

GS- Semaine 6 : la dernière avant la reprise !

Lundi 4 mai

Date : L'enfant complète la phrase : « Hier, nous étions...et demain, nous serons... »

Ecrire la date en lettre bâton avec ou sans modèle.

Devinette en vocabulaire : sur le thème du jardin.

C'est un outil de jardinage.

Il a un manche et des dents.

C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un » ou « le ».













Le mot commence par la lettre R.

Réponse = le râteau.
















Numération :

Consigne : Retrouve les nombres cachés par les animaux et écris-les sur une feuille.

Si tu y arrives bien, essaie le niveau 2 !

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

Niveau 1

1		3	4	5	6	7	8		10	11	12	13		15
1	2	3	4		6	7		9	10	11		13	14	15
1	2	3	4	5	6		8	9	10	11	12		14	
1	2		4	5	6	7	8	9	10		12	13		15
1	2	3	4	5		7	8	9		11	12		14	15

Niveau 2

Énigme mathématiques : du plus petit au plus grand

Réponse = Lucie – Max – Minà – Léa – Fanny

Phonologie (étude des sons) :

On s'entraîne à retrouver **le son** des lettres que l'on connaît : A É B O M I S R U

Sur une feuille, préparer et découper les 4 consonnes étudiées : M R S B

L'enfant doit montrer ou lever le carton qui commence le mot.

Ex : Rideau....L'enfant fait chanter le mot et lève le R. S'il se trompe, répétez plusieurs fois le mot en accentuant la première lettre pour l'aider.

Liste de mots :

Mouchoir – Ballon – Soleil – Roi – Bêtise – savon – montagne – rire – méchant – bonbon – sucette

Graphisme

Nous allons revoir la famille des lettres à pointe : i, u, t, p.

En utilisant de la pâte à modeler, de la pâte à sel, du papier aluminium, etc former les lettres pour écrire le i, le u, le t et le p en attaché.

Le modèle des lettres est en pièce jointe.

Mardi 5 mai

- **Date** : Écrire la date en lettre bâton avec ou sans modèle.

- **Vocabulaire** sur le thème du jardin

C'est un ustensile qu'on utilise dans le jardin.

Il est muni d'une anse et a un long bec terminé par une pomme.

On le remplit d'eau.

C'est un nom masculin, c'est-à-dire qu'on dit « un ».

Il commence par A.

Réponse = l'arrosoir

- **Numération** : Reprendre les petits jeux de numération : la fusée, la dictée de nombres...

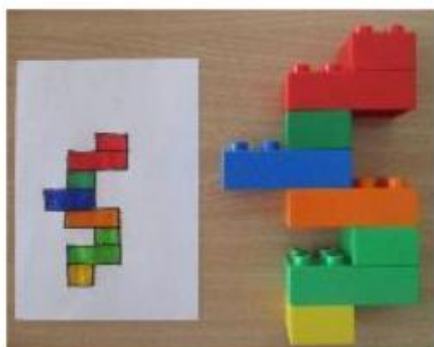
Repérage dans l'espace

Papa ou maman construit une forme avec des legos de différentes couleurs.

Tu dois essayer de dessiner ce que tu vois. Prends une photo de ce que tu as dessiné. Je peux envoyer ton dessin aux autres enfants et leur demander de construire ce que tu as dessiné !

Exemple : niveau 1

Exemple : niveau 2 sans les traits



Énigme mathématiques : [les gommettes](#)

Réponse = B E A C D

- **Phonologie** :

On reprend le même jeu qu'hier avec les cartes M R B S avec une nouvelle série de mots :

Minou – rivière – bulle – malin – sucre – riche – sauterelle – morue – bobine – sapin – bison

Une fiche accompagne ce travail avec le M, R et B

Les mots = maison, robe, râteau, montre, banc, robot, boisson, main, bateau, biberon, moto, rhinocéros

Activités à répartir sur la semaine

Jeux mathématiques

« Aujourd'hui je construis une tour ! »

Et si on cherchait dans la maison tout ce qui peut me permettre de construire des tours ?

Tu as besoin de briques de construction (type Lego, Duplo...) ou de cubes ou de Kapla ou de tout autre objet que tu peux empiler (boîtes, pots de yaourts, casseroles...).

→1 Construis une tour librement avec tout le matériel que tu auras choisi

→2 Construis la plus haute tour possible sans qu'elle ne s'écroule.

→3 Construis une tour en suivant une consigne de couleur (ex : seulement des briques jaunes, en alternant les briques jaunes et bleues...).

→4 Construis une tour exactement identique à la tour réalisée par l'adulte ou un plus grand. Un grand construit la tour, prend la photo et montre le modèle au plus petit qui doit construire la même chose.

→5 Construis une tour plus grande, ou plus petite que le modèle.

→6 Construis plusieurs tours différentes et range-les de la plus petite à la plus grande.

→7 Construis une tour avec le nombre de briques ou de cubes indiqué par l'adulte.

→8 Fais construire une tour identique à la tienne à quelqu'un autour de toi (la tour est cachée ou prise en photo et tu dois expliquer à quelqu'un comment construire la même tour).

Jeu du GRAND CŒUR

Les jeux de dés servent à faire associer le nombre avec l'écriture chiffrée :



c'est , mais aussi  et aussi 3.

Matériel : 1 ou 2 dés, 1 cœur en papier par participant séparé en 6 à 12 cases avec les nombres 1 à 6/12 écrits dans chaque case en fonction du niveau de reconnaissance des chiffres par votre enfant.

Chaque joueur lance à son tour le dé et coche la case du chiffre/ nombre obtenu avec le dé. S'il a déjà coché c'est le joueur suivant qui coche la case avant de jouer.

Le premier qui a coché toutes les cases a gagné.

[Lien vidéo du jeu du grand cœur](#)

Les objets de la vie quotidienne

Langage

« **Jeu des objets** » : Chacun son tour, on nomme et on place un objet dans un sac. On doit récapituler au fur et à mesure tout ce qu'il y a dans le sac. Ex: « *dans le sac, il y a une cuillère, une pile, une clé,...* ». Quand on ne se souvient plus, on arrête tout et on recommence à remplir le sac.

« **La boîte mémoire** » pour **parler** : dans une boîte que l'on aura pu décorer avec son enfant on déposera chaque jour un objet. On le nomme, on le décrit (couleur, matière, fonction). Le lendemain, avant d'ouvrir la boîte, votre enfant devra redire ce qu'il y avait dans la boîte.

« **Aujourd'hui je parle en devinette** » Et si on jouait en famille à se faire deviner des objets qui sont dans la « boîte mémoire »

→ Devine de quel objet il s'agit quand je te dis

- « C'est un objet en porcelaine, qui a une anse et qui sert à boire des boissons chaudes... » (on peut imaginer ses propres devinettes en fonction des objets de la maison, des personnages, des animaux...)

→ Maintenant à toi de jouer !

Tu dois faire deviner un objet, une personne ou un animal en essayant de dire comment il est, de le décrire, avec trois définitions et sans prononcer son nom.

Motricité/adresse

Et si on transportait des objets sans les toucher ?

→ Avec l'aide d'un adulte tu recherches dans la maison toutes les pinces que tu trouves. Il peut s'en cacher dans les différentes pièces de la maison :

- dans la cuisine : pince à cornichons, à salade, à sucre, à glaçons, à escargots, à fermer les sacs de congélation,

- dans la salle de bains : pince à linge, à épiler, à compresses, à cheveux,

- dans le séjour : pince à bois, à dessin, pour tenir les nappes.

→ Tu rassembles dans une caisse posée au sol différents objets qui seront plus ou moins gros : morceaux de papier, balle, perles, chiffons, grains de riz ou haricots, sucre en morceaux, bouchons, ficelle, petites piques, crayons, coquilles d'escargots, bûchettes, boulettes de papier, mouchoirs, petite cuillère....

→ Tu disposes sur la table plusieurs bols ou boîtes plastiques qui serviront à recevoir ce que tu auras réussi à transporter avec chaque pince.

Règle du jeu : A toi de faire le transport des objets !

→ Tu attrapes un objet dans la caisse avec la pince de ton choix.

Petit conseil : choisis la pince la mieux adaptée à la taille ou au poids de chaque objet.

→ Tu dois transporter chaque objet de la caisse par terre dans la boîte qui est sur la table... sans le faire tomber !

Laissez votre enfant expérimenter seul :

la recherche dans l'essai, l'erreur ou la réussite permet de s'engager dans une dynamique d'apprentissage par la manipulation. Ce sont les premières expériences scientifiques.

Vous pourrez aussi ajouter de nouveaux objets à tester.

N'oubliez pas de nommer chaque pince et de la faire nommer par votre enfant quand il va l'utiliser.

Jeu d'équilibre

L'enfant doit placer un sac / une peluche en équilibre sur sa tête et marcher du point A au point B sans le faire tomber. Lorsqu'il semble en contrôle de la situation, rallongez un peu le parcours ou rendez-le un peu plus difficile en y ajoutant des zigzags ou des cercles ou encore des objets à contourner.

La course à l'œuf

Il s'agit du jeu ultime pour développer la coordination œil-main et l'équilibre. Donnez à chaque enfant une cuillère et un œuf cuit dur ou en plastique. Le but du jeu (autant intérieur qu'extérieur) est de se déplacer du point A au point B sans faire tomber l'œuf. Peuvent-ils aller plus vite? Sont-ils capables de danser en se déplaçant?

Musique

Et si tu jouais de la musique avec des objets du quotidien (des tuyaux, des boîtes avec des ballons de baudruche comme couvercle), du papier (déchiré, froissé, coupé...) et détourné des jeux pour faire des sons (des cubes gigognes...).

Entraîne-toi et enregistre ton morceau de musique !

Comptine

Dans mon sac à puces



Dans mon sac à puces, dans mon sac à bosses
Mais qu'est-ce que j'ai ? Mais qu'est-ce que j'ai ?

... Un serpent qui siffle : SSS, SSS

Dans mon sac à puces, dans mon sac à bosses
Mais qu'est-ce que j'ai ? Mais qu'est-ce que j'ai ?

... Un serpent qui siffle : SSS, SSS
... Un crapaud qui chante : COA, COA, COA
... Une limace qui colle : POUAH, POUAH, POUAH
... Un gros monstre qui grogne : GRR, GRR, GRR

Dans mon sac à puces, dans mon sac à bosses
J'n'ai rien trouvé, J'n'ai rien trouvé
Le gros monstre a tout mangé
Et puis il s'est envolé
HOUOUOUOUOUOUOUOUOUO !!!!

Francine POHL

Arts visuels : Tous à la fenêtre ! (Sylvie Caty)

«Célébrer la créativité depuis nos balcons»

Pour faire écho au mouvement artistique national «La grande lessive» (lagrandelessive.net), je vous invite à fleurir vos fenêtres et vos balcons avec vos dessins, peintures, photographies de format A4.

Développer le lien social grâce à la pratique artistique. Un excellent remède pour ensoleiller sa journée... et celle de ses voisins.



«Fenêtres dans l'art» : Que voyez-vous de votre fenêtre ?

La fenêtre fascine les artistes depuis toujours. La fenêtre a servi aux peintres à guider le regard vers des paysages rêvés ou réalistes. Elle sépare deux mondes, celui de l'intimité et le monde public.

1) Dans un premier temps, regarder de votre fenêtre, d'observer ce qui se trouve en face de vous: ce paysage qu'il soit urbain ou rural.

2) Dans un second temps, à votre fenêtre, laisser emporter par la rêverie, c'est-à-dire qu'une forme, une couleur, une ligne du paysage que vous voyez vous transporte dans un autre monde .

Allez hop ! Tous à vos fenêtres, ouvrez grand les yeux, sentez, ressentez, exprimez.

Cette thématique vous offre l'occasion de faire un petit tour dans l'histoire de l'art à la recherche des artistes qui ont utilisé la fenêtre comme moyen d'expression : Durer, Monet, Magritte, Munch, Chirico, Duchamp, Klee, Balthus, Chagall, Kelly, Marquet, Rothko, Scully,...



3) A vous de dessiner, peindre ce que vous voyez de votre fenêtre. Et accrocher votre dessin au balcon !