

PLAN DE TRAVAIL DU JEUDI 14 MAI 2020

DEFI DE SPORT du jour : aujourd'hui, ce sera le prénom de «Nicolas »

MOBILISER LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES :

- graphisme : réaliser la notion n°30 du fichier de graphisme sur la lettre « b ».
- conscience phonologique : Regarde la fiche sur la conscience phonologique J et recopie, sur une feuille, les phrases en lettres capitales, puis les complète à l'aide des mots écrits sur les étiquettes (pour vous parents : en fait la fin d'un mot doit être associé au début de l'autre, faire observer l'exemple et faire penser au jeu de domino réalisé en classe avant le confinement)

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER LA PENSÉE (quantités et nombres)

Réalise le jeu du gobelet présenté sur la fiche ci-jointe (matériel nécessaire : 1 gobelet ou timbale et 2 dés)

MOBILISER LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES et EXPLORER LE MONDE (temps)

Regardez dans vos « archives » si vous ne retrouvez pas le faire part de votre enfant ou d'un autre enfant, expliquez au votre, ce que c'est, de quoi ça parle, ce que l'on apprend dans ce type d'écrit (en classe, il y aurait l'observation d'une affiche représentant un faire part de naissance agrandi ; c'est un thème qui est fait en parallèle à celui sur les loups)

Votre enfant va alors compléter le sien sur la feuille ci jointe (qui peut être reproduit), vous lui faites svp un modèle sur une feuille, il écrit bien sûr en écriture cursive.

AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

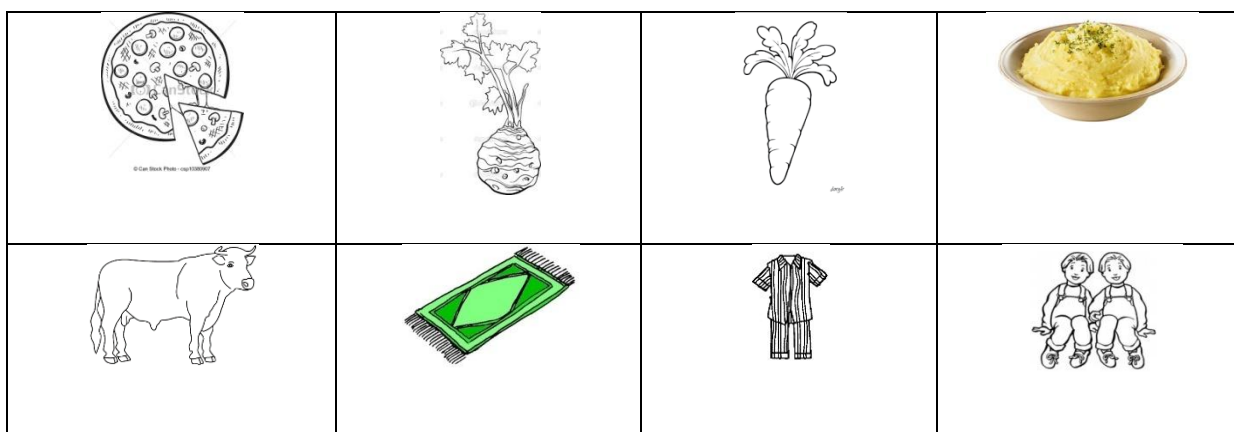
Réaliser à nouveau le défi de Poil de Carotte proposé pour le jeudi 7 mai.

PLAN DE TRAVAIL DU VENDREDI 15 MAI 2020

DEFI DE SPORT du jour : aujourd'hui, ce sera le prénom de « Lyam » (dernier prénom, tous les autres ont été réalisés)

MOBILISER LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES :

-écrit : écrire au moins 4 mots parmi les 8 proposés ci-dessous, même principe que d'habitude, en s'aidant toujours du tableau référent envoyé lors de la 1^{ère} séance (mots pour vous parents : « *pizza, céleri, carotte, purée, taureau, tapis, pyjama, jumeau/jumelle* »)



-conscience phonologique : Regarde la fiche sur la conscience phonologique K, **SURTOUT ne l'imprimez PAS**, votre enfant recopie, sur une feuille, les phrases en lettres capitales, puis les complète les phrases à l'aide des mots écrits tout en haut (pour vous parents : voici la présentation de l'exercice à réaliser : faire nommer les dessins représentés sur les différents pulls, votre enfant reproduit l'animal, puis faire compter et représenter par des ponts la quantité de syllabes sous le dessin, exemple : « chat »=1 syllabe, DONC c'est un « petit » mot ; à côté il écrit la phrase en la complétant par le plus petit mot vu en haut de la fiche, ainsi de suite...)

EXPLORER LE MONDE (temps)

Réalise la fiche ci-(elle peut simplement être reproduite) autour des naissances des élèves de GS, votre enfant place les prénoms des camarades selon leur mois de naissance

AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Réaliser à nouveau le jeu de mime ci-dessous (possibilité d'imprimer ou recopier les mots pour réaliser un tirage au sort (dans une chaussette par exemple), il peut deviner et/ou faire deviner



Avoir peur



En colère



Etonné



Triste



Avoir froid



Malade



Content



Fatigué



Avoir faim



Avoir chaud



S'habiller



Se laver les dents



Prendre une douche



Se maquiller



Téléphoner

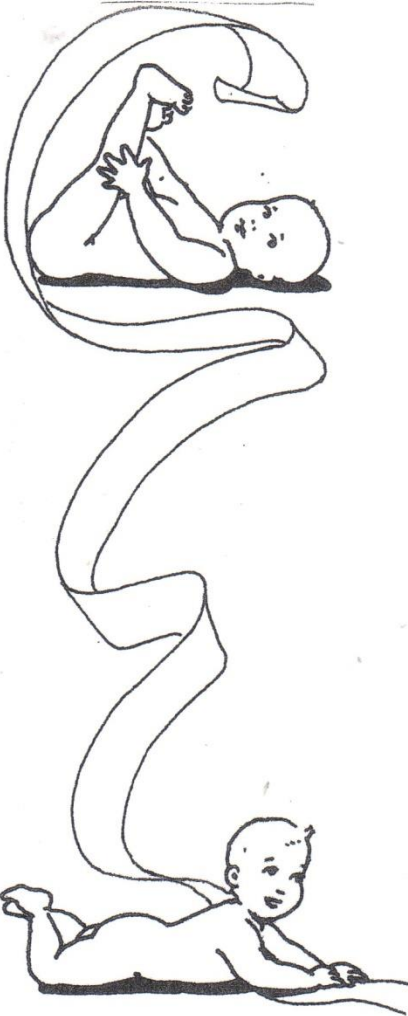
le / /

GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS (écrit) et EXPLORER le MONDE (vivant)

C'est ton faire-part de naissance. Complète-le. Tu peux t'aider de l'affiche et ton modèle d'adresse.

Objectifs : compléter un écrit, connaître son identité



Coucou, me voilà

Je m'appelle _____

Je suis né le _____

Monsieur _____ et Madame _____



Téléphone _____

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS (écrit) et EXPLORER LE MONDE (temps)

Lis la date de naissance de quelques enfants de la classe et remplis les trois tableaux d'anniversaire.

Objectifs : reporter des informations dans un tableau, lire et trier des informations

ALEXANDRE est né le 30 décembre 2014. **TRISTAN** est né le 28 octobre 2014.

BAPTISTE est né le 11 octobre 2014. **GLORÍA** est née le 6 octobre 2014.

RAPHAEL est né le 31 octobre 2014. **SIMON** est né le 13 décembre 2014.

LYAM est né le 25 novembre 2014. **HANTZ** est le 6 novembre 2014.

L'anniversaire d' <u>octobre</u>	Les anniversaires de <u>novembre</u>	Les anniversaires de <u>décembre</u>
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : conscience phonologique.

Écris les mots manquants en suivant le modèle, reprends le principe des "dominos" ou ultérieurement.

Objectifs : percevoir une syllabe identique dans plusieurs mots. appairer des mots par leur syllabe finale ou initiale.

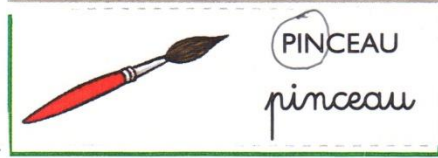
DANS MON PYJAMA,
JE SUIS MAGICIEN !



SI TU VEUX VOIR UN LAPIN,



DONNE - MOI UN _____.



Complète et entoure la syllabe identique dans chaque mot :

SI TU VEUX VOIR UN _____

DONNE - MOI UN _____

SI TU VEUX VOIR UN _____

DONNE - MOI UN _____

A large vertical rectangular box with a blue border, divided into four horizontal sections, intended for writing answers to the matching exercise.



KANGOUROU
kangourou



HIBOU
hibou



BOUCHON
bouchon



ROULEAU
rouleau

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : conscience phonologique

Regarde bien les dessins et indique la quantité de syllabes, par des ponts en dessous.

2

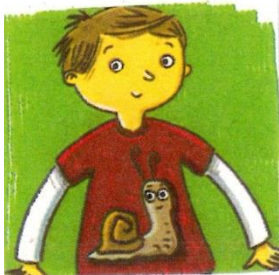
Puis complète les phrases et recopie qui va avec le dessin.

Objectif : associer longueur du mot et longueur du mot écrit.

CHAT CHEVAL ESCARGOT HIPPOPOTAME



SUR MON PULL, IL Y A UN _____.



SUR MON PULL, IL Y A UN _____.



SUR MON PULL, IL Y A UN _____.



SUR MON PULL, IL Y A UN _____.

Jeu du gobelet

Il s'agit d'un jeu dans lequel votre enfant va ajouter 2 quantités ; progressivement les procédures utilisées par votre enfant vont évoluer et il va mémoriser les compositions (exemple : 4 et 2 font 6). Il faut privilégier soit le surcomptage, soit la mémorisation.

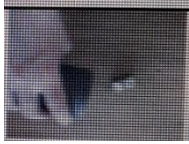


Surcompter, c'est ajouter une quantité à une autre sans dénombrer la 1^{ère} quantité. Autrement dit, l'enfant va réciter la comptine numérique à partir du nombre de la 1^{ère} collection.

exemple : deux dés indiquent 3 et 5 : j'ajoute le dé 3 au dé 5, cela fait dans la tête de l'enfant : « 6-7-8 », soit le résultat « 8 »

MATERIEL : 2 dés (type « jeu de l'oie, jeu de Dada ») et un gobelet

BUT DU JEU : trouver le nombre de points sur les deux dés le plus vite possible

DEROULEMENT : à reproduire une dizaine de fois

1) L'adulte lance les dés à l'aide du gobelet, le pose en laissant les dés visibles, <u>le temps de claquer dans les mains</u>	
2) Puis, l'adulte cache les dés sous le gobelet et demande à l'enfant, combien y a-t-il de points n tout sur les 2 dés ?	
3) L'adulte soulève le gobelet pour vérifier	

Remarque : au début, votre enfant risque d'échouer. Selon son niveau, je vous conseille de modifier les dés pour diminuer les quantités : vous pouvez coller une étiquette sur les faces : « 4, 5 et 6 » et les remplacer par les quantités : « 1, 2 et 3 ». Progressivement, retirez une gommette pour augmenter les quantités (autre solution : fabriquer un dé en papier)