

Grande section	Cahier de bord		Semaine 2 : du 23 au 29 mars	
<p>En maternelle de nombreuses activités sont ritualisées, et reviennent quotidiennement</p>	<p>A l'intérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire des dessins, tout seul, avec un pochoir. Avec des craies, sur un tableau -écouter des histoires avec les images / sans les images (blog) -Chanter, écouter de la musique des chansons -jouer à des jeux d'imitation (dinette, petites voitures, déguisements...) -faire des jeux de constructions 		<p>A l'extérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> -se promener -faire du vélo -gratter dans la terre, -jouer au ballon  <div data-bbox="1953 172 2184 316" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Les documents en <i>italique souligné</i> se trouvent à de ce document</p> </div>	
<p>Graphisme, motricité fine</p> 	<p><u>-Graphisme décoratif :</u> La main</p>	<p><u>S'entraîner à écrire le v et le r</u> En attaché</p>	<p>Ecriture du mot «vendredi » (feuille donnée vendredi dans la pochette glissée dans le cahier de vie)</p>	<p>Logique : <u>Images séquentielles</u> à remettre dans l'ordre : 5 images.</p>
<p>Langage</p> <p>Penser à s'inscrire sur le site Lalilo</p> <p>Cf. code parent envoyé par mail</p> 	<p><u>Support à la suite du doc :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer les alphas, les lettres suivantes en script, les faire nommer, puis demander le son que fait la lettre : m (« mmmmm », et non pas « meu »), l, f, j, s, v, n, r -un autre jour : idem avec les lettres : t, p, c, d, b, z, g (gue). -chanson : « c'est le printemps » : (sur le blog) : L'écouter et continuer à l'apprendre : refrain, premier et deuxième couplet. 	<p>Sur le blog : histoire de la petite poule rousse</p> <p><u>Phonologie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -sur le site « Lalilo » faire le test de positionnement. -Continuer le verlan en partant de situations de la vie courante : peux-tu me donner la siette-a, puis une ière-cui, je voudrais du vre-poi... puis une re-poi 	<p>Langage : chaque jour : regarder un court métrage dans la rubrique « Langage : histoire sans paroles »</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il est possible de commenter l'action en même temps qu'elle se déroule. -Raconté ensuite le court métrage à quelqu'un en respectant la chronologie. <p><u>-Questions de compréhension</u> à faire à l'oral</p>	<p><u>Fiche des alphas :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Ne pas faire les deux fiches le même jour. -Faire nommer les dessins, puis faire entourer quand on entend le son de la lettre. -Entourer la lettre 
<p>numération</p> 	<p>Rituel :</p> <ul style="list-style-type: none"> -décompter en partant de 20 (l'enfant peut s'aider d'une bande numérique sur laquelle les nombre sont écrits) 	<p><u>Fiche groupements par 10 :</u> L'enfant compte 10 dessins en les barrant en même temps, ensuite il entoure ses 10 dessins (qui devront être plutôt regroupés...)</p>	<p>Entraînement au tableau à double entrée : sur le site : Logiciel éducatif (lien blog) Rubrique maternelle / Pré-mathématiques</p> <p><u>-Fiche tableau à double entrée des clowns</u></p>	<p>Jouer à la réussite des nombres. (pour apprendre à ranger les nombres dans l'ordre de 1 à 20) Explication à la suite du document.</p>

		<p>Puis l'enfant recommence la même opération...</p> <p>Il faudra lui expliquer comment remplir le tableau « dizaine, unité »</p> <p>-sous le « d » il faut écrire le nombre de paquets de 10, et sous unité le nombre de dessins qui restent.</p> <p>-Dire le nombre.</p> <p>Et expliquer : 25, c'est deux paquets de 10 et 5 qui restent.</p>	<p><i>-Fiche tableau à quadruple entrée des fleurs (vous aurez besoin de crayons de couleurs ou de feutres).</i></p>	
<p>Découvrir le monde</p> 	<p>Vidéo : (rubrique vidéo) Arroser ou pas ? https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/sciences/sciences/les-vegetaux/les-vegetaux-des-etres-vivants.html</p>	<p>Apprendre à faire ses lacets : en utilisant une vieille chaussure à lac</p> 		<p>Bon courage à tous !</p>

Activités des enfants :

N'imprimez que les pages : 5,7,9,10,11,12

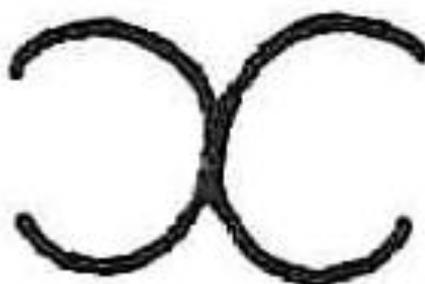
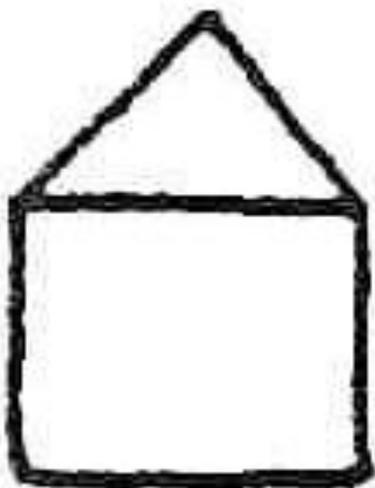
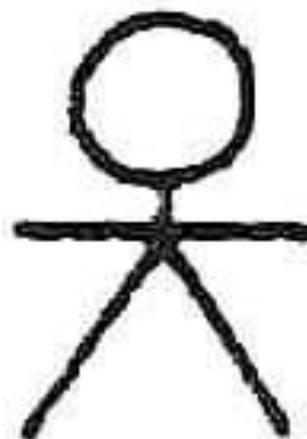
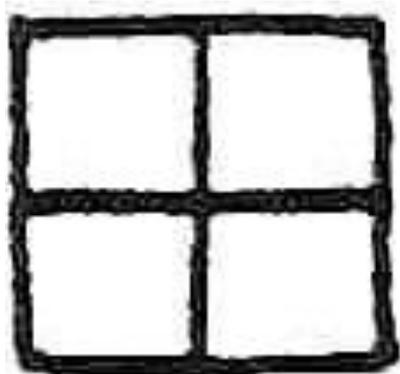


Pas besoin d'imprimante !

- 1/ Faire le tour de sa main (il faudra peut-être de l'aide...)
- 2/ Décorer la main : lignes parallèles puis coloriage de chaque espace avec des couleurs différentes.
- 3/ Tracer les lignes qui partent de chaque doigt.
- 4/ Décorer chaque zone en choisissant à chaque fois un des motifs suivant :

Chaque jour faire une ou deux zones, pas plus. Prendre son temps !

Dans un premier temps : repasser avec le doigt sur le motif :



Deuxième temps : possibilité de le faire avec de la pâte à modeler

Troisième temps : s'entraîner un peu sur une feuille de brouillon, un tableau, dans du sable, dans la terre avec un bâton...

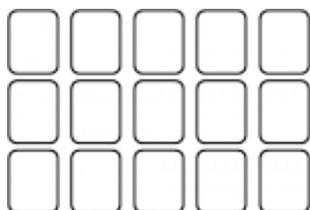
Enfin, quatrième temps : se lancer, et reproduire le graphisme avec un feutre dans l'une des zones.

Jouer à la réussite des nombres

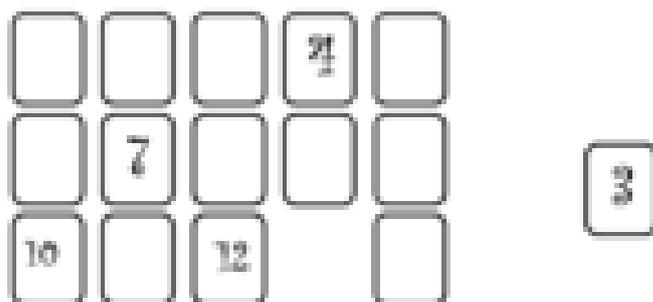
Matériel : Des cartes-nombres de 1 à 15 ou 20 (faites à la main sur des papiers)

But du jeu : Remettre toutes les cartes-nombres à leur place

Déroulement : Les 15/20 cartes sont mélangées et placées face cachée sur la table



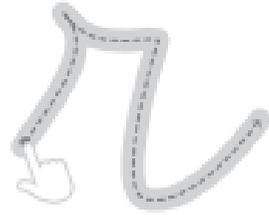
Ensuite l'élève choisit une carte, la retourne et la remet à sa place en prenant la carte qui était à cette place. Puis ainsi de suite, c'est le principe de la réussite que l'on connaît tous avec un jeu de 32 cartes ! Lorsque l'élève pioche une carte qui va à la place libre, la partie est perdue, il peut cependant en repiocher une autre pour se donner une seconde chance.



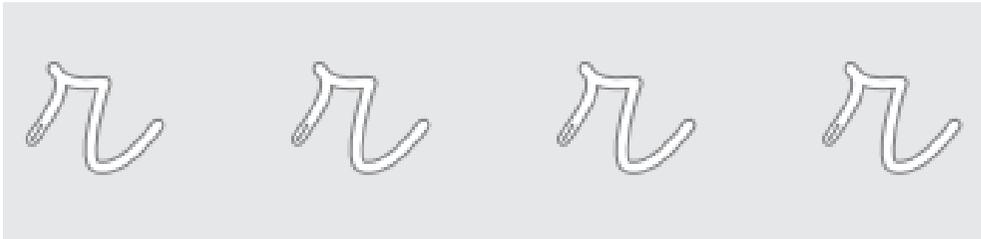
Prénom :

ECRITURE

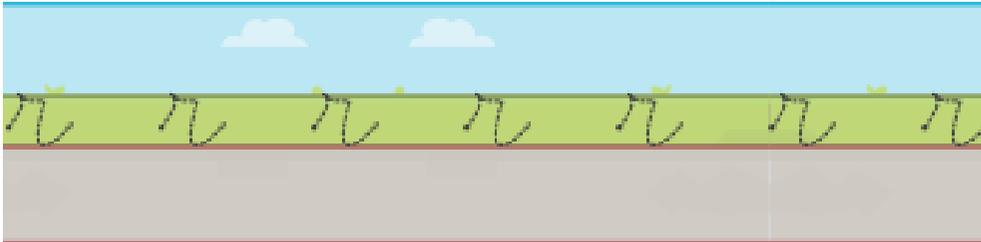
Lettre R



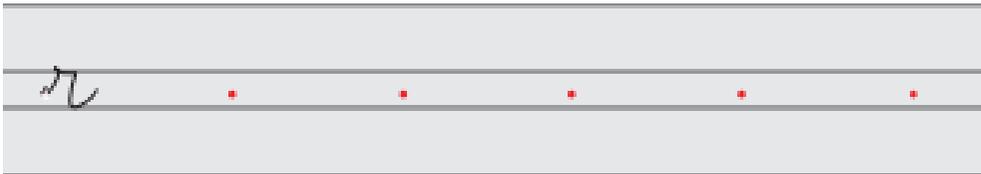
Trace les lettres avec un feutre.



Repasse les lettres avec ton crayon.



Reproduis la lettre en suivant le modèle.



Reproduis la lettre en suivant le modèle.



Prénom :

ECRITURE

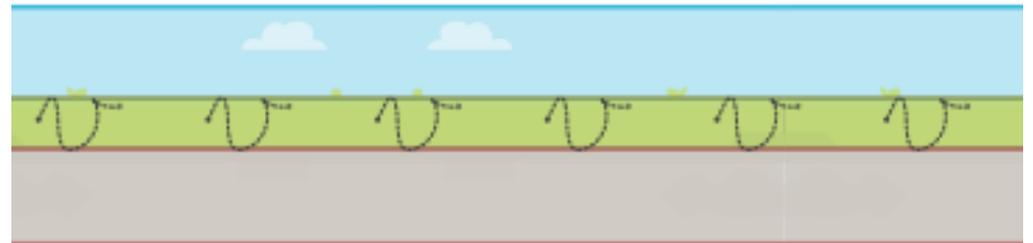
Lettre V



Trace les lettres avec un feutre.



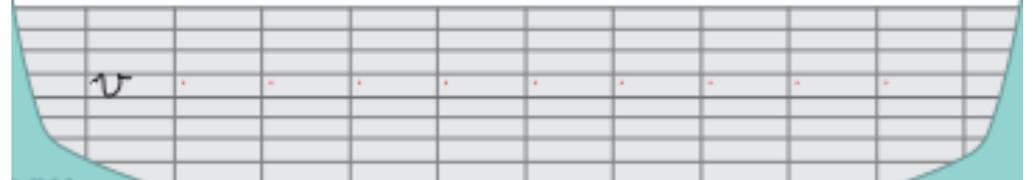
Repasse les lettres avec ton crayon.



Reproduis la lettre en suivant le modèle.



Reproduis la lettre en suivant le modèle.

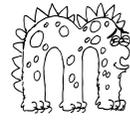


La dernière ligne est plus adaptée aux CP. Il ne faut pas hésiter à commencer à faire tracer les lettres en grand (en traçant des lignes sur une feuille) avant de passer aux fiches (où les modèles sont souvent trop petits pour les élèves de grande section).

GS : phono du matin ! Une ligne chaque jour

Nommer les alphas, puis dire le son produit.

m : (« mmmm », et non pas « meu »), **l, f, j, s, v, n, r**



Monstre



limace



fusée



jet d'eau



serpent



vent



nez



robinet

Idem (un autre jour) avec les lettres en script : nommer la lettre, puis faire le son.

Reprendre si cela « coince » un peu soit pour nommer, soit pour donner le son

s f j r v m l n

Nommer les alphas, puis dire le son produit.

G : gue



toupie



perroquet



cornichon



dame



botte



zibulus

Idem (un autre jour) avec les lettres en script.

Reprendre si cela « coince » un peu soit pour nommer, soit pour donner le son

c z t b p d



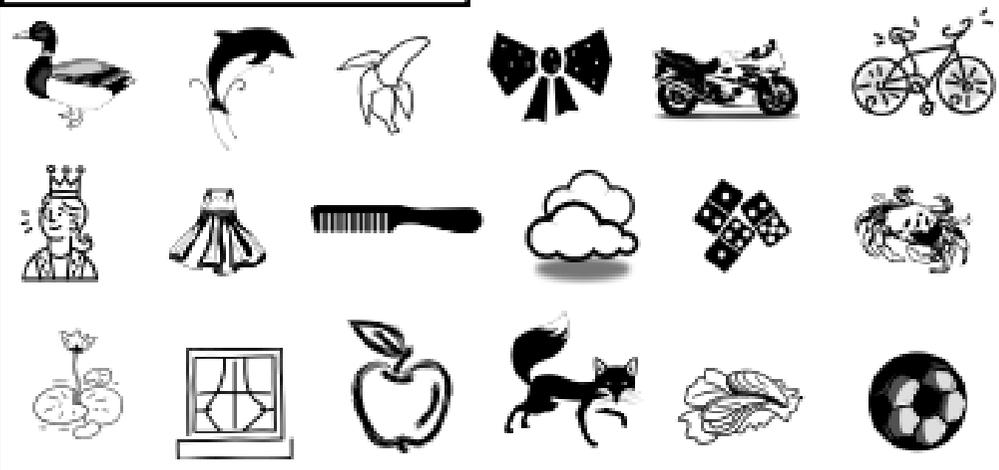
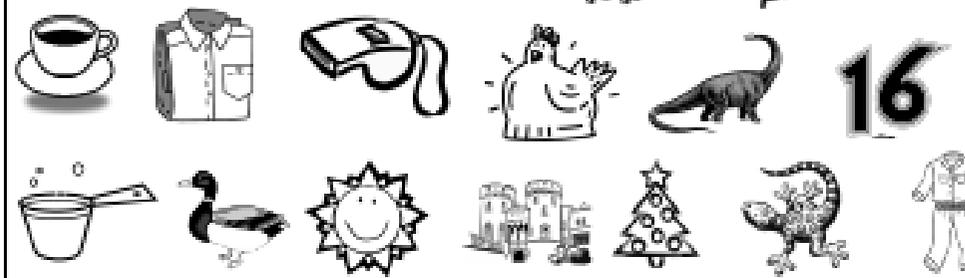
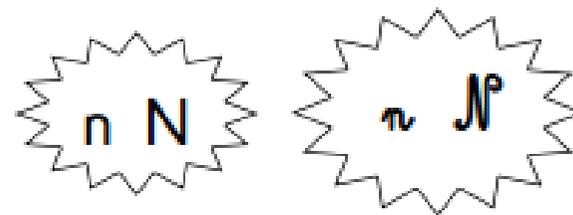
le serpent

Le serpent sort de son trou en sifflant. Il fait SSSSSSSSSS.



Le nez

Le nez enhumé éternue sans arrêt ou se retient d'éternuer nnnnnnn!

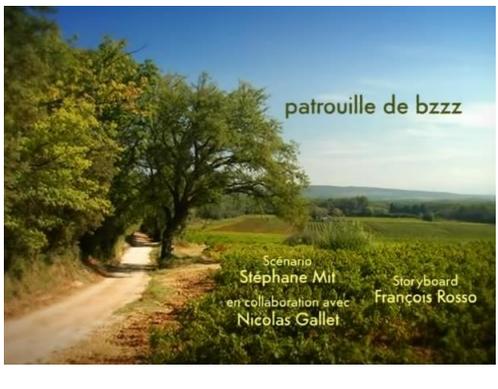
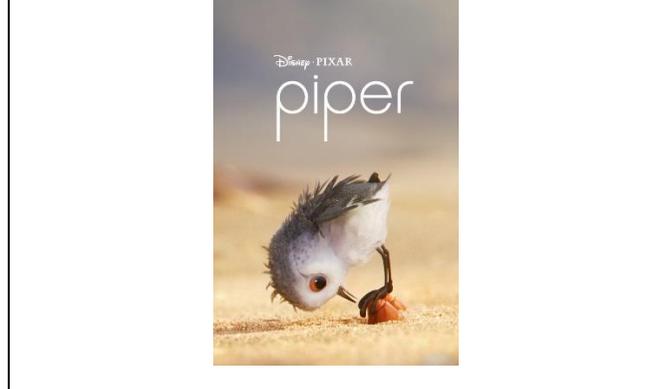


L s v S p s L L s p P H œ s r P
samedi Clarisse Lindsay saucisse dimanche
hérisson SUR Maelys dessine MARS solal

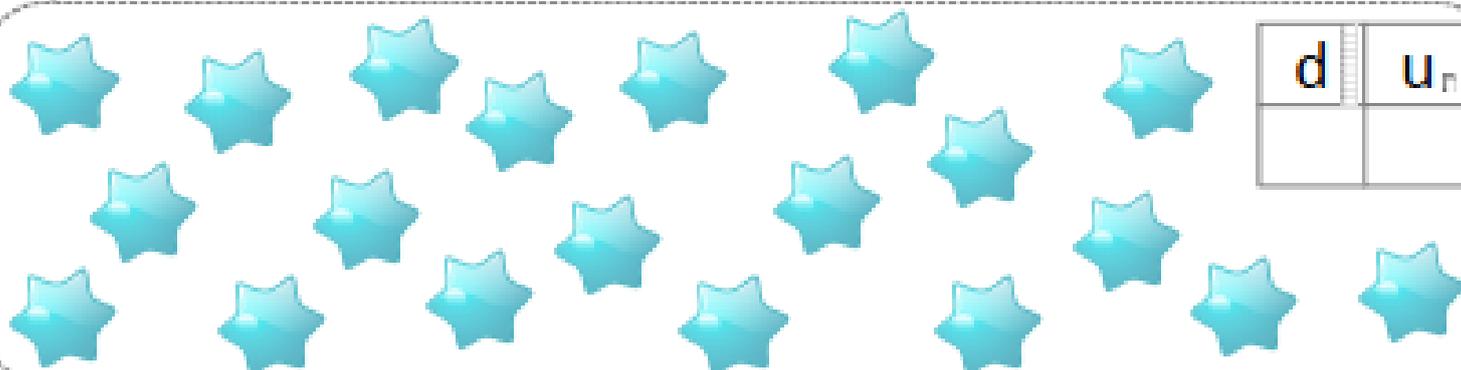


M n v n m m N P u v M n r R n
niche tubano banane NOIR Noël
MANÈGE Emma ananas mamie nez Esteban

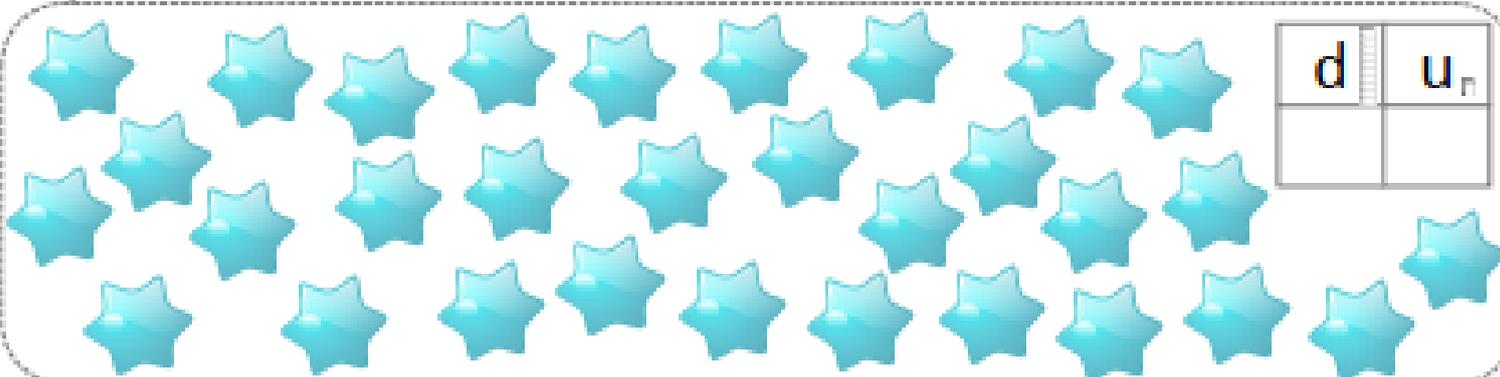
Langage oral : Questions de compréhension à partir de courts métrages/ histoires racontées

			
<h3 style="text-align: center;">Patrouille de bzzz</h3>	<h3 style="text-align: center;">Piper</h3>		
<p>Laisser l'enfant parler en même temps que la vidéo. L'inciter à parler.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la fin demander à l'enfant de raconter l'histoire. <p>Questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> *Qui sont les personnages ? -la patrouille de guêpes (elles sont 5) -la coccinelle -On voit également des fourmis *Comment disparaissent les guêpes ? -la première s'assomme contre une Tongue -4 rentrent dans un mur -la dernière entre en collision avec un avion. 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=BGsoNm86nD8</p> <p>Laisser l'enfant parler en même temps que la vidéo. L'inciter à parler.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la fin demander à l'enfant de raconter l'histoire. <p>Questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> *Qui sont les personnages de l'histoire ? - un oisillon, sa maman, des bernard L'ermite *Pourquoi au début l'oisillon reste-t-il sous le ventre de sa maman ? Parce qu'il a peur, veut peut-être rester bébé pour que sa maman s'occupe de lui. *Pourquoi l'oisillon saute de partout à la fin ? Parce qu'il n'a plus peur, parce que c'est lui qui trouve des coquillages pour les autres. *quelles sont les émotions qu'il ressent ? La joie, la fierté 		

Regroupe par 10 et complète le tableau.



d	u



d	u



d	u



d	u

d	u _n

d	u _n

d	u _n

d	u _n

Colorie les ballons : (tableau double entrée)

Ici il faudra
du : noir,
gris, jaune et
vert

Colorie les fleurs avec au moins un pétale de la couleur donnée
(et sans utiliser d'autres couleurs)