



Je vais à l'école... à la maison !

Je suis un élève de ... Grande Section

mardi: jour 14



## Semaine 4 – GS – MARDI

- **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 « P » et « Y » 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 des mots **POISSON** dans la page P et **YETI** dans la page Y (**annexe 5**) et faire une bordure/cadre à partir du répertoire graphique donné les semaines précédentes.

-  **Ecriture :** Ecrire en **capitale** ou en **attaché** des mots **POISSON** de l'histoire "Grenouille et poisson" et **YETI**, qui est la mascotte de la bibliothèque "Yéti lit" (histoire du jour) " **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 6**)

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

-   écouter "La grenouille à grande bouche" <https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY>
-   Se poser des questions sur l'histoire pour mieux la comprendre. Faire raconter par votre enfant le début de l'histoire et les animaux rencontrés (dans l'ordre : en appui sur les cartes images animaux). <https://www.quiziniere.com/#/Exercice/LMZMRM>
-  **Jeux d'écoute :** Jeux de voix (2) Jeux de voix en miroir (reprise du jeu d'hier). Puis jeux de voix en opposition : l'adulte dit la phrase "Je suis la grenouille à grande bouche et je mange des mouches." lentement et l'enfant doit la répéter d'une façon opposée (donc rapidement). Faire varier les façons de dire la phrase pour jouer sur les oppositions (très lent/très rapide - fort/en chuchotant- en chantant/en bégayant – comme un ogre/un bébé - comme une sorcière/fée - joyeux/triste). Puis faire varier la phrase (phrases au choix).

## • Apprendre des mots

-  Les mots de l'histoire "La grenouille à grande bouche" (2) : avec les cartes de l'imagier (**annexe 2**), revoir les animaux et les décrire.
-  Jouer au jeu des devinettes du "Qui suis-je ?" niveau 1 "j'ai..." (**Annexe 3**). En réécoutant l'histoire, chercher ce que mange chaque animal. Reconnaître les aliments et les nommer (**Annexe 4**).
-   Associer chaque animal à ce qu'il mange : <https://www.quiziniere.com/#/Exercice/BKYB76>
-  Faire dessiner chaque aliment sur un morceau de feuille (feuille A4 coupée en 4). Ecrire les noms des aliments en capitale (**modèle annexe 4**)

## Autres activités :

-   **Comptines, poésies et chants** : « Grenouille et poisson » de M. Delattre <https://www.youtube.com/watch?v=9ImDNoZX4pg>
-  Revoir le début et apprendre la deuxième moitié de la comptine « Le printemps de la grenouille » et la réciter en mimant les paroles (**Annexe 1**). <https://www.youtube.com/watch?v=yiAW6mQ04CI>
-   **Ecoute d'histoire avec support vidéo** :  
 « Le prince grenouille » de Klaartje van der Put <https://www.youtube.com/watch?v=QcFy-d5epB8>
-   **Ecoute d'histoire avec support audio musical**: "Le prince Koa et la petite fée" <https://podcast.ausha.co/la-grande-histoire-de-pomme-d-api/2019-09-pod>
-   **Puzzles** : Puzzles en ligne jusqu'à 42 pièces (sélection au choix du nombre de pièces- de 8 à 42) : « Les animaux» 5 modèles possibles <https://tipirate.net/puzzles/4-a-36-pieces/88-puzzles-animaux>
-  **Jeux mathématiques sur les nombres** : Jeu "Les chapeaux de doigts" niveau 1 (**Annexe 7**) : quantité de 1 à 10
-   **Autres activités et jeux (formes, temps, espace, logique, arts...)** : <https://www.quiziniere.com/#/Exercice/MARWWN>

## Le printemps de la grenouille

Le printemps arrive au bord de la rivière

La grenouille fête la fin de l'hiver

Un deux elle saute

Trois quatre elle plonge

Cinq six elle remonte

Tourne tourne en rond

Le soleil brille sur les bords de la mare

La grenouille danse sur son nénuphar

Un deux elle saute

Trois quatre elle plonge

Cinq six elle remonte

Tourne tourne en rond



en écoute sur [eleazale.eklablog.com/](http://eleazale.eklablog.com/)

**Imagier « Personnages-Animaux » - Album « La grenouille à grande bouche »**



La girafe



La grenouille



Le rhinocéros



Le tamarin



Le toucan



Le tigre



Le crocodile

### Jeu des devinettes du « Qui suis-je ? »

#### « La grenouille à grande bouche »

Le jeu se joue avec les cartes-images des trois imagiers de l'album « La grenouille à grande bouche » et en appui sur les activités autour de l'album et des mots à apprendre.

Il est important que les enfants comprennent les mots et les emploient. On travaillera donc à chaque fois :

- La compréhension des mots (la réception) : l'adulte dit par exemple « Je mange des mouches. Qui suis-je ? » → si l'enfant montre la grenouille et dit la grenouille, c'est qu'il a bien compris le mot « mouche ».
- L'emploi des mots (la production) : l'adulte dira donc également (à un autre moment du jeu) « Je suis la grenouille. Qu'est-ce que je mange ? » → si l'enfant répond des mouches, c'est qu'il sait employer le mot « mouche ».

Nom de l'animal / personnage	<b>Jeu du « J'ai... »</b> (basé sur la description des animaux de l'histoire)	<b>Jeu du « Je mange »</b> (basé sur les aliments des animaux de l'histoire)
grenouille	J'ai quatre pattes palmées. Je saute. Qui suis-je ?	Je mange des mouches. Qui suis-je ?
tamanoir	Je suis noir et blanc. J'ai un grand museau et une très grande langue. Qui suis-je ?	Je mange des fourmis. Qui suis-je ?
girafe	J'ai quatre pattes très hautes. J'ai un très long cou. J'ai des taches marron. Qui suis-je ?	Je mange des feuilles. Qui suis-je ?
rhinocéros	J'ai de courtes pattes. Je suis gris. J'ai deux cornes : une grande et une petite. Qui suis-je ?	Je mange de l'herbe. Qui suis-je ?
toucan	Je suis noir et blanc. J'ai des plumes. J'ai un très gros bec jaune. Qui suis-je ?	Je mange des asticots. Qui suis-je ?
tigre	J'ai des poils. Je suis tigré. Je ressemble à un gros chat. Qui suis-je ?	Je mange des gazelles. Qui suis-je ?
crocodile	J'ai quatre pattes. J'ai des écailles sur le dos. J'ai une grande bouche pleine de dents. J'ai deux gros yeux. Qui suis-je ?	Je mange des grenouilles. Qui suis-je ?

**Imagier « Aliments » - Album « grenouille à grande bouche »**



MOUCHE



FOURMI



HERBE



ASTICOT (S)



GAZELLE

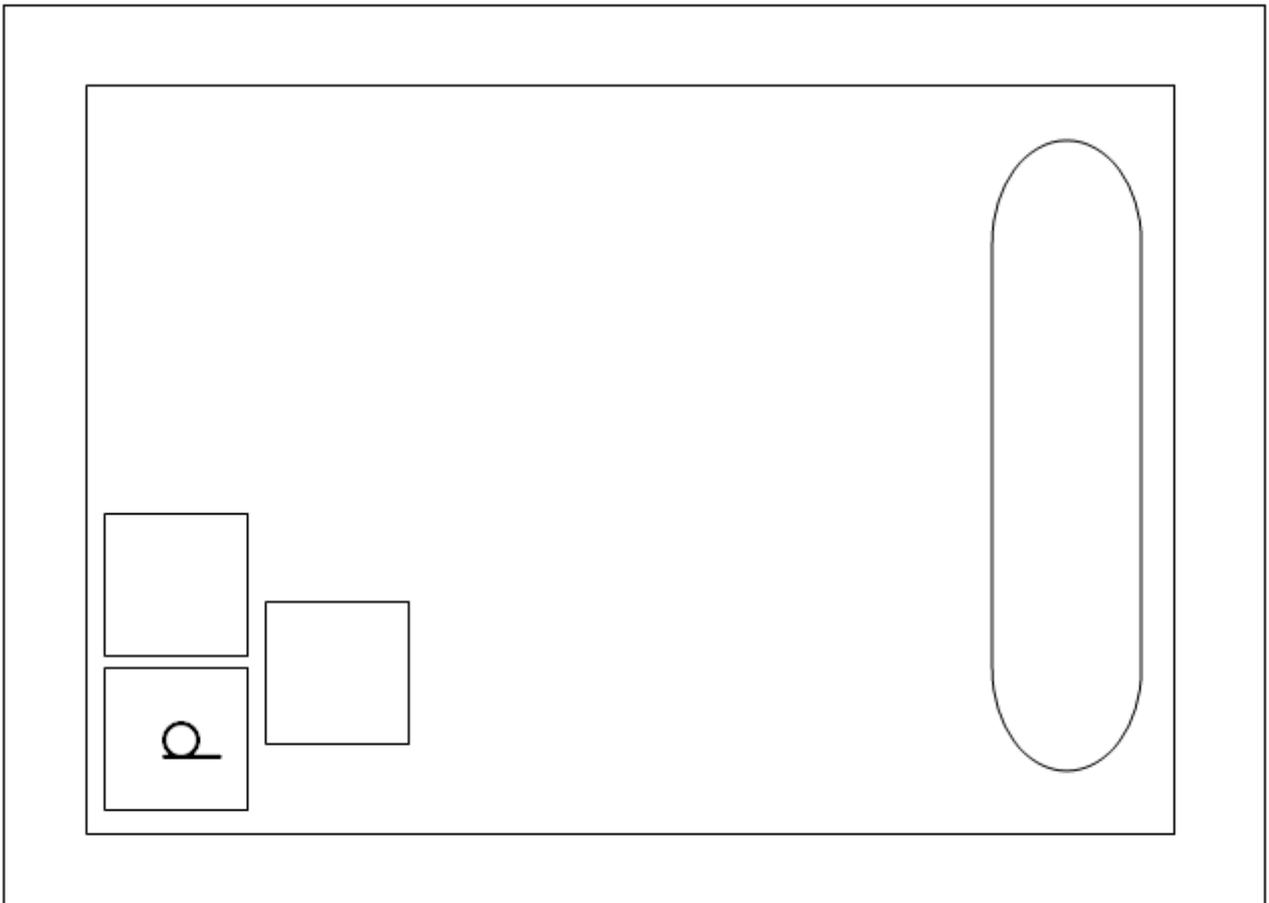
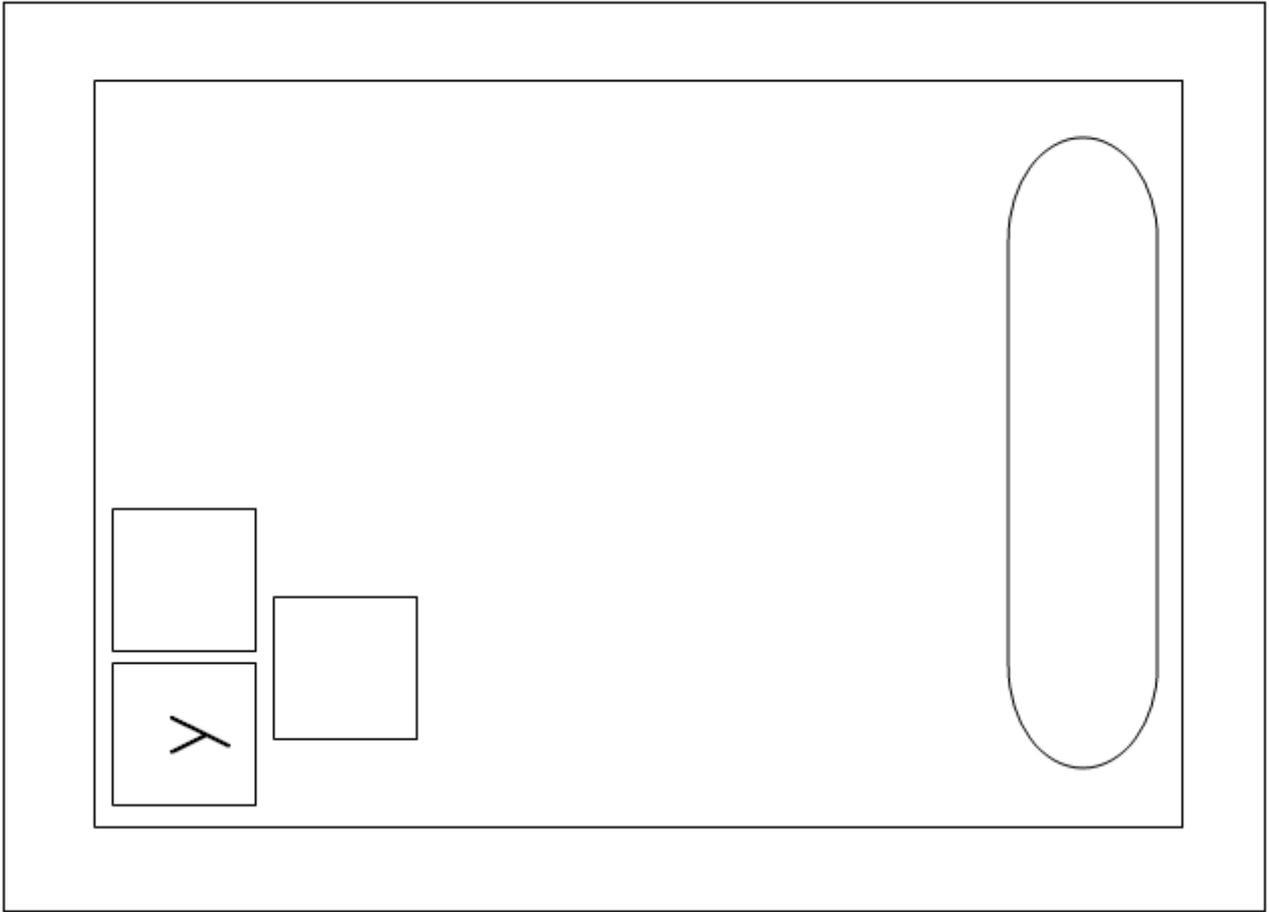


FEUILLE

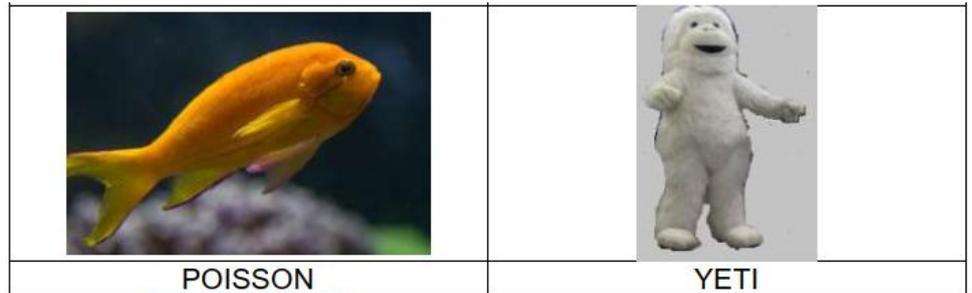
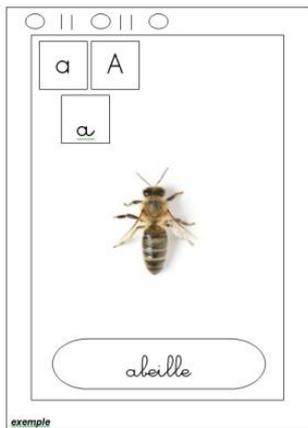


GRENOUILLE

Annexe 5  ou copie, 

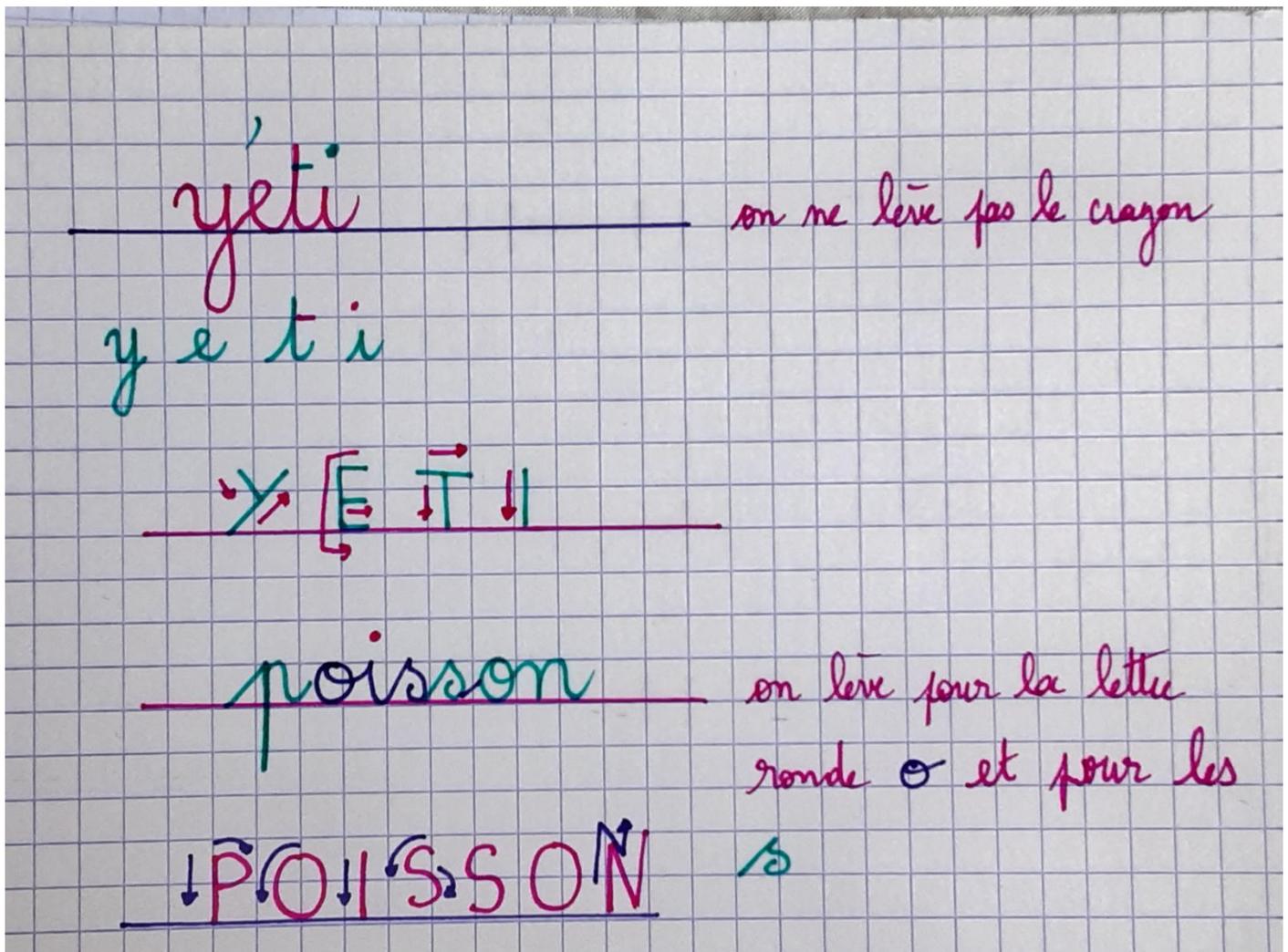


## Annexe 6 (exemples et modèles)



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>



## 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/Resources/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 1 : « Le bon nombre de chapeaux »
    - L'adulte montre une quantité de doigts (de 1 à 3 / 4 jusqu'à 10 de la PS à la GS) à l'enfant. Puis les cache. L'enfant doit réaliser une collection identique à ce que l'adulte a montré. Par exemple si l'adulte montre 6 doigts et demande à l'enfant d'aller chercher le même nombre de chapeaux (bouchons, chouchous, cubes...). L'enfant, ici dans l'exemple, doit aller chercher 6 chapeaux. Les objets sont ensuite posés ou enfilés sur les doigts pour vérifier que la quantité est la même que celle demandée. Faire varier la façon de montrer les doigts pour une même quantité.
    - Après, au lieu de montrer un nombre de doigts, l'adulte pourra passer une commande écrite (constellations de dé ou chiffres écrits) puis orale (« Il me faut six chapeaux.»).