

Grande Section Plan de travail du 4 au 7 mai



Bonjour,

Nous espérons que vous allez bien et que ces jours de vacances pour les enfants ont été reposantes pour tous. Voici le plan de travail de cette nouvelle semaine d'école à la maison.

PETIT RAPPEL :

Les **activités peuvent être réalisées sur un cahier ou sur des feuilles** conservées dans une pochette.

Pour commencer quelques consignes générales :

- il faut préparer à l'avance le matériel, annoncer à l'enfant que bientôt (après telle ou telle activité) on va faire « les devoirs de l'école ».
- il faut faire l'activité si vous vous sentez en « forme »
- il faut être patient, rassurant et positif.
- **ne vous inquiétez pas si tout n'est pas fait**, les notions sont en cours d'apprentissage et nous continuerons à les travailler après ce temps de crise. Nous mettrons des priorités (comme l'écriture)
- si un enfant ne parvient pas à faire l'activité, ce n'est pas grave. Reprendre une dernière fois plus tard, un autre jour.
- **éviter d'imprimer : nous vous proposons d'autres solutions** : dessiner les formes à découper, regarder et montrer sur l'écran, tracer des rails pour le graphisme...
- pour les jours à écrire, les enfants ont besoin d'un modèle écrit du jour en question.
- Pensez aussi qu'en maternelle, les activités sont courtes et changent régulièrement.

Voici un tableau pour vous aider dans l'organisation ainsi que les documents qui sont en lien.

Bien entendu, vous pouvez modifier, adapter cette organisation selon vos disponibilités et le matériel dont vous disposez.

Nous vous proposons des **activités accompagnées** et des **activités autonomes**.

N'hésitez surtout pas à nous faire un retour par mail (voir site école) pour que l'on puisse améliorer le travail si besoin.

Merci de votre collaboration et bon courage.

PROPOSITION d'ORGANISATION

	LUNDI 4/05	MARDI 5/05	JEUDI 7/05
RITUELS	Langage oral/écrit : 5min Donne la date du jour : aujourd'hui , nous sommes... Ceux qui le peuvent : demain nous serons... Hier, nous étions ...		
	Structurer sa pensée : 5min La fusée	Structurer sa pensée : 5min La fusée	Structurer sa pensée : 5min La fusée
MATIN	Langage oral : 15 min lire la comptine à votre enfant. Compléter le dessin avec la comptine	Phonologie :30min Positionner une syllabe	Phonologie :25min Trouver des syllabes identiques
	Phonologie :20min Reconnaître un son	Structurer sa pensée: 25min Ajouter une quantité à un nombre	Structurer sa pensée 30min Connaître les nombres jusqu'à 10 J'ajoute une quantité
	Structurer sa pensée: 20min Réaliser un algorithme complexe	Langage écrit : Matériel à préparer : tracer des rails sur une feuille Graphismes divers liés à l'écriture cursive	Graphisme : fabriquer et tracer les spirales Matériel à préparer : petit matériel (bouchon, perles ou pâtes...), feutres, feuille
APRES-MIDI	Explorer le monde 30min Se repérer dans un labyrinthe	Explorer le monde 20min Dessiner un brin de muguet	Arts visuels 20 min à la manière de TERRY FROST Matériel à préparer : Tracer un quadrillage
	Explorer le monde /Écriture:25min Colorier, découper, assembler, coller et écrire : le muguet	Langage écrit 20min Mots mêlés des prénoms de la classe	Langage écrit explorer le monde 20min Se repérer dans un labyrinthe avec l'alphabet
	PHOTO PROBLEME 3 : Aller dans le dossier des GS de la classe vous trouverez un document spécial PHOTO-PROBLEMES 3 !	PHOTO PROBLEME 3: Aller dans le dossier des GS de la classe vous trouverez un document spécial PHOTO-PROBLEMES 3 !	PHOTO PROBLEME 3 : Aller dans le dossier des GS de la classe vous trouverez un document spécial PHOTO-PROBLEMES 3 !
	<u>Temps d'écoute autour des chansons de la chorale</u> https://www.youtube.com/watch?v=p7codnYx1Gc https://www.youtube.com/watch?v=NZWDbEQQ4gA https://www.youtube.com/watch?v=GaEWwCuoYD0		

RITUELS **LANGAGE ORAL/ECRIT** Demander la date du jour en commençant par : « Aujourd'hui, nous sommes... »
Puis « Demain, nous serons... » et enfin Hier, nous étions...

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
-------	-------	----------	-------	----------	--------	----------

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE
---------	---------	------	-------	-----	------	---------	------	-----------	---------	----------	----------

STRUCTURER SA PENSEE : la fusée : Réciter la comptine numérique par ordre décroissant.

Il faut faire décoller la fusée (image dessinée, découpée ou fabrication en légo d'une fusée)

Pour faire décoller la fusée, il faut effectuer le compte à rebours en partant d'un nombre que vous donnez à votre enfant : 5 puis un nombre entre 5 et 10. Vous pouvez augmenter le nombre lorsque votre enfant est à l'aise avec le compte à rebours.

La fusée ne peut pas décoller s'il manque un nombre.



PHOTO-PROBLEMES 3 retrouvez-les dans le dossier des GS pour **chaque classe** sur le site de l'école <https://ecole-les-petits-pas-saint-georges-desperanche.web.ac-grenoble.fr/>

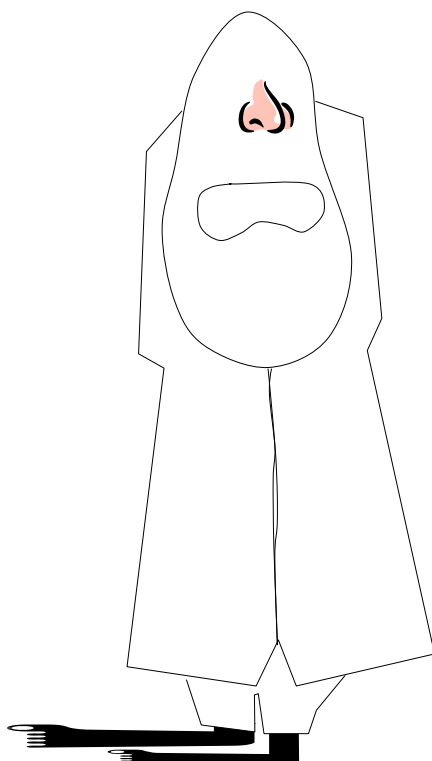
LUNDI

Langage oral : comptine : le monstre gentil qui a peur des souris

LE MONSTRE GENTIL

Un gros poil sur le nez
Et deux yeux tout carrés
Trois dents bien devant
Quatre bras très grands
Cinq cheveux sur la tête
Et six oreillettes
Sept boutons au menton
Et huit au veston
Neuf pièces d'un côté
Et dix de l'autre côté
C'est le monstre gentil
Qui a peur des souris.

Écoute attentive, compréhension orale : complète le monstre avec ce qui est dit dans la comptine



PHONOLOGIE : Reconnaître un son

Les mots pour l'exercice du levé de doigt sont dans les cadres gris. **Au lieu d'entourer l'enfant peut montrer les images contenant le son.** Le « ou » dans l'activité 1 et le « oi » dans l'activité 2. Il possible aussi de demander si le son demandé est dans la 1^{ère} syllabe ou la 2^{ème}...

Mobiliser le langage - L'oral - Acquérir une conscience phonologique

Activité 1 Je reconnais le son [u].

Discriminer des sons.



Répète cette phrase plusieurs fois.

Le hibou joue avec son joujou et son caillou.

Lève le doigt lorsque tu entends le son [u], comme dans **ours**.



Entoure les images des mots qui contiennent le son [u].



Dis les mots que tu connais, qui se terminent par [u], pour continuer la comptine *Sur mon caillou, je mets des « ou » : des choux, des genoux...*



20 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots en insistant sur le son cherché : fougère, fourmi, roue.

Activité 2 Je reconnais le son [wa].

Discriminer des sons.



Répète cette phrase plusieurs fois.

L'oie et l'oiseau voient le poisson.

Lève le doigt lorsque tu entends le son [wa], comme dans **poisson**.



Entoure les images des mots qui contiennent le son [wa].



Dis les mots que tu connais, qui se terminent par [wa], pour continuer la comptine *Dans mon carquois, j'y mets quoi ? moi, toi, l'oie...*

Indications pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots en insistant sur le son cherché : noix, poire, roi.

Réaliser un algorithme complexe

Pour éviter d'imprimer : vous pouvez utiliser une feuille à petits carreaux et reproduire le début de l'algorithme. Pour aider l'enfant à trouver la règle de l'algorithme proposé, faite d'abord remarquer le dessin représenté par les cases bleues (dents de requin).



15 minutes

accompagné

Structurer sa pensée

Activité 1 Je réalise un algorithme complexe.

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

 **Joue** au jeu des rythmes sonores avec ton tuteur.

Indications pour guider l'activité

Les rythmes musicaux sont une bonne façon de travailler la notion d'algorithme. Reprenez le jeu des rythmes sonores : tapez alternativement sur un verre et une bouteille selon un rythme que vous choisissez. Demandez à l'enfant de coder le son entendu sur son ardoise (bouteille O et verre X).

Demandez ensuite à l'enfant de reproduire musicalement l'algorithme dessiné sur l'ardoise.



 **Observe** et **trouve** la règle des algorithmes, puis **complète** les cases vides.

Blue		Yellow		Blue		Yellow									
	Blue		Blue		Blue		Blue								
Yellow		Blue		Yellow		Blue									

Si l'algorithme proposé est trop difficile, vous pouvez en créer un plus simple avec 2 lignes au lieu des trois. Par exemple :

Algorithmes sur quadrillage

Green	Green		Green												
	Green		Green		Green										

Red		Blue		Red		Blue									
	Red		Blue		Red		Blue								

		Purple			Purple										
Purple			Purple			Purple									

Blue		Green		Blue		Green									
	Yellow		Blue		Yellow										

Brown		Brown		Brown											
	Brown		Brown		Brown										

Blue		Yellow		Blue											
	Blue		Yellow		Blue										

Red			Red			Red									
	Red			Red			Red								

Se repérer dans un labyrinthe

Activité 1 Je sais me déplacer dans un labyrinthe.

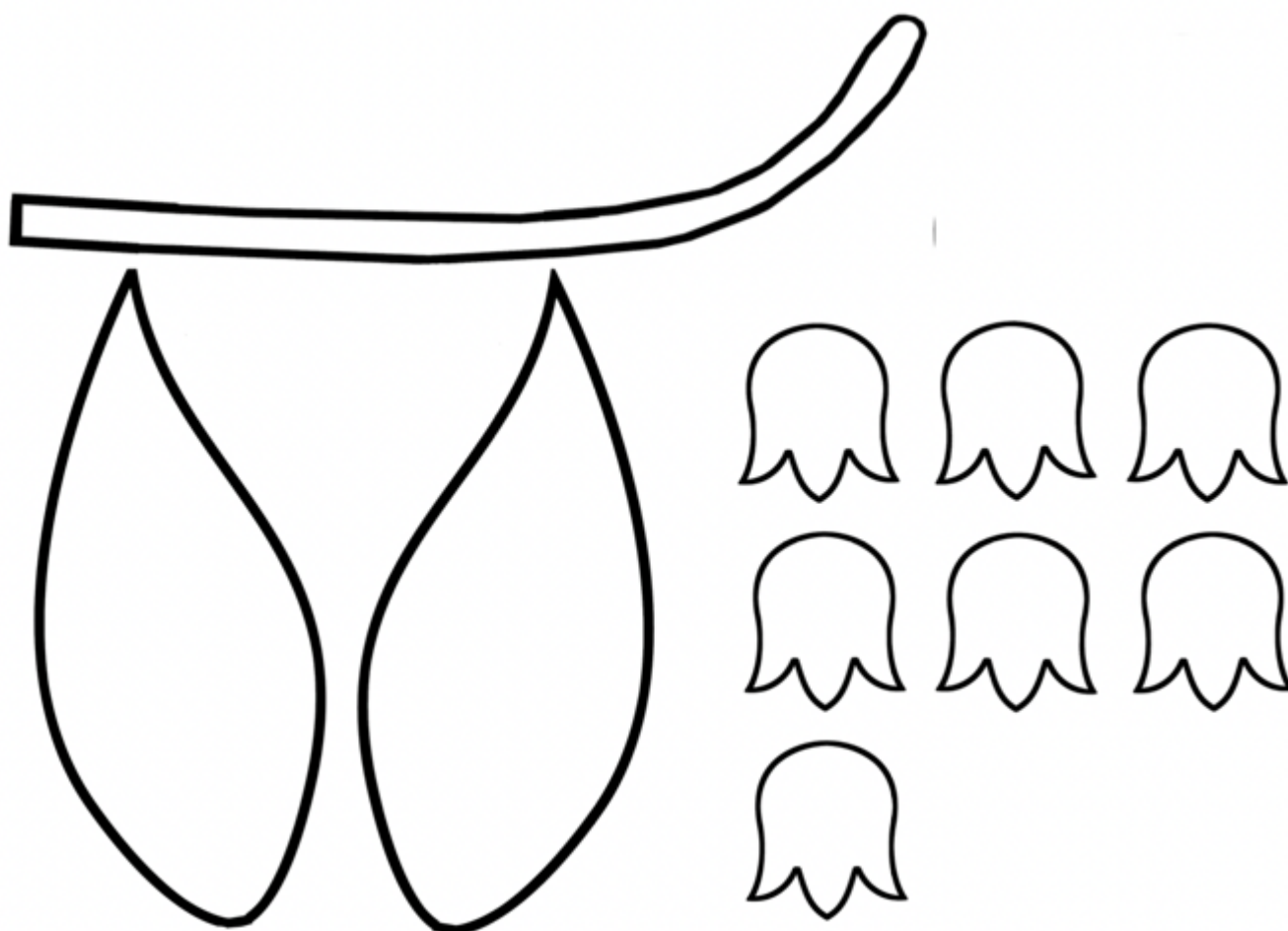
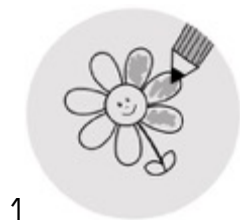
Aide chacun des enfants à retrouver sa famille. **Pars** de l'enfant et **suis** le chemin avec ton doigt. Quand tu as trouvé, **repasse** le trajet en couleur.



accompagné

EXPLORER LE MONDE/ LANGAGE ECRIT

Le modèle peut être imprimé ou **refait par vos soins** sur une feuille.



EN MAI, ON RAMASSE DU MUGUET.



MARDI

PHONOLOGIE : Positionner une syllabe

Pour aider votre enfant vous pouvez utiliser les dessins correspondants aux mots.

Mobiliser le langage - L'oral - Comprendre et apprendre

Activité 1 *Je reconnais la position d'une syllabe dans un mot.*

Manipuler des syllabes.



Frappe les syllabes du mot **LAMA** et  **dis** quelle est la première syllabe.

Lève le doigt quand tu entends la syllabe modèle **LA** dans les mots suivants.

lama

chocolat

lavabo

matelas

koala

lapin

malade

palace

Indications pour guider l'activité

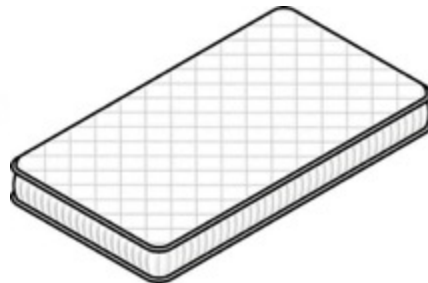
Faites remarquer que l'on entend la syllabe modèle **LA** dans tous les mots.

Demandez à l'enfant ce qu'il remarque. La syllabe **LA** peut se trouver au début, au milieu ou à la fin d'un mot.



15 minutes

accompagné



STRUCTURER SA PENSEE

Ajouter une quantité à un nombre

Pour aider un enfant en difficulté, utiliser une bande numérique pour qu'il puisse manipuler avant de donner le résultat.

Le pion vert indique la case de départ, le dé en fin de ligne le nombre de cases pour avancer le pion.

Structurer sa pensée

Activité 1 *J'ajoute une quantité à un nombre.*

Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

 **Colorie** la case sur laquelle tu arrives, en fonction du dé.

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

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

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

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



10 minutes

accompagné

 **Compte** les papillons et *j'écris*  **écris** le nombre dans la case blanche.



Les papillons fatigués veulent se reposer en se posant sur des fleurs.

 **Dessine** autant de fleurs que de papillons.

Conseils pour s'installer et bien tenir son crayon

✎ Pour bien écrire, il faut d'abord être bien assis.



✎ Le bras est posé sur la table pour alléger le poignet.



✎ La tenue du crayon :

- J'ai besoin de 3 doigts : le pouce, le majeur et l'index.



- Je place mon crayon dans la partie charnue située entre le pouce et l'index.



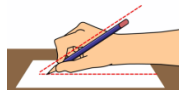
- Le crayon est tenu entre le pouce et le majeur (le pouce appuie légèrement).



- Je pose l'index **en douceur** sur le crayon pour le guider. Il reste arrondi car il n'appuie pas sur le crayon.



✎ Le crayon, le bras et la feuille sont alignés.



✎ J'incline la feuille vers la gauche quand on est droitier et vers la droite quand on est gaucher.



MEMO POUR LES DROITIERS

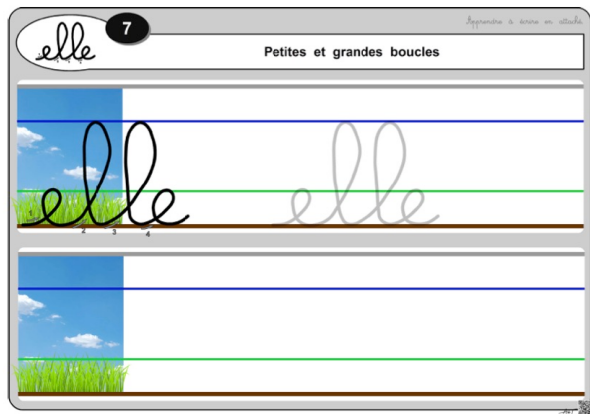
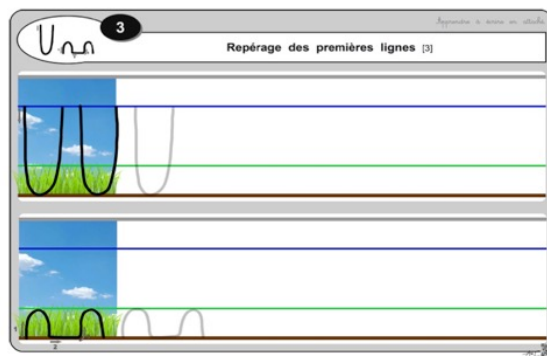


POUR LES GAUCHERS



Matériel à préparer : tracer des rails sur une feuille et faire un modèle.

Consigne : Continuer le modèle sur toute la ligne en étant attentif à la forme, la taille et à rester dans les rails.

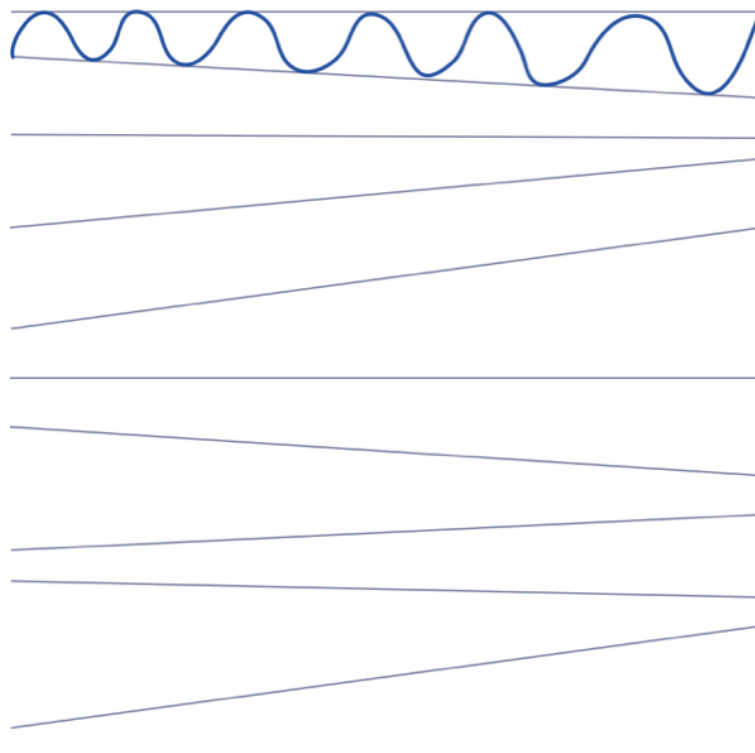


Exemple de rails : (les couleurs aident l'enfant à mieux se repérer)



Trace des vagues pour l'entraîner et préparer l'écriture des lettres *h, m, p, n, v, w*

♦ Observe attentivement, puis continue comme sur le modèle.



EXPLORER LE MONDE

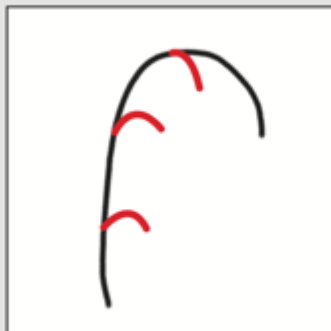
Dessine un brin de muguet



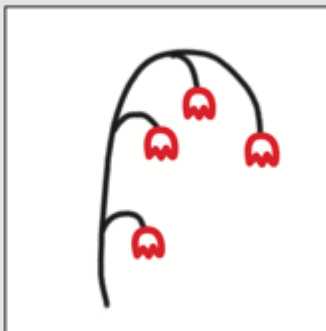
LE MUGUET



Je trace un grand pont plus long d'un côté.



J'ajoute 3 petits ponts à l'intérieur.

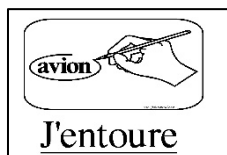


Je trace 4 ponts à l'envers au bout des précédents que je ferme par des lignes brisées.



J'ajoute les feuilles de part et d'autre de la tige en traçant 2 ponts avec un trait à l'intérieur.

Langage écrit :

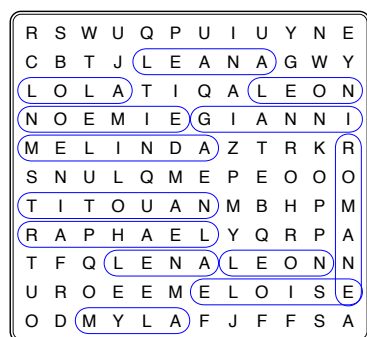


Entoure les prénoms de tes copains de la classe dans ce mot mêlé

12 prénoms → 1 prénom ↓



Raphaël Noémie Mélinda Romane
Titouan Léna Eloïse Gianni Léana
Leon Lola Léon Myla



JEUDI

PHONOLOGIE :

Trouver des syllabes identiques



25 minutes

accompagné

Indications pour guider l'activité

Dites distinctement les mots :

- chameau, chaton, chapiteau, château.
La syllabe commune est « cha ».
- lapin, pintade, pinceau, sapin.
La syllabe commune est « pin ».

Activité 1 Je repère des syllabes identiques dans des mots.

Manipuler des syllabes.



Observe les images suivantes.



Nomme chacune de ces images et **dis** quelle est la syllabe identique de chaque tableau.



Activité 2 J'assemble les syllabes pour trouver un mot.

Manipuler des syllabes.

Indications pour guider l'activité

Encouragez l'enfant à oraliser les mots chat et pot.

Explicitez la réponse : en ajoutant deux mots, chat et pot, qui sont aussi des syllabes, on crée un autre mot : chapeau.



Observe ces images.



Dis les deux premiers mots et **invente** un autre mot.



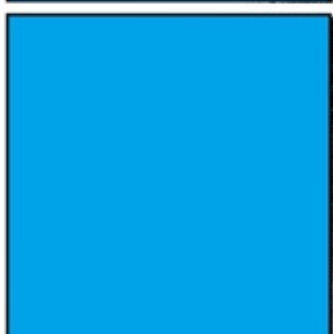
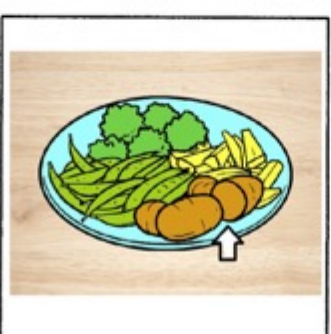
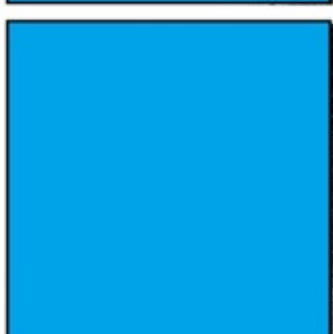
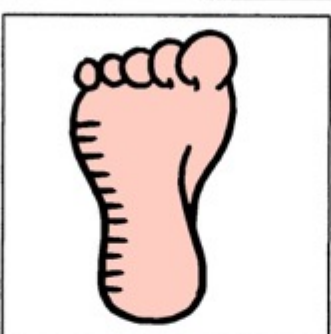
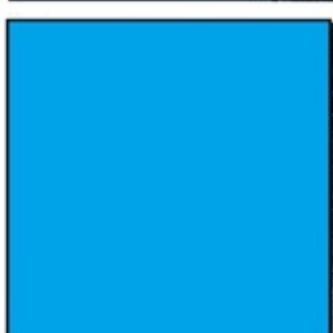
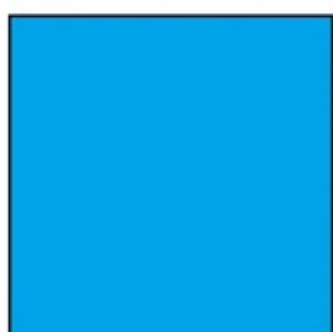
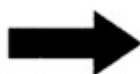
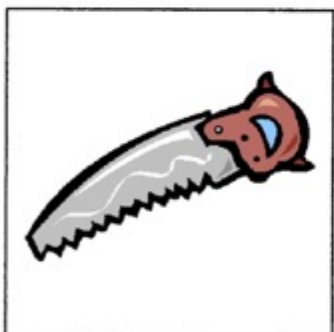
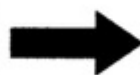
+



=

Je dis chat + pot : je crée le mot chapeau.

MOTS VALISES



Réponses : seau-six : saucisse ; scie -reine : sirène ; veau-lait : volet ; pont – pied : pompier
K- plat : kapla

STRUCTURER SA PENSEE : Connaître les nombres jusqu'à 10

Structurer sa pensée



15 minutes

autonomie

Activité 1 Je connais les nombres jusqu'à 10.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée, lire les nombres.



Observe les bandes, puis *j'écris* écris les nombres qui manquent.

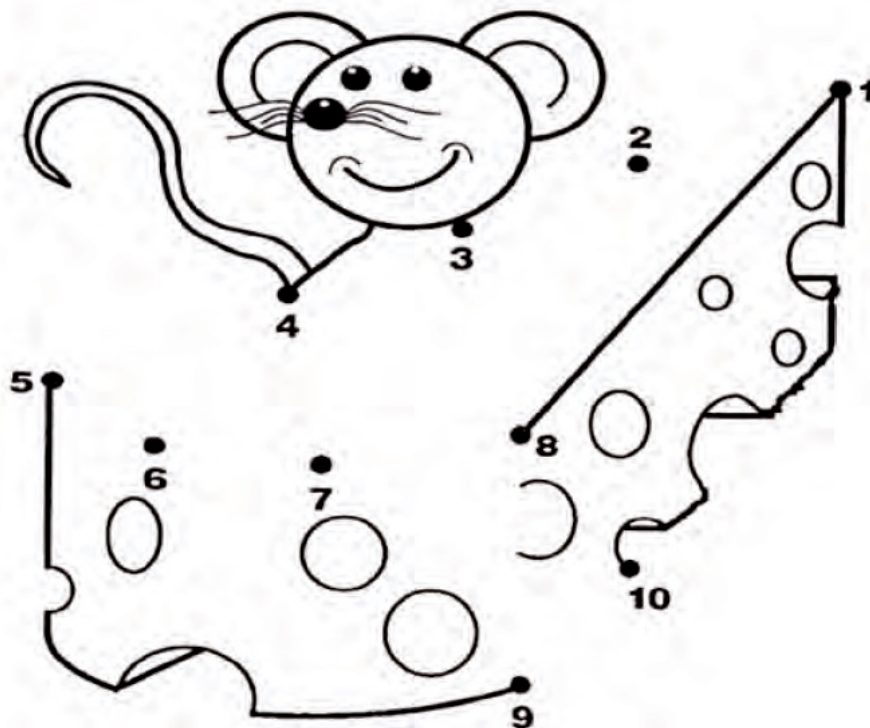
1	2			
---	---	--	--	--

	6				10
--	---	--	--	--	----

6	7			
---	---	--	--	--

		8		
--	--	---	--	--

Relie les nombres de 1 à 10 pour finir le dessin, puis colorie-le.



Activité 1 *J'enlève une quantité à un nombre.*

Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.



Observe les mains. C'est le jeu du greli-grelo.



10



Dessine les graines de la main gauche qui donne la bonne quantité de graines.



25 minutes

autonomie

accompagné

Paul, Léa et Pierre partent en vacances avec leurs parents. Ils ont acheté dix petites bouteilles de jus de fruits pour le voyage.



Paul et Pierre boivent une bouteille avant le départ.

Au cours du voyage, Léa boit deux bouteilles et les garçons en boivent encore une chacun.

Le panier se renverse et trois bouteilles se cassent.

Combien reste-t-il de bouteilles à l'arrivée ?



Écris le résultat dans la case blanche.

GRAPHISME : les spirales.

Observe les spirales dans la nature.



Les spirales



Manipulation

Objectif : Réaliser des compositions plastiques.

Réalise des spirales avec différents matériaux : dans le sable, en pâte à modeler, corde, laine, ficelle, bouchons, bouchon en liège.



Entraîne toi sur une feuille blanche à tracer des spirales



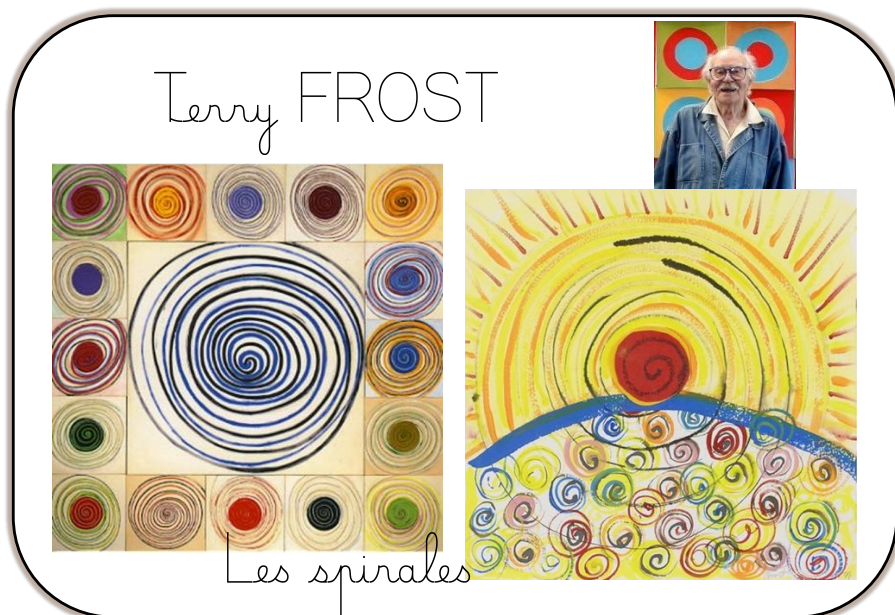
Arts visuels à la manière de TERRY FROST

Objectif : Réaliser des spirales à la manière de Frost

Matériel à préparer : Tracer un quadrillage du même type proposé en dessous.

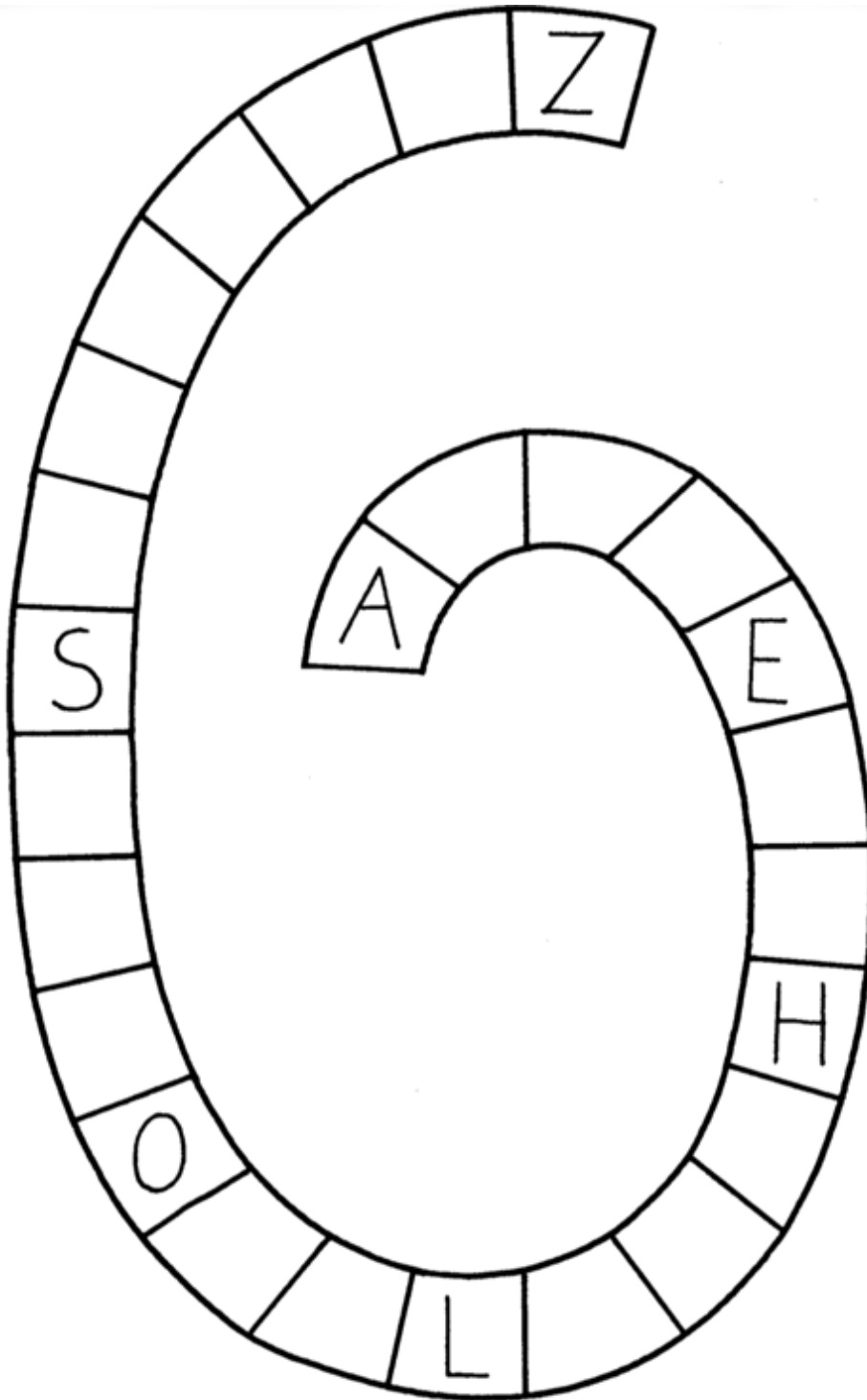
Consigne : Observe les œuvres de Terry Frost. Vois quelle forme il a utilisé, les couleurs, le sens...

Sur le quadrillage, trace des spirales à la manière de Terry Frost en changeant de couleur à chaque spirale.



LANGAGE ECRIT : Connaître l'alphabet.

Écris les lettres manquantes dans les cases vides



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
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans un labyrinthe

Connaître l'alphabet.

Suis les lettres de l'alphabet dans le bon ordre pour
aider Tipirate à trouver le trésor.

