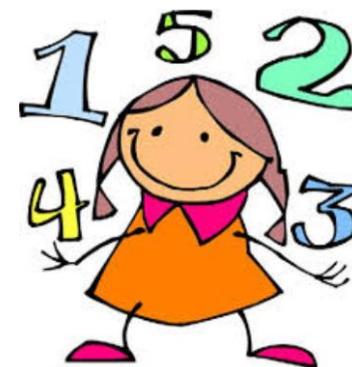




Je vais à l'école... à la maison !

Je suis un élève de ... Grande Section

jeudi: jour 18



Semaine 5 – GS – JEUDI

- **Projet 1 abécédaire de printemps:** Nous continuons à 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 les lettres de l'alphabet « L » et « V » 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 :



-   **ou copie, Graphisme/ Ecriture** : Faire le dessin de la LIMACE et du VER ([annexe 4](#)) et faire une bordure/cadre à partir du répertoire graphique donné les semaines précédentes.

-  **Ecriture** : Ecrire en **capitale** ou en **attaché** les mots LIMACE et VER de l'histoire « la grenouille qui avait une grande bouche » **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](#))

• **Projet 2 autour de l'album « La grenouille à grande bouche » :**

-   Réécouter l'histoire <https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc>
-  Faire raconter l'histoire par votre enfant (avec emploi des noms des animaux, des adjectifs qui les caractérisent, des noms des aliments et des intonations des voix des personnages, **des lieux imaginés et des verbes**) à l'aide de ma marotte grenouille, des cartes images de l'histoire ou des dessins (animaux, aliments et lieux).

-  **Vers la lecture** : retrouver et inventer des rimes : "Le repas imaginaire des animaux" ([Annexe 3](#))

-  **Apprendre des mots**

Comparer les deux histoires "La grenouille à grande bouche" <https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY> et "La grenouille qui avait une grande bouche" <https://www.youtube.com/watch?v=1DA897iXoko>

Trouver les animaux et les aliments qui sont identiques ou différents. Nommer les animaux et les aliments de l'imagier « La grenouille qui avait une grande bouche » ([Annexe 2](#)). Dessiner les personnages de cette nouvelle histoire, les aliments qu'ils mangent. Ecrire les noms en dessous des dessins.

Autres activités :

-  **Comptines, poésies et chants** : « Mon petit lapin a bien du chagrin » <https://www.youtube.com/watch?v=CVWWEtYrffE>

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



"La grenouille qui avait une grande bouche" de J. Lambert et K. Faulkner <https://www.youtube.com/watch?v=1DA897iXoko>

-  **Ecoute d'histoire avec support audio**: "La petite poule rousse" <https://www.logicieleducatif.fr/divers/plans-de-travail/sons/ppr.mp3>

-  **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces (sélection au choix du nombre de pièces- de 8 à 42) : « Les animaux de la ferme » 5 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/4-a-36-pieces/93-puzzles-fermes>

-  **Jeux mathématiques sur les nombres** : Jeu "Les chapeaux de doigts" Niveau 2 ([Annexe 5](#)) : quantité de 1 à 10

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

- Calendrier du jour : <https://www.quiziniere.com/#/Exercice/6XW3ZK>



- Réaliser un bonhomme/un visage avec des objets du quotidien ([Annexe 1](#)).

Annexe 1

« LE BONHOMME BRIC A BRAC »

Cette semaine, nous vous proposons de **travailler autour du corps** avec votre enfant. Il pourra ainsi représenter le corps humain, et en nommer les différentes parties en s'engageant dans une activité amusante. Le résultat pourra être sauvegardé à l'aide d'une photo prise simplement avec votre smartphone comme ceci.



<http://www2.ac-lyon.fr/> et IEN Verdun 55

En semaine 3 (pour les MS et GS), vous avez découvert ou redécouvert « Toujours rien » de Christian Voltz. <https://www.youtube.com/watch?v=yTTRpaCMBbq> M. Louis est un personnage créé en partie avec du matériel de récupération. C'est ce que nous vous proposons cette semaine avec du matériel du quotidien.

Votre enfant pourra ainsi :

- Apprendre ou s'entraîner à représenter le corps humain
- S'entraîner à nommer les différentes parties du corps
- Apprendre de nouveaux mots

Pour les grands, vous pouvez insister sur la présence des articulations sur le bonhomme : coudes, poignets, chevilles, genoux. Voir fiche « Imagier du corps humain ».

POUR REALISER UN BONHOMME

- Utilisez du matériel du quotidien ou de récupération (assiettes en cartons, couverts, emballages en carton, flacons, rouleaux d'essuie-tout ou de papier toilette, bouteilles, pots de yaourt, outils « non dangereux », pinces, pailles, boîte de fromage, papier aluminium, bonbons, crayons, feutres, coussins, éventails, boîtes de conserve de différentes tailles...)
- Réalisez un bonhomme à l'aide de ces objets avec votre enfant : demandez-lui de nommer les différentes parties du corps. L'imagier en pièce jointe l'aidera à utiliser les mots corrects si besoin.
- Gardez une trace de la production ainsi réalisée en prenant une photo.



Annexe 2

Imagier Album « La grenouille qui avait une grande bouche »

	
GRENOUILLE	MOUCHE
	
OISEAU	VER
	
LIMACE	SOURIS
	
FRUIT (S)	GRAINE (S)
	
CROCODILE	

Annexe 3

Jeux de rimes : « Le repas imaginaire des animaux »

Trouver des mots qui riment entre eux.

La grenouille a grande bouche en a assez de manger des mouches.

Elle décide de manger des nouilles

car le mot « nouille » rime avec son nom :

GRENOUILLE [ouille] et NOUILLES [ouille]

Que pourrait-elle manger d'autres ? Des citrouilles...

Si la grenouille mange des nouilles, que mangent les autres animaux ?

- La souris → [i]
- Le lapin → [in]
- Le dragon → [on]
- La fourmi → [i]
- Le toucan → [an]
- Le sanglier → [é]
- Le panda → [a]
- Le loup → [ou]
- Le hérisson → [on]
- L'escargot → [o]
- Le renard → [ar]
- La poule → [oul]

Bien prolonger le son final pour aider l'enfant à identifier le rime cible. Exemple « Souris » → souriiiiiiiiiiiiiiiiiiiiis → on entend iiiiiiiiiiiiiiiiiiiii → son [i].

Vous pouvez vous appuyer sur les aliments présents à la maison ou que votre enfant connaît.

Nous vous mettons ci-dessous des propositions d'association par rimes. Ce ne sont que des propositions, pas des réponses attendues. Si votre enfant vous dit que le dragon peut manger du melon ou un citron, c'est très bien.

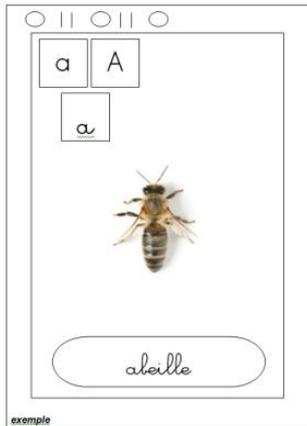
Propositions : souris/fourmi/riz/radis – lapin/pain – toucan/flan – escargot/gâteau – dragon/hérisson/cornichon/champignon – sanglier/purée – panda/chocolat – loup/chou – renard/poire – poule/semoule

Si votre enfant n'arrive pas à trouver des mots qui riment, vous pouvez lui montrer l'imagier des aliments dans les pages suivantes afin qu'il puisse prononcer les mots et chercher ceux qui riment avec le mot « nom de l'animal ».

Annexe 3 suite

	
SEMOULE	CORNICHON (S)
	
PAIN	RIZ
	
GÂTEAU	CHAMPIGNON (S)
	
POIRE	PURÉE
	
FLAN	RADIS
	
CHOCOLAT	CHOU

Annexe 4 (exemples et modèles)



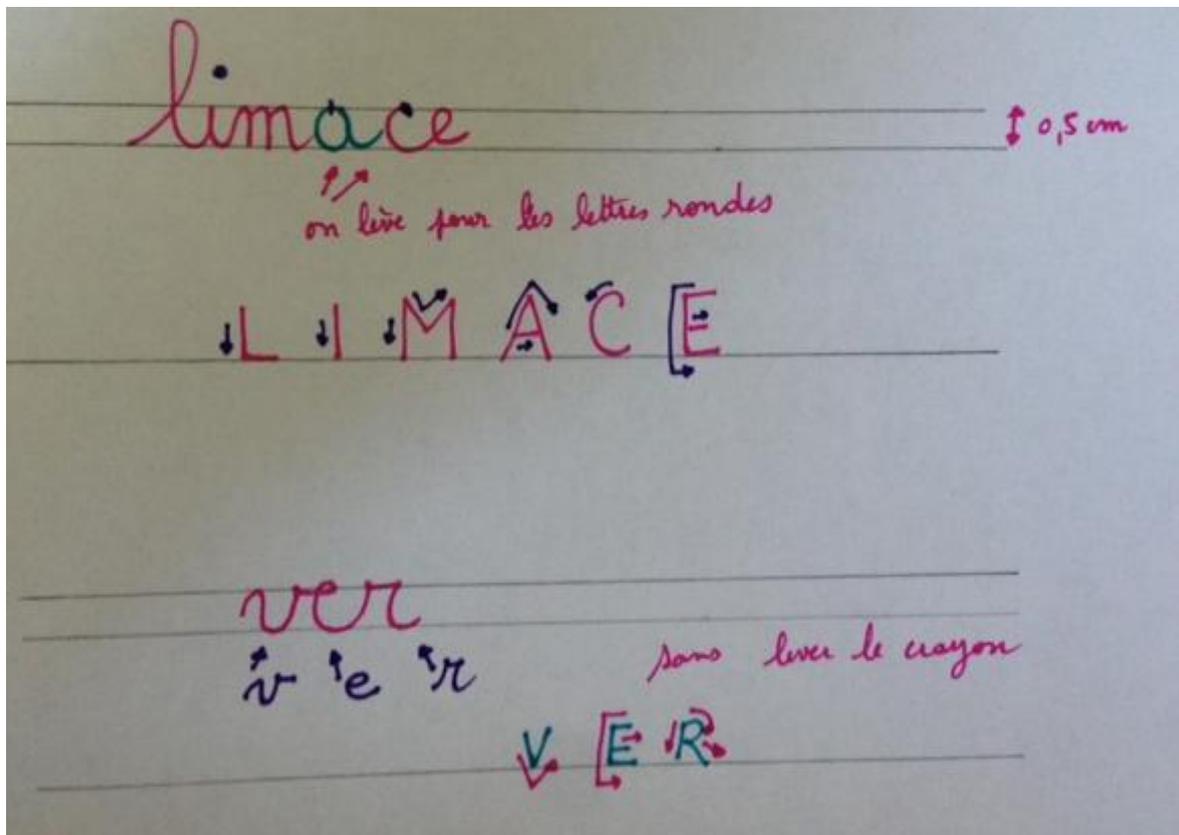
LIMACE

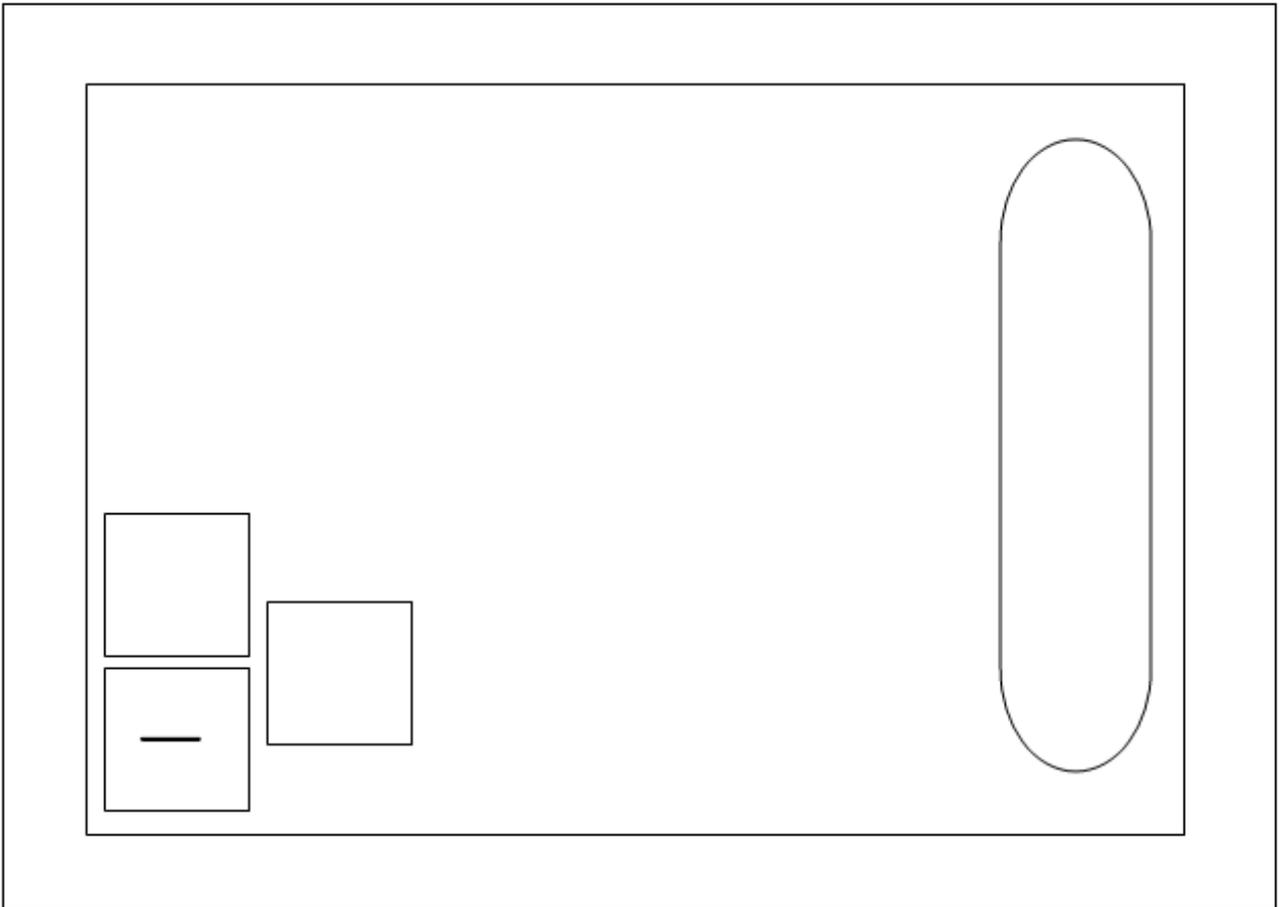
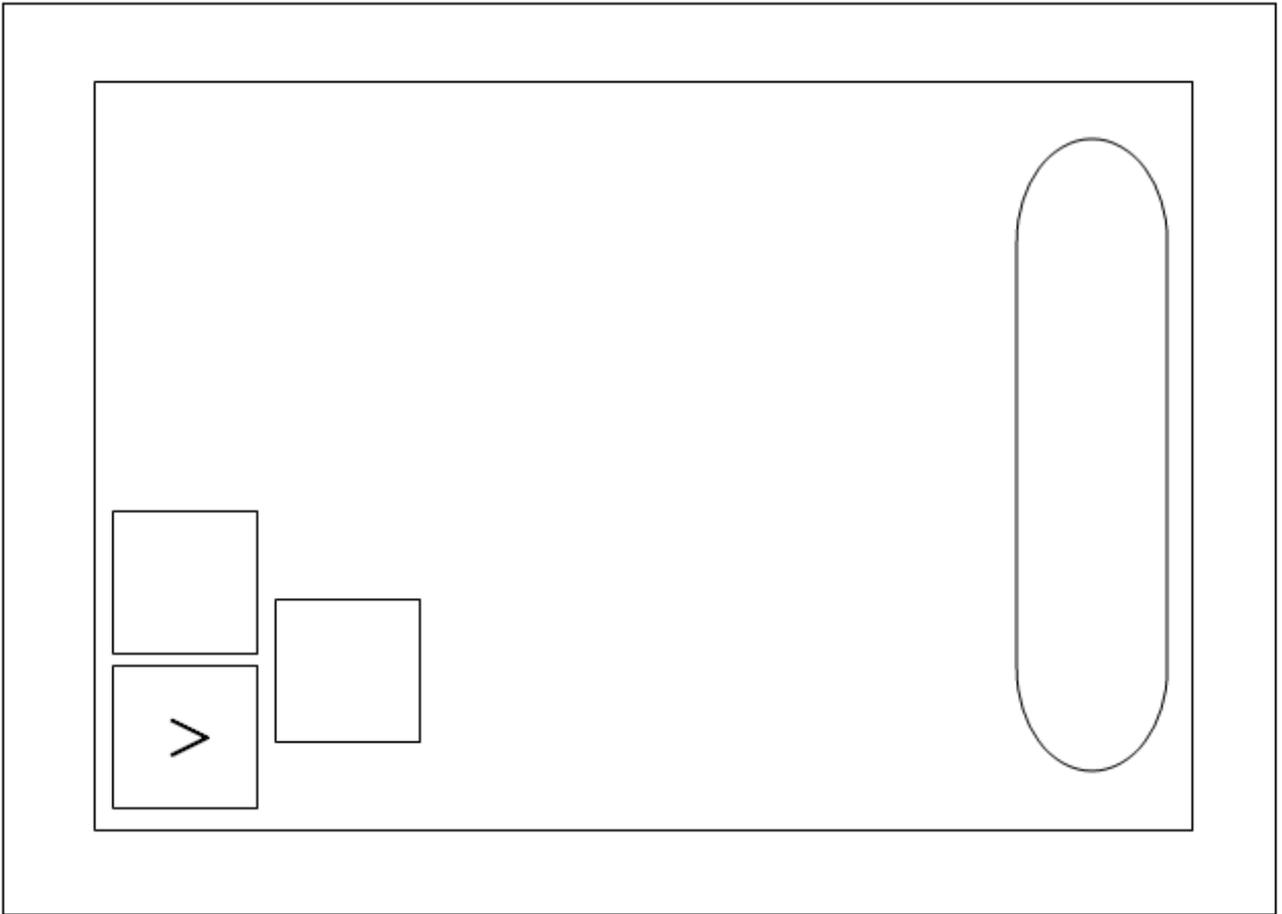


VER

 Avant d'écrire, faire un peu de gymnastique des doigts
<https://vimeo.com/showcase/6892336/video/399447839>

 Avant d'écrire il faut bien tenir son crayon
<https://vimeo.com/showcase/6892336/video/399850613>





Annexe 5

Jeu mathématique « Les chapeaux de doigts »

- 1- Présenter le jeu à partir de la comptine suivante :



Mes cinq doigts ont chaud.
Voici six chapeaux.
Le chapeau en trop
est très rigolo.

<http://primaths.fr/Resourses/chapeaux.pdf>

- 2- Matériel nécessaire : des objets à pouvoir poser sur le bout des doigts ou à enfiler sur les doigts (ce qui permettra la vérification par association d'un objet à un doigt) en 10 exemplaires.

Ces objets peuvent être selon ce dont vous disposez à la maison :

- 10 capuchons de feutres,
- ou 10 bouts de doigts de gants (gants trop petits pour votre enfant ou usés, vieux gants en caoutchouc, de jardinage qui ne sont plus utilisables car ils seront découpés préalablement à l'activité.
- ou 10 petits cubes
- ou 10 chouchous (le jeu pourra alors s'appeler le jeu des bagues)
- ...

- 3- Niveaux de jeu :

- Niveau 2 : « Combien de chapeau en plus ? »

Le jeu est le même mais l'adulte a déjà quelques chapeaux. L'enfant doit aller chercher le complément. Par exemple l'adulte montre 6 doigts. Puis il montre qu'il a déjà 2 objets devant lui. L'adulte demande à l'enfant combien il doit aller chercher de chapeaux en plus. L'enfant doit aller chercher le bon nombre d'objets pour qu'au total l'adulte en ait 6. Ici l'enfant réussira l'activité s'il rapporte donc 4 objets. Vérification en posant sur les doigts. Important de mettre en mots et de dire et de faire dire à l'enfant « 2 et 4, ça fait 6 ».

Faire varier les quantités, la façon de montrer les quantités sur les doigts et les commandes (doigts, dés, chiffres).