

Liste d'activités GS

Semaine 2

Voici la liste d'activités proposées pour la semaine (du lundi 23/03 au vendredi 27/03).

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.

* Numération :

Récite seul la comptine numérique « le plus loin possible ». Demande à un adulte d'écrire où tu t'arrêtes.

* Poésie ou comptine de la semaine à dire et à mémoriser : « **Une histoire à suivre** » :

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

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

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral :

- à faire tous les jours.
- vous pouvez procéder ainsi 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 :

A partir de l'histoire de la moufle : https://www.youtube.com/watch?v=z_qA-QigxIk

- Raconte seul l'histoire (tu peux t'aider des illustrations au début).

- Raconte l'histoire avec les marottes si tu peux imprimer les personnages (fiche jointe).
- Imagine la même histoire mais avec de nouveaux animaux. Raconte.

Phonologie :

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



* **Fiche Phonologie** : à faire à l'oral depuis un écran

Jeu « l'île de Loulou, le loup ».

Te rappelles-tu du voyage de la baleine à travers les îles ? Cette semaine, elle s'arrête sur l'île de « Loulou, le loup ». Elle va donc parler comme lui. Rappelle-toi comment parle Loulou : il répète la 1^{ère} ou la dernière syllabe orale d'un mot ; par exemple « haricot » se dit « haharicot » ou « haricotcot ». 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 plusieurs séries de 4 mots. Dans chaque série, l'enfant doit repérer l'intrus et le justifier (il ne se termine pas par la même syllabe)

mouton - hibou - caribou - bambou

chaton - caneton - carton - poule

éponge - joli - mensonge - rallonge

faire - plaire - grenouille - affaire

règle - stylo - vélo - pomelo

→ vous pouvez également profiter de cette activité pour enrichir son vocabulaire et expliquer les mots dont la signification est inconnue

Langage écrit :

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



* **Écrire en capitales** en s'aidant d'un modèle le titre du livre « La moufle » sur ardoise ou sur une feuille de papier. Bien veiller au sens de tracé des lettres.

Ecrire en capitales en s'aidant d'un modèle le nom des animaux de l'histoire : SOURIS – LAPIN- OISEAU – OURS - RENARD

* **Reconnaissance des lettres en script** : jeu en ligne

Cliquez sur le lien ci-dessous (ou copier le dans votre navigateur)

→ sélectionner script

consigne : cliquer sur la lettre annoncée par la grenouille

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.

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

-Réaliser des ponts selon les modalités que vous souhaitez (voir fiche graphisme décoratif).

-Tracer les pétales des fleurs (feuille blanche + feutres) : trace d'abord un rond puis autour trace des ponts pour faire les pétales



***Land art** : à partir de ce que tu as à la maison ou dans ton jardin, réalise des fleurs. En voici quelques exemples. A toi d'imaginer !



Univers sonores :

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



* **écoute d'une comptine anglaise** : The farmer in the dell

→ cette comptine n'a pas encore été écoutée en classe

<https://www.youtube.com/watch?v=LOHT-7uOYng>

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

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Numération :

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



* **Faire 10 avec 2 cartes.**

- Avec le jeu de cartes à jouer retrouver les 2 cartes à associer pour faire 10 (5 avec 5 ; 1 avec 9...).

* **Répartir 10 objets en 2 groupes.**

Il faut 10 objets de petites tailles (jouets, bouchons, graines...) et 2 petits plateaux (boîtes sans couvercles...).

- Répartir les 10 objets sur les 2 plateaux comme on veut. Demander à l'enfant de dire combien il en a mis sur chaque plateau. Chercher une autre façon de les répartir. Puis encore une autre. A chaque fois demander à l'enfant de dessiner ce qu'il a fait.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :

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



* **Ranger des objets selon leur taille :**

→ à partir des objets dont vous disposez à la maison (vous pouvez prendre 6 objets identiques

[exemple : 6 crayons de taille différente] ou 6 objets différents)

- les ranger du plus grand au plus petit
- les ranger du plus petit au plus grand

* **Ranger du plus petit au plus grand** : jeu en ligne

→ la plupart des élèves de Grande Section a déjà fait cette activité en classe

→ choisir « Super rangement »

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/math/maternelle-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand.php>

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 (fiche jointe)** : tu peux essayer de faire les modèles proposés.

* **découpage / collage :**

-Trace des ronds assez grands sur une feuille. Découpe-les et colle-les en les espaçant. Décore-les avec des graphismes que tu connais (petits ronds, croisillons, quadrillages...). Trace des ponts autour de chaque rond pour faire des fleurs.

* **jeux de construction**

* **jeux de société** : jeux de cartes (par exemple cartes à jouer, jeu de 7 familles, dooble, uno...).