

### Plan de travail GS Vendredi 3 avril

<b>Rituel :</b>	Quelques positions de yoga + échauffement des doigts/-date du jour
<b>Graphisme/ Ecriture</b>	Révision des lettres à boucles descendantes: j,g,y,z, f: révision du tracé (avec modèle) L'enfant repasse avec le doigt sur le modèle, s'entraîne au brouillon à former chaque lettre. Possibilité de revoir vidéos Cned ou nouveauté : vidéos maîtresse dans la boîte à outils
<b>Vocabulaire</b>	Je regarde les images du vocabulaire de l'album expliquées en classe virtuelle : je retrouve les mots. Puis quand tu les sais - comme dans le jeu Times Up - tu dois faire deviner le mot avec un mot qui veut dire la même chose puis faire deviner avec un mime (comme on a fait avec la chèvre biscornue). N'hésitez pas à enregistrer les mimes !
<b>Lecture / Temps</b>	Je réécoute l'histoire de « La clé » . Je regarde le texte (cf rubrique « Lecture ») et j'observe bien les images. Je raconte à un adulte ce que j'ai retenu du texte. En fonction de mon récit, je réécoute l'histoire ou je me sens prêt(e) pour remettre les images dans l'ordre. Je découpe les images et je les colle sur une feuille dans le bon ordre en faisant attention à l'alignement
<b>Phonologie</b>	Les sons i et u activité de classement d'images, construction de la maison du i et du u
<b>Poésie</b>	Je révise l'ensemble du poème l'hirondelle et le poète. Je m'entraîne plusieurs fois. Quand je suis prêt(e), je le récite. Je peux m'enregistrer si je le peux/ je veux.  J'illustre la poésie à côté du texte. Je peux m'aider des photos ou des dessins que j'ai recherché lundi.
<b>Maths</b>	Jeu des cibles : tracer au sol ou matérialiser au sol (cerceaux, ficelle, corde) 2 cercles concentriques – 3 morceaux de papier avec les nombres 3, 4, 5. Des cailloux/coquillages/ petits objets que l'on peut lancer. Une boîte de 10 (cf doc), des perles ou objets qui vont représentés les 2 lanceurs par joueur. Chaque joueur lance 2 cailloux, repère dans quelle zone de la cible sont les cailloux, matérialise par des perles sur sa boîte de 10 la valeur du premier lancer (par ex 3 perles si le 1 <sup>er</sup> caillou est arrivé dans la zone 3) puis ajoute les perles correspondant à la valeur du 2 <sup>ème</sup> lancer (par ex 5) et indique la somme des 2 (8: car 3 et 5 font 8). Comparaison des scores des 2 lanceurs , dire qui a gagné (par ex papa a perdu car j'ai fait 8 et il a fait 6, 6 est plus petit que 8). Refaire plusieurs fois. Puis exercice de la fiche cned.