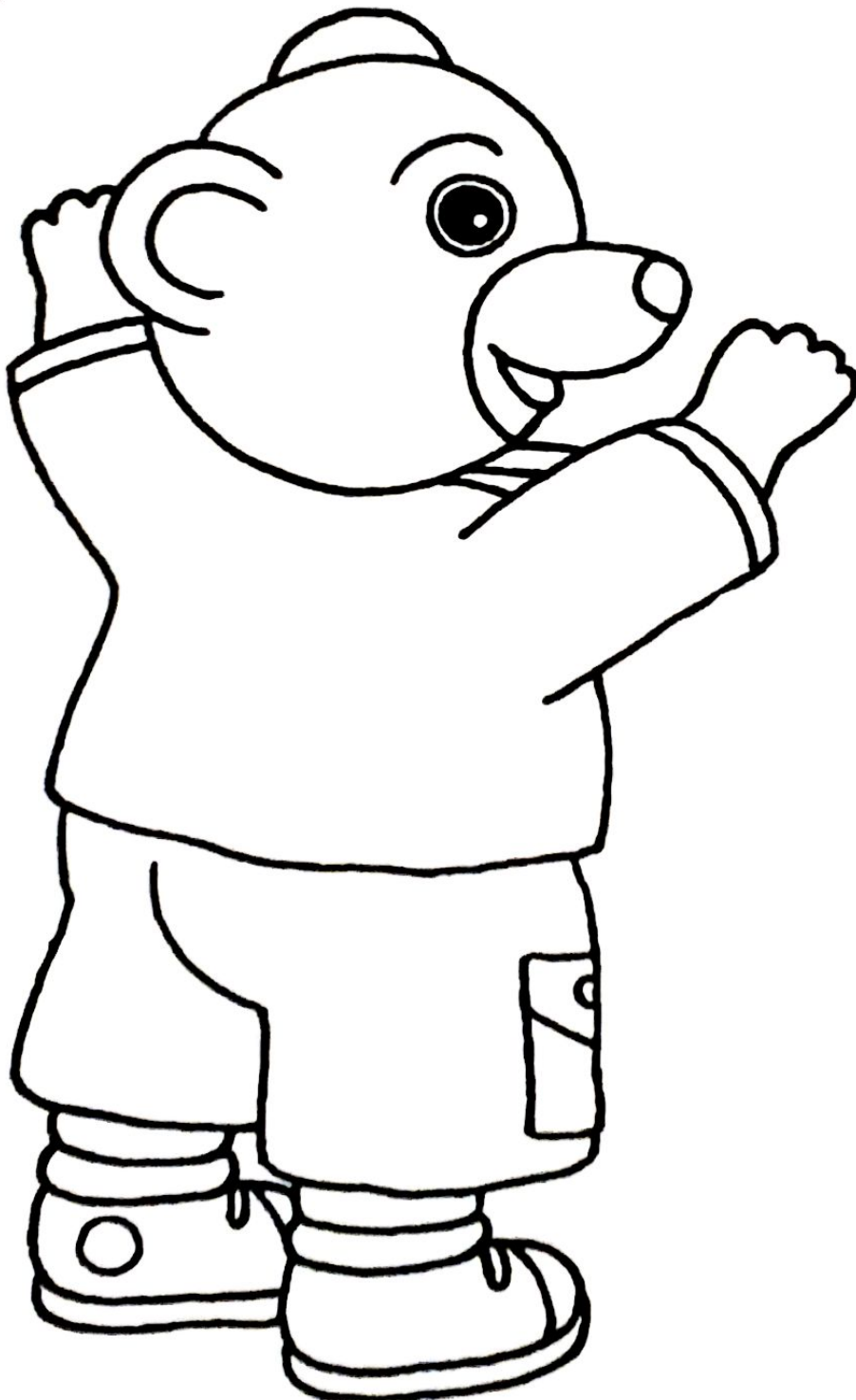
- Observer le petites bêtes, les fleurs, les feuilles.

Surtout, faites ce que vous pouvez, du mieux que vous le pouvez !
Les conditions sont particulières et différentes dans chaque foyer.

Bon courage à chacun et chacune d'entre vous.

Anne-Caroline et Mathilde

AVRIL



Ww

Ww

w . . . w . . .

. . . r . . .

m . . . m . . .

t . . . t . . .

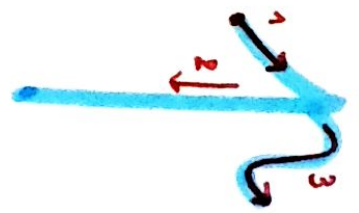
e . . . e . . .

m . . . m . . .

s . . . s . . .

printemps . . .

consigne : Dessine un paysage de printemps. (fleurs, arbre, arc-en-ciel, oiseaux, papillons...)



m

ll

ooo

rr . . rr . . .

i . . i . . .

o . . o . . .

l . . l . . .

e . . e . . .

t . . t . . .

violet .

consigne : Dessine quelque chose de violet.

o

l

t

m

ll

uu

a . . . a . . .

u . . . u . . .

u . . . u . . .

i . . . i . . .

l . . . l . . .

avril .

consigne : dessine un beau poisson
d'avril.

g

il

r

LUNDI 30 MARS

Lundi 30 mars



MARDI 31 MARS

Mardi 31 mars



JEUUDI 2 AVRIL

Jeuudi 2 avril

VENDRDI 3 AVRIL

Vendredi 3 avril



MERCREDI 1^{er} AVRIL

Mercredi 1^{er} avril



Quand tu as fini tu peux recopier les six mots en écriture cursive si tu sais déjà le faire.

chèvre

lait

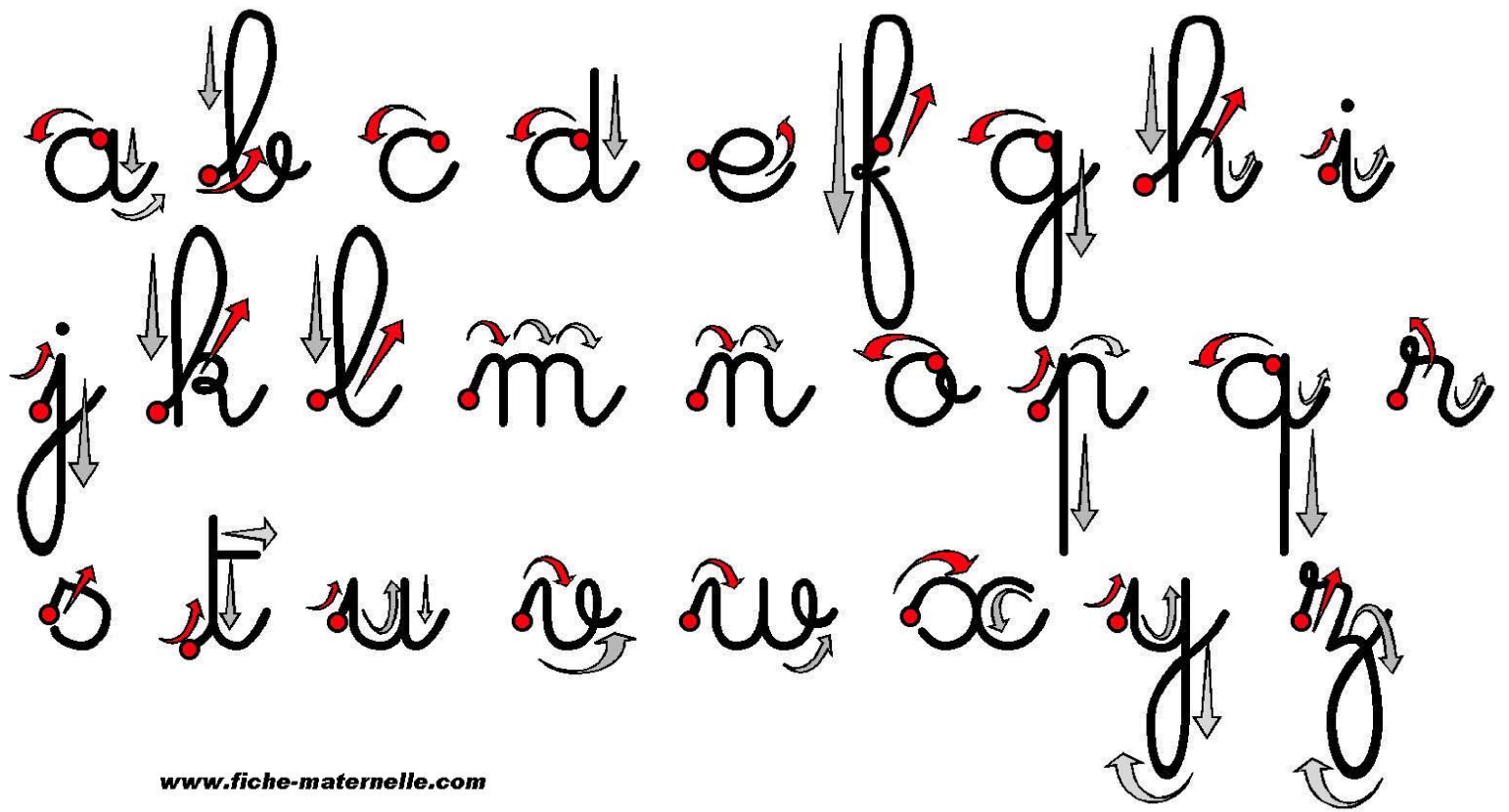
vache

maïs

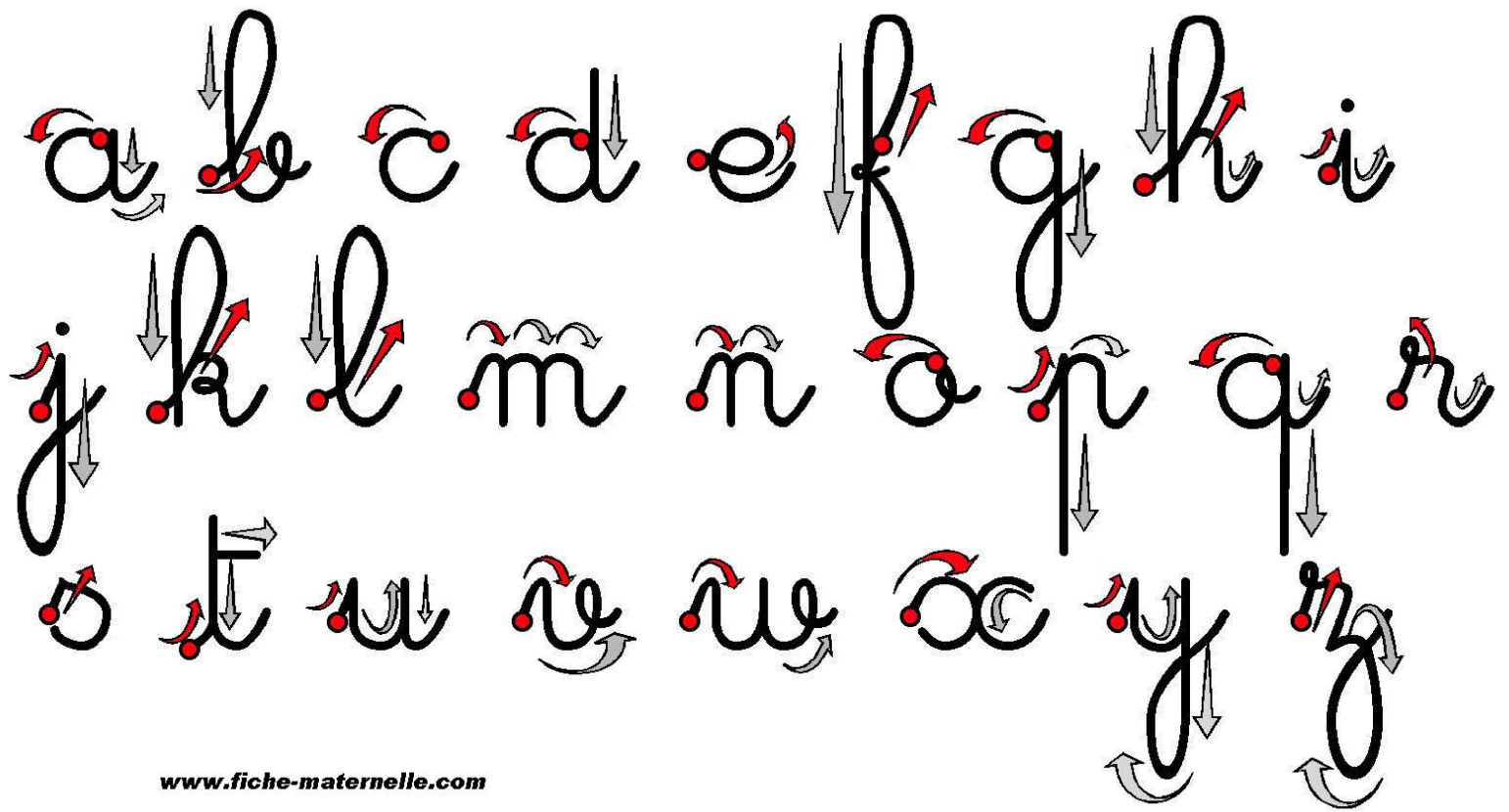
vert

fromage

Ecriture cursive

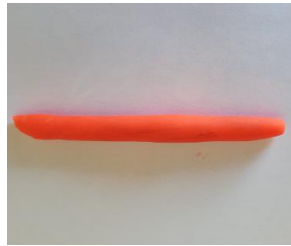
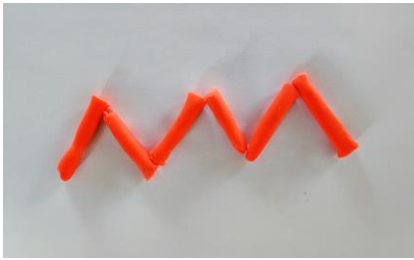


Ecriture cursive



Feuille de route : Graphisme en pâte à modeler.

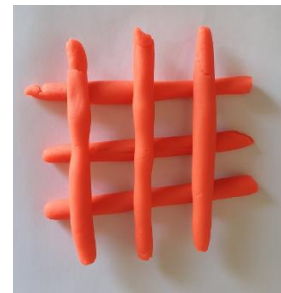
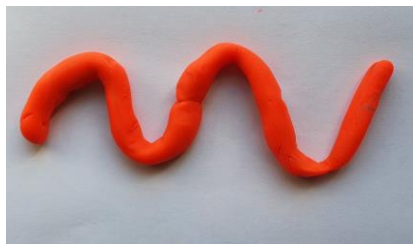
Reproduire les graphismes à l'aide de pâte à modeler.



Ligne brisée – Date :

Ligne verticale – Date :

Ponts – Date :



Double boucle – Date :

Vagues – Date :

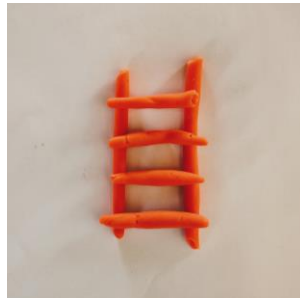
Quadrillage – Date :



Boucle – Date :

Arabesque – Date :

Spirale – Date :



rond – Date :

Echelle – Date :

Feuille de route : Les lettres 1

Reproduire les figures à l'aide de pâte à modeler.



Date :



Date :



Date :



Date :



Date :



Date :



Date :



Date :

Feuille de route : Les lettres 2

Reproduire les figures à l'aide de pâte à modeler.



Date :

Date :



Date :

Date :



Date :

Date :



Date :

Date :

Feuille de route : Les lettres 3

Reproduire les figures à l'aide de pâte à modeler.



Date :

Date :



Date :

Date :



Date :

Date :

Feuille de route : Les lettres 4

Reproduire les figures à l'aide de pâte à modeler.



Date :

Date :



Date :

Date :

AVRIL



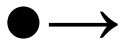
a

v

r

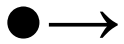
i

l



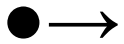


l	a	p	i	n
<hr/> <hr/>				



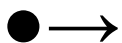


o	e	u	f
<hr/> <hr/>			



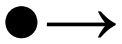


P	â	q	u	e	s
<hr/> <hr/>					



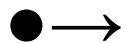


p	o	i	s	s	o	n
<hr/> <hr/>						





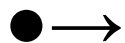
p	o	u	l	e
<hr/> <hr/>				





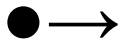
p	r	i	n	t	e	m	p	s

Two horizontal lines, one blue and one purple, spanning the width of the page, intended for handwriting practice.





v	i	o	l	e	t
<hr/> <hr/>					



AVRIL



AVRIL

avril

avril

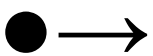




LAPIN

lapin

lapin

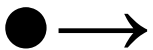




OEUF

oeuf

œuf

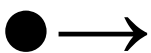




PÂQUES

Pâques

Pâques

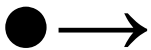




POISSON

poisson

poisson

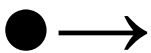




POULE

poule

poule

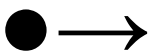




PRINTEMPS

printemps

printemps

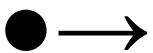




VIOLET

violet

violet



Prénom : _____

Date : _____

COLORIAGE MAGIQUE G.S. N°13 : Dénombrement de collections de deux à sept éléments.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Combien y a-t-il de bougies dans chaque case ?

2



3



4



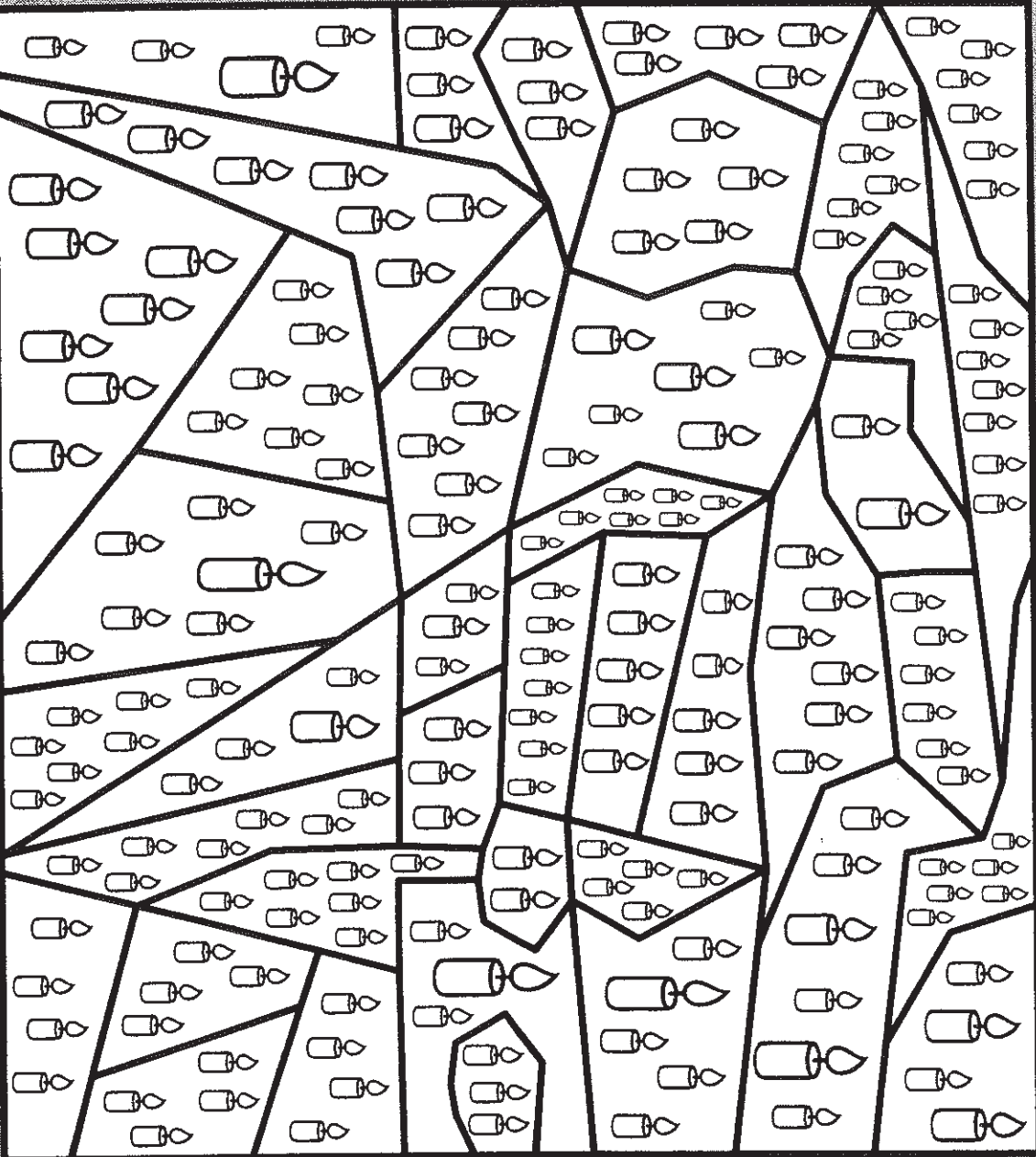
5



6



7



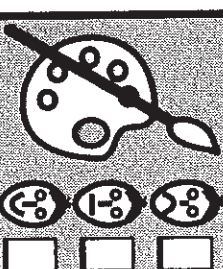
13

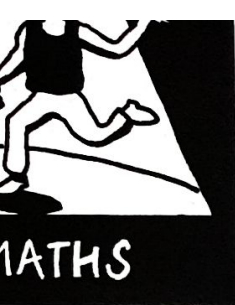
COLORIAGE MAGIQUE

avec aide
seul

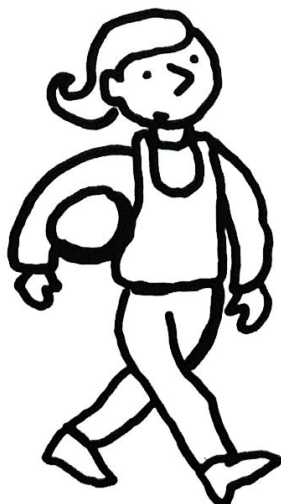
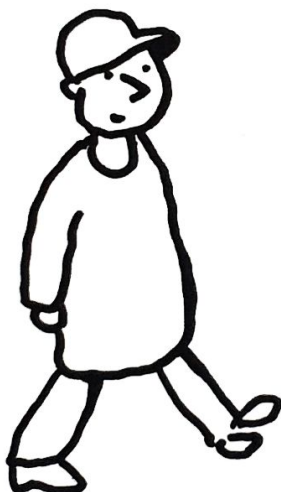
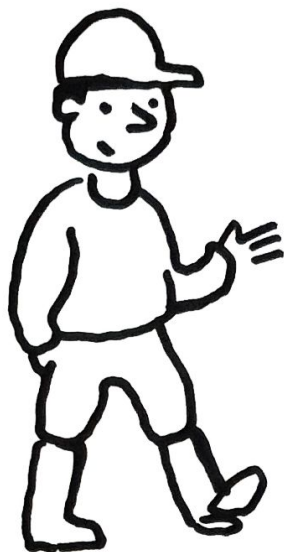
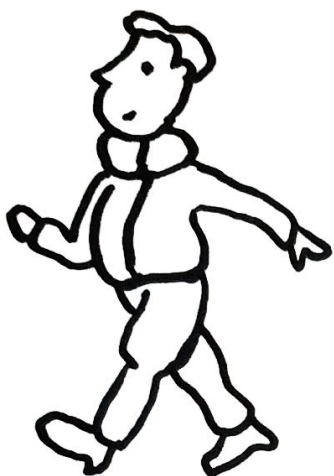
lent
normal
rapide

Erreurs





Entoure ● en rouge, les personnages
qui se dirigent vers la gauche,
● en bleu, ceux qui vont vers la droite.



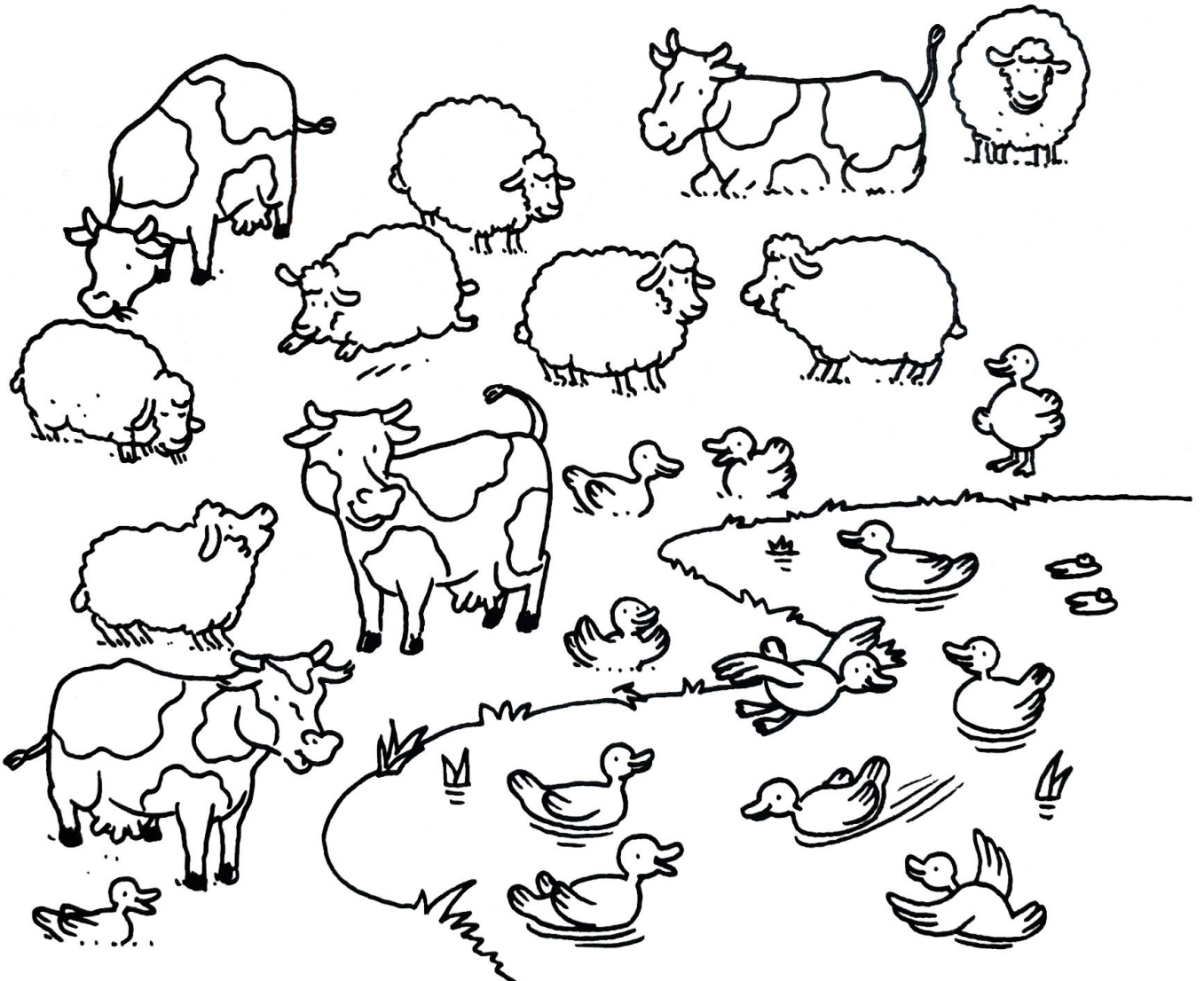
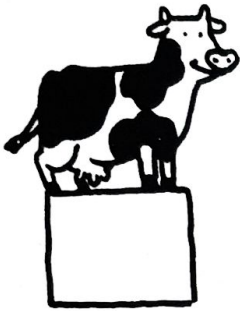
Savoir se situer dans l'espace - Se latéraliser.



Compter jusqu'à 12

Léo et Léa s'amuse à compter les animaux.

► À ton tour, compte d'abord les vaches, puis les moutons et enfin les canards. Écris chaque fois le nombre dans la case prévue. Pour te rappeler la suite des nombres, tu peux t'aider de la bande numérique du bas de la page.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

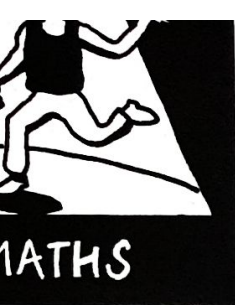


gauche

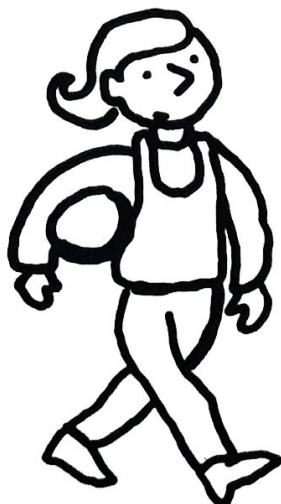
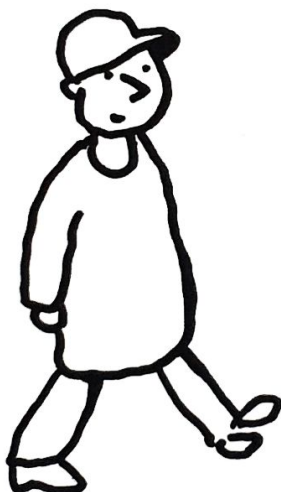
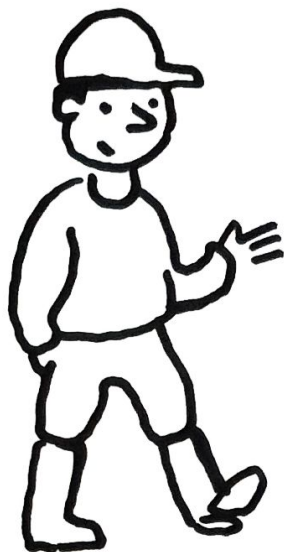
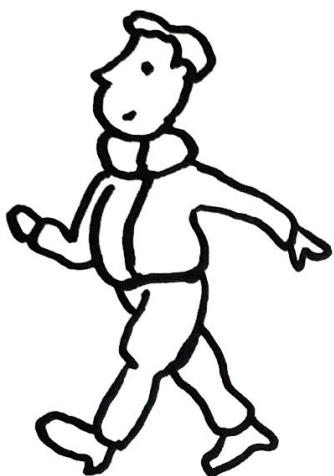


droite





Entoure ● en rouge, les personnages
qui se dirigent vers la gauche,
● en bleu, ceux qui vont vers la droite.














Savoir se situer dans l'espace - Se latéraliser.

PRENOM : _____

DATE : _____

Colorie autant de coccinelles que le nombre demandé.

4	
5	
6	
2	
1	
0	
7	
9	
8	
5	
3	

20 Les chiffres

7, 8, 9 et 0



0 9 8

Repasse avec ton doigt sur le chiffre bleu, puis trace avec un crayon le chiffre blanc.



0	6	8	7
0	6	8	7

Écris les chiffres entre les deux lignes.



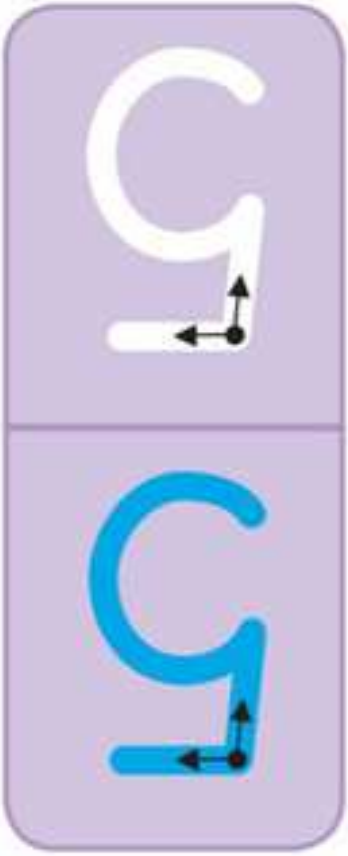
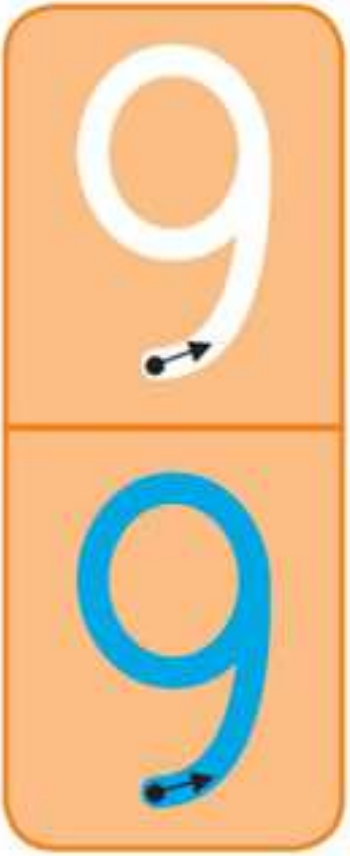
	0 0
	6 6
	8 8
	7 7

16 Les chiffres

4, 5 et 6

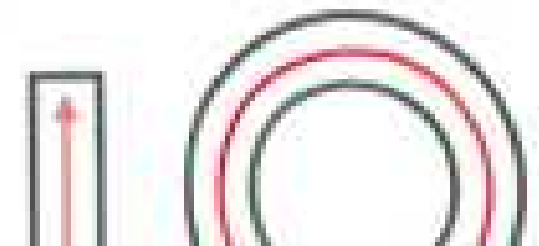
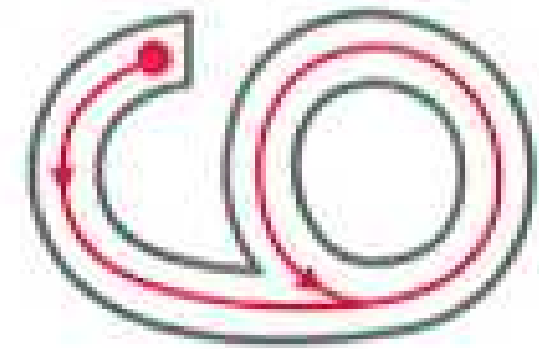
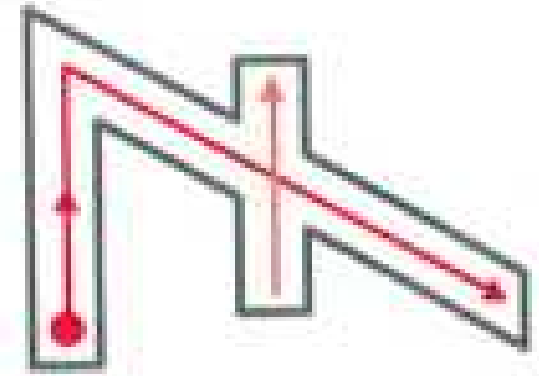
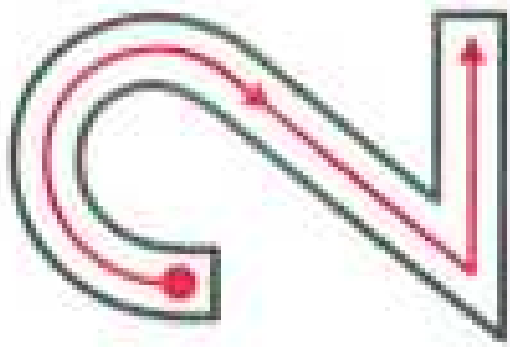
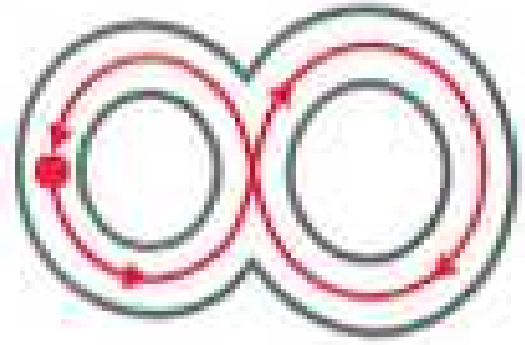


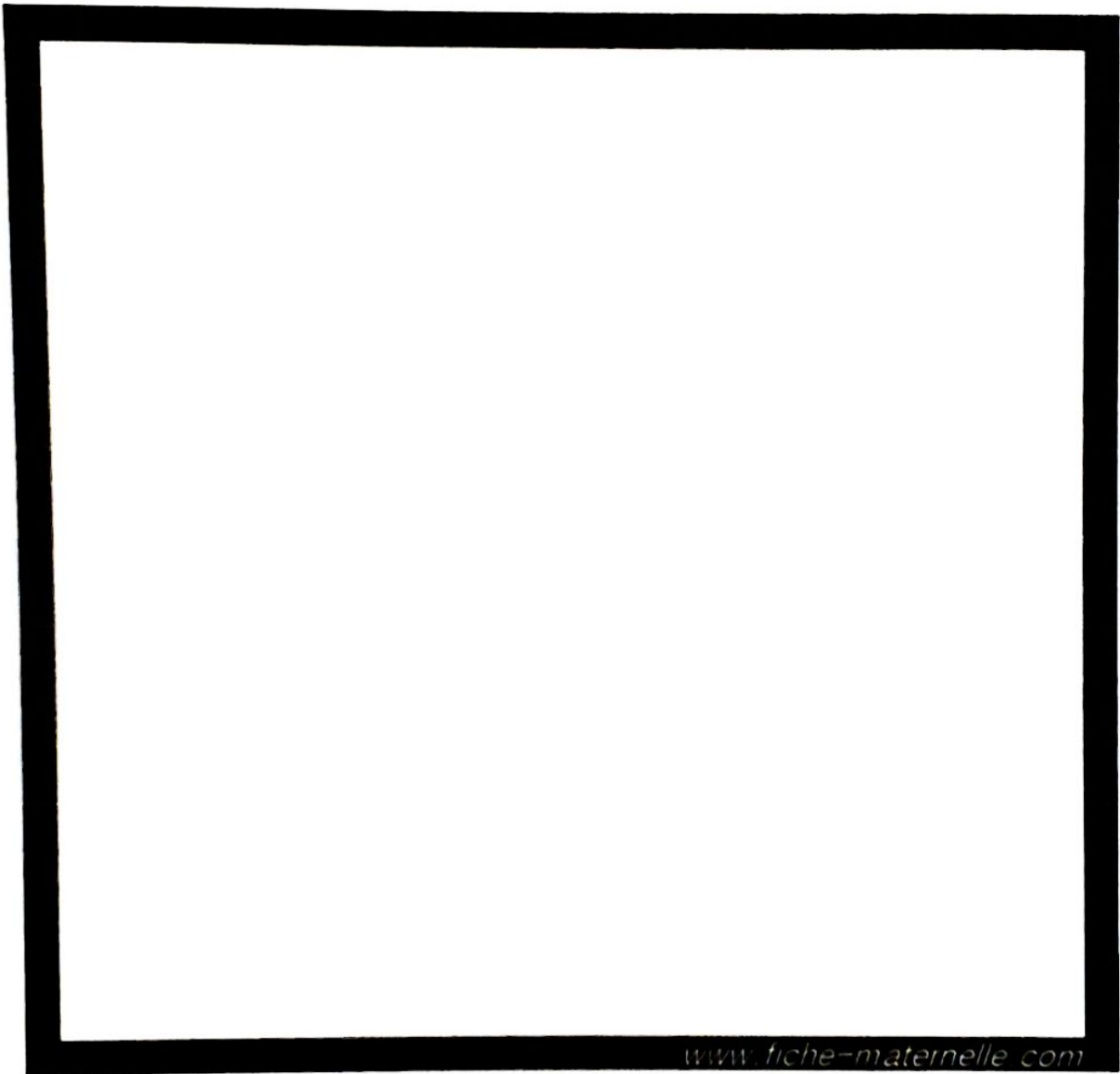
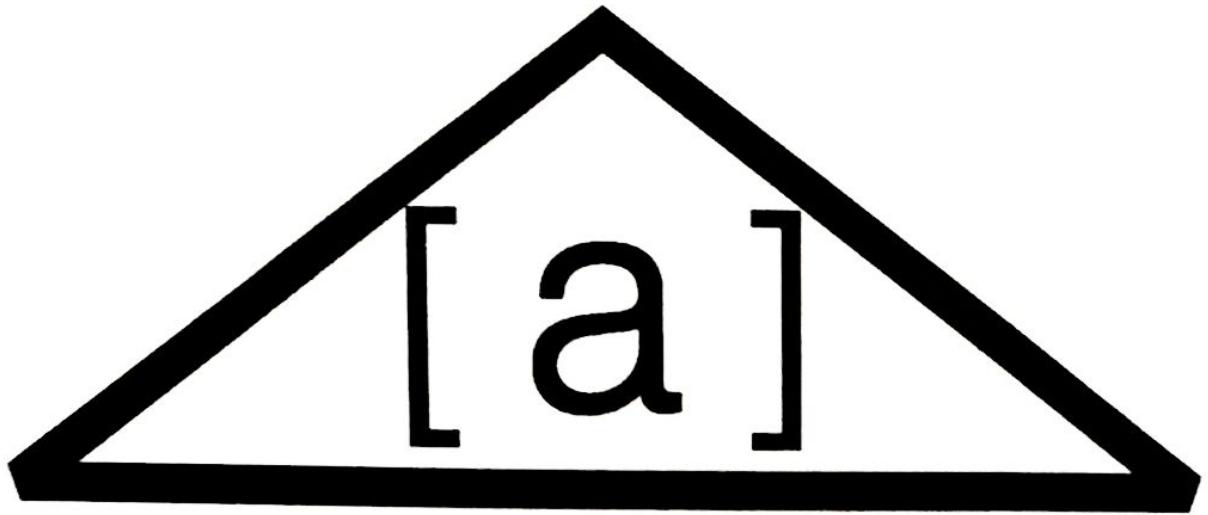
Repasse avec ton doigt sur le chiffre bleu, puis trace avec un crayon le chiffre blanc.



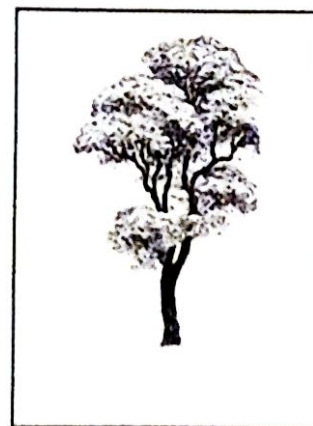
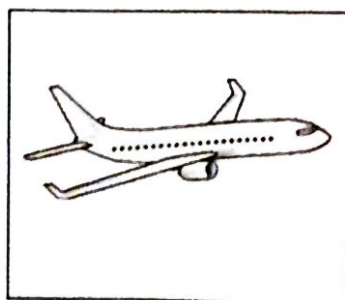
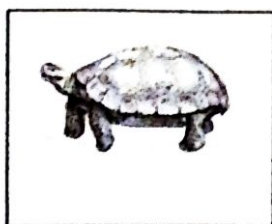
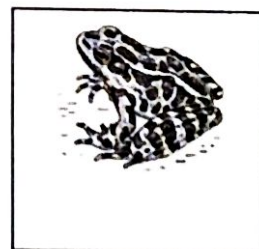
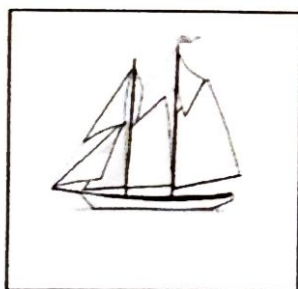
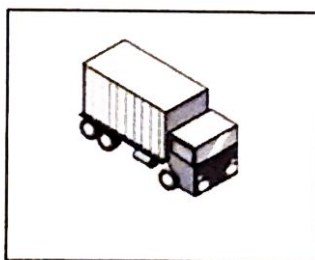
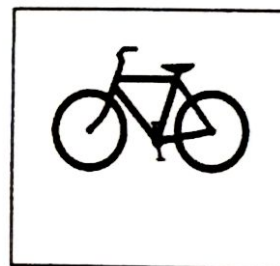
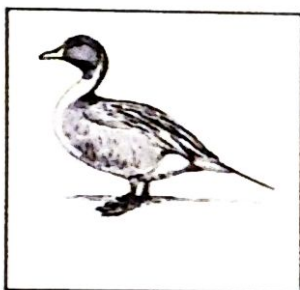
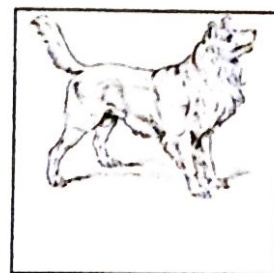
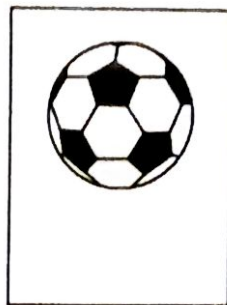
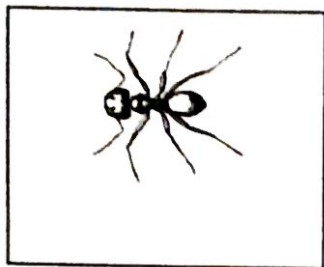
Écris les chiffres entre les deux lignes.







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



Mon Activité Physique du Jour :

LES DEMENAGEURS « Garçons de café »

MATERIEL

Une caisse remplie d'objets transportables (environ 30) différents non fragiles, de différentes tailles et poids.

Une caisse vide

Un plateau sans rebords (assiette plastique, morceau de carton rigide...).

DISPOSITIF

Disposer dans une pièce de votre domicile la caisse remplie d'objets et la caisse vide dans une autre pièce.

Aménager un parcours dans votre appartement avec différentes contraintes : slalomer, enjamber, passer au-dessous de... pour l'aller et un autre itinéraire, sans contraintes, pour le retour.

BUT DE L'ACTIVITE

Déplacer tous les objets d'une caisse à l'autre, à l'aide du plateau, en empruntant le parcours défini, sans les faire tomber.

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de pouvoir ne pas faire tomber l'objet.

Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.

FORMES DE JEU

Vous pouvez jouer seul en réalisant le meilleur score c'est-à-dire comptabiliser le nombre d'objets transportés sans chute mais vous pouvez aussi jouer à deux en alternant le transport des objets Le jeu peut alors être une coopération - tous les objets transportés sont déposés dans une même caisse, ou une opposition – une caisse pour chacun est alors nécessaire pour le dépôt de ses objets.

Vous pouvez même en famille jouer en équipe !