

Plan de travail proposé pour GS

Semaines du 8/06 au 19/06 2020

DOMAINES	DEROULEMENT	MATERIEL
Langage	<ul style="list-style-type: none">• Oral : 1/ Découvrir l'album « la chenille qui fait des trous » d'Eric Carle... (Quel est le personnage ? Où se passe l'histoire ? A quel moment se passe l'histoire ? (la nuit de pleine lune, puis sur une semaine, nommer les jours dans l'ordre) Que mange la chenille ? (citer les éléments) Que devient la chenille ? (le cocon, puis la transformation en papillon). Peux-tu redire les différentes étapes de transformation de la chenille ? (œuf, larve, chenille, cocon puis papillon)• l'album « la chenille qui fait des trous » de Eric Carle https://www.youtube.com/watch?v=MCL5EKgTTuQ https://www.youtube.com/watch?v=Sjii1O2fGLg https://www.youtube.com/watch?v=kb3UVgzDHnc <p>2/ <u>Etude des mots clés :</u> Prendre connaissance des mots-clés de l'album à travers le référentiel de mots. Associer à chaque jours ce que mange la chenille à partir d'étiquettes papier.</p> <p>3/ <u>La boîte à mémoire :</u> Mettre un objet de la maison dans une boîte à chaussure : le décrire (couleur, forme, sa fonction, son nom). Continuez d'alimenter la boîte à histoire créée lors du dernier plan de travail. Chaque jour, demandez à votre enfant de se rappeler tous les objets qu'il y a dans la boîte avant de l'ouvrir, et ajouter un nouvel objet. <i>Petite vidéo explicative :</i> https://www.youtube.com/watch?v=cUo39kVwm28</p> <p>4/ <u>Dire, chanter des chansons et comptines ()</u> https://www.youtube.com/watch?v=958-TgppS_Y https://www.youtube.com/watch?v=QXIW2jArOaE</p> <p>5/ <u>Histoire en réseau sr la chenille :</u> album « un petit trou dans une pomme »chez Nathan. https://www.youtube.com/watch?v=LPr8u-bwGBc&t=6s</p>	Albums, comptines et chansons Liens vidéos jointes « la chenille qui fait des trous » Cf référentiel de mots en doc PDF joint à cette note+ étiquettes en annexe 1 de ce document Boîte à chaussure vide Objets de la maison.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrit : les mots-clés sur l'album 3/ <u>Ecrire les mots clés sur les jours de la semaine</u> Observer, nommer les jours de la semaine par rapport à la comptine des jours de la classe. <u>Jouer au jour mystère</u> : l'adulte écrit un mot lettre à lettre en demandant à chaque lettre que l'enfant donne son nom. Quand le mot est écrit, demandé à l'enfant de retrouver sur le référentiel le mot dont il s'agit. Vérifier la réponse en comparant lettre à lettre avec le référentiel. <i>Variantes : écrire les mots parfois en capitale, parfois en cursive ou scripte .</i> A partir du modèle en cursive, écrire les jours de la semaine sur feuille de papier ou ardoise. Ecrit : mémoriser les lettres de l'alphabet sous les 3 écritures. (sur logiciel 10 mn/jour) https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php • GRAPHISME : Letracé des créneaux+ les lettres r et z en cursive Tracer des créneaux en respectant le sens du tracé. (cf doc PDF joint) S'entraîner à l'écriture des lettres cursives avec créneaux (r et z). (cf vidéos jointes) https://www.youtube.com/watch?v=GsbxBMjilEQ (lettre R) https://www.youtube.com/watch?v=YuFhA2KD6-g (lettre z) (c'est le r avec une boucle descendante au bout de la queue du r) • Phonologie : Identifier et utiliser la graphie du son S Suivre le déroulement proposé sur le document phonologie GS le son S, en plusieurs séances. Pour t'entraîner, voici un lien sur logiciel , les exercices 1, 2, 3 sont à ta portée ! https://www.logicieleducatif.fr/francais/lecture/lecture-son-s.php 	<p>Comptine des jours en annexe 2 Ardoise ou feuille de papier.</p> <p>Logiciel éducatif</p> <p>Annexe 3 : lignes d'écriture vierge pour entraînement lettres r et z Document graphisme : les créneaux</p> <p>Document note « le son S»</p> <p>Logiciel éducatif.</p>
<p>EXPLORER LE MONDE</p>	<p>Activités sur les formes : colorier et découper des formes par famille et constituer un bonhomme avec ces formes. <i>Colorie les formes en utilisant une couleur par famille (triangle, rectangle, carré, rond). Découpe-les puis classe-les par famille. Puis, utilise les formes pour créer 2 bonhommes différents.</i></p> <p>Activités sur le vivant : « de la graine à la plante » <u>Observer les plantations réalisées la semaine précédente et rendre compte</u> Prendre en photos les différentes étapes de croissance de la plantes puis les remettre dans l'ordre. Tenir une feuille d'observation avec photo, écrit, dessin des observations datées. Cf le document explicatif joint en vidéo (rappel du plan de travail précédent) : https://www.youtube.com/watch?time_continue=840&v=NzdXMSk00o8&feature=emb_logo</p> <p><u>Compléter les mots se rapportant aux éléments constitutifs de la plante : racines, tige, feuille, fleur. (cf, fiche doc annexe 5)</u></p>	<p>Cf, documents en annexe 4</p> <p>plantations, feuille blanche, ciseaux, scotch, crayon de bois et de couleurs.</p> <p>Vidéo jointe</p> <p>Annexe 5 du document.</p>

MATHEMATIQUES

- Le nombre, structurer sa pensée : « les nombres de 1 à 10 »

- **Construire des collections** de 1 à 10, **mémoriser les différentes représentations** des nombres de 1 à 10 (chiffres, points, objets, doigts). **Mémoriser l'ordre des nombres** et la comptine numérique de 1 à 10. **Construire les quantités** de 1 à 10 dans sa tête en utilisant **les décompositions** des nombres (5 c'est 4 et 1, c'est 3 et 2, c'est 0 et 1, c'est 1 et 2 et 2...)

- **Jeu du lucky luke** avec les doigts : construire les quantités, utiliser les décompositions.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=pW4FNZkWQRE&feature=emb_title

- **Jeu du saladier**, avec des quantités de 1 à 8 voir plus si l'enfant peut.

<https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk>

- **Jeux du grand cœur (avec 2 dés de 1 à 5, voir 1 à 6 avec nombres de 1 à 12 pour ceux qui sont le plus à l'aise)**

<https://youtu.be/Tm7WIYKUekY>

- **Jeux de carte, avec jeu de carte classique sans les valets, rois et dames. (1 à 10)**

-Faire remettre les carte dans l'ordre de la suite des nombres.

-Comparer deux cartes en demandant la carte du nombre le plus petit et la carte du nombre le plus grand. (on peut faire vérifier, en empilant des briques de légos représentant les quantités indiquées pour chaque carte). Pour complexifier, on peut proposer de comparer 3 cartes.

- **Des situations de recherche avec des jouets représentant des animaux** (voir la vidéo) : Exemples d'activités (explication avec le lien en

vidéo :<https://videos.ac-nancy-metz.fr/videos/watch/14e9320f-2502-45c8-a4fa-c32e9b7ba76f>

· Dans ma boîte, j'ai 3 moutons et 2 canards. « Combien cela fait-il de pattes en tout ? » (Pour les moins à l'aise, on peut leur donner les jouets ; pour les plus grands, ils peuvent dessiner et les jouets permettront de valider la réponse...) · Présenter plusieurs animaux et poser la question : « Quels animaux peut-il y avoir dans la boîte si j'ai 6 pattes ? si j'ai 8 pattes ? ... » (avec des animaux à 2 et/ou à 4 pattes)

Le jeu des tours : l'adulte construit une tour avec des cubes emboîtables (de différentes couleurs) sous le regard des enfants, puis cache la tour (par exemple sous un gobelet opaque). Chaque enfant doit alors reformer la même tour. Explication avec ce lien vidéo : (ne pas hésiter à complexifier)

<http://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/mathematiques-en-education-prioritaire/premieres-annes-de-maternelle-1/situations-de-classe-et-entretien/les-tours-emilie>

Cf vidéo en ligne sur le site

Documents joints à cette note.

Un bol, un gobelet, des jetons, des graines type haricot, potiron, pois...

Crayons, feuille de papier A4 avec dessin de cœur, 2 dés de 1 à 5 ou de 1 à 6.

Jeu de cartes classique.

Playmobils, animaux de la ferme, Images d'animaux avec 2, 4, 6, 8 pattes.

Cubes et légos

**Activités physiques,
motricité**

• **Faisons du «sport» à la maison :**

- Performance : le tir au panier
- La course du garçon de café

Cf document en annexe6

ARTS

Activités autour de la matière, et des arts

Drôle de petites bêtes en cuisine !!

Avec les produits de saison, et en lien avec la découverte de l’album « la chenille qui fait des trous » et la saison du printemps, crée de petites bêtes que tu pourras déguster en famille !
Envoie les photos de tes créations !

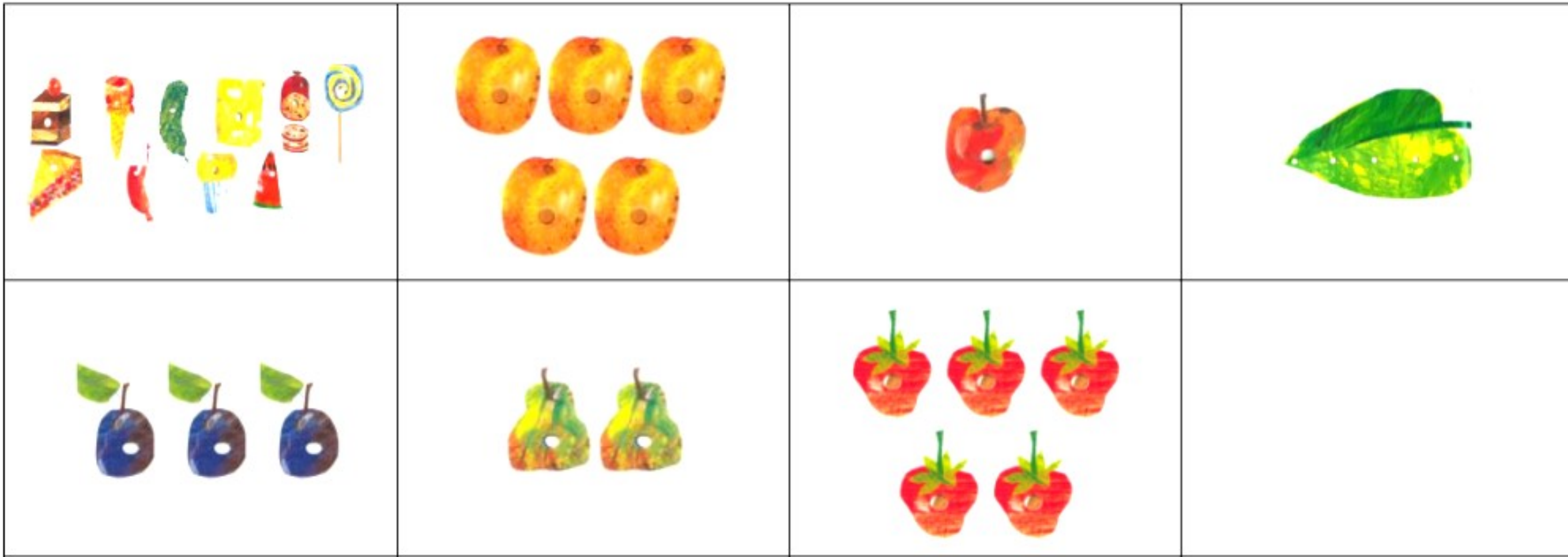


Activités plastiques à partir d'artistes ou de défis.

Cf document « créer sa peinture naturelle »

Cf documents « arts plastiques » proposés
par le site dans l'onglet « arts plastiques »

Annexe 1 : Etiquettes à découper :



jeudi <i>jeudi</i>	samedi <i>samedi</i>	dimanche <i>dimanche</i>	lundi <i>lundi</i>
-----------------------	-------------------------	-----------------------------	-----------------------

mardi <i>mardi</i>	vendredi <i>vendredi</i>	mercredi <i>mercredi</i>
-----------------------	-----------------------------	-----------------------------

Annexe 2 : rappel comptine de la semaine de la classe.

LA SEMAINE

LUNDI ORANGE, la semaine change

MARDI ROUGE, on travaille et on bouge

MERCREDI ROSE, on se repose

JEUDI VERT, on ne fait pas de colère

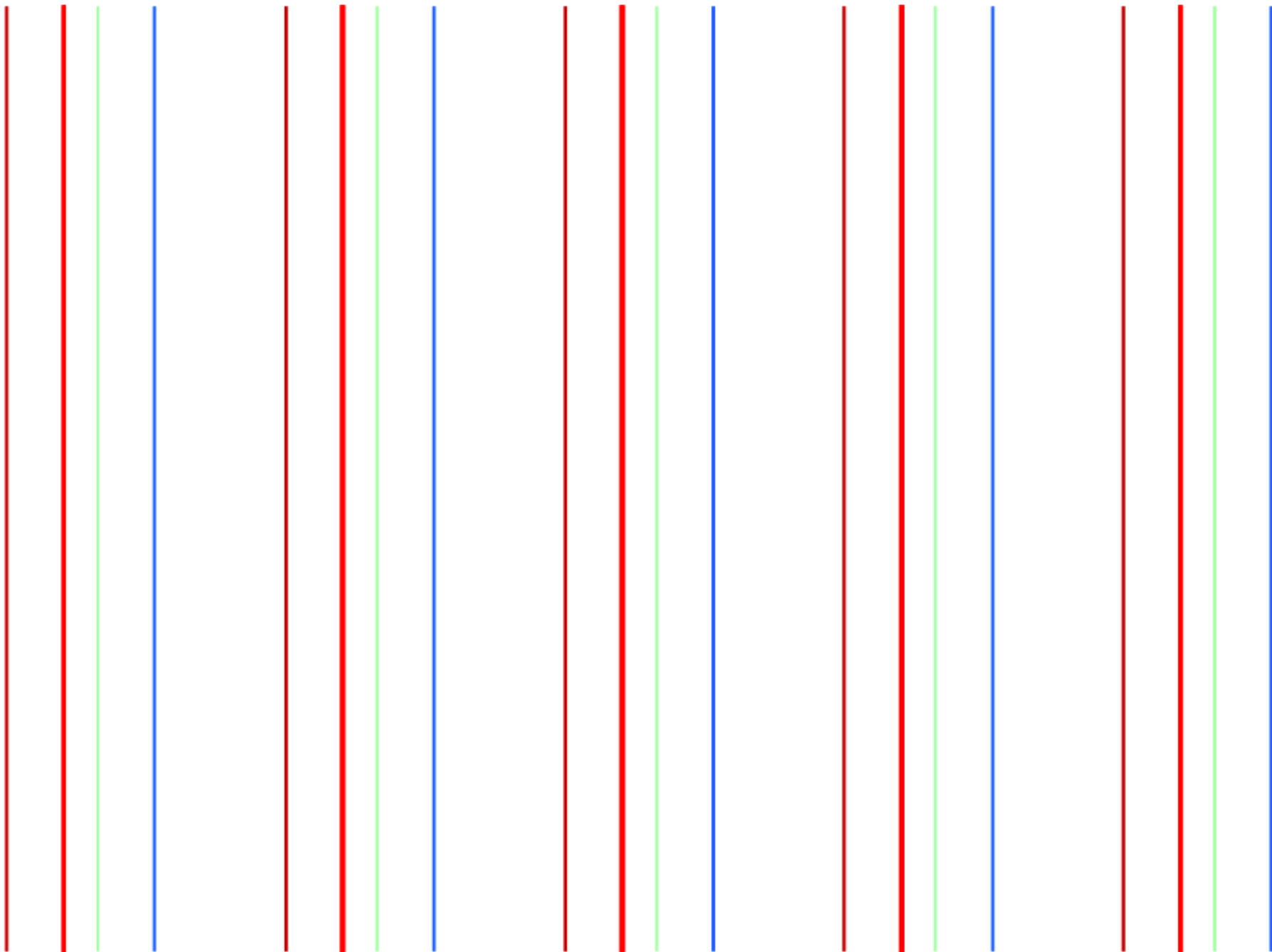
VENDREDI JAUNE, on peut rire jaune

SAMEDI BLEU, on est heureux

DIMANCHE BLANC, on est content !!

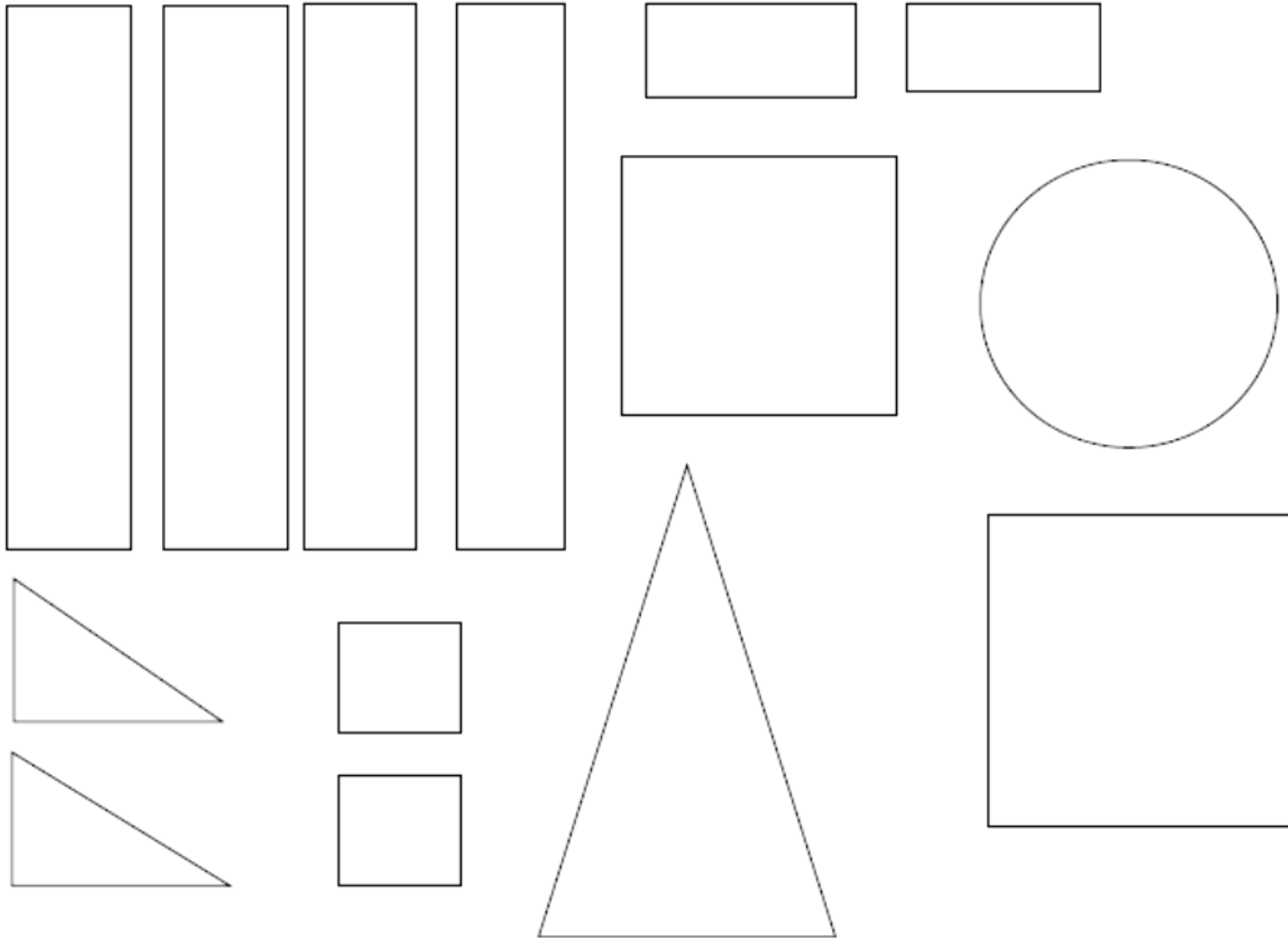


Annexe 3 : lignes d'écriture



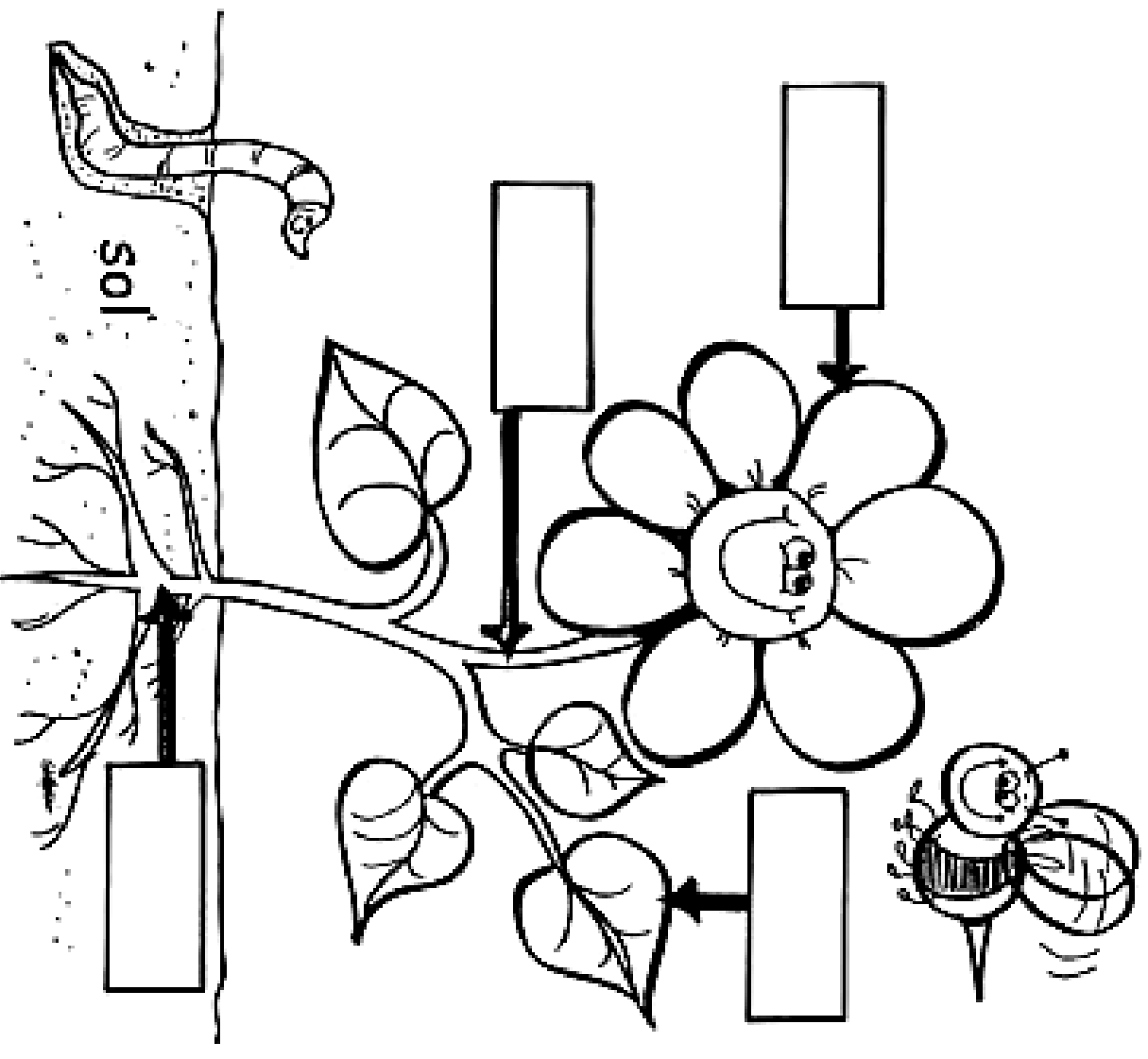
Annexe 4

Colorie ces formes, découpe-les puis fabrique au moins 2 bonhommes différents



Prénom _____

Découpe les mots et colle-les à la bonne place



racines	feuilles	fleur	tige
---------	----------	-------	------

Défi n°1 : le tir au panier

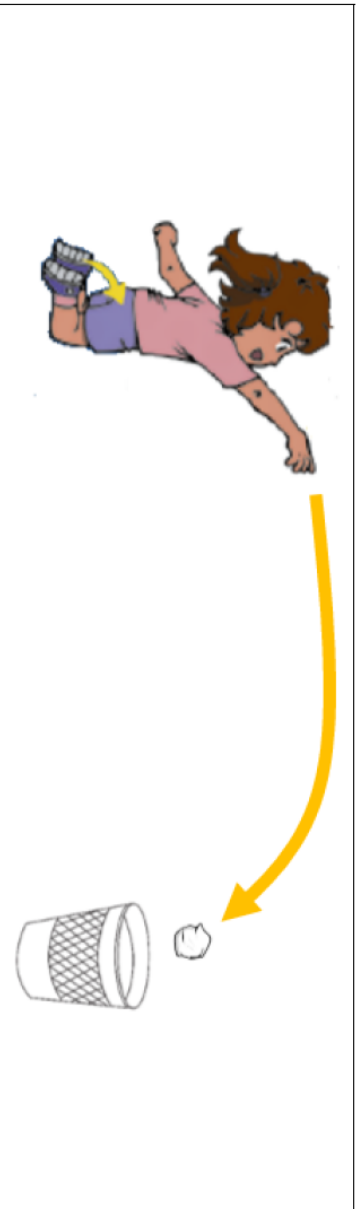
Performance

Ce qu'il faut faire

Je lance 1 boule de papier dans une poubelle. Je vais la chercher et je reviens à ma place.

Je le fais 10 fois.

Quand je réussis 10 lancers, je recule d'un pas et je recommence.



Rôles à tenir : 1 lanceur + 1 juge

Matériel : 1 boules de papier + 1 poubelle

Variantes

- Je lance 5 fois, 6 fois, etc.
- Je lance dans un temps contraint.
- Je lance en changeant de main.
- Je lance debout, sur un pied.
- Je lance sur une cible plus petite ou plus grande.
- Je lance des objets différents : balle, paire de chaussettes enroulées, etc.
- Je lance par-dessus un obstacle (fil tendu, chaise, etc.)

Défi n°6 : le garçon de café

Performance

Ce qu'il faut faire

Je dois **transporter, un par un, le plus d'objets possible**, dans le temps imparti (1 minute par exemple), sans les faire tomber et sans courir, d'une caisse à l'autre à l'aide du plateau en empruntant le parcours défini.

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de ne pas faire tomber l'objet. Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.



Rôles à tenir : joueur + juge + maître du temps

Matériel : 1 chronomètre + 1 plateau sans rebords (en carton par exemple) + 2 caisses (1 remplie d'objets dans une pièce + 1 vide dans une autre pièce) + 30 objets transportables, non fragiles, de formes, de poids et de volumes différents.

Variantes

- Modifier la distance entre les 2 caisses.
- Modifier le nombre d'objets.
- Modifier le nombre d'objets transportables par déplacement.
- Transporter à 1 main, avec la main inhabituelle.
- Si un objet tombe, revenir au départ et recommencer.
- Réaliser le défi sous forme de relais.
- Ajouter des obstacles à franchir.