



Je vais à l'école... à la maison !

Je suis un élève de ... Grande Section

mardi : jour 10



Semaine 3 – GS – MARDI

Attention ! Pour travailler tu n'as pas besoin de tout imprimer et tu peux aussi recopier !

- **Comptines, poésies et chants** : "Savez-vous planter des choux" <https://www.youtube.com/watch?v=N1VASpNwqO8>
(Réinvestissement semaine 1)

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



« Toujours rien ? » de Ch. Voltz <https://www.youtube.com/watch?v=yTTRpaCMBbg>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "Le lapin shérif" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/olivier-norek-le-lapin-sherif>
- **Jeux d'écoute** : Les bruits des gestes (2) : l'enfant choisit lui-même les deux gestes à faire pour produire les deux bruits successifs. Les adultes ou les membres de la fratrie ont les yeux fermés et doivent identifier les bruits et donner leur ordre d'apparition. L'enfant explique ensuite comment il a fait pour produire le bruit et l'ordre choisi ("J'ai... puis j'ai..."). (**annexe 1**)
- **Vers la lecture** : jeu "Détection des syllabes d'attaque" = « syllabe en début de mot » niveau 1 (pour avoir le niveau 1 : cocher la case syllabe d'attaque dans le panneau en bois avant de jouer). <https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono-syllabes.php>
Exemple : dans « MADAME » la syllabe d'attaque est « MA »
Attention : sur le dernier mot « arbre » termine par un « e », on le dit donc en une seule syllabe. La syllabe de début est donc « arbr »

Apprendre des mots : Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (2) : Jeu de devinettes à partir de l'imagier "Des insectes et autres petites bêtes". Faire retrouver l'animal à partir des devinettes (Ex : « J'ai de grandes ailes colorées = le papillon). Inventer des devinettes sur des animaux de l'imagier ou d'autres animaux.

- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Le jeu du Lucky Luke quantités de 1 à 10. (voir **annexe 2** de jeu et vidéo) Refaire le jeu de la semaine dernière. <https://www.youtube.com/watch?v=MNr9GxMKmKU&feature=youtu.be>
Puis proposer une variante : l'enfant a les mains cachées derrière le dos. L'adulte dit à voix haute un nombre de 1 à 10. L'enfant doit montrer très vite la quantité sur ses doigts (sur une main ou avec les deux mains).

- **Puzzles** : 24 pièces « Les paysages » (5 possibles à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/79-puzzles-paysages>

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

- 1) Jeu des 7 familles des formes : à reproduire avec votre enfant ou à imprimer (dernière page en n&b à colorier). Voir [fichier formes](#).
- 2) Pensez-à mettre à jour votre calendrier et à compter combien de jour jusqu'aux vacances par exemple, ou depuis le début du mois, ou encore à donner la date en utilisant seul le calendrier.

- **Autre activité :**

Le sais-tu ? Pour savoir si un animal fait partie de la famille des insectes, il faut compter ses pattes : il doit en avoir 6 !

Dans [l'annexe 5](#) colorie les animaux en t'aidant de l'imagier [d'hier](#) et compte leurs pattes, si ce sont des insectes, mets un petit point rouge à côté de leur nom. Essaie de retrouver le nom de chacun sur la page d'hier et celle d'aujourd'hui.

Réponses d'hier :

Il n'y avait que des insectes sur la planche, tous les animaux avaient 6 pattes.

Projet :

Nous allons réaliser un abécédaire du printemps. Pour cela chaque jour vous aurez des taches similaires à réaliser à chaque fois pour des lettres différentes.

- **Vers la lecture / Projet Abécédaire** : reproduire deux lettres de l'alphabet « **G** » et « **O** » avec des objets de la maison et les prendre en photographie. Vous pouvez me les envoyer. A la fin, je vous imprimerai la page de vos lettres pour faire la couverture de votre abécédaire. Voici un exemple :



- **Graphisme/ Ecriture** : Faire le dessin des mots **GRAINE** dans la page G et **OISEAU** dans la page O ([annexe 3](#)) et faire une bordure/cadre à partir du répertoire graphique donné les semaines précédentes.

- **Ecriture** : Ecrire en **capitale** ou en **attaché** les deux mots « Toujours rien ? » de Ch. Voltz : : **GRAINE** et **OISEAU** en bas de la feuille dans l'ovale. Dans les cadres en haut, écrire la lettre en CAPITALE, et en attaché. **VOIR MODELE** et **MODELE D'ECRITURE** [annexe 4](#)

Jeux d'écoute

« Le bruit des gestes »

Exemple de gestes produisant du bruit :

- Tousser (dans son coude)
- Souffler
- Inspirer
- Expirer
- Eternuer (faire semblant dans un mouchoir)
- Se « gratter » la gorge (raclement)
- Siffler
- Bailler
- Claquer des dents
- Claquer la langue
- Mâcher
- Grogner
- Claquer des lèvres (faire le poisson)
- Tapoter les joues (joues gonflées)
- Se frotter les mains
- Frotter les cuisses l'une contre l'autre (comme si on marchait)
- Claquer des doigts
- Taper avec l'index dans la paume de l'autre main
- Taper le bout de l'index sur le bout de l'index de l'autre main
- Taper dans ses mains
- Taper sur ses cuisses
- Taper sur ses genoux
- Taper des pieds
- Marcher
- Trainer les pieds
- ...

Exemples de gestes produisant des bruits proches auditivement :

- Inspirer / expirer
- Claquer la langue / claquer des lèvres
- Taper dans les mains / taper sur les cuisses
- Taper sur les genoux / taper sur les joues gonflées
- Trainer les pieds / frotter les cuisses l'une contre l'autre
- Taper l'index dans la paume / Taper les index l'un contre l'autre
- ...

LUCKY LUKE

Activité pour estimer rapidement des quantités

"Car Lucky Luke dégaine son arme plus vite que son ombre".

Les nombres choisis doivent être adaptés à l'âge et aux connaissances des enfants.

Activité 1 : présentée dans la vidéo. L'adulte cache les mains derrière son dos, puis montre très rapidement à l'enfant des doigts levés, d'abord avec une seule main, puis avec deux mains, les cache de nouveau et demande à l'enfant la quantité de doigts levés.

Activité 2 Demander à l'enfant de montrer le plus vite possible un nombre avec ses mains, imposer avec une main puis deux ce qui permet également d'introduire la décomposition des nombres.

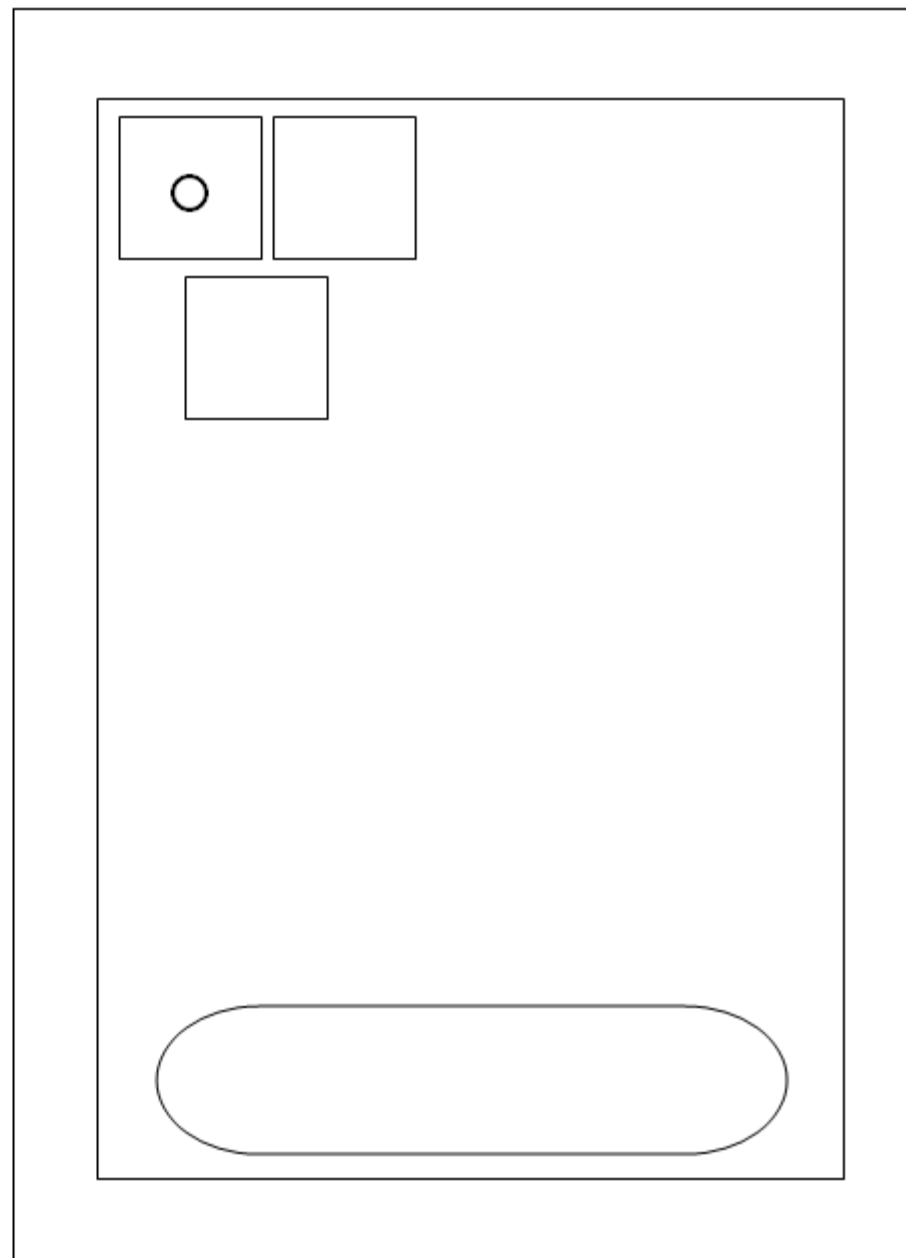
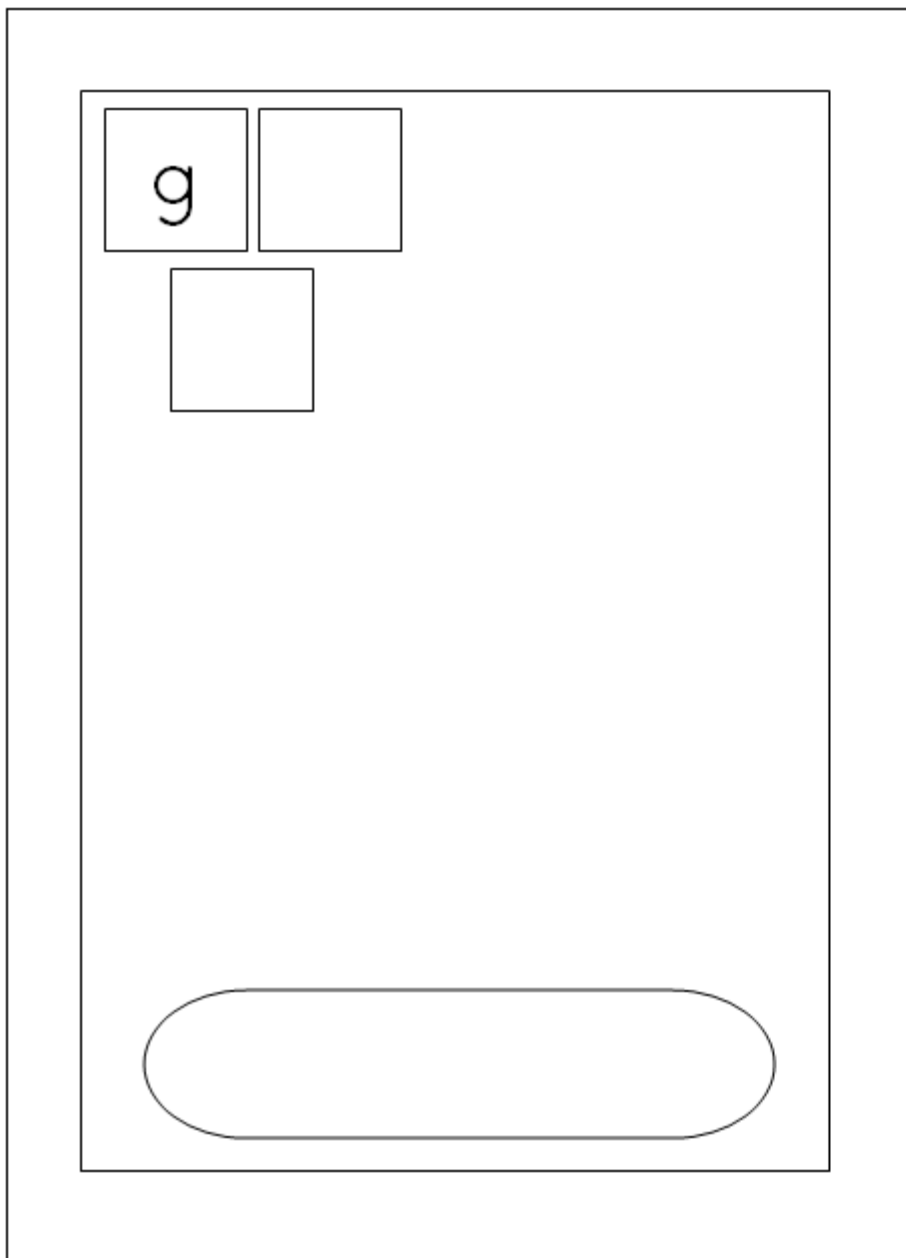


Activité 3 avec un support de cartes pour l'enfant Demander à l'enfant de montrer le plus vite possible une carte représentant une quantité



Différentes représentations sur les cartes :


Annexe 3



Annexe 4 (exemples et modèles)



○ | | ○ | | ○

a	A
a	



abeille

exemple

	
GRAINE	OISEAU

graine

GRAINE

oiseau

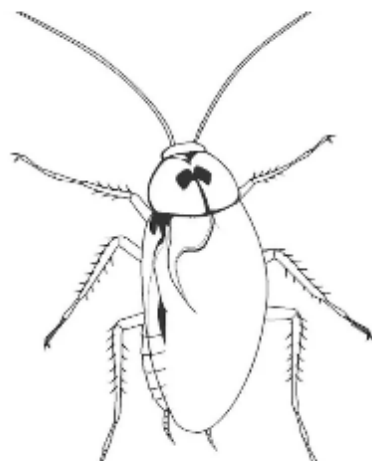
OISEAU

- 1) bien assis
- 2) main qui tient la feuille
- 3) main tenant le crayon en l'air de la main - pas trop les doigts de la main, et tenu sur la feuille pour glisser.

en attente

4) changement de couleur = lever de crayon car lettres ronds.

Annexe 5



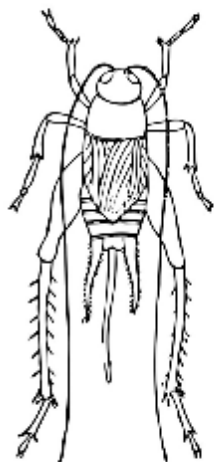
cafard



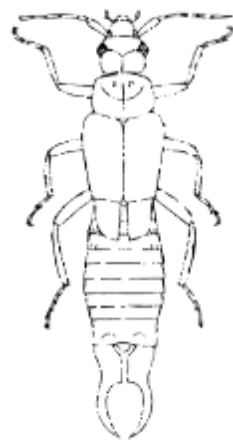
bourdon



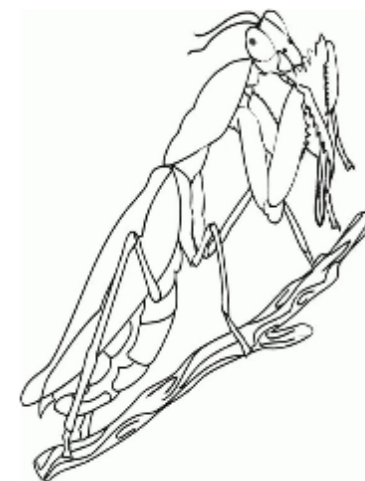
frelon



criquet



perce-oreille



sauterelle