

Liste d'activités GS

Semaine 3

Voici la liste d'activités proposées pour la semaine (du lundi 30 mars au vendredi 03 avril).

Activités ritualisées :

- à faire tous les jours
- ces activités resteront les mêmes durant toute la période et s'appuient sur les rituels faits en classe depuis le début de l'année



* **La date :** avec les fiches calendrier

Continue à indiquer la date du jour en te servant des fiches calendrier.

Place les étiquettes dans l'ordre JOUR / NUMERO / MOIS

Ecris la date en lettres capitales en t'aidant du modèle. Nomme les lettres.

Tu peux essayer d'écrire le nom du jour en cursive (aide toi du modèle).

* **Numération :**

Récite seul la comptine numérique « le plus loin possible ». Demande à un adulte d'écrire où tu t'arrêtes puis, à ton tour, écris-le.

* **Poésie ou comptine** de la semaine à dire et à mémoriser : « Les jours de la semaine » :

→ Lire et dire ensemble la poésie plusieurs fois pour la mémoriser.

→ La réciter avec aide puis tout seul à la fin de la semaine.

→ Réaliser les activités proposées sur la fiche poésie semaine 3.

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral :

- à faire tous les jours.
- vous pouvez utiliser cette progression pour l'histoire proposée ou toute histoire que vous possédez à la maison, selon vos envies et les envies de votre enfant



Histoire de la semaine : « Monsieur P'tit sou »

<https://www.youtube.com/watch?v=H8pDYSxCD6A>

-Écoute bien l'histoire plusieurs fois.

- « De quoi parle cette histoire ? » Dis ce que tu as compris. Pour cela, réponds d'abord aux questions suivantes :

« Qui est le personnage principal de l'histoire ? » « Où va-t-il ? » « Pourquoi ? » « Que veut-il acheter ? »

« Combien de pièces emporte-t-il ? » « Combien d'objets achète-t-il ? » « Lesquels ? » ;

« Combien y-a-t-il de marchands dans l'histoire ? » « Que vendent-ils ? » « Quel marchand rencontre-t-il en 1^{er} ? en 2nd ? ... »

« Qu'achète Monsieur P'tit sou ? »

« Pourquoi rentre-t-il chez lui ? Est-il content ? »

« Que se passe-t-il quand il revient dans sa maison ? » « Que fait l'autruche ? » « Qu'y a-t-il dans l'œuf ? »

-Place les marchands l'ordre où Monsieur P'tit sou les rencontre et imagine ce qu'il pourrait dire en achetant les différents objets.

-Raconte maintenant l'histoire avec tes mots. Fais bien attention à l'ordre de l'histoire. (Tu peux écouter l'histoire avant si tu veux).

Phonologie :

- à faire une ou plusieurs fois dans la semaine à votre convenance



* **Fiche Phonologie** : à faire à l'oral depuis un écran ou à l'écrit si vous pouvez imprimer **Jeu «l'île de la marmotte siffleuse»**.

Te rappelles-tu du voyage de la baleine à travers les îles ? Cette semaine, elle s'arrête sur l'île de «La marmotte siffleuse». Elle va donc parler comme elle. Rappelle-toi comment parle La marmotte : elle fait siffler le 1^{er} ou le dernier phonème d'un mot ; par exemple « cheval » se dit « chhchhchcheval » ou « chevallllllll ». A toi de jouer avec les mots de la fiche.

Le jeu peut être repris avec des mots de la maison.

* **Exercice oral :**

L'adulte dicte une phrase dans laquelle se trouve le mot intrus. Il faut trouver ce mot, le remplacer par le bon et justifier sa réponse (il faut changer un son du mot)

- La boule picore des graines. (poule)
- Je me vois dans mon tiroir. (miroir)
- Je suis entré dans le chapeau de la princesse. (château)
- Le drapeau saute comme une grenouille. (crapaud)
- Le gâteau flotte sur l'eau. (bateau)
- Il y a un canapé dans le ballon. (salon)
- La maitresse a décoré le lapin de Noël. (sapin)

Langage écrit :

- à faire une ou plusieurs fois dans la semaine à votre convenance



* **Ecris en capitales** les mots de l'histoire de « Monsieur P'tit sou » : les jours de la semaine, OISEAU / AUTRUCHE / FICELLE / BOUTON.

- Retrouve les mots en minuscules sur la grille. (cf fiche jeux GS).

- Mots croisés « Monsieur p'tit sou ». (cf fiche jeux GS).

Si tu veux tu peux imprimer la fiche.

* **Reconnaissance des lettres en cursive** : fiche les jours de la semaine

consigne : Entourer les lettres qui composent le mot

Si tu veux, tu peux imprimer la fiche, sinon, montre les lettres qui composent le mot

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- faire tous les jours un peu d'activité physique selon les moyens dont vous disposez à la maison (courir, sauter, lancer, jouer au ballon, faire du vélo, danser...). A l'école, nous faisons 30 min / jour.

Petit yoga : <https://www.youtube.com/watch?v=Sku3BeewbWA>


Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Productions plastiques et visuelles :

- à faire une ou plusieurs fois dans la semaine à votre convenance



* **Graphisme décoratif** : Les ponts et les coupes

* Découpe des bandes de papier de 2 cm environ (demande à un adulte de tracer les lignes) dans des feuilles blanches. Puis, colle les bandes sur une feuille de couleur en les espaçant de 1 à 2 cm environ. Trace maintenant des ponts  sur les bandes blanches et des coupes sur la partie couleur, entre les bandes blanches

* Le paon (modèle sur fiche jointe) à imprimer ou à dessiner et à décorer. Trace des bandes arrondi en suivant l'arrondi du haut (fais toi aider par un adulte). Décore les plumes du paon avec des ponts et des coupes de toutes les couleurs « on dit aussi multicolore ».

* **Activité artistique : La Tour Eiffel** (lien Tour du monde de Bobby) (voir modèle Tour Eiffel)

Etape 1 : sur feuille A4, peindre verticalement : une bande bleue, une bande blanche, une bande rouge

Etape 2 : faire le graphisme de la Tour Eiffel en traçant des croix (fiche Graphisme Tour Eiffel) au

feutre de la couleur de son choix

Etape 3 : découper grossièrement le contour de la Eiffel

Etape 4 : coller la Tour Eiffel au centre de la feuille A4 peinte en bleu blanc rouge

Etape 5 : faire des points en peinture noire (ou grise ou marron) autour de la Tour Eiffel, avec un coton tige

Etape 6 : Ecrire PARIS au dessus de la Tour Eiffel au feutre

Etape 7 : Ecrire TOUR EIFFEL en dessous de la Tour Eiffel au feutre

Etape 8 : Ecrire son prénom et envoyer sa réalisation par mail aux maitresses (si nous avons plusieurs réalisations, nous les partagerons sur le blog de l'école)

Univers sonores :

- à faire une ou plusieurs fois dans la semaine à votre convenance



* **écoute d'une comptine anglaise** : Dingle dangle scarecrow

<https://www.youtube.com/watch?v=TXxa2SVIQyE>

Cette comptine n'a jamais été écoutée en classe.

A savoir : l'écoute de comptines anglaises est importante pour développer l'oreille de votre enfant et pour le sensibiliser aux langues étrangères. Ainsi, même s'il ne comprend pas les paroles, il se prépare (inconsciemment) à apprendre d'autres langues.

* **écoute d'un instrument (écoute déjà réalisée en classe)** : la guitare électrique

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Numération :

- à faire une ou plusieurs fois dans la semaine à votre convenance



* **Les « objets déménagent »**. Il faut 10 objets et 2 plateaux ou boîtes sans couvercles.

« Tu te rappelles la semaine dernière, tu as appris à mettre les 10 objets sur 2 plateaux ou boîtes. Tu les as répartis sur les plateaux en faisant différentes combinaisons par exemple 2 et 8 ou 5 et 5 ou 6 et 4. Cette semaine, tu vas devoir trouver combien ils sont si tu en enlèves. Nous allons commencer ensemble : mets les 10 objets sur le même plateau puis place 1 objet sur l'autre plateau, combien reste-t-il d'objets sur le 1^{er} plateau ? vérifie ta réponse en comptant les objets sur le 1^{er} plateau. As-tu compris ? Alors, nous allons recommencer. Place les 10 objets sur le 1^{er} plateau puis enlève 3 objets que tu places sur le 2^{ème} plateau, combien en reste-t-il sur le

1^{er} ? Vérifie en comptant. A ton tour ! »

Si l'enfant trouve cela un peu difficile commencer d'abord avec 5 objets puis 10 quand il est plus à l'aise.

***Compte à rebours.**

En partant de 5 : 5,4,3,2,1. En partant de 10 : 10,9,8,7,6,5,4.... En partant d'un autre chiffre entre 1 et 10.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :

- à faire une ou plusieurs fois dans la semaine à votre convenance



* **Suites organisées (algorithmes)** : sur fiche GS Chenilles algorithmes

consigne : colorier la chenille en respectant la suite d'éléments

* Réalise un **algorithme à 4 éléments** avec les couleurs et les objets de ton choix
exemples :

- une tour en leggos, un collier de perles, une chenille en pâte à modeler

→ : **Bleu** – **Rouge** – **Jaune** – **Vert** / **Bleu** – **Rouge** – **Jaune** -**Vert**

- un chemin avec des objets de la cuisine :

→ fourchette – cuillère – couteau à beurre – verre – fourchette – cuillère – couteau à beurre – verre

Domaine 5 : Explorer le monde

Objets et matières :

- proposition d'activités : vous pouvez en choisir une ou plusieurs selon les envies de votre enfant et selon le matériel dont vous disposez à la maison



* **pâte à modeler ou pâte à sel** : proposition de modèles à réaliser.

* **découpage / collage** : Le bonhomme.

Dessine sur une feuille de papier les différentes parties d'un bonhomme : la tête, les bras, les jambes, le ventre.... Tu dois bien les séparer pour pouvoir les découper ensuite. Découpe-les puis colle-les sur une autre feuille. Décore ton bonhomme. Tu peux en réaliser d'autres.

* **jeux de construction**

* **jeux de société** : jeux avec des dés (par exemple petits chevaux, le cochon qui rit, croque carotte...).