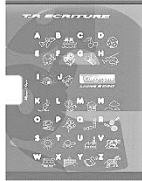


Prénom : →

Plan de travail GS du 23/03 au 27/03

## Écriture/dessin

Ecrire « une fourmi », puis la dessiner.



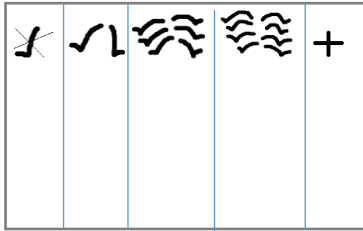
## Arts plastiques/Graphisme

Réaliser une peinture en reproduisant les signes aborigènes.



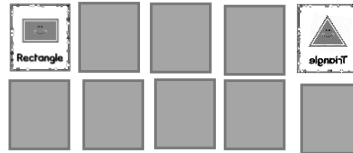
## Le vivant

Classer les animaux selon leur nombre de pattes.



## Les formes

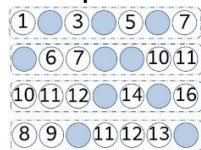
Jouer au memory des formes géométriques.



## Numération

Compléter des files numériques.

1		4	5		7	8	9	
11	13	15		18	19	20		
	22	23	24	26	27			30



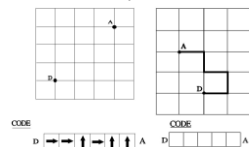
## Lecture

Labyrinthes des lettres de l'alphabet.



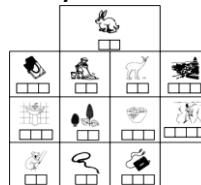
## Repérage spatial

Se déplacer dans un quadrillage en suivant un code, coder un déplacement.

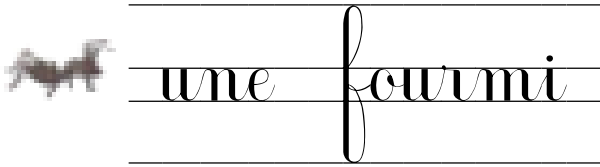


## Phonologie

Placer une croix à l'endroit où l'on entend la syllabe demandée.

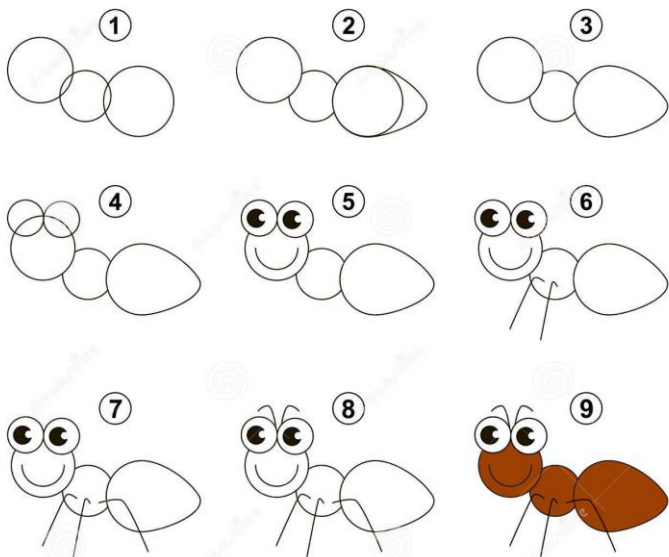


Ecris :



Three sets of horizontal lines for handwriting practice. Each set consists of three lines (top, middle, bottom). A blue arrow on the left of each set points to the right, indicating the direction of writing.

Puis dessine :








Insister sur le vocabulaire : insecte en 3 parties : tête, thorax et abdomen, 6 pattes et deux antennes.

# TA LEGENDE EN PEINTURE

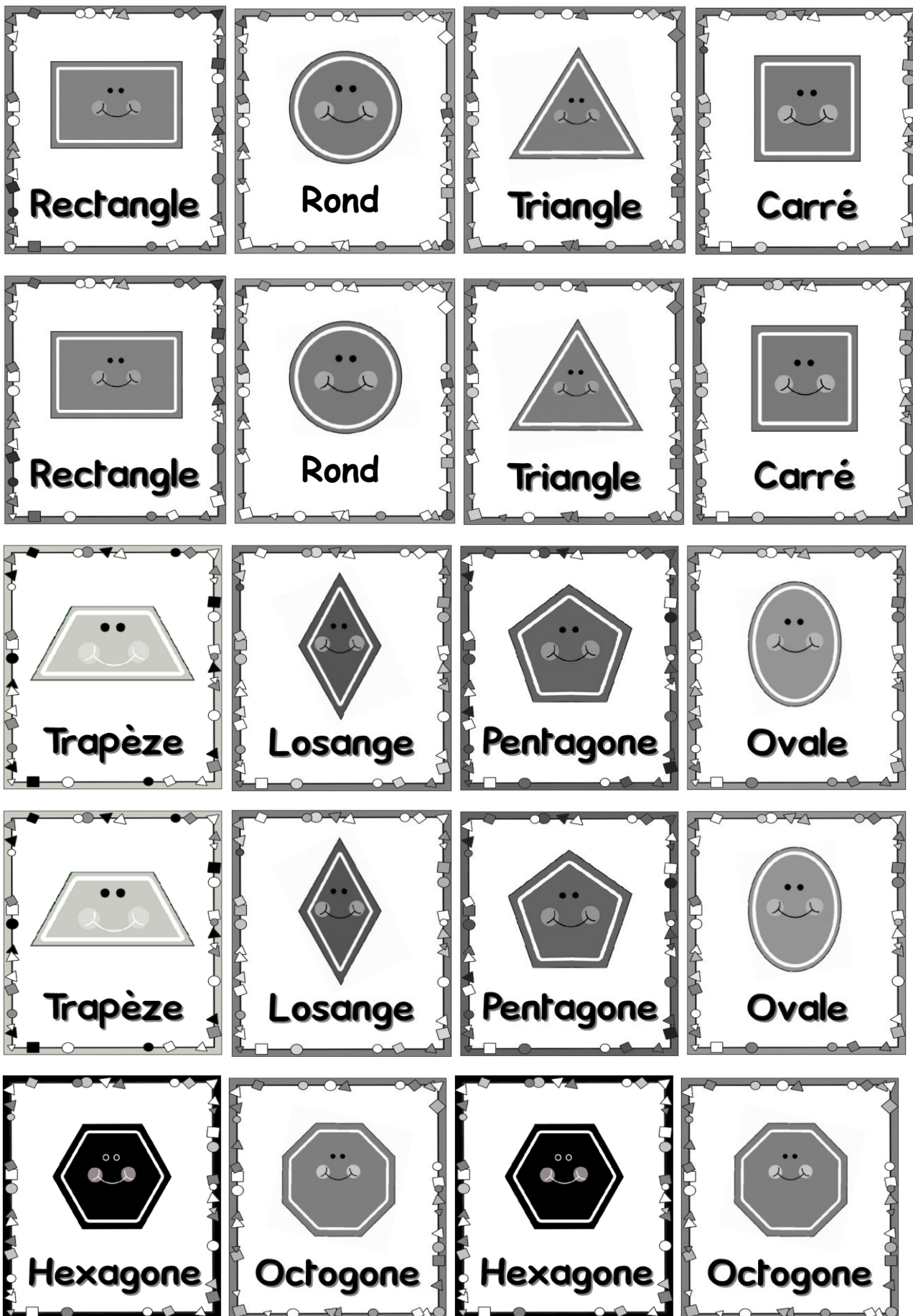
A l'aide de ces symboles aborigènes, invente ta propre légende et écris la.  
 N'oublie pas, tu peux seulement utiliser du rouge, de l'orange,  
 du marron, du blanc et du noir (les couleurs originales des aborigènes).  
 Tu peux bien sûr mélanger les couleurs.



Découpe et place chaque animal dans la bonne colonne.

 Ne possède pas de patte	 possède 2 pattes	 possède 6 pattes	 possède 8 pattes	 possède + de 8 pattes





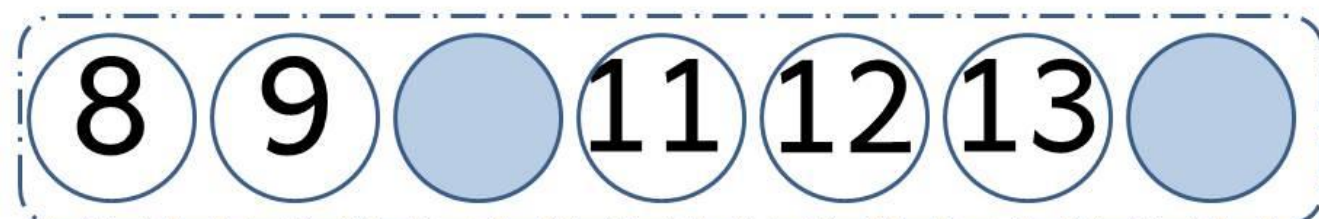
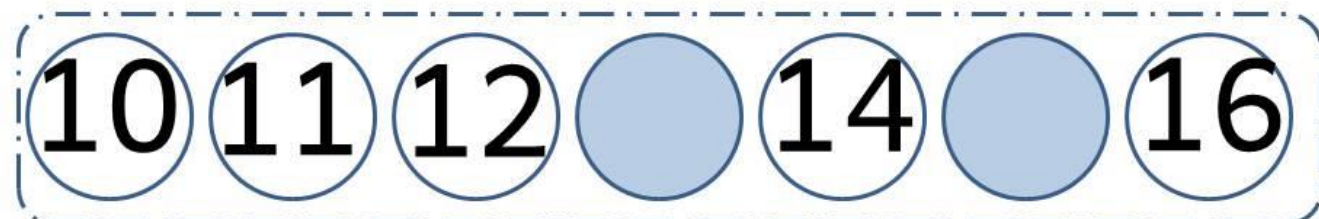
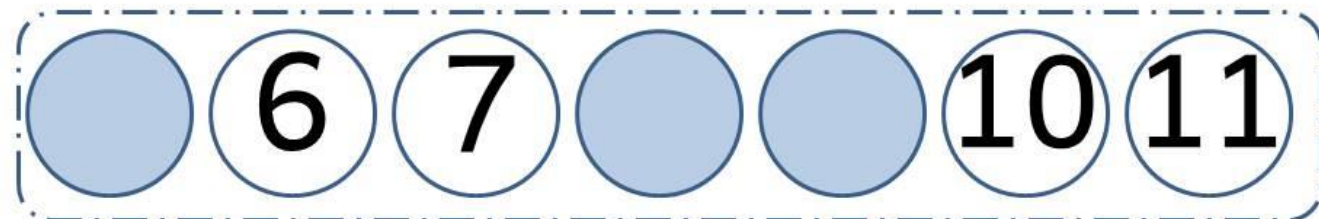
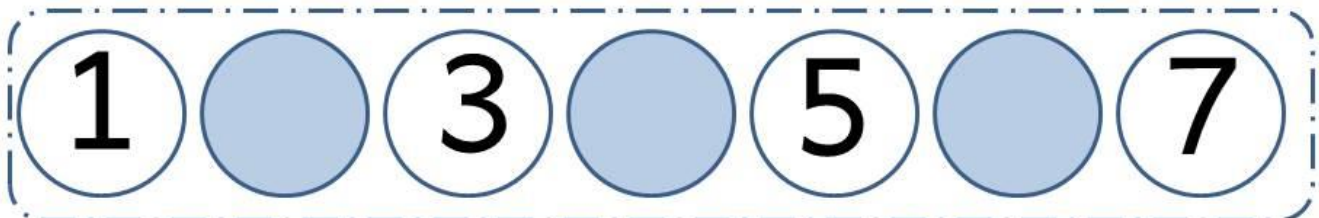
A coller sur une feuille (pour éviter la transparence) et découper. Poser face cachée. Chacun son tour, ne retourner que deux cartes. Si elles sont identiques, on les empoche et on peut retourner deux autres cartes. Sinon, on remet les cartes faces cachées et c'est à l'adversaire de jouer. L'enfant doit veiller à dire le nom de chaque forme retournée.

Découpe, puis colle les nombres au bon endroit :

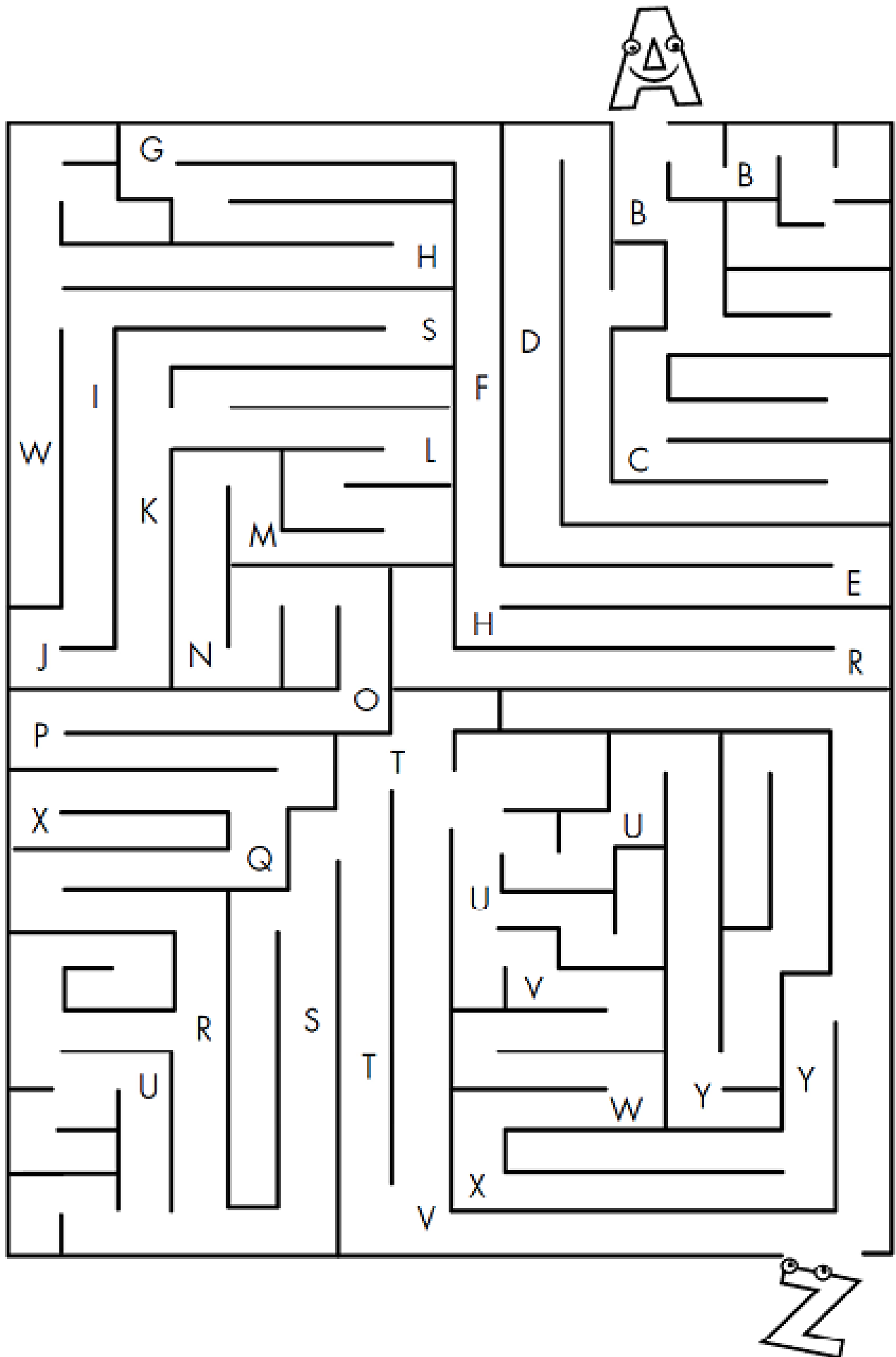
1			4	5		7	8	9	
11		13		15			18	19	20
	22	23	24		26	27			30

29	10	2	14	25	28	3	12	6	16	21	17
----	----	---	----	----	----	---	----	---	----	----	----

Complète les files numériques :

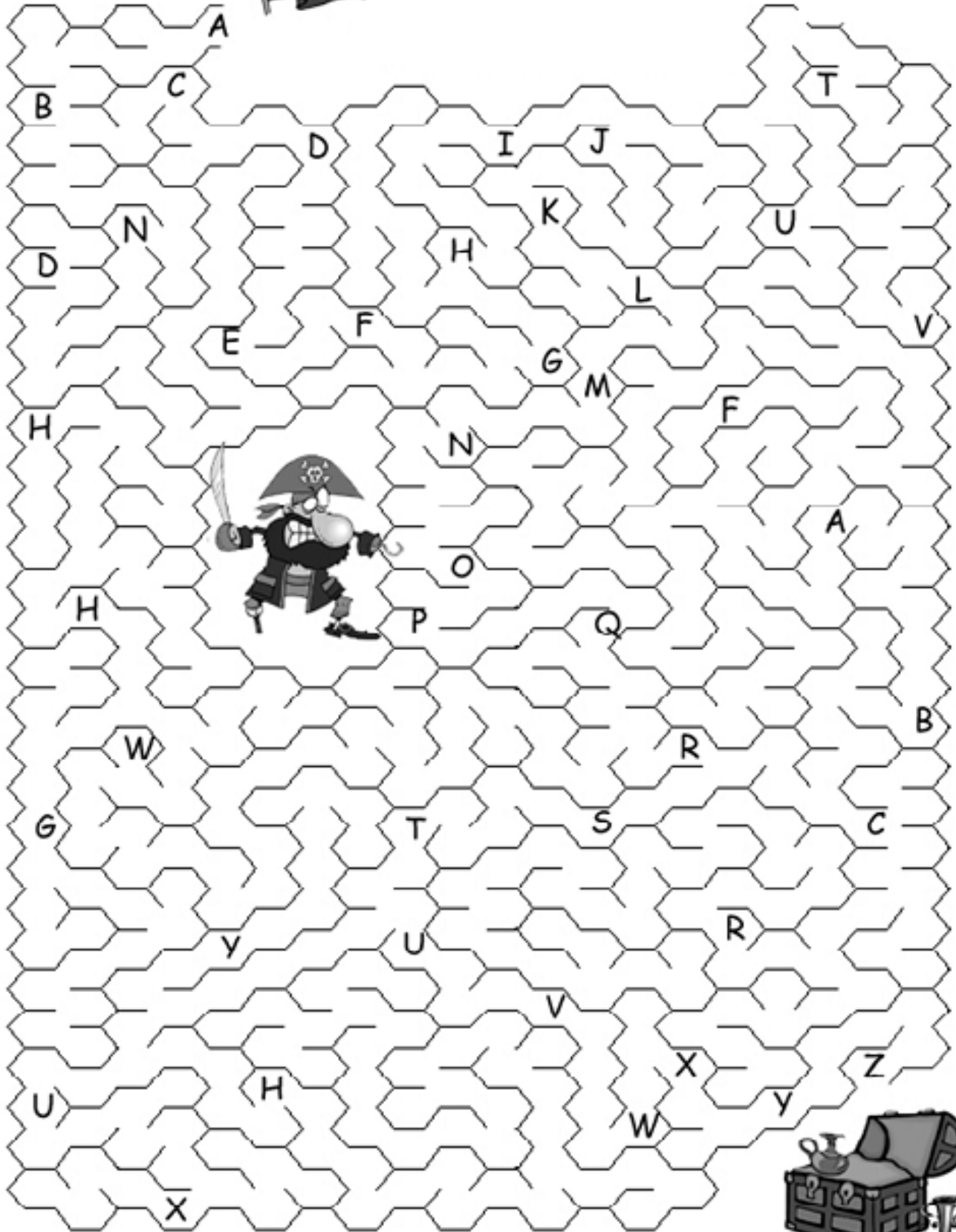


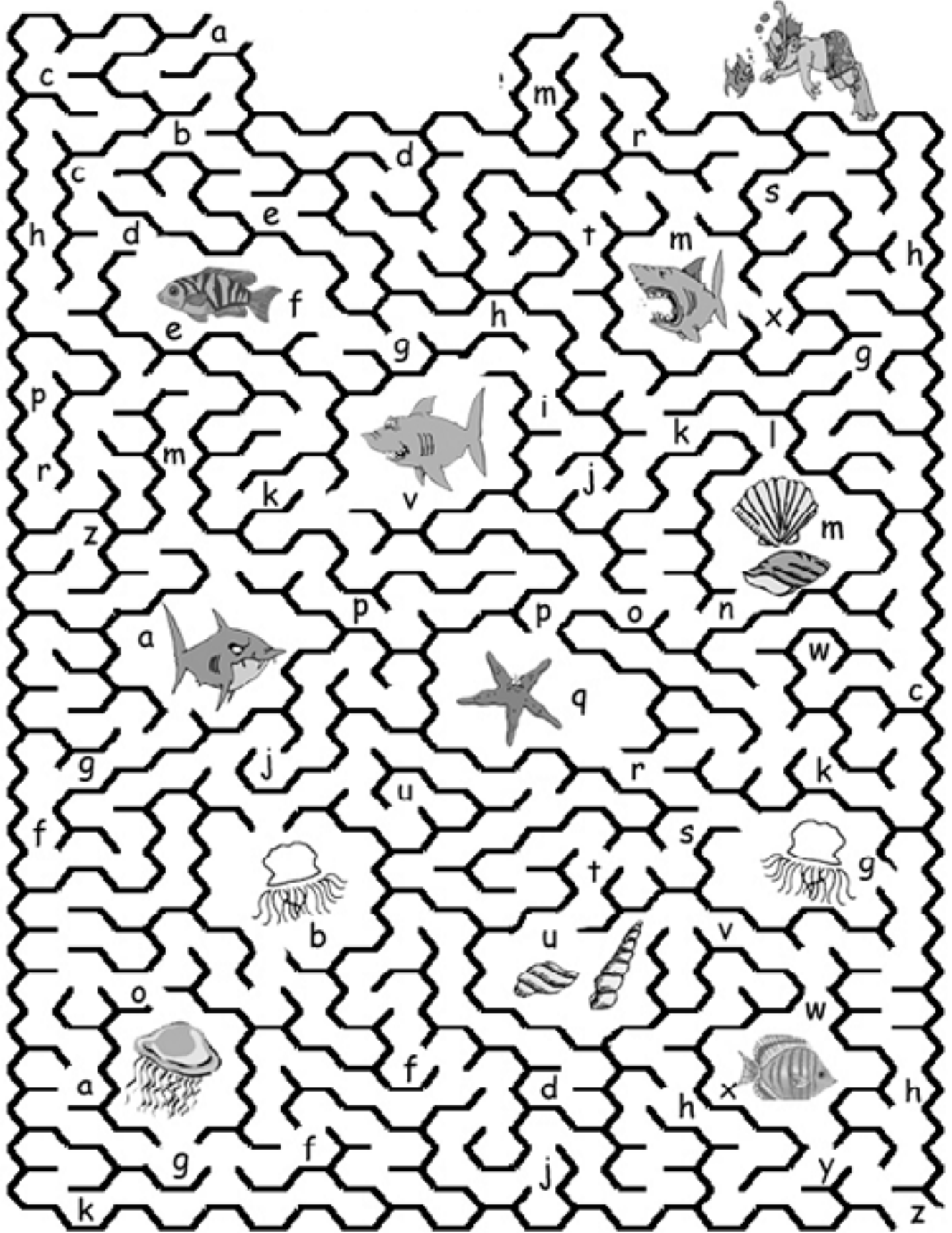
Déplace-toi dans le labyrinthe en suivant l'ordre alphabétique.







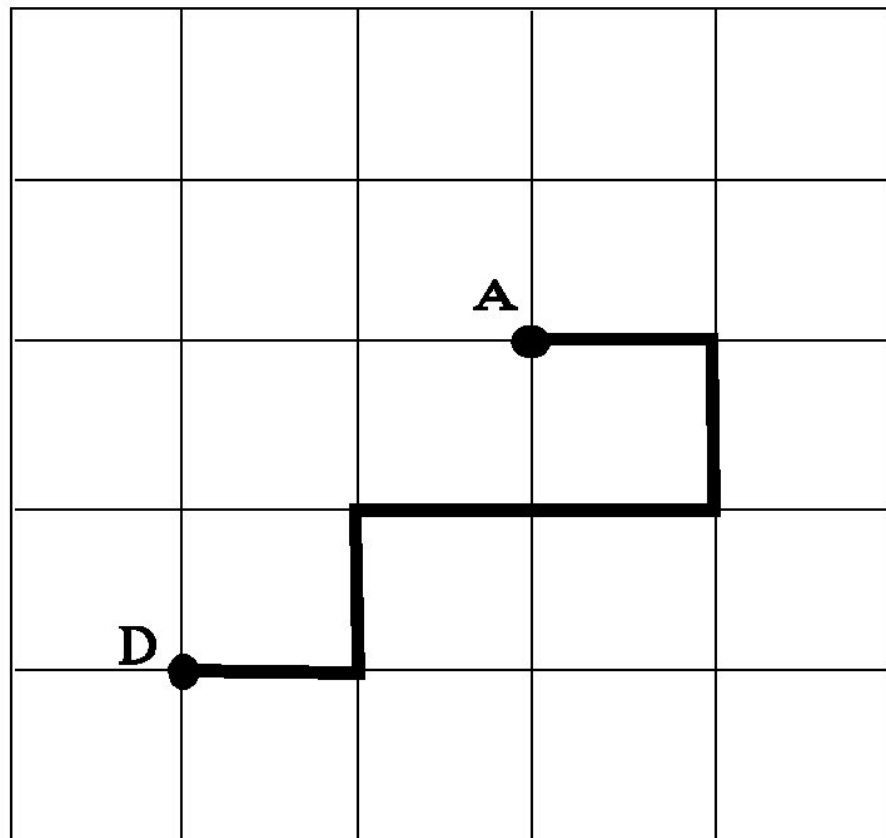




a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

# Code le déplacement sur la grille

---



CODE

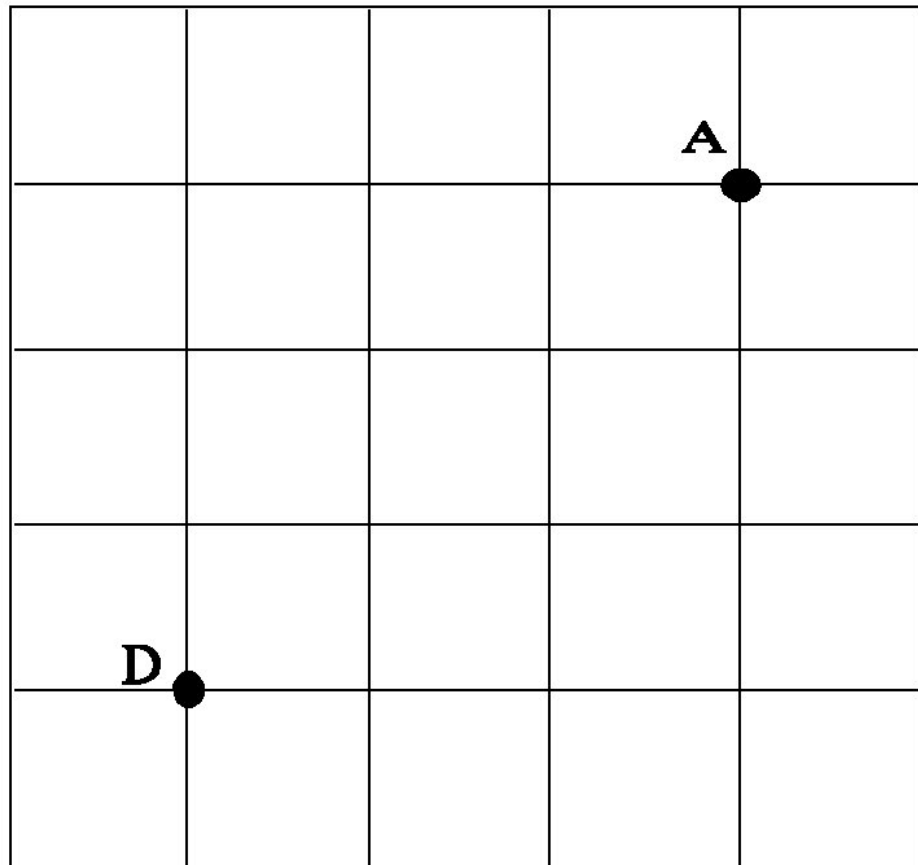
D 

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

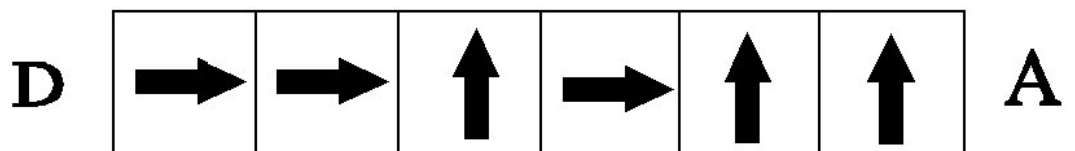
 A

Déplace-toi sur la grille en respectant le code

---















CODE



## Phonologie (Reconnaitre une syllabe dans une série de mots)

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

 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

(les mots : lapin, chocolat, laver, lama, village, lavabo, lilas, saladier, escalader, koala, lasso, matelas)

Demander à l'enfant de bien pointer chaque case en énonçant le mot.

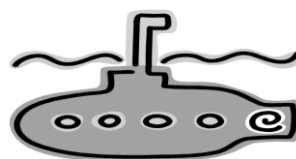
Consigne : Coche la case où l'on entend [ma] pour chacun des mots suivants.



--	--	--

--	--	--

--	--	--



--	--	--

--	--	--

--	--	--



--	--	--	--

--	--	--

--	--	--	--

(les mots : pharmacie, tomate, marelle, magicien, pyjama, sous-marin, marionnette, manège, catamaran)

Demander à l'enfant de bien pointer chaque case en énonçant le mot.