

# GRANDE-SECTION

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

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

**J'expérimente**



**Étapes :**

1. Prise représentations sur « où trouve t-on de l'eau ? » « Sous quelle forme ? »
2. Annonce du thème du jour : Flotte ou coule
3. Présenter et nommer les objets qui seront utilisés pour l'expérience
4. L'élève formule des hypothèses : pour chaque objet il devra dire si pour lui, celui-ci flotte ou coule quand on le met dans l'eau (l'adulte ne doit pas donner la réponse, il faut laisser les élèves expérimenter afin de valider ou invalider ses hypothèses). L'adulte note dans le tableau les hypothèses (cf fichier *Flotte ou coule*).
5. Dans une bassine et à l'extérieur de la maison, l'élève réalise les expériences sur les objets. Il vérifie ainsi ses hypothèses.
6. Faire le bilan de ces expériences avec l'élève.

**J'observe**



## GRAPHISME

**Réinvestir certains graphismes**

**Je trace**

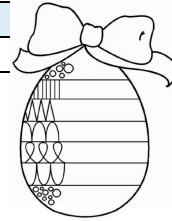


**Matériel :**

Crayons ou feutres

**Consigne :**

Reproduis les graphismes comme sur le modèle (cf fichier *Graphisme Pâques*)



## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

**Vers l'écriture – Reconnaître et nommer les lettres en cursive**

**J'expérimente**



1. L'adulte propose sur la table, face visible, les cartes : *Lettres en cursive* (cf fichier). L'élève commence par nommer les lettres.
2. Un adulte dit le nom d'une lettre et ils (l'adulte et l'enfant) essaient de taper sur la lettre le plus rapidement. Le plus rapide remporte un jeton (ou un bonbon si vous souhaitez motiver davantage l'enfant), le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

**Phonologie – Identifier une syllabe donnée dans un mot**

**Jeu du chapiteau et de la souris**

**J'expérimente**



1. Expliquer à l'enfant qu'il va falloir rechercher la syllabe **TO** dans les mots. Placer l'affiche avec le chapiteau sur la table et demander à l'enfant de scander les syllabes du mot CHAPITEAU en tapant dans les mains.
2. Demander si ce mot contient ou non, la syllabe TO.
3. Donner oralement des mots tels que : taureau, tomate, poule, toboggan, hibou, chalet, râteau, moto, lapin, bateau, bouteille, marteau, château, patate, gâteau, couteau.
4. Pour chaque mot, l'élève scande les syllabes. Si le mot contient la syllabe TO, il place un jeton (ou une graine) dans le chapiteau. Sinon, il le place à l'extérieur.
5. Réaliser la même activité avec la syllabe **RI** (affiche souris). Liste de mots : judo, rideau, râteau, koala, otarie, riz, haricot, nénuphar, rhinocéros, rivière, écurie.

**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.**

N'hésitez pas à expliciter le vocabulaire (mots difficiles) et à revenir plusieurs fois sur l'album.

**Je trace**



Afin de vérifier la compréhension et travailler autour de ces albums, des activités sont proposées à côté de chaque lien.

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

**Reproduire, dessiner des formes planes**

**Je trace**



Matériel : une règle plate, des feutres fins, un crayon à papier, des feuilles de brouillon

1. L'élève trace des traits avec sa règle. L'adulte intervient sur la tenue de la règle et sur la manière de placer le crayon.
2. Consignes sur une demi-feuille A4 :
  - placer un point puis tracer avec sa règle plusieurs traits droits passant par ce point
  - placer des points en les répartissant sur toute la feuille. Tracer des traits droits passant par deux points de son choix. Changer de couleur à chaque tracé.
3. Reproduire les dessins à la règle (cf fichiers *Tracés à la règle*)