

Planning Grande Section du 18 - 19 mai

Lundi

Rituels :

- Nommer les jours de la semaine et dire quel jour nous sommes aujourd'hui et quel jour nous serons demain.
- Nommer toutes les parties de mon corps et plus particulièrement les articulations : cou, épaules, coudes, poignets, doigts, taille, bassin, genoux, chevilles, orteils. On les bouge à chaque fois pour voir ce que ça fait. On essaye de nommer une action que l'on peut faire grâce à l'articulation.
- Rangement : je cherche aujourd'hui comment je peux aider un adulte. Je peux aider à étendre le linge ou le plier, ranger ma chambre, nettoyer le sol ... Je suis grand et je peux aider les grands.

Lecture : L'histoire de Caramel : *C'est à moi !*

Lire l'histoire à votre enfant et lui poser les questions.

(Voir document joint : 2 nouvelles histoires de Caramel).

<https://www.youtube.com/watch?v=VXUwr-Kd4uo>

Lettres de l'alphabet : regarder la vidéo de l'alphabet de Dino de la lettre « O ».

<https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-o#containerType=program&containerSlug=abc-dino>

Écriture : faire la lettre « en attaché » X

- Respectez bien le sens du tracé de la lettre en vous référant au document sur le sens des lettres. Je l'ai remis à la fin de ce document.
- C'est un exercice d'écriture classique : vous faites la lettre en début de ligne et il doit la refaire sur toute la ligne. Selon sa motivation, vous lui faites refaire la ligne tant qu'il n'a pas réussi.
- Vous allez constater le niveau de votre enfant. S'il est en grande difficulté, n'insistez surtout pas. Je vous propose plusieurs niveaux de difficultés :
 1. Écrire sur une ligne
 2. Écrire entre deux lignes
 3. Écrire entre deux lignes en diminuant l'espace.

Numération : comparer des quantités

- Jouer au jeu de bataille qui a été fabriqué la semaine dernière.
- Jouer à la bataille avec un jeu de cartes classique. Vous pouvez enlever le roi, la reine et le valet ou alors en profiter pour lui indiquer l'ordre de valeur. L'idée c'est d'adapter ses connaissances acquises (avec son jeu qu'il a fabriqué) dans un contexte différent (avec le jeu de cartes classique). On travaille ici l'idée d'ordre de grandeur et les notions de « plus que », « moins que » et « autant que ».

Mardi

Rituels :

- Nommer les jours de la semaine et dire quel jour nous sommes aujourd'hui et quel jour nous étions hier.
- Mettre le couvert et débarrasser la table pour un repas au moins aujourd'hui.
- Ma météo intérieure, comment je me sens aujourd'hui. Est-ce que j'ai rêvé cette nuit ? Si oui je raconte mon rêve.

Lecture : L'histoire de Caramel : *Vite, vite !*

Lire l'histoire à votre enfant et lui poser les questions.

(Voir document joint : 2 nouvelles histoires de Caramel).

<https://www.youtube.com/watch?v=5KEfW2vhsQ>

Lettres de l'alphabet : regarder la vidéo de l'alphabet de Dino de la lettre «U».

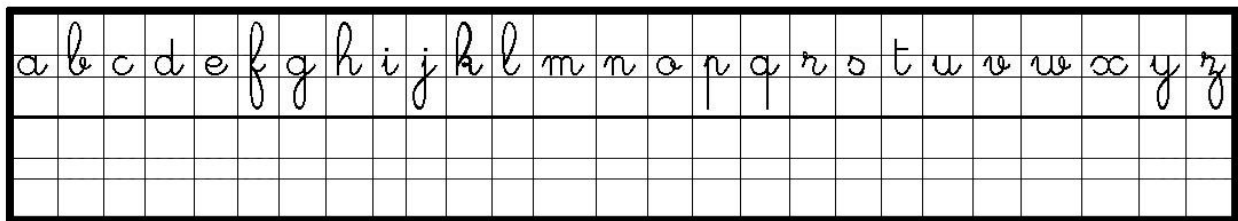
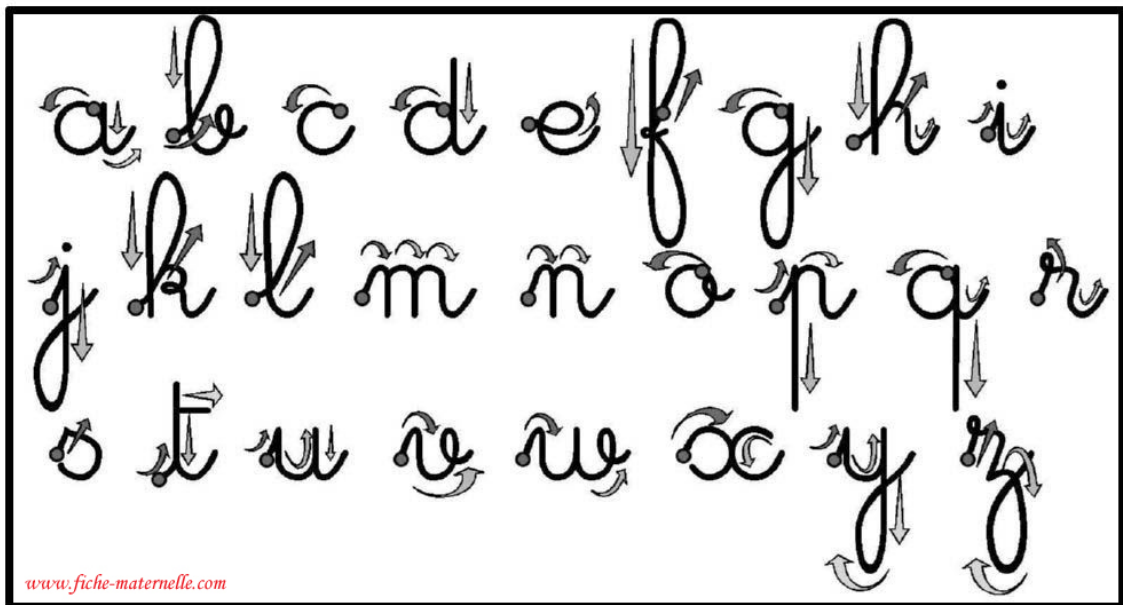
<https://www.lumni.fr/video/l-ile-du-u#containerType=program&containerSlug=abc-dino>

Écriture : faire les lettres « en attaché » Y

- Respectez bien le sens du tracé de la lettre en vous référant au document sur le sens des lettres. Je l'ai remis à la fin de ce document.
- C'est un exercice d'écriture classique : vous faites la lettre en début de ligne et il doit la refaire sur toute la ligne. Selon sa motivation, vous lui faites refaire la ligne tant qu'il n'a pas réussi.
- Vous allez constater le niveau de votre enfant. S'il est en grande difficulté, n'insistez surtout pas. Je vous propose plusieurs niveaux de difficultés :
 1. Écrire sur une ligne
 2. Écrire entre deux lignes
 3. Écrire entre deux lignes en diminuant l'espace.

Numération : faire des compléments, approche de la notion d'addition.

- Si votre enfant a du mal, je vous propose une activité avant de commencer le jeu Halli Galli. Le jeu du hérisson permet de passer par la manipulation mais aborde les mêmes compétences que dans le jeu Halli Galli. Pour ce jeu vous devez avoir une boule de pâte à modeler pour faire le hérisson et des morceaux (pour faire les piquants) de pailles (pour boire), des cure-dents, des allumettes ... Vous devez avoir deux couleurs. Vous avez donc devant vous le hérisson (la boule de pâte à modeler). La consigne c'est d'avoir toujours cinq piquants sur dos du hérisson. Vous allez donc proposer un hérisson avec par exemple deux piquants verts sur le dos. Vous dites à votre enfant qu'il doit ajouter des piquants pour que le hérisson en ait 5 en tout. Votre enfant a devant lui des piquants rouges par exemple et doit trouver seul combien il doit en ajouter, dans ce cas il doit en ajouter 3. Il est important d'avoir deux couleurs de piquants pour qu'il visualise bien les deux quantités. Il doit toujours passer par le comptage pour vérifier qu'il y a bien 5 piquants au final. Vous recommencez l'expérience plusieurs fois, avec des combinaisons différentes.
- Jouer au jeu d'Halli Galli que vous avez fabriqué.
- Pour corser le jeu vous pouvez augmenter le nombre de joueurs et passer de 2 joueurs à 3 joueurs.



PLUS DE LA SEMAINE

APPRENDRE LES BONS GESTES POUR SE LAVER LES MAINS

Se laver les mains ne s'improvise pas. [Selon l'OMS](#), un lavage de mains à l'eau savonneuse doit durer au minimum 40 secondes, ce qui est long pour un enfant !

Nous vous proposons d'apprendre une comptine à vos enfants (voir document joint : comptine du lavage des mains). Elle a été imaginée par une ergothérapeute afin que les enfants mémorisent les gestes. Commencer par leur montrer la vidéo

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=YGFInacOOqA&feature=emb_logo puis mimer les gestes en regardant le pdf. Réciter la comptine dès que l'enfant se lave les mains.

Une proposition d'expériences pour expliquer l'importance de se laver les mains.

Il existe une expérience toute simple pour montrer aux enfants l'importance de se laver les mains que vous pouvez visionner ici :

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

Si vous en avez la possibilité, faites-la avec votre enfant 😊

