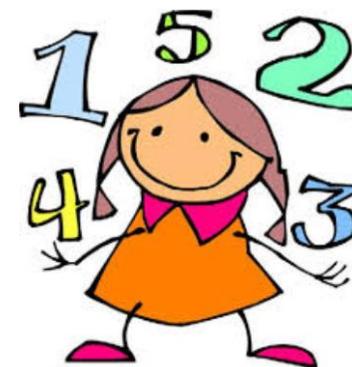




Je vais à l'école... à la maison !

Je suis un élève de ... Grande Section

jeudi : jour 11



Semaine 3 – GS – JEUDI

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

- **Comptines, poésies et chants** : "Oh Lélé" berceuse africaine <https://www.youtube.com/watch?v=wleM4PM7aZw>

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



« Aventures au sommet d'un arbre » de S. Velegar https://www.youtube.com/watch?v=tO2_fpyGBaU&t=6s

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "La petite patate qui voulait être un chien féroce" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/la-petite-patate-qui-voulait-etre-un-chien-feroce>

- **Jeux d'écoute** : Les bruits des gestes (3) "Comparer deux bruits proches" : cacher les yeux avec les mains, écouter deux bruits successifs mais proches

à l'oreille, produits par l'adulte (taper dans ses mains puis taper sur ses cuisses,...). Voir fiche "Gestes et bruits". L'enfant doit nommer les gestes et leur ordre. L'enfant reproduit les deux bruits dans le bon ordre et décrit ses gestes à l'oral ("J'ai... puis j'ai..."). (**annexe 1**)

- **Vers la lecture** : « Jeu des rimes (2) » : rechercher des mots qui se terminent par le son [ON] comme « bourdon ». Redire chaque mot en prolongeant le son final. Refaire la même activité à partir des mots/images de la fiche de jeu. (**annexe 2**)

Apprendre des mots : Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (3) : "Mimer et bruite" les verbes de l'histoire (bourdonner, piquer, boitiller, s'enfuir, hurler, virevolter, foudroyer, se détendre, butiner). Chercher les mimes et bruitages puis jouer au "Jeu de mime" : donner un verbe que l'enfant devra mimer et bruite. Et inversement : l'adulte mime et l'enfant doit donner le verbe.

- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Jeu « Les fleurs des nombres (2) »
Niveau 2 = compléter des quantités pour obtenir un nombre donné (de 5 à 10). Voir (**Annexe 3**)

- **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...) : Pensez-à mettre à jour votre calendrier et à compter combien de jours 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'annexe6** colorie les animaux en t'aidant de l'imagier de lundi 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 les pages de lundi 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 « **E** » et « **F** » 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 **ECUREUIL** dans la page E et **FEUILLE** dans la page F (**annexe 4**) et faire une bordure/cadre à partir du répertoire graphique donné les semaines précédentes.

- **Ecriture** : Ecrire en **capitale** ou en **attaché** les deux mots de l'histoire "Aventure au sommet de l'arbre" : **ECUREUIL** et **FEUILLE** **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 5**

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 :

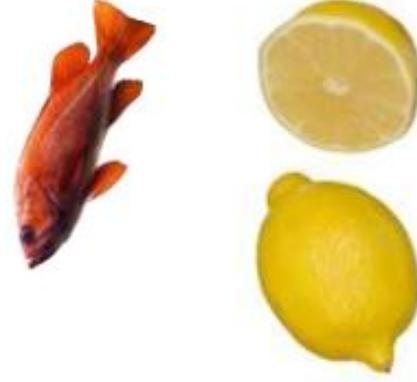
- Inspirer / expirer
- Claquer la langue / claquer des lèvres
- Taper dans les mains / taper sur les cuisses
- Taper sur les genoux / taper sur les joues gonflées
- Trainer les pieds / frotter les cuisses l'une contre l'autre
- Taper l'index dans la paume / Taper les index l'un contre l'autre
- ...

Jeu sur les rimes en [ON]

Annexe 2

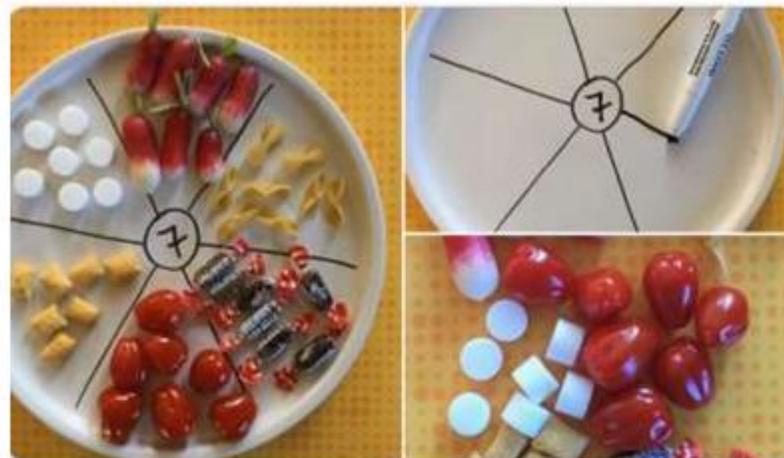
A la recherche de mots se terminant par « on » (rime en [on]) dans les mots des objets de la maison ou à partir des images ci-dessous (attention il y a trois intrus !):

Comme : BOURDON



(bourdon - citron – bouchon – saucisson – ballon – pantalon – carton – coton – cornichon – poisson + trois intrus = corbeille, nénuphar et écureuil)

Jeu des fleurs partie 2



Matériel et préparation :

- 1) Tracer sur une feuille le contour d' une assiette.
- 2) Tracer un petit cercle au milieu du cercle tracé avec l'assiette (cercle qui contiendra le nombre) et séparer en parts (pétales de la fleur des nombres) comme sur la photo.
- 3) Ecrire au crayon de bois pour pouvoir effacer.

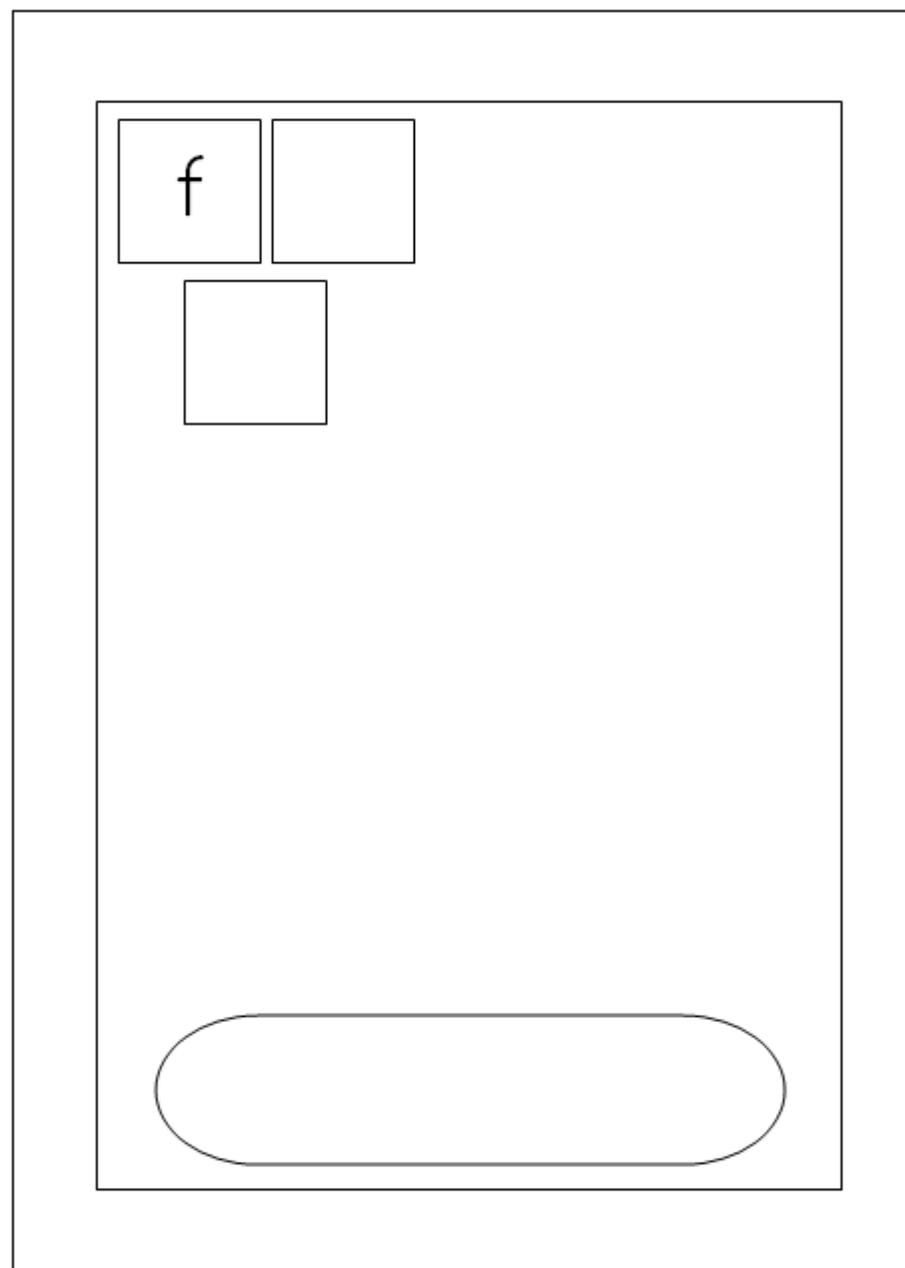
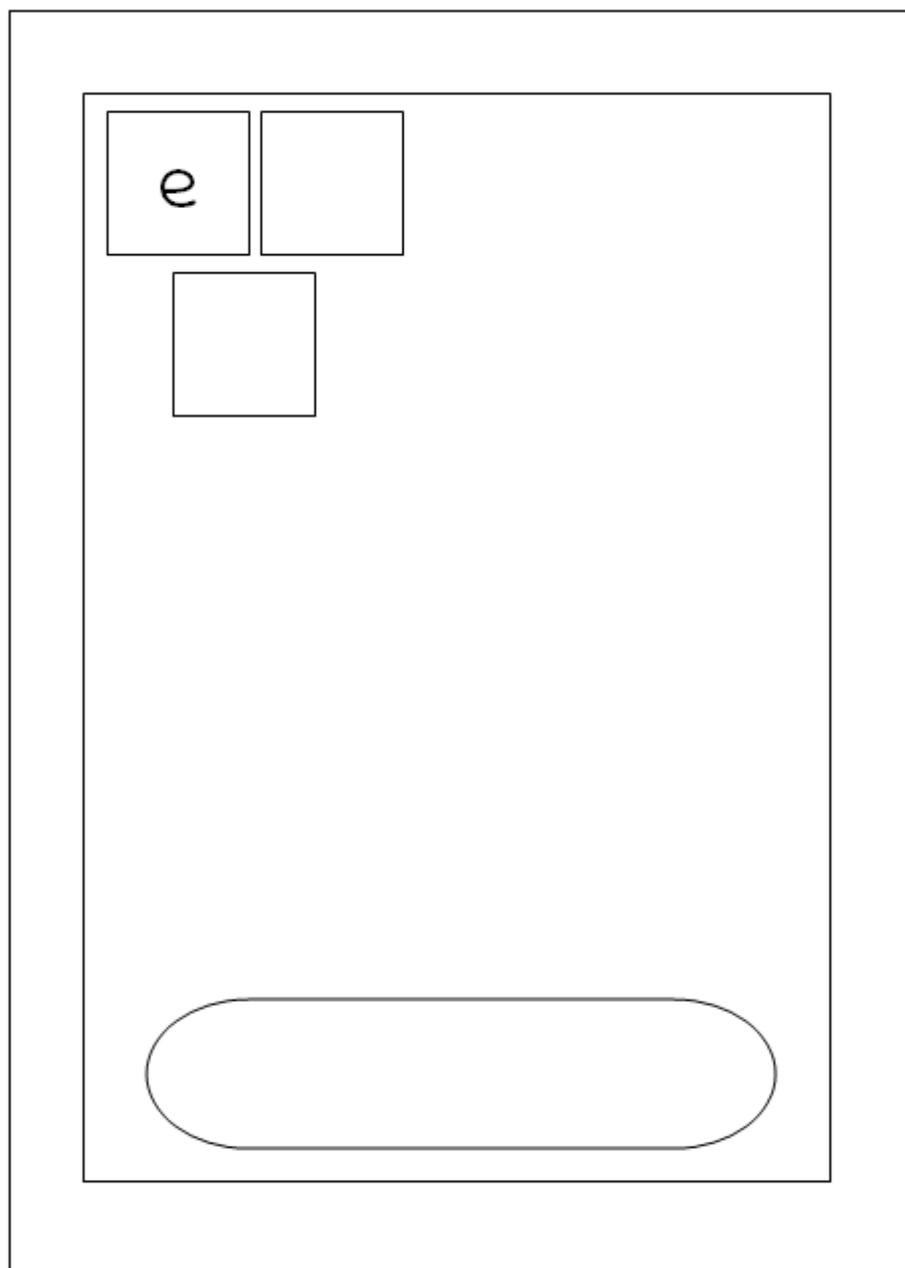
Ou si vous avez, réaliser le jeu au crayon effaçable sur une feuille plastique transparente.

- 4) préparer des petits objets **plus que** 10 de chaque (sucres, bonbons, pâtes, grains de blé ...)

Activité niveau 2 : Choix des nombres : de 5 à 10 pour les GS

- Incrire le nombre dans le cercle central.
- Faire lire le nombre par l'enfant.
- Lui faire représenter sur les doigts la quantité demandée.
- Mettre dans les parts (pétales) quelques objets en nombre variable (par exemple dans une part 2 radis, dans l' autre quatre sucres, dans la suivante 1 pâte...
- Demander à l'enfant de compléter dans chaque part (pétale) de façon à obtenir à chaque fois la quantité demandée.
- Vérifier avec l'enfant.

Annexe 4



Annexe 5 (exemples et modèles)

○ || ○ || ○

a	A
a	



abeille

exemple

écureuil

E C U R E U I L L

feuille (sans lever le crayon!)

F E U I L L E

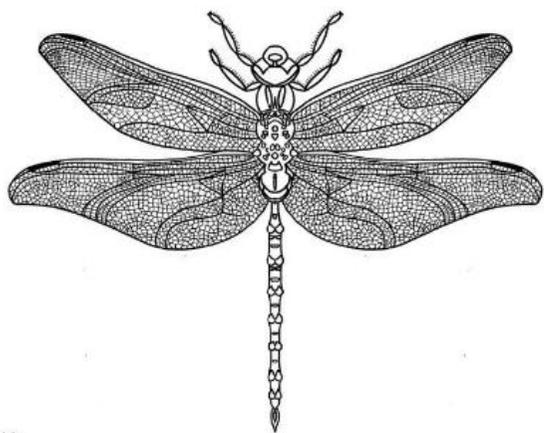


ECUREUIL



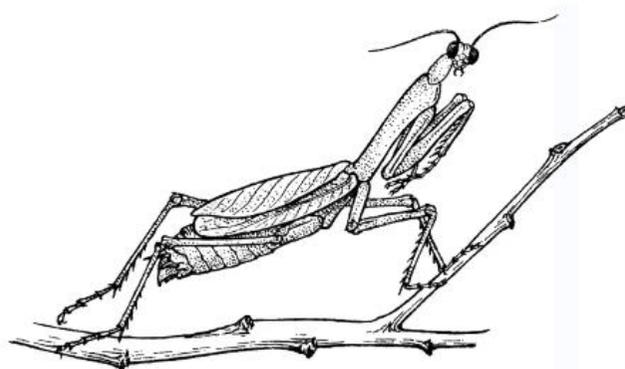
FEUILLE

Annexe 6

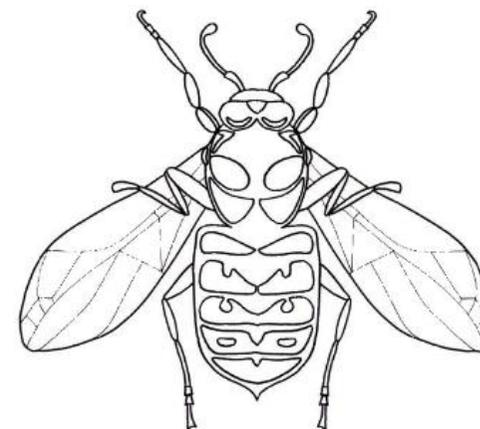


© Colopix.be

libellule



mante religieuse

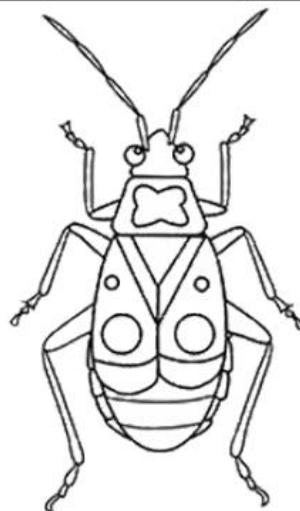


© Colopix.be

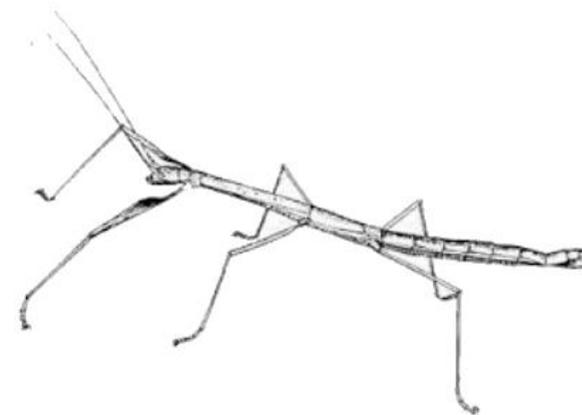
guêpe



papillon



gendarme



phasme