



SITE DE LA PROVIDENCE VERT BUISSON

LISTE D'ACTIVITES NIVEAU GS pour les journées du 13/16/17 mars

Madame, monsieur, veuillez trouver ci-joint une liste d'activités possibles et des éléments à réaliser par votre enfant pour les journées nommées ci-dessus. Il s'agit d'ateliers d'autonomie axés sur les notions vues en classe actuellement. Les nouvelles notions, nécessitant différentes entrées pédagogiques de leur enseignant, seront effectuées à leur retour en classe.

Merci de votre compréhension, à bientôt !

L'équipe enseignante

LANGAGE ORAL

- Lecture d'histoires (nommer les personnages, dire dans quel ordre ils apparaissent, re-raconter l'histoire (avec ou sans illustrations)...)
- Jouer aux jeux de société : jeu qui est-ce , jeu des 7 familles...
- Jeux de phonologie : Localiser des syllabes (Où j'entends BA, dans « ballon, bavoir... » ? au « début, 1^{ère} syllabe, fin au milieu » ...)

<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono-syllabes.php>

Travailler sur les sons : le son des lettres, en priorité les voyelles : A, E, I, O, U. Prenez des mots du quotidien, cela peut se faire de nombreuses fois mais doit être court.

LANGAGE ECRIT

- Reconnaître les lettres scriptes et capitales.
https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php
- Epeler des mots, les écrire à l'ordinateur, écrire en majuscules des prénoms et les jours de la semaine. Attention à la bonne tenue du crayon et le sens de l'écriture.
- Jeux d'écriture : former des mots avec des lettres mobiles avec modèle (lettres capitales et scriptes).
- Faire des dessins et des coloriages en les décorant avec du graphisme (ronds, boucles, ponts, soleils, croix, cœurs...)

MATHEMATIQUES

- Réciter la comptine numérique
- Travailler sur les représentations des nombres : - essayer de reconnaître les chiffres autour d'eux (paquets alimentaires, livres, affiches, publicités) et de trouver l'équivalent sur ses doigts ou prendre autant de feutres, trombones...
- Jouer aux jeux de société comme les dominos, le UNO, la bataille, Batawaf, Dobble...
- Compter : prendre une quantité d'objets, les compter, en ajouter, en supprimer (GS)... et comparer les quantités. (plus, moins, autant) En utilisant les situations du quotidien comme mettre la table, ranger le linge, prendre les jouets...
- Jouer à des jeux de plateaux : jeu de l'oie, petits chevaux...
- Jouer avec les formes : encastremements, puzzles, constructions. (Légos, Clipo, Kaplas...)

DIVERS

- Pâte à modeler (boules, colombins, personnages, lettres, chiffres...)
- Dessin libre, coloriages divers, peinture
- Jeux d'extérieur
- Une idée pour l'arrivée du printemps : réaliser une plantation (œillet d'inde, haricot) et suivre l'évolution de la plante (photos).

Ecouter une histoire avec un loup :

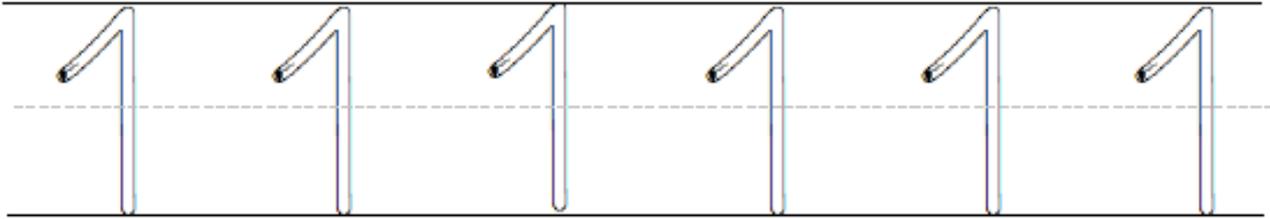
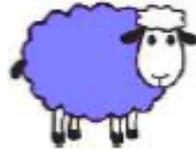
<https://www.youtube.com/watch?v=6F7pTcPZ7tc>

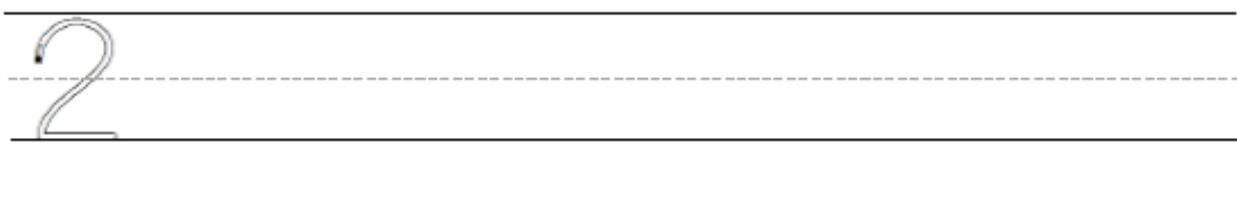
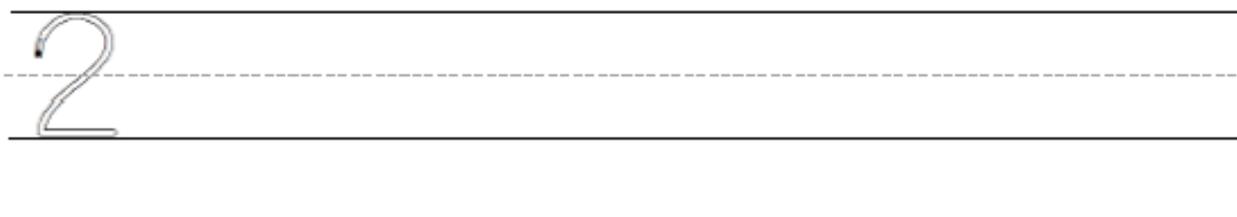
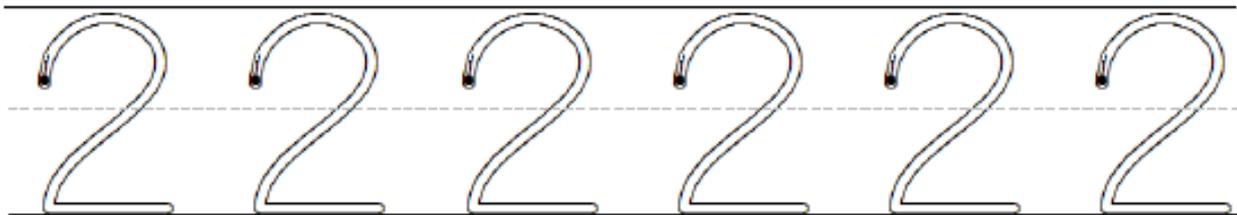
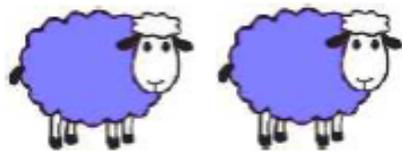
Ecouter des chansons en anglais (déjà écoutées en classe) :

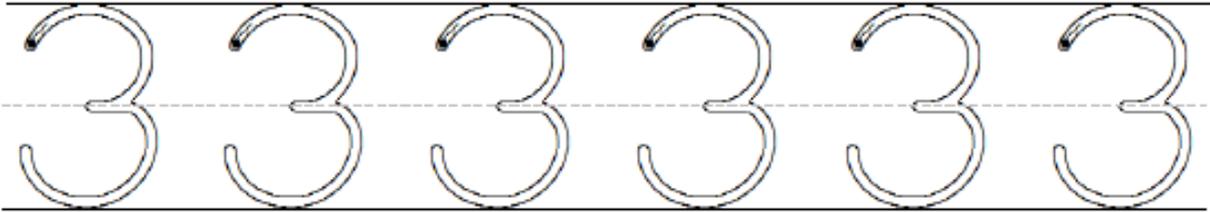
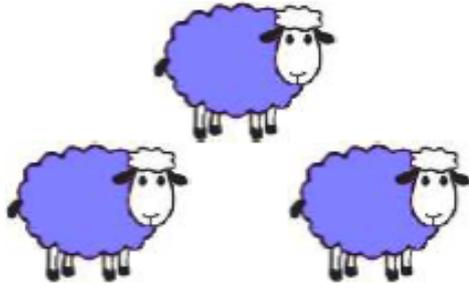
- Brown bear brown bear what do you see (couleurs et animaux) :

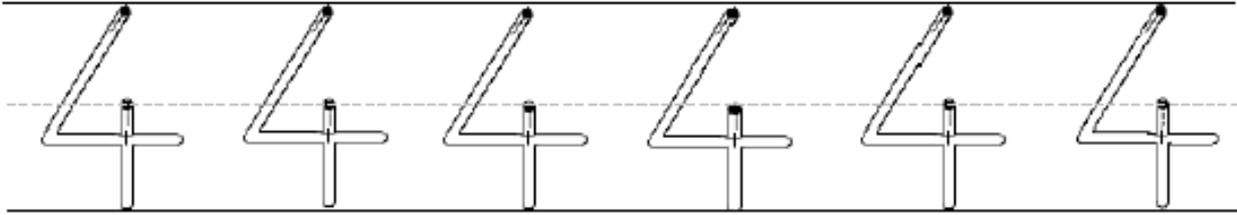
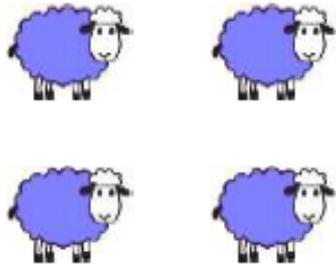
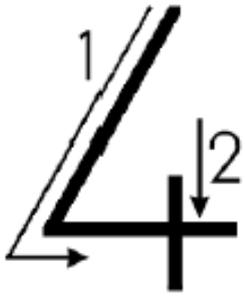
<https://www.youtube.com/watch?v=HaDDsT9IAWc>

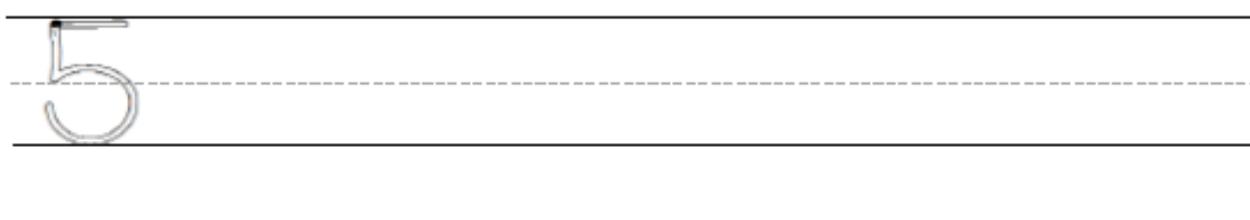
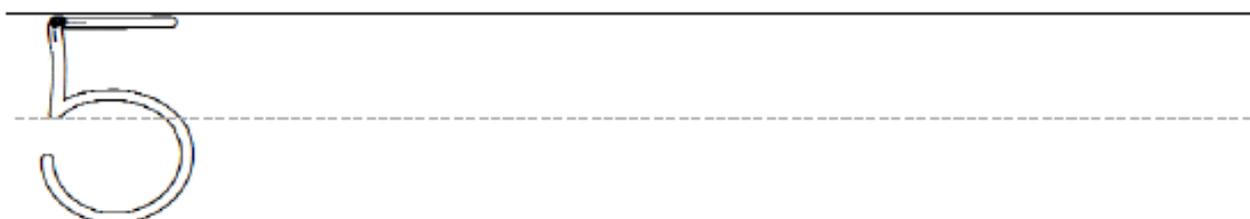
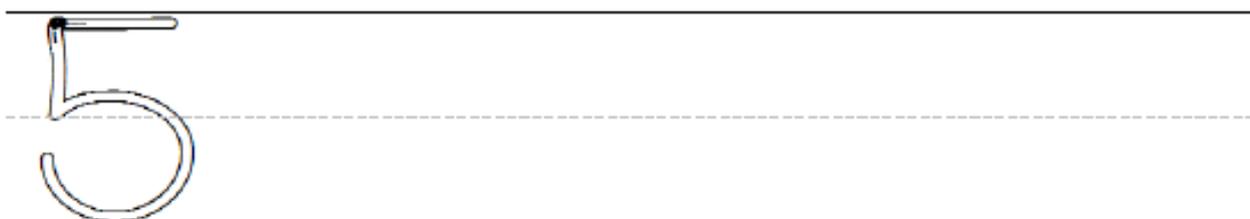
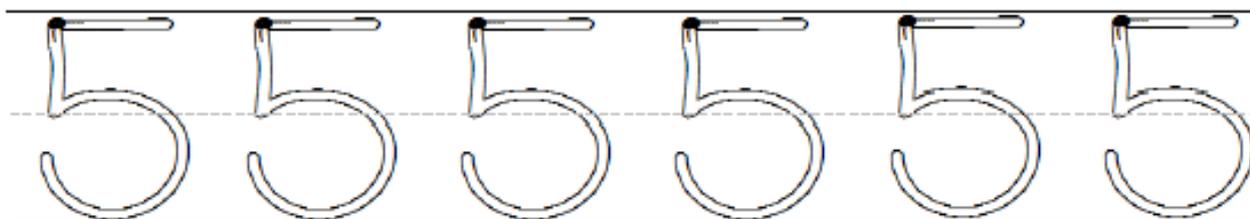
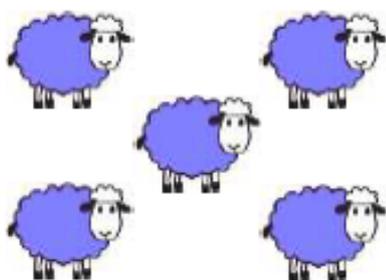
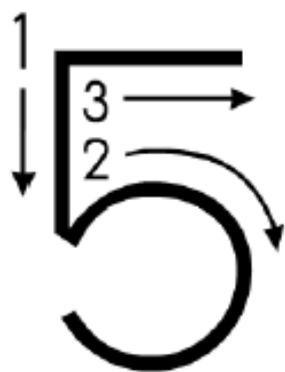
- Finger family (membres de la famille) : <https://www.youtube.com/watch?v=R3cBkJU9ixc>











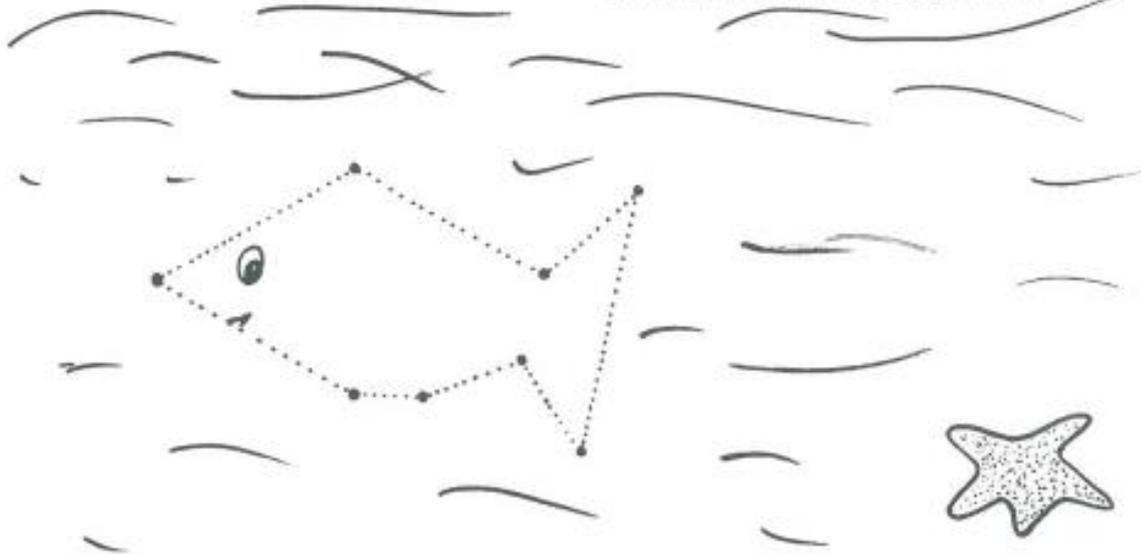
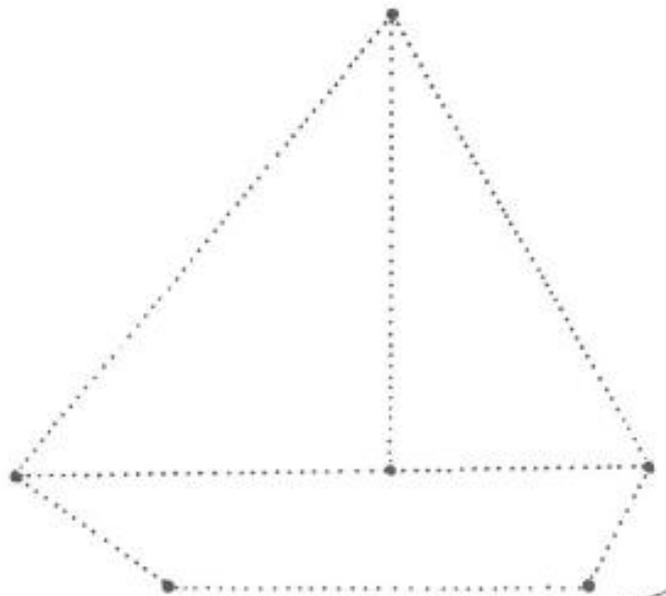
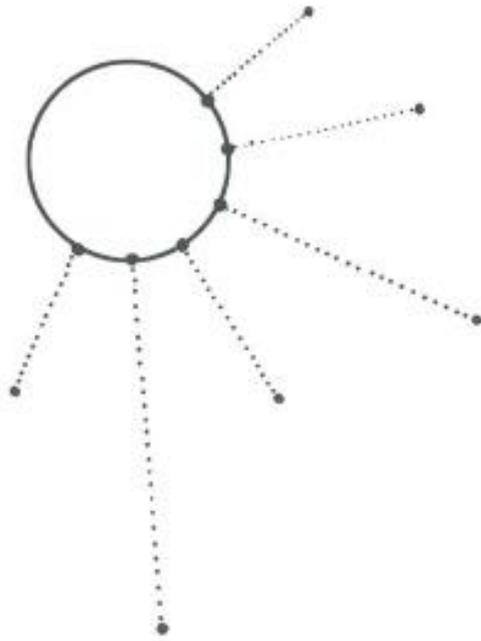
Tracés à la règle

Découvrir
les formes
et les grandeurs

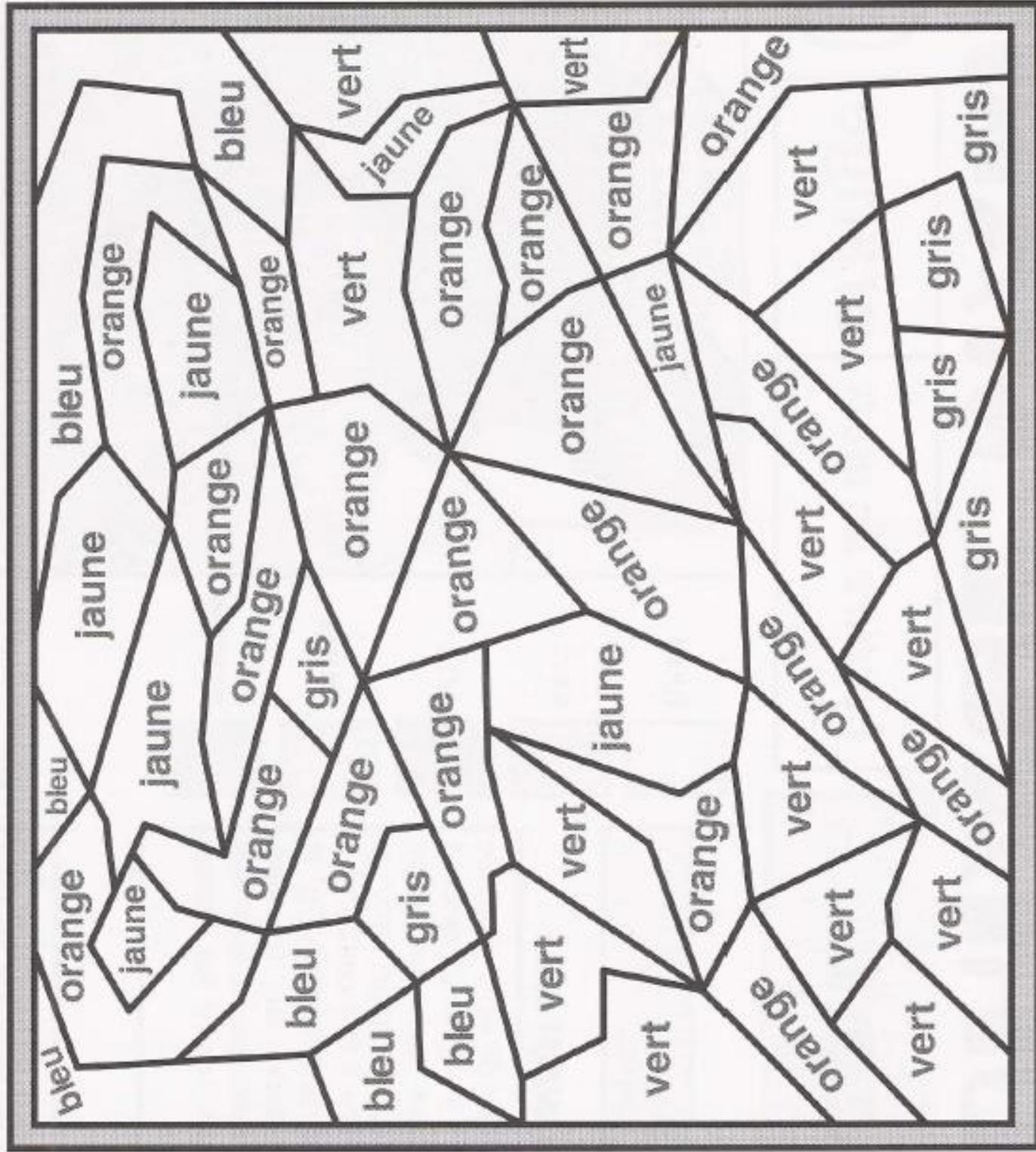
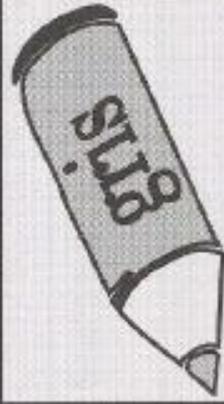
COMPÉTENCE
Utiliser un instrument : la règle.

DATE

Relie les points avec ta règle et ton crayon.



Colorie chaque case de la couleur indiquée.



Compétence : Faire correspondre deux graphies (majuscules et minuscules).

Consigne : Ecris le nom des personnages de « Pierre et le loup » en lettres capitales.

	l	e		l	o	u	p

	l	e		c	h	a	t

	l	'	o	i	s	e	a	u
		'						

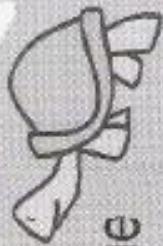
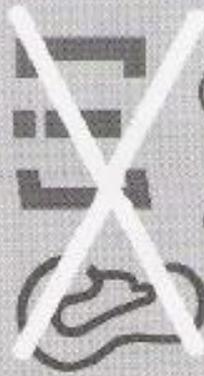
	P	i	e	r	r	e

	l	e		c	a	n	a	r	d

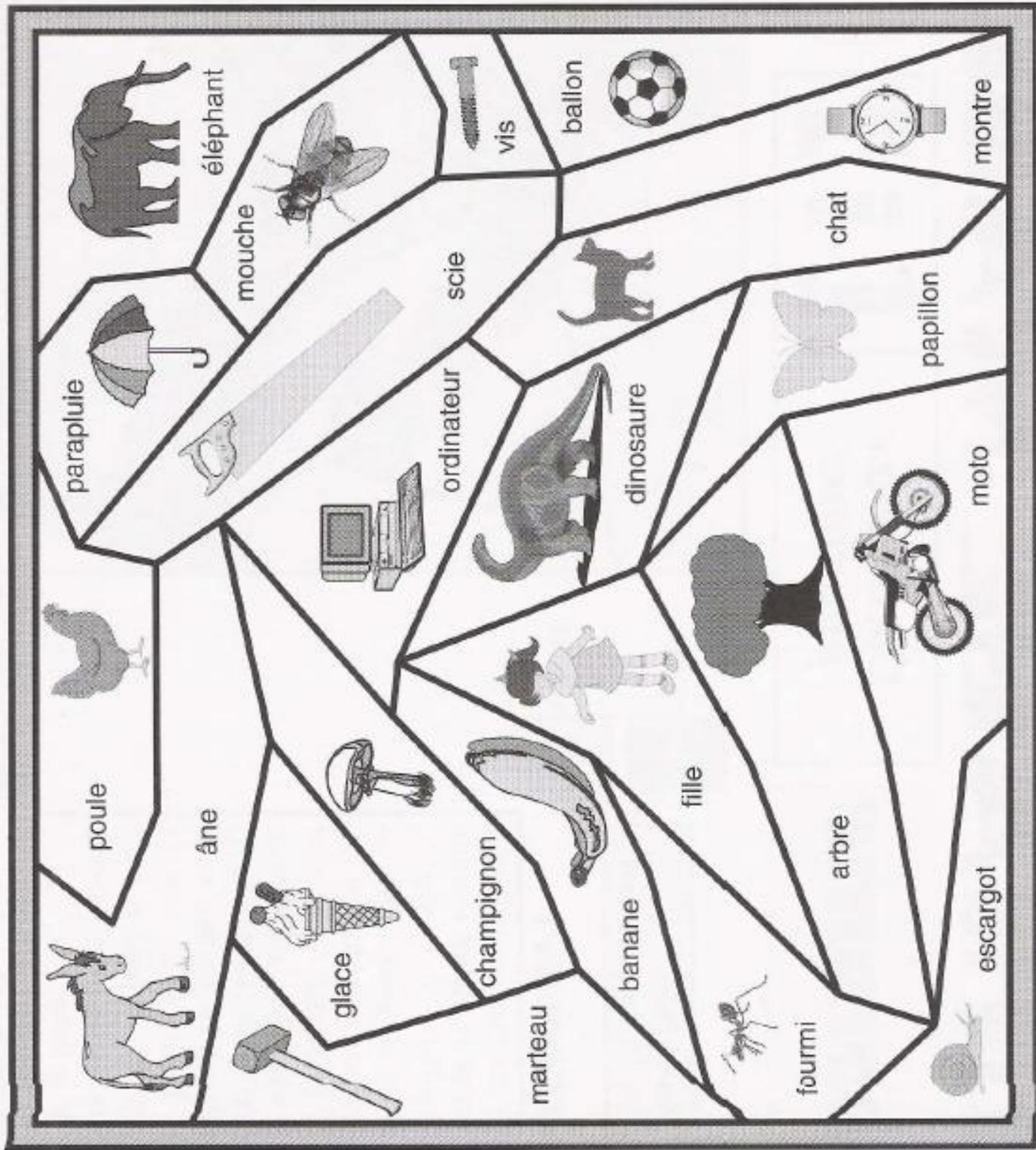
Entends-tu
le son [i]
dans chaque case ?



lit



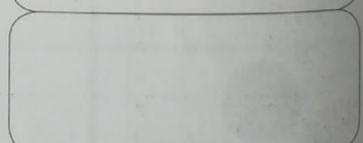
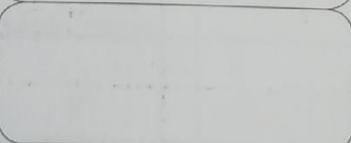
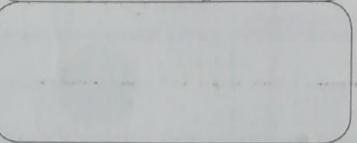
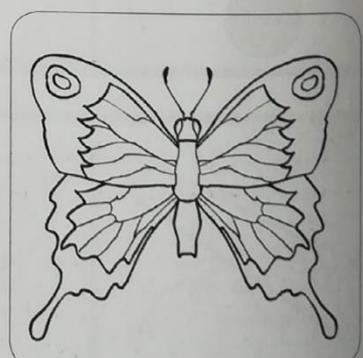
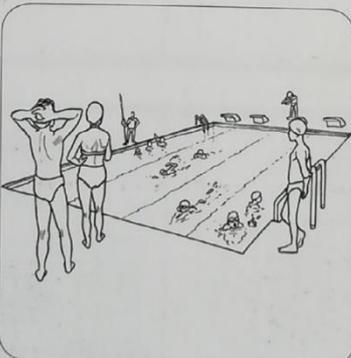
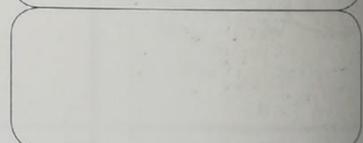
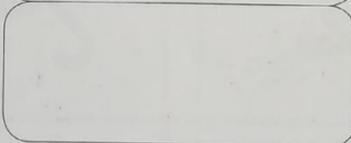
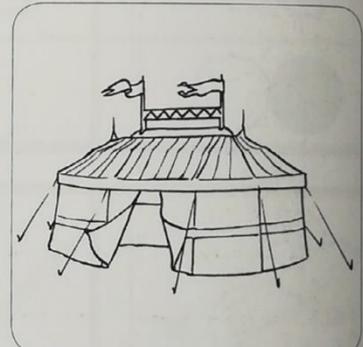
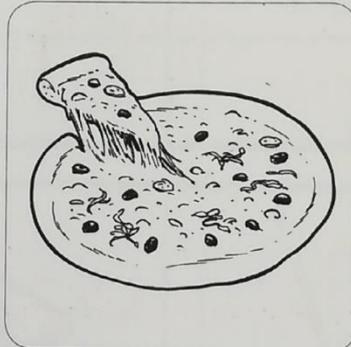
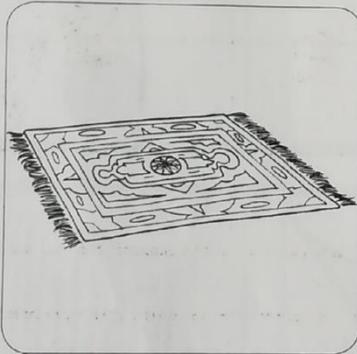
tortue



SYLLABE, OÙ ES-TU ?

Code chaque syllabe par un cercle et colorie le cercle qui correspond à la syllabe PI comme dans l'exemple.

exemple



pigeon
tapis - pizza - chapiteau
pirate - piscine - papillon

Décore les lettres du mois de mars avec les graphismes de ton choix.

