

GRANDE-SECTION

EXPLORER LE MONDE – explorer de la matière : l'eau

Objectif(s) : Réaliser des expériences avec manipulation de l'eau

J'expérimente



Matériel :

- Pots utilisés pour les mélanges
- Feuille A4 pour schématiser les expériences
- bac à glaçons

Étapes :

1. Rappel de la dernière séance à l'aide des pots et des images (cf fichier *Les mélanges*) : **qu'as-tu fait la dernière fois ?**
2. Reprendre chaque étape : laisser l'élève s'exprimer sur ce qu'il a fait et aidez-le à reformuler si nécessaire. Exemple : « Dans ce pot, nous avons mis de l'eau et de l'huile et en mélangeant nous avons remarqué que ce n'était pas facile. Les deux liquides ne se mélangent pas. » Faire de même pour chaque pot.
3. L'élève schématise les différents pots avec votre aide, pour l'exemple voir le fichier *Schématisation des mélanges*.
4. Refaire le bilan de ce qui se mélange facilement et ce qui ne se mélange pas
5. Nouveau questionnement (présenter le bac à glaçons) : **à quoi cela sert ?**
6. Fabriquer des glaçons pour la séance prochaine

J'observe



GRAPHISME

Tracer des ponts

Je trace

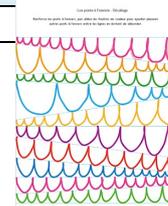


Matériel :

Fichier *Ponts à l'envers*

Consigne :

1. Trace des ponts à l'envers entre chaque ligne, en suivant le modèle
2. Change de couleur à chaque ligne



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Vers l'écriture – Ordonner les lettres de l'alphabet en cursive (cf fichier *Le chemin de l'alphabet*)

J'expérimente



Consigne : Trace le chemin de l'alphabet en respectant l'ordre des lettres. Le point de départ se trouve là où il y a la flèche rouge.

Phonologie – Localiser et coder les syllabes d'un mot

Localisons les syllabes !

Matériel : Feuille A4 ou ardoise

Consignes :

1. L'adulte rappelle la manière de coder des syllabes : ○○ (le cercle qui sera colorié représentera la syllabe demandée)
2. L'adulte donne la syllabe à chercher : **RI**, puis le mot : SOURIS
3. L'élève doit frapper les syllabes du mot dans ses mains puis le coder sur sa feuille (ou ardoise). Il colorie le cercle qui représente la syllabe RI, exemple pour SOURIS : ○●
4. L'adulte continue avec la syllabe **RI** et donne les mots : RIDEAU, RIZOTTO, RIDICULE, PARIS, RADIS, RIRA, NOURRIT, RICANE, NOURRITURE. Pour chaque mot, l'élève doit frapper les syllabes et coder le mot et la syllabe sur sa feuille.
5. Effectuer la même activité avec la syllabe **VA** et les mots : VALISE, VACHE, LAVABO, EVA, LAVER, WAGON

J'expérimente



L'oral – Comprendre un album

J'observe



Les élèves écoutent et observent attentivement les albums proposés en lien dans la rubrique : **Histoires de la semaine.**

Ne pas hésiter à expliciter le vocabulaire (mots difficiles) et à revenir plusieurs fois sur les albums.

Je trace



Afin de vérifier la compréhension et travailler autour de l'album, des activités sont proposées à côté du lien.

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition

Le jeu des maillots (cf fichier *Le jeu des maillots*)



J'expérimente



Matériel : 3 dés ; une bande sur laquelle est représenté un fil à linge et 10 maillots par joueur, 5 mini pinces à linge

But du jeu : le gagnant est celui qui réussit à accrocher ses 5 pinces à linge sur la bande de maillots

1. Chaque joueur reçoit une bande sur laquelle est représenté un fil à linge et 10 maillots.
2. Le joueur 1 lance les trois dés (en même temps). Il choisit deux dés parmi les trois qu'il a lancé et les additionne. Il met alors une pince à linge sur le maillot correspondant à la somme obtenue. Si une pince est déjà accrochée à ce maillot, le joueur passe son tour.
Exemple : le joueur 1 lance les dés et obtient 4, 3 et 2. Il peut placer une pince à linge sur le maillot n°5, 6 ou 7
3. Le joueur 2 joue à son tour.