

Prénom :

Date :

P4

Portraits de princesses (1)

Compétences : Mobiliser le langage (l'oral) : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. Acquérir le vocabulaire du portrait.

Consigne : Ecoute chaque description de princesse lue par un adulte. Colle l'image de la princesse qui correspond à chaque description.

<p>Elle est blonde aux cheveux longs. Elle est belle, intelligente, gentille, très élégante, drôle et bonne musicienne.</p>	
<p>Elle a les cheveux châtain et les yeux marron. Elle est douce, délicate, intelligente et parfaite.</p>	
<p>Elle est blonde aux yeux bleus. Elle a une peau toute rose et douce comme du velours. Elle est toujours souriante et gentille avec ceux qu'elle rencontre. Elle a bon cœur.</p>	
<p>Elle a des longs cheveux noir de jais, des verts et des fines lèvres roses. Elle est d'une beauté parfaite et elle a le cœur pur. Elle rêve de découvrir le monde.</p>	



Belle au Bois dormant



Princesse Flora



Princesse au Petit Pois



Princesse Li Ying

Prénom :

Date :

P4

Portraits de princesses (2)

Compétences : Mobiliser le langage (l'oral) : Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. Acquérir le vocabulaire du portrait.

Consigne : Ecoute chaque description de princesse lue par un adulte. Colorie la princesse comme il convient.

La princesse Joséphine a les cheveux blonds et les yeux bleus. Elle porte une robe rose avec un col violet. Ses cheveux sont attachés avec un nœud noir. Elle porte sur sa tête un chapeau orange.



La princesse Ludivine a les cheveux châtain. Ses yeux sont verts. Elle porte une robe bleue avec une ceinture verte. Ses cheveux sont attachés avec des nœuds rouges. Elle porte sur sa tête un chapeau pointu gris.



La princesse Julia a de longs cheveux roux. Elle a de jolis yeux marron et des joues roses. Elle porte sur sa tête une couronne bleu foncé. Sa robe est bleu clair avec des petites fleurs jaunes. Elle a un collier gris.



Prénom :

Date :

Portraits de princesses (3)

Compétences : Mobiliser le langage (l'oral et l'écrit) : Décrire en utilisant le vocabulaire du portrait. Participer verbalement à la production d'un écrit.

Consigne : Dessine une princesse puis colorie-la. Décris ta princesse : à quoi ressemble-t-elle et quelles sont ses qualités ? Un adulte prend en note ta description.



Ma princesse s'appelle Elle

.....

.....

.....

.....

.....

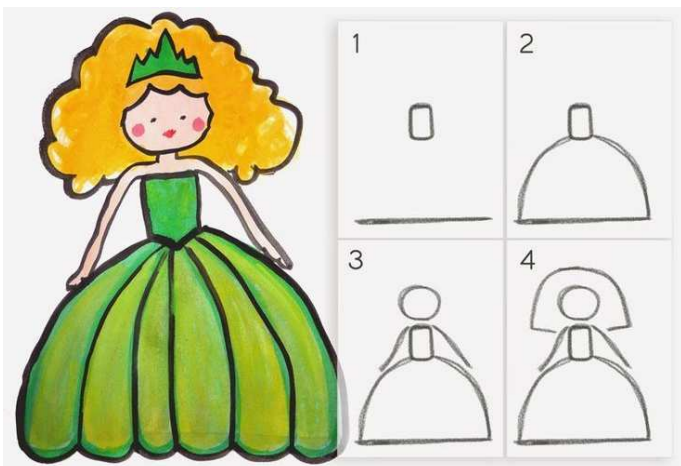
.....

Aide pour l'écriture

Pour décrire une princesse, on peut parler :

- de ses cheveux	blonds, châains, roux, noir, noir de jais... frisés, bouclés, raides, longs, courts...
- de ses yeux	bleus, verts, gris, marron... petits, grands...
- de sa peau	blanche, rose, métisse, bronzée, noire... douce...
- de ses lèvres	fines, grosses, roses, rouges...
- d'autres parties du corps : les bras, les jambes, les pieds, les mains, les joues, le ventre, le front, le nez...	fin / gros petit / grand ...
- de sa tenue : la robe, la jupe, la couronne, le diadème, les chaussures, les gants, le chapeau, les bijoux...	rose, bleu, vert, violet, orange, rouge, jaune, noir, marron, gris... en or/ en argent... brillant... pointu / rond...
- de ses qualités et de ce qu'elle aime	Est belle, douce, gentille, élégante, drôle, intelligente, musicienne, souriante, délicate, curieuse... Aime cuisiner, jardiner, voyager, dessiner, lire...

Aide pour le dessin



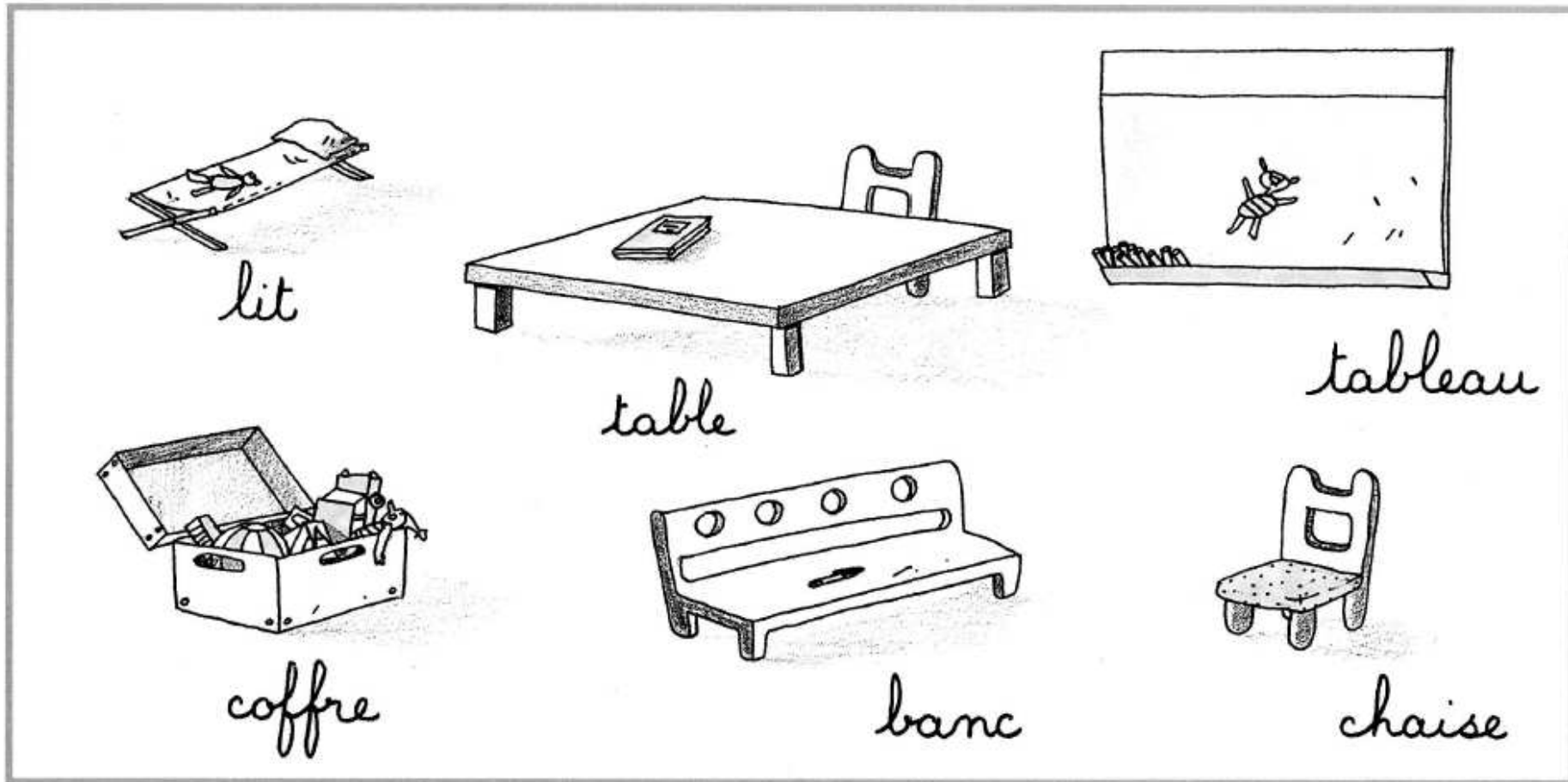
Prénom :

Date :

Compétence : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Ecrire en attaché les lettres appartenant à la famille des boucles. / Commencer à utiliser les mots-outils (/e et /a)

Consignes : 1. Dans les mots suivants, je colorie la lettre **e** en bleu et la lettre **l** en rouge.

2. J'écris « le » ou je colle la vignette « la » devant les mots.



la	la	la	la	la	la
----	----	----	----	----	----

Graphisme GS : « Ronds collés et feutres fins »

Matériel nécessaire :

- Les ronds à découper
- de la colle
- des feutres fins



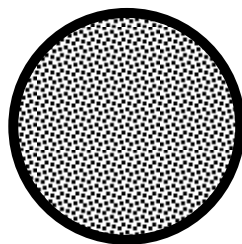
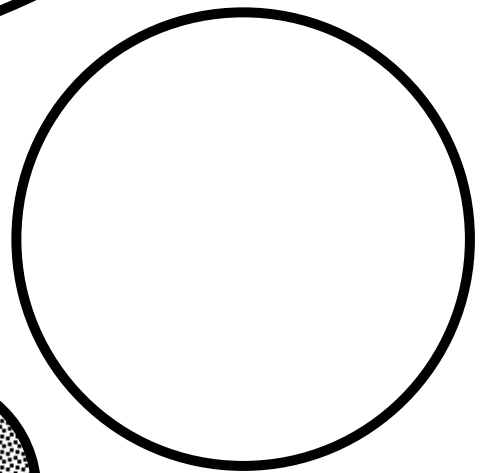
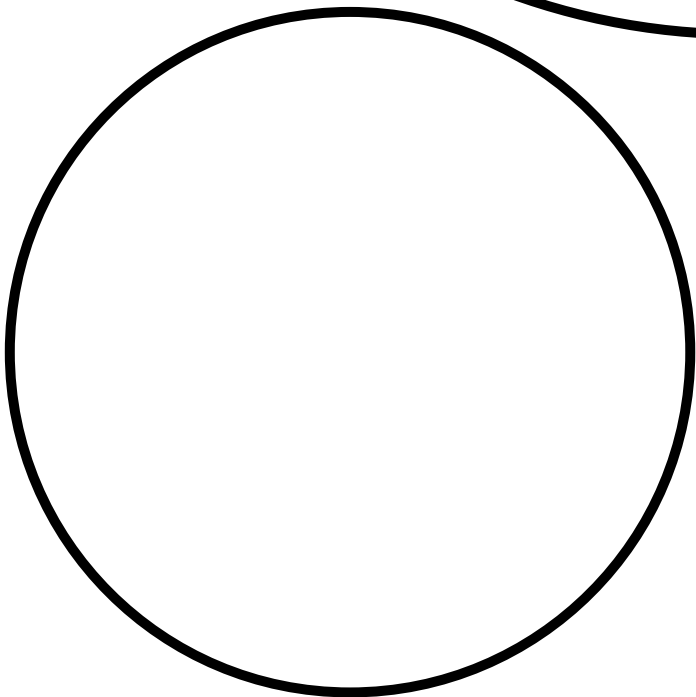
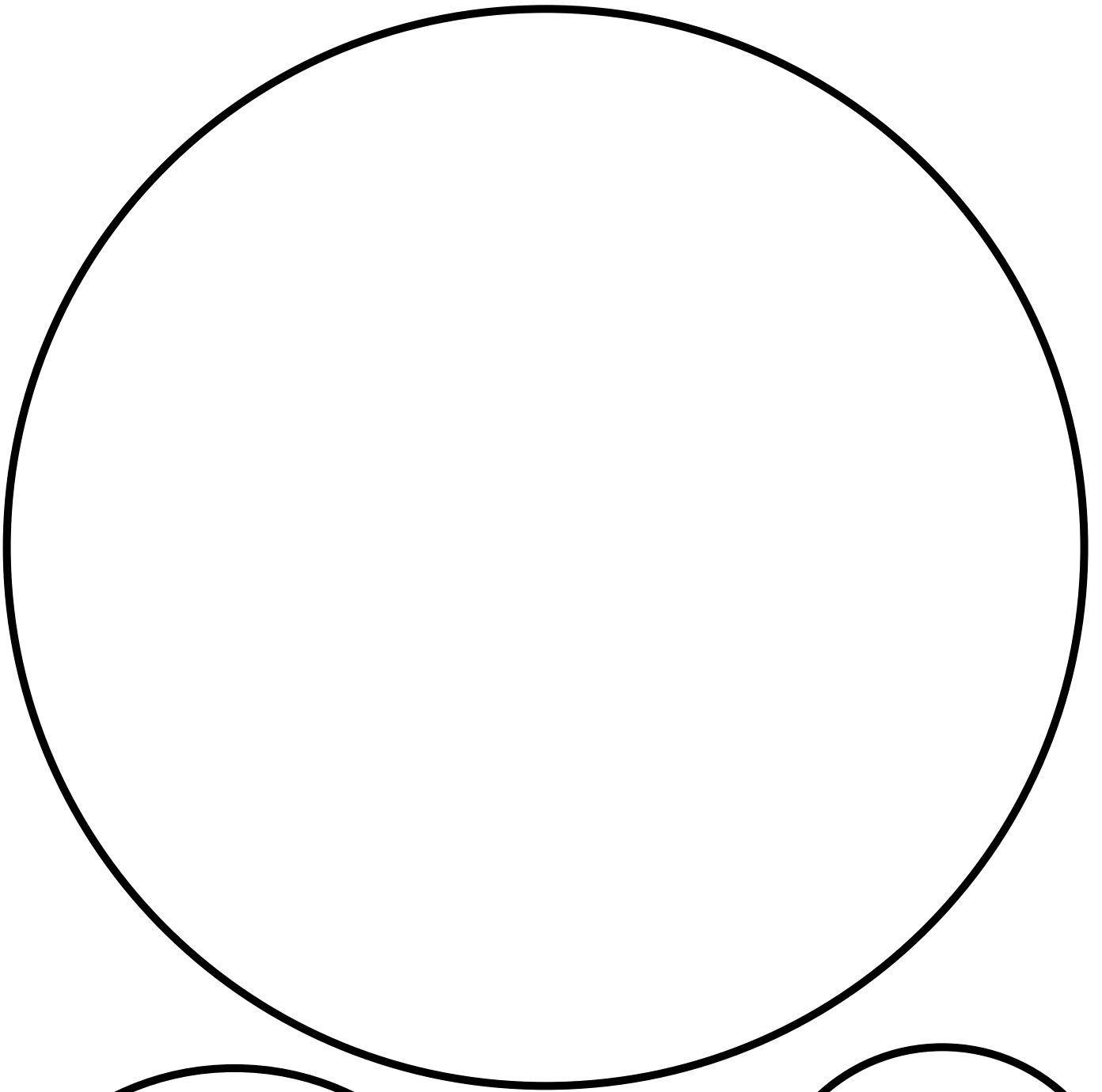
Consignes :

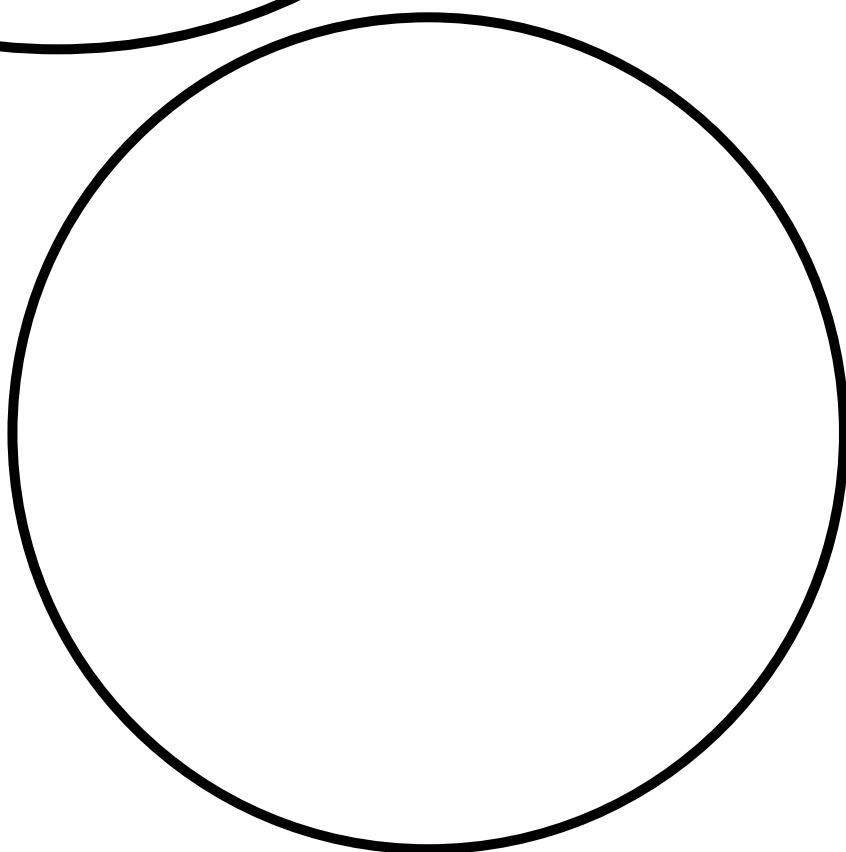
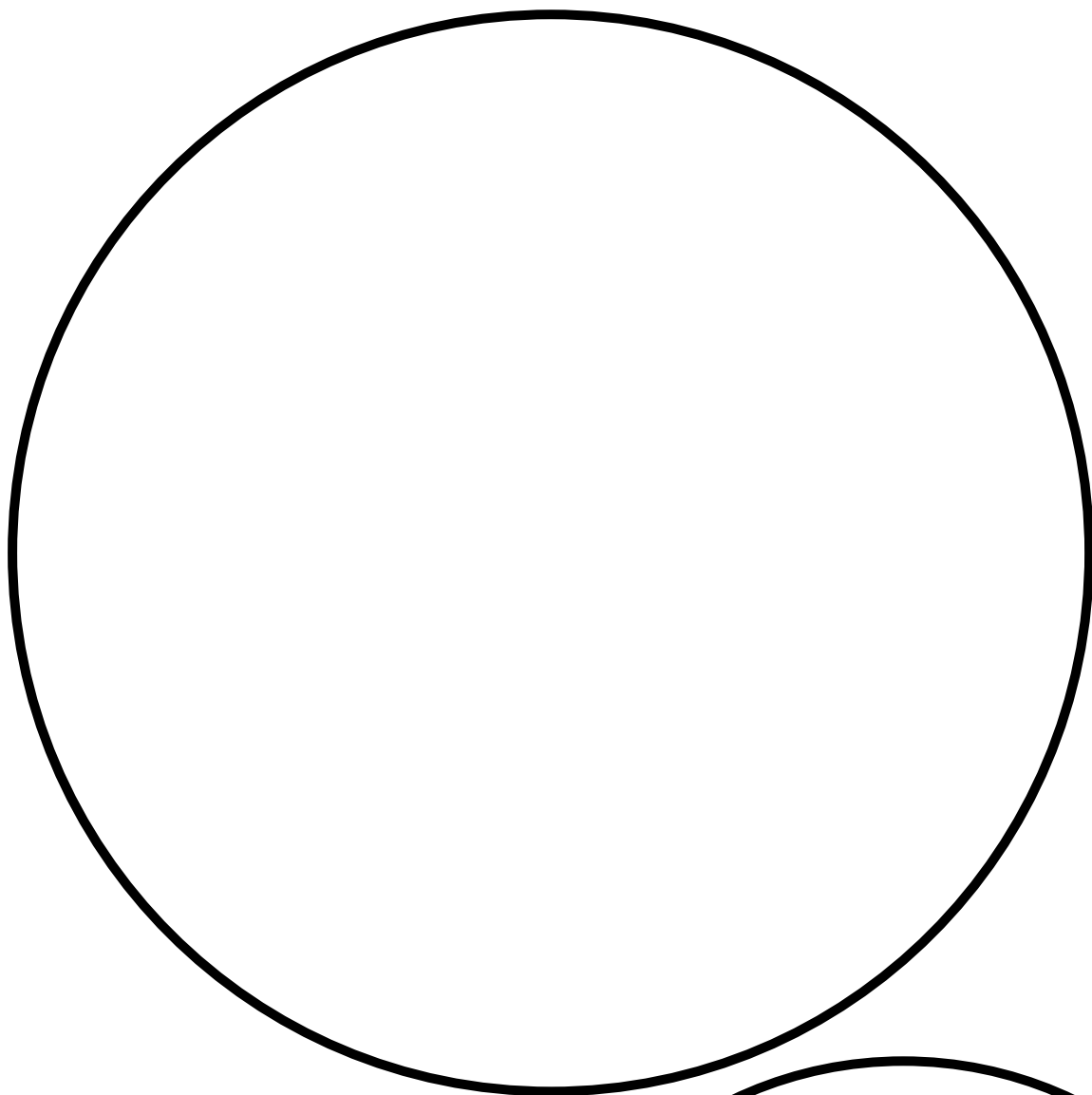
- 1/ Demander à votre enfant de découper les ronds (en gardant les traits du bord).
- 2/ Votre enfant doit coller les ronds les uns sur les autres du plus grand au plus petit.
- 3/ Votre enfant doit tracer au feutre de couleur une ligne de boucles à l'endroit dans l'espace entre les 2 plus grands ronds. Les boucles doivent occuper tout l'espace entre les ronds. Il faut tourner sa feuille au fur et à mesure pour maintenir le sens du geste (faire des boucles à l'endroit et pas à l'envers).
- 4/ Votre enfant change de couleur de feutre puis trace une nouvelle ligne de boucles à l'endroit dans l'espace entre les 2 ronds suivants. Et ainsi de suite, afin que chaque espace entre 2 ronds soit complété par des boucles à l'endroit. L'espace entre 2 ronds est plus ou moins grand afin de s'entraîner à faire des petites boucles et des grandes boucles.

Quelques conseils :

Avant de commencer, montrer à votre enfant comment enchaîner une boucle à l'endroit et une boucle à l'envers. Le laisser s'entraîner. Surveiller la position des doigts (comme indiqué sur le premier livret fourni à votre enfant).

Encourager votre enfant. Ce travail est difficile et certains élèves auront besoin de plusieurs tentatives avant que le résultat soit satisfaisant.

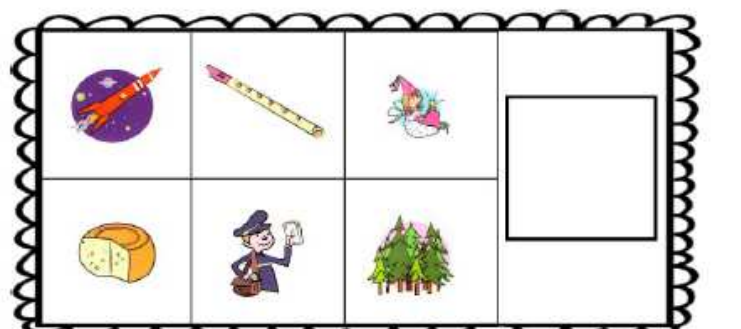
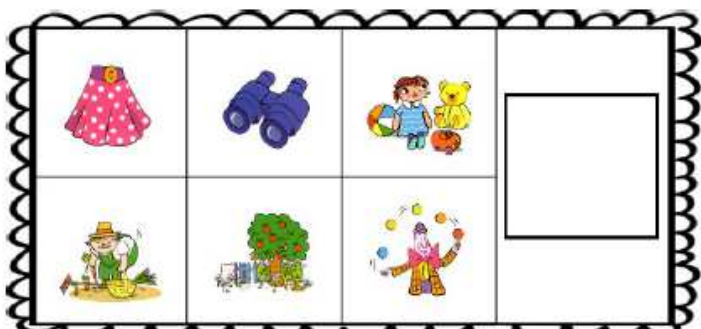
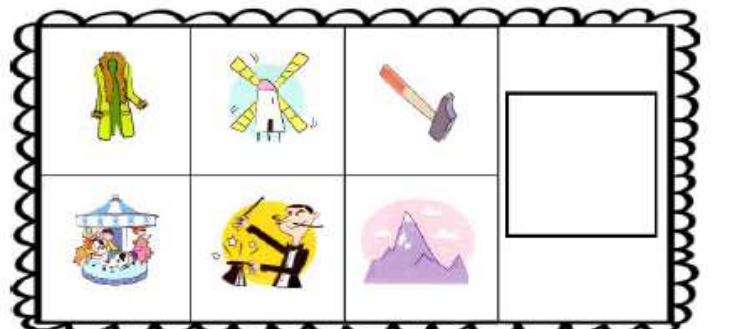
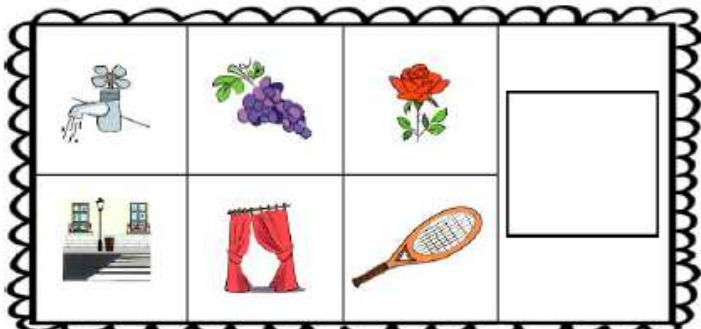
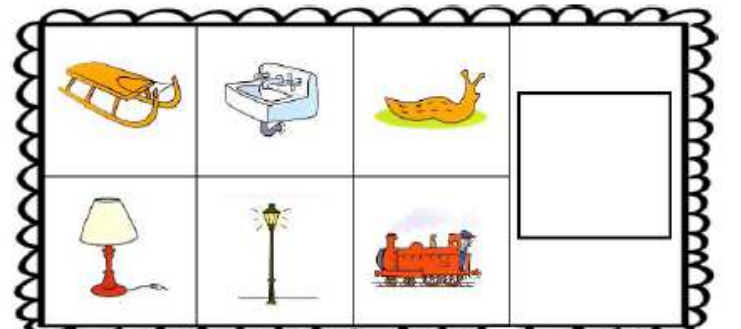
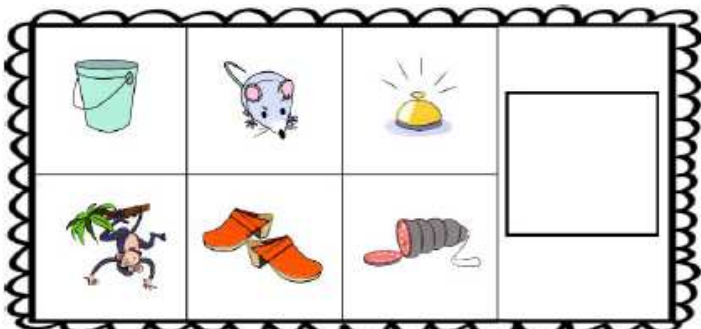
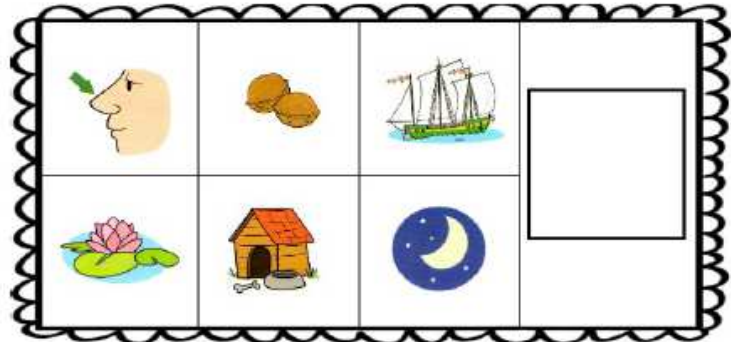
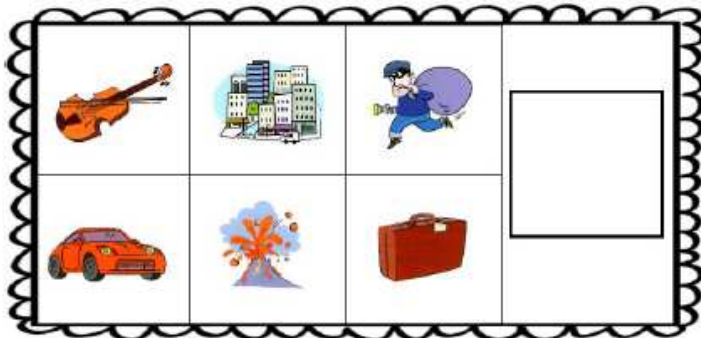




Formules magiques (1)

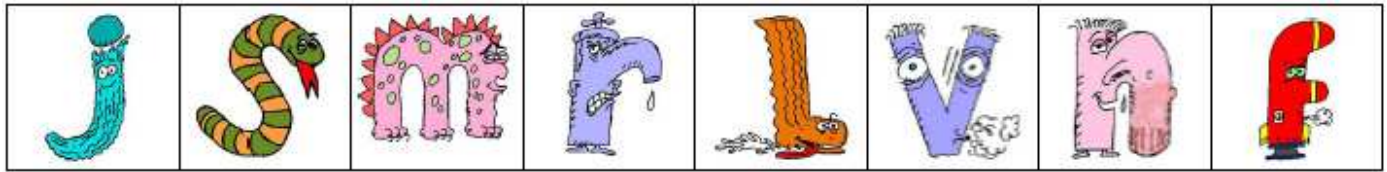
Compétence : Mobiliser le langage (phonologie) : Repérer des sons identiques au début des mots.

Consigne : Découpe les alphas. Trouve l'alpha qui est sauvé par chaque formule et colle-le dans la case.



Pour les enfants :

Alphas à découper pour la fiche « Formules magiques (1) »



Pour les parents :

Fiche « Formules magiques (1) »

Liste des mots à énoncer pour chaque formule (insister légèrement sur le son du début quand vous énoncez le mot à votre enfant) :

Liste 1 : violon, ville, voleur, voiture, volcan, valise

Liste 2 : nez, noix, navire, nénuphar, niche, nuit

Liste 3 : seau, souris, sonnette, singe, sabot, saucisson

Liste 4 : luge, lavabo, limace, lampe, lampadaire, locomotive

Liste 5 : robinet, raisin, rose, rue, rideau, raquette

Liste 6 : manteau, moulin, marteau, manège, magicien, montagne

Liste 7 : jupe, jumelles, jouets, jardinier, jardin, jongler

Liste 8 : fusée, flûte, fée, fromage, facteur, forêt

Fiche « Formules magiques (2) »

Liste des mots à énoncer pour chaque formule (insister légèrement sur le son du début quand vous énoncez le mot à votre enfant) :

1. maison – mur – montagne – noix

2. soleil – zèbre – sapin – singe

3. jupe – zèbre – zoo – zéro

4. roue – rat – renard – lion

5. vache – fourmi – fée – fantôme

6. chien – château – journal – cheval

7. jupe – chocolat – jambon - jouets

8. lapin – lion – girafe – lac

9. nuage – noix – natte – moto

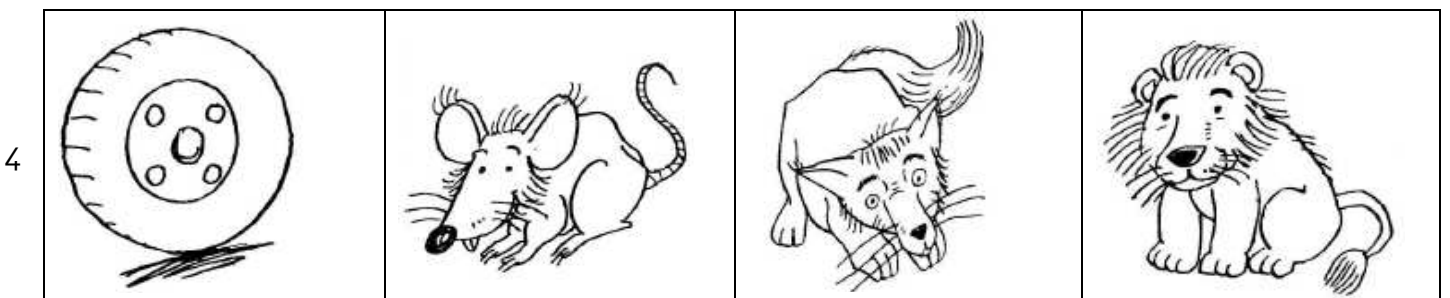
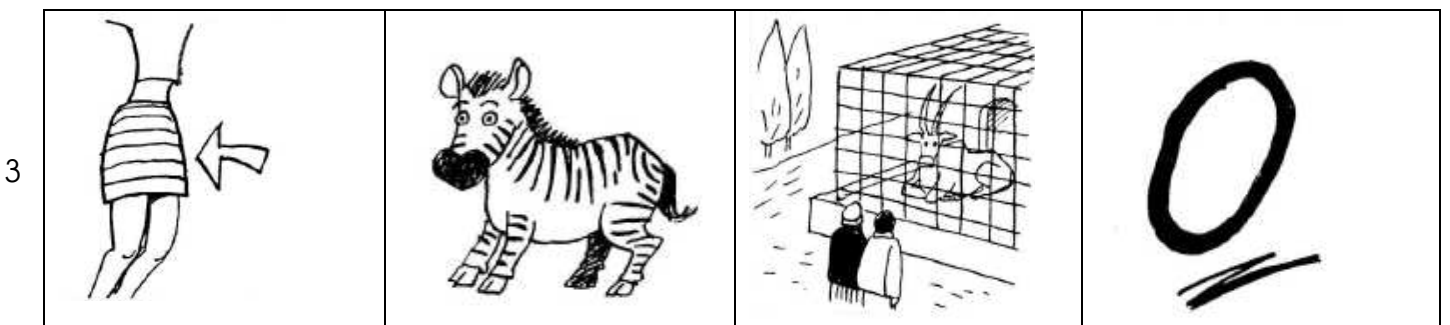
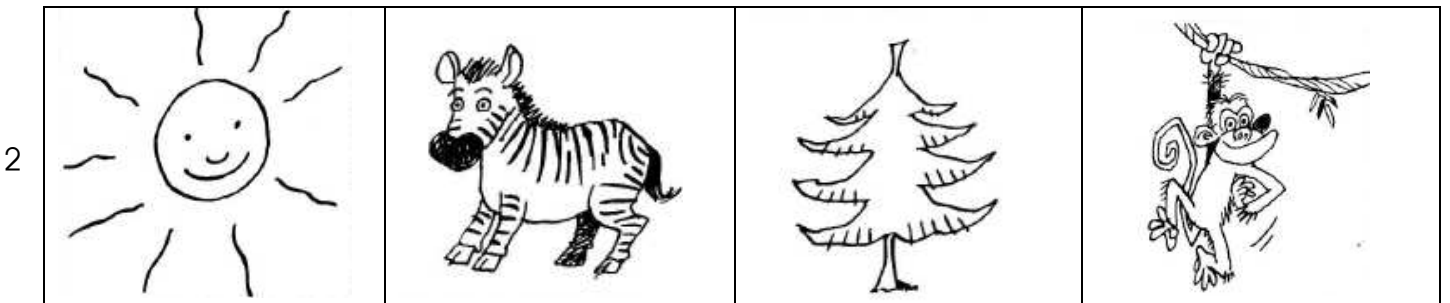
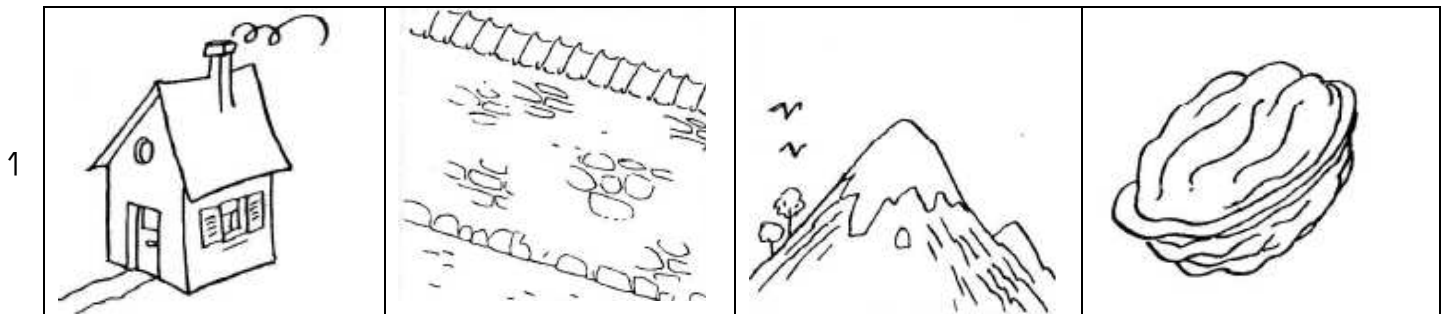
10. verre – vache – fourmi - violon

Formules magiques (2)

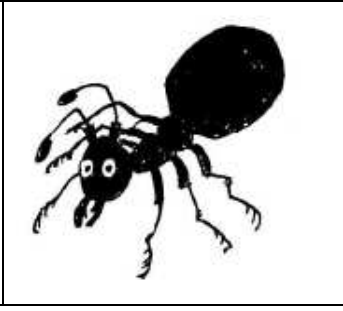
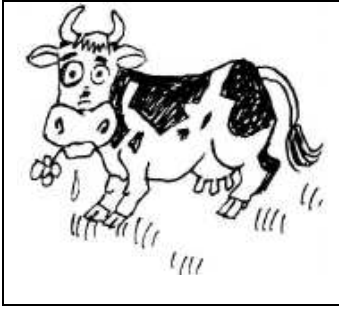
Compétence : Mobiliser le langage (phonologie) : Repérer des sons identiques au début des mots.

Consigne : Cosmopolux s'est trompé dans ses formules magiques !

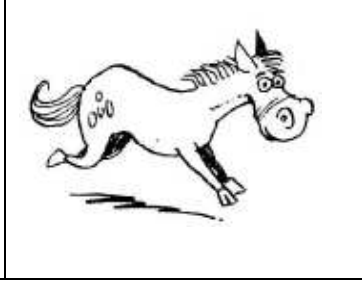
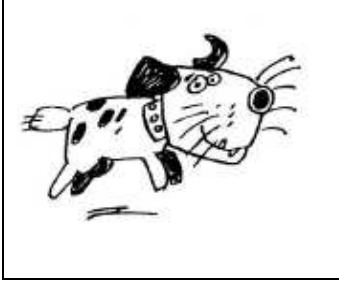
Pour chaque formule, cherche quel alpha Cosmopolux essaie de libérer puis trouve l'erreur de Cosmopolux (l'intrus) et barre-la.



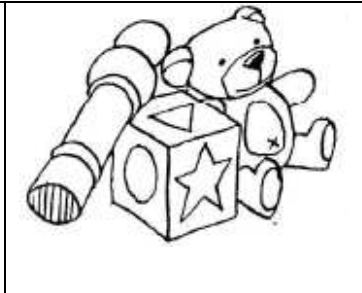
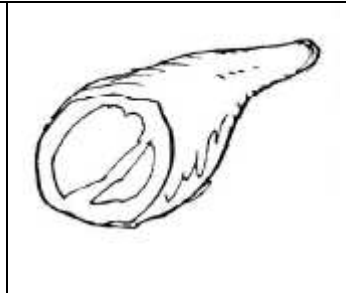
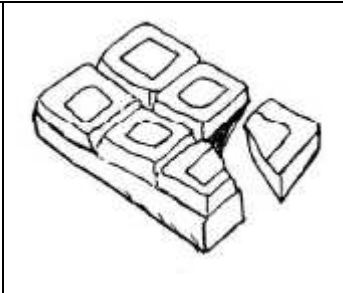
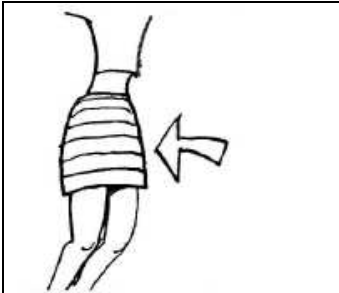
5



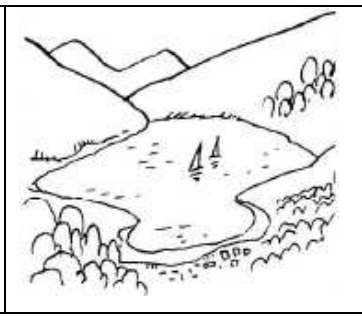
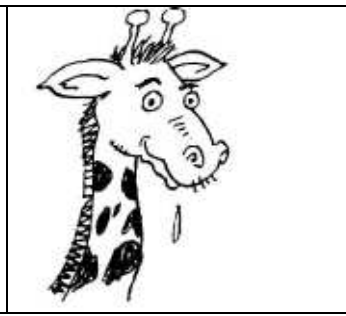
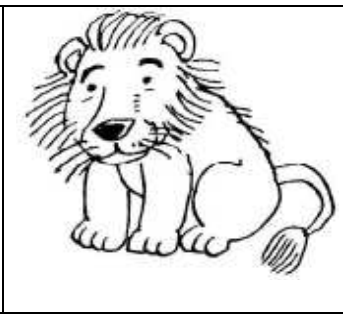
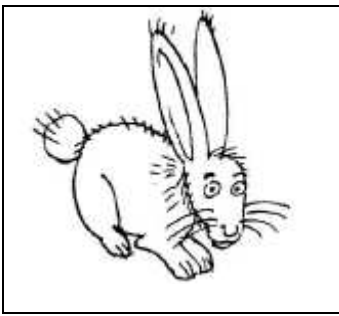
6



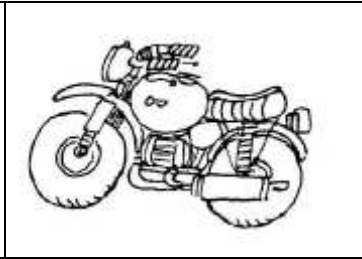
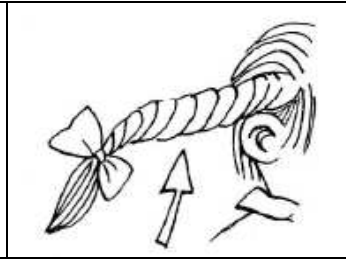
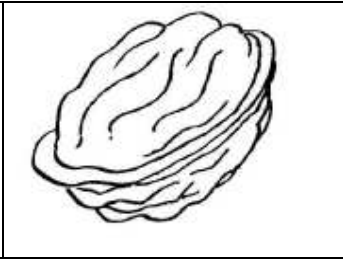
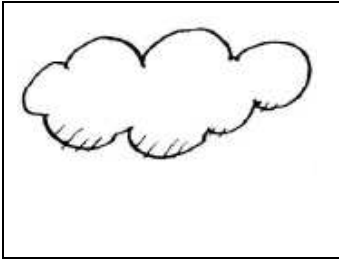
7



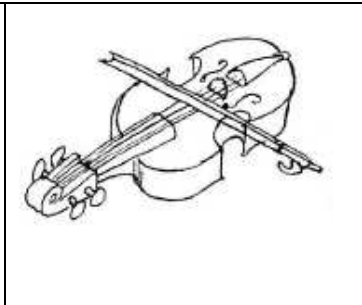
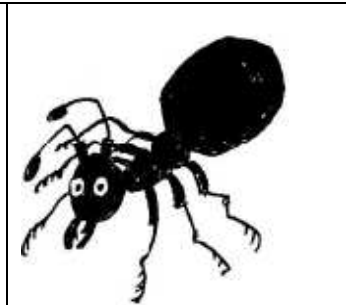
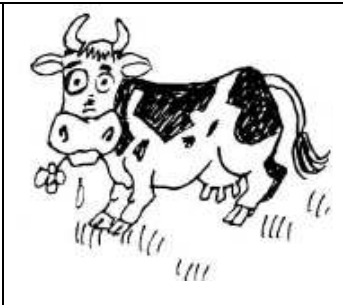
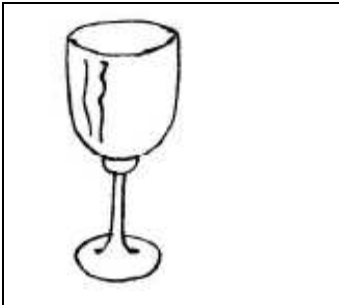
8



9



10



Prénom :

Date :










P4

//ou elle (1)

Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) : Commencer à utiliser les mots outils (*il* et *elle*).

Consigne : Choisis le bon mot-outil « IL » ou « ELLE » pour écrire devant les mots. Colorie-le.
Aide-toi des 2 étiquettes-modèles suivantes.

	
IL fait du cheval	ELLE dort

 ... fait du vélo	 ... monte à cheval	 ... lit un livre			
IL	ELLE	IL	ELLE	IL	ELLE
 ... danse	 ... mange	 ... dessine			
IL	ELLE	IL	ELLE	IL	ELLE
 ... joue du violon	 ... fait du toboggan	 ... peint			
IL	ELLE	IL	ELLE	IL	ELLE

Prénom :

Date :

il ou *elle* (2)

Compétence : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'écrit) : Ecrire en attaché les lettres appartenant à la famille des *étrécies*. / Commencer à utiliser les mots-outils (*il* et *elle*).

Consignes : 1. Dans le cadre rouge, j'écris les lettres que j'ai apprises.

2. J'écris « *il* » ou « *elle* » devant les mots.



Rituels pour apprendre à compter

Vous pouvez pratiquer ces rituels plusieurs fois par semaine au moment de votre choix.

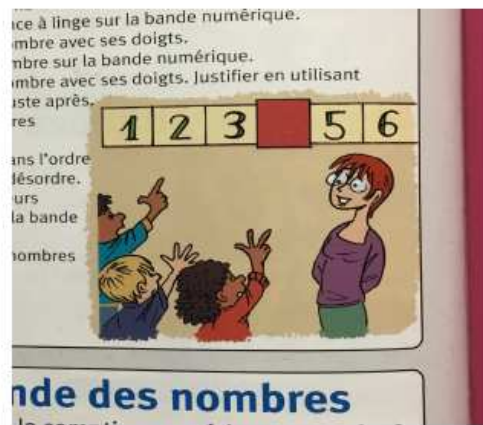
Utiliser la bande numérique jusqu'à 20

De 1 à 10

- Dicté un nombre et votre enfant montre la quantité sur ses doigts.
- Dicté un nombre et votre enfant l'écrit sur une ardoise ou une feuille.
- Demander à votre enfant de faire un compte à rebours à partir de 10.

De 1 à 20

- Réciter la comptine numérique jusqu'à 20 .
- Dicté un nombre et votre enfant le montre sur la bande numérique.
- Cacher plusieurs nombres sur la bande (3 max) et votre enfant nomme les nombres cachés. (aide : il peut recompter du début pour trouver le nombre)
- Découper les nombres jusqu'à 20 et les remettre dans l'ordre.



CALCULER avec 1 à 9 objets

• ASSOCIER le nombre et leur écriture chiffrée.
Écrire les nombres dictés par l'enseignant dans les cercles de couleur en s'aidant de la bande numérique.

Ajouter ou retirer 1

- Résoudre des problèmes portant sur les quantités : augmentation ou diminution.

1. Ajouter 1
L'enseignant place des voitures dans une boîte opaque (entre 0 et 9 objets). Il demande de les compter. Il ajoute une voiture dans la boîte. Montrer avec ses doigts et dire le nombre d'objets qu'il y a maintenant dans la boîte. Recommencer avec d'autres nombres.

2. Retirer 1
Même situation mais cette fois l'enseignant retire un objet.

Documents à découper

20	12	4	10	8
2	3	11	5	9
18	17	7	6	14
19	1	16	15	13

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

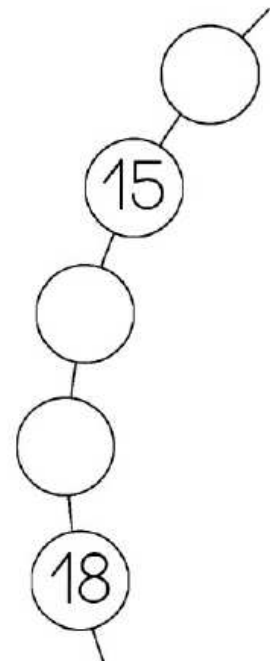
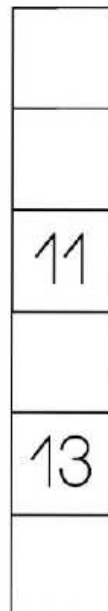
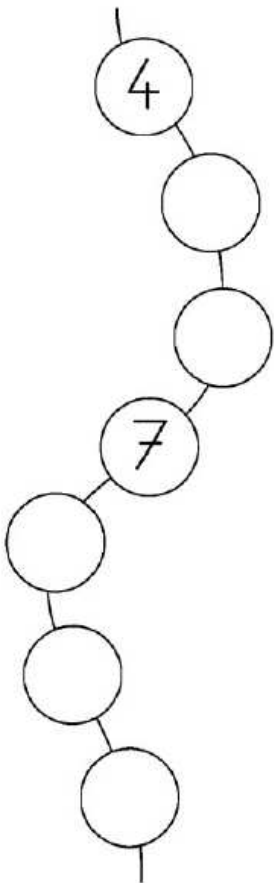
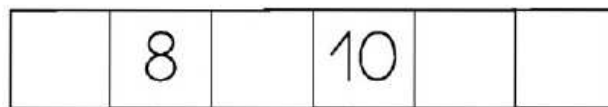
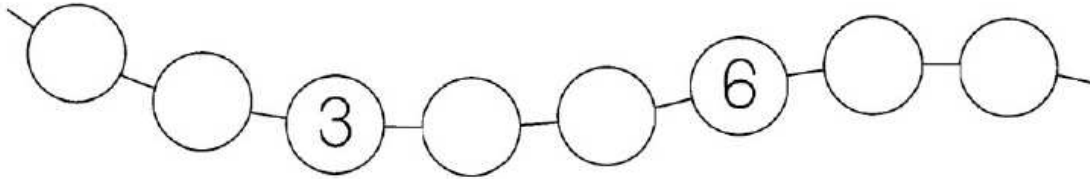
La bande numérique

Approcher
les quantités
et les nombres

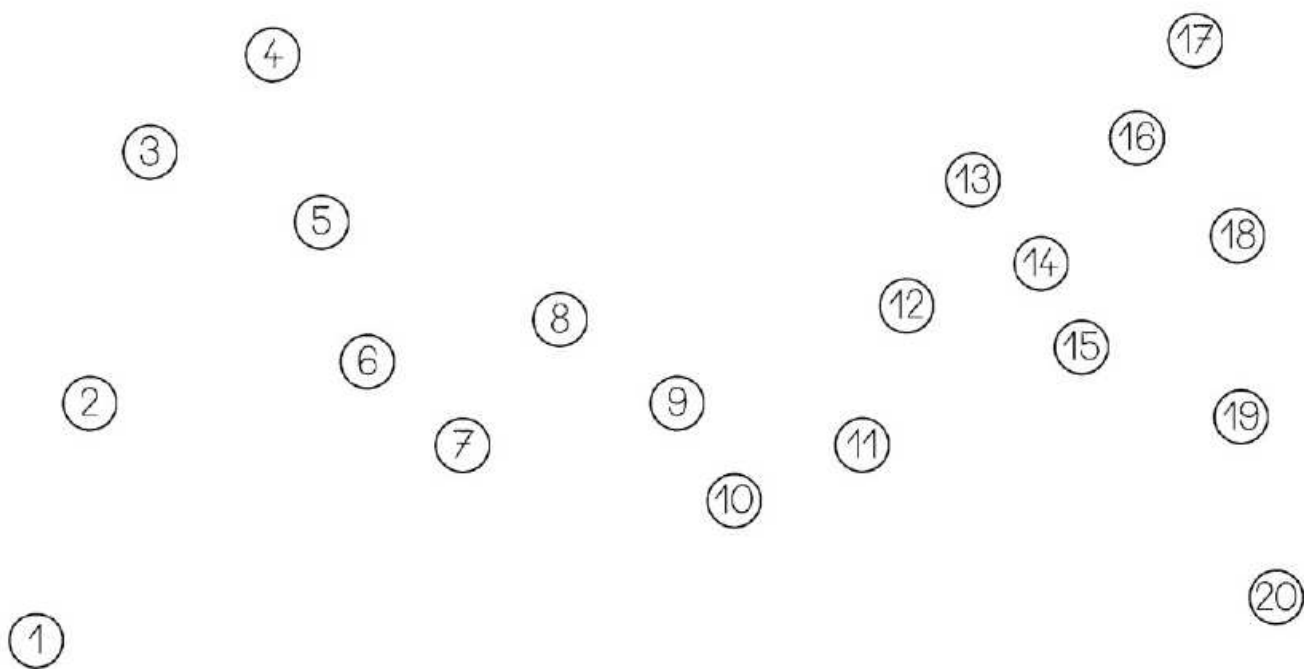
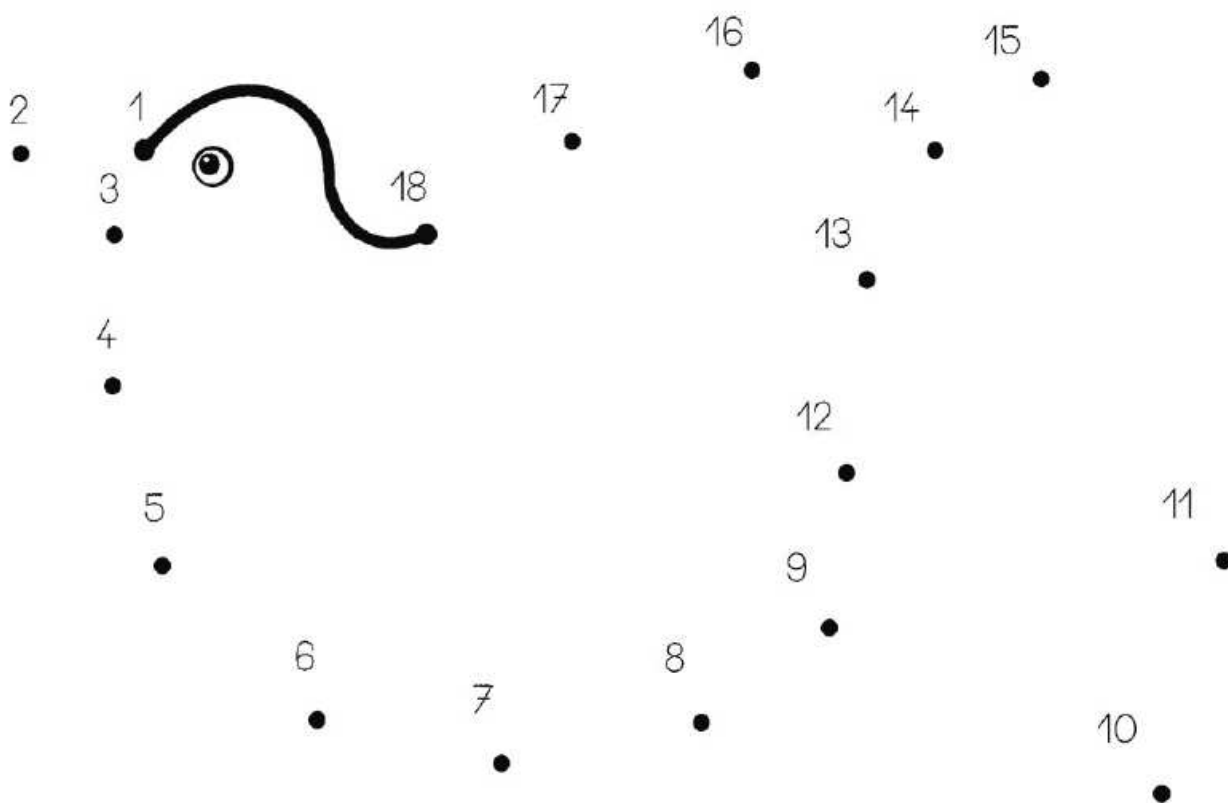
COMPÉTENCE
Connaître la valeur ordinale des nombres.

DATE

Complète la suite des nombres.



Relie les points dans l'ordre des nombres.



Tracer à la règle

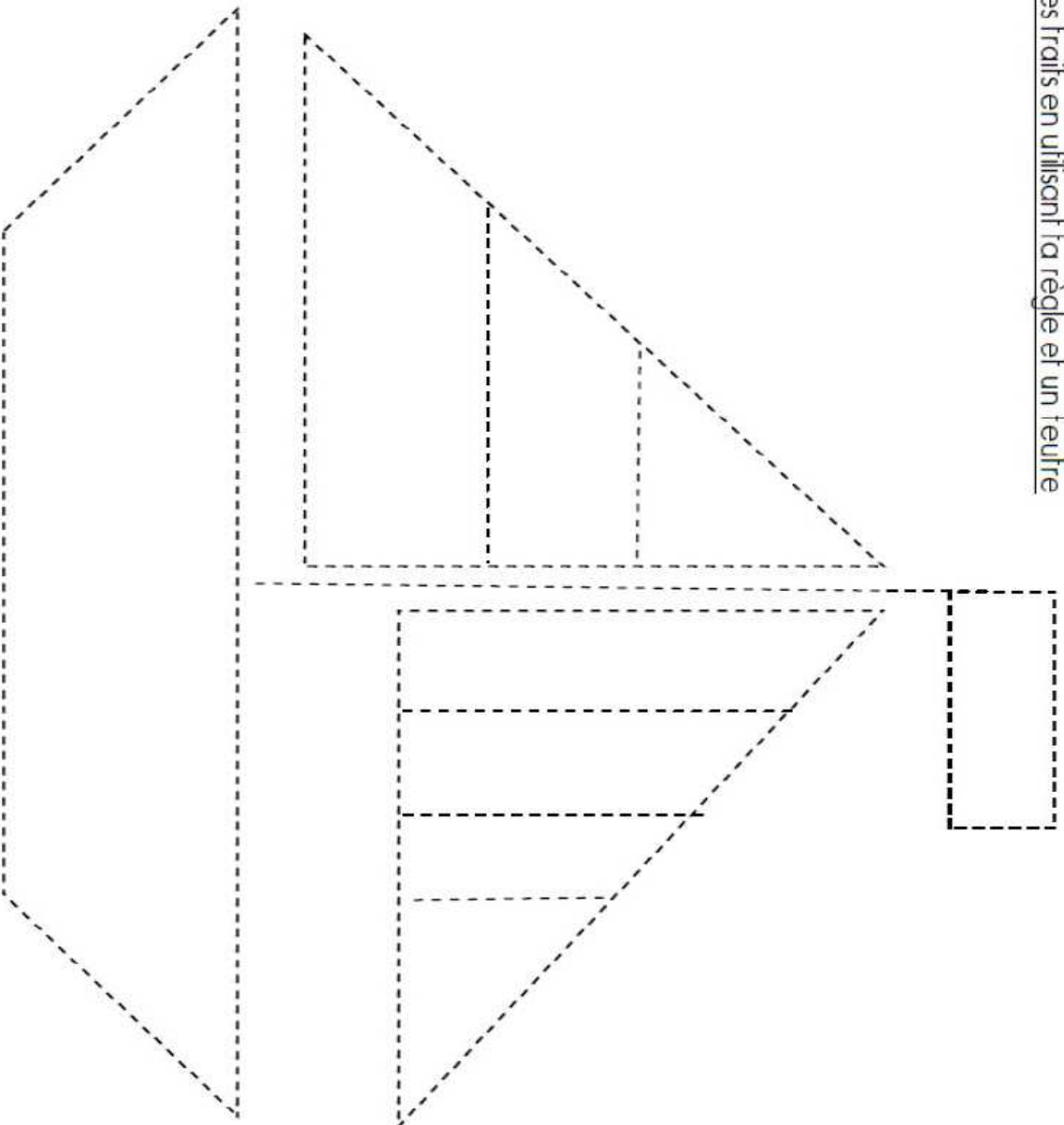
Relie les points de la même couleur avec ta règle et ton crayon à papier



Géométrie

Tracer à la règle

⇒ Repasse sur les traits en utilisant la règle et un feutre



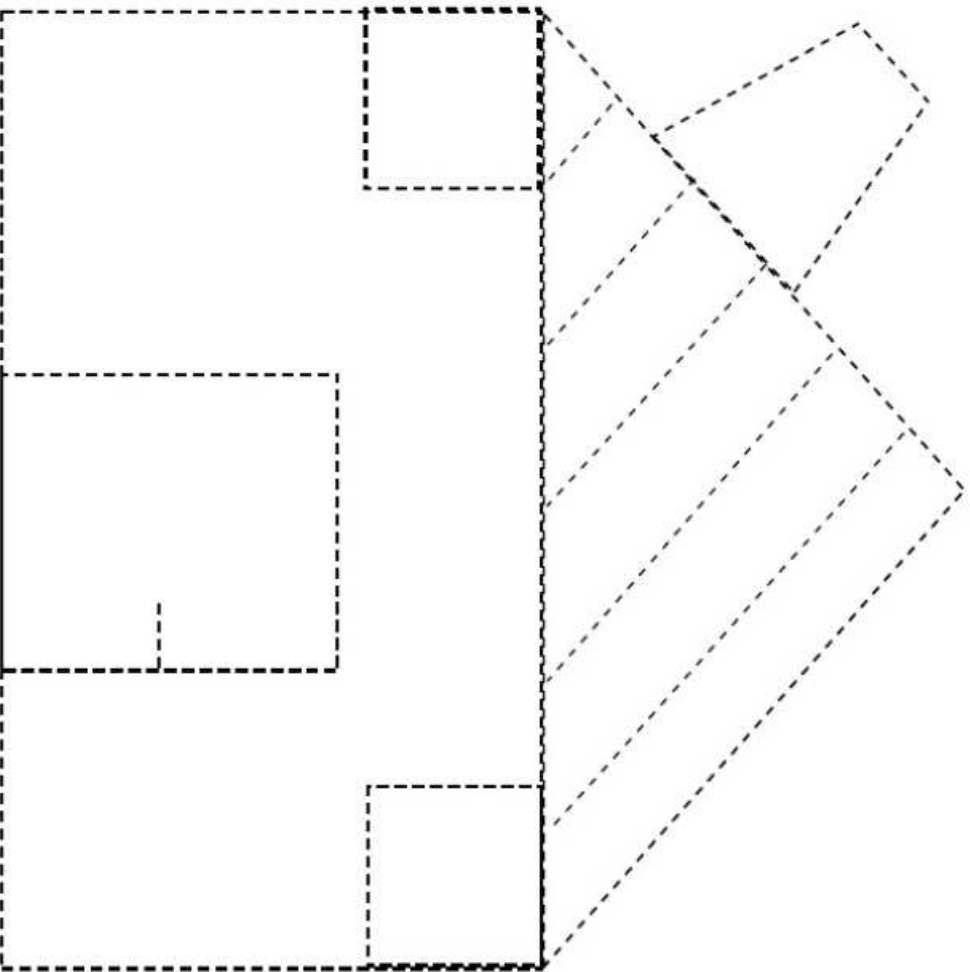
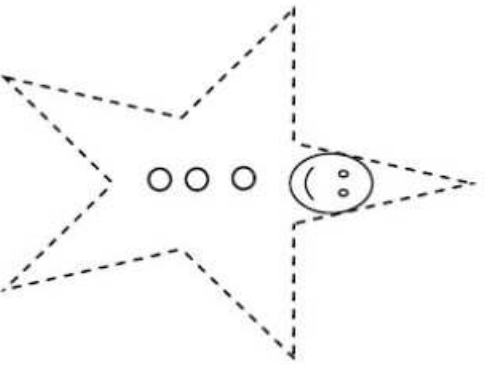
Tracer à la règle

Géométrie

Tracer à la règle

⇒ Repasse sur les traits en utilisant la règle et un feutre

Tracer à la règle



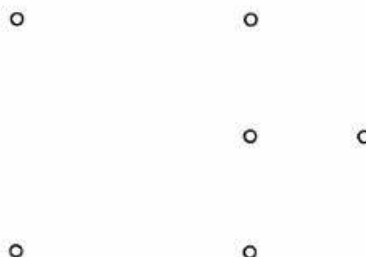
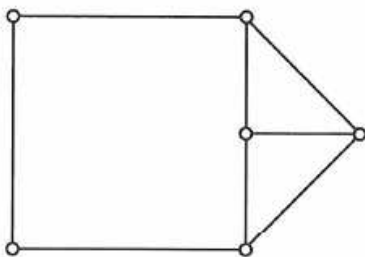
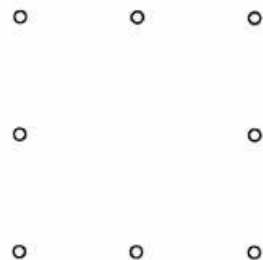
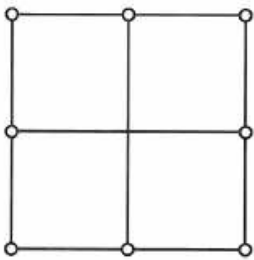
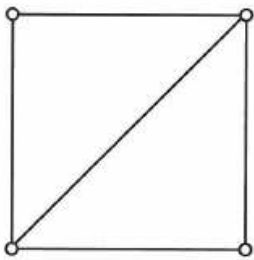
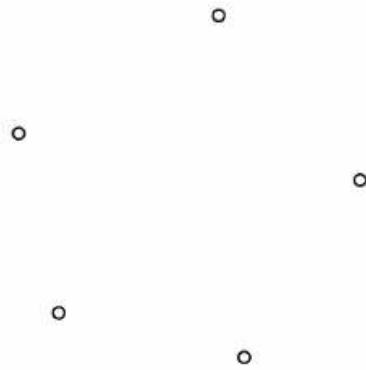
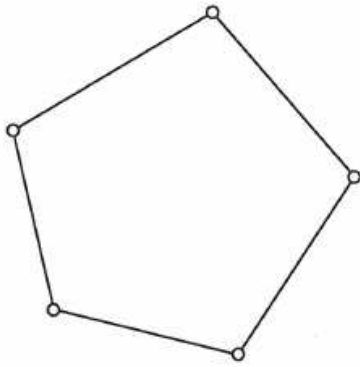
Tracés à la règle

Découvrir
les formes
et les grandeurs

COMPÉTENCE
Utiliser un instrument : la règle.

DATE


Reproduis les formes en reliant les points avec ta règle.



MUSIQUE.GS. Les rythmes simples (séance proposée par Maîtresse Delphine)

⇒ *Savoir « dire », « frapper et dire », puis « frapper » seulement une petite phrase musicale*

- Demandez à l'enfant de rappeler les rythmes simples (march' / cou-rez / dé-pêchez-vous)
- Lire et frapper la phrase musicale dans l'encadré, en mettant bien le rythme. (voir démonstration sur le blog de l'école). On peut aussi refaire les exercices de la semaine précédente.



The image shows a musical staff with a treble clef on the left. To the right of the clef are seven vertical lines representing a rhythm. The first two lines are single vertical strokes. The third line is a square wave with a wide base and a narrow top. The fourth line is a square wave with a wide base and a narrow top, followed by three more vertical strokes. The seventh line is a single vertical stroke.

Il faut lire : march' march' cou - rez dé - pê - chez - vous march'

2 nouvelles propositions d'exercices :

- L'enfant (ou l'adulte) invente une phrase musicale avec 5 rythmes et essaie de la jouer : (dire (1), dire et frapper (2), puis frapper seulement (3)). Il peut la frapper avec différentes percussions : une cuillère en bois frappée sur une casserole, 2 cuillères (ou bâtons) frappées l'une sur l'autre, frappes sur un bidon etc... (2 personnes qui jouent la même phrase musicale peuvent prendre 2 percussions différentes.)

Après entraînement, vous pouvez enregistrer la « musique » ainsi produite, lui faire réécouter et discuter du résultat obtenu et des points à améliorer.

- L'adulte frappe une phrase musicale et l'enfant essaie de la retranscrire avec les signes, sur papier.