

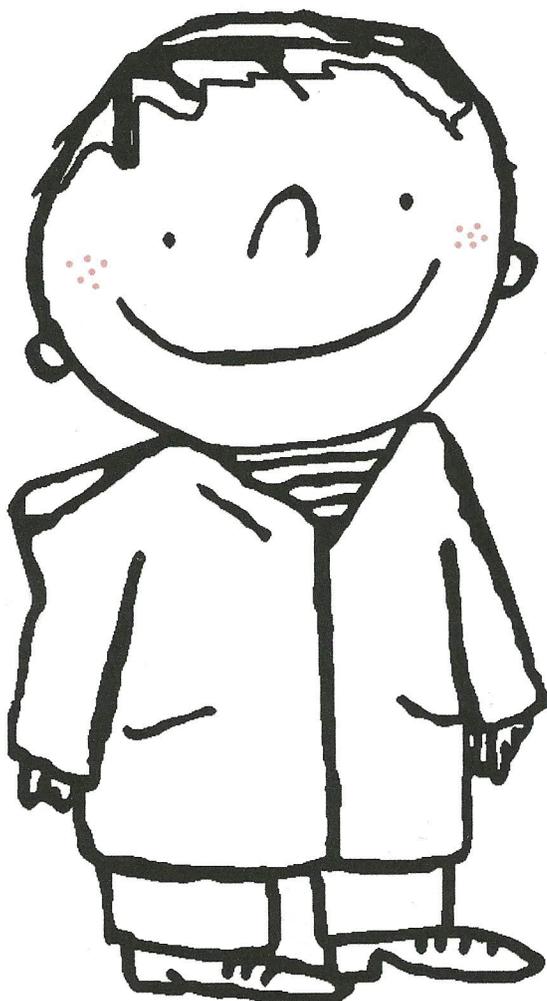
Prénom:

Nom:

MON CAHIER DE GRANDE SECTION

Troisième semaine

Salle 6



Du lundi 30 mars au vendredi 3 avril 2020

Plan de travail jour après jour :



Le Logo vous signale lorsque l'enfant ne peut pas réaliser en autonomie l'activité proposée. Cependant pour chaque activité il vous faut lire et expliquer la consigne à votre enfant même lorsque le logo n'apparaît pas. Vous pouvez évidemment aider votre enfant lorsqu'il en a besoin.

Lundi 30 mars	<ul style="list-style-type: none">- Numération : la comptine numérique- L'écrit : s'entraîner à écrire LAPIN et CAROTTE en CAPITALES- Numération : écriture du chiffre 5- L'écrit : identifier le mot lapin dans différentes écritures- Numération: acquérir la suite des nombres
Mardi 31 mars	<ul style="list-style-type: none">- L'écrit : Relier des lettres pour reconstituer un mot- Activité graphique : les ponts- Explorer le monde vivant : la fiche d'identité de la poule- Se repérer dans l'espace : puzzle de l'œuf
Jeudi 2 avril	<ul style="list-style-type: none">- Phonologie : syllabes d'attaques avec a- Numération : comptine numérique à l'envers- Activité artistique : dessin dirigé d'un poisson- Découpage : découper des poissons- Activité graphique : décorer le poisson
Vendredi 3 avril	<ul style="list-style-type: none">- L'écrit : s'entraîner à écrire des mots en CAPITALES- L'écrit : prendre des indices pour déchiffrer un code- Numération : Bataille des nombres- L'écrit : initiation aux mots croisés

LUNDI 30 MARS 2020

lundi 30 mars 2020

lundi 30 mars 2020

1. NUMERATION :



Récite la comptine numérique aussi loin que tu le peux... 1, 2, 3, ...

2. L'ECRIT : Entraîne-toi à écrire les 2 mots ci-dessous, en nommant et en la faisant chanter, chaque lettre que tu écris.



LAPIN

CAROTTE



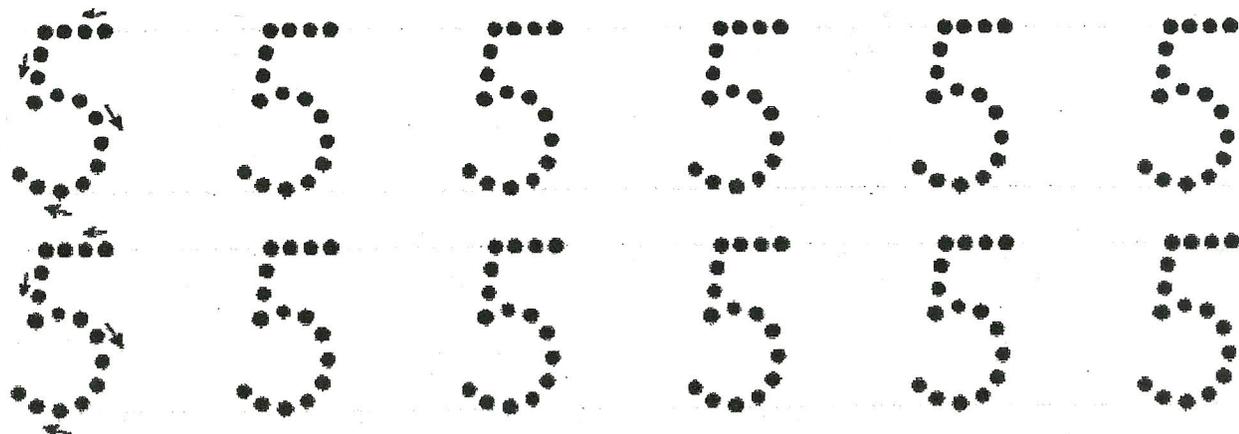
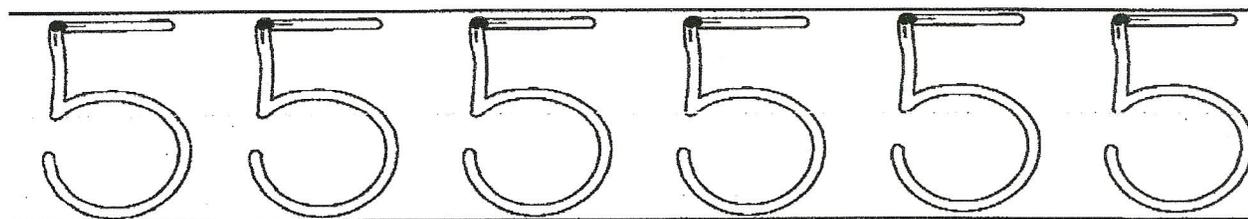
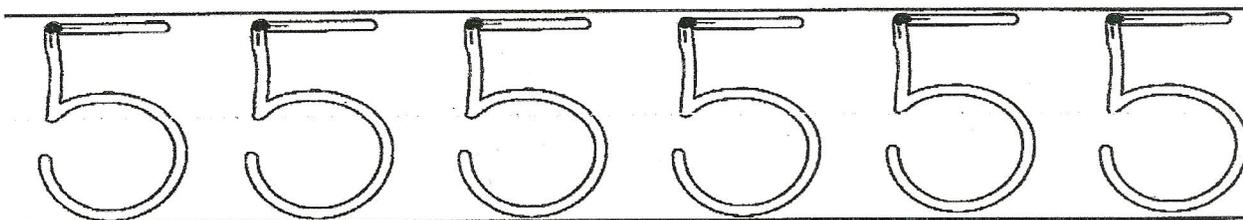
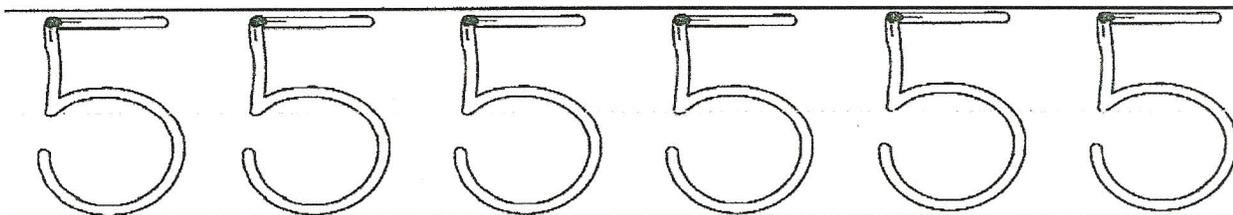
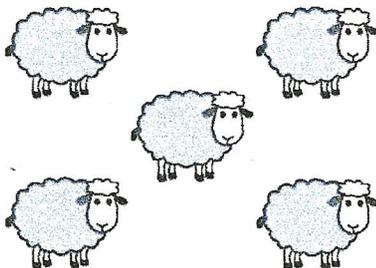
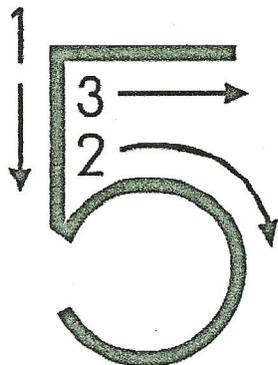


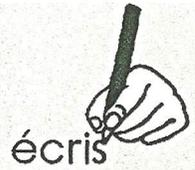
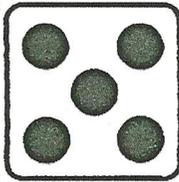
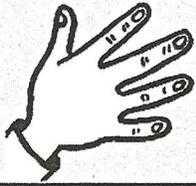


NUMERATION. Ecriture du chiffre 5

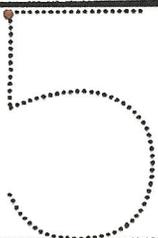
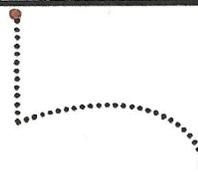
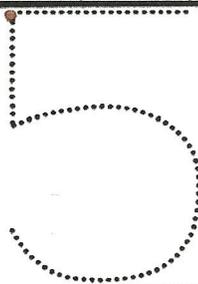
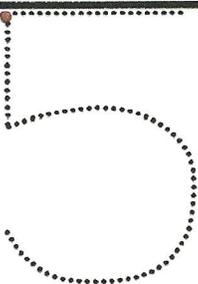
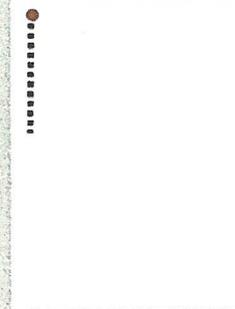
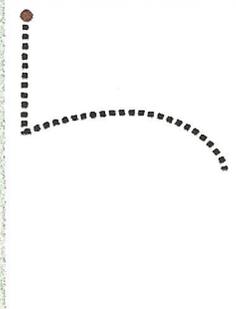
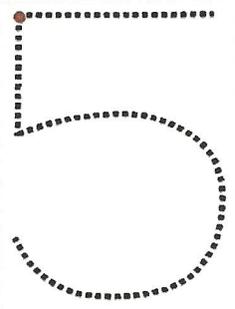
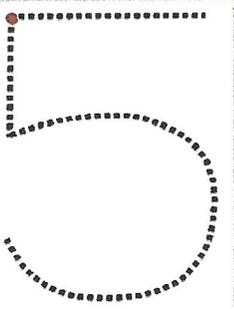
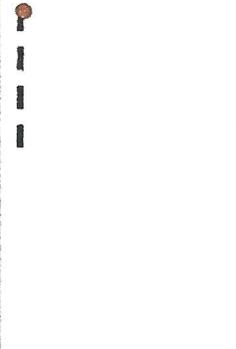
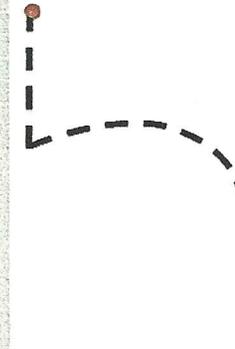
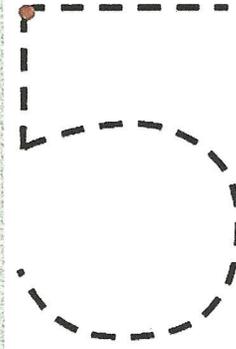
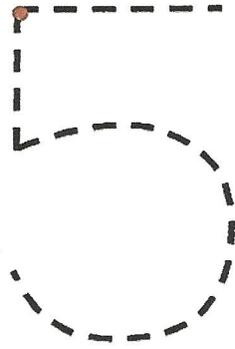
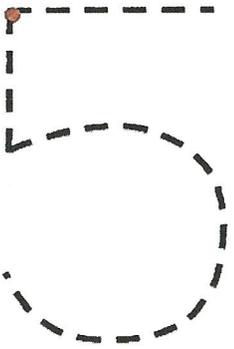
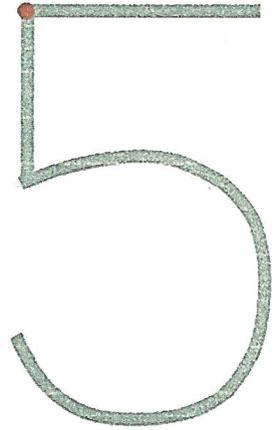
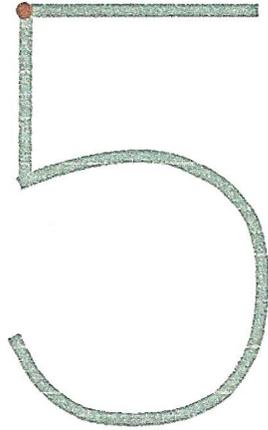
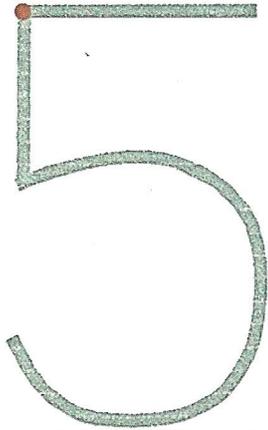
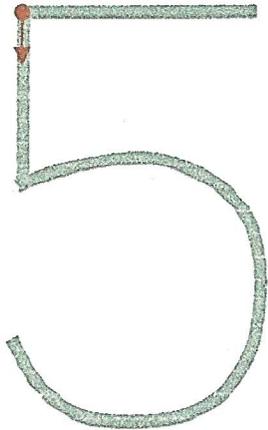
S'entraîner à écrire Le 5, d'abord en repassant sur les pointillés puis sans aide. Pour tracer le 5, toujours suivre les indications données sur le chiffre en exemple.

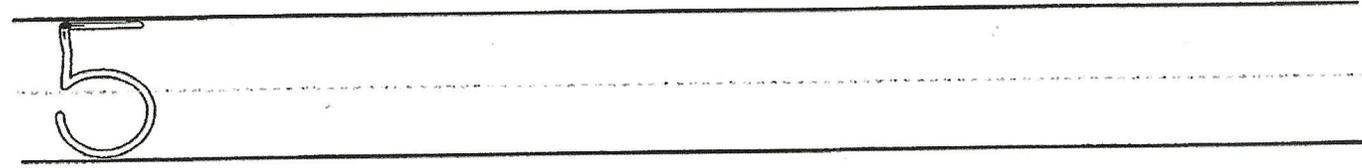
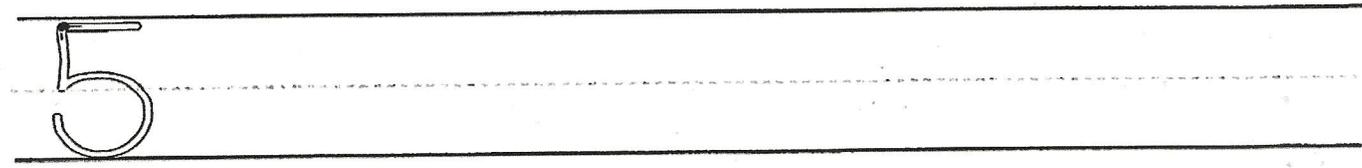
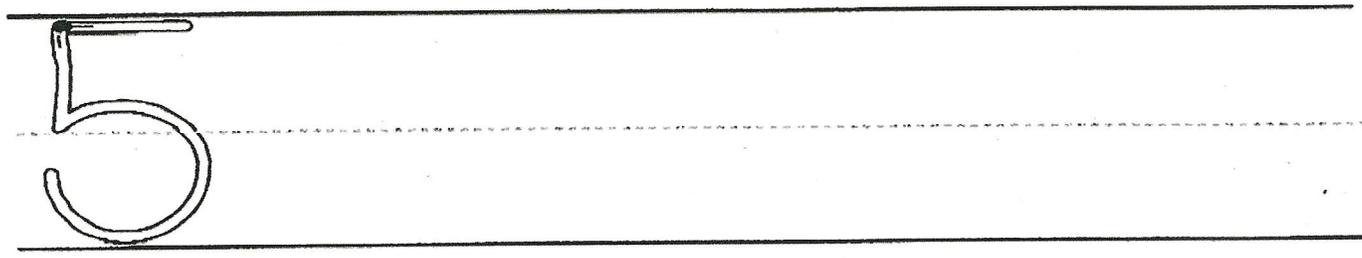
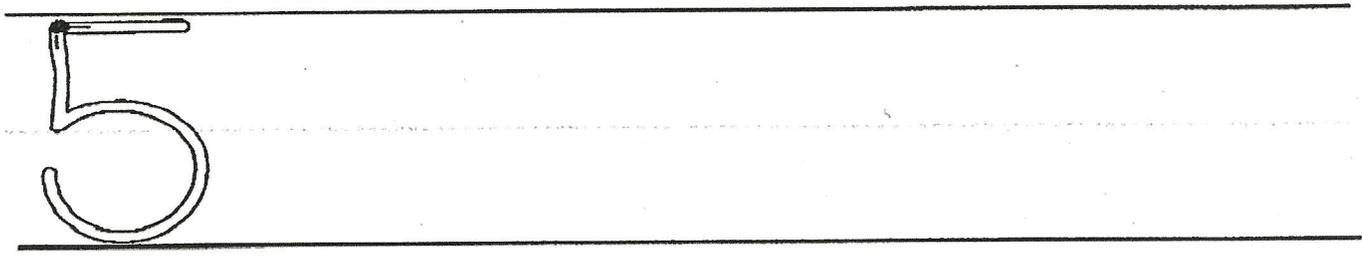
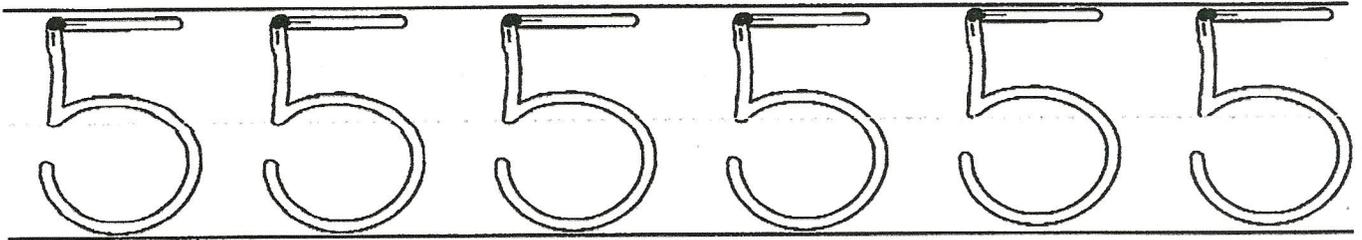
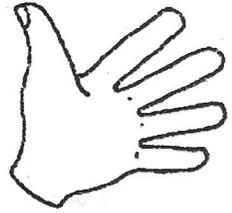
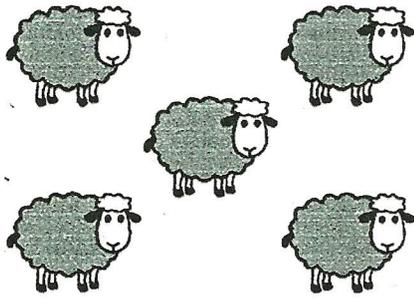
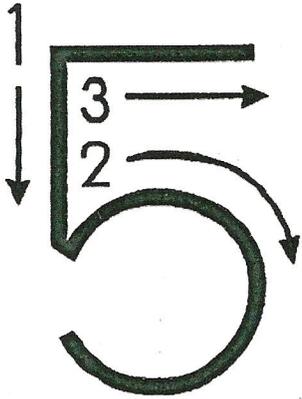
①





écris





L'écrit : identifier des mots dans différentes écritures

Entoure, chaque fois que tu le vois, le mot

LAPIN
lapin
lapin

LAPIN

lapin

LAMPE

louper

lapin

lapine

larme

LAPIN

SAPIN

lapin

lapin

LAPIN

lime

lapin

LAPEE

malin

lapin

loup

patin

barbin

lapin

LAPIN

lapin

lapin

MATIN

sapin

latin

lapine

lapin

MALIN

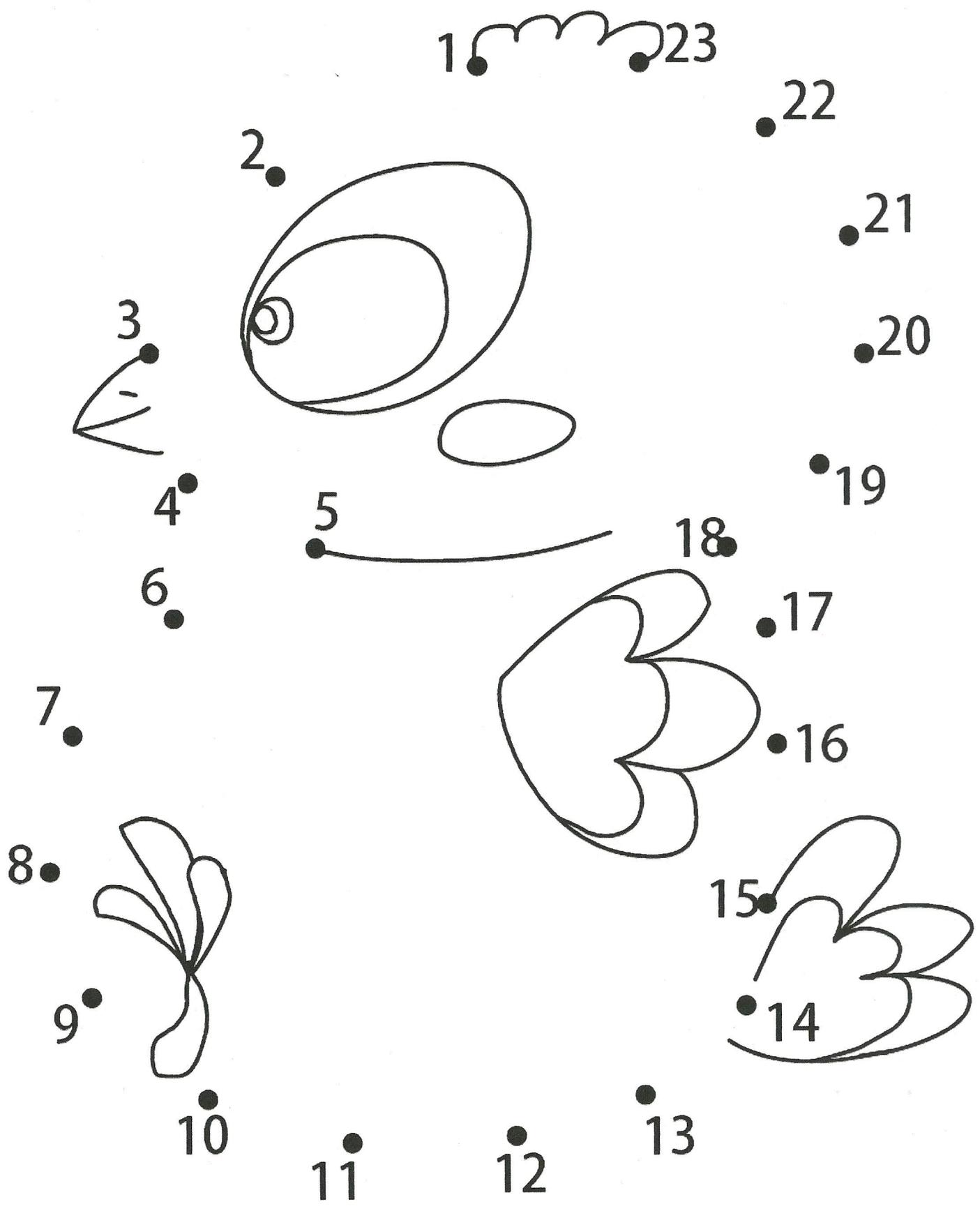
laper

rape

lapin

NUMERATION : acquérir la suite des nombres

Pour découvrir le dessin ci-dessous, relie les points en suivant la suite des nombres.
Puis, si tu le souhaites, tu peux le colorier.



MARDI 31 MARS 2020

mardi 31 mars 2020

mardi 31 mars 2020

1. L'ECRIT



Relie les lettres, ci-dessous, pour composer le mot dans les 2 écritures

LAPIN

lapin

L
x

P
x

A
x

I
x

N
x

a
x

i
x

l
x

p
x

n
x

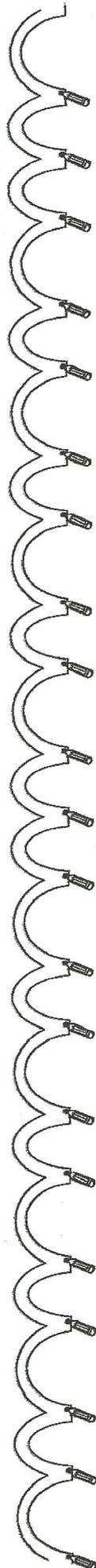
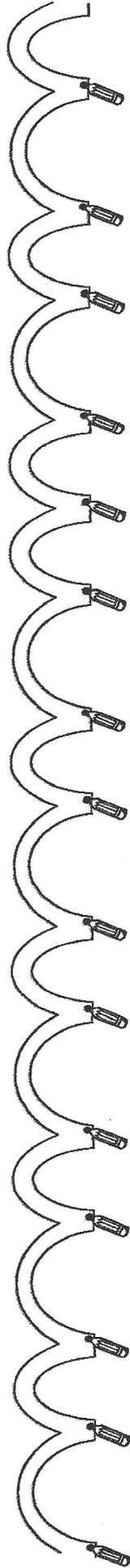
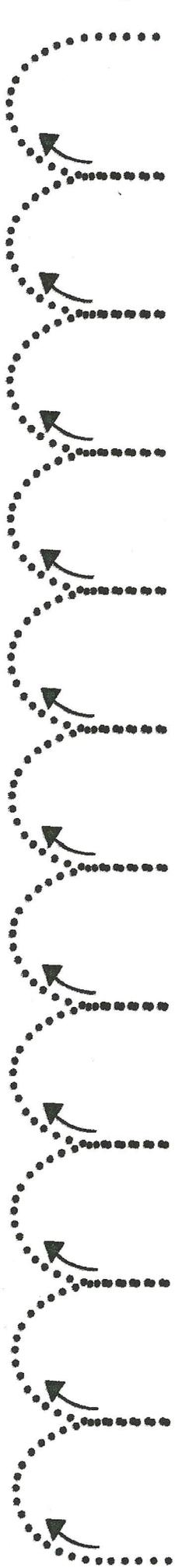
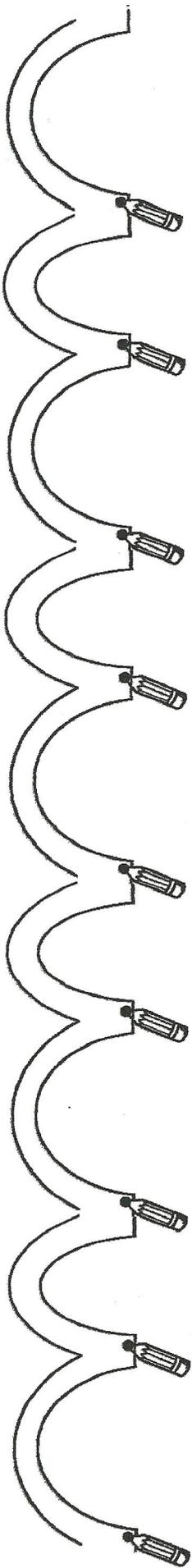
2. ACTIVITE GRAPHIQUE : les ponts

1^{ère} feuille : s'exercer à tracer des ponts sur les pointillés

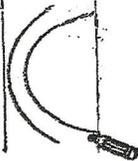
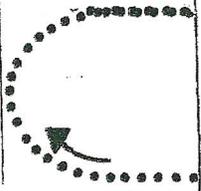
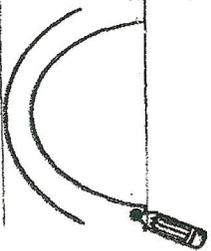
Commencer au point ou là où est le crayon!

2^{ème} feuille : tracer des ponts entre les lignes

8



8 bis



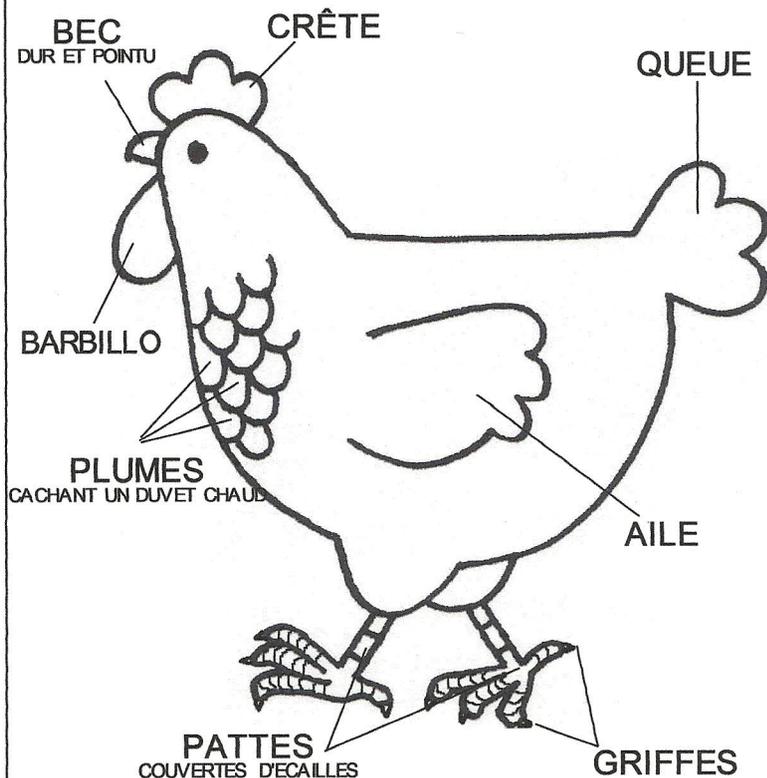
Observe et décris ce que tu vois avec l'aide de tes parents.



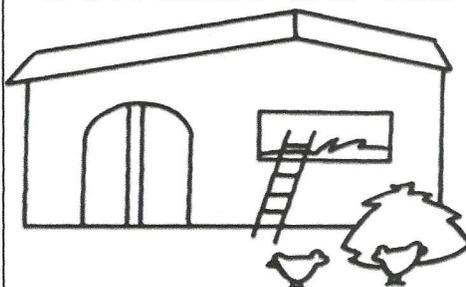
LA POULE

La poule

SON PORTRAIT

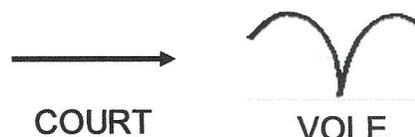


SON LIEU DE VIE



LE POULAILLER

ELLE SE DEPLACE



MARCHE



ELLE MANGE:



GRAINES



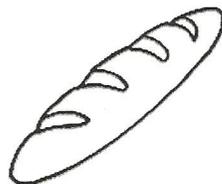
VER



MAÏS



POMME



PAIN

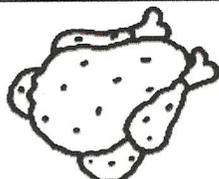


SALADE

LA POULE ET SES PETITS



LA POULE DONNE:



POULET



OEUFS



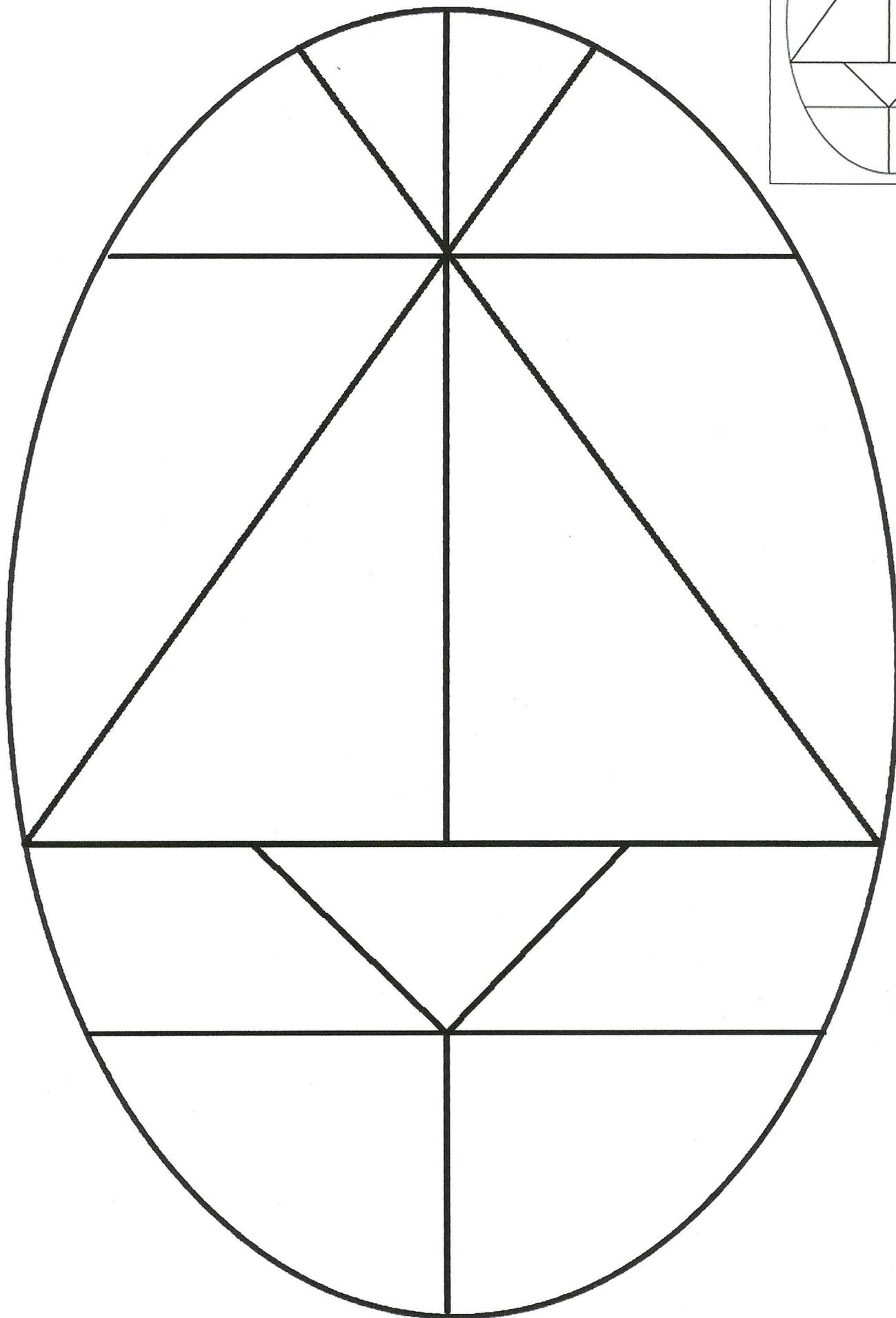
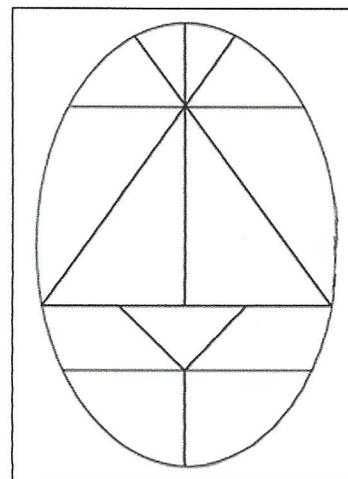
DUVET

SE REPERER DANS L'ESPACE : puzzle de l'œuf

Colorie l'œuf ci-dessous en prenant une couleur par quartier.

Découpe-le en morceaux sur les traits.

Reconstitue-le et colle-le en observant le modèle.



JEUDI 2 AVRIL 2020

jeudi 2 avril 2020

jeudi 2 avril 2020



1. Dictée de syllabes d'attaques :

Parents, dites les mots suivants à votre enfant qui devra trouver pour chacun d'eux la syllabe d'attaque (en gras) et l'écrire (en capitales).

Exemple : pour LAPIN, la syllabe d'attaque que votre enfant doit trouver puis écrire est LA.

BALLON

RATON

PANNEAU

MARIN

SAPIN

CAMION

LAPIN

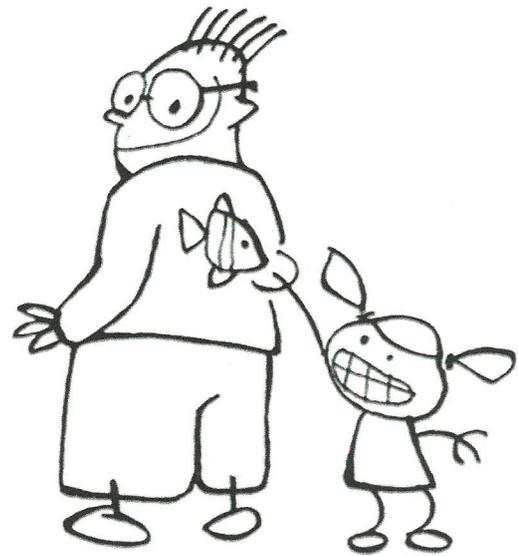
TAPER



2. NUMERATION :

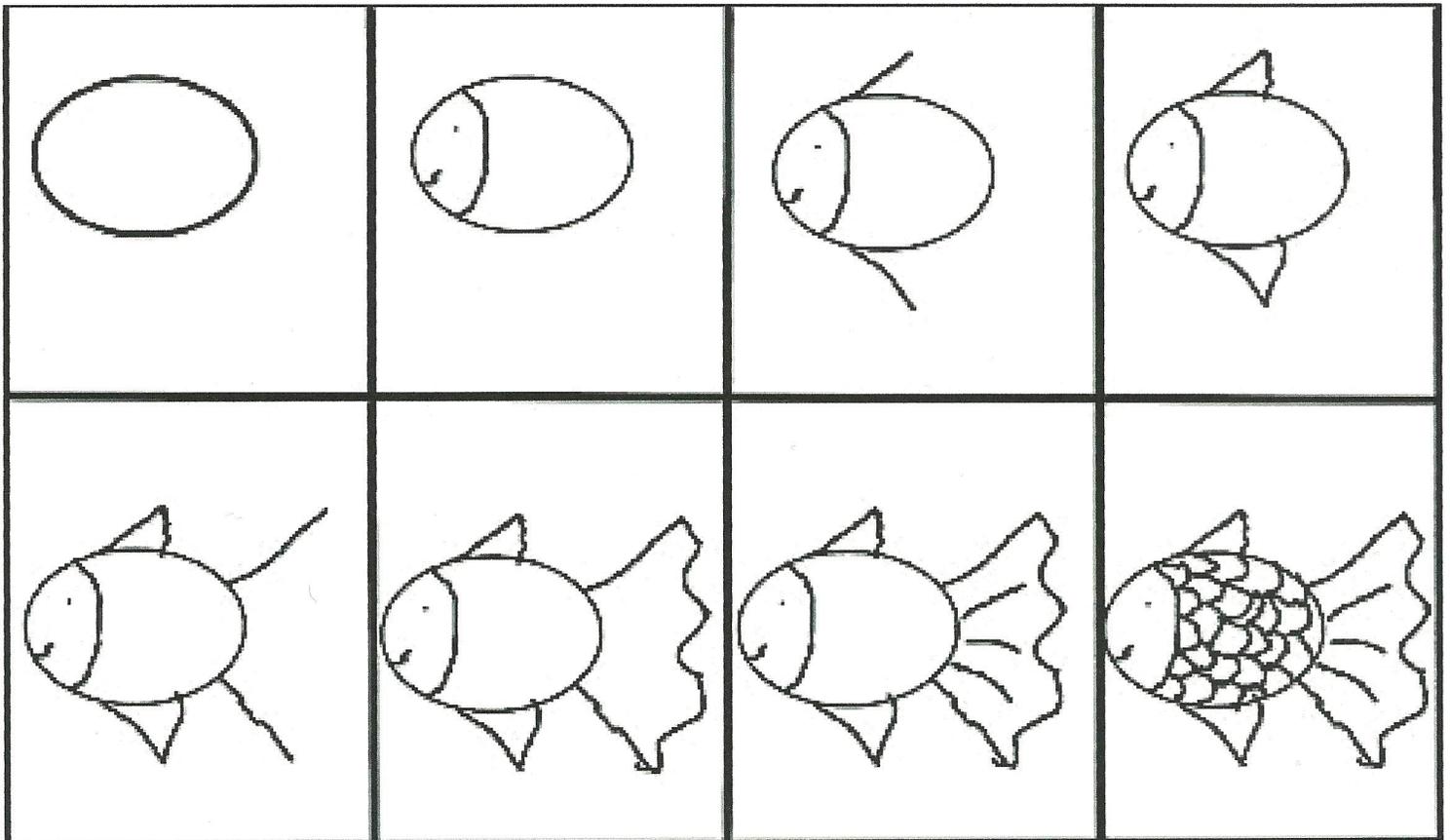
Compte à rebours à partir de 15 : 15,14,13,12,11,10.....0

POISSON D'AVRIL



ACTIVITE ARTISTIQUE : dessin dirigé du poisson

J'apprends à dessiner un poisson en suivant les 8 étapes.

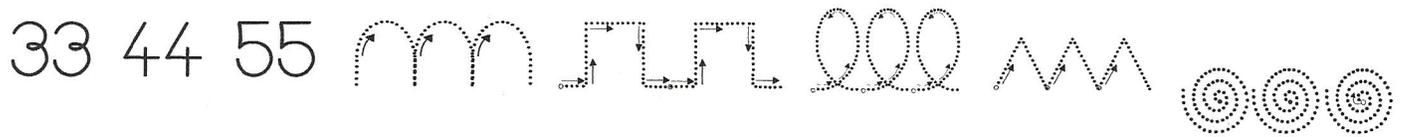


DECOUPAGE :

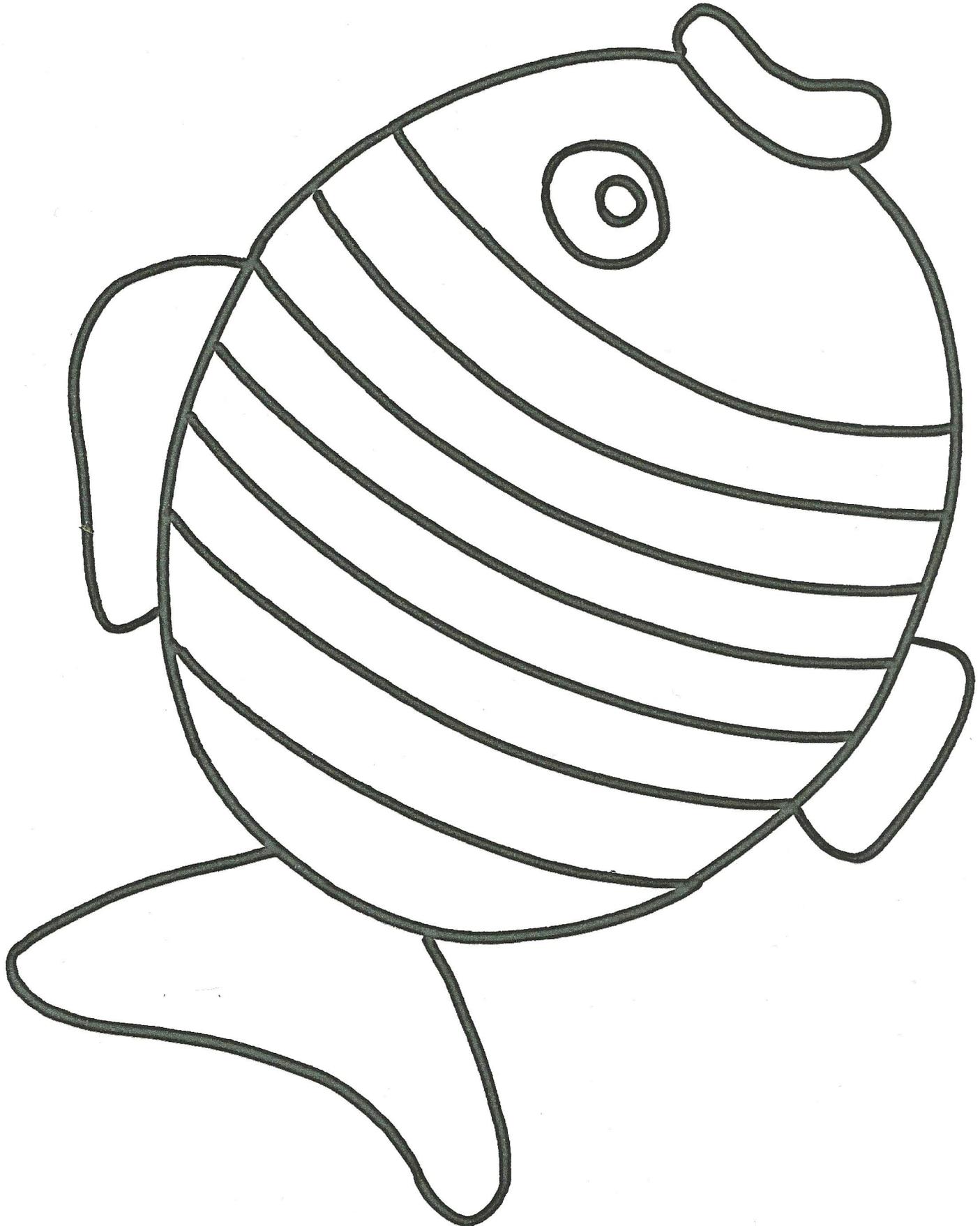
Tu peux ensuite t'amuser à dessiner des poissons, les colorier puis les découper pour les scotcher dans le dos des membres de ta famille. Attention, ils ne doivent pas s'en rendre compte ! 😊

ACTIVITE GRAPHIQUE :

Décore le poisson ci-dessous avec les chiffres et graphismes suivants :



Prends ton temps, applique-toi et change de couleur à chaque graphisme.



VENDREDI 3 AVRIL 2020

vendredi 3 avril 2020

vendredi 3 avril 2020



1. L'ECRIT

Recopie au moins 1 fois chacun des mots ci-dessous, en nommant et en la faisant chanter, chaque lettre que tu écris.

P O I S S O N

C O Q

P O U L E

O E U F

N I D

M A I S O N

L'ECRIT : prendre des indices pour déchiffrer un code

Déchiffre le message codé ci-dessous en prenant les indices sur le référentiel ; à chaque indice correspond une lettre qu'il faut écrire dans la case sous celui-ci.

Parents, voici la réponse (mais chut !): « le lapin aime manger les carottes »

Référentiel :

								
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



NUMERATION : bataille des nombres

Découpe les cartes du jeu ci-dessous, puis joue avec, à la bataille.

Règle du jeu :

Distribuer toutes cartes aux joueurs (peut se jouer à deux) qui les rassemblent en paquet, faces cachées, devant eux.

Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table.

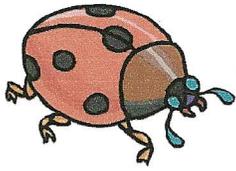
Celui qui a la carte avec le nombre le plus grand, ramasse les autres cartes.

Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur, il y a "bataille".

Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et celui qui a, avec cette carte, le nombre le plus grand gagne toutes les cartes.

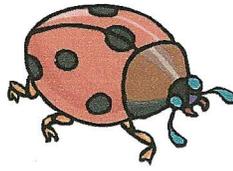
Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes.

1



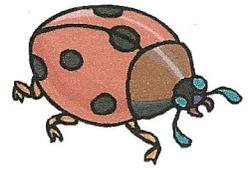
IT

2



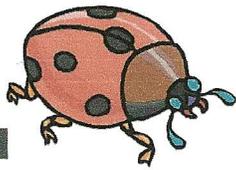
IT

3



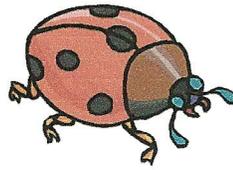
IT

4



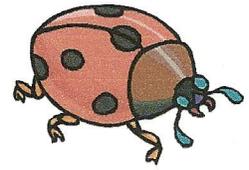
IT

5



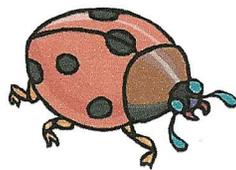
IT

6



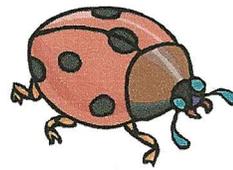
IT

7



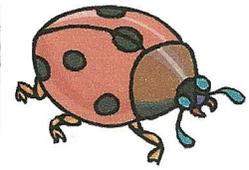
IT

8



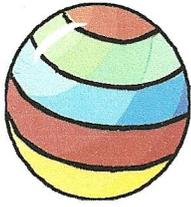
IT

9



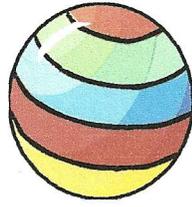
IT

1



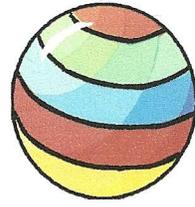
П

2



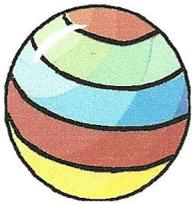
П

3



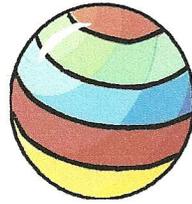
П

4



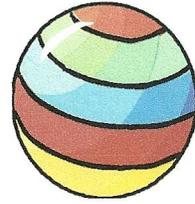
П

5



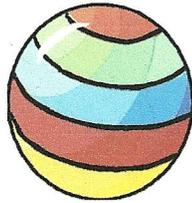
П

6



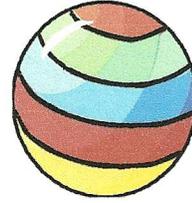
П

7



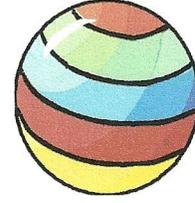
П

8



П

9



П

1



IT

2



IT

3



IT

4



IT

5



IT

6



IT

7



IT

8

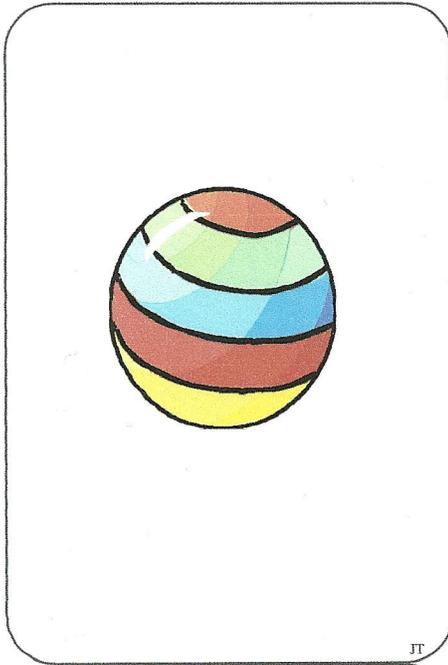


IT

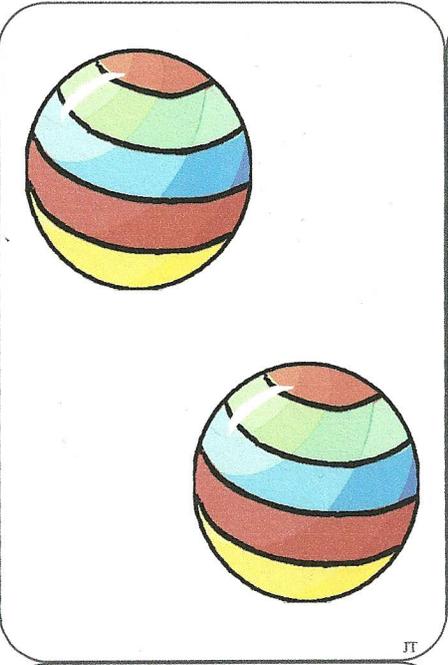
9



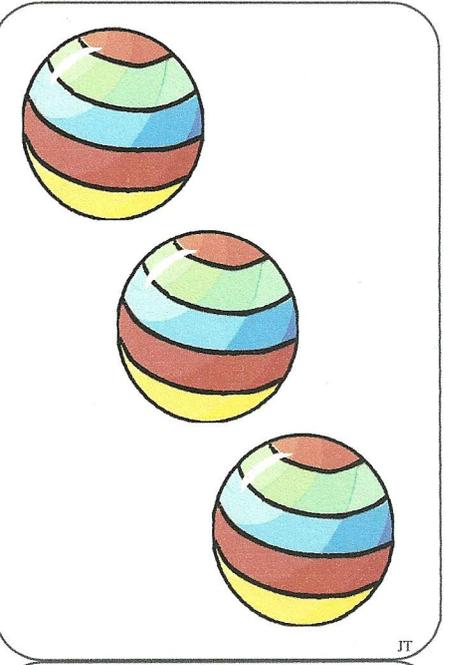
IT



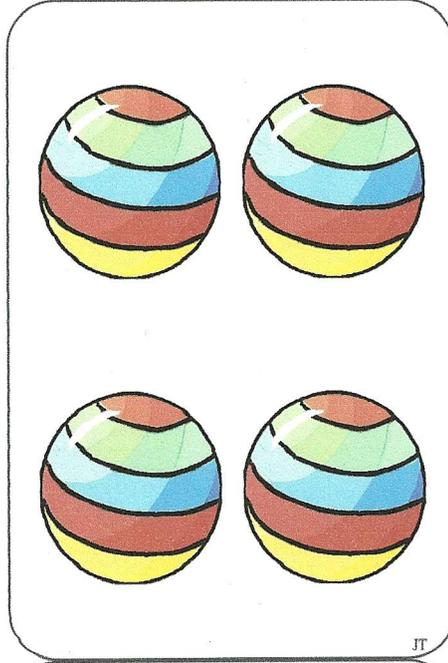
П



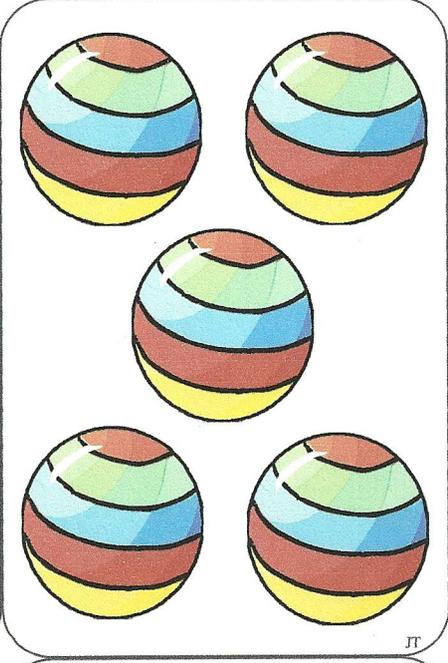
П



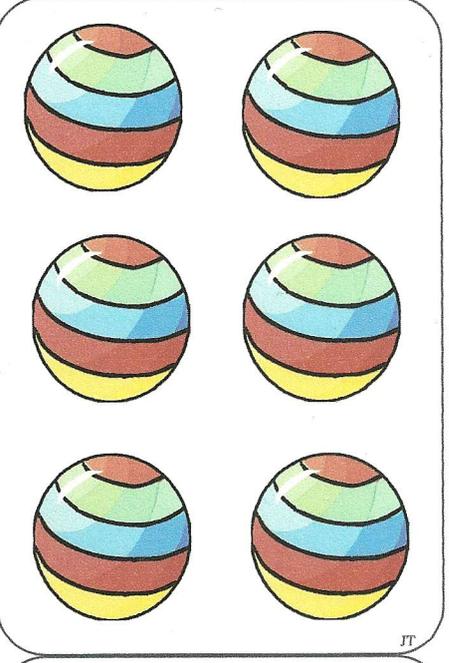
П



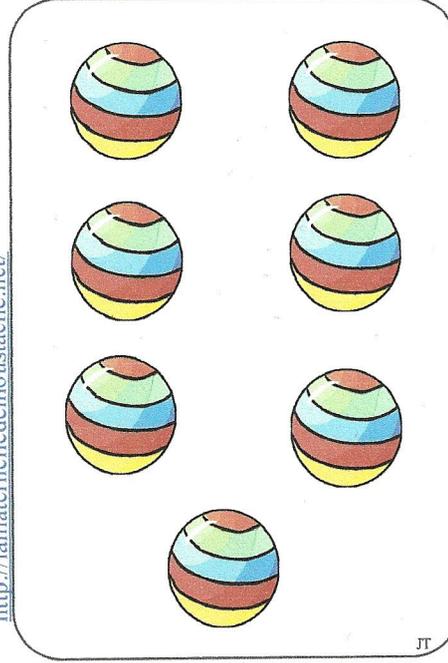
П



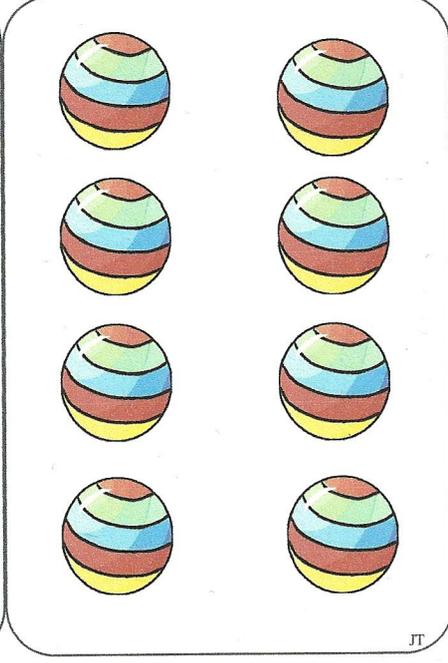
П



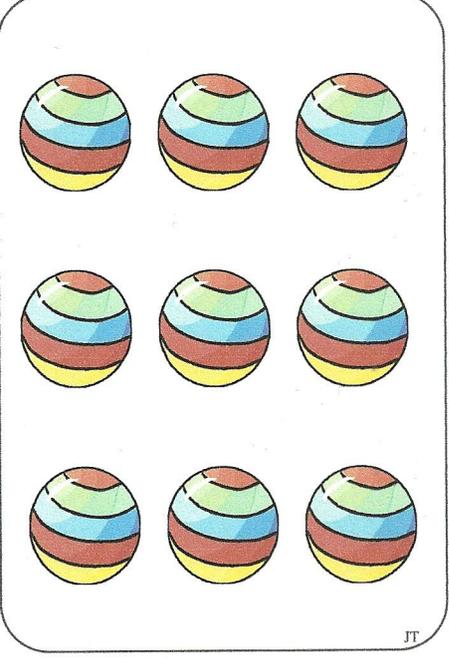
П



П



П



П



IT



IT



IT



IT



IT



IT



IT



IT



IT

L'ECRIT : Initiation aux mots croisés; savoir placer des mots dans une grille.

Remplis la grille, en plaçant correctement les mots écrits ci-dessous en MAJUSCULES.

	C	O	Q		
	N	I	D		
	O	E	U	F	
	P	O	U	L	E

	L	A	P	I	N		
	M	A	I	S	O	N	
	P	O	I	S	S	O	N
	C	A	R	O	T	T	E

The crossword puzzle grid contains the following words and icons:

- COQUELUCHE** (rooster icon, vertical, down)
- NID** (nest icon, vertical, down)
- OEUF** (egg icon, vertical, down)
- POULE** (hen icon, vertical, down)
- CAROTTE** (carrot icon, vertical, down)
- POISSON** (fish icon, vertical, down)
- MAISON** (house icon, horizontal, right)
- LAPIN** (rabbit icon, horizontal, right)