

QUE FAIRE AVEC DES ENFANTS DE GS : semaine du 23 au 27 mars.

⇒ Deux à trois activités, dans la liste des fiches ou des activités proposées ci-dessous (vendredi 20 mars) :

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. (Calendrier du mois de mars, pour ceux qui ne l'ont plus je le remets en pièces jointes). Remettre les jours de la semaine dans l'ordre, les épeler. Revoir la chanson des jours de la semaine : La semaine des canards.</p> <p>Rituels Mathématiques : Compter de 1 en 1 en partant de 0 le plus loin possible.</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>	<p>A faire chaque matin</p> <p>« La semaine des canards » sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=6NeHagEoqjc</p> <p>Travail facultatif. Fiches pour chaque jour de la semaine (Fiche : date du jour).</p>
PHONOLOGIE	<p>Dénombrer les syllabes d'un mot : Découper les animaux et les classer par nombre de syllabe</p> <p>Classer les prénoms des élèves en fonction de leur nombre de syllabe (fiche)</p> <p>Découvrir les rimes : Memory des rimes : <u>Préparation du jeu :</u> Dans un premier temps, montrer la totalité des images, les nommer et en les nommant frapper dans les mains à chaque syllabe. Retourner l'ensemble des images. <u>Règles du jeu :</u> Chaque élève retourne 2 images. Si les mots riment, il les gagne. Sinon, il les retourne et les laisse à la même place. Les autres joueurs procèdent de même jusqu'à l'épuisement des images. Celui qui en a le plus a gagné.</p>	<p>Fiche 92a et 92b</p> <p>Annexe – Les prénoms Annexe – Tableau Phonologie Prénom</p> <p>Fiche jeu du memory rimes.</p>
MATHEMATIQUES	<p>Autant que : Coller autant de vaches que de fermiers.</p> <p>Placer la même quantité de vaches indiquée par le chiffre.</p>	<p>2 fiches « Autant de vaches que de fermiers » + 1 fiche « vaches »</p> <p>1 fiche + la fiche « vaches »</p>

	<p>Autant de vache que la constellation</p> <p>Numération surtout autour des nombres 7, 8, 9 (écriture de chaque chiffre, dénombrer une quantité ...)</p> <p>Petits exercices à l'oral : Compter de 1 en 1 en partant de n'importe quel chiffre. Compter de 2 en 2 en partant de 0. Décompter en faisant la fusée en partant de 10. Dictée de nombres de 1 à 10 sur ardoise ou feuille.</p>	<p>1 fiche + la fiche « vaches »</p> <p>2 fiches (25a et 25b)</p> <p>Fiche de la fusée</p>
GRAPHISME	<p>Entraînement sur fiches : Les ponts Lignes brisées Boucles vagues</p>	<p>Fiches à glisser sous pochette plastique et s'entraîner au feutre Velléda puis, lorsque l'élève est prêt il peut faire les graphismes au crayon à papier.</p> <p>4 fiches</p> <p>Fiche graphisme n°1 à faire avant les feuilles d'écritures.</p>
ECRITURE	<p>Écrire son prénom : S'entraîner à écrire son prénom en écriture cursive avec modèle. en s'aidant du référentiel.</p> <p>Écrire les mots du projet (vu en classe avec les lettres mobiles) : Écrire en lettre capital les mots du projet (lait, fromage, vache, vert, mars et chèvre) dans les cases sous le modèle (en lettres scriptes ou cursives). S'aider de la règle des correspondances (capital, script et cursive). Les référentiels serviront de correction.</p> <p>Feuilles d'écritures : 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>	<p>A proposer chaque jour Fiche modèle prénom</p> <p>Fiches Mots du projet en lettres capitales (vache, fromage, mars, vert, lait et chèvre). + référentiels (Le mot dans ses trois écritures) pour la correction. + règle des correspondances des lettres (fiche : outils)</p> <p>3 Feuilles d'écriture.</p>
CAHIER DU JOUR	<p>CARNAVAL : Pour les élèves qui le souhaitent, je propose d'enfiler le beau costume qui était prévu pour le carnaval de l'école (19 mars) et de m'envoyer une photo. Après réception des photos, je ferais un montage photo que j'enverrais à tous les parents. Ainsi, les enfants pourront découvrir le costume de leur camarade !</p>	
DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT	<p>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.</p>	<p>Observer l'évolution jours après jours.</p> <p>https://www.bergamotefamily.com/activite-faire-pousser-graines/</p>

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/>

- 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 ...

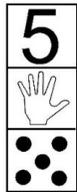
- Dessiner, faire des dessins par étape, colorier.

- Sortir, courir, faire du vélo, de la trottinette, du roller.

Le Yoga des enfants :

<https://www.youtube.com/watch?v=Sku3BeewbWA&fbclid=IwAR0rcah9ZeiQQyRqWtJNeycxILP3127Zx0vn9qT2S9EGpwlxqnZOOhvuCY>

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



Mars 2020



LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
						1
2	3		5 Nora a 5 ans. 	6	7 	8
9	10		12	13	14 	15
16	17 Journée verte		19 CARNAVAL 	20 PRINTEMPS 	21 	22
23	24 Julia a 5 ans. Photo de classe		26	27	28	29 Passage à l'heure d'été
30	31					

LUNDI 23 MARS

Lundi 23 mars



MARDI 24 MARS

Mardi 24 mars



MERCREDI 25 MARS

Mercredi 25 Mars

JEUUDI 26 MARS

Jeuudi 26 mars

VENDREDI 27 MARS

Vendredi 27 mars

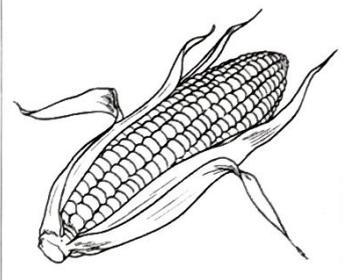
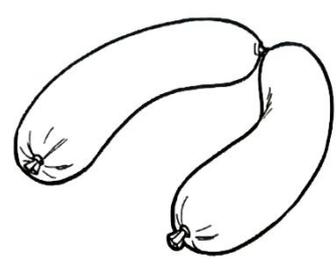
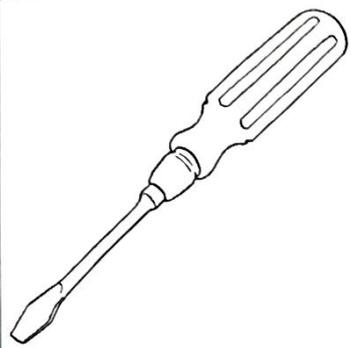


Compte à rebours

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

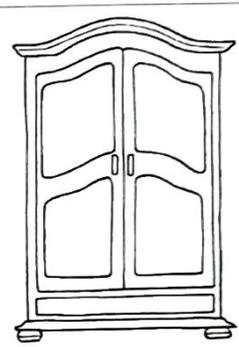
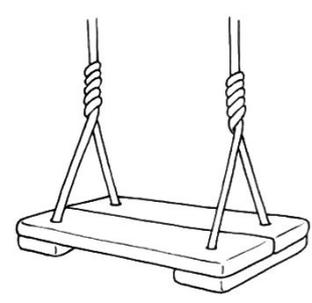
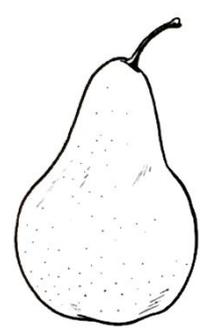
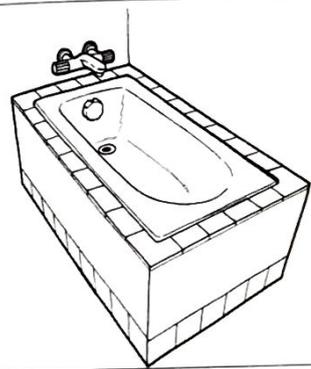


ICE



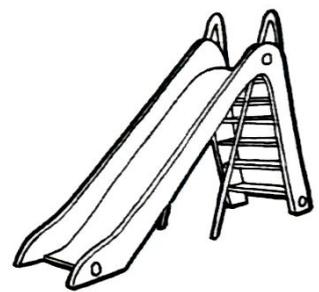
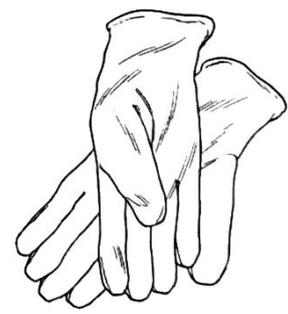
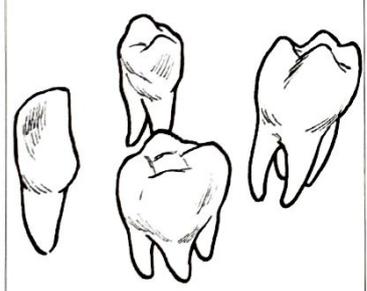
tournevis - saucisses -
calculatrice - maïs

OIR



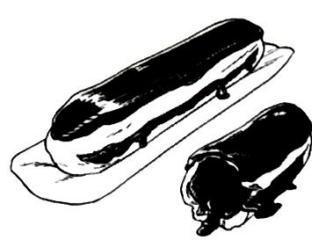
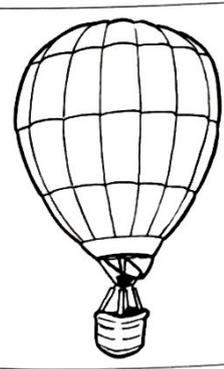
baignoire - poire -
balançoire - armoire

AN



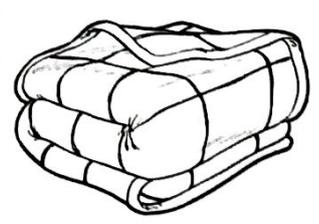
banc - dents
gants - toboggan

ÈRE



montgolfière - sorcière -
éclair - cuillère

URE



peinture - chaussures -
voiture - couverture

**Découpe les images des animaux de la fiche 92b,
puis colle-les en fonction du nombre
de syllabes qui composent leur nom.**

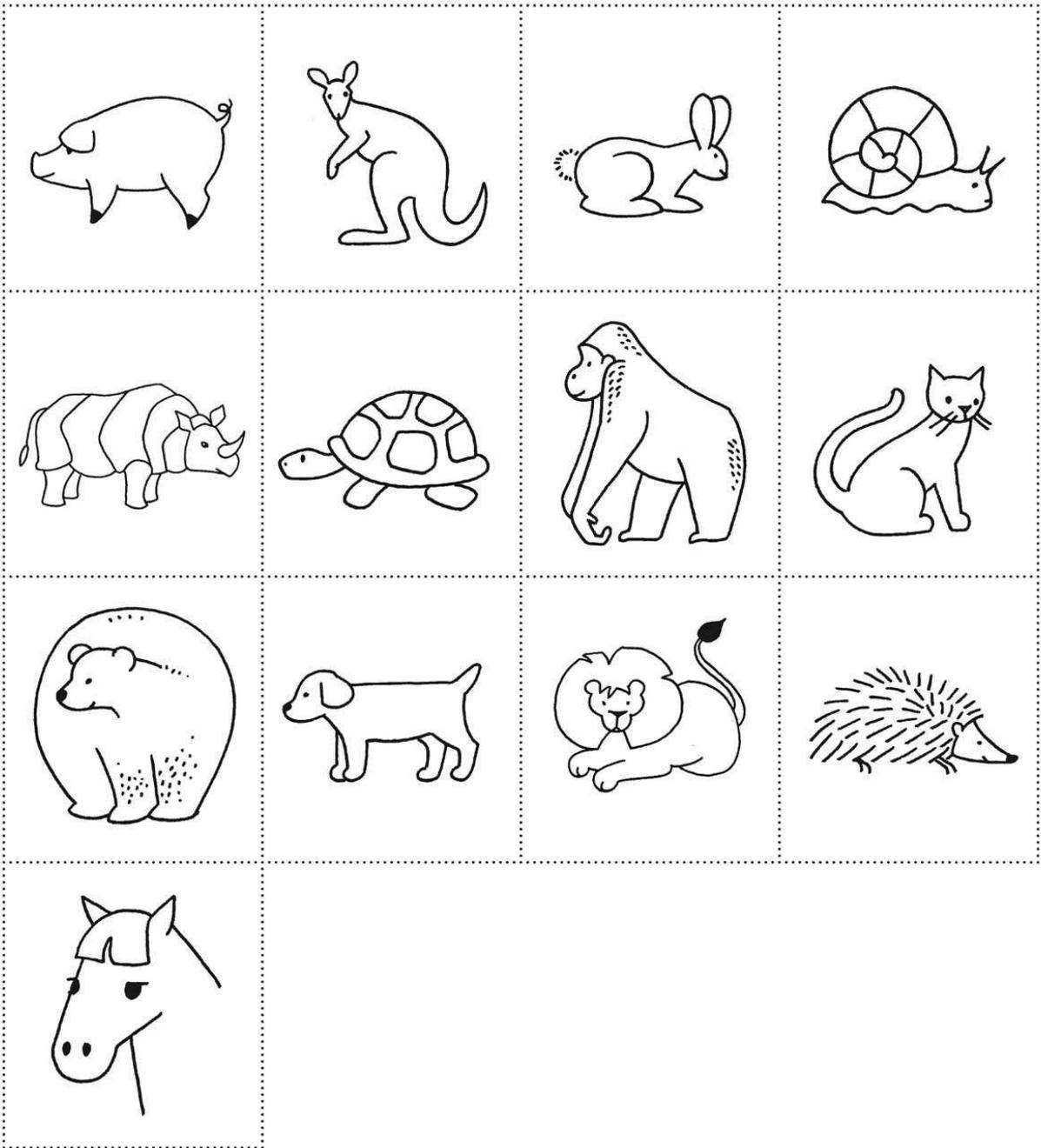
1 syllabe

2 syllabes

3 syllabes

4 syllabes

Fiche
92b



Annexe : Les prénoms de la classe (à découper ou recopier)

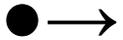
LOLA	MOÏRA	AXEL	LIAM
ROMY	MATHIS	LUCAS	MATHIAS
MAËL	CORENTIN	CONSTANCE	TOM
OZAN	AGATHE	FELICIEN	BAPTISTE
VICTOR			

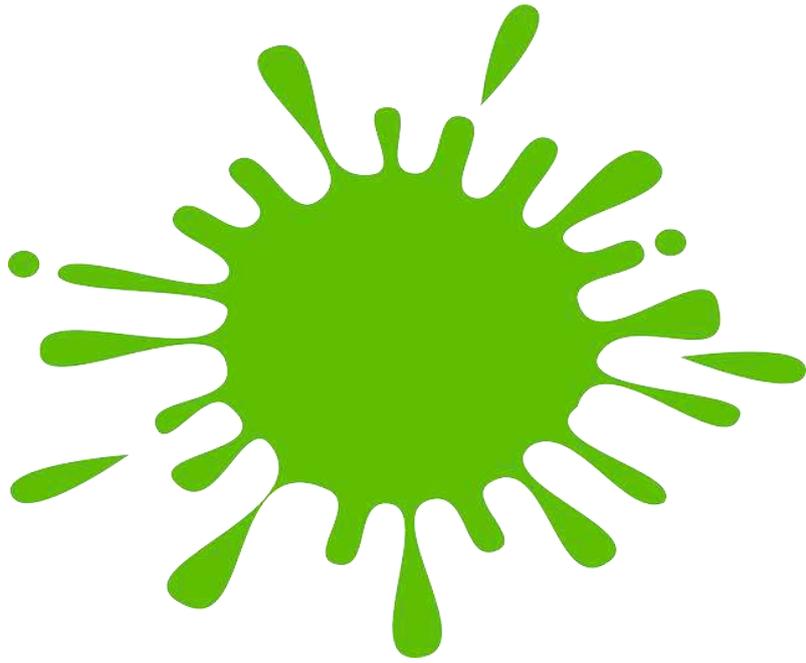
Annexe : Tableau de Phonologie – Les prénoms

1 Syllabe	2 Syllabes	3 Syllabes



f	r	o	m	a	g	e





VERT

vert

vert





CHEVRE

chèvre

chèvre





FROMAGE

fromage

fromage





LAIT

lait

lait





VACHE

vache

vache



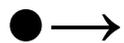
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

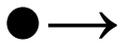


c	h	è	u	z	e





f	r	a	m	a	g	e





l	a	i	t



Je m'appelle :

Date :

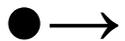
Domaine : Mobiliser le langage dans toutes les dimensions

Compétence : Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.

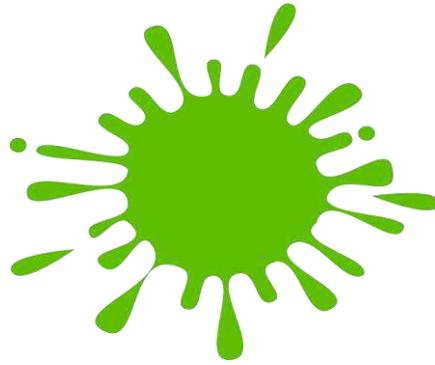
Consigne : Ecris les mots suivants en lettres **CAPITALES** (tu peux t'aider de la règle de correspondance des 3 écritures : Capital, script et cursive).



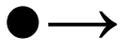
m	a	r	s



(sens de l'écriture)



v	e	r	t





e	a	c	h	e



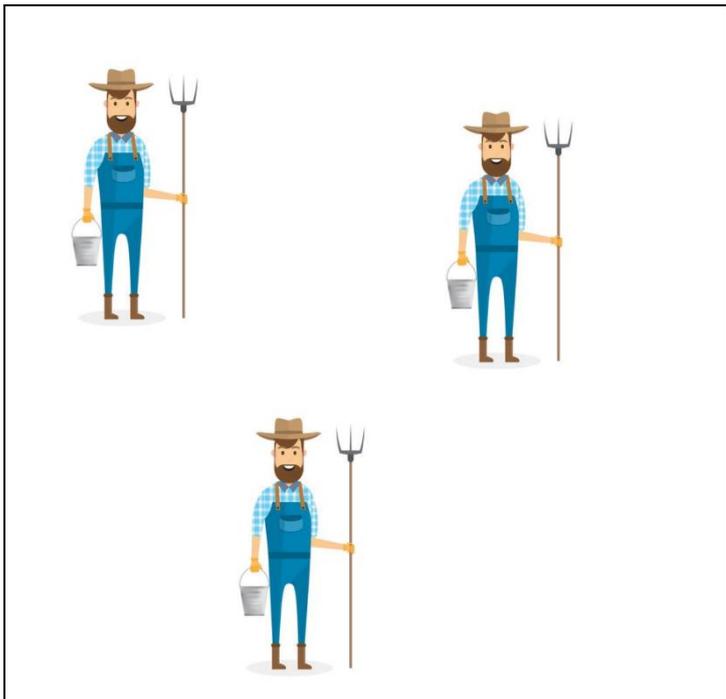
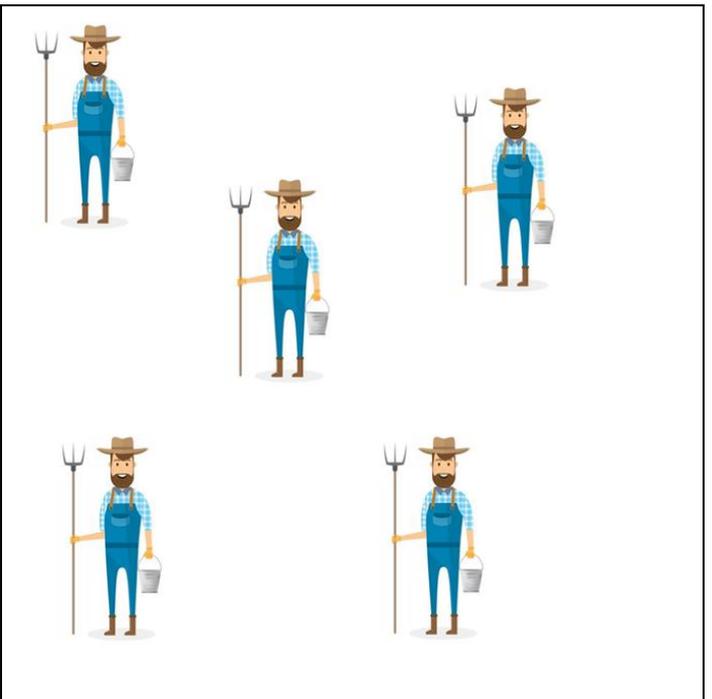
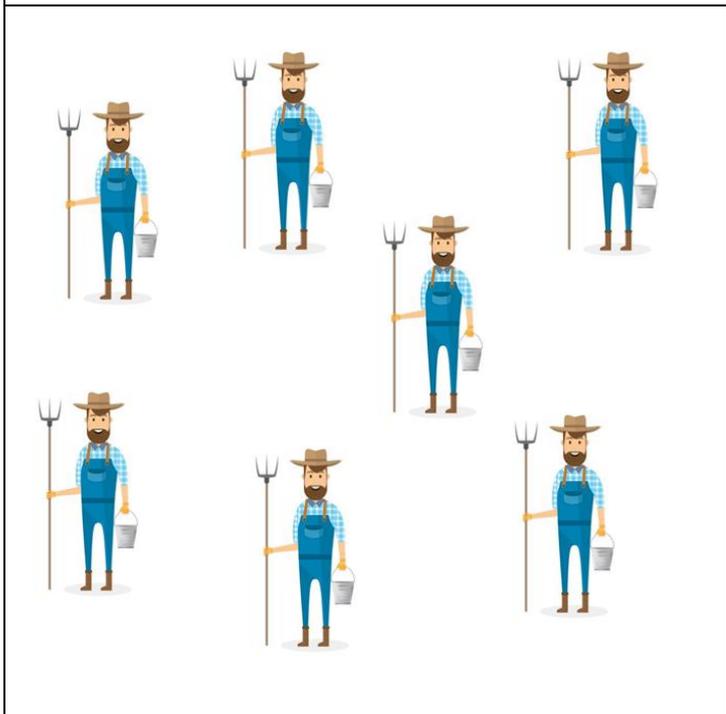
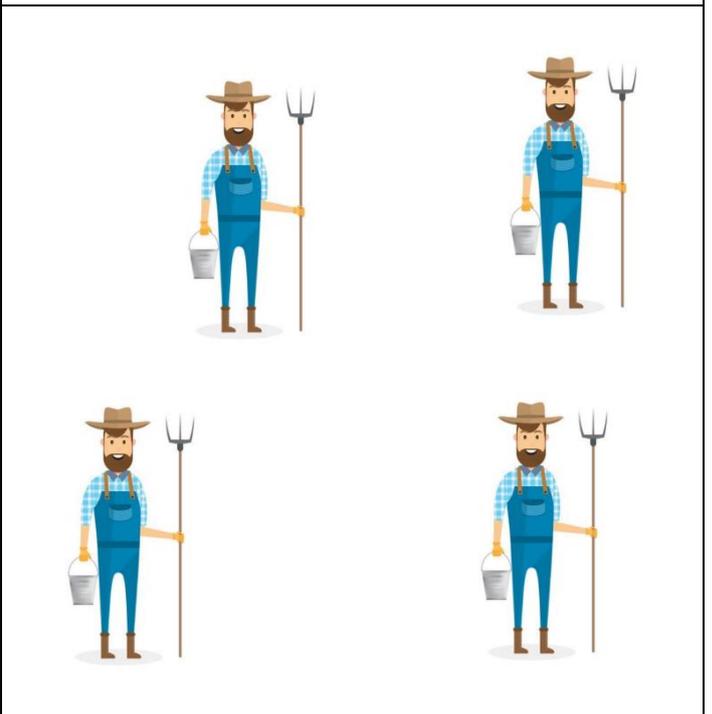
Je m'appelle :

Date :

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétence : Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Consigne : Place autant de vaches que de fermiers.

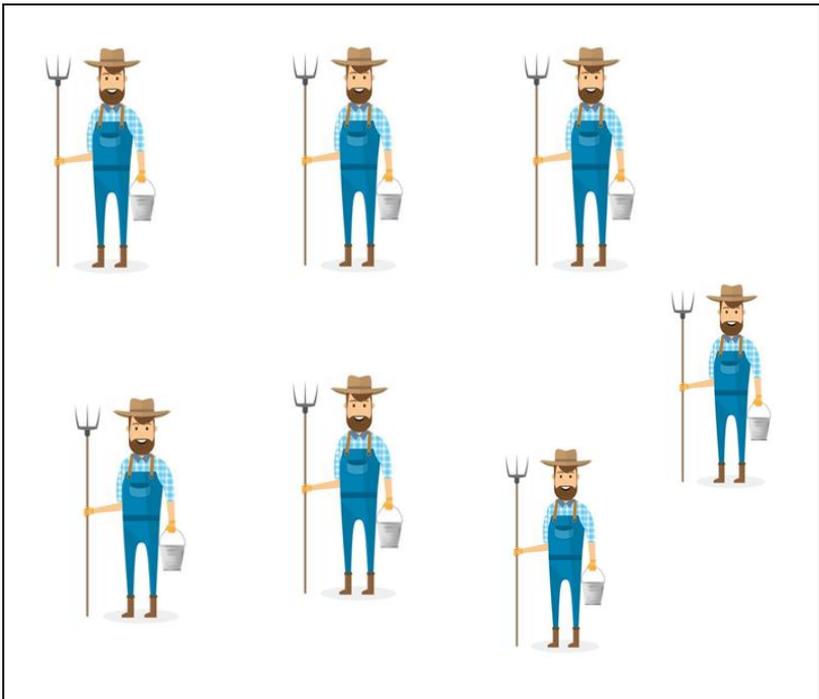
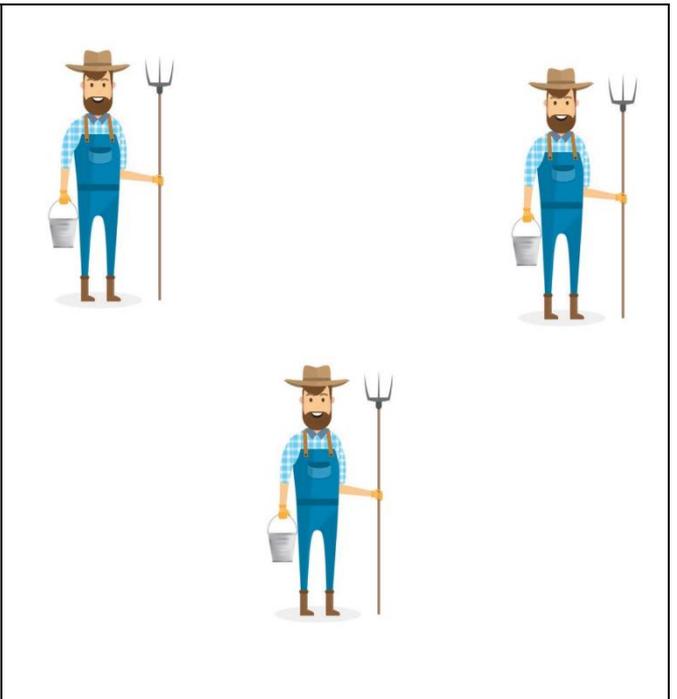
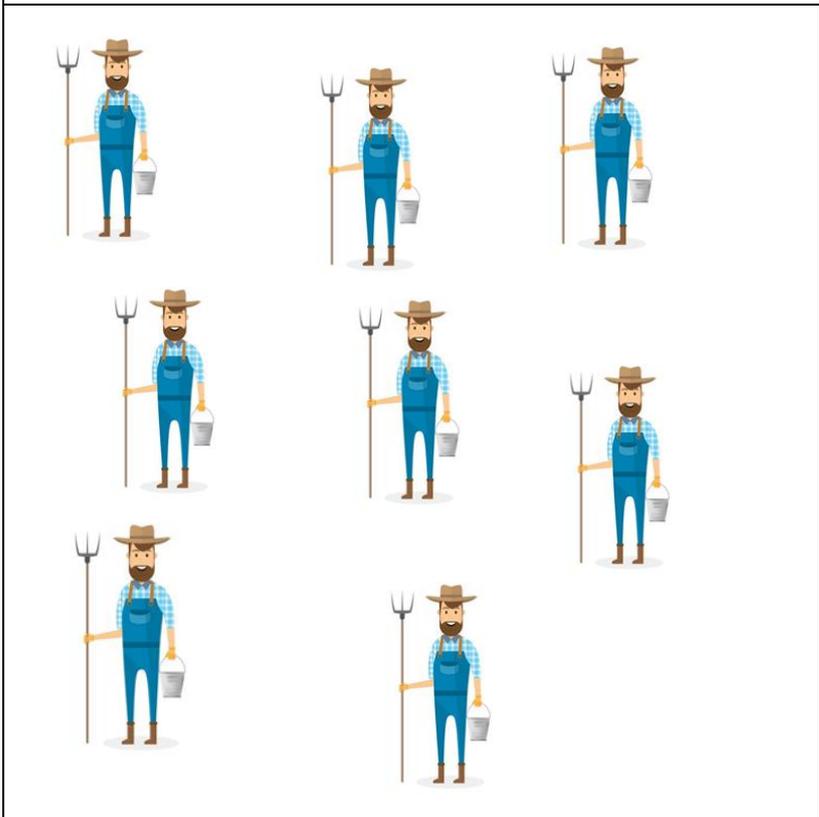
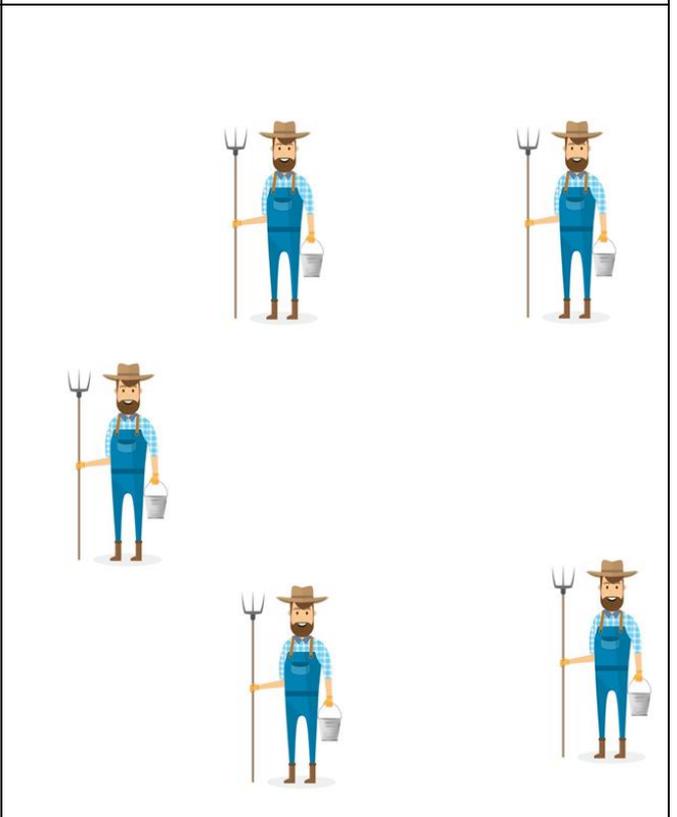
Je m'appelle :

Date :

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétence : Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Consigne : Place autant de vaches que de fermiers.

Nom :

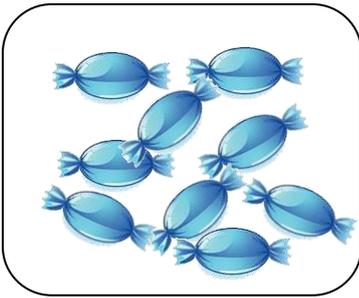
Date :



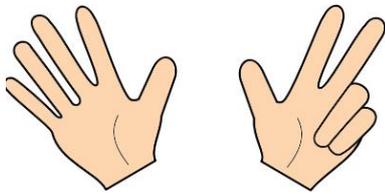
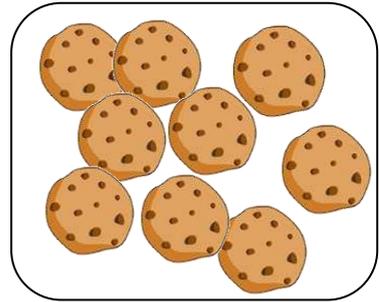
- Associer différentes représentations d'un nombre et son écriture chiffrée.

Numération : Les nombres de 7 à 9

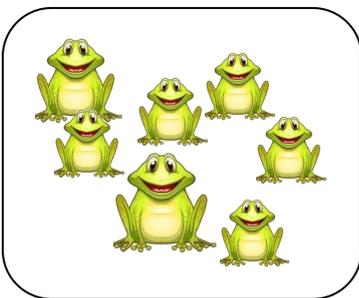
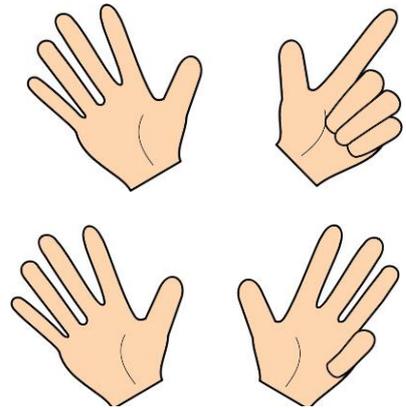
Relie chaque collection au nombre correspondant.



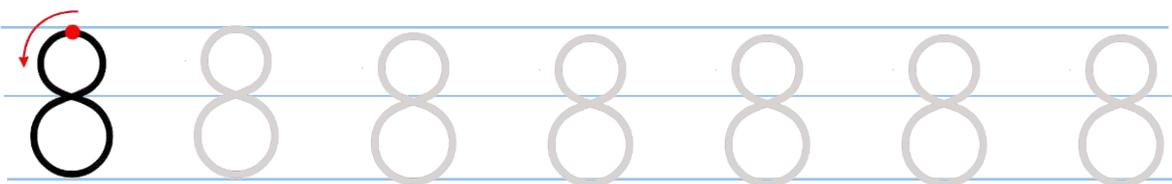
8



9



7



Nom :

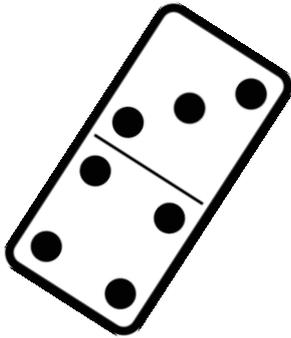
Date :



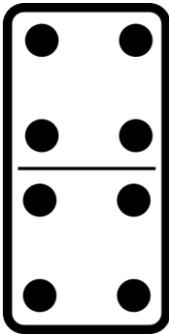
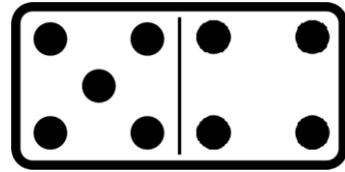
- Associer différentes représentations d'un nombre et son écriture chiffrée.

Numération : Les nombres de 7 à 9

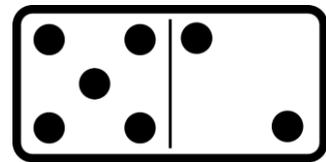
Relie chaque nombre au domino correspondant.



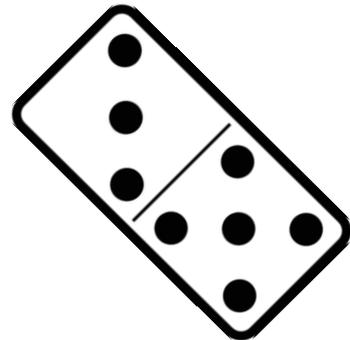
9



8



7



Consigne : Colle les prénoms en fonction du nombre de lettres qui les composent.

3 lettres	4 lettres	5 lettres
6 lettres	7 lettres	8 lettres
9 lettres		

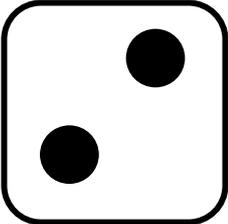
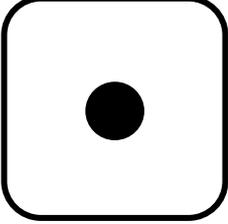
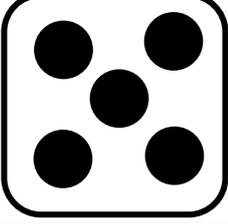
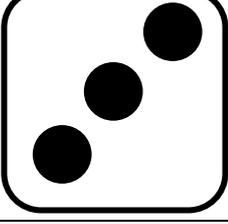
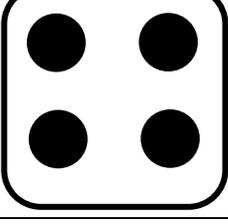
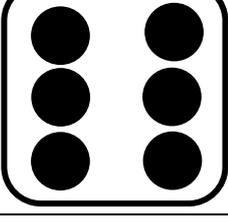
Je m'appelle :

Date :

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétence : Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Consigne : Placer la même quantité de vaches indiquée par la constellation

Je m'appelle :

Date :

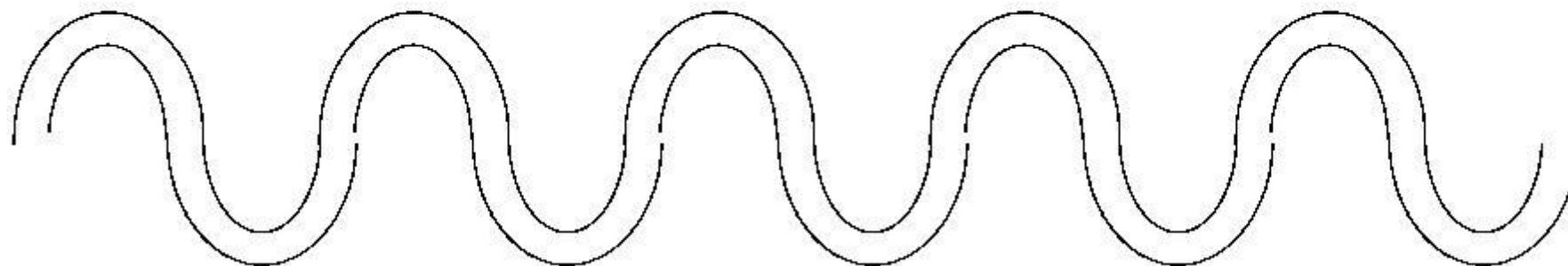
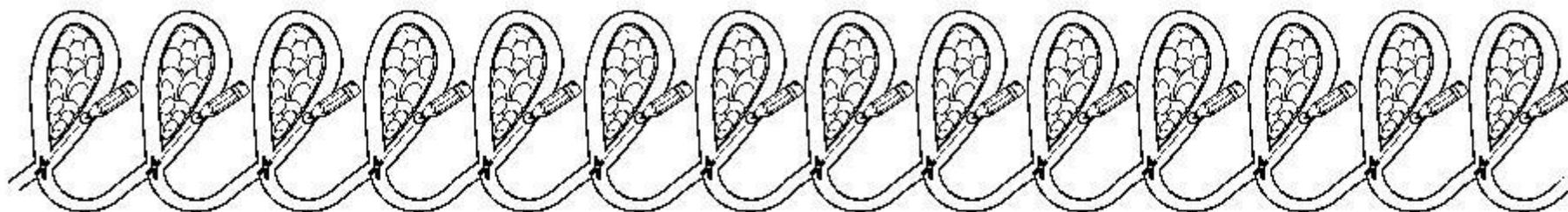
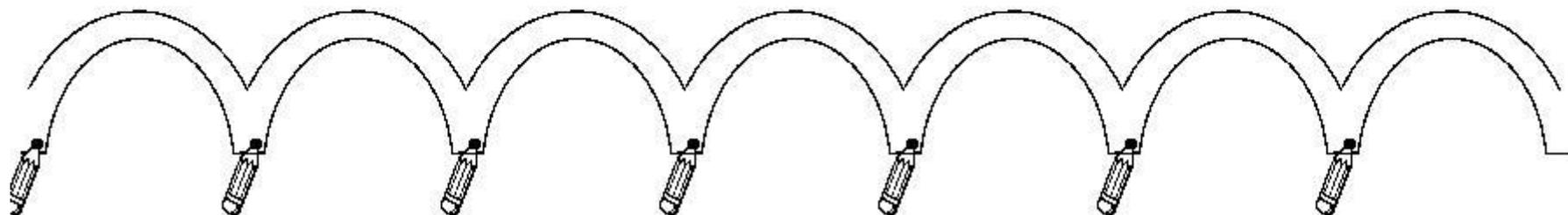
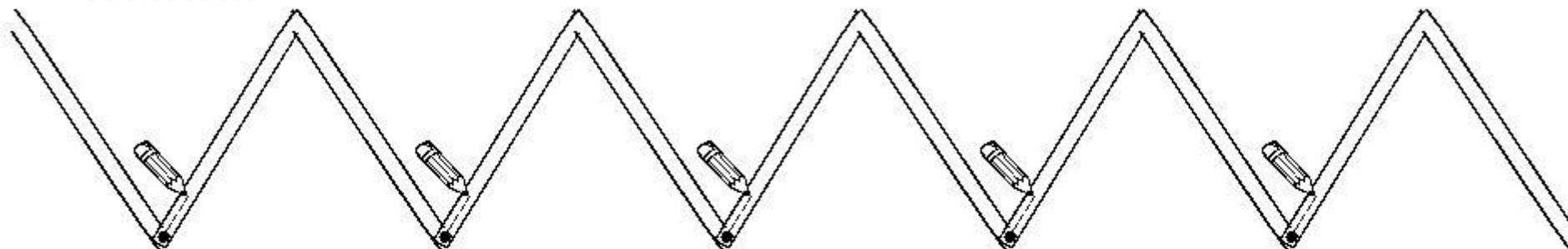
Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétence : Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Consigne : Placer la même quantité de vaches indiquée par le chiffre

5	
8	
3	
6	
4	
7	

Suis les tracés.



m m m

l l l

o . . . o . . .

o o o

u u u

e l e l

m m m

w w w

n n n

w w w

o . . . o . . .

Boucles

lllll

ooooo

lllll

llll

lelele

l l l

e e e

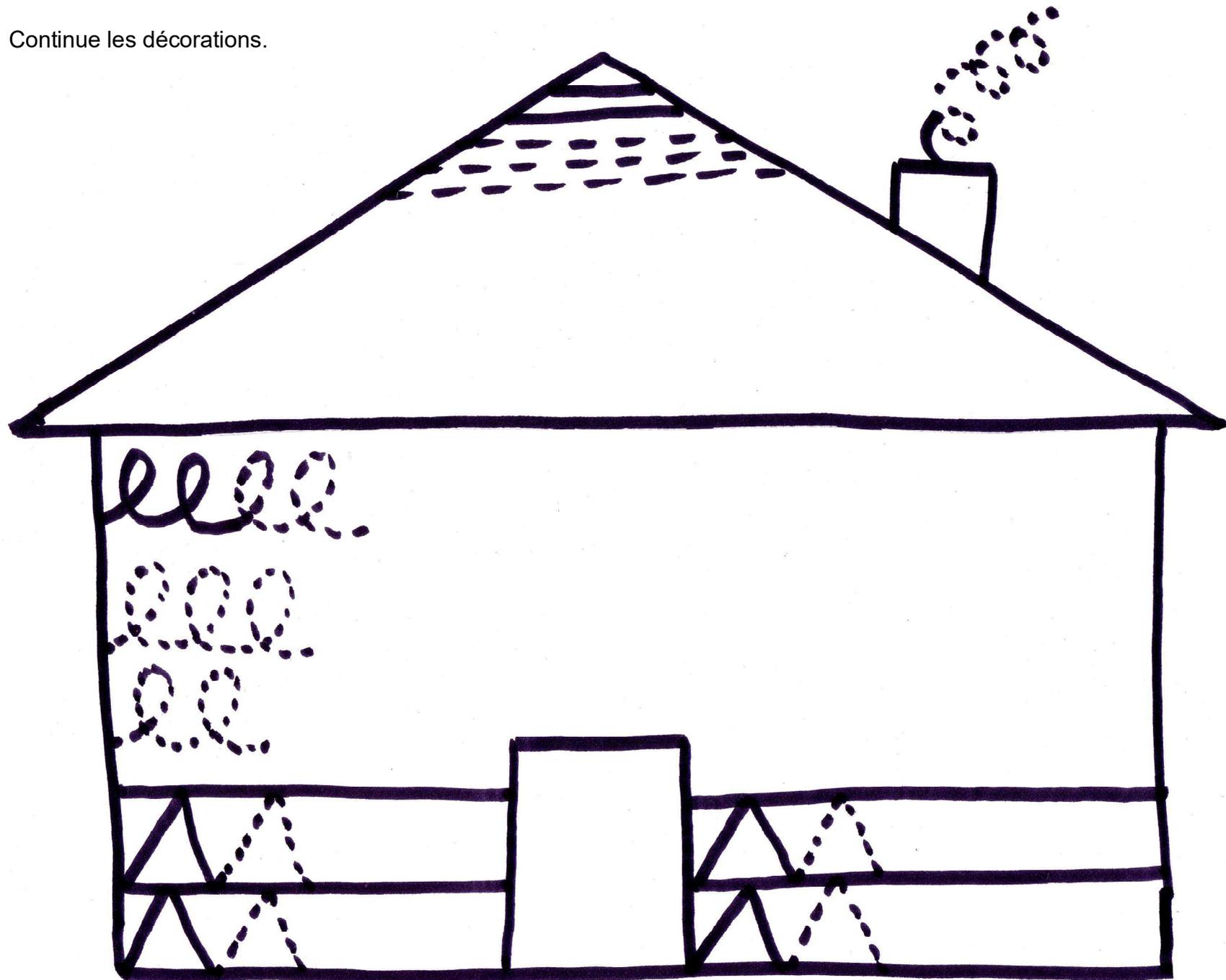
ooo

g g g

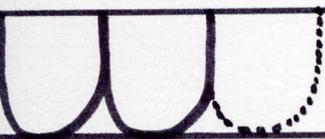
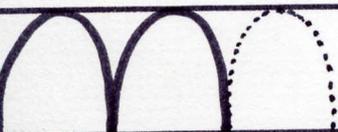
j j j

z z z

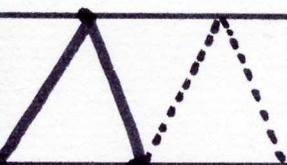
Continue les décorations.



ponts



lignes brisées



m

uu

vv

nn

rs . . . rs . . .

z . . . z . . .

ve . . . ve . . .

xl . . . xl . . .

t . . . t . . .

vert . . .

Consigne : dessine un objet ou un animal

g

vert .

e

z

t

eee

mmm

c . . . c . . .

a . . . a . . .

n . . . n . . .

l . . . l . . .

conversa l .

consigne : dessine un dessin et le marque de ton choix.

W

ell

m

O

m . . m . .

a . . a . .

n . . n . .

o . . o . .

mours

consigne : dessine une ou plusieurs fleurs.

m

o

n

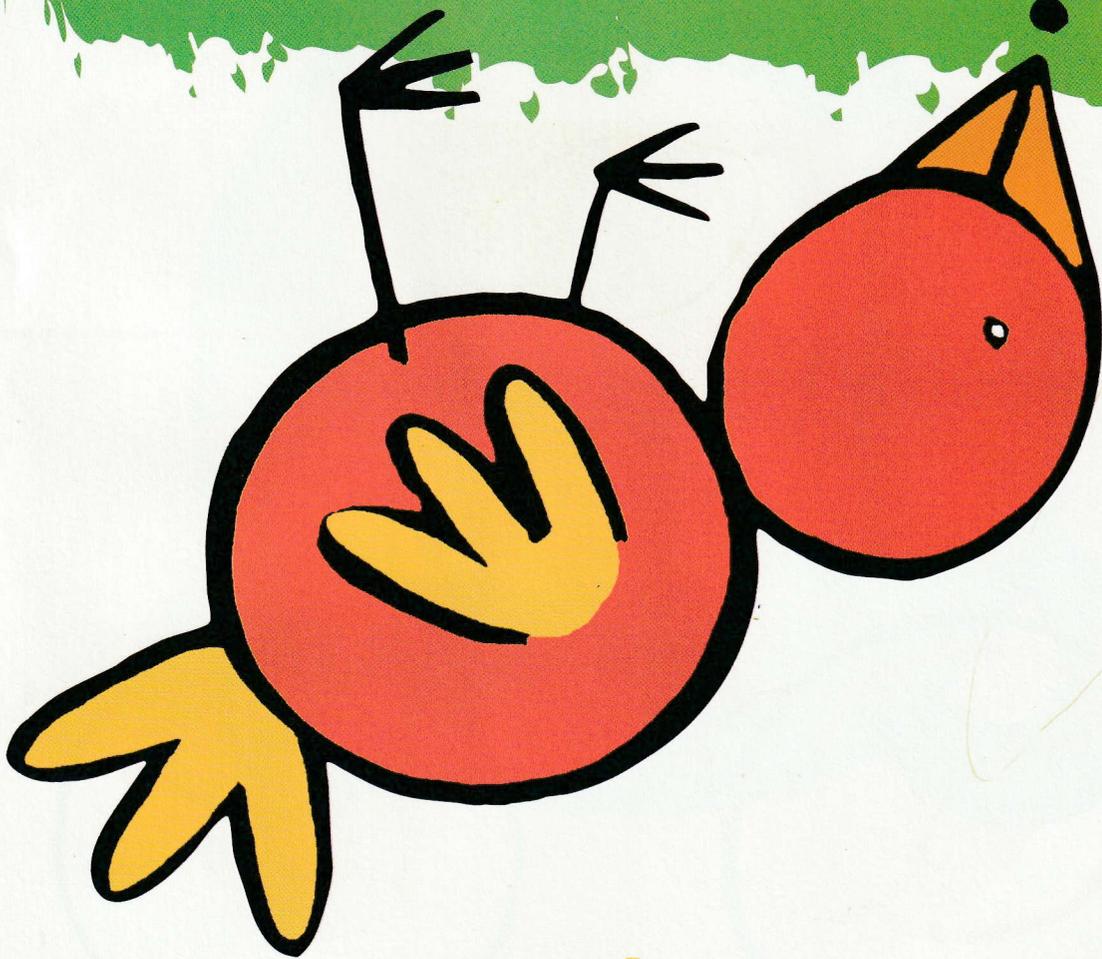
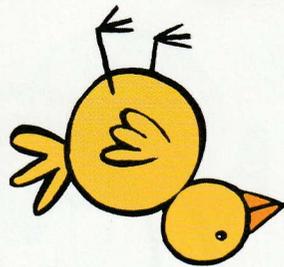
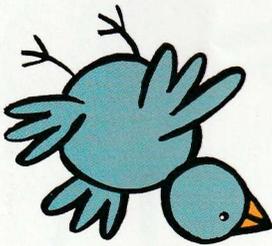
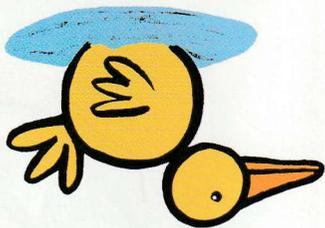
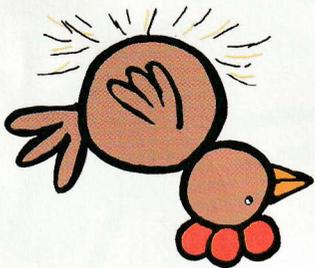
o

une poule

un canard

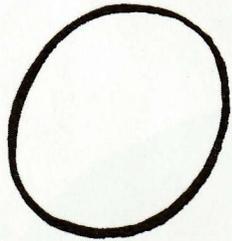
... qui vole

... qui marche

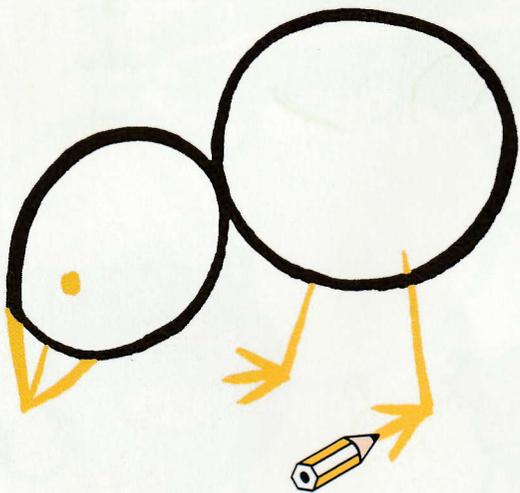
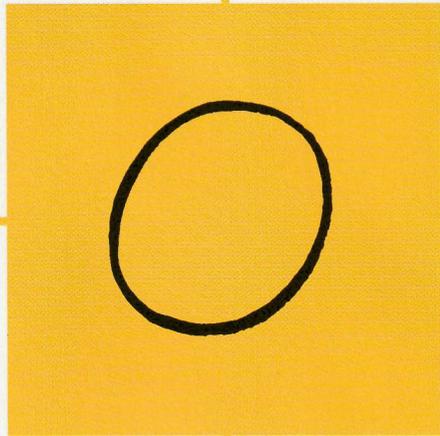
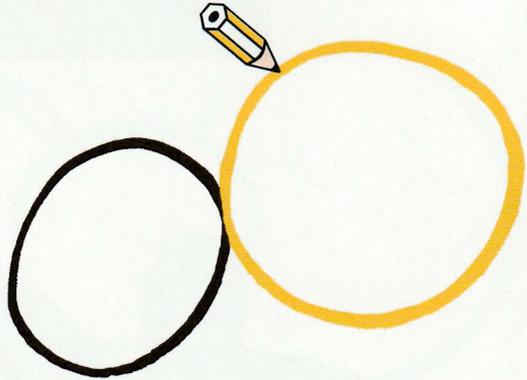


C'EST UN
OISEAU

1



2



3

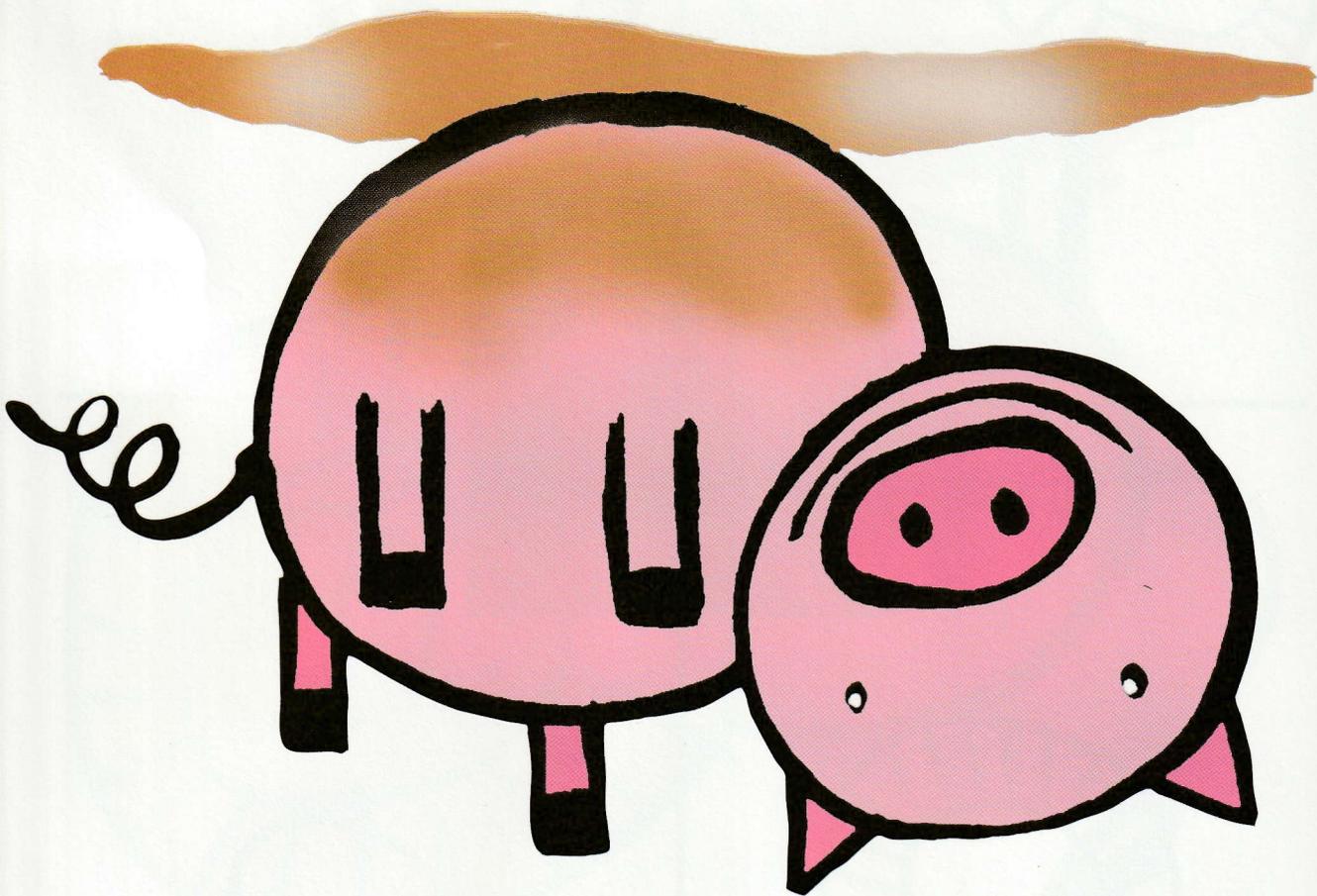
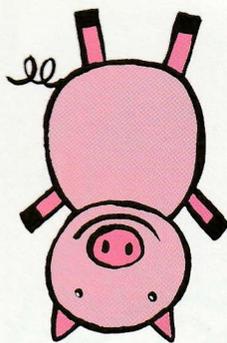
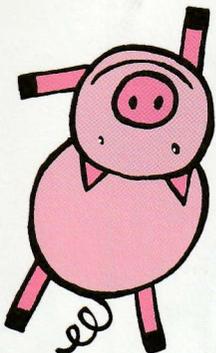
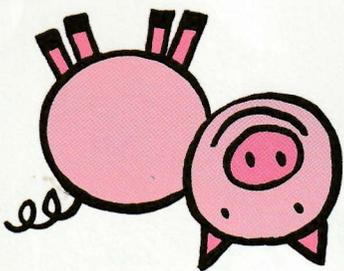
4



... attentif

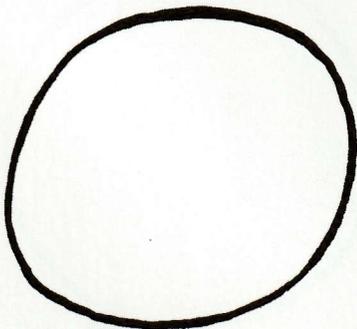
... acrobate

... content

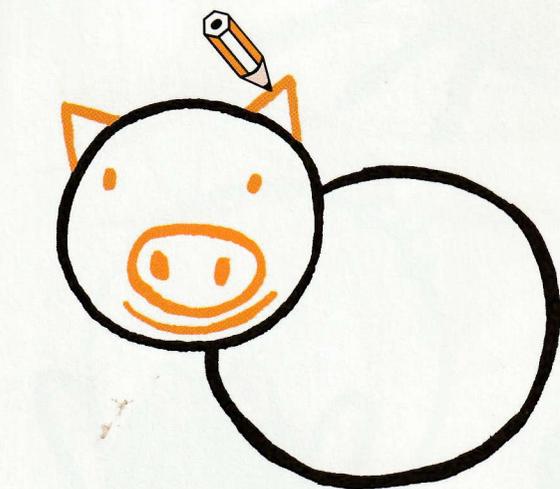
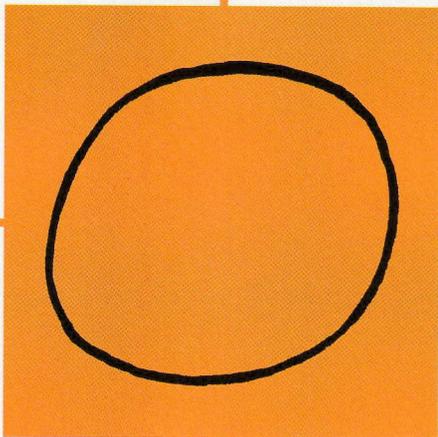
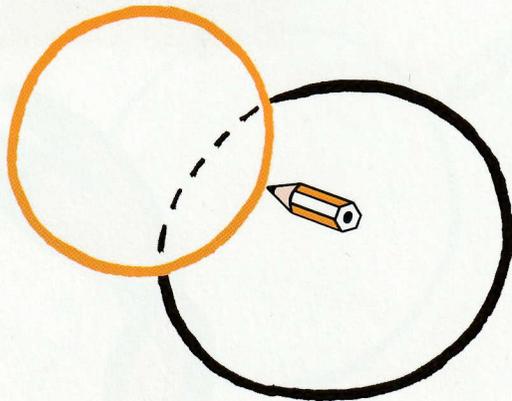


C'EST UN
COCHON

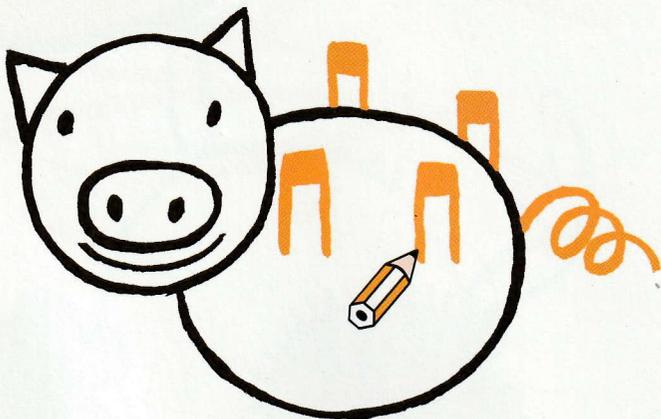
1



2



3



4

CORRESPONDANCES DES LETTRES

LCdL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

CORRESPONDANCES NUMÉRIQUES

LCdL

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10