

École maternelle de La Tour d'Auvergne  
10 rue de Légnano  
92700 COLOMBES

## Grande Section Semaine n°1

Vous trouverez ci-joint des exercices à réaliser avec votre enfant durant la semaine 1.

Ce recueil est issu des cours du CNED – Ma classe à la maison- GS

Durant cette première semaine, tu vas travailler sur les points suivants.

Retravailler le repérage des voyelles.

Jouer avec les syllabes.

Reprendre les poésies *Avec ma bouche je dis...* et *Loup de lune*.

Réviser l'écriture des lettres *q* et *g*. Écrire des mots et des phrases.

Retravailler avec *Roule galette*, *Tibili*, *Les trois petits cochons*.

Réaliser des collections de 10 éléments. Lire les nombres jusqu'à 10.

Réciter les nombres jusqu'à 30.

Trier des objets selon leur forme.

Ajouter une quantité à un nombre.

Reprendre des activités physiques vues au long de l'année.

Décrire des œuvres. Créer en bleu à la manière de Picasso.

Reprendre et chanter certaines chansons apprises dans l'année.

Ordonner les moments de la journée. Connaître l'ordre des jours de la semaine.

Reconnaître des objets électriques et les dangers de l'électricité.

Réviser les mots servant à repérer un objet dans l'espace. Décrire un itinéraire.

Savoir trier les déchets.

Découvrir ses sens.

Mobiliser le langage

Structurer sa pensée

L'activité physique

Les activités artistiques

Explorer le monde

Le matériel nécessaire



Des objets illustrant les formes basiques, des graines (haricot), un jeu de carte, le matériel de peinture.

Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



### Explorer le monde - Se repérer dans le temps



10 minutes

accompagné

#### Activité 1 J'ordonne les moments de la journée.

Notion de jour/nuit. Les différents moments de ma journée.

Relie les différents moments de la journée, depuis le moment où tu te lèves jusqu'au moment où tu te couches.



#### Activité 2 Je repère des voyelles.

Écoute attentivement la fin des mots.

Dis quel son tu entends à la fin des mots et demande à ton tuteur de l'écrire.

Papa, lama, chanta, sonna, koala.

Moto, vélo, château, râteau, rigolo.

Tipi, fourmi, appétit, tapis, souris.

Pomme, gronde, sonne, porte, sorte.

Tortue, issue, pointue, entendu, vêtu.

Forêt, parquet, coffret, sortez, mangez.

Hibou, caillou, genoux, choux, bijoux.



30 minutes

accompagné

Indication pour guider l'activité

Articulez distinctement les mots et insistez sur la voyelle finale.

Indication pour guider les réponses

Réponses attendues : [a], [o], [é], [è], [y], [e], [u].

## Structurer sa pensée



20 minutes

accompagné

### Activité 1 *Je réalise des collections de 10 éléments.*

Dénombrer, réaliser une collection dont le cardinal est donné.



**Pioche** une carte et prends le nombre de graines qui correspond.

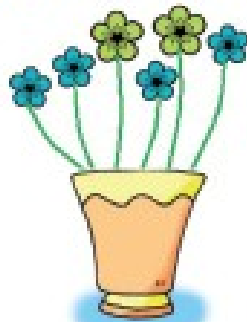
#### Indication pour préparer l'activité

L'adulte prépare des cartes à jouer numérotées de 1 à 10 et un bol de graines.

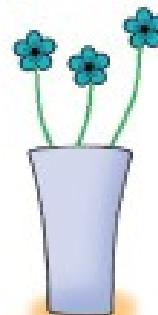
**Ajoute** le nombre de graines nécessaires pour avoir une collection de 10 graines.

**Recommence** avec une nouvelle carte.

 **Dessine** les fleurs manquantes pour faire les bouquets demandés.



10



6



8

## Les activités artistiques – Les productions plastiques



30 minutes

accompagné

### Activité 1 *Je décris des œuvres.*

Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

#### Indications pour guider l'enfant

L'objectif est d'identifier le type d'œuvre : une photo, une peinture, un dessin, une sculpture, un film...

Préciser à l'enfant qu'il doit dire tout ce qu'il voit (les couleurs, les formes, ce qui est représenté).



**Observe** les deux illustrations proposées.



**Explique** ce que tu vois sur le tableau, puis sur la photo.



Indique les dates des jours.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde - Se repérer dans l'espace



30 minutes

accompagné

### Activité 1 *La localisation des objets*

Vocabulaire de localisation (situer un objet dans un lieu).



Indications pour guider l'activité

Vérifier la maîtrise du vocabulaire de position : sur, sous, entre, devant, derrière.  
Lisez à l'enfant la description du parcours.  
Vous pouvez le lire plusieurs fois.



**Regarde** l'image. **Explique** à ton tuteur la position de l'ours, la position du cahier rouge, la position du bébé.



**Utilise** les mots que tu connais pour situer les objets, les uns par rapport aux autres.



**Écoute** bien :

« Un petit hamster s'est échappé. Il est passé sous la jambe droite du garçon, derrière le robot, entre la commode et le camion et il s'est caché sous la table. »

Maintenant,  **dessine**, sur l'image, le chemin parcouru par le hamster.

 **Dessine** une orange sur la table, à côté du cahier.

## Mobiliser le langage - L'oral - Comprendre et apprendre

Activité 1 *Je raconte l'histoire de Roule galette.*

Pratiquer divers usages du langage oral : raconter.

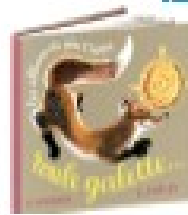
Connecte-toi sur le livre numérique pour écouter à nouveau l'histoire de *Roule galette*.

 **Observe** à nouveau les images, dans l'ordre, de l'histoire de *Roule galette*.

**Rappelle-toi** des choses importantes pour raconter une histoire :

- le nom des personnages ;
- l'ordre des événements ;
- la première phrase : il était une fois...
- des petits mots : d'abord, ensuite, après, à la fin...

 **Raconte** l'histoire de *Roule galette*.



Indication pour guider l'activité

Montrez à l'enfant les images de l'histoire dans l'ordre.



20 minutes

accompagné



## Mobiliser le langage - L'écrit - Commencer à écrire seul

Activité 1 *Je copie des mots.*

Copier des mots sur un clavier.

Copie sur l'ordinateur les noms des jours de la semaine, en script ou en majuscule.

lundi - mardi - mercredi - jeudi - vendredi - samedi - dimanche

### Les jours de la semaine

Le **LUNDI** est tout gris

Jaune clair est le **MARDI**

Mais voici **MERCREDI** rose, on se repose !

**JEUDI** bleu vient à son tour

**VENDREDI** vert le suit toujours

**SAMEDI** rouge, **DIMANCHE** blanc

C'est la joie pour les enfants !



30 minutes

accompagné

## Structurer sa pensée

Activité 1 *Je dis la suite des nombres jusqu'à 30.*

Acquiescer la suite orale des mots-nombres. Dire la suite des nombres jusqu'à 30.



Récite la comptine des nombres de 0 à 30.



Découpe le matériel en annexe.



Joue au jeu de la réussite des nombres de 1 à 15.

## Règle du jeu de la réussite

Distribuer 8 cartes à chaque joueur, le reste constituant la pioche.

Retourner la première carte de la pioche et la poser face visible sur la table.

À tour de rôle, les joueurs vont essayer de compléter la réussite en posant :

- soit le nombre qui précède de la même couleur ;
- soit le nombre qui suit de la même couleur ;
- soit le même nombre d'une couleur différente.



## Indications pour guider l'activité

L'adulte dit chaque nombre écrit et demande à l'enfant le nombre manquant.



Observe ci-dessous la suite des nombres de 1 à 15.




Dicte à ton tuteur ceux qui manquent.

1	2		4		6	7		9	10			13		15
---	---	--	---	--	---	---	--	---	----	--	--	----	--	----

## Mobiliser le langage - L'écrit - Commencer à écrire tout seul

Activité 2 *Écris des mots tout seul.*

Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou des groupes de lettres empruntés aux mots connus.

 Écoute les syllabes et assemble-les pour retrouver des mots. Ce sont des mots qui sont dans le répertoire de mots. Tu peux t'aider des dessins.

 Écris les mots que tu as trouvés.

\_\_\_\_\_

→ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

→ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

→ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



15 minutes

accompagné

## Indications pour guider l'activité

Prononcez distinctement les syllabes suivantes :

Co	blé	é
	bi	ka
	le	Ti
	li	

Encouragez l'enfant à assembler les syllabes pour trouver des mots connus. Il peut utiliser le répertoire de mots pour vérifier l'écriture.



A réaliser avec deux dés et non des cibles ....



30 minutes

accompagné

Structurer sa pensée

Activité 1 *ajoute une quantité à un nombre.*

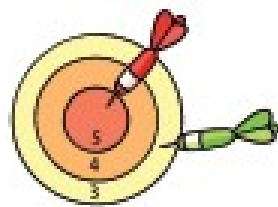
Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

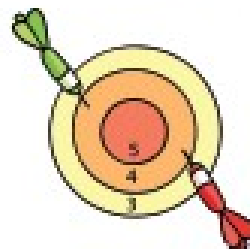
**Joue** avec ton tuteur au jeu de la cible.

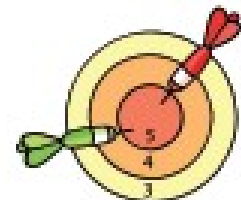
L'adulte dessine la cible sur le sol (à la craie). Chaque joueur lance deux cailloux et dépose dans sa boîte le nombre de grains de haricot correspondant au résultat des deux cailloux.

L'enfant donne le résultat. Par exemple : « 4 et **encore** 5, j'ai gagné 9 points ». Recommencer plusieurs fois.

Paul, Léa et Thomas jouent aux fléchettes. Ils lancent 2 fléchettes chacun.




Pour chaque cible, **dessine** le nombre de points obtenus.

**Écris** le nombre de points gagnés par chaque enfant.

Paul \_\_\_\_\_

Léa \_\_\_\_\_

Pierre \_\_\_\_\_

**Entoure** le vainqueur.



Paul



Léa



Pierre

Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



Explorer le monde – Se repérer dans le temps

### Activité 1 Les jours de la semaine

Stabiliser les premiers repères temporels : se repérer dans la semaine.

Cloé s'est trompée en mettant dans l'ordre les jours de la semaine.



Peux-tu l'aider ?  Écris ou dicte à ton tuteur les jours dans l'ordre.

Les jours de la semaine



Mobiliser le langage - L'oral - Comprendre et apprendre



30 minutes

accompagné

Activité 1 *Je écoute les syllabes.*

Manipuler des syllabes.



Frappe les syllabes des mots suivants.

Indication pour guider l'activité

Prononcez cette série de syllabes :

RA, RE, RI, RO, RU.

MA, ME, MI, MO, MU.

KA, KE, KI, KO, KU.

CLA, CLE, CLI, CLO, CLU.



GRUFFALO  
RIGOLO  
CHOCOLAT  
PYJAMA



Répète les syllabes que tu entends.

Structurer sa pensée

Activité 1 *Je lis les nombres jusqu'à 10.*

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée, lire les nombres.



Joue avec ton tuteur au jeu des paires de nombres.



Indications pour guider les réponses

L'adulte place les cartes de 1 à 10 face cachée sur la table.

L'enfant les retourne deux par deux et dit le nombre écrit sur la face.

S'il obtient une paire, il gagne.



Colorie de la même couleur les cartes et les nombres qui vont ensemble (nombre 1 avec as...).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----







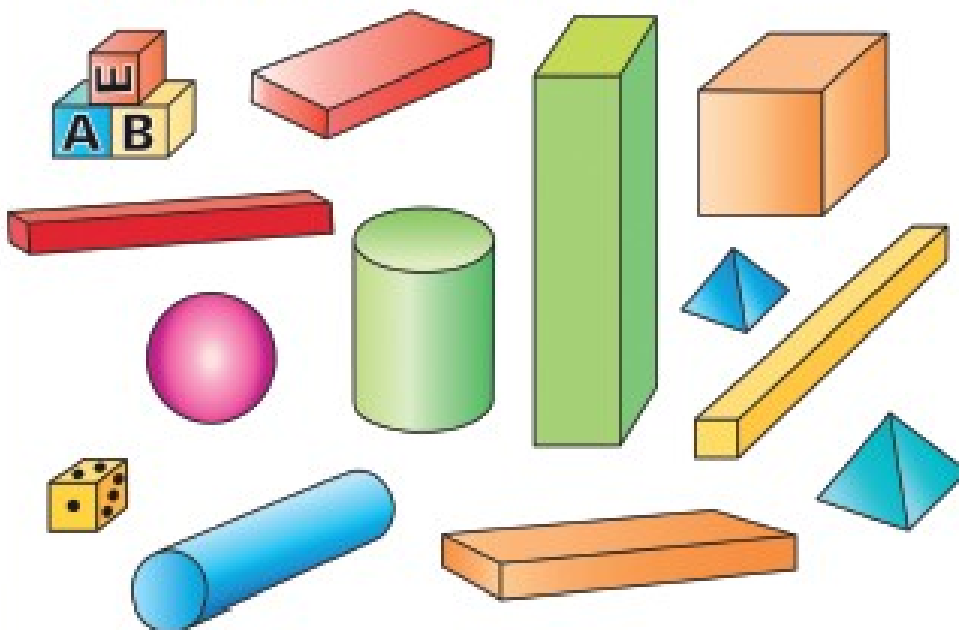
## Structurer sa pensée

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée, explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

Activité 1 *Je trie des objets selon leur forme.*

Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.

-  **Observe** les formes et **classe-les** selon leur forme.
-  **Découpe** les formes en annexe et **essaie** de les **classer** par famille.
-  **Entoure** de la même couleur les formes de la même famille.
-  **Explique** à ton tuteur le classement que tu as effectué.



30 minutes

accompagné

Indications pour guider l'activité

Aidez l'enfant à découper. Faites-lui commenter son classement.

Indique la date du jour.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



### Explorer le monde – Se repérer dans l'espace

#### Activité 1 Je décède un itinéraire.

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

 Décris à ton tuteur l'itinéraire (en jaune) du chat dans cette pièce.



### Mobiliser le langage – L'oral – Comprendre et apprendre

#### Activité 1 Je raconte l'histoire Les Trois Petits Cochons.

Pratiquer divers usages du langage oral : raconter.

Connecte-toi sur le livre numérique pour écouter à nouveau l'histoire *Les Trois Petits Cochons*.

 Observe à nouveau les images, dans l'ordre, de l'histoire des *Trois Petits Cochons*.



30 minutes

accompagné



#### Indication pour guider l'activité

Montrer à l'enfant les images de l'histoire dans l'ordre.

Rappelle-toi des choses importantes pour raconter une histoire :

- le nom des personnages ;
- l'ordre des événements ;
- la première phrase : il était une fois...
- des petits mots : d'abord, ensuite, après, à la fin...

 Raconte l'histoire des *Trois Petits Cochons*.



## Mobiliser le langage - L'écrit

Activité 1 *Je copie des mots.*

Copier des mots sur un clavier.

Copie le titre de l'histoire, en script, sur ton clavier.



Indication pour guider l'activité

Aider l'enfant pour la majuscule et pour les espaces entre les mots.



minutes

accompagné

## Structurer sa pensée

Activité 1 *Je réalise des collections de 10 éléments.*

Dénombrer. Réaliser une collection dont le cardinal est donné.



Réalise les collections indiquées par ton tuteur.



Dessine le nombre d'assiettes demandé.

Indications pour guider l'activité

Utiliser des assiettes en carton, ou tout autre objet.

Demander à l'enfant de réaliser des collections de 1 à 10.



20 minutes

accompagné

8	
5	
7	
2	

## Explorer le monde : vivant/objet/matière

Activité 1 *Je découvre mes sens.*

Développer les aptitudes sensorielles et explorer la matière.

Rien de tel pour découvrir ses sens que d'en mettre un ou plusieurs en sommeil. Ton tuteur va te bander les yeux et tu vas essayer de deviner quel aliment il a préparé. Commence par toucher, puis par sentir, et, enfin, par goûter.

Trouve le plus vite possible de quel aliment il s'agit !



Qu'est-ce que tu sens ?



Qu'est-ce que tu touches ?



Qu'est-ce que tu goûte ?



30 minutes

accompagné

## Indications pour guider l'activité

Préparez à la cuisine quelques ingrédients connus de l'enfant : du miel, du ketchup, de la compote, des cornichons, de la pomme, du kivi...

## Structurer sa pensée



30 minutes

accompagné

Activité 1 *J'ajoute une quantité à un nombre.*

Stabiliser la connaissance des petits nombres. Dire combien il faut ajouter ou soulever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.


## Indications pour guider l'activité

10 graines sont à la disposition de l'élève.

L'élève met un certain nombre de graines dans une main de l'adulte, il compte à haute voix. De même dans l'autre main.

L'adulte rassemble ses deux mains et chante *Grelé-grelé*.

L'enfant propose une solution.

Jeu du greli-grelo :  place des graines dans les mains de ton tuteur.

Grelé-grelo, combien j'ai de sous dans mon sabot ?

 Dis, selon toi, combien de graines ton tuteur a dans les mains.

## Problème

Les enfants vont au marché pour acheter des fleurs à leur maman.

Léa achète un bouquet de 5 fleurs.

Pierre achète un bouquet qui contient 3 fleurs de plus que celui de Léa.

 Dessine le bouquet de fleurs acheté par chaque enfant.



Indique les dates des jours.

LUNDI MARDI MERCREDI JEUDI VENDREDI SAMEDI DIMANCHE



### Mobiliser le langage – L'oral – Comprendre et apprendre

#### Activité 1 *Je dis une poésie.*

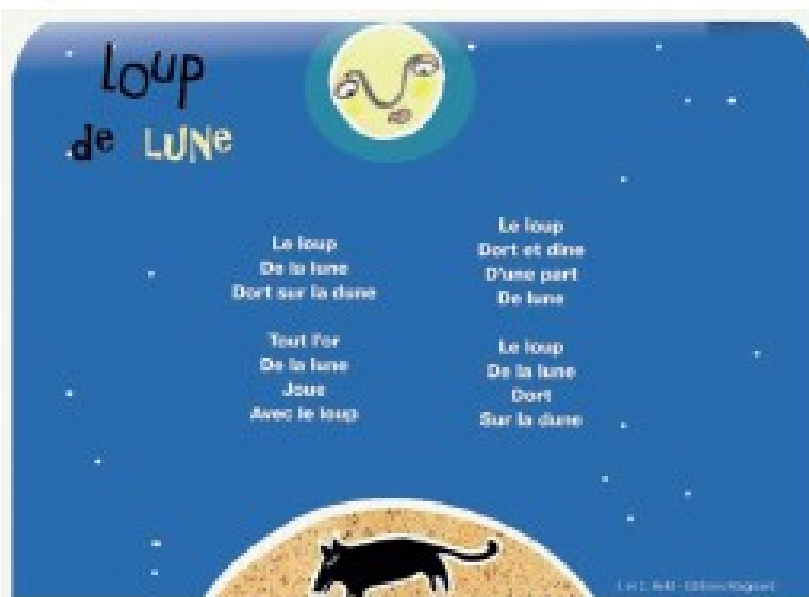
Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

 Connecte-toi sur le livre numérique pour écouter à nouveau la poésie : *Le loup de lune*.

Rappelle-toi des quatre moments importants de la poésie.

1. Le loup dort sur la dune.
2. L'or de la lune.
3. Le loup dort et dine.
4. Le loup dort sur la dune.

 Dis la poésie en entier.



20 minutes

accompagné



### Mobiliser le langage – Acquérir une conscience phonologique

#### Activité 2 *Je réfléchis sur la langue*

Repérer des régularités dans la langue à l'oral, en français, éventuellement dans une autre langue.

 Écoute les deux mots JARDIN et JARDINET.

 Dis à ton tuteur la différence que tu entends entre ces deux mots.



20 minutes

accompagné

Indications pour guider l'activité

Rappeler que parfois, en français, on ajoute le son [c] à la fin du mot pour indiquer que l'objet est plus petit.



Relie chaque image de gauche avec son correspondant de droite, plus petit (nom en -et). Exemple : garçon → garçonnet.






## Structurer sa pensée

Activité 1 *Je compte une collection de 10 éléments.*

Dénombrer. Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée.

 **Compte** à voix haute jusqu'à 10. Puis, compte à partir d'un autre nombre que 1.

 **Observe** et  **colorie** le nombre de formes demandé.

10	
7	
9	

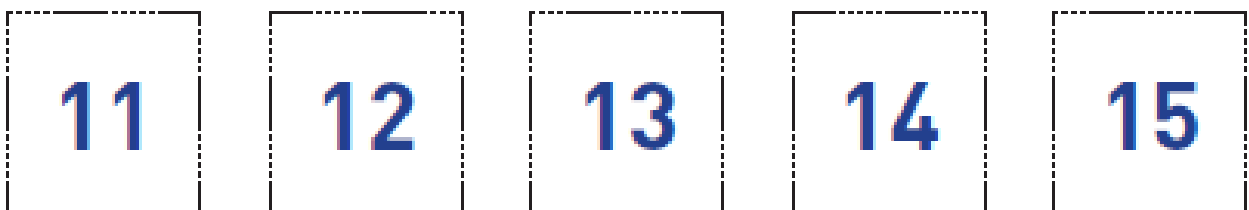
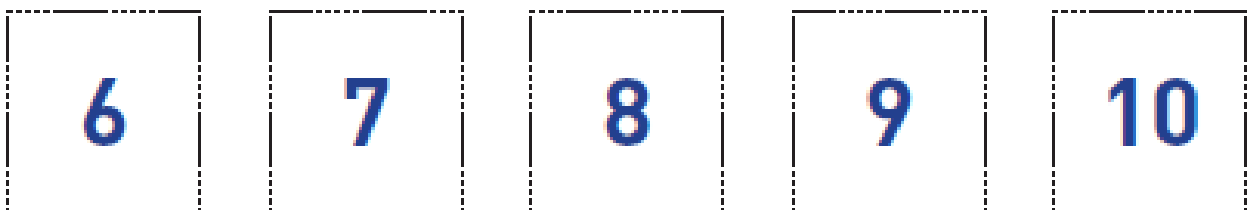
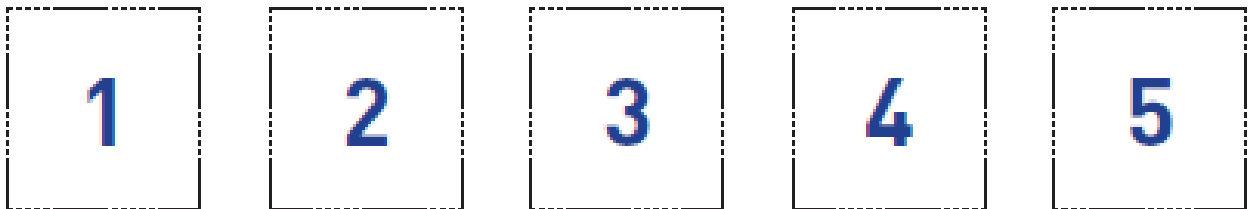
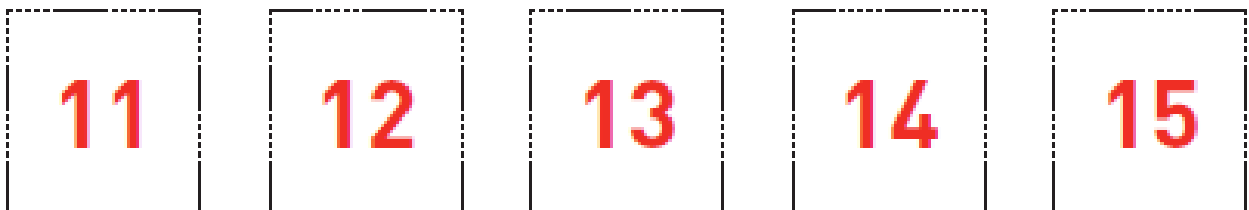
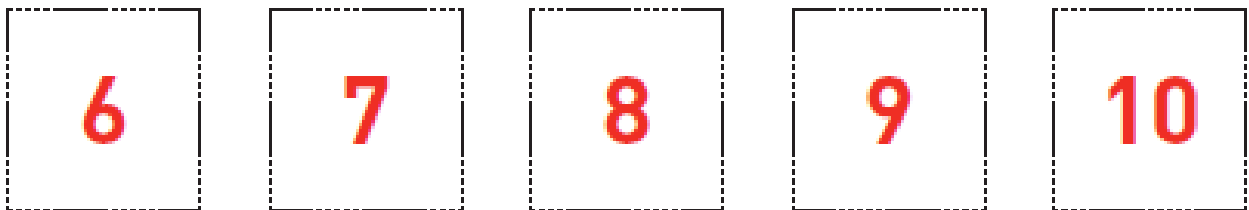
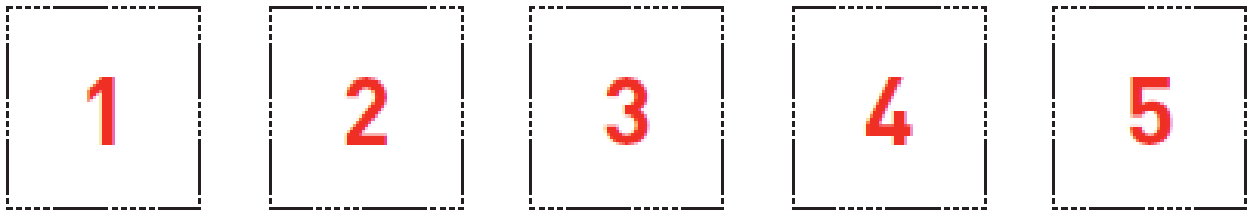


15 minutes

accompagné

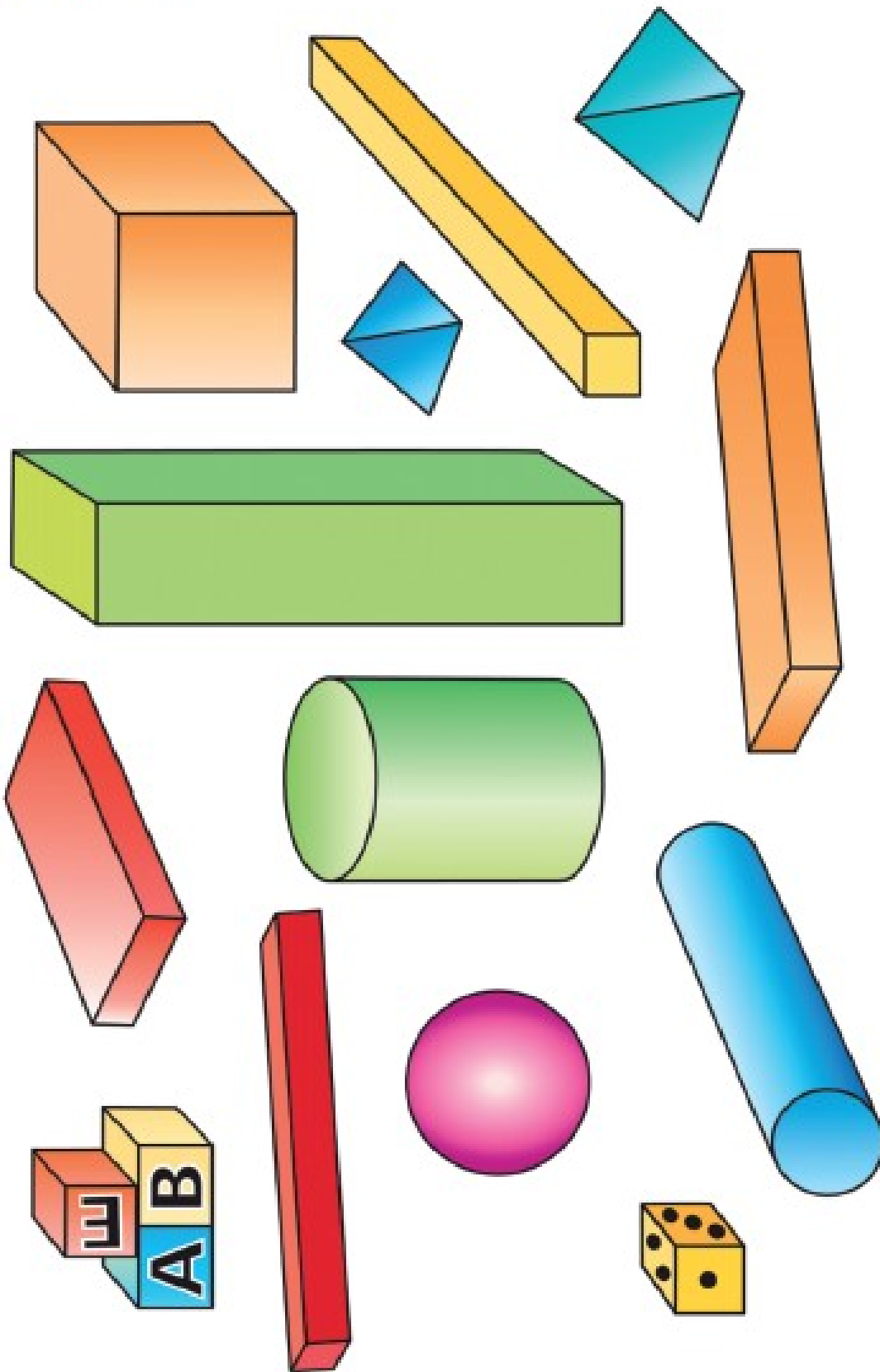
Atelier 3 - Structurer sa pensée - Jeu de la réussite

 Découpe les étiquettes nombre suivantes.



Atelier 6 - Structurer sa pensée - Trier des objets selon leur forme

 Découpe les formes.



Atelier 5 – Explorer le monde : l'organisation de la journée

Découpe et colle.

Pour un garçon



Pour une fille



Poésie à apprendre :

*Avec ma bouche, je dis...*



Je dis :  
« **Bonjour** »  
quand il fait jour.

« **Bonsoir** »  
quand il fait noir.

« **S'il vous plaît** »  
pour avoir ce qu'il me plaît.

Avec ma bouche  
je souris  
et je dis :  
« **Merci** »  
quand je suis poli.

Gisèle Besche  
*Avec mes oreilles* © École des loisirs



*Tibili ne veut pas aller à l'école !*



Tibili aime dormir.



Il aime aussi faire du vélo.



Il préfère pêcher des barracudas.



Il adore jouer avec Kablé.

**Tibili**

Tibili est un petit garçon qui a six ans. Il vit en Afrique. Il ne veut pas aller à l'école. Il trouve que c'est fatigant.



**La sœur de Tibili**

Kablé est une petite fille qui a huit ans. Elle aime aller à l'école car elle trouve que c'est amusant. Elle peut fabriquer des petits livres et des histoires.

