



Je vais à l'école... à la maison !

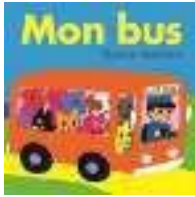
Je suis un élève de Moyenne Section

Jeudi : jour 7



► **Comptines, poésies et chants** : «*Ni wa wa*» Berceuse chinoise <https://www.youtube.com/watch?v=vyyIJzwjewE>

► **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



« *Mon bus* » de B. Barton <https://www.youtube.com/watch?v=E6xyvkEGgsg>

► **Ecoute d'histoire avec support audio** :

« *Ozalee et Blu* » <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/ozalee-et-blu>

► **Jeux d'écoute** :

Ecouter les bruits de la cuisine (3) : reproduire certains bruits de la cuisine en mimant ou en manipulant certains objets non dangereux. Donner le nom des objets, expliquer à quoi ils servent et comment on s'en sert. Dessiner les objets.

► **Apprendre des mots** : Voir règle du jeu et cartes "J'ai ...qui a ?"

► **Principe alphabétique** : reconstituer le mot « FOURCHETTE ». **Faire découper les carrés des lettres en désordre. Puis coller en dessous du modèle. Attention bien respecter le sens de l'écriture « du lapin à la carotte ».** Si vous n'avez pas d'imprimante, écrivez le mot et les lettres sur feuille libre. Faire nommer chaque lettre à votre enfant.

► **Ecriture** : écrire le mot JEUDI en capitales d'imprimerie.

J : je fais un trait debout et je tourne vers la carotte

E : je fais un trait debout puis 3 traits couchés

U : je commence en haut, je descends, je tourne vers la carotte et je remonte

D : je fais un trait debout, je mets mon crayon en haut du trait et je fais un grand ventre

I : je fais un trait debout

Ecrire son prénom.

► **Puzzles** : Puzzles en ligne 16 pièces : 6 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/16-pieces/76-puzzles-animaux>

► **Jeux mathématiques sur les nombres :**

Continuer à mettre la table.

Le jeu du Lucky Luke (voir fiche et vidéo) : quantités de **1 à 5**. Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=MNr9GxMKmKU&feature=youtu.be>

► **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...) :**

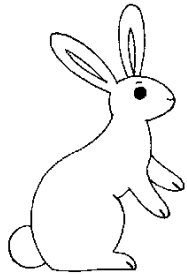
Le jeu des "Ronds" : partir à la chasse dans la maison de tout ce qui est rond "Rond comme une assiette". Faire suivre à l'enfant avec le doigt le contour des objets ronds en disant "rond" à chaque fois (par exemple : "L'assiette est ronde.", « La pendule est ronde. »...).

Compétence : reconnaître un mot en capitales d'imprimerie.

Consigne : Reconstitue le mot « FOURCHETTE » dans l'ordre des lettres.



F O U R C H E T T E



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



E	F	H	T	U	C	R	O	T	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

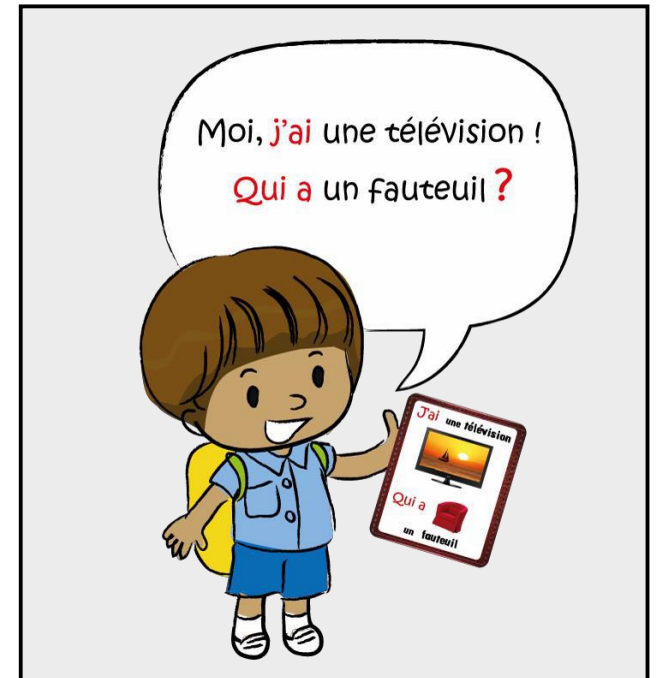
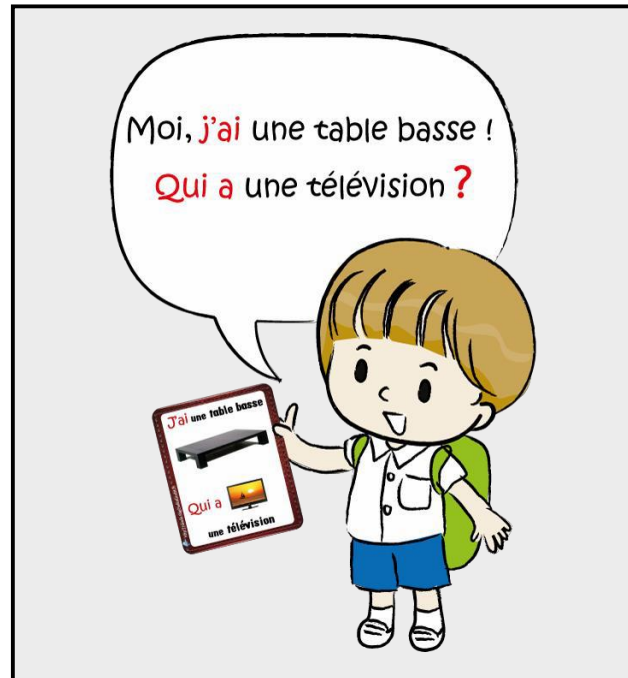
Règle du jeu

J'ai ... Qui a... ?

Distribuer les cartes.

La personne la plus jeune à jouer commence. Chacun lit une carte à tour de rôle et la pose au milieu de la table.

Par exemple :



Celui qui a la carte demandée répond et il enchaîne en lisant sa carte.
Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été lues.

Objectifs du jeu : Acquérir du vocabulaire sur un thème. S'exprimer échanger.

Compétence : Mobiliser le langage: communiquer, s'exprimer.

J'ai



POELE

Quia



SPATULE

J'ai



SPATULE

Quia



PASSOIRE

J'ai ❄️



MOULE

Quia



VERRE

J'ai



SALADIER

Quia



MOULE

J'ai



MARMITE

Quia



CASSEROLE

J'ai



PASSOIRE

Quia



MARMITE

J'ai



LOUCHE

Quia



CASSEROLE

J'ai



CASSEROLE

Quia



POELE

J'ai



ASSIETTE

Quia



TASSE

J'ai



TASSE

Quia



LOUCHE

J'ai



CUILLERE

Quia



COUPEAU

J'ai



FOURCHETTE

Quia



CUILLERE

J'ai



COUPEAU

Quia



BOL

J'ai



VERRE

Quia



FOURCHETTE

J'ai



LOUCHE

Quia



ASSIETTE

J'ai



BOL

Quia



POELLE