



Je vais à l'école... à la maison !

Je suis un élève de ... Grande Section

lundi : jour 9



## Semaine 3 – GS – LUNDI

**Attention !** Pour travailler tu n'as besoin d'imprimer que l'annexe 5 et la 7 ! Ou de les recopier !

- **Comptines, poésies et chants** : "A la volette" <https://www.youtube.com/watch?v=WTT8gE79sBo>
- **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :



"Dix petites graines" de R. Brown [https://www.youtube.com/watch?v=LZU5oC\\_XS1g](https://www.youtube.com/watch?v=LZU5oC_XS1g)

- **Ecoute d'histoire avec support audio** : "Zelda et les abeilles" <https://www.franceinter.fr/emissions/une-histoire-et-oli/zelda-et-les-abeilles>
- **Jeux d'écoute** : Les bruits des gestes (1) : Cacher les yeux avec les mains, écouter deux bruits successifs produits par l'adulte (Ex : tousser puis frapper des mains,...). Voir **Annexe 1** "Gestes et bruits". L'enfant doit nommer les gestes réalisés et leur ordre d'apparition. Demander à l'enfant de reproduire les deux bruits dans le bon ordre et ensuite de décrire ses gestes à l'oral ("J'ai... puis j'ai...").
- **Vers la lecture** « Jeu des rimes (1) » : rechercher des mots qui se terminent par le son [EILLE/EIL] comme « abeille ». Redire chaque mot en prolongeant le son final. Refaire la même activité à partir des mots/images de la fiche de jeu (**annexe2**).
- **Apprendre des mots** Les mots de l'histoire « Zelda et les abeilles » (1) : sur l'imagier "Des insectes et autres petites bêtes" (**Annexe 3**), retrouver les insectes rencontrés dans l'histoire. Les décrire en se souvenant de l'histoire (ou en la réécoutant) et expliquer ce qu'on apprend sur eux dans l'histoire. Faire nommer les autres animaux.
- **Puzzles** : 24 pièces « Les paysages » (5 possibles à répartir sur la semaine) <https://tipirate.net/puzzles/24-pieces/79-puzzles-paysages>
- **Jeux mathématiques sur les nombres** : Jeu « Les fleurs des nombres (1) »  
Niveau 1 = constituer des quantités à partir d'un nombre donné (de 5 à 10). Voir (**Annexe 4**)

## 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 « **A** » et « **B** » 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 **ABEILLE** dans la page A et **BOURDON** dans la page B ([annexe 5](#)) 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 "Zelda et les abeilles" : **ABEILLE** et **BOURDON** en bas de la feuille dans l'ovale. Dans les cadres en haut, écrire la lettre en CAPITALE, et en attaché. **VOIR MODELE [annexe 6](#)**
- **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 7](#) colorie les animaux en t'aidant de l'imagier [annexe 3](#) et compte leurs pattes, si ce sont des insectes, mets un petit point rouge à côté de leur nom.

## 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 [eille/eil]

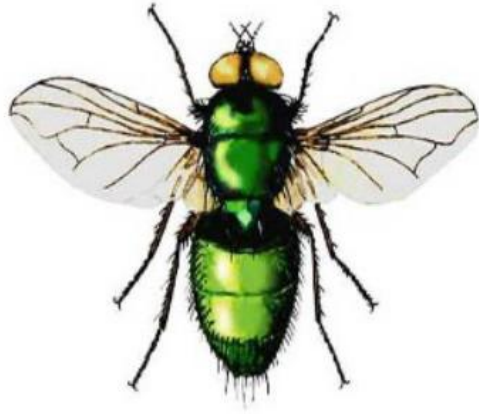
A la recherche de mots se terminant par « eille » ou « eil » (rime en [eille/eil]) dans les mots des objets de la maison ou à partir des images ci-dessous (attention il y a trois intrus !):

Comme : ABEILLE



(réveil – bouteille – corbeille – soleil – orteil – oreille – groseille – oseille – abeille  
+ trois intrus = domino, panda et dinette)

Annexe 3



mouche



moustique



coccinelle



fourmi



abeille



scarabée



cafard



bourdon



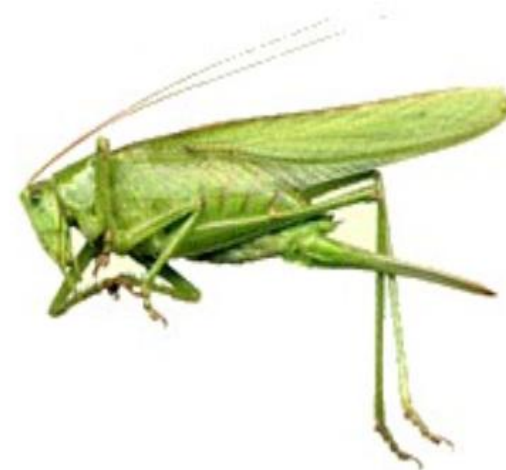
frelon



criquet



perce-oreille



sauterelle



libellule



mante religieuse



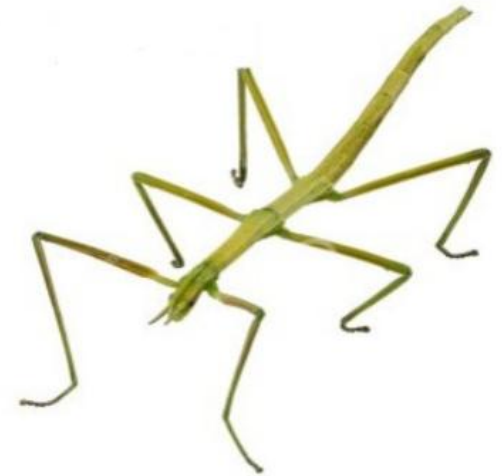
guêpe



papillon



gendarme



phasme





ver de terre



mille-pattes



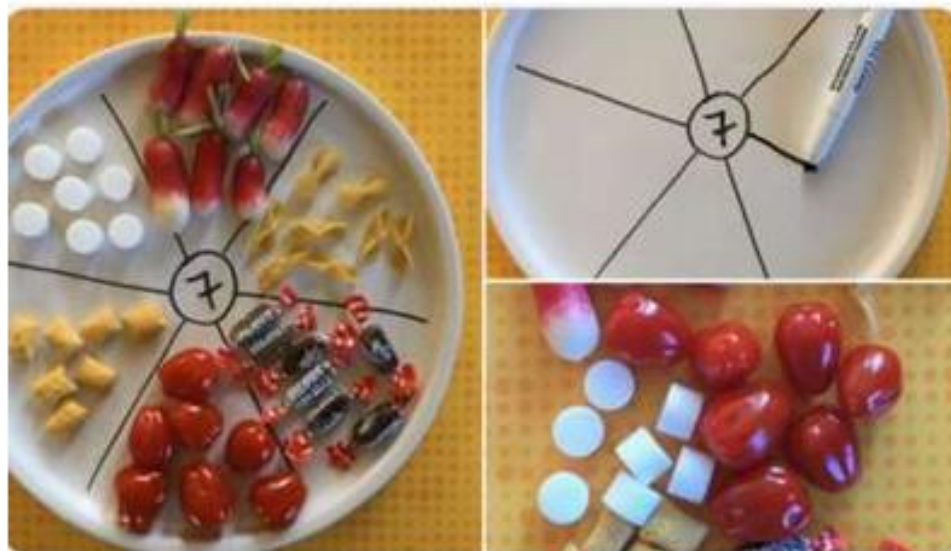
cloporte



araignée



escargot



**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.

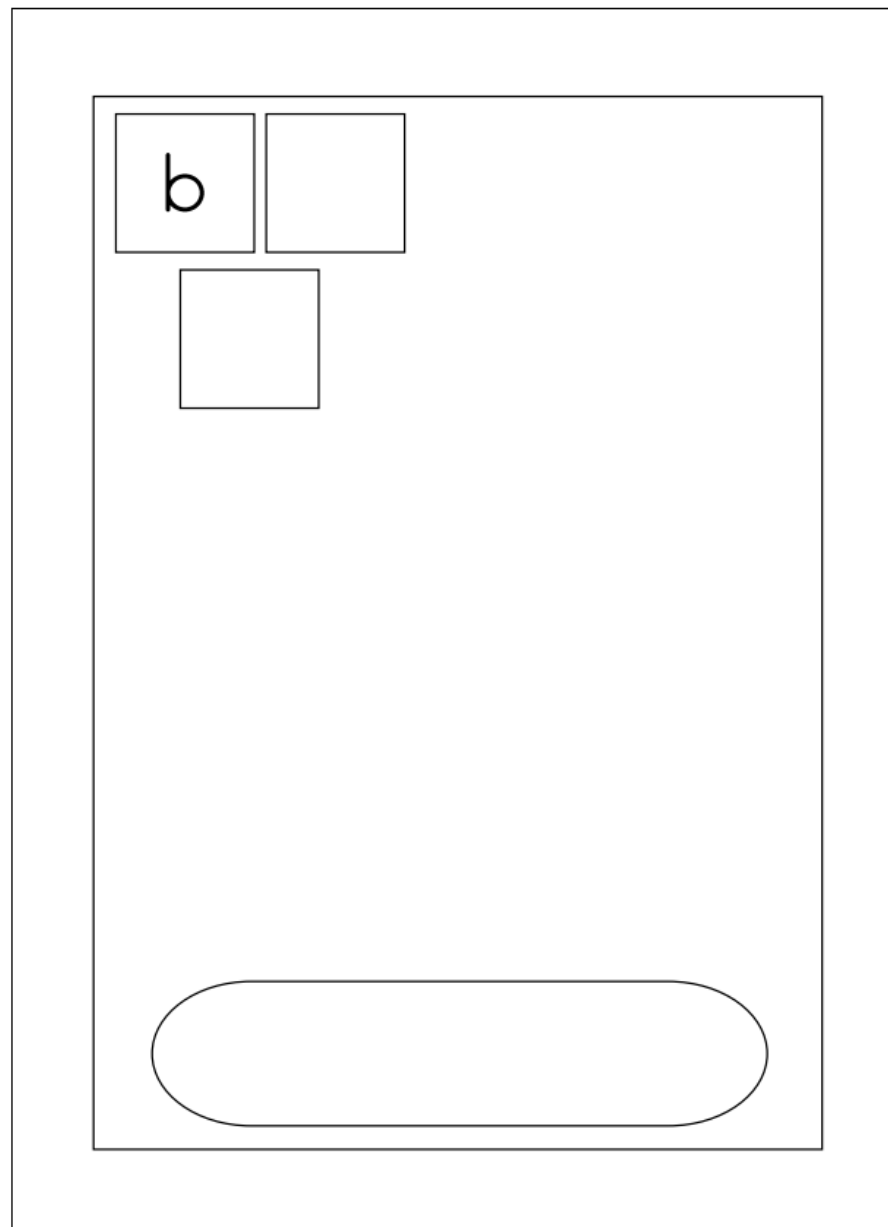
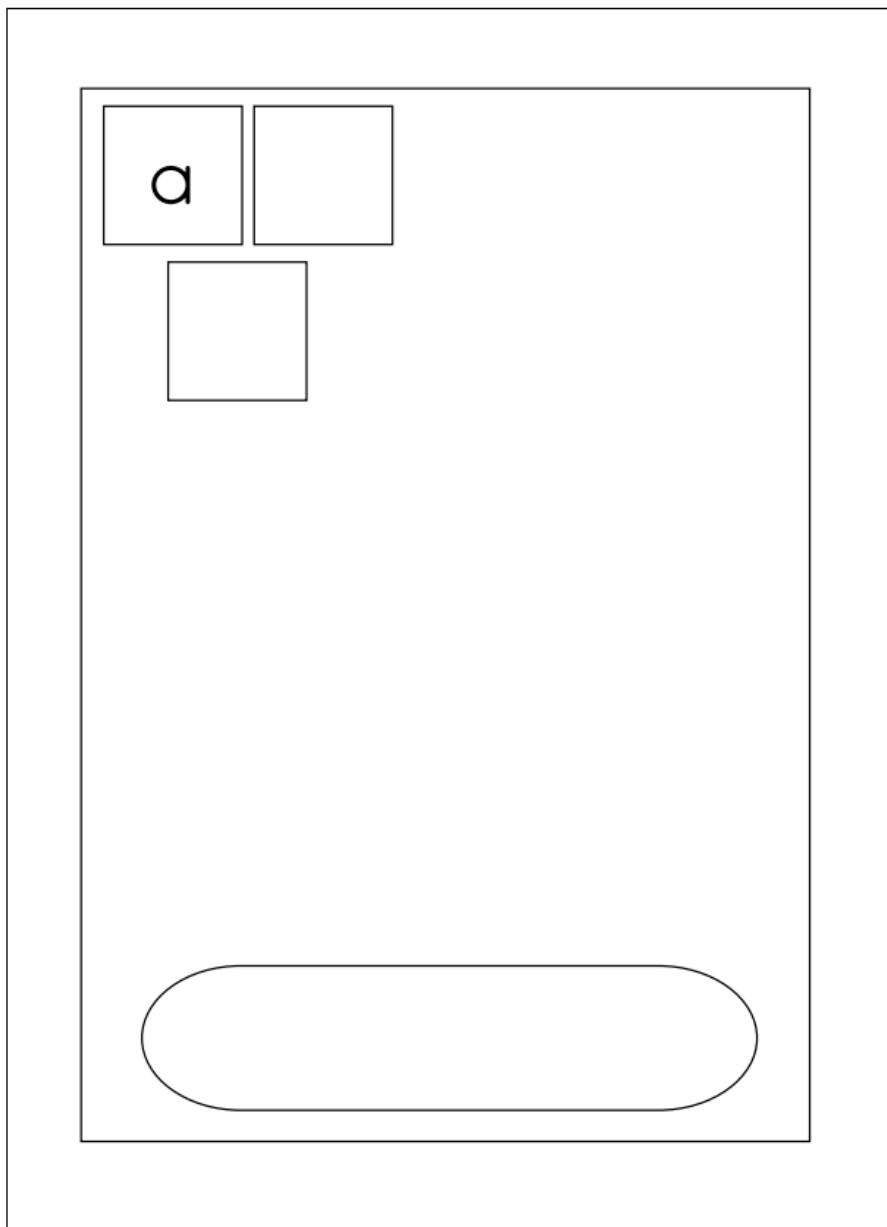
Ou si vous avez, réaliser le jeu au crayon effaçable sur une feuille plastique transparente.

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

**Activité :** Choix des nombres : 6 à 10

- } Inscrire le nombre dans le cercle central.
- Faire lire le nombre par l'enfant.
- Lui faire représenter sur les doigts la quantité demandée.
- Lui demander de mettre dans chaque part (pétale), le même nombre d'objets.
- Vérifier avec l'enfant.

Annexe 5




## Annexe 6

○ || ○ || ○

a A

a



abeille

exemple

modèles d'écriture

abeille (pas besoin de lever le crayon)

ABEILLE

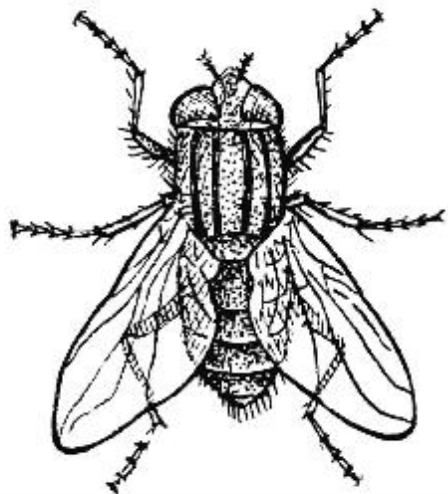
bourdon (on lève le crayon à chaque changement de couleur)

(on commence les lettres rondes en haut)

a c d o

BOURDON

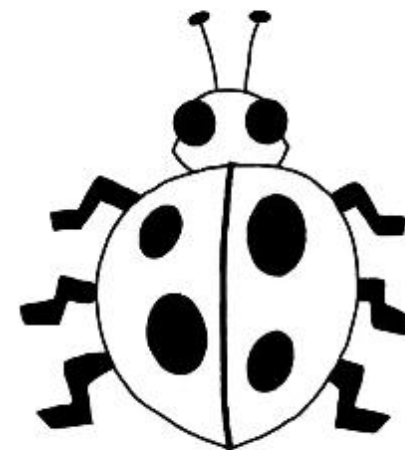
Annexe 7



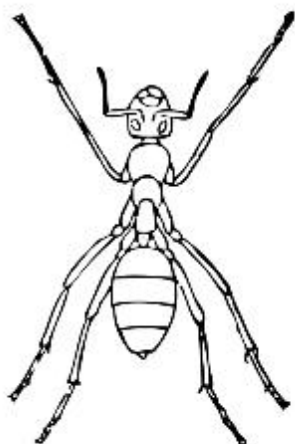
mouche



moustique



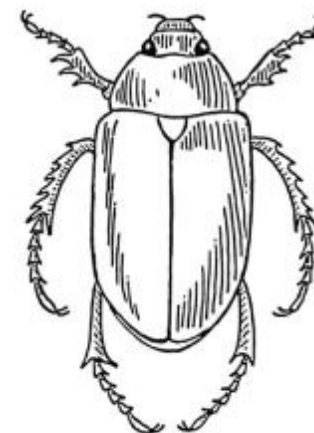
coccinelle



fourmi



abeille



scarabée