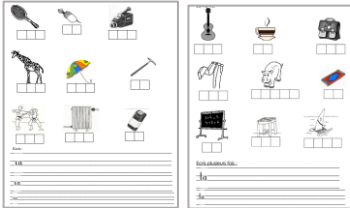


Prénom :

Plan de travail GS du 20/04 au 24/04

Phonologie/écriture

Trouver l'emplacement de la syllabe énoncée, puis s'entraîner à l'écrire en cursive.



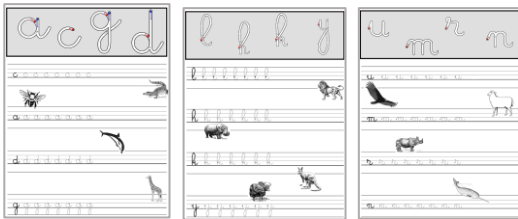
Phonologie

Trouver le son à la fin de chaque mot. Trouver le mot qui rime.



Écriture

S'entraîner à écrire des lettres cursives.



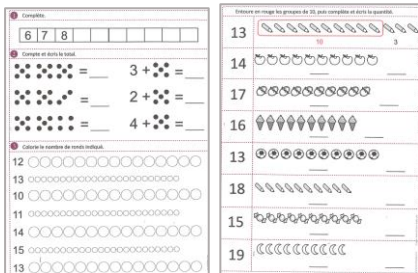
Repérage spatial

Se repérer dans l'espace : utiliser et comprendre le vocabulaire spatial.



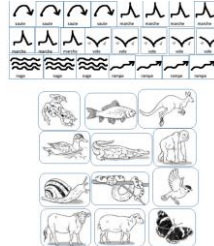
Numération

Compléter une file numérique, dénombrer et réaliser des additions.



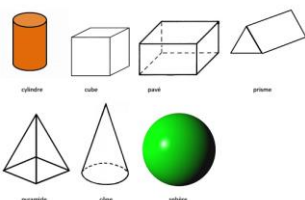
Le vivant

Apprendre et connaître les différentes formes de déplacements des animaux.



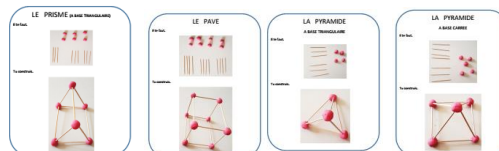
Les formes

Savoir reconnaître et nommer les volumes en s'aidant des objets du quotidien.



Les formes/manipulation

Réaliser des volumes avec de la pâte à modeler et des cure-dents.



Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique

Conseils pour aborder les activités de phonologie :

- Cette activité demande beaucoup de concentration, il ne faut pas le faire longtemps
- Aller au rythme de votre enfant si vous ne le sentez pas mobilisé, ne pas insister. Il y aura un autre moment plus favorable.
- Certains enfants entendent très bien les sons, d'autres ont plus de mal, même si ça vous paraît évident, **ça ne l'est pas**.
- Certains auront besoin d'aide donc : articuler, insister sur le son que l'enfant doit retrouver. Parfois il faut même exagérer en le prononçant.
- Si votre enfant fait les fiches : « reconnaître une syllabe dans une série de mots », il faudra lui dire les mots parfois le dessin ne suffit pas.

S'il se trompe, lui redire le mot en accentuant la syllabe à trouver pour qu'il puisse se corriger.

Si votre enfant n'y arrive pas lui donner la solution pour qu'il l'entende.

Je vous répète **ce n'est pas évident**, inutile de trop insister.

Ces activités seront reprises dès notre retour en classe donc pas d'inquiétude.

Prénom : _____

date : _____

Phonologie (Reconnaitre une syllabe dans une série de mots)

Consigne : Coche la case où l'on entend [ra] pour chacun des mots suivants.



--	--	--



--	--



--	--	--



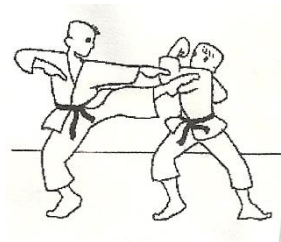
--	--	--



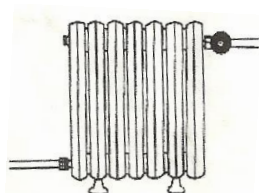
--	--	--



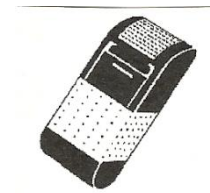
--	--



--	--	--



--	--	--



--	--

Ecris :

ra

ra

ra

Prénom : _____

Phonologie (Reconnaitre une syllabe dans une série de mots)

Consigne : Coche la case où l'on entend [ta] pour chacun des mots suivants.



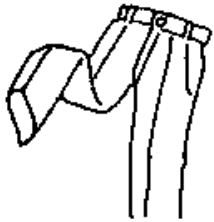
--	--	--



--	--



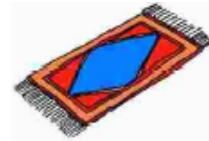
--	--	--



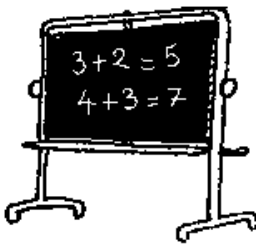
--	--	--



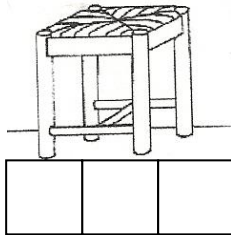
--	--	--	--	--



--	--



--	--



--	--	--



--	--	--	--

Ecris plusieurs fois :

ta _____

ta _____

ACTIVITE 1

Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique

Je repère des voyelles. Écoute attentivement la fin des mots. Dis quel son tu entends à la fin des mots.

Papa, lama, chanta, sonna, koala.

Réponse attendue : a

Moto, vélo, château, râteau, rigolo.

Réponse attendue : O

Tipi, fourmi, appétit, tapis, souris.

Réponse attendue : i

Tortue, issue, pointue, entendu, vêtu.

Réponse attendue : u

Forêt, parquet, coffret, sortez, mangez.

Réponse attendue : é

Hibou, caillou, genou, chou, bijou.

Réponse attendue : ou

Indication pour guider
l'activité : Articulez
distinctement les mots et
insistez sur la voyelle finale.

Prolongement possible : Demander de trouver des mots dans lesquels on entend les sons trouvés.

Ne pas faire cette activité avec tous les sons le même jour.

ACTIVITE 2

Mobiliser le langage – L'oral – Acquérir une conscience phonologique

Je cherche les mêmes sons. Discriminer des sons.

Nomme la couleur qui se termine par le même son. Exemple : Qui mange ? C'est M. orange.

Avant de démarrer l'activité nommer les couleurs en les montrant autour de vous et chercher des mots qui ont le même son à la fin du mot (qui riment).

Réponse entre parenthèses.

Qui dit au revoir ? (M. noir)

Qui se repose ? (M. rose)

Qui balaie ? (M. violet)

Qui fait du vent ? (M. blanc)

Qui saute en l'air ? (M. vert)

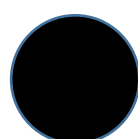
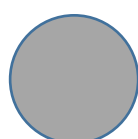
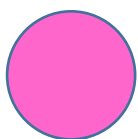
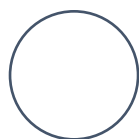
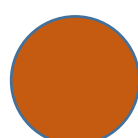
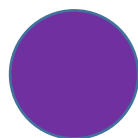
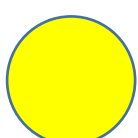
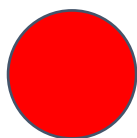
Qui tourbillonne ? (M. jaune)

Qui sourit ? (M. gris)

Qui enfile un pantalon ? (M. marron)

Qui ferme les yeux ? (M. bleu)

Qui bouge ? (M. rouge)



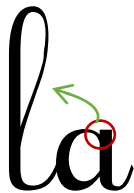
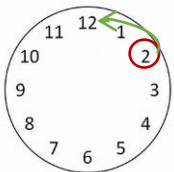
Conseils pour l'écriture cursive

Pour la formation des lettres vous pouvez vous référer au document joint (point de départ en rouge et sens du tracé en vert).

Les lettres peuvent être regroupées par famille :

- Boucle montante : *b, h, k, l, f*
- Boucle descendante : *g, j, y, z, f*
- Petite boucle : *e*
- Ponts : *m, n*
- Pont à l'envers : *u, v, w*
- Cane : *a, d, i, t*
- Lettres rondes : *a, c, d, g, o, q*
- Formes complexes : *r, s, x, p*

✚ Pour les lettres rondes, il faut penser à lever le crayon, à le décaler (comme si on voulait se mettre à 2 h sur une horloge). Ce décalage permet de tracer le rond de la lettre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et de l'accrocher à la lettre précédente. Il faut former un rond complet sauf pour le c.



Quand vous avez écrit le l, lever le crayon et décaler pour se placer au bon endroit (rond rouge) et tracer un rond complet dans le sens inverse des aiguilles (flèche verte).

✚ Pour les lettres avec des ponts, il faut repasser par le même chemin, cette astuce évite au m ou au n de ressembler à une vague.



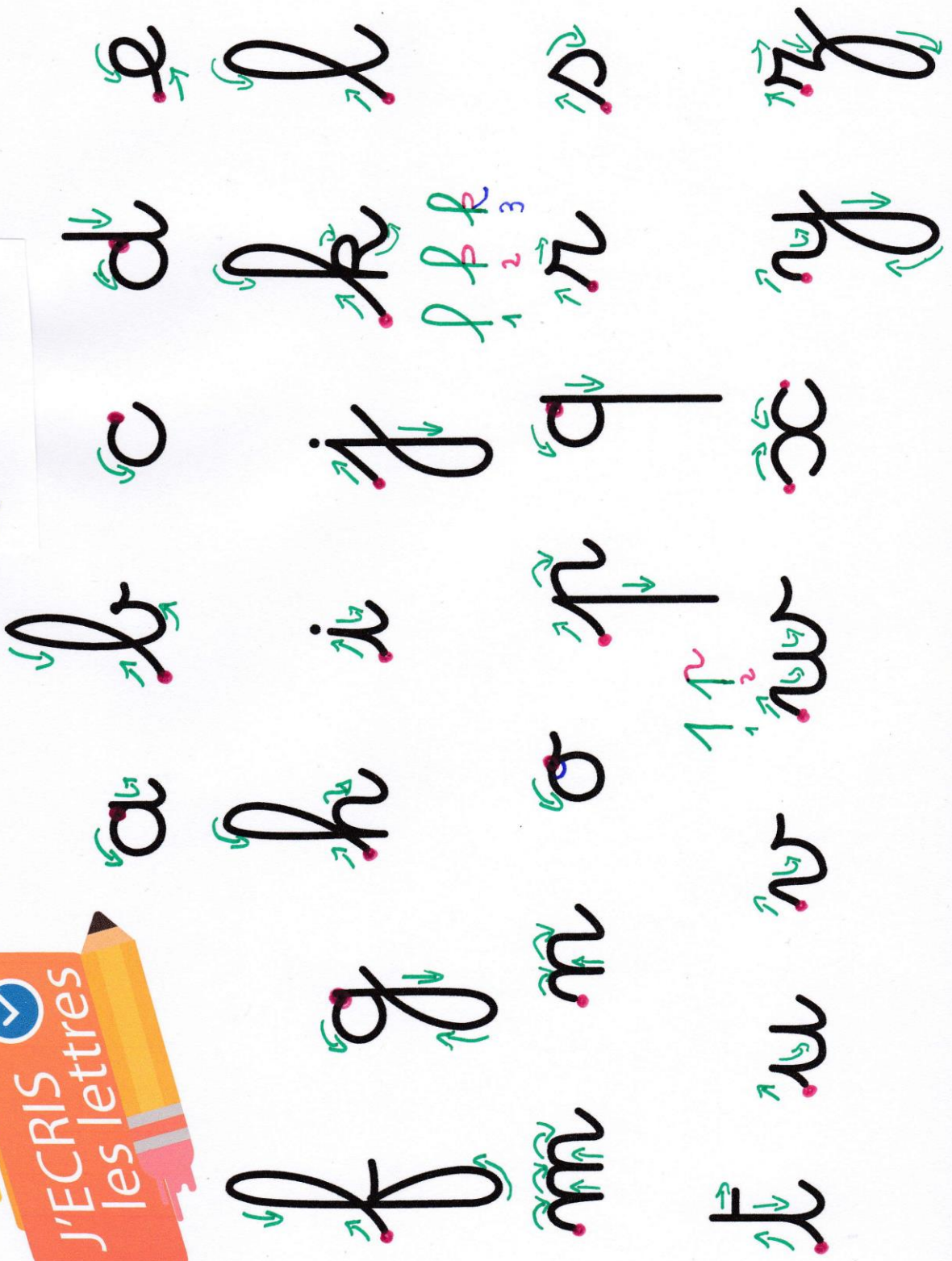
Repasse par le même chemin

✚ En GS, il ne faut pas mettre de boucles dans les lettres *l*, *s* (cf. document joint : « J'écris les lettres »).

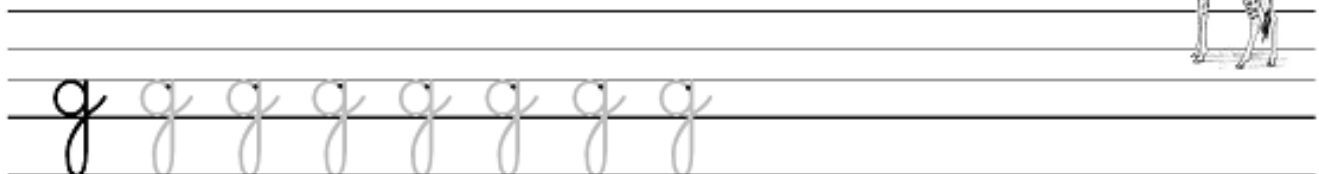
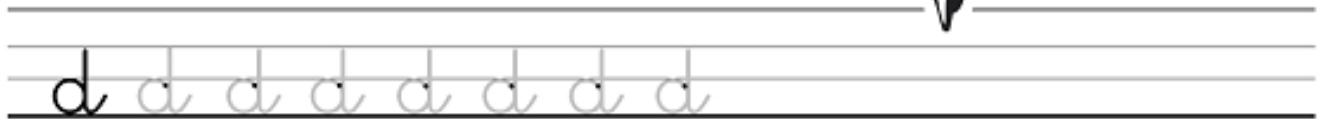
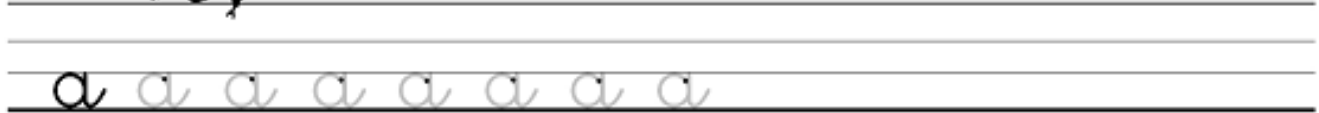
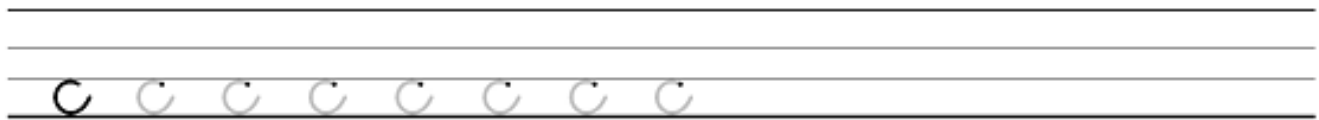
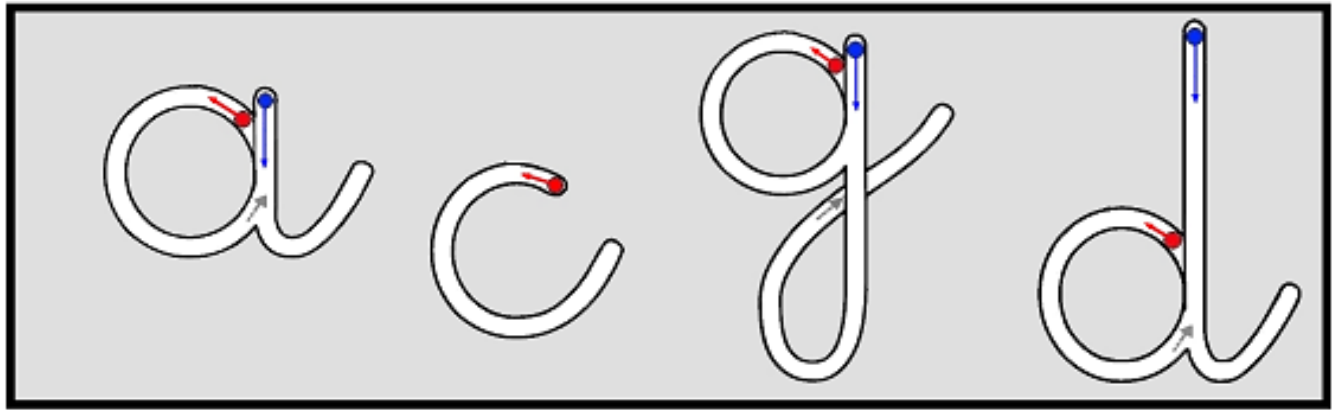


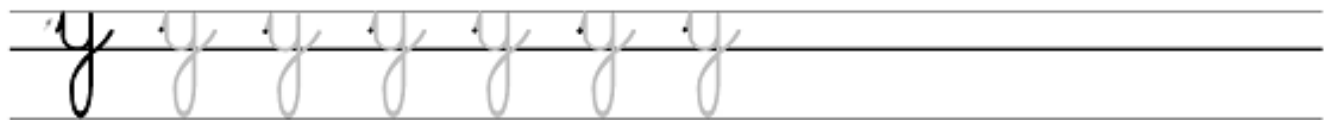
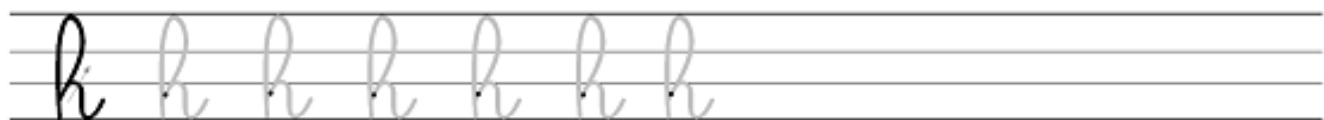
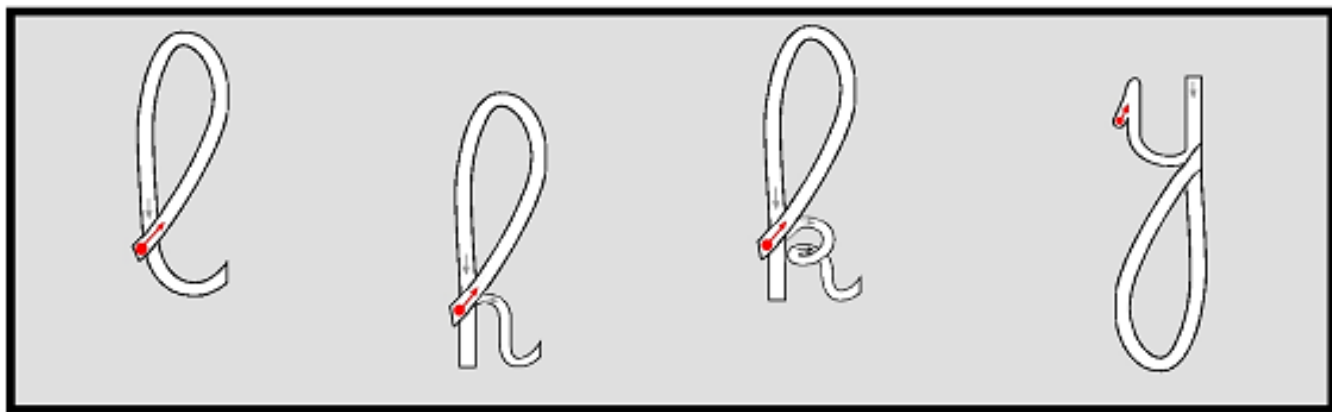
● Point de départ de la lettre

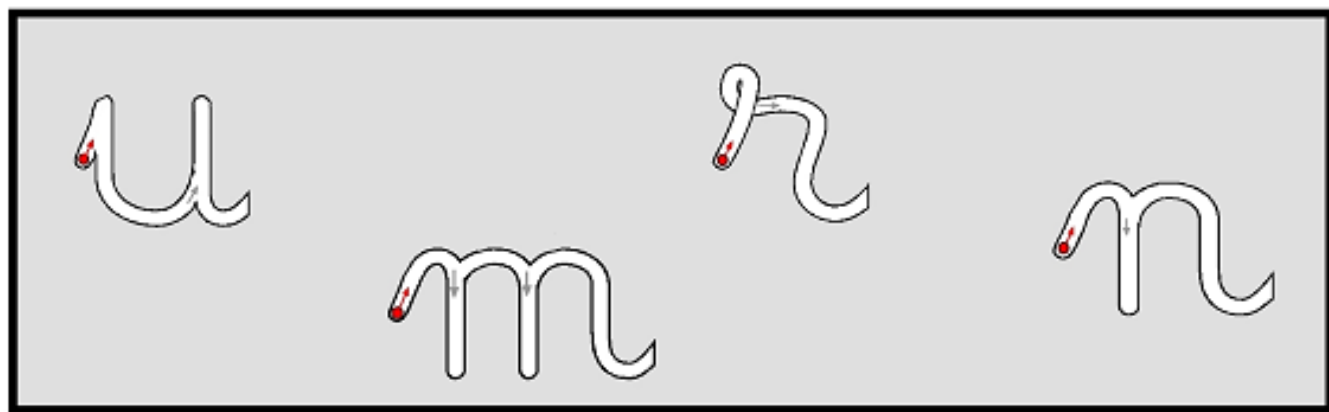
→ Sens du tracé



Conseils pour guider votre enfant : partir du point et bien suivre les flèches pour respecter le sens de l'écriture !







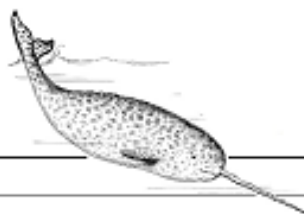
u u u u u u u



m m m m m m m



h h h h h h h



n n n n n n n

ACTIVITE 1

Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

Vous n'êtes pas obligé d'imprimer cette activité, votre enfant peut la faire en montrant sur l'ordinateur.

Indications pour guider l'activité : Vérifiez la maîtrise du vocabulaire de position :

sur, sous, entre, devant, derrière, à droite, à gauche...

- Plusieurs propositions sont valables.



Regarde l'image.

1) Explique la position de la maîtresse (en bleu), de la maman en rouge, du garçon assis, de la fille blonde avec la couette, de l'oiseau (sur la branche).

2) **Devinettes** : écoute les consignes pour trouver l'objet ou le personnage.

- L'objet est situé entre le garçon au T-shirt blanc et le garçon au T-shirt rouge (*ballon de basket*)
- L'objet est situé sous la petite fille en rose (*corde à sauter*)
- L'objet est situé devant le garçon avec le T-shirt blanc (*billes*)
- Le personnage est situé derrière la fille avec la robe jaune (*filles avec la corde à sauter*)
- Le personnage est situé devant la fille avec la robe jaune (*filles avec T-shirt rose*)
- L'objet est situé à droite de l'enfant assis (*feuilles ou arbre*)
- Le personnage est situé à gauche de la maîtresse (*garçon au short jaune*)

Pour les 2 consignes, nous proposons quelques exemples, vous pouvez en trouver d'autres.

ACTIVITE 2

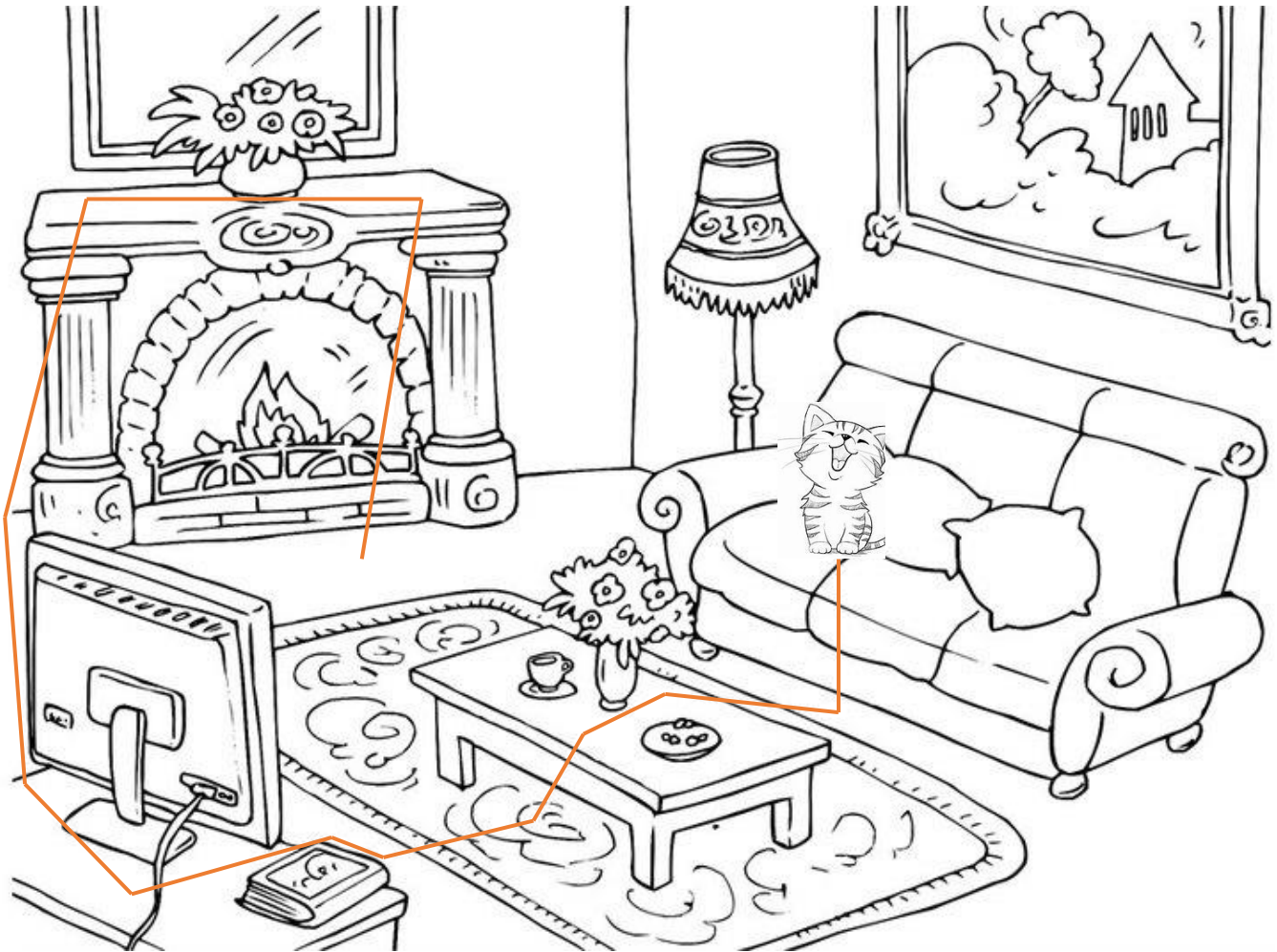
Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

Vous n'êtes pas obligé d'imprimer cette activité, votre enfant peut la faire en montrant sur l'ordinateur.

Je décode un itinéraire. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Consigne : Tu peux donner un nom à ce chat sportif. 😊

Le chat est bien au chaud devant la cheminée, il décide de se promener dans le salon, décris le chemin, en utilisant le vocabulaire spatial (sur, sous, entre, à droite, à gauche, devant, derrière).




Variables de l'activité :

- décrire un itinéraire dans votre salon ou la chambre ou le jardin avec un doudou, une voiture ou une poupée, votre enfant le réalise avec son objet choisi.
- votre enfant décrit l'itinéraire et c'est vous qui le réalisez.

1 Complète.

6	7	8							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

2 Compte et écris le total.

 = _____

3 +  = _____

 = _____

2 +  = _____

 = _____

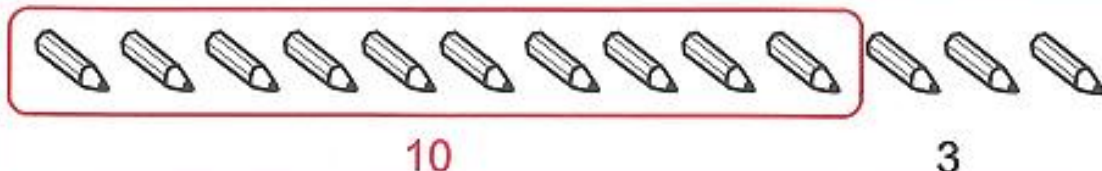
4 +  = _____

3 Colorie le nombre de ronds indiqué.



Entoure en rouge les groupes de 10, puis complète et écris la quantité.

13



14



17



16



13



18



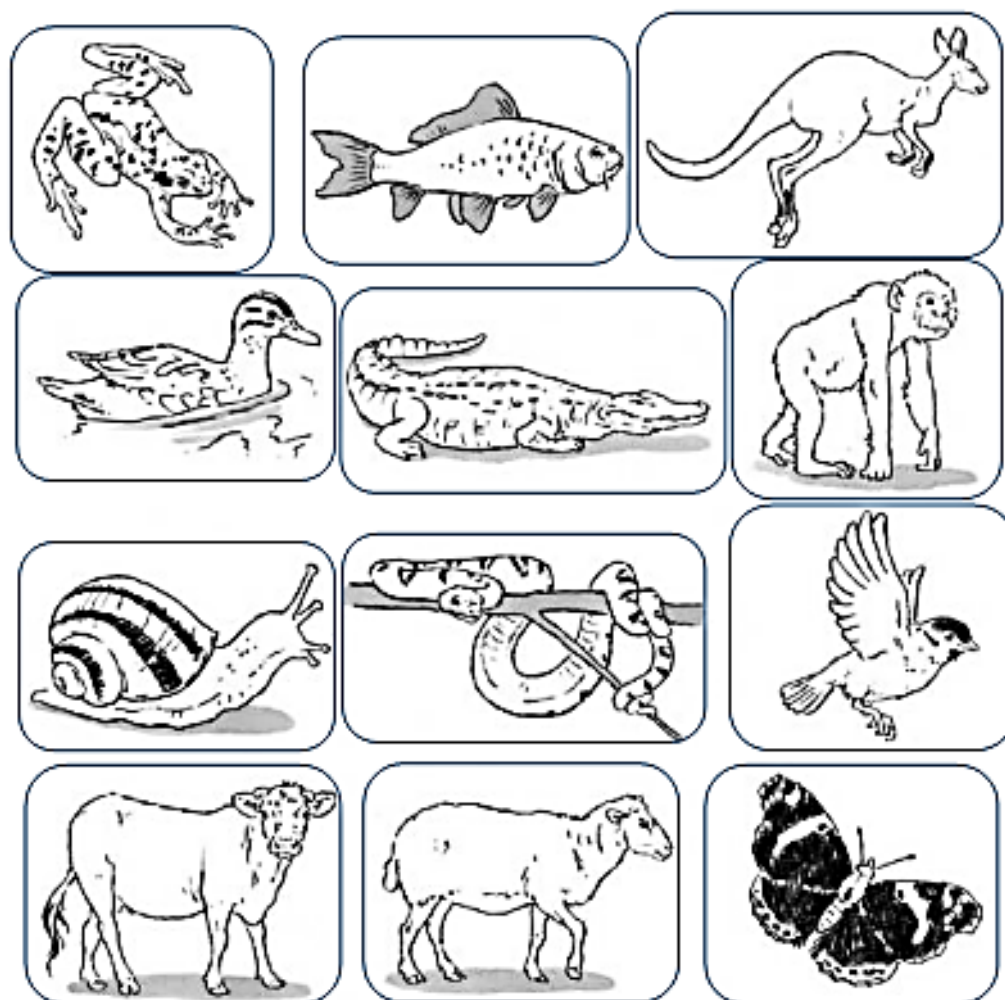
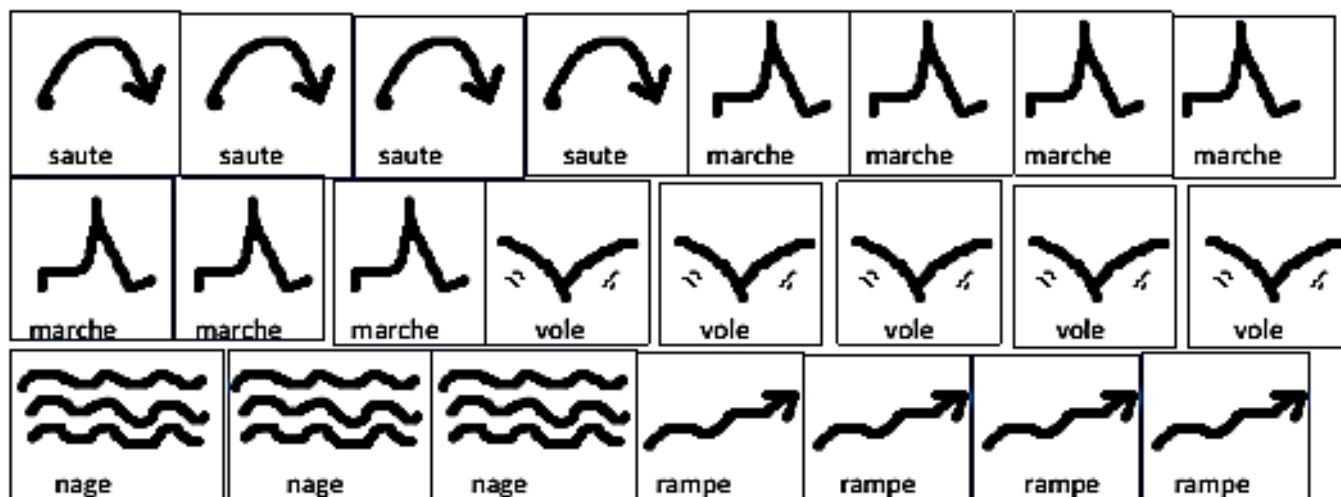
15



19



Comment se déplacent les animaux ? Découpe les icônes et les images des animaux, puis place le (ou les) déplacement(s) qui correspond(ent) à chaque animal. (Tu peux faire de même avec d'autres animaux !)



Selon le milieu dans lequel ils vivent et leur mode d'alimentation, tous les animaux ne se déplacent pas de la même façon : ils peuvent **marcher** (dans ce cas, ils sont munis de pattes), **nager** (ils ont des nageoires), **voler** (ils ont des ailes), **sauter** ou **ramper**. Un même animal peut se déplacer selon plusieurs modes. Ainsi, la vache et le mouton marchent ; la carpe, nage ; l'escargot et l'anaconda rampent. Le kangourou saute. Le papillon vole. Le canard marche, nage et vole ; le crocodile marche et nage ; le singe marche et saute ; le moineau marche, saute et vole ; la grenouille nage et saute.

Structurer sa pensée – Trier des objets selon leur forme

Explorer des formes.

Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.

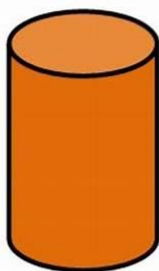
Matériel : proposer des objets de la vie courante de différentes formes en volume (boîtes de conserve, boîtes de chaussures, boîte d'allumettes, bombe aérosol, dé à jouer, morceau de sucre, pâtes ...)

Observe les formes et classe-les selon leur forme.

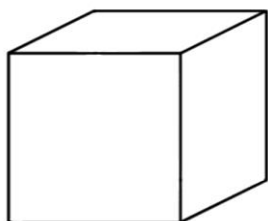
Nommer les formes.

Indications pour guider l'activité : utiliser des objets de la vie quotidienne, de différentes tailles.

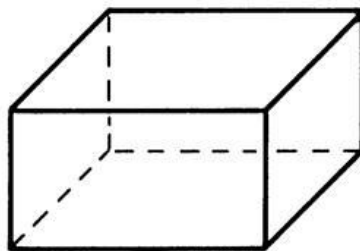
Vous n'avez pas besoin d'avoir toutes les différentes formes.



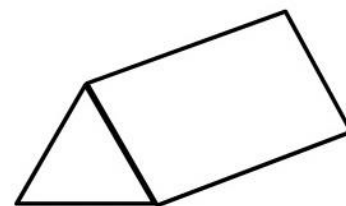
cylindre



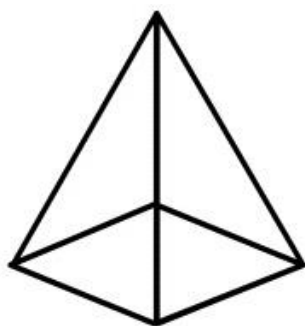
cube



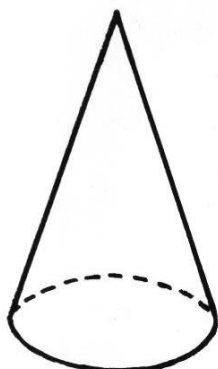
pavé



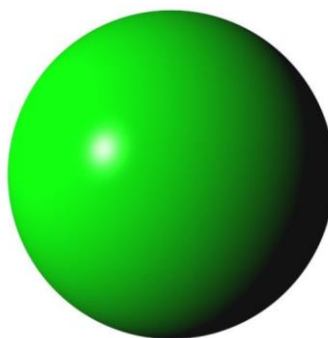
prisme



pyramide



cône



sphère

LE PRISME (A BASE TRIANGULAIRE)

Il te faut.



Tu construis.

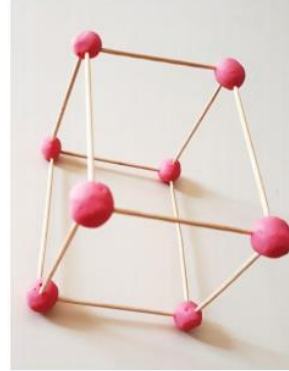


LE PAVE

Il te faut.



Tu construis.



LA PYRAMIDE

A BASE TRIANGULAIRE

Il te faut.



Tu construis.



LA PYRAMIDE

A BASE CARREE

Il te faut.



Tu construis.

