

# Planning Grande section du lundi 25 au vendredi 29 mai

## Lundi 25 mai

### Rituels :

- **Nommer les jours de la semaine** et dire quel jour nous sommes aujourd'hui, quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain.
- **Dire la météo** du jour en décrivant le temps qu'il fait avec des mots précis. En déduire le **type de vêtements** que je dois mettre pour m'adapter à la météo.
- Demander à mes parents ce que l'on compte faire aujourd'hui et écouter attentivement pour me projeter dans cette journée. Poser des questions pour m'investir dans l'organisation. Ce sont bien évidemment des objectifs d'adultes mais il s'agit pour vous d'orienter la conversation pour indiquer à votre enfant comment va se dérouler la journée. S'il ne pose pas de questions vous pouvez l'orienter en lui posant la question du lieu où il va être ou ce qu'il va faire : je travaille à l'ordinateur aujourd'hui, tu vas faire quoi pendant ce temps ? / Je vais faire le ménage ce matin, penses-tu pouvoir m'aider ? / Nous allons faire des courses, que veux-tu faire pendant ce temps ? ... Il ne doit pas décider de la journée mais **il doit s'investir dans l'organisation** pour proposer son aide ou des solutions au moins une fois.

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

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

### Lecture d'histoire : L'histoire de Caramel : Dans ma montagne !

Lire l'histoire à votre enfant « **Dans ma montagne** » (Cf document joint) + écoute sur ce lien :

<https://www.youtube.com/watch?v=wqAQH0bWw9s> et lui poser les questions (voir document « L'histoire de la semaine de Caramel »).

C'est un livre qui se lit dans deux sens différents : recto verso. Il décrit deux points de vue différents sur un même lieu : la montagne. Il y a le point de vue de l'homme (le berger) et celui du loup. Vous pouvez aussi poser ces questions à votre enfant :

- Quels sont les deux personnages qui parlent ? (Le loup / le berger et son troupeau)
- Que regarde le loup quand il dit qu'il y a des choses magnifiques ?
- Qui est ce que le loup essaye d'éviter ?
- Quel temps fait-il quand l'homme dit qu'il y a des dangers ?
- Qui est ce que le berger essaye d'éviter ?
- Le berger et le loup sont d'accord sur quoi ?

**Écriture :** écrire son prénom en lettres cursives en pâte à modeler.

- Dans cet exercice on travaille la motricité fine en musclant le bout des doigts pour faire un colombin fin et régulier. Ce n'est pas évident pour les enfants et le fait de travailler la matière entraîne les habilités motrices des doigts nécessaires pour l'écriture.

- La difficulté majeure en écriture cursive est le sens du tracé. Une fois que le colombin est fait, il est important de le disposer comme si on écrivait la lettre. Il faut le faire doucement pour laisser le temps à votre enfant que le cerveau enregistre. Pour ceux qui ont une mémoire auditive, vous pouvez commenter le « chemin » du colombin : « pour le « a » on commence en haut puis on va vers la gauche ou vers la main qui tient la feuille pour les droitiers puis on remonte pour terminer le cercle ; ensuite on redescend en repassant sur la ligne qui remontait puis on fait une accroche. Cet exercice est intéressant pour les visuels aussi puisque les colombins se croisent et sont au-dessous ou en dessous, cela matérialise les croisements et le sens du tracé.
- Ceux qui ont des difficultés en écriture cursive peuvent faire tous les exercices que je propose en colombins de pâte à modeler plutôt que sur le papier. N'hésitez pas à utiliser cette alternative.

**Numération** : faire une partie de Halli Galli avec le jeu que vous avez fabriqué

**Motricité fine** : réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.

*Remplis une bouteille de pâtes en utilisant la pince pouce-index.*

- Vous pouvez utiliser des pâtes beaucoup plus petites que celles qui sont sur la photo. Le but est de travailler la motricité fine pour les plus grands, on peut utiliser des grains de riz.
- Défi : deux joueurs s'affrontent pour mettre à l'intérieur d'une bouteille (augmenter la difficulté en utilisant un goulot de bouteille plus petit) le même nombre de grains de riz. Profitez-en pour faire un exercice de numération en comptant les grains de riz sur des nombres plus grands, l'exercice sera à faire deux fois puisqu'il faudra faire deux fois le même nombre, on travaille donc la notion de « autant que ».



**Mardi 26 mai**

**Rituels** :

- Nommer les jours de la semaine et dire quel jour nous sommes aujourd'hui, quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain.
- Dire la météo du jour en décrivant le temps qu'il fait avec des mots précis. En déduire le type de vêtements que je dois mettre pour m'adapter à la météo.

- Dire ce que je fais lorsque je fais ma toilette. Je dois faire une phrase correcte pour chaque action. Votre enfant doit pouvoir expliquer ce qu'il fait pendant un moment de vie. Il doit exprimer chaque action avec une phrase et ces actions doivent être dans le bon ordre. Vous pouvez l'aider en lui posant des questions. Il est plus facile pour lui d'expliquer sur le moment sinon c'est trop abstrait. Prenons l'exemple de la toilette : Nous allons faire la toilette, que fais-tu en premier ? Je me brosse les dents puis je prends un gant de toilette ... Vous devez veiller à ce que chaque phrase soit complète (sujet/verbe/complément) et s'il y a des connecteurs (et puis après/ ensuite / puis ...) entre chaque phrase, c'est encore mieux.

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

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

**Lecture d'histoire** : regarder la vidéo pour une première approche de l'histoire. Nous allons travailler à partir de cette histoire sur le reste de la semaine avec des activités dans divers domaines.

### **LA GRENOUILLE A GRANDE BOUCHE**

<https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY>

Vous pouvez poser des questions simples :

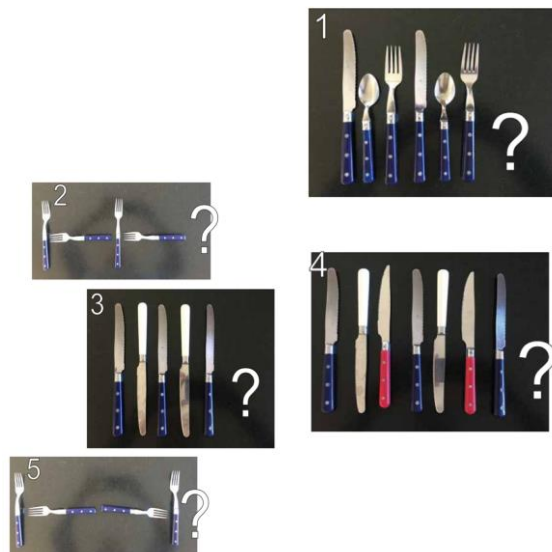
- Qui est le personnage principal ?
- Quel est son problème ?
- Elle demande quoi aux animaux ?
- Quels sont les animaux qu'elle rencontre ?

### **Mathématiques** : les algorithmes

A l'aide d'objets de la maison demander à votre enfant de reproduire des suites d'objets. Par exemple, poser sur la table une fourchette, une cuillère, une fourchette, une cuillère et lui demander de continuer la suite ...

Vous pouvez complexifier avec plus d'objets. Vous trouverez ci-dessous des exemples plus complexes. Vous pouvez utiliser, des personnages de jeux, des grains de riz et de haricots, des cailloux, des crayons, des trombones ...

Puis créer une suite en faisant une erreur et demander à votre enfant de la retrouver.



**Phonologie** : découper des images de mots dans lesquels on entend [i].

**La maison du [i]** : Vous pouvez découper le haut de la feuille en forme de triangle afin de faire la forme d'une maison. Ensuite vous écrivez un [i] avec les accolades car cela signifie que c'est le son [i] et non pas la lettre « I ». Vous allez lui dire la consigne : « Nous allons faire la maison du [i] et pour cela tu vas découper des images de mots dans lesquels tu entends le son [i] ». Laissez-le fouiller dans les catalogues ou les publicités pour trouver des mots. Il ne doit pas coller tout de suite, laissez-le faire sa sélection et demandez-lui les mots qu'il met derrière chaque image. Pour le faire chercher, au lieu de lui indiquer directement les images incorrectes, vous pouvez lui dire le nombre d'images qui ne sont pas bonnes : « il y a deux images dans lesquelles on n'entend pas [i], à toi de les trouver ». Une fois que vous vous êtes mis d'accord, il peut coller ses images. Vous pouvez garder la maison comme référent et vous amuser à recoller des images à tout moment.

**Motricité fine** : réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.

*Remplis une bouteille de petits objets en utilisant une cuillère.*

- Pour augmenter la difficulté vous pouvez varier la taille du goulot, un goulot plus petit nécessite plus d'habileté.
- Vous pouvez aussi varier la taille des objets à attraper avec la cuillère. Des objets qui roulent qui sont très petits, de l'eau...
- L'exercice est réussi si on ne fait pas tomber sur la table.
- Si vous pouvez multiplier le travail par deux, faites un défi à celui qui remplira la bouteille au plus vite sans en faire tomber.



**Jeudi 28 mai**

**Rituels** :

- Nommer les jours de la semaine et dire quel jour nous sommes aujourd'hui, quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain.
- Dire la météo du jour en décrivant le temps qu'il fait avec des mots précis. En déduire le type de vêtements que je dois mettre pour m'adapter à la météo.
- Faire un jeu de portrait chinois autour de la nourriture (pour rester dans le thème de l'histoire de la grenouille à grande bouche) : si tu étais un fruit, tu serais quoi ? / Si tu étais un légume, tu serais lequel ? / Si tu étais un dessert ? ...
- La minute musique : <https://www.youtube.com/watch?v=CSi7Y4JWZKw...> 1<sup>ère</sup> chanson : « Ah les crocodiles »

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

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

**Lecture d'histoire :** Relire l'histoire de « la grenouille à grande bouche. »

<https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY>

- Avant de commencer l'histoire, donner à votre enfant une consigne : « Tu dois bien écouter ce que mange chaque animal car après l'histoire, je te demanderai de me le dire. »
- Proposer la fiche : « Relie les animaux à leur nourriture. »

Relie les animaux avec leur nourriture.



### **Mathématiques** : dire la comptine numérique

- Comptine des nombres : Demandez à votre enfant de dire la comptine des nombres. Il peut commencer au début mais également la dire par intervalle. Par exemple, commencer à 10 et aller jusqu' à 20. C'est un bon moyen pour lui faire apprendre les morceaux qu'il ne connaît pas bien.
- Entraînez-le également à la dire à rebours : 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0...
- Vous pouvez aussi proposer deux collections d'objets qu'il doit compter séparément puis en les ajoutant. Il faut lui faire prendre l'habitude de répondre à la question : « Ça fait combien en tout ? ». Il compte la première collection, il y a 4 crayons. Il compte la deuxième collection, il y a 5 crayons. Puis il compte combien cela fait en tout, il compte les 4 premiers crayons puis continue à compter la deuxième collection sans arrêter la comptine numérique pour aller jusqu'à 9. En fait quand il passe à la deuxième collection, il ne doit pas recommencer la comptine numérique à 1 dans cet exemple il doit faire 5,6,7,8,9.

### **Langage écrit** : domino des Alphas, voir le fichier joint « Domino des Alphas 3 écritures »

- C'est un jeu à imprimer. Il y a deux niveaux : lettres cursives ou lettres scriptes. Je vous propose d'imprimer les deux niveaux afin d'apprendre à votre enfant à associer les trois écritures d'une même lettre : les alphas sont en lettres capitales et les autres sont donc en script pour un niveau et en cursive pour l'autre niveau.
- Les lettres capitales étant plus faciles à tracer ce sont celles que votre enfant a appris en premier. J'ai souvent insisté auprès des enfants de grande section pour leur dire qu'en CP les lettres cursives vont servir pour écrire et les lettres scriptes seront dans les livres de lecture pour apprendre à lire. Ce jeu sert donc à automatiser les correspondances entre les trois écritures pour une même lettre. N'hésitez pas à en abuser.

### **Motricité fine** : réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.

*Dans un objet percé, enfile dans les trous des chenilles ou des ficelles.*



## Vendredi 29 mai

### Rituels :

- Nommer les jours de la semaine et dire quel jour nous sommes aujourd'hui, quel jour nous étions hier et quel jour nous serons demain.
- Dire la météo du jour en décrivant le temps qu'il fait avec des mots précis. En déduire le type de vêtements que je dois mettre pour m'adapter à la météo.
- Faire un dialogue comme dans « la grenouille à grande bouche » : « T »es qui toi ? » « Et tu manges quoi toi ? ». On peut utiliser une vieille chaussette sur laquelle on colle deux gommettes pour faire une marionnette que l'on fait parler pour poser les questions comme la grenouille à grande bouche. On peut poser les questions aux membres de notre famille et attendre leur réponse ou bien poser la question à chacune de ses peluches et l'enfant doit inventer la réponse en faisant « parler » sa peluche. On peut remplacer le « Et tu manges quoi toi ? » par un « Et tu fais quoi toi ? »...
- La minute musique : <https://www.youtube.com/watch?v=CSi7Y4JWZKw...> 2<sup>ème</sup> chanson à 2mn10 « Un petit cochon pendu au plafond »

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

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

**Lecture d'histoire :** Relire l'histoire de « la grenouille à grande bouche. »

<https://www.youtube.com/watch?v=FZGHTLw4ZPY>

Voici des idées de questions sur la fin de l'histoire. La fin offre une ouverture sur les différentes possibilités. Il est intéressant de faire parler votre enfant sur les deux hypothèses principales de fin et de lui demander de justifier ou d'expliquer son choix (voir les questions écrites en rouge). Vous pouvez ensuite confronter avec votre propre idée de la fin de l'histoire, si vous êtes d'accord ou non avec lui.

- Page 13 : que décide de faire la grenouille ? -> **Elle décide de rentrer dans sa mare.**
- A-t-elle trouvé quelque chose de nouveau à manger ? -> **non**
- Que va-t-elle manger ? -> **elle va manger/gober des mouches.**
- Page 14 : de retour dans sa mare, que voit-elle ? -> **Elle voit 2 yeux dans la mare.**
- Page 15 : A qui appartiennent les 2 yeux -> **ce sont les yeux du crocodile.**
- Comment décrit-elle le crocodile ? -> **il est bizarre.**
- Que mange le crocodile -> **Le crocodile mange des grenouilles à grande bouche.**
- Page 16 : Que fait la grenouille quand le crocodile dit qu'il mange des grenouilles à grande bouche ? -> **elle fait une toute petite bouche.**
- Pourquoi fait-elle une petite bouche ? -> pour ne pas être mangée par le crocodile.
- Que demande-t-elle au crocodile ? Pourquoi ? -> **elle demande s'il a vu des grenouilles à grande bouche. Elle demande pour savoir s'il a vu qu'elle avait une grande bouche et s'il va la manger.**
- **C'est la fin de l'histoire ! D'après toi que se passe-t-il après ??**

*Les réponses peuvent être variées : certains pensent que la grenouille se fait manger, d'autres imaginent qu'elle arrive à s'enfuir.*

Les réponses sont toutes possibles car l'histoire finit là donc on peut imaginer ce que l'on veut !!



**Mathématiques** : combien d'objets ?

Consigne : « Chaque bonhomme voudrait une tomate cerise (ou autre objets, crayons, bonbons...). Est-ce que c'est possible ? (Tu peux faire un dessin pour t'aider si tu veux). »  
L'exercice peut se faire de deux manières :

1. Vous proposez des personnages (voir photo) du nombre d'éléments que vous voulez. Votre enfant doit donner une tomate cerise pour chaque personnage. Attention, dans un premier temps il va le faire sous forme de distribution. Vous le laissez faire une fois puis vous lui dites de compter les personnages puis ensuite de compter le même nombre pour les tomates cerise. À vous de varier le nombre de personnages à chaque fois. Veillez à ne pas rester dans les mêmes quantités si votre enfant réussit bien, augmentez le nombre pour le faire progresser. En grande section, il faut au moins maîtriser jusqu'à 10.
2. Le nombre de personnages reste fixe, c'est vous qui décidez du nombre d'objets en fonction des capacités de comptage de votre enfant (que vous avez évalué précédemment). Vous allez maintenant proposer une collection de tomates cerise et lui poser les questions suivantes : « Est ce que tout le monde peut avoir une tomate cerise ? Il en a trop ? Pas assez ? Ou juste comme il faut ? ». Pour la première fois de cette manière, votre enfant va peut-être distribuer une tomate à chaque personnage et constater s'il y a trop ou pas assez ou juste ce qu'il faut. Progressivement, il doit passer par le comptage. Continuez de lui proposer des collections de tomates cerise avec plus ou moins 1 voire 2 ou juste ce qu'il faut en lui demandant de compter. S'il s'arrête de compter à 7 tomates, qu'il se souvient qu'il y a 8 personnages et qu'il se rend compte tout de suite qu'il n'y en a pas assez, c'est qu'il connaît l'ordre des chiffres et l'ordre de grandeur qui va avec. C'est gagné, il passe petit à petit à l'abstraction et pourra donc faire les mêmes exercices avec des nombres plus grands.



- Cette photo est bien évidemment un exemple, vous pouvez le faire avec les personnages que vous avez à la maison.
- Vous pouvez augmenter la difficulté en augmentant le nombre de personnages.



**Motricité fine :** réaliser des gestes précis, coordonner les deux mains, les synchroniser.  
*Déplace des objets en les coinçant entre deux baguettes, (ou deux bouts de bois).*



**Bricolage :** La grenouille à grande bouche

- La structure du livre est basée sur des dialogues simples qui peuvent être adaptés à l'envie. C'est un point de départ pour votre enfant pour s'entraîner à inventer et poser des questions sous forme ludique. Vous pouvez bricoler une marionnette avec une vieille chaussette et ajouter toutes sortes de gadgets (j'attends vos photos !).
- Sinon, je vous propose une grenouille faite à partir d'une assiette en carton pliée en deux. Il faut simplement peindre l'assiette en vert, ajouter des pattes, des yeux et une belle langue en papier cartonné de couleur. Si vous avez des gommettes yeux c'est génial !

