

Activités des GS / semaine 2 / du lundi 23 au vendredi 27 mars.			
DOMAINES	Objectifs	Je m'entraîne avec un adulte	Je m'évalue seul(e) quand je suis prêt(e).
LE LANGAGE : L'ORAL	Acquérir une conscience phonologique. - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque (Je m'entraîne). - Associer des mots ayant la même attaque (Je m'évalue). (= le même 1 ^{er} son (phonème)).	Consigne : Verbaliser les attaques des animaux de chaque enclos pour en extraire l'intrus qui sera repositionné dans le bon enclos. Jeu : « Des intrus au zoo » : annexe 1.	Consigne : Colle dans chaque enclos les animaux qui ont la même attaque que celui qui y est déjà. Fiches « Au zoo » annexe 1 bis.
	Acquérir une conscience phonologique. - Découvrir les phonèmes-voyelles. - Identifier un phonème voyelle dans un mot.	- Consigne : Le parent lit les comptines et l'enfant doit reconnaître quels sont les phonèmes voyelles qui sont proposés dans chacune d'elle. Annexe 2.1 : « Comptines pour découvrir les phonèmes voyelles ». - Consignes : Identifier le phonème voyelle présent dans un mot-image et le positionner sur la chenille correspondante. Annexe 2.2 : Jeu « La chenille des voyelles ». - Consignes : Fabriquer les maisons des voyelles (Rythme : une par jour travaillé / Etaler sur une semaine et demie, 2 semaines, si besoin). Annexe 2.3 : « Les maisons des phonèmes ».	
LE LANGAGE : L'ECRIT	Découvrir le principe alphabétique. - Reconnaître les lettres de l'alphabet en cursives. - Connaître la correspondance entre les différentes écritures.	Consigne : A l'aide d'un code, retrouve une case dans un tableau à double entrées et nomme la lettre cursive qui s'y trouve. Annexe 3 : « La bataille des cursives ».	
	Ecrire les chiffres	Consignes : J'écris les chiffres 6-7-8-9. Annexe 4.	
	Ecrire les lettres en cursives	- Consigne : J'écris les lettres rondes c, a, o en cursives. Annexe 5 . Le « a » et le « o » ont déjà été travaillés. L'élève peut s'entraîner au préalable, dans du sable ou de la semoule, sur un tableau ou une ardoise. Si vous disposez d'un véléda et d'une fiche plastifiée, insérer la fiche de l'annexe 5 dans la fiche plastifiée. L'enfant s'entraînera au véléda avant de faire cette même fiche au crayon de bois.	
LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE	Découvrir les nombres et leurs utilisations. - Associer le nom des nombres à leur écriture chiffrée (de 1 à 30). - Comparer des nombres et connaître leur valeur ordinale. - Composer et décomposer des quantités.	- Consigne : Je récite la comptine des nombres jusqu'à 30 - Consigne : J'écris la comptine des nombres jusqu'à 30 - Consigne : Je range les nombres du plus petit au plus grand et du plus grand au plus petit.. Jeu en ligne sur « jeu.lulu.pagesperso-orange.fr ». Dans le tableau « jeux à partir de 4 ans » aller dans la rubrique « Autour du nombre », sélectionner « La promenade des nombres ». Inscire nombres de « 0 à 20 », puis une fois assimilé, de « 0 à 30 ». Faire niveau 1, puis niveau 2 (les nombres sont mélangés). Si besoin, s'aider au départ de la comptine numérique que l'enfant a écrite précédemment et le parent corrigé. A faire un peu chaque jour. - Consigne : Avec les bandes d'animaux, trouve toutes les façons de faire 5. Annexe 6 : Atelier de décomposition. Toutes les bandes ne vont pas vous servir pour le 5, mais bientôt, elles vous seront utiles pour la décomposition du 10.	
	Explorer des formes	- Consigne : Continue les tracés à l'aide d'une règle. Annexe 2 des activités de Jeudi 19 et vendredi 20 mars. Faire 2 autres fiches.	- Consigne : Reproduis les formes en reliant les points avec ta règle. Annexe 7 : Tracés à la règle.

<p>EXPLORER LE MONDE</p>	<p>Orientation dans l'espace Se repérer et se déplacer dans un tableau à double entrées.</p>	<p>-Consignes : Aider la girafe à manger des feuilles. Jeu en ligne sur « jeu.lulu.pagesperso-orange.fr ». Dans le tableau « jeux à partir de 4 ans » aller dans la rubrique « Orientation, déplacement » et sélectionner « La girafe ». 4 jeux : « La promenade / Où mettre la feuille / Quel chemin suivre pour aller manger les feuilles / Le bon chemin ». A faire dans l'ordre au rythme de l'enfant. Chaque jeu est individuellement évolutif. A faire un peu chaque jour.</p>	
---------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Les exercices sont à répartir sur la semaine.

Les exercices sont à refaire plusieurs fois jusqu'à assimilation, mais au rythme de l'enfant. Si vous sentez la saturation arriver, arrêtez et reprenez à un autre moment de la journée ou un autre jour.

Il vaut mieux des ateliers plus courts mais répétés qu'un seul atelier trop long.

Toutes les pages ne sont pas forcément à imprimer. Certaines peuvent être lues sur l'écran, d'autres reproduites.