

SEMAINE 1

JOUR 1

SE REPERER DANS LE TEMPS

Les jours de la semaine

Dis les jours de la semaine dans l'ordre en les montrant du doigt.

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
--------------	--------------	-----------------	--------------	-----------------	---------------	-----------------

Les moments de la journée

Dis les moments clés de ta journée dans l'ordre. (le tuteur écrit les phrases dictées par l'enfant)

.....

.....

.....

.....

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'alphabet

1) Montre et dis les lettres de mon prénom

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

2) Je dis le nom des lettres qu'on me montre

L'ORAL

ARTICULER

Répète les mots suivants : accident, extraordinaire, s'exclama, accent

L'ORAL : COMPRENDRE ET APPRENDRE

Poésie

1) Connecte toi au livret numérique des GS écoute la poésie « Avec ma bouche je dis »

Avec ma bouche, je dis...



Je dis :
« **Bonjour** »
quand il fait jour.

« **Bonsoir** »
quand il fait noir.

« **S'il vous plaît** »
pour avoir ce qu'il me plaît.

Avec ma bouche
je souris
et je dis :
« **Merci** »
quand je suis poli.

Gisèle Besche
Avec mes oreilles © École des loisirs



2) Quels sont les 4 mots de politesse ?

3) Quels sont les mots qui riment ?

STRUCTURER SA PENSEE

Dénombrer

1) Dessine le bon nombre de fleurs dans chaque pot.

--	--	--	--

4

6

2

5

MOBILISER LE LANGAGE : L'ECRIT

Ecriture

- 1) Ecris ton prénom en capitale

.....

- 2) Ecris la lettre Q

Q.....

- 3) Epelle et copie le mot

QUILLES

.....

EXPLORER LE MONDE

Objets électriques

- 1) Nomme ces différents objets
- 2) Entoure en vert ceux qui fonctionnent avec des piles, en rouge ceux que l'on branche sur une prise électrique.



ACTIVITE ARTISTIQUE

Décrire et s'exprimer

- 1) Observe l'image ci-dessous.
- 2) Est-ce un tableau, une affiche, une photo ?
- 3) Décris ce que tu vois : les couleurs, les formes, qu'est ce que c'est...



- 4) Sur une feuille blanche, essaie de reproduire la porte. Le tuteur guide l'élève en donnant des indications sur les formes, les couleurs, les graphismes...

JOUR 2

SE REPERER DANS LE TEMPS

Les jours de la semaine

Dis les jours de la semaine dans l'ordre en les montrant du doigt.

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
--------------	--------------	-----------------	--------------	-----------------	---------------	-----------------

STRUCTURER SA PENSEE

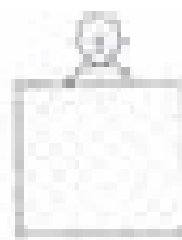
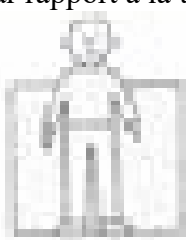
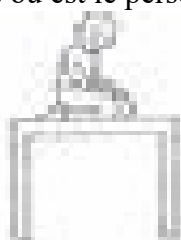
Réaliser une collection d'objets

- 1) cherche parmi les objets qui t'entourent des objets de formes triangulaires.
- 2) Dans une boîte, range 6 objets triangulaires.

EXPLORER LEMONDE : SE SITUER DANS L'ESPACE

Situer un personnage devant, derrière, dedans, dessus

- 1) dis où est le personnage par rapport à la table.



MOBILISER LE LANGAGE : L'ORAL

Je raconte l'histoire de Roule galette.

- 1) Connecte-toi sur le livre numérique des GS pour écouter l'histoire de Roule galette.
- 2) Observe à nouveau les images, dans l'ordre, de l'histoire de Roule galette.
- 3) Qui sont les personnages ?
- 4) Qui a fait la galette ?
- 5) Que veulent le lapin et le loup gris ?
- 6) Raconte l'histoire.

MOBILISER LE LANGAGE : L'ECRIT

Copier des mots

Copie les noms des 3 premiers jours de la semaine en majuscule.

LUNDI

MARDI

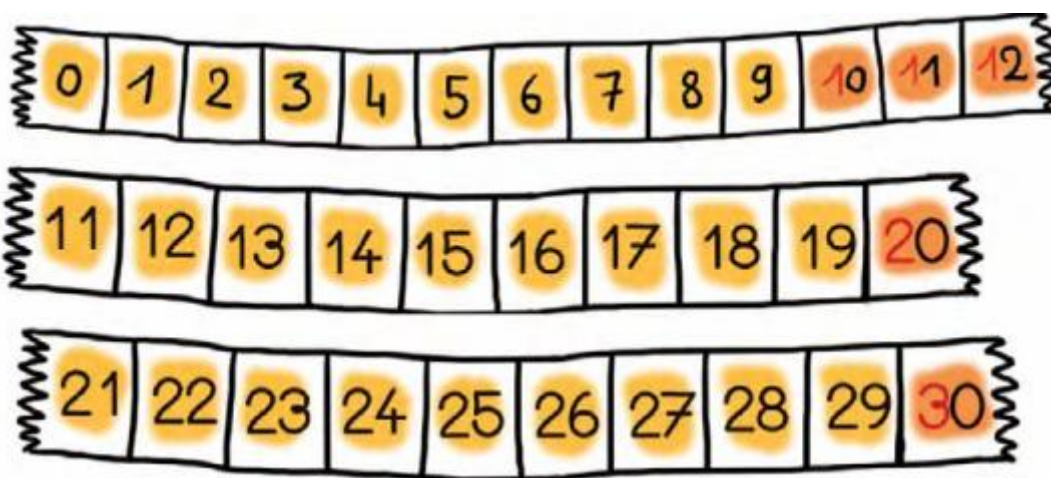
MERCREDI

STRUCTURER SA PENSEE

Réciter la comptine numérique jusqu'à 15

Activité 1

- 1) Récite la comptine des nombres de 0 à 15.



Activité 2

- 1) Observe ci-dessous la suite des nombres de 1 à 10.
- 2) Dicte à ton tuteur ceux qui manquent.

1	2		4		6	7		9	10
---	---	--	---	--	---	---	--	---	----

MOBILISER LE LANGAGE : L'ECRIT

Ecrire des lettres sous la dictée

- 1) Ecris les lettres de ton prénom dictées par ton tuteur dans le désordre

.....

- 2) Ecris des lettres dictées par ton tuteur dans le désordre

.....

EXPLORER LE MONDE

identifier les objets électriques dangereux.

- 1) Montre les situations qui te semblent dangereuses.
- 2) Explique à ton tuteur.

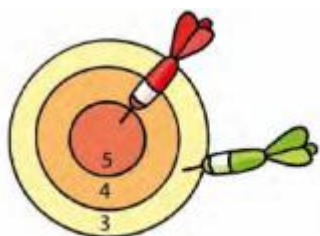


STRUCTURER SA PENSÉE

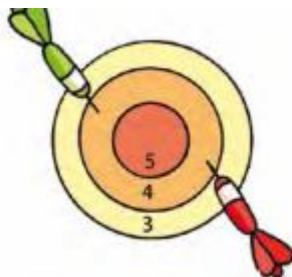
Ajouter une quantité à un nombre

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 6.

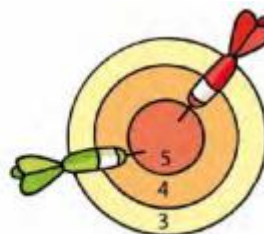
- 1) Ajoute le bon nombre de fléchettes pour obtenir le bon nombre.



5



4



3