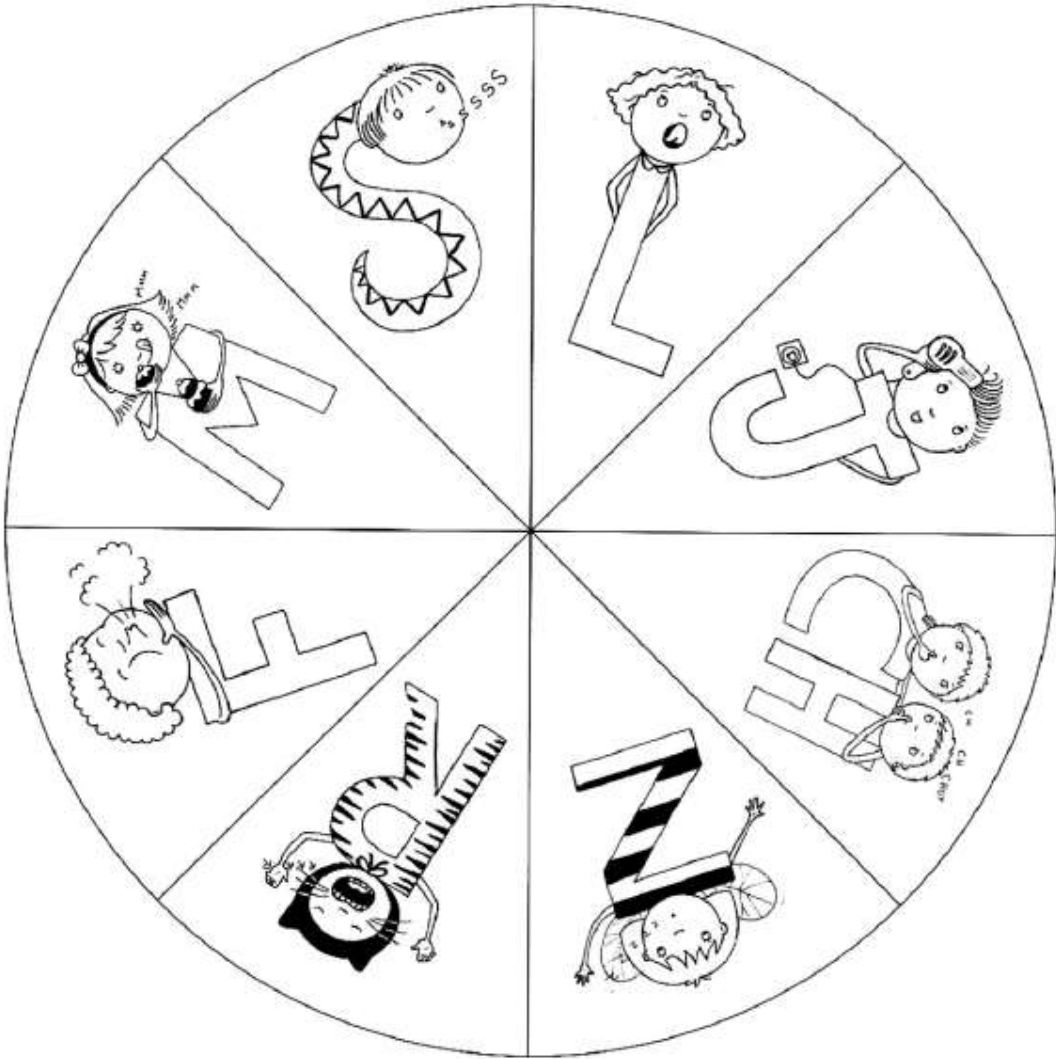


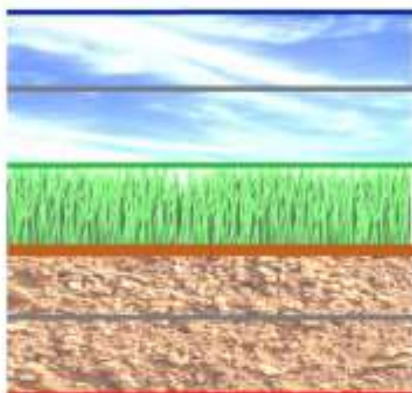
Activités – Jeudi 11 juin 2020
Période 5 - Grande Section

DOMAINES	CONSIGNES	MATERIEL
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – Conscience phonologique</p>	<ul style="list-style-type: none"> La roue des phonèmes 	<p>Votre enfant ferme ses yeux et pose son doigt sur la roue des phonèmes. Il nomme le son sur lequel il a le doigt posé.</p> <p>Il cherche ensuite sur le support images un objet ou un animal qui contient le son, il le pointe du doigt ou le colorie.</p> <p>Il est possible d'imprimer le document ressources pour cette activité.</p> <p>Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez le faire verbalement.</p>

Mobiliser le langage dans
toutes ses dimensions –
L'écrit

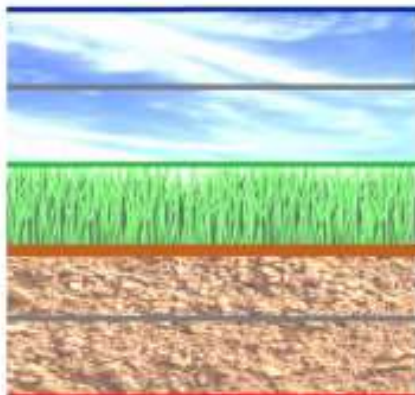
- Ecriture cursive :
Entraîne-toi à écrire le titre de l'album : « La moufle ».

La moufle



La moufle

lles



lles

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- PLOUF DANS L'EAU !!

Le but de ce jeu est de réciter la comptine numérique sans dire les nombres qui se trouvent sur un nénuphar.

Placer un jeton sur chaque case du plateau de jeu.

Placer 15 jetons sur la face grise qui représentent les pierres de la rivière et 5 jetons sur la face verte qui représentent les nénuphars.

Les 5 nénuphars sont répartis sur l'ensemble de la bande numérique. Le petit personnage est sur la case « départ ».

Les règles du jeu sont les suivantes :

Un joueur déplace le personnage, les autres l'observent.

Quand le personnage passe par une pierre, le joueur dit le nombre à haute voix.

Quand le personnage passe par un nénuphar, le joueur dit le nombre « dans sa tête ».

Si le joueur se trompe, les autres disent « Plouf dans l'eau !! »

Si le joueur réussit, il gagne un point.

Pour chaque joueur on change les couleurs de certaines cases (cf autres propositions en dessous).

Dès 2 joueurs...

-Plateau du jeu « PLOUF DANS L'EAU » à imprimer ou à reproduire

-20 jetons en carton

- 1 petit personnage



Réécarter la comptine numérique sans dire les nombres où se trouvent un nénuphar (jeton vert).



Autres dispositions possibles.

<p>Vocabulaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Histoire à écouter : La moufle racontée par Florence DESNOUVEAUX. https://www.youtube.com/watch?v=z_qA-QigxIk <p>Il s'agit de la 2ème écoute de l'histoire. Demander à votre enfant de dire ce qu'il a compris sur :</p> <p>1)les personnages ? Qui sont les personnages ? Comment sont-ils ? Petite description brève</p> <p>2)le lieu où se déroule l'action ? Où se déroule l'histoire ?</p> <p>3)Le moment où l'histoire se passe ? Quand se déroule l'histoire ? Quels sont les détails qui te permettent de le dire ?</p> <p>4)Les évènements de l'histoire ? Qu'est-ce qui se passe ? Que font les personnages ? Quoi ?</p> <p>Votre enfant raconte l'histoire, répond aux questions avec ses mots, ses tournures de phrases. Vous pouvez écrire sur une feuille ce que vous dit votre enfant. Vous pouvez lui demander d'explicitier, de reformuler si besoin, ne soyez pas trop directif et aidez votre enfant s'il rencontre des difficultés.</p> <p>Enfin, vous pouvez récapitulez ce que votre enfant a dit, pour faire une petite synthèse et répondre succinctement aux questions.</p>	<p><i>Nota bene : Vous trouverez le texte de l'histoire de la grenouille à grande bouche sous format PDF dans les documents fournis.</i></p>
---------------------------	---	--