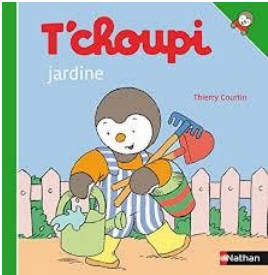








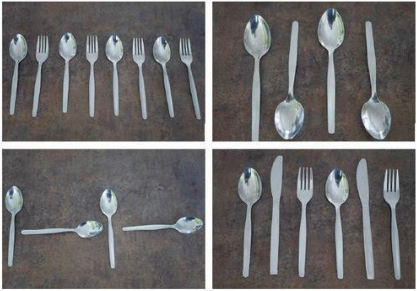



# Plan de travail sur 3 jours TPS/PS

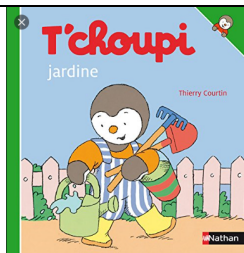
## École maternelle J. Verne – St Pol sur mer

<p><b>LUNDI</b></p>	<p><b><u>ECOUTE D'ALBUM</u></b></p> 	<p>Cette semaine, nous vous proposons de commencer par écouter et regarder cette petite vidéo avec votre enfant : <a href="http://www.viewpure.com/Uidzv0YGIrE">http://www.viewpure.com/Uidzv0YGIrE</a></p> <p>A la suite de cela, on vous propose de lui poser ces quelques questions pour vérifier sa compréhension et son appréciation.</p> <p>N'hésitez pas à revenir sur l'histoire si besoin pour valider ses réponses.</p> <p>Vous trouverez en pièce jointe le questionnaire.</p>
<p><b>MARDI</b></p>	<p><b><u>LEXIQUE</u> : le jardin et les insectes</b></p> 	<p>En pièce jointe, vous trouverez les mots à apprendre :</p> <p><b>Votre enfant doit les comprendre et savoir les prononcer.</b></p> <p>Pour cela, vous pouvez vous aider des fiches en lui posant les questions suivantes :</p> <p>« Montre-moi un... » / « Qu'est-ce que c'est... » « Comment ça s'appelle ? »</p>
<p><b>JEUDI</b></p>	<p><b><u>ALPHABET</u> : Commencer à reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet</b></p> 	<p>Dictée de lettres :</p> <p>Le parent dit oralement une suite de lettres <b>dans le désordre</b> et l'enfant doit placer sur la table les lettres en mousse demandées dans le même ordre.</p> <p>Exemple : Place sur la table les lettres F O A M</p> <p>Pour commencer, il faudra se limiter à 3 ou 4 lettres et augmenter au fur et à mesure.</p>
<p><b>LUNDI</b></p>	<p><b><u>GYM DE LA BOUCHE</u></b></p> 	<p>L'enfant doit reproduire les actions des fiches ou en vous imitant.</p> <p>Nous vous conseillons de le faire devant un miroir pour que l'enfant puisse le reproduire correctement.</p>
<p><b>MARDI</b></p>	<p><b><u>PHONOLOGIE</u></b></p> 	<p>En pièce jointe, vous trouverez des onomatopées (des mots qui évoquent le bruit d'un objet, d'un animal, d'une action)</p> <p>Votre enfant va devoir les répéter après vous en articulant correctement puis il devra l'associer à l'objet, l'animal ou à l'action qui correspond en vous montrant le bon dessin.</p>
<p><b>LUNDI</b></p>	<p><b><u>MOTRICITE</u> : coloriage avec modèle</b></p> 	<p>Matériel : coloriage et modèle en pièce jointe.</p> <p>L'enfant doit colorier le papillon sans dépasser ni laisser de blanc et en respectant le modèle pour les couleurs.</p>

JEUDI	<p><b>ECRITURE :</b></p> 	<p>Matériel : modèle dans le livre du prénom de votre enfant réalisé en classe.</p> <p>Avec le feutre Velleda, votre enfant va s'entraîner à écrire son prénom.</p> <p>Dans un premier temps, il va repasser sur les lettres en partant de la gauche vers la droite et en démarrant à chaque fois au point rouge.</p> <p><b>ATTENTION à respecter le sens du tracé des lettres et à la tenue du crayon.</b></p> <p>Ensuite, quand vous le sentirez capable, il pourra reproduire les lettres en dessous du modèle.</p>
MARDI	<p><b>GRAPHISME : le rond</b></p> 	<p>Matériel : modèle en pièce jointe.</p> <p>Votre enfant va apprendre à tracer un rond dans le bon sens :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mettre de la farine ou du sucre sur un plateau, une assiette...</li> <li>2. Poser des bouchons (2 ou 3) sur la farine</li> <li>3 Prendre la main de votre enfant et avec son doigt, tracer des ronds autour des bouchons.</li> </ol> <p><b>ATTENTION il est important de suivre le sens du tracé. On commence en haut du bouchon et on tourne vers la gauche.</b></p>
MARDI	<p><b>MATHS : jeu de la coccinelle</b></p> 	<p>Vous trouverez en pièce jointe le matériel.</p> <p>L'enfant doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dire le nombre indiqué par les doigts.</li> <li>- modeler le nombre.</li> <li>- poser autant de points sur la coccinelle que le nombre demandé</li> <li>- poser autant de jetons que le nombre indiqué sur les ronds en dessous de la coccinelle.</li> </ul>
LUNDI	<p><b>MATHS :</b></p> 	<p>Vous trouverez en pièce jointe le modèle.</p> <p><i>Prendre des COUVERTS ; 3 types différents : couteau, fourchette, cuillère</i></p> <p>D'abord on utilise deux types de couvert : On étale une cuillère/une fourchette et l'enfant doit continuer la suite logique.</p> <p>On fait cela avec d'autres combinaisons en alternant le sens des couverts</p> <p>Puis on essaie le même exercice avec trois couverts.</p> <p><b>ATTENTION il faut que la suite soit longue pour voir si l'enfant continue la logique.</b></p>
JEUDI	<p><b>FORMES :</b></p> 	<p>Matériel : modèle en pièce jointe.</p> <p>L'enfant va prendre des cotons tiges, il va colorier les extrémités avec des feutres ou de la peinture.</p> <p>Ensuite il va reproduire les modèles qui sont donnés sur la fiche.</p> <p><b>ATTENTION aux couleurs et à la position des cotons tiges.</b></p> <p>Puis, il essaiera de construire 2 triangles, 2 rectangles et 2 carrés avec les cotons tiges.</p>

## Apprendre à écouter et comprendre une histoire lue

### T'choupi jardine



Clique sur le lien ci- dessous pour écouter la lecture de l'album

<http://www.viewpure.com/Uidzv0YGlRE>

Regarde la 1ère page de couverture

- Que vois-tu ?
- A ton avis, de quoi va parler cette histoire ?

**Pour répondre aux questions, tu peux regarder plusieurs fois la vidéo et l'arrêter quand tu en as besoin :  
Les indices sont une aide que vous pouvez utiliser si votre enfant n'arrive pas à répondre à la question.**

- Quel est le titre de l'histoire ?

(indice : Le titre est écrit sur la 1ère page de couverture. Vous pouvez le montrer à votre enfant. C'est la 1ère phrase que la dame dit)

Réponse : T'choupi jardine

- Qui est le personnage principal ?

(indice : un personnage peut-être une fille, un garçon, un animal ou autres... C'est l'histoire de qui...)

Réponse : C'est l'histoire de T'choupi.

- Où se trouve-t-il ?

(indice : regarde les objets ou les choses qui sont autour de T'choupi dans l'histoire. Il y a par exemple de l'herbe, de la terre, des carottes, une pelle, un arrosoir, un râteau... Où trouve-t-on ces objets ?)

Réponse : T'choupi se trouve dans le jardin.

- Avec qui jardine-t-il ?

(indice : trouve l'autre personnage qui est dans l'histoire)

Réponse : Il jardine avec son papa.

- Que fait-il ?

(indice : il veut faire quelque chose avec son papa. Quoi ?)

Réponse : Il aide son papa à planter des graines.

- Que fait T'choupi pour que les graines poussent ?

(indice : faire réécouter la vidéo et l'arrêter à chaque réponse)

Réponse : Il couvre les graines avec un peu de terre.

Il arrose les graines avec de l'eau.

- Est-ce que les graines poussent tout de suite ?

(indice : faire réécouter la vidéo et l'arrêter)

Non il faut attendre un peu de temps pour que les graines poussent.

-Finalement, qu'est-ce qu'on voit quand les graines poussent ?

(indice : La graine pousse et on peut voir apparaître la tige, les feuilles et...)

Réponse : On voit des fleurs.

## Graphisme PS : les ronds

<http://www.em-erables-horbourg-wihr.ac-strasbourg.fr/classe1/2019/04/27/le-bon-sens-du-rond/>



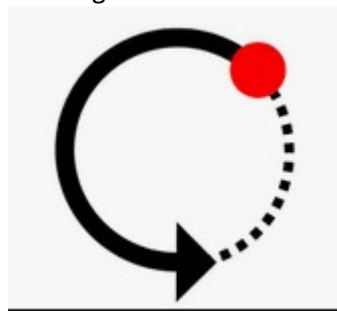
Votre enfant va apprendre à tracer un rond dans le bon sens :

1 . Mettre de la farine ou du sucre sur un plateau, une assiette....

2. mettre des bouchons (2 ou 3) sur la farine

3 Prendre la main de votre enfant et avec son doigt , tracer des ronds autour des bouchons.

Il est important de suivre le sens du tracer. On commence en haut du bouchon et on tourne vers la gauche.



4. Votre enfant peut essayer de le faire seul et c'est à vous de vérifier et rectifier son geste. Il peut s'amuser à le faire autant de fois qu'il veut



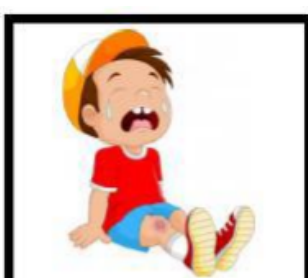
## Les onomatopées



TOC TOC



MIAM



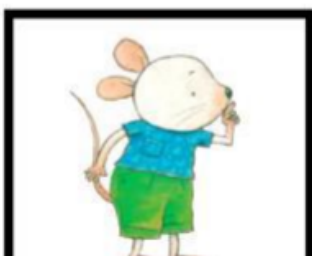
AÏE



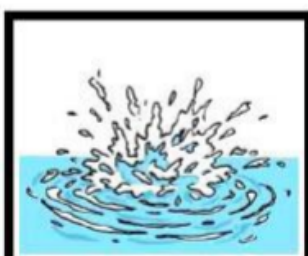
ATCHOUM



RON PCHI



CHUT



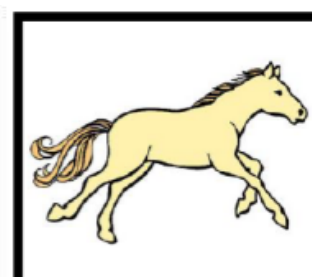
PLOUF



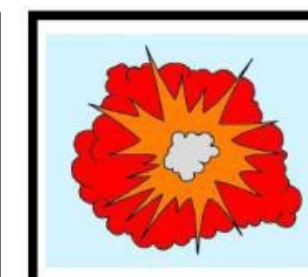
TIC TAC



PIN PON



TAGADA



BOUM



DING DONG



DRING



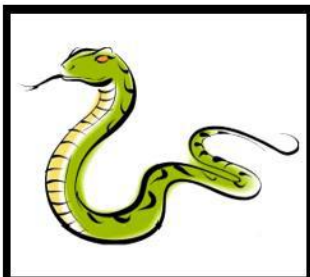
PSCHITT



HA HA HA



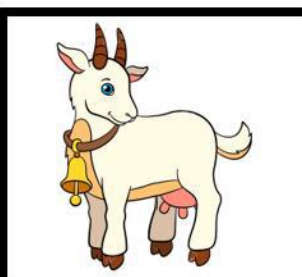
CLAP CLAP



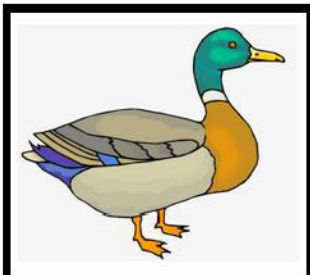
KSS KSS



WAOUF



BÊÊÊÊ



COIN COIN

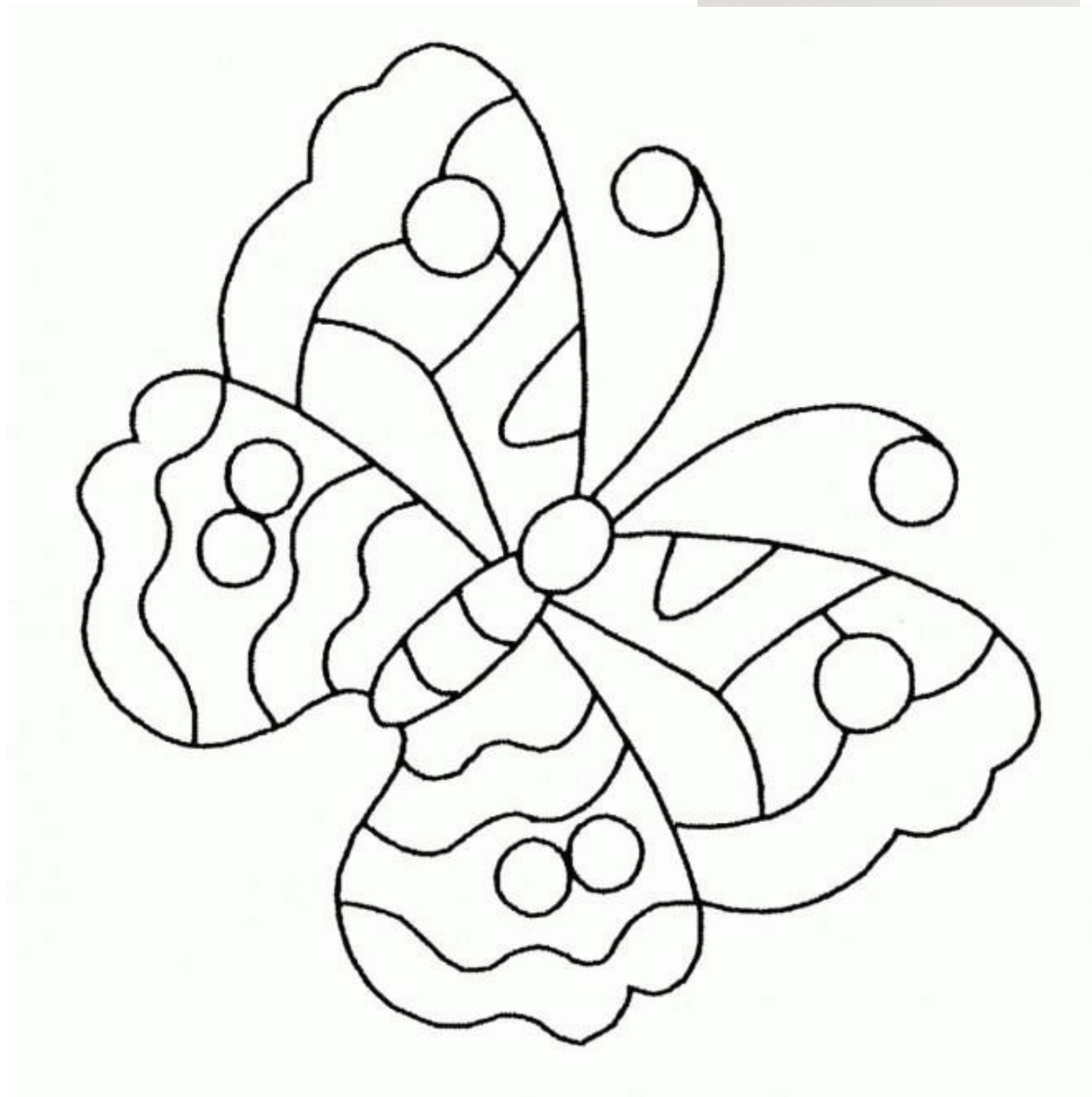


COT COT



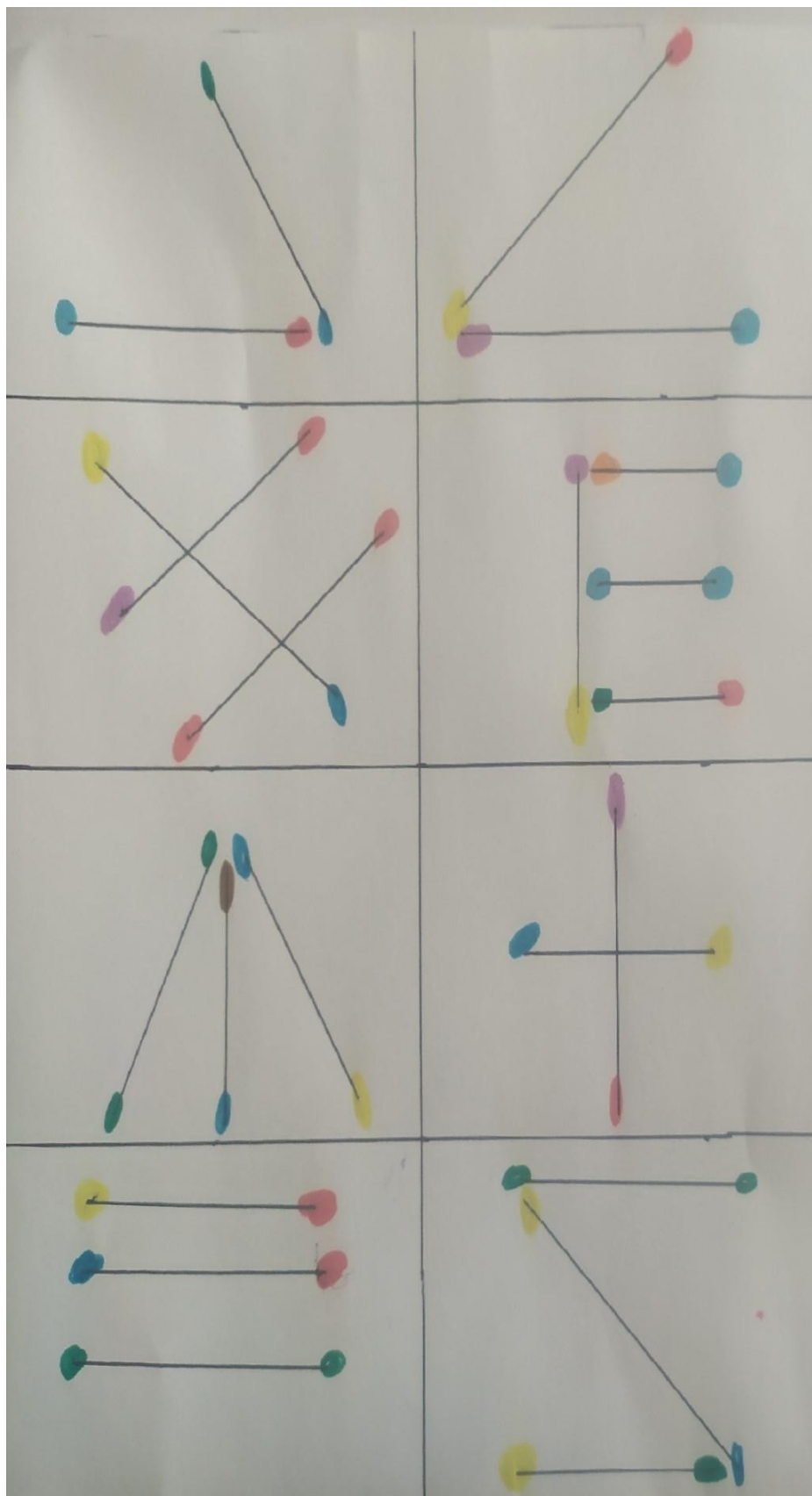
COA COA

Voici un joli papillon, tu vas essayer de le colorier comme le modèle. Fais bien attention de ne pas dépasser.



Voici des cotons-tiges, tu vas pouvoir colorier les extrémités avec des feutres ou de la peinture

Ensuite tu vas essayer de reproduire les modèles qui sont donnés sur la fiche. Fais bien attention aux couleurs et à la position des cotons-tiges.

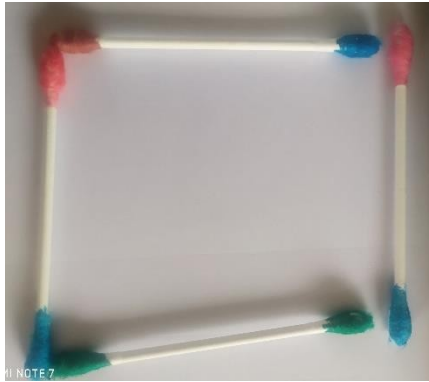


Ensuite, tu essayeras de construire 2 triangles, 2 rectangles et 2 carrés avec tes cotons-tiges.

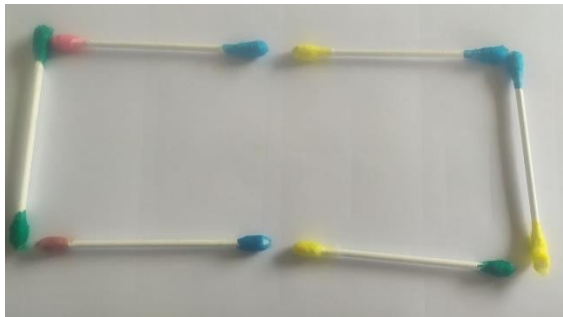


Voici quelques exemples.

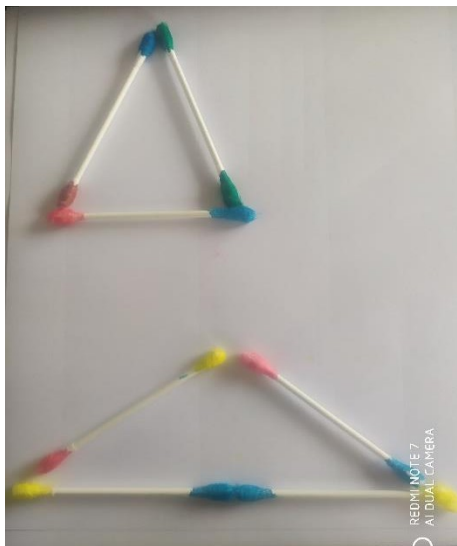
Prends tes formes en photo et envoie les moi !



CARRE



RECTANGLE



TRIANGLE

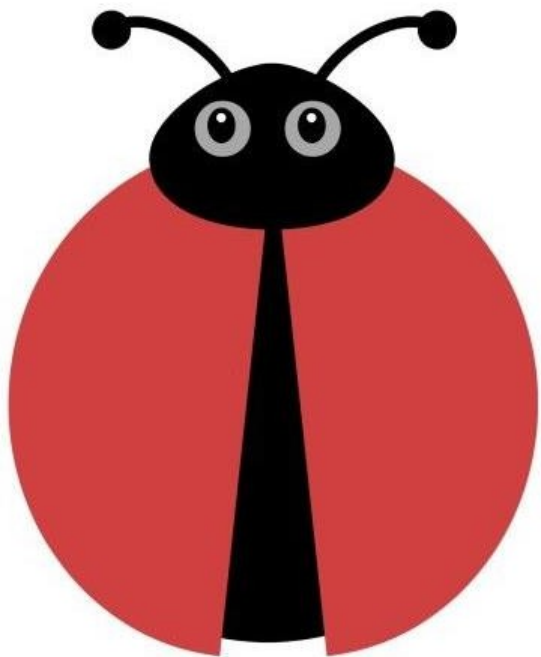
# Jeu de la coccinelle



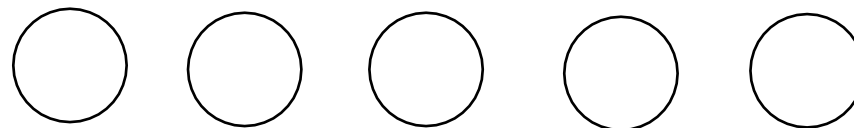
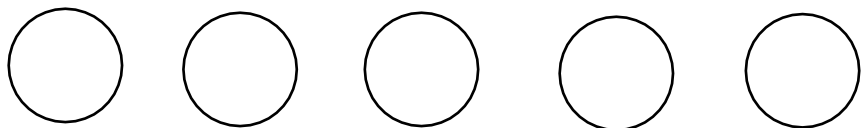
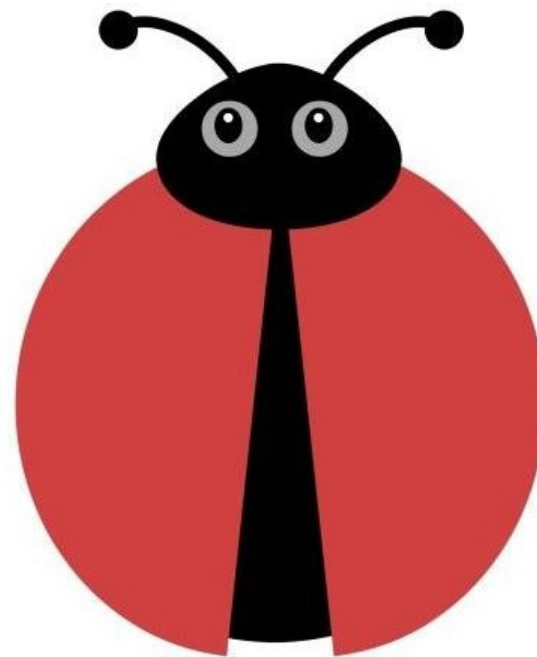
1. Dis le nombre Indiqué par les doigts.
2. Avec de la pâte à modeler ou de la pâte à sel, fais un colombin pour « écrire » le chiffre.
3. Avec des jetons, des pâtes, des boutons ou même de la pâte à modeler, mets autant de point sur la coccinelle que le nombre Indiqué.
4. Tu poses ensuite autant de jetons que le nombre Indiqué sur les ronds en-dessous de la coccinelle.



1

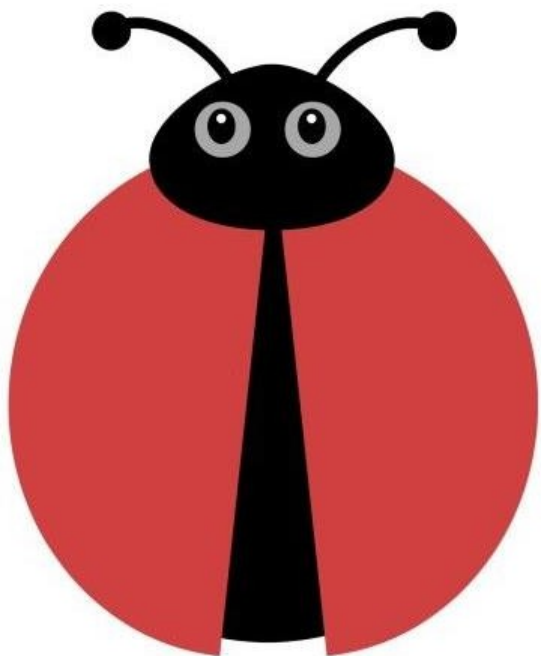


2

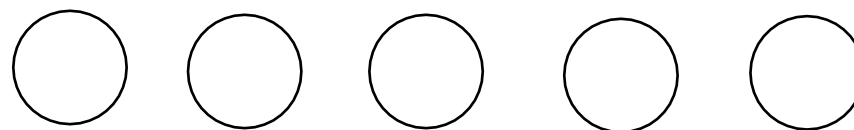
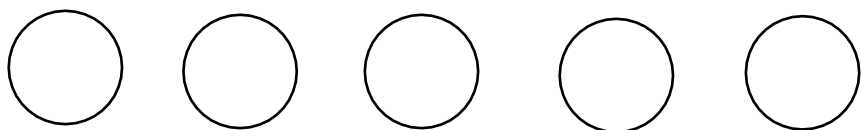




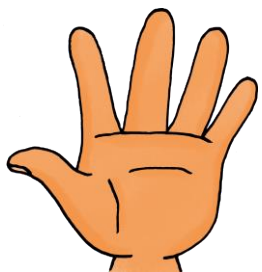
3



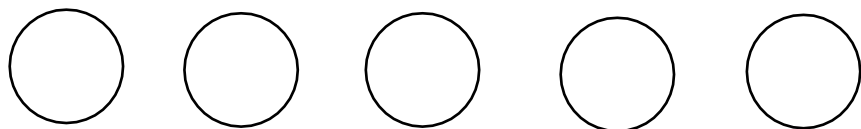
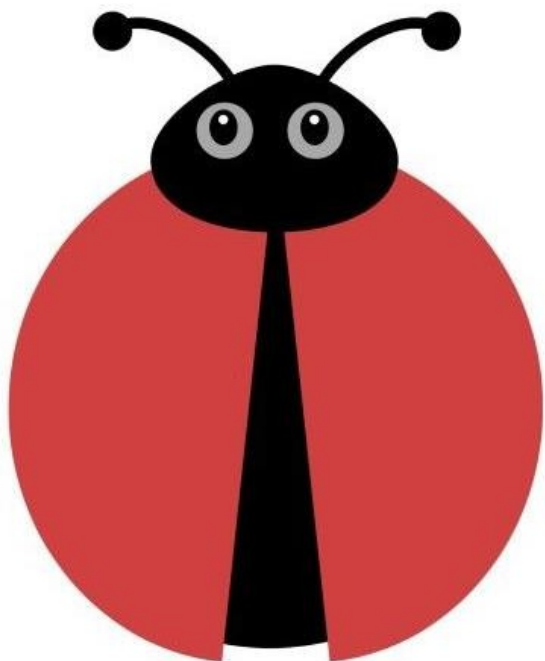
4



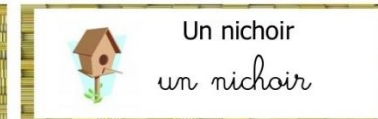
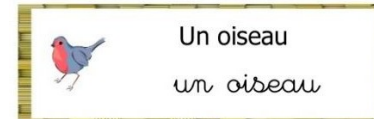
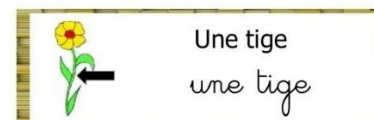
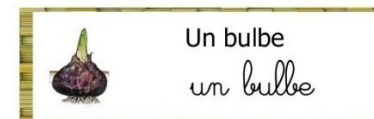
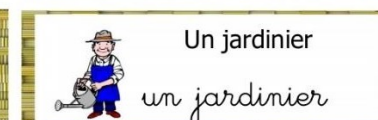
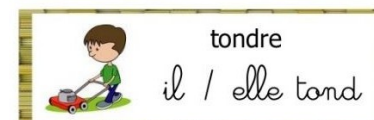
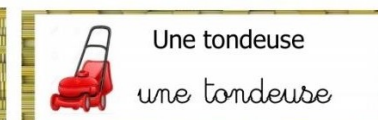
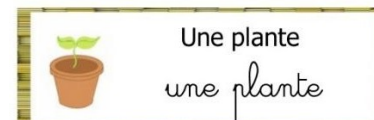
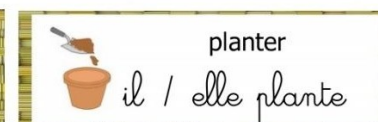
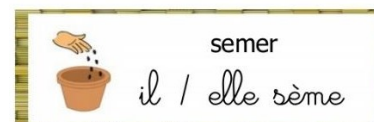
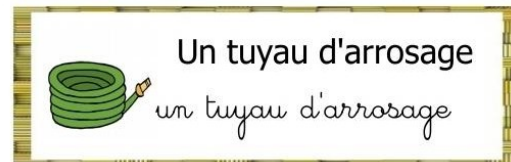
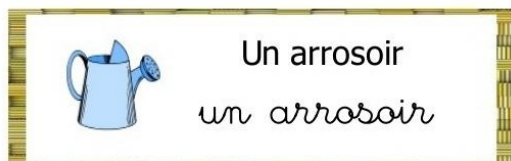
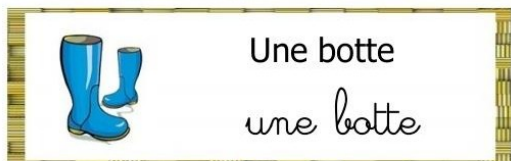




5



## LEXIQUE : LE JARDIN ET LES INSECTES



## LES COUVERTS : ALGORITHME

<https://www.bloglovin.com/blogs/la-classe-de-marion-11296079/algorithmes-a-la-maison-7420300569>

