



Toute ma

GS



NOUVELLE
NOUVEAUX
PROGRAMMES
ÉDITION



- ✓ Toutes les leçons réexpliquées et visuelles
- ✓ Les méthodes avec des exemples
- ✓ 90 exercices pour s'entraîner

Des **CONSEILS**
et tous les **CORRIGÉS**
détachables



Exercices interactifs sur
hatier-entrainement.com



Graphisme
Écriture

Lecture

Mathématiques

Explorer le monde

Vers
le
CP



Toute ma GS



NOUVELLE
NOUVEAUX
PROGRAMMES
ÉDITION

✓ **Moi en GS**

Stéphanie Grison

✓ **Graphisme-Écriture, Lecture**

Évelyne Barge et Marco Overzee

✓ **Maths, Explorer le monde**

Isabelle Gunzburger-Cécillon
et Anthony Giroud

Illustré par

Guillaume Trannoy



Mode d'emploi

QUAND utiliser *Tout Savoir* en Grande Section de maternelle ?

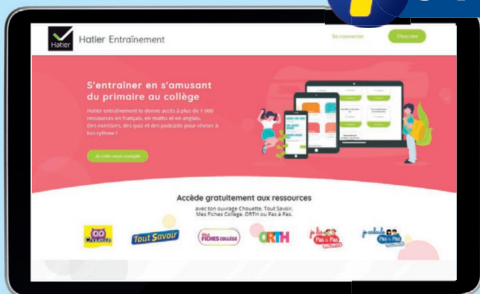
- ▷ Votre enfant peut utiliser cet ouvrage tout au long de son année scolaire.
- ▷ Il peut aussi le consulter pendant les vacances pour réviser des notions vues en classe.

COMMENT utiliser *Tout Savoir* en Grande Section de maternelle ?

- ▷ Commencez par lire avec votre enfant très attentivement la **LEÇON** de la rubrique « J'apprends ».
 - ▷ Puis observez avec lui la **MÉTHODE** et les **EXEMPLES** donnés dans la rubrique « Je comprends comment faire ».
 - ▷ Enfin, proposez-lui de faire les **EXERCICES** de la rubrique « Je m'entraîne ».
- ▷ Les **CORRIGÉS** de tous les exercices se trouvent dans le **GUIDE PARENTS** détachable. Quand vous avez vérifié les réponses avec votre enfant, demandez-lui d'entourer un des smileys. Vous pouvez ensuite reporter ses résultats sur la page de sommaire de chaque matière.
- ▷ Dans l'onglet « **Moi en GS** », votre enfant trouvera des conseils et des activités pour mieux se connaître, bien apprendre et s'épanouir à l'école.
- ▷ Dans l'onglet « **Vers le CP** », vous trouverez des jeux de révisions et le programme de l'année prochaine à lire avec votre enfant.
- ▷ Dans ce livre, certains mots sont écrits avec l'orthographe recommandée par le ministère de l'Éducation nationale. Par exemple, « entraîner » devra s'écrire « entrainer » ou encore le mot composé « un abat-jour » s'écrira au pluriel « des abat-jours ». Seuls les textes d'auteur restent dans l'ancienne orthographe.



UN SITE D'ENTRAINEMENT



avec **DES EXERCICES INTERACTIFS**
ET DES RESSOURCES AUDIO
EN ACCÈS GRATUIT
sur www.hatier-entrainement.com



Scannez ce code
pour découvrir le site
www.hatier-entrainement.com

Crédit photo: p. 92 ph © AKG-images
Conception maquette: Favre et Lhaïk
Mise en page: Rue des éditeurs

Édition: Stéphanie Simonnet et Imaginemos
Illustrations *Guide parents*
et onglet « Moi en GS » : Christel Han

© Éditions Hatier – 8 rue d'Assas, 75006 Paris – 2024
Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le numéro
du chapitre

Une **LEÇON**
visuelle pour bien
mémoriser

Une question
pour démarrer
la leçon

Des **EXERCICES VARIÉS**
à faire directement
sur le livre

Une couleur
par matière

4

Les ronds : les lettres o, c, a, d et q

J'apprends

- Les lettres o, c, a, d et q sont formées à partir d'un rond.

- Avec ces lettres, on peut écrire des mots comme

canoë coq et quad

Dans quel sens
traces-tu
la lettre o?

Je comprends comment faire

- Continue d'écrire les lettres.

o c a d q

INFO PARENTS

Sur une feuille ou une ardoise, écrivez une des lettres O, C, A, D, Q en bâtons. Puis votre enfant écrit cette lettre en cursives.

18

Des **CONSEILS**
pratiques pour appliquer
la leçon au quotidien

Une **MÉTHODE** et des **EXEMPLES**
pour comprendre et savoir faire



Je m'entraîne

- 1 Complète le texte à l'aide des mots suivants :

Lola

cirque

clown

cadeau

Comme _____ d'anniversaire,

_____ a reçu une invitation

pour aller au _____.

Elle est impatiente de voir le _____.

- 2 Complète le nom des fruits avec la lettre qui manque.



un abricot



une cerise



une orange



une datte

un _bricot une _erise une _range une _atte

Bravo, tu as terminé !

Entoure ton smiley.



Corrigés page 10 du Guide parents

19

Le renvoi au
Guide parents
(corrigés et conseils)

Le smiley à entourer

Quatre règles pour bien apprendre

Ton cerveau est comme une **grande forêt** dans laquelle tout ce que tu apprends forme des chemins.

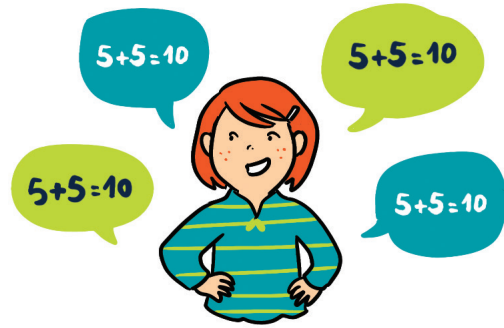
À chaque fois que tu apprends quelque chose, un **nouveau chemin** se dessine. Ces chemins se tracent **tout au long de la vie**.

Colorie les cases des «activités» que tu sais déjà faire.



Pour que les chemins se dessinent correctement dans ton cerveau et pour qu'ils durent longtemps, il faut:

- 1 que tu refasses ou répètes **plusieurs fois** les mêmes choses;



- 2 que tu acceptes de te **tromper** et de **recommencer**;



- 3 que tu **dormes bien** et **suffisamment longtemps**;



- 4 que tu **manges équilibré**.



Comment

te concentrer ?

Il est important que tu sois concentré(e) pour apprendre.
Voici ce que tu peux faire pour bien te concentrer.

1 Fais des postures de yoga.

La posture du hérisson

- Allonge-toi sur un tapis et plie tes genoux.
- Ramène tes genoux sur ta poitrine en les prenant dans tes bras. Te voilà en boule comme un hérisson !
- Roule doucement de droite à gauche pour masser les muscles de ton dos.



La posture du chameau

- Assieds-toi sur les genoux, les mains posées sur tes cuisses et respire doucement.
- Décolle tes fesses de tes jambes et tiens ton dos bien droit.
- Pose tes paumes de mains sur la plante de tes pieds.
- Creuse le bas de ton dos : ta poitrine forme une bosse.
- Respire calmement.



2 Fais des exercices de respiration.

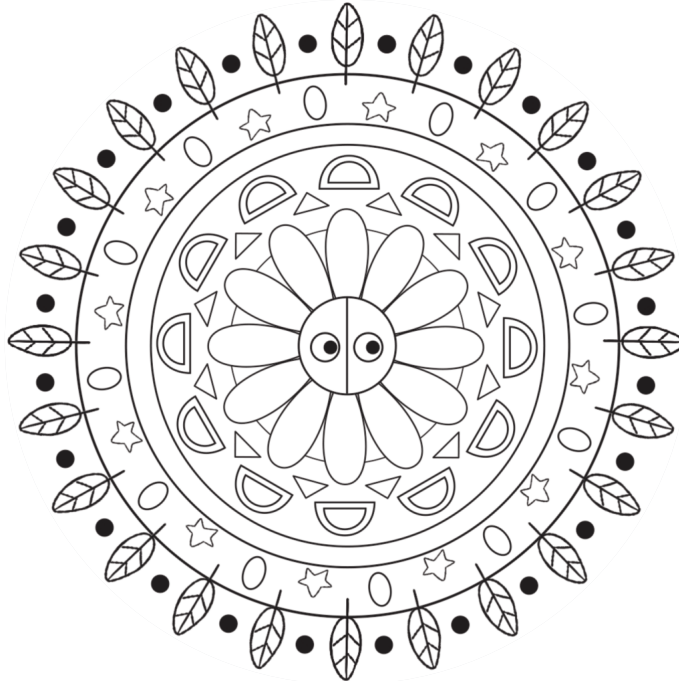
Le gâteau d'anniversaire

- Ferme les yeux.
- Ouvre ta main droite devant toi, paume vers le ciel.
- Imagine qu'un gâteau d'anniversaire est posé sur ta main.
Ne bouge pas ta main, il pourrait tomber!
- Prends une grande inspiration puis souffle doucement sur le gâteau pour faire danser la flamme des bougies sans les éteindre.



3 Fais des coloriages sans dépasser.

Choisis 5 couleurs et colorie ce mandala sans dépasser.



4 Recopie ces lettres dans l'ordre inverse.

A C Z U P S B T

T

Jouer

et apprendre

Sais-tu que les jeux sont un très bon moyen d'apprendre?
Alors, à toi de jouer!

1 Apprends les sons en jouant

Le jeu de l'oie (de 2 à 4 joueurs)

Demande à un adulte de te prêter un dé et des pions.



- Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé.
- Ils doivent donner la première syllabe du mot illustré (on peut aussi choisir de faire ce jeu en donnant la dernière syllabe, mais c'est plus difficile).
- Les joueurs rejouent tant qu'ils trouvent la bonne syllabe.
- Quand ils tombent sur une case oie , ils rejouent. Quand ils tombent sur une case prison , ils passent un tour.
- Le joueur qui arrive le premier au centre a gagné!