

# Planning de la semaine 5 en grande section (du 13 au 17 avril)



**Lundi 13 avril**, c'est Pâques : Le programme sera un peu allégé !!!



**Reprendre** selon l'envie : le rock 'n roll des gallinacés, c'est le printemps, la petite charlotte ...

**Nouvelles chansons** : « On ne verra jamais » de Henri Dès, assez simple car l'enfant peut juste répéter les phrases après que le chanteur les a chantées.

**Comptines de la semaine**

Chanson de l'alphabet

**Vous pouvez également écouter les liens de musique !**



**Faire un jeu ensemble**

Vous pouvez faire des jeux de la rubrique « liens activités », **mais il ne faut pas faire que ça** : Il est important **d'utiliser de vrai jeux** de la maison / ou imprimés : jeu de memory, jeu de l'oie, loto...

- memory des nombres, jeu du mistigri des nombres.

- « Jeu du poulailler ! »



**Activités sur le prénom / les nombres**

**Chaque jour choisir une ou deux activités au choix parmi celles proposées :**

Continuer chaque jour, à faire écrire la date (sous un modèle) en écrivant sur une ligne.

En majuscules (lettres battons) pour commencer, et pour ceux qui sont très à l'aise en attaché.

-Jeu « les jours de la semaine »

Mémoire : script/cursives

- Ecrire sur des papiers les nombres de 10 à 20 : demander de les ranger dans l'ordre

Ou jeu en ligne

-Faire écrire les nombres de 10 à 20. Reprendre l'écriture des nombres quand ils sont écrits à l'envers.

-Jeu pour retrouver les lettres sur son clavier

-Essayer de compter à rebours (de 20 jusqu'à 0). On peut s'aider au début d'une bande numérique.

Revoir l'histoire d' « une soupe au caillou » pour pouvoir répondre aux questions.



**Fiches Activités**

**Langage** : Questions de compréhension sur l'histoire « une soupe au caillou ».



**Dictée muette n°2**  
(dans le plan de travail de la semaine 3)



**-Puis lecture essayée**

SOURIS	robot	moto	REPAS	rôt	pipe
MOTO	papa	nappe	PIPE	rire	table
PAPA	porte	souris	RÔTI	repas	gâteau
ROBOT	souris	robot	PIRATE	pipe	table
PORTE	moto	porte	RIRE	pirate	nappe

**Langage**

Entourer les mots de la phrase, les identifier puis recopier la phrase

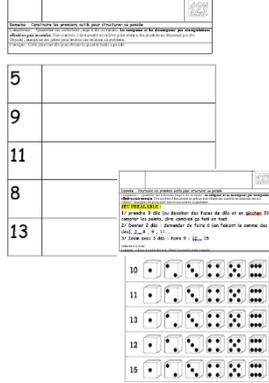
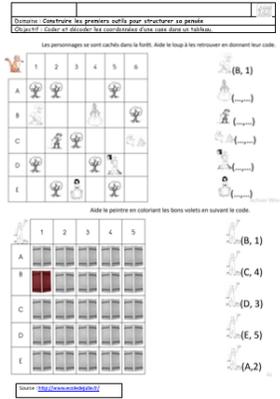
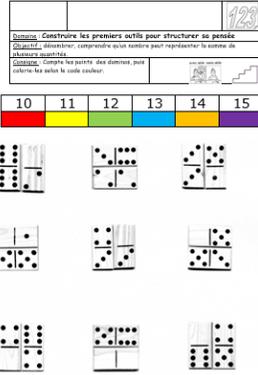
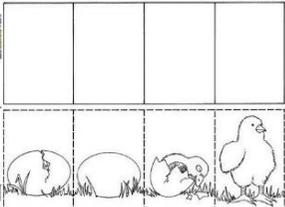
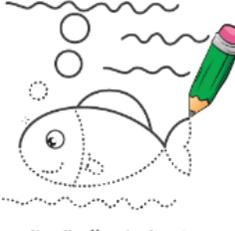


**Dessin, puis dictée à l'adulte**



**Discrimination visuelle**



 <p><b>Fiches Activités</b></p>	<p><b>Phonologie</b></p> <p><b>*Lalilo : activité en ligne</b></p> 	<p><b>Composer/décomposer une quantité</b></p> 	<p><b>Codage des cases</b></p> 	<p><b>Jouer à « touché-coulé »</b></p> 	<p><b>Compter, ajouter</b></p> 
	<p><b>Images séquentielles</b></p> <p><b>L'éclosion</b></p> 	<p><b>Ecriture des chiffres :</b></p> <p>Vous pouvez regarder les vidéos (chez les moyens)</p> <p><u>-écrire le 8</u></p> <p><u>-écrire le 9</u></p> <p>Ces chiffres posent souvent des problèmes aux élèves.</p>	 <p><b>Le goût :</b></p> <p>Je déguste différents chocolats : noir / au lait / blanc</p>  <p><u>-vocabulaire</u> : en poudre, tablette, cacao</p> <p>Prolongement : faire une mousse au chocolat, ou un gâteau</p>	 <p>Essayer de tracer des spirales avec différents outils : feutres, crayons, stylo...</p> <p><b>Essayer de faire quelques activités</b></p> <p>Regarder dans la nouvelle rubrique</p> <p><b>« graphismes, découpages... »</b></p>	<p><b>Land art</b></p> <p>Réaliser des décors, des personnages avec des éléments naturels : feuilles, branches, fleurs...</p> <p>Puis envoyez-moi vos œuvres d'arts</p> 

Ma petite semaine pour me repérer dans le temps : Chaque jour qui passe vous pouvez dessiner un rond dans la case ou coller une gomme.

<b>LUNDI</b> 13 avril	<b>MARDI</b> 14 avril	<b>MERCREDI</b> 15 avril	<b>JEUDI</b> 16 avril	<b>VENDREDI</b> 17 avril	<b>SAMEDI</b> 18 avril	<b>DIMANCHE</b> 19 avril
 						



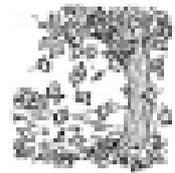
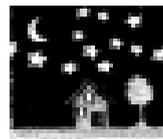
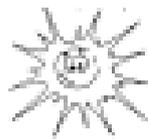
## Histoire en questions.

Date : ..... Prénom : .....

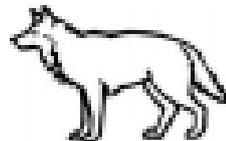
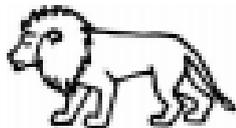
Nous avons écouté une histoire. Son titre est : «une soupe au caillou».

J'écoute les questions et j'entoure les bonnes réponses.

Quand l'histoire se passe-t-elle ?



Qui frappe à porte de la poule ?



Que faut-il pour faire une bonne soupe au caillou ?



Combien de fois les animaux reprennent-ils de la soupe ?

1

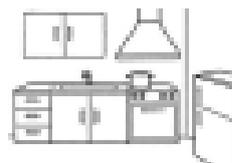
2

3

4

5

Où les animaux se rassemblent-ils pour manger ?



Quel objet le loup sort-il de son sac à la fin de l'histoire ?





Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Repérer les mots dans la phrase, percevoir les espaces entre les mots, laisser des espaces entre les mots.

Lire la phrase à l'enfant. Lui demander de montrer le mot « Je » « maison » « joue » « la » « à »

Consigne : Entoure les mots des phrases (en script, puis en attaché). Ensuite recopie la phrase sous le modèle (entre les lignes).



Je joue à la maison.

Je joue à la maison.

Je joue à la maison.



Dessin à colorier !

Je j



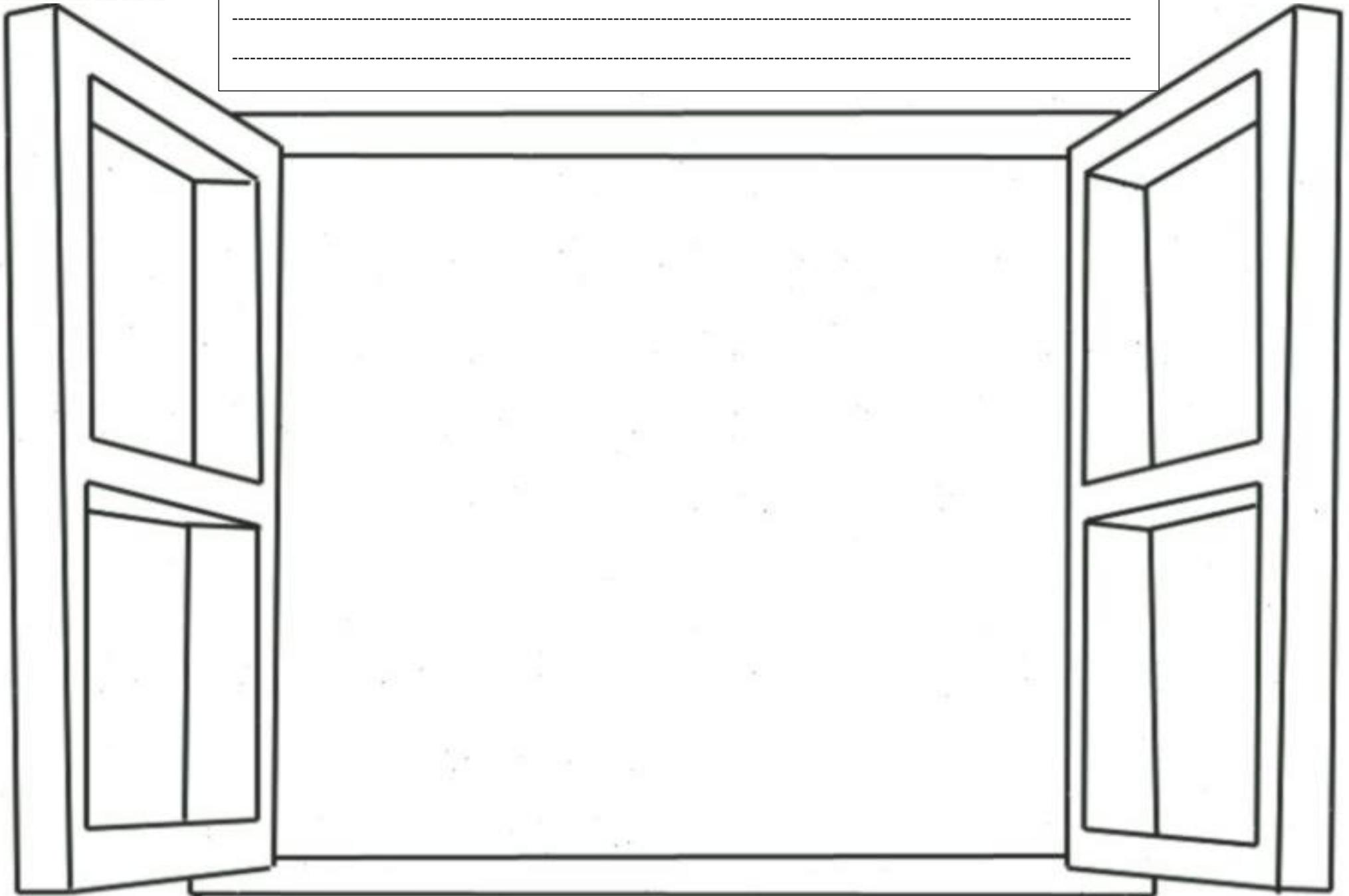
Dessine ce que tu vois par la fenêtre, puis décris à ton papa ou à ta maman qui va écrire :

-----

-----

-----

-----



**Consigne** : dire 3 mots à l'enfant qu'il doit **mémoriser**. Expliquer au besoin le mot, en montrant une photo par ex. L'enfant doit ensuite chercher les dessins et :

\*soit vous les montrer sur l'écran

\*soit les entourer /colorier.

domino  
cadenas  
cadeau

panda  
pile  
roue

fusée  
ballon  
pantalon

bouée  
cartable  
couteau

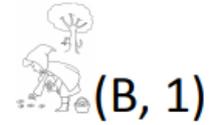


Domaine : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

Objectif : **Coder et décoder les coordonnées d'une case dans un tableau.**

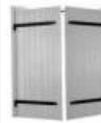
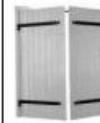
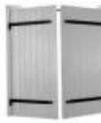
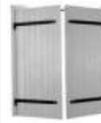
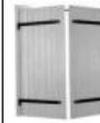
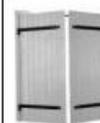
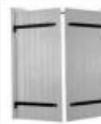
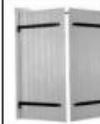
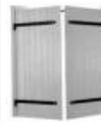
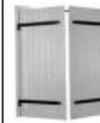
Les personnages se sont cachés dans la forêt. Aide le loup à les retrouver en donnant leur code.

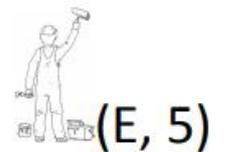
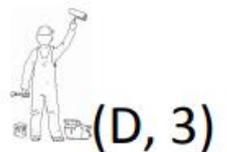
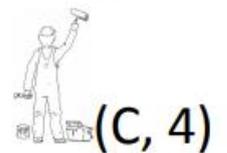
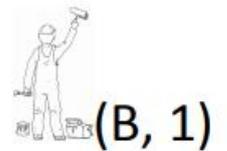
	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						 
D						
E						



Activer Win

Aide le peintre en coloriant les bons volets en suivant le code.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					



Ac

1 Je donne la position des animaux de la ferme dans le quadrillage.



	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

2 Je découpe les animaux ci-dessous et je les place sur le quadrillage selon le codage.

				
B,2	D,4	E,1	B,4	C,5

				
---	---	---	--	---

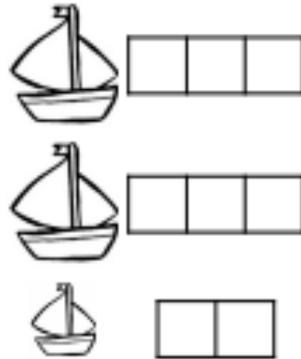
# Touché-Coulé

Source : <http://www.ecoledejulie.fr/>

## MES BATEAUX

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

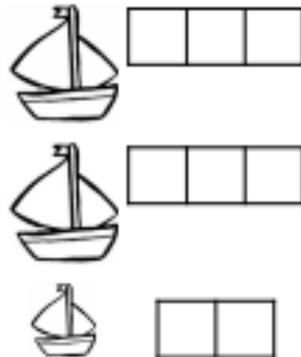
Les navires



## LES BATEAUX DE MON ADVERSAIRE

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Les navires

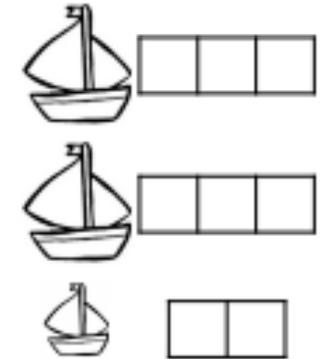


# Touché-Coulé

## MES BATEAUX

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

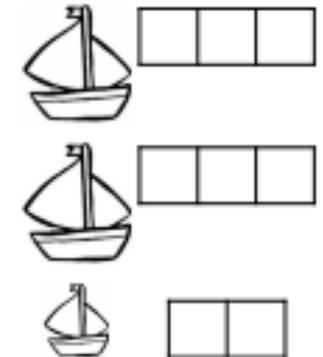
Les navires



## LES BATEAUX DE MON ADVERSAIRE

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Les navires



		123
--	--	-----

**Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

Compétence : - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; **les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales**. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Objectif : manipuler des jetons pour trouver une solution au problème.

Consigne : Colle plusieurs dés pour obtenir la quantité écrite à gauche

5	
9	
11	
8	
13	
14	

**Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

Compétence : - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; **les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.** Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Objectif : manipuler des jetons pour trouver une solution au problème.

**JEU PREALABLE :**

1/ prendre 3 dés (ou dessiner des faces de dés et en piocher 3) : compter les points, dire combien ça fait en tout.

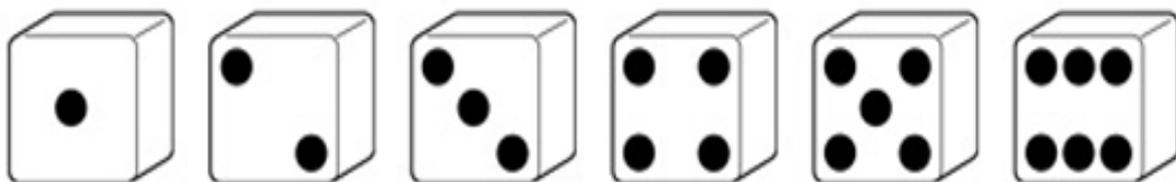
2/ Donner 2 dés : demander de faire 6 (en faisant la somme des 2 dés), 7 , 8 , 9 , 11 ...

3/ Idem avec 3 dés : faire 9 ; 12 , 15

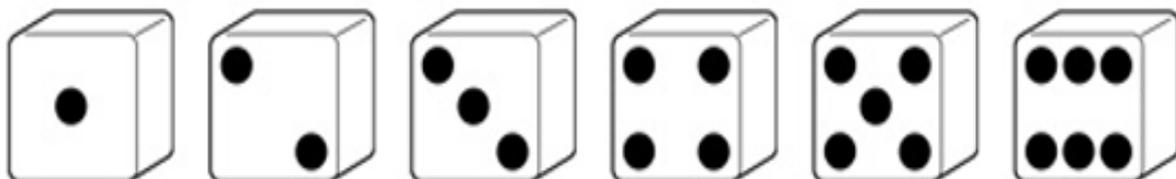
Enfin faire la fiche

Consigne : colorie plusieurs dés pour obtenir la quantité écrite à gauche

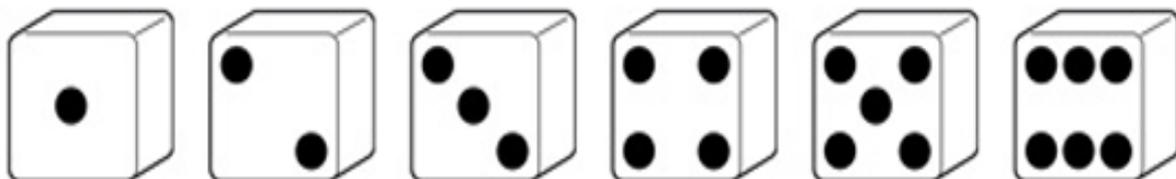
10



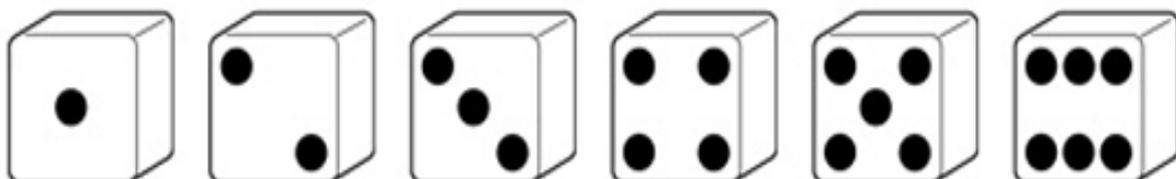
11



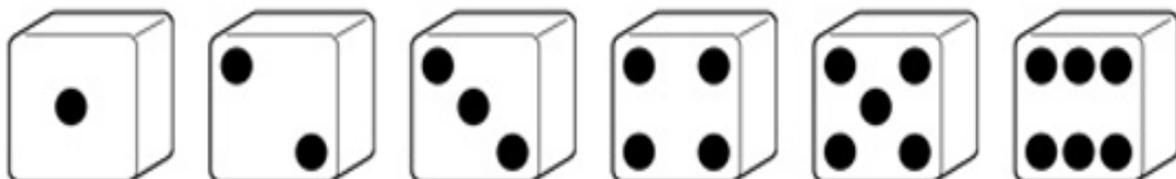
13

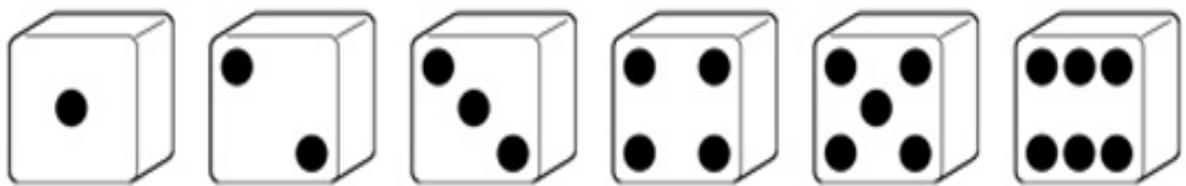
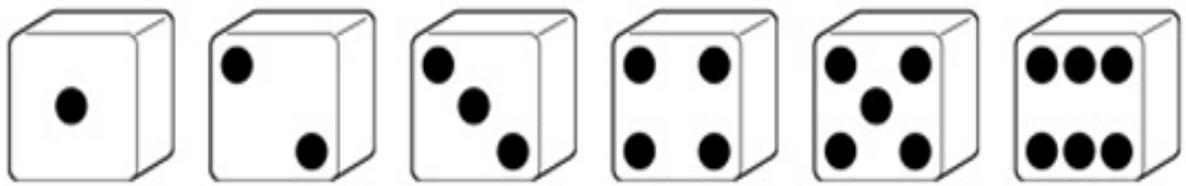
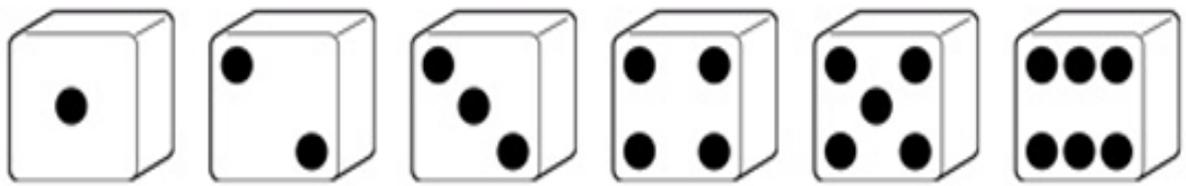
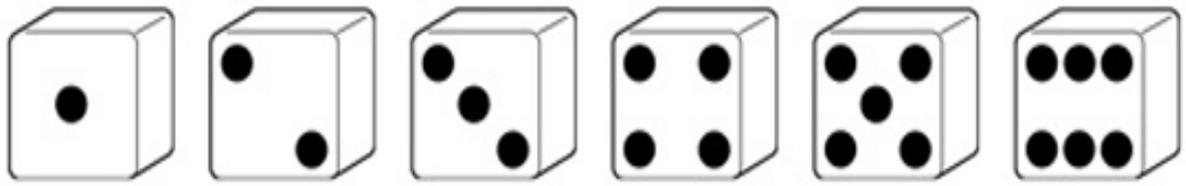
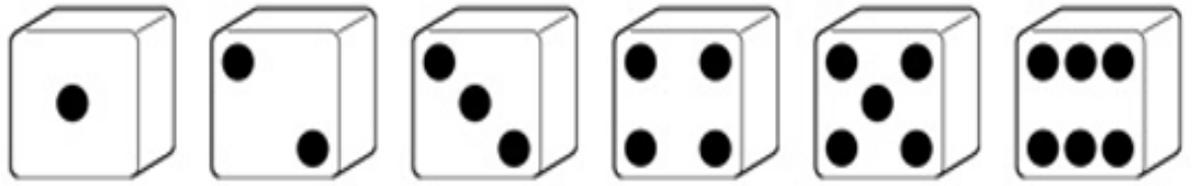
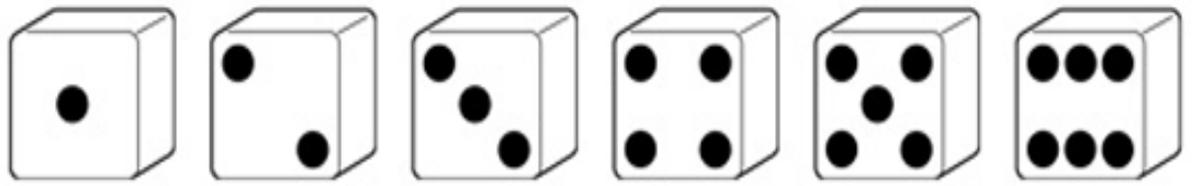
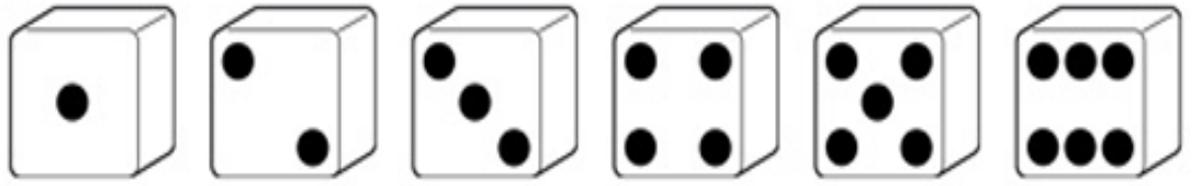
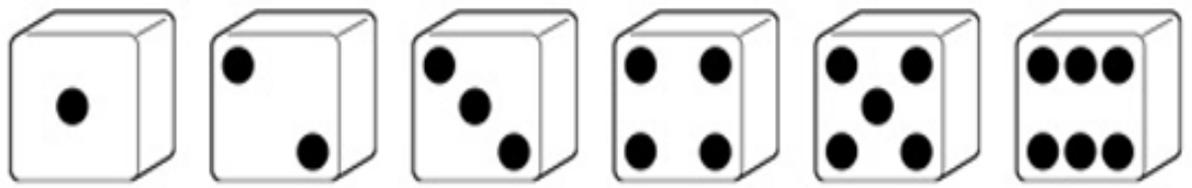


12



15





123

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

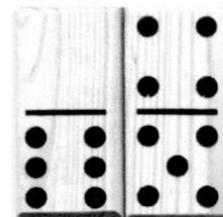
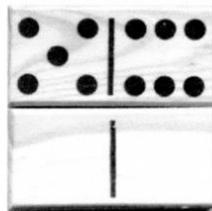
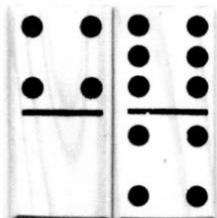
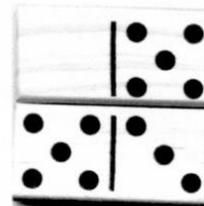
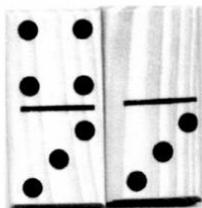
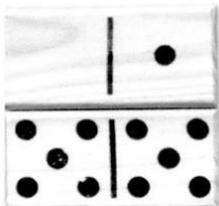
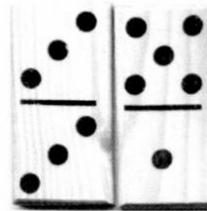
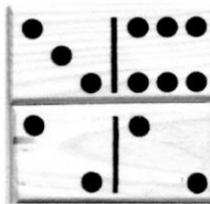
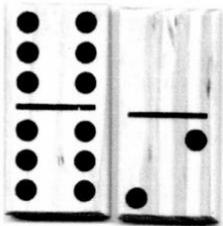
Objectif : dénombrer, comprendre qu'un nombre peut représenter la somme de plusieurs quantités.

Consigne : Colorie selon le code couleur.

avec aide sans aide



10	11	12	13	14	15



Consigne : découper, puis ranger les images dans l'ordre. Coller à la fin.

