

Je vais à l'école... à la maison!

Je suis un élève de ... Grande Section

Mardi: jour 6







Semaine 2 - GS - MARDI

- Comptines, poésies et chants : « Un éléphant qui se balançait » https://www.youtube.com/watch?v=BIRRzeGaKIQ
- Ecoute d'histoire avec support vidéo :



« Trois grains de riz » version album https://www.youtube.com/watch?v=ncKkuE-7n2l (Voir fiche projet album)

- **Ecoute d'histoire avec support audio**: "Le prince oublié..." https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/le-prince-oublie-et-la-sorciere-malfaisante
- **Jeux d'écoute**: Ecouter les bruits de la cuisine (2) : cacher les yeux avec les mains, écouter le bruit produit par l'adulte. Nommer l'objet qui produit le bruit, dire à quoi il sert. Chercher avec l'adulte comment on s'en sert. Demander puis dire s'il représente un danger ou pas. (annexe 1)
- Vers la lecture : réécris les mots des animaux de l'histoire en respectant le sens de l'écriture, les modèles sont en capitale, à toi de jouer en script/ Il reste trois lettres, quel mot peux-tu écrire ? (indice, c'est un mot de l'histoire présent dans les cartes) (Annexe 2).
- Apprendre des mots: Les mots de l'histoire "Les trois grains de riz" (1) : à l'aide des cartes images (Annexe 2), faire nommer les personnages, désigner des cartes nommées ou à trouver par devinettes (Ex : « C'est un animal noir et blanc. » / Réponse = le panda). Mimer les actions de l'histoire (porter, donner, monter, nager, lancer...).
- Graphisme :
 - Sur la feuille avec un cadre (Annexe 5) Dessin du dragon étape par étape (Annexe 3) et décoration du cadre avec les motifs graphiques (voir motifs graphiques Annexe 3) comme dans la Page Modèle (Annexe 4).
- Ecriture : écrire son prénom. Ecrire la date. Ecrire « dragon » sur son graphisme comme le modèle (annexe 4)
- **Puzzles**: Puzzles 24 pièces « Les animaux de la mer » (5 puzzles possibles à répartir sur la semaine) https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/710-animaux-marins
- **Jeux mathématiques sur les nombres :** Mettre « **Finir de mettre la table** » : "Combien manque-t-il d'assiettes, fourchettes,...?" Mettre la table de façon incomplète (par exemple pour une famille de 4, mettre 1 assiette, 3 fourchettes, 2 verres, 0 couteaux...) et demander à l'enfant de dire ce qu'il manque, combien il en manque. Lui faire compléter la table. Vérifier avec l'enfant si les quantités sont correctes. Recommencer en variant les quantités de départ et le nombre de personnes dans la famille.

Annexe 1

Jeux d'écoute « Les bruits de la cuisine »

Exemple d'actions accomplies dans la cuisine ou avec du matériel de la cuisine produisant du bruit et pouvant servir dans le cadre du jeu d'écoute « Les bruits de la cuisine » :

(La liste n'est pas exhaustive.)

- Poser une cuillère dans une assiette.
- Tourner une cuillère en bois dans une casserole.
- Couper du pain avec un couteau.
- Verser un liquide dans un verre.
- Tourner la manivelle du moulin à légumes.
- Ouvrir une boite de conserve.
- Utiliser l'essoreuse à salade.
- Casser une noix, une noisette avec un casse-noix.
- Boire (un peu bruyamment!)
- Croquer dans un fruit.
- Mettre en route la hotte aspirante.
- Utiliser le batteur à œufs (manuel ou à main).
- Battre au fouet un liquide.
- Ouvrir / fermer la porte du frigo.
- Ouvrir / fermer la porte d'un placard.
- Utiliser la cafetière.
- Faire couler l'eau du robinet.
- Faire la vaisselle.
- Empiler des assiettes.

. ...

Annexe 2

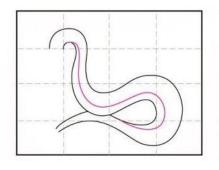


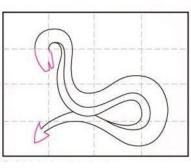
С	n	g	g	a	S	0	i	n	a	a	9	a	r	d	n	r	Z	n	d	a	d	i	p	r
×																								
С	Α	N	Α	R	D		P	A	Z	D	>		S		Z	G	E		D	R	Α	G	0	Ν

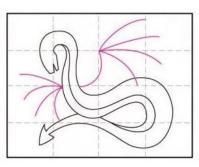
Combien y-a-t-il de mots ? _____ Mot bonus :

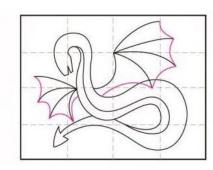
Annexe 3

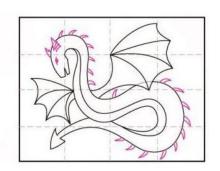
Le dragon

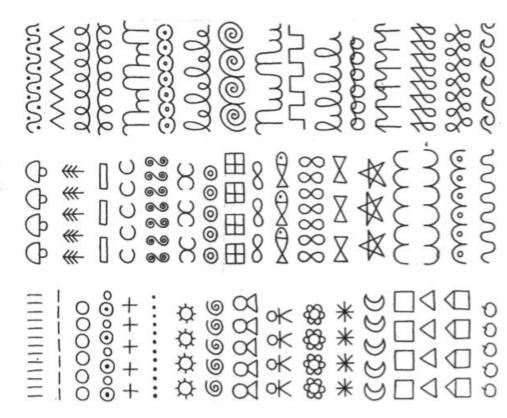




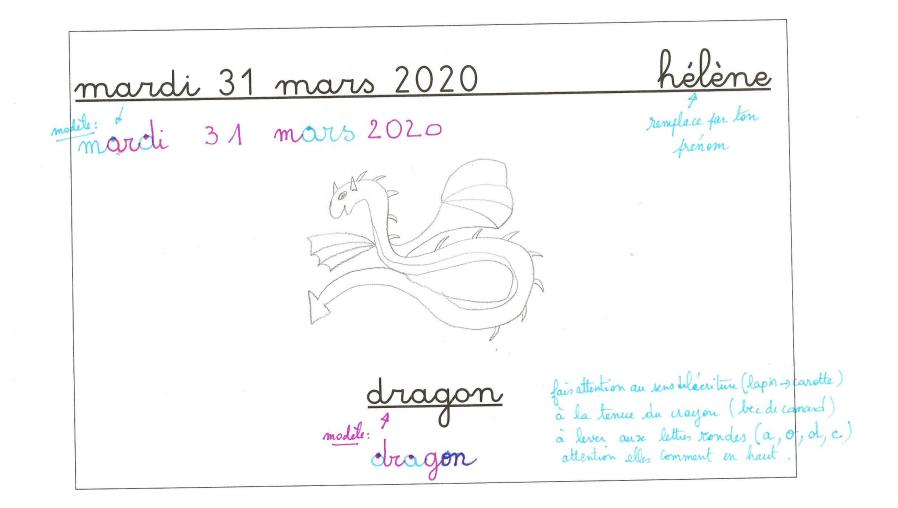








Dictionnaire de graphismes



·			·
	•	•	