

GRANDE SECTION Quelques pistes pour la semaine 9
la manipulation, l'oral et le jeu étant privilégiés
(un quart d'heure, 20 mn maxi par activité)

Merci de me laisser un mail sur la boîte de la classe BenJ@gmx.fr, je saurai ainsi que ces nouvelles activités vous sont accessibles.

Bon courage pour cette nouvelle semaine !
Mme Julien

pour écouter et comprendre des consignes *ATTENTION : Ne pas montrer la fiche avec le dessin du robot avant la fin du dessin de l'enfant !*

prends tes feutres et une feuille. Ecoute ce que l'adulte te dit et dessine. (A chaque étape, lire la consigne au moins deux fois à votre enfant puis avant de commencer, l'enfant dit ce qu'il doit faire

Zoup- consignes à lire à votre enfant

- 1 - Pour faire le portrait de Zoup l'extra-terrestre, commence par faire un grand rond vert au centre de la feuille.
- 2 - Au dessus de ce rond vert, il y a une ligne horizontale de cinq ronds verts plus petits : ce sont les yeux de Zoup.
- 3 - A l'intérieur de chaque œil, il y a un point rouge qui n'est pas gros. Attention seul, l'œil du milieu a un point jaune.
- 4 - Les yeux de Zoup sont reliés à la tête par des antennes bleues qui ne sont pas droites.
- 5 - Au milieu du front, Zoup a un rond qui n'est pas petit; fais le en rouge. C'est son œil.
- 6 - Au centre de ce rond, il y en a un autre plus petit et tout bleu.
- 7 - Fais une grande vague jaune pour faire la bouche de Zoup.
- 8 - Les oreilles de Zoup sont deux triangles rouges, pointes orientées vers l'extérieur. Colorie les en bleu.
- 9 - Le nez de Zoup n'est ni rond, ni triangulaire, mais carré. Fais le en noir.
- 10 - Au milieu de ce carré, il y a quatre points noirs alignés horizontalement : ce sont les narines de Zoup.

Voilà tu as terminé le portrait de Zoup l'extra-terrestre
comparer le dessin de votre enfant avec la réponse.

- 11 - Valoriser tout ce qui a été bien dessiné et expliquer les consignes difficiles.
- 12 - Demander à votre enfant d'essayer d'écrire tout seul le prénom de l'extra-terrestre sous son dessin en écoutant les sons qui le composent. S'il se demande comment écrire le son « ou », dites lui qu'il faut deux lettres: le O et le U.

Une fois terminé, laisser l'enfant comparer son dessin avec celui de la fiche robot (à refaire si l'enfant le souhaite ou s'il a fait trop d'erreurs)

pour écouter et comprendre écouter la lecture de l'album : lave-toi les mains
https://www.youtube.com/watch?v=UOBWyl6U_jA
comme d'habitude , suivre la fiche langage pour tous

pour s'entraîner à écrire en cursives :

une petite vidéo démonstrative et amusante pour bien tracer les lettres dans le respect des sens de tracés

<https://www.youtube.com/watch?v=cwI00CQ2Nl4>

- travailler les liaisons de plusieurs lettres cursives **nécessitant de lever** le crayon **ET en respectant les règles de l'écriture**

LUNDI s'entraîner pour réussir **3 fois sans ligne**

lac bou dos car sac rat

puis **sur une ligne (une fois)** lac bou dos car sac rat

BONUS (UNIQUEMENT pour ceux qui y arrivent facilement) : entre 2 lignes

lac bou dos car sac rat

MARDI (idem lundi avec cette liste)

par dix bar fou fil gare cho

par dix bar fou fil gare cho

BONUS entre 2 lignes

par dix bar fou fil gare cho

JEUDI s'entraîner à copier cette nouvelle liste pour réussir **3 fois sans ligne**
puis **sur une ligne (une fois)**

BONUS (UNIQUEMENT pour ceux qui y arrivent facilement) : entre 2 lignes

lune pot rat four col rame

VENDREDI idem jeudi avec cette autre liste

mur banc vase eau bébé dix

pour résoudre des petits problèmes de calcul (ces jeux demandent beaucoup de concentration : jouer par blocs de 5 mn puis faire une pause ou un autre travail avant d'y revenir) *courte vidéo explicative*

<https://read.bookcreator.com/V20zYocNGEhy17M6bx9rpih4Os02/JaioEs9TsmKb6IjE6rs1ow>

Pour commencer : cette semaine s'entraîner tous les jours avec des quantités **jusque 6**

(ATTENTION : si c'est difficile on joue d'abord avec des petites quantités : 3 , 4 ...)

lundi et mardi: jeux 1 et 2 (plusieurs parties)

jeudi et vendredi : jeu 3 et 4 (plusieurs parties)

DEPT Mathématiques

A VOTRE ENFANT

« Aujourd'hui je joue à greli-grelo »
Et si on devenait les champions du calcul ?

→ Pour cette activité tu as besoin de petits pions, ou de petits objets (pâtes, pièces, perles...) et de 2 gobelets en plastique (si on n'a pas de gobelet, utiliser sa main).

1) Ton compagnon de jeu montre des jetons sur la table (à titre indicatif : PS de 1 à 3 jetons – MS de 1 à 6 jetons – GS de 1 à 10 jetons). Puis il les place dans le gobelet, un par un. Il ferme le gobelet avec sa main, secoue le gobelet en chantant, « **Grel-grelo combien de pions dans mon sabot ?** ». A toi de trouver la réponse et vous vérifiez ensemble en vidant un à un les pions du gobelet ! Tu as gagné ? alors tu peux passer à un jeu plus difficile.

2) Ton compagnon de jeu place des jetons dans le gobelet puis il en rajoute ! Observe-le, « **Grel-grelo combien de pions dans mon sabot ?** ». Compte dans ta tête ou dessine ce que tu penses pour trouver le nombre de pions dans le gobelet... Vérifie en ressortant tous les pions.

3) Ton compagnon de jeu place des jetons dans le gobelet puis il en enlève ! Observe-le, « **Grel-grelo combien de pions dans mon sabot ?** ». Compte dans ta tête ou dessine ce que tu penses pour trouver le nombre de pions dans le gobelet. Vérifie en ressortant tous les pions.

4) Ton compagnon de jeu place des pions dans un gobelet, puis d'autres dans un autre gobelet. Il réunit les 2 gobelets en les secouant « **Grel-grelo combien de pions dans mon sabot ?** ». Compte dans ta tête ou dessine ce que tu penses pour trouver le nombre de pions dans le gobelet... Vérifie en ressortant tous les pions.

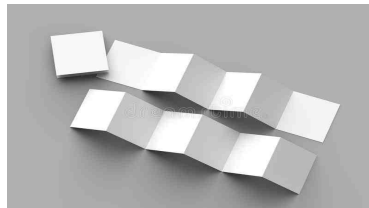
Le coin des parents :

Ce petit jeu est un jeu de rituel : jouer sur des temps courts mais plusieurs fois, sur plusieurs jours. Avec ce jeu, on fait des additions, des soustractions...

Attention : ce n'est pas un jeu de devinette, mais un jeu de calcul : il faut que l'enfant voie les jetons. Peut-être qu'au début, il répondra un peu au hasard. Puis s'il ne trouve pas comment gagner, on peut échanger les rôles et suggérer d'utiliser ses doigts ou de dessiner les pions qu'il ne voit pas et ainsi de compter. Bien entendu, on adapte les quantités à celles maîtrisées par l'enfant : ni trop facile, ni trop difficile ! Pour compter, on pense aussi à utiliser ses doigts : certains enfants ont parfois des difficultés à nommer le nombre, mais savent très bien compter en montrant avec les doigts. L'adulte nomme alors le nombre de doigts à la place de l'enfant. On peut aussi demander à l'enfant d'expliquer comment il a fait : il s'est rappelé, il a compté, il a utilisé ses doigts, il sait que 2 et 1 c'est 3... (Vous trouverez des exemples de ce jeu en vidéo sur Youtube en tapant « Grel-grelo »).

Voici une activité à réaliser de la PS à la GS. Dans cette activité, les enfants vont s'entraîner à calculer, mais il faut savoir aussi être attentif et réfléchir pour trouver comment gagner à tous les coups.

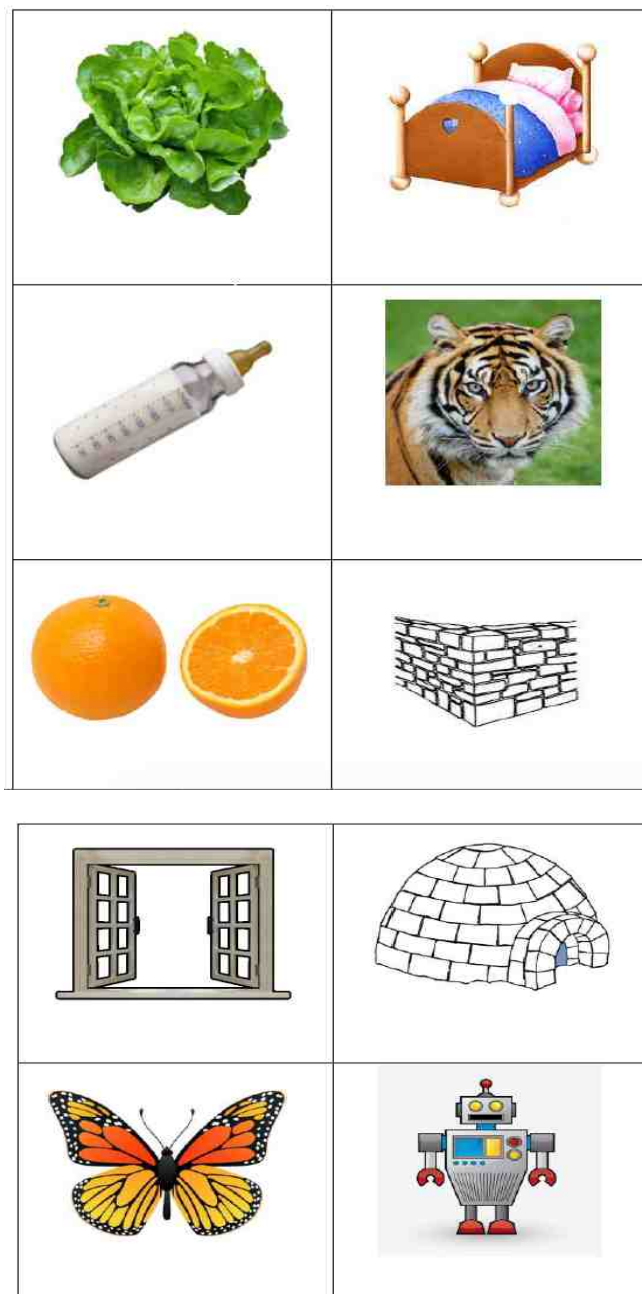
pour acquérir des gestes précis : s'entraîner à des pliages de bandes en accordéon



pour associer les lettres et les sons : associer l'image et le mot

LUNDI (avec les images seulement : à découper)

procédure : choisir une image et nommer le mot puis repérer le premier son (on peut insister sur celui-ci : par exemple sssssssalade), l'enfant s'entraîne en nommant la lettre qui fait ce bruit : « s »
jouer ainsi avec chaque image



(ATTENTION : l'enfant a besoin d'être guidé, aidé...il a besoin d'entraînement !) **MARDI** (avec les mots seulement à découper)

procédure : tu prends une étiquette et tu me dis le nom de la première lettre et le bruit qu'elle fait (au besoin : colorier la première lettre pour se focaliser sur celle-ci) **NE PAS LIRE LE MOT A L'ENFANT**

faire ainsi avec chaque mot

SALADE	LIT
BIBERON	TIGRE
ORANGE	MUR
FENÊTRE	IGLOO
PAPILLON	ROBOT

JEUDI (avec les images et les mots) pour aider l'enfant à se concentrer et ne pas lui laisser trop d'informations : mettre les images en tas et en montrer une à la fois. Placer toutes les étiquettes mots sur la table avec un cache dessus

procédure : 1 piocher une image, nommer le mot et se concentrer sur le premier son (ex : salade =sss)

2 une fois ce premier son trouvé , il faudra dire à quelle lettre il correspond (c'est la lettre S qui fait sssss)

3 enlever le cache et parmi les étiquettes mots :repérer le mot qui commence par cette lettre

4 mettre ensemble l'image et l'étiquette mot
procéder ainsi avec chaque image

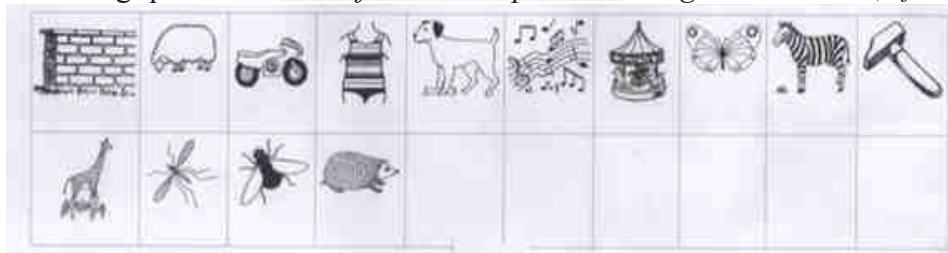
VENDREDI idem JEUDI

BONUS uniquement si l'enfant réussit facilement: l'enfant peut essayer de jouer seul et l'adulte contrôle et guide si besoin !On compte le nombre de réussites et on peut l'inciter à rejouer pour gagner plus de points!)Certains réussiront à lire le mot sur l'étiquette !

pour entendre les sons : présentation d'un nouvel alpha : le monstre



LUNDI : formule magique mmm avec fiche GS ex phono et images ci-dessous (à faire oralement)




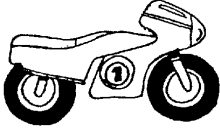






MARDI idem lundi en découpant et collant

JEUDI Jeu à faire à l'oral : Amuse – toi à trouver autour de toi des mots qui commencent par mmmm

(on peut le guider en cherchant une couleur, un animal, un jouet, un fruit,...)

ex : l'enfant propose « mmmouton » donc on lui fait dire que mouton commence par la lettre M

VENDREDI Commencer à essayer d'écrire tout seul des mots (associer les sons et les lettres)
chacun progressant à son rythme, certains auront une production phonétiquement correcte et le mot sera « lisible » tandis que pour d'autres il n'y aura peut-être qu'une seule lettre mais si elle est réellement entendue dans le mot , ce sera déjà bien....une fois fini, il faudra dans tous les cas lui écrire chaque mot pour qu'il puisse voir ses réussites

			 CH
			

pour découvrir le monde cherche autour de toi avec tes parents et explique comment tu reconnais du verre

Collecter des objets

en verre.

Attention, c'est fragile !



PS : SI BESOIN !

Désormais, il est possible **sur demande** (par mail) de vous préparer le dossier photocopié à récupérer à l'école **le mardi** à un horaire préalablement défini ensemble.