



Je vais à l'école... à la maison !

Je suis un élève de ... Grande Section

vendredi : jour 12



## Semaine 3 – GS – VENDREDI

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

- **Comptines, poésies et chants** : "Le printemps de la grenouille" <https://www.youtube.com/watch?v=yiAW6mQ04CI>

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



"Perlette goutte d'eau"

<https://www.youtube.com/watch?v=y97DIWAHIAA&list=PLoQWPF6irTqZLNCqZ3cWHybBhOg9IZiMJ&index=7>

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "La petite grenouille volante" <https://talemimg.com/podcast/la-petite-grenouille-volante/>

- **Jeux d'écoute** : Les bruits des gestes (4): l'enfant choisit lui-même les deux gestes à faire pour produire les deux bruits successifs mais proches à l'oreille ("presque pareils"). 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 "Reconstituer les mots du printemps" <https://www.logicieleducatif.fr/francais/mots/mots-printemps.php>

**Attention ! N'oublie pas de cocher la case maternelle !**

**Apprendre des mots** : Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (4) : "Associer les verbes avec les animaux et les personnages". Donner un verbe (bourdonner, piquer, boitiller, s'enfuir, hurler, virevolter, foudroyer, se détendre, butiner). L'enfant le mime et le bruite. Ensuite il doit expliquer par une phrase qui dans l'histoire fait cette action et pourquoi (Ex : "Zelda boitille parce qu'elle ...").

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

- **Jeux mathématiques sur les nombres** : quantités de 2 à 7

Jeu du saladier voir **annexe2** et vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk>

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

1) Jeu de logique : "Jeu du Morpion" ou "TIC-TAC-TOE" (Voir [annexe3](#))

**PS : pendant les vacances tu peux en fabriquer un en pate à sel pour le conserver et jouer régulièrement avec la famille !!**

2) 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'annexe5](#) colorie les animaux en t'aidant de l'imagerie 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 tâches similaires à réaliser à chaque fois pour des lettres différentes.

- **Vers la lecture / Projet Abécédaire :** reproduire deux lettres de l'alphabet « **M** » et « **N** » 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 **MARE** dans la page M et **NENUPHAR** dans la page N ([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 "La petite grenouille volante" : **MARE** et **NENUPHAR** 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
- ...

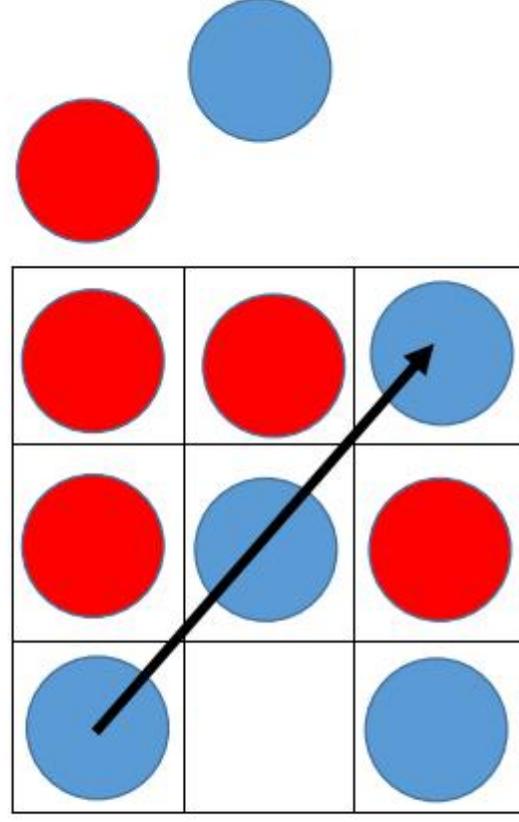
## Jeu du saladier



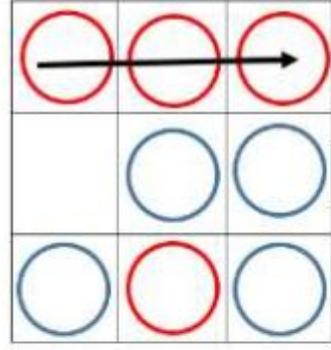
*Ce jeu mathématique est proposé pour aider votre enfant à mieux connaître les décompositions des nombres : par exemple que « 4 », c'est « 3 » et « 1 », mais aussi « 2 » et « 2 »...*

- **Matériel et organisation** :
  - Le jeu se joue à deux (traditionnellement deux enfants mais dans le cadre de « l'école à la maison », cela peut être un adulte et un enfant).
  - Un récipient opaque que l'on peut retourner (saladier en plastique, boîte de conservation...)
  - Des jetons ou petits objets (7 pour les GS / 5 pour les MS)
- **Déroulement du jeu** :
  - **Première partie, commencer avec 3 objets.** Présenter les trois objets. Demander à l'enfant de dire combien il y en a et de représenter sur les doigts la même quantité. Annoncer : « On joue avec 3 objets. ».
  - L'enfant ferme les yeux pendant que l'adulte (ou l'autre enfant) cache une partie des jetons sous le saladier.
  - L'adulte tape sur le saladier et demande « Combien y a-t-il de jetons sous le saladier ? ».
  - L'enfant ouvre les yeux et observe les jetons visibles. Il doit trouver et annoncer combien il y a de jetons cachés.
  - Vérification en soulevant le saladier. Demander à l'enfant de justifier en montrant les jetons, par exemple « Parce que 2 et 1, ça fait 3. »
  - Recommencer en faisant varier le nombre de jetons cachés. On pourra aussi les cacher tous ou n'en cacher aucun.
  - **Deuxième partie** : jouer avec un jeton de plus, soit **4 jetons**.
  - **Parties suivantes** : ajouter un jeton supplémentaire pour atteindre « 5 » en MS et « 7 » en GS. Ce nombre total de jetons n'est qu'indicatif : **adapter le nombre de jetons aux capacités de l'enfant pour qu'il soit en réussite au cours du jeu. On augmentera la quantité progressivement** (jouer plusieurs jours de suite).
- **Variables** :
  - Inverser les rôles : l'enfant prenant la place de l'adulte (mais devant toujours justifier le résultat annoncé par l'adulte).
  - Varier la nature des objets (jetons, bonbons, cubes...).
  - Mélanger des objets de nature différente (dans un deuxième temps quand les décompositions sont bien maîtrisées). Par exemple : jetons + cubes.

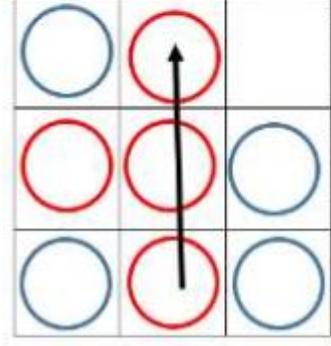
## Le jeu du Morpion ou jeu du TIC-TAC-TOE



Trois pions bleus alignés : les bleus ont gagné !



Trois ronds rouges alignés : les rouges ont gagné !



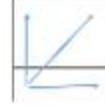
Trois ronds bleus alignés : les bleus ont gagné !

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

- Une grille de 3 x 3 cases dessinée sur une feuille, une ardoise...
- 5 pions (jetons, bouchons, ronds en papier, cubes) d'une couleur et 5 d'une autre couleur ou deux feutres de deux couleurs différentes (Chaque joueur choisit une couleur.)

But du jeu : aligner trois objets ou trois ronds d'une même couleur avant son adversaire horizontalement, verticalement ou en diagonale



Règle du jeu :

- Chaque joueur choisit sa couleur.
- Chacun leur tour, chaque joueur pose un pion de sa couleur ou trace un rond de sa couleur pour essayer au final d'aligner trois pions ou trois ronds de sa couleur.
- Le premier joueur qui aligne trois pions ou trois ronds identiques a gagné.
- Si toutes les cases sont remplies sans que trois pions ou ronds soient alignés, la partie s'arrête et on recommence.
- A chaque nouvelle partie, penser à changer le joueur qui joue en premier (car celui-ci est avantage).

Annexe 4

A large rectangular frame containing a smaller inner frame. Inside the inner frame, there are three small squares: one containing the letter 'm', one empty, and one empty below them. At the bottom of the inner frame is a large rounded rectangle.

A large rectangular frame containing a smaller inner frame. Inside the inner frame, there are three small squares: one containing the letter 'n', one empty, and one empty below them. At the bottom of the inner frame is a large rounded rectangle.

## Annexe 5 (exemples et modèles)

○ || ○ || ○

a A

a



abeille

exemple



MARE



NENUPHAR

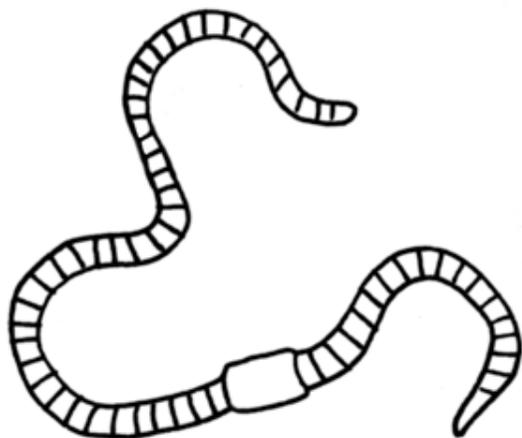
mare

M A R E

nénuphar

N E N U P H A R

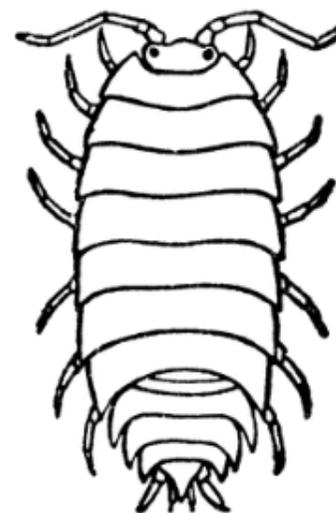
Annexe 6



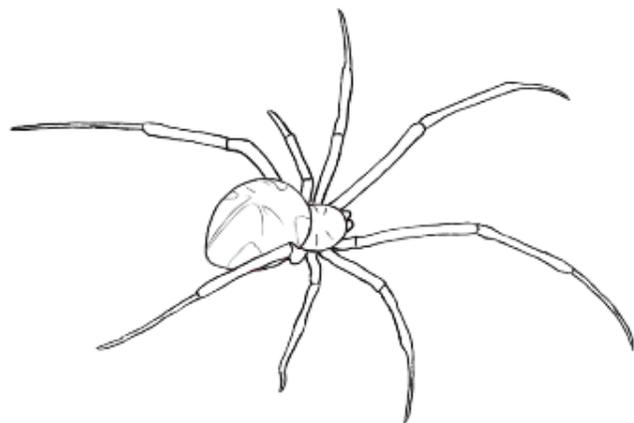
ver de terre



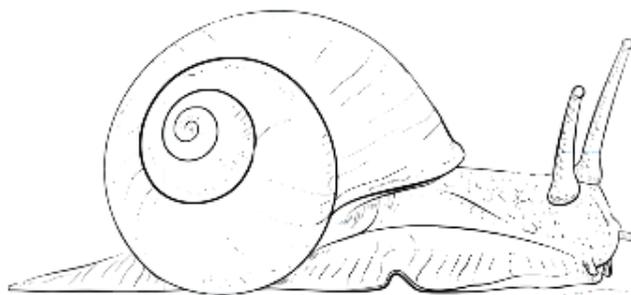
mille-pattes



cloporte



araignée



escargot