

# Programme de travail - Semaine 6 - GRANDE SECTION C



Lundi

## RITUEL 1 (15 minutes)

- Déterminer et écrire la date du jour

**LUNDI 27 AVRIL 2020**

- Ecoute la comptine suivante pour t'aider à mémoriser les mois de l'année :  
<https://safeYouTube.net/w/BIE5> (Monsieur Le Temps, Pierre Lozère)

## Le mot du jour

Maintenant que tu as appris à écrire plusieurs lettres en attaché, tu peux commencer à t'entraîner à écrire des mots en attaché. Applique-toi bien. Si tu ne te souviens plus comment tracer certaines lettres, revois les activités des semaines précédentes.



- Le mot du jour est koala

koala

koala

## ABC Dino – Langage oral (5 à 10 minutes)

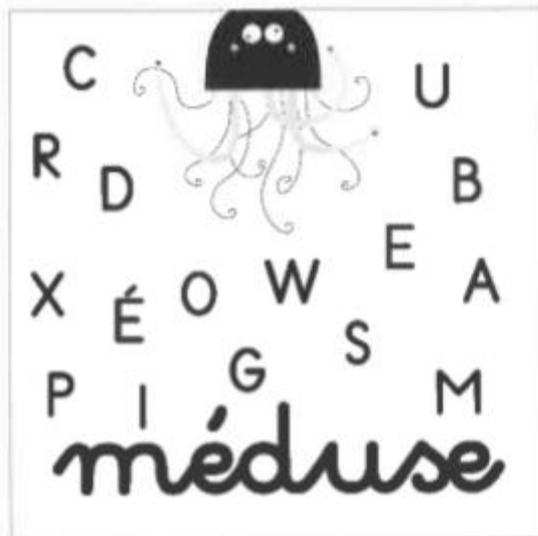
- Regarde la vidéo du lien ci-dessous : « L'île du Z »
- <https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-z#containerType=program&containerSlug=abc-dino>
- Demandez à votre enfant de trouver des mots dans lesquels on entend le son que fait le Z



Z est un moustique zzzzz.

# L'alphabet en attaché (20 minutes)

Entoure les lettres présentes dans le nom des animaux.



- Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez demander à l'élève de réécrire ces mots en lettres capitales (majuscules) sur une ligne.

## Le phonème A – phonologie (25 minutes)

- Lisez la comptine suivante et demandez à l'élève de déterminer le son qui est répété. Si l'élève a des difficultés, relisez la comptine en insistant sur le phonème A.

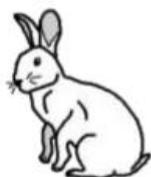
### ABRACADABRA

Abracadabra, abracadabra,  
Le chat regarde le rat  
Et le rat s'en va.

Abracadabra,  
C'est comme ça,  
Abracadabra,  
C'est comme ça.



Colorie lorsque tu entends le son [a].



- Si vous n'avez pas d'imprimante, prononcez chacun des mots-image un à un et demandez à l'enfant si ce mot contient le son [a]

**Correction** : les mots qui contiennent le son [a] sont en vert → **lapin** – **vélo** – **parachute** – **arbre** – **cartable** – **bonnet** – **ballon** – **écureuil** – **bottes**

Entoure la lettre qui fait le son [a] dans chaque mot.

lapin

abricot

camion

ananas

image

samedi

MARDI

banane

date

PAPA

Sources : <http://www.les-coccinelles.fr/>

Ouvrage « Vers la phono, Grande Section », Accès.

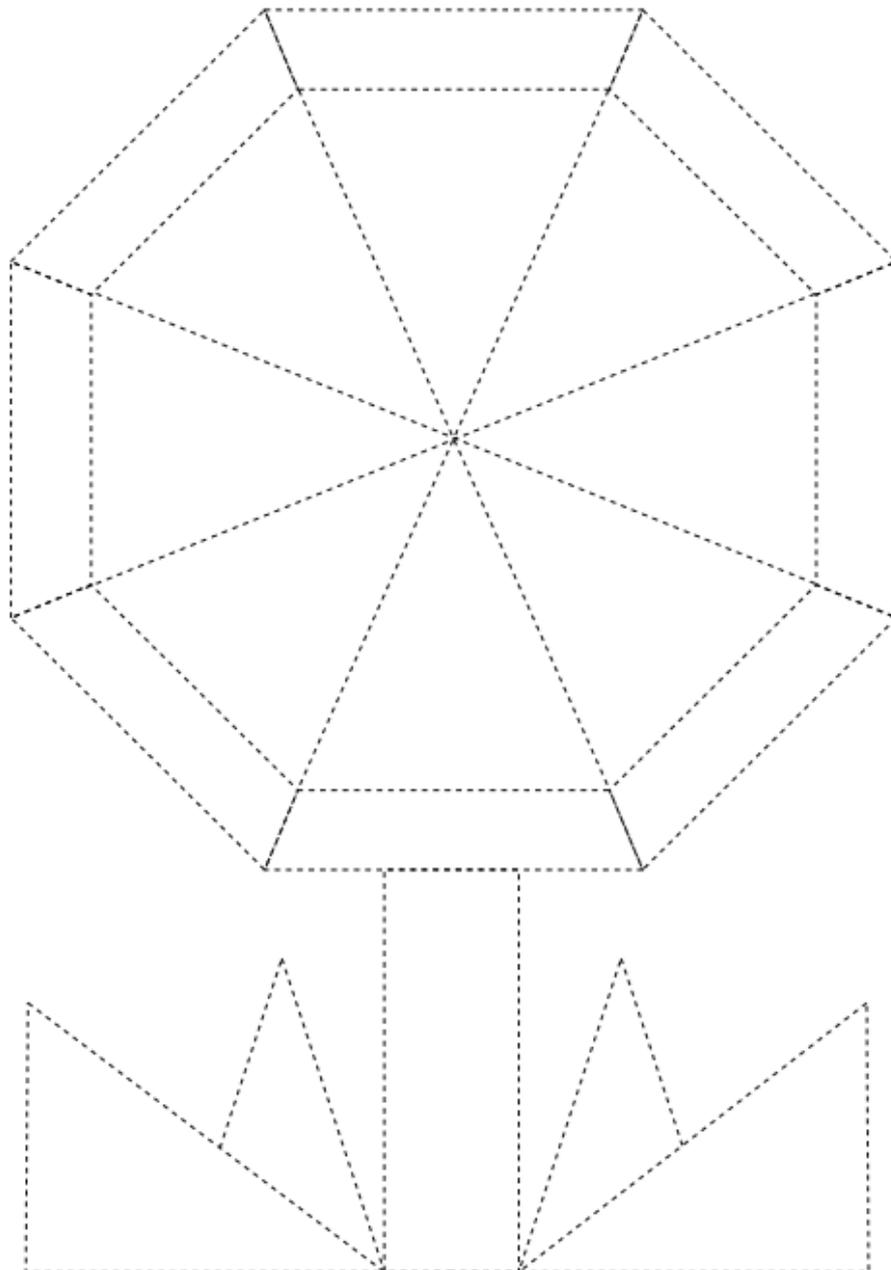
## Pour aller plus loin...

- Cherche d'autres mots dans lesquels tu entends le son [a]. Construis la maison du phonème [a], tu peux y coller des images de mots dans lesquels tu entends le son [a] (à découper dans des journaux, magazines, prospectus...).



## Structurer sa pensée – Tracer à la règle

- Rappelle-toi de l'activité où tu as appris à tracer avec une règle. Retrace chacun des traits du dessin ci-dessous avec la règle.



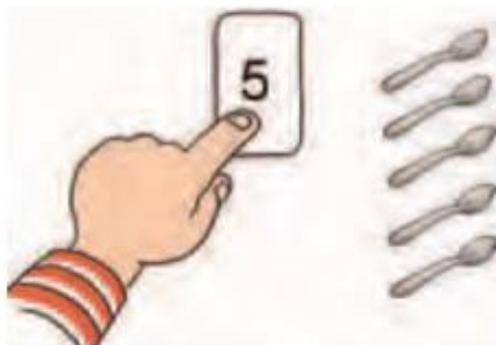
**Remarque** : Si vous n'avez pas de règle, vous pouvez en fabriquer une avec du carton assez épais et rigide (attention les bords doivent être bien droits et lisses).

Si vous n'avez pas d'imprimante, reproduisez ce dessin ou un dessin de votre choix sur une feuille blanche à la règle en traçant en pointillés pour que l'élève puisse réaliser l'activité.

## RITUEL 2 (10 minutes)

### Règles du jeu :

- Pour cette activité, vous aurez besoin de 10 cuillères (ou autres objets)
- Ecrivez les nombres de 1 à 10 sur des petits morceaux de papiers et mettez-les dans un sac
- L'élève pioche un nombre et doit prendre le même nombre d'objets
- Vous pouvez complexifier l'activité jusqu'à 15 si l'élève a des facilités



Lundi

## Activités physiques (30 minutes)

- Joue avec tes proches

Jacques a dit.....



### Règles du jeu :

Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses commandes, mais ils doivent seulement suivre les commandes qui sont précédées de « Jacques a dit ». Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples (sans acrobaties) ou être des actions précises telles que « Jacques a dit de lever vos bras ! » ou « Jacques a dit de s'asseoir ! ». Les commandes peuvent être annulées de la même manière : « Jacques a dit de se lever ! ».

Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit », il est éliminé ou a un gage amical décidé au préalable par le meneur de jeu ou le groupe.

Idées de commandes simples :	Idées de commandes loufoques :
Levez les bras, Touchez vos orteils, Remuez votre nez, Penchez-vous et touchez vos genoux, Touchez-vous le dessus de la tête, Touchez vos épaules, Tenez-vous sur un pied, Fermez vos yeux, Étirez-vous vers le ciel, Mettez les mains sur les hanches, Touchez votre nez, Touchez votre épaule gauche avec votre main droite (et ses déclinaisons), Touchez votre pied droit, Balancez vos bras, Arrêtez, Tournez sur vous-même, Sautez, Touchez vos orteils, Sautez 3 fois en l'air, Croisez vos doigts, etc.	Faites-vous un câlin, Faites une drôle de tête, Faites une grimace, Riez, Jouez un air de guitare, Faites la grenouille, Agissez comme une rock star, Chuchotez votre nom, Criez votre nom, Tirez la langue, Applaudissez 1 fois, applaudissez 2 fois, applaudissez 3 fois, Faites un clin d'œil à la personne à côté de vous, Agissez comme un robot, agissez comme un ver de terre... Faites une tête de méchant, Faites du cheval, Chatouillez votre voisin, Marchez sur vos genoux, Comportez-vous comme un singe, etc.

Source : <https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-du-jacques-a-dit/>

## La statue musicale

Le but du jeu de la statue musicale est de réussir à rester complètement immobile quand la musique lancée par l'animateur s'arrête. Ce jeu est un jeu d'élimination, et les joueurs qui n'arrivent pas à rester immobile comme une statue, doivent quitter la partie au fur et à mesure que la partie avance.



- Demandez aux enfants de se mettre dans une pièce,
- Lancez la musique, et demandez aux enfants de commencer à danser,
- A l'arrêt de la musique, les enfants devront tous tenter de rester immobile comme une statue,
- Le joueur qui bouge est éliminé,
- La partie continue, jusqu'à qu'il reste plus qu'un joueur

**Le gagnant est celui qui réussit à être le dernier sur la piste de danse !**

Source : <http://amedejoueur.com/le-jeu-de-la-statue-musicale/>

## Langage oral – J’invente une histoire

- À partir des images que tu as ci-dessous, **invente une belle histoire**  
L’enfant choisit :
  - ✓ Un / des héros
  - ✓ Un / des alliés (personnages et / ou objets)
  - ✓ Un / des « méchants »
  - ✓ Le lieu de départ et de fin (le même ou non)
  - ✓ Des lieux intermédiaires (ou pas)
  - ✓ Un but à atteindre (objets / personnages),

Le but est de confectionner une histoire **cohérente** afin de travailler le **vocabulaire** et la **syntaxe**. Veillez à ce que votre enfant s’exprime dans un langage correct, **aidez-le à construire son récit**.

*Il était une fois...* (à toi de jouer !)

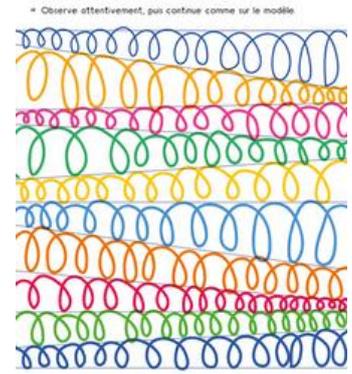


Demande à un adulte d’écrire et de m’envoyer ton histoire !!

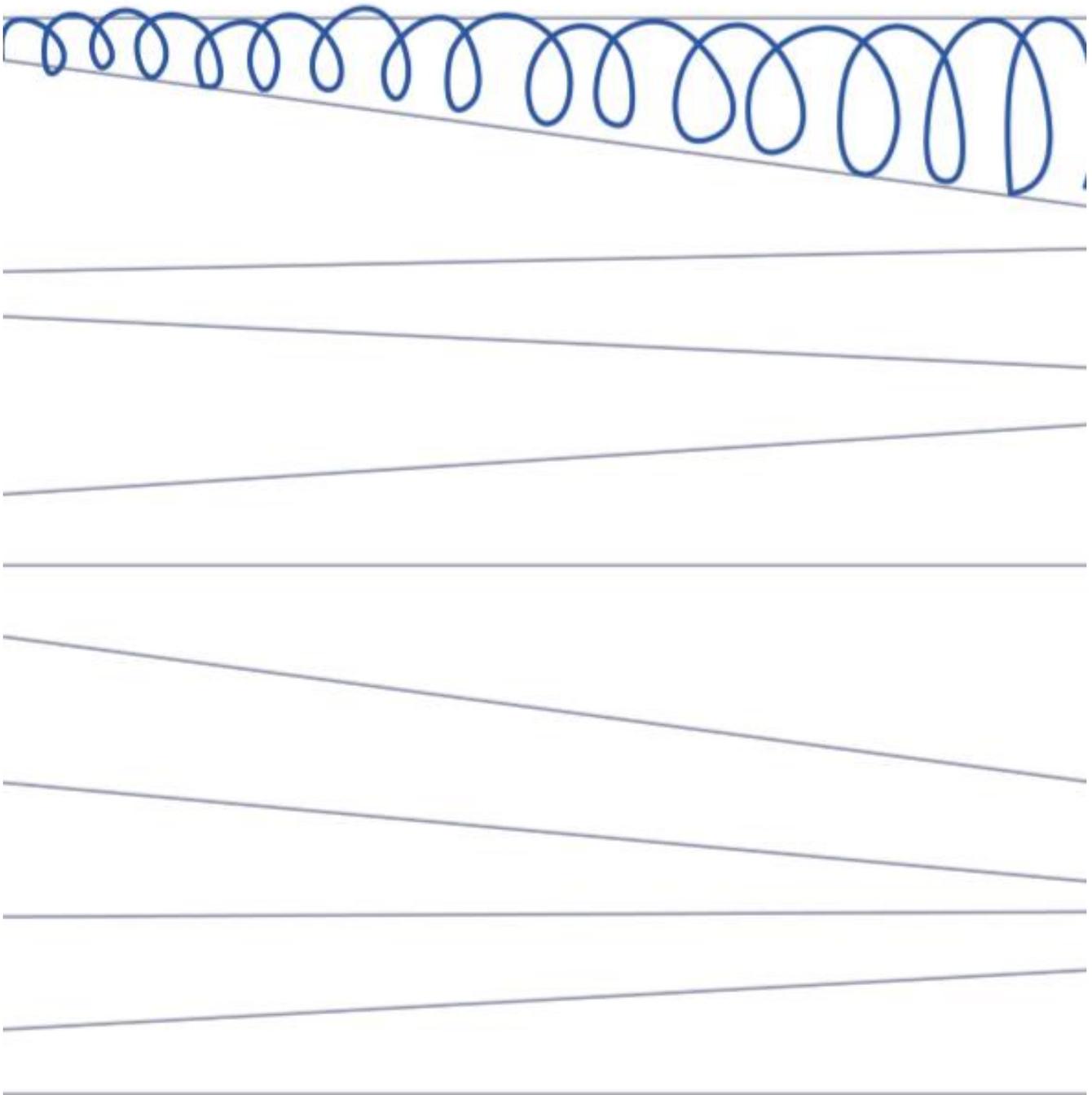
## Activités artistiques – graphisme (30 minutes)

Cette activité permet à l'enfant de préparer son geste en vue de l'apprentissage de l'écriture des lettres qui comportent une boucle descendante (g, j, y...)

- Tu dois tracer les boucles entre les deux lignes **en essayant de ne pas lever ton crayon ou ton feutre**. Si l'élève a des difficultés, verbalisez le tracé et accompagnez son geste graphique. « Je commence en haut sur la ligne, je descends à droite, je touche la ligne et je remonte à gauche pour croiser la boucle ».



↳ Observe attentivement, puis continue comme sur le modèle.





Mardi

## RITUEL 1 (10 minutes)

- Déterminer et écrire la date du jour

**MARDI 28 AVRIL 2020**

- Ecoute la comptine suivante pour t'aider à mémoriser les mois de l'année : <https://safeYouTube.net/w/BIE5> (Monsieur Le Temps, Pierre Lozère)

## ABC Dino – Langage oral (5 à 10 minutes)

- Regarde la vidéo du lien ci-dessous : « L'île du Q »
- <https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-q#containerType=program&containerSlug=abc-dino>
- Demandez à votre enfant de trouver des mots dans lesquels on entend le son que fait le Q.



Q est malade et tousse kkkkk.

## Le mot du jour

Maintenant que tu as appris à écrire plusieurs lettres en attaché, tu peux commencer à t'entraîner à écrire des mots en attaché. Applique toi bien. Si tu ne te souviens plus comment tracer certaines lettres, revois les activités des semaines précédentes.



- Le mot du jour est nourée

---



---



---

nourée

---



---



---

nourée

---



---



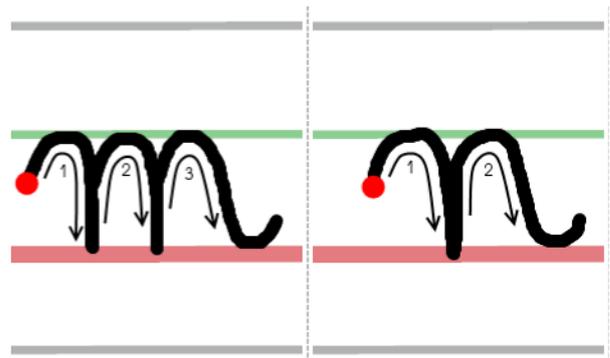
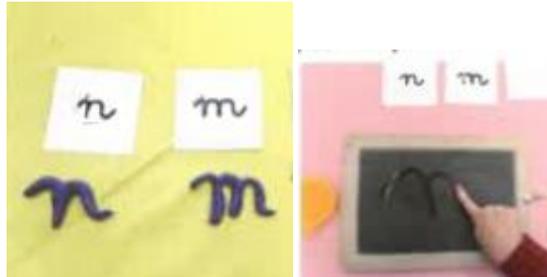
---

# Les lettres à ponts (à l'endroit) – Langage écrit (20 minutes)

## Etape 1 :

Forme les lettres en pâte à modeler (voir recette de la pâte à modeler fait maison), trace les lettres avec ton doigt dans le sable/farine ou semoule en respectant le bon geste.

**!! ATTENTION !!** Je commence par le point en suivant les flèches dans l'ordre sans lever le doigt.



Chers parents, merci de vous appuyer sur les liens des vidéos ci-dessous sur l'écriture, il est primordial que l'enfant apprenne à tracer les lettres en attaché en respectant scrupuleusement le geste.

Tracé du n : <https://safeYouTube.net/w/Qf08>

Tracé du m : <https://safeYouTube.net/w/mg08>

➤ **Révisions : j'écris les lettres rondes** (voir document repère dans le cahier jaune)

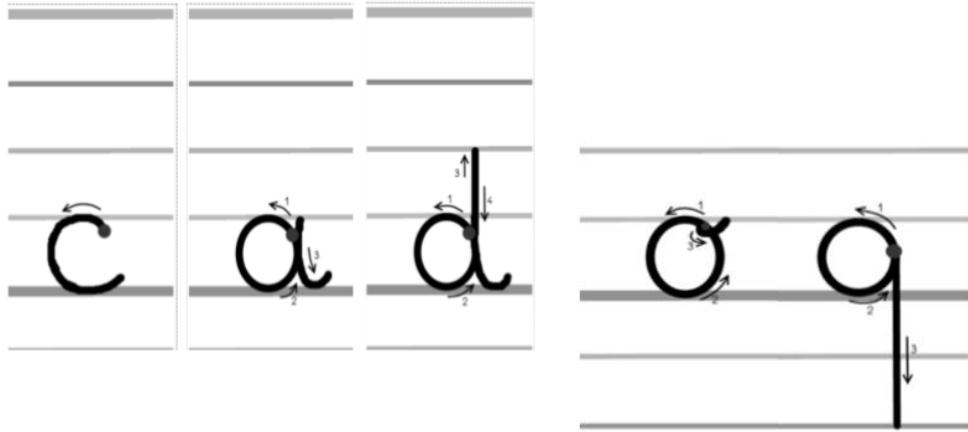
c

a

o

d

q



## Écriture essayée – (20 minutes)

- Reprendre l'alphabet déguisé dans le cahier des savoirs. Réviser le son des lettres.
- Dans cette activité, votre enfant va essayer d'écrire des mots à partir de ses connaissances sur le son que produisent les lettres (activité déjà réalisée en classe).
  - 1) Prononcez distinctement le mot à écrire. Insistez sur chaque syllabe et exagérez l'articulation du mot pour que l'élève puisse distinguer chaque son.
  - 2) Demandez à l'élève le nombre de syllabes qui compose ce mot. Proposez à l'élève d'écrire ce mot en procédant syllabe par syllabe.
  - 3) Lisez à haute voix ce que l'élève a écrit, encouragez ses essais. Il est possible qu'il ne distingue que certains sons et pas d'autres, accompagnez-le dans la démarche.
  - 4) Donnez l'orthographe correcte du mot

**Exemple :** pour le mot cadeau, si l'élève écrit « KDO », c'est un très bon début (correct à la lecture), cependant il est primordial de proposer la bonne orthographe du mot.

Pour apprendre à lire et à écrire, il est important que l'enfant associe chaque lettre avec un son, qu'il s'entraîne à reconnaître le son et à l'écrire. C'est pourquoi nous avons créé ce jeu. Les lettres déguisées sont dans un monde imaginaire où elles ont leur propre personnalité, leur voix, leur forme et leur manière d'être. Elles sont toutes différentes et ont des caractéristiques uniques.



- Ecris les mots suivants représentés par les images (sur la ligne en majuscules).
- Ecoute bien chaque son dans chaque syllabe pour le retranscrire à l'aide de lettres.



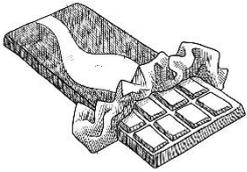

---




---



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

**Correction :**

**BOL** (1 syllabe) – **JUDO** (2 syllabes) – **TOUPIE** (2 syllabes) - **CHOCOLAT** (3 syllabes)

**Remarque** : en fonction du niveau de l'élève, vous pouvez proposer des mots plus simples (1 syllabe) ou plus complexes (3 syllabes).

## Structurer sa pensée

- Compte le plus loin possible.

### Aujourd'hui, je compte jusqu'à.....

- Complète les bandes suivantes

6						12						17
---	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	----

9				13								20
---	--	--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	----

8				12								19
---	--	--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	----

5				9						14		
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	----	--	--

**Remarque** : si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez reproduire l'activité sur une feuille ou un cahier.

## RITUEL 2 (10 minutes)

### Ajouter ou retirer 1

- Résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation ou diminution.

#### 1. Ajouter 1

L'enseignant place des voitures dans une boîte opaque (entre 0 et 9 objets). Il demande de les compter. Il ajoute une voiture dans la boîte. Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans la boîte. Recommencer avec d'autres nombres.

#### 2. Retirer 1

Même situation mais cette fois l'enseignant retire un objet.



#### Remarque

Lorsque l'élève a compris les règles du jeu, vous pouvez ajouter ou retirer **2 objets** (et plus en fonction de son niveau).

Source illustration : ouvrage « Vers les maths (GS) - ACCÈS Éditions »



Mardi

## Activités physiques

### ● Parcours psychomoteur maison

Réaliser un parcours à la maison, c'est possible ! Vous pouvez utiliser tout ce que vous avez chez vous. *Attention : évitez de faire le parcours en chaussettes, pour ne pas glisser !!*

- Des coussins, à enjamber (passer au-dessus sans toucher) ;
- Des chaises, pour ramper dessous ;
- Une table, pour marcher à 4 pattes dessous ;
- Des bouteilles, pour faire un slalom entre ;
- Des bassines, des boîtes, pour passer « entre », « au milieu » ...

Exemple :



- Demande à quelqu'un de chronométrer le temps que tu mets à réaliser le parcours. Fais plusieurs essais pour essayer de battre ton record.



Source : Marie Roudon, Psychomotricienne DE

# Explorer le monde – L'environnement

- Regarde la vidéo suivante  
<https://safeYouTube.net/w/e4M8>
- Discutez avec votre enfant de la vidéo qu'il vient de voir. Abordez avec lui le thème de l'environnement en insistant sur l'importance de préserver la nature. Comment ? en jetant ses déchets à la poubelle, en pensant au recyclage, en consommant de manière raisonnée... (à expliquer avec des mots simples). Aidez vous du document ci-après.



## Respecter l'environnement

Les animaux vivent dans le milieu où ils trouvent de la nourriture.

Les relations entre animaux et plantes sont fragiles.

C'est pourquoi il faut respecter tous les milieux.



Lorsqu'un milieu naturel est détruit, les animaux qui y trouvaient de la nourriture doivent la quitter, sinon ils meurent.

Nous sommes tous responsables de notre environnement.

Pour protéger l'environnement, je peux faire des gestes simples.



Je ne dois pas :

- ramasser des végétaux ou des petits animaux sans autorisation ;
- jeter des déchets ;
- abimer l'écorce de l'arbre ;
- allumer des feux n'importe où et sans autorisation.



# DIY

## Papier recyclé

1



Mets des petits morceaux de papier journal dans un bocal en verre.

2



Demande à un adulte de verser de l'eau tiède dans le bocal et de bien refermer le couvercle puis secoue fort le bocal.

3



Quand le papier journal s'est transformé en pâte, place le tamis au dessus d'un saladier et verse la pâte à papier dessus pour enlever l'eau.

4



Emballer une planche à découper dans du papier aluminium.

5



Place la planche au dessus du saladier, répartis la pâte sur la planche et presse-la avec une fourchette.

6



Quand la feuille est bien sèche, retire le papier aluminium. Il n'y a plus qu'à redessiner dessus !



## L'objet mystère – Langage oral (20 minutes)

Tu as déjà joué à ce jeu, rappelle toi 😊

### Règles du jeu

L'adulte cache un objet connu de l'enfant dans une boîte (non transparente). L'enfant doit poser des questions pour deviner cet objet. Il ne doit poser qu'une fois la même question. **L'adulte répond seulement par oui ou non.**

Pose des questions pour découvrir l'objet mystère caché dans la boîte.



Tu peux poser des questions sur :

- sa forme : ronde ○, carrée □...
- sa taille : grand 📏, petit 📏 ...
- sa matière : en bois, en plastique...
- sa couleur : **bleu**, **vert**, **rouge**...
- son utilisation : il sert à...
- sa place : dans la maison, il se trouve...
- la longueur du mot : le nombre de syllabes, de lettres.

**Réfléchis** aux questions que tu peux poser.



**Pose** tes questions en articulant bien.



**Écoute** bien les réponses.

Tu as trouvé ? Bravo !

Maintenant, changez de rôle.

**Cache** un objet dans la boîte et **réponds** aux questions.

