Planning de la semaine 6 en grande section (du 04 au 08 mai)

Comptines de la semaine

Reprendre : « On ne verra jamais », la chanson de l'alphabet

Nouvelles comptines : Les petits poissons dans l'eau
Quatre petits poissons
La baleine bleue

Jeu musical de mémoire
Ecouter : caresse sur l'océan

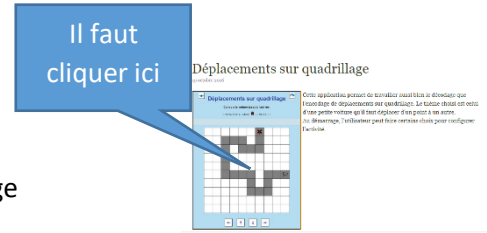
Faire un jeu ensemble

Vous pouvez faire des jeux de la rubrique « liens activités », mais il ne faut pas faire que ça : Il est important **d'utiliser de vrai jeux** de la maison / ou imprimés : jeu de mémory, jeu de l'oie, loto…
-Jeu du qui suis-je ?
-Associer les parents et leur petit
-Sport : la machine à bouger
-Jeu de points à relier en ligne (de 1 à 20, à 30). On peut activer le son pour entendre les nombres

Activités sur le prénom / les nombres

Chaque jour choisir une ou deux activités au choix parmi celles proposées :
-s'entraîner à écrire les nombres sur une ardoise, ou une feuille.
-jeu en ligne : trouver l'intrus
-Jeu en ligne sur les rimes :

-**Jeu de déplacement sur quadrillage** (il faut cliquer sur l'image du jeu) décodage, puis encodage

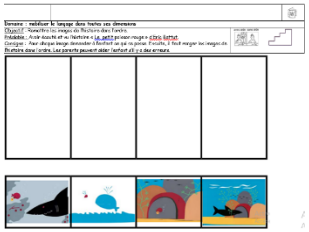


Histoire à écouter :
* *Le petit poisson rouge* d'Eric Battut
**Le petit chaperon rouge*

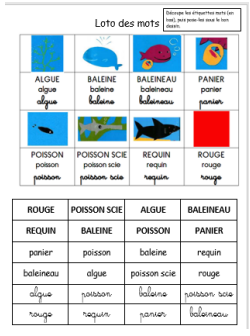
Fiches Activités

Langage : à l'oral
Comparer les histoires
Et associer les phrases à la bonne histoire

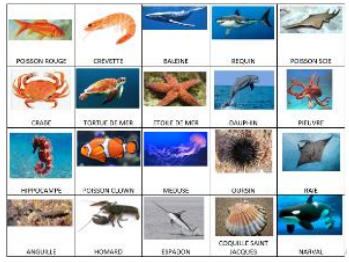
Langage : chronologie



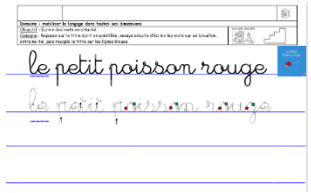
Loto des mots



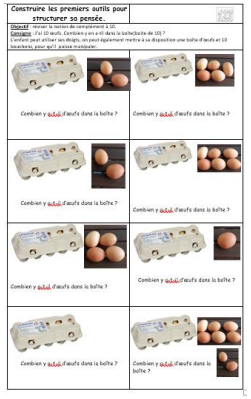
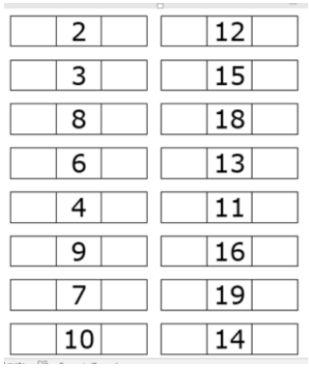
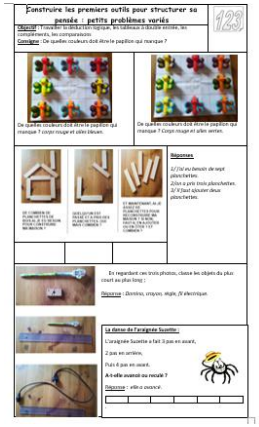
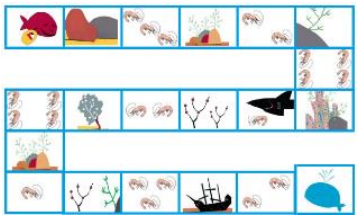
Vocabulaire : les animaux de la mer
Puis memory des animaux



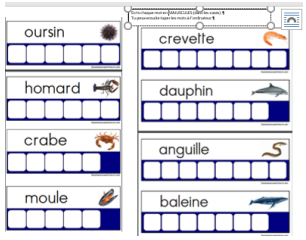
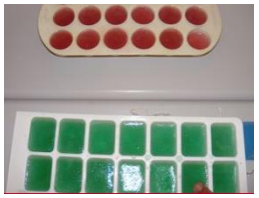
Ecriture du titre en attaché



Mots croisés des mots de l'histoire

<table>
<tr>
<td rowspan="2"> </td>
<td>Complément à 10
  </td>
<td>Compléter une suite numérique
 
</td>
<td>Problèmes
  </td>
<td>Mystero
</td>
<td>Jeu des crevettes
  </td>
</tr>
<tr>
<td>Découvrir le monde

Regarder, toucher, sentir un poisson frais, une crevette…

Lui ouvrir la bouche, toucher ses nageoires, ses écailles …</td>
<td>
Passer du script aux majuscules, puis taper
 
</td>
<td>Expérience :
sur l’eau
</td>
<td>Recette des glaçons au sirop
 
Mélanger du sirop et de l’eau, verser dans des bacs à glaçon. Mettre 2 heures au congélateur.

Puis déguster !</td>
<td>
Peinture et découpage sur un rouleau de papier toilette
Pour réaliser une pieuvre !</td>
</tr>
</table>

Ma petite semaine pour me repérer dans le temps : Chaque jour qui passe vous pouvez dessiner un rond dans la case ou coller une gommette.

LUNDI 4 MAI	MARDI 5 MAI	MERCREDI 6 MAI	JEUDI 7 MAI	VENDREDI 8 MAI	SAMEDI 9 MAI	DIMANCHE 10 MAI
		X		X	X	X

Solutions Mystero

MYSTERO 1		
6	9	4
5	7	2
1	8	3

MYSTERO 2		
4	8	7
1	9	2
5	3	6

MYSTERO 3		
6	7	1
2	8	9
3	4	5

MYSTERO 4		
6	9	2
1	5	8
4	7	3

L'eau se transforme : expérience

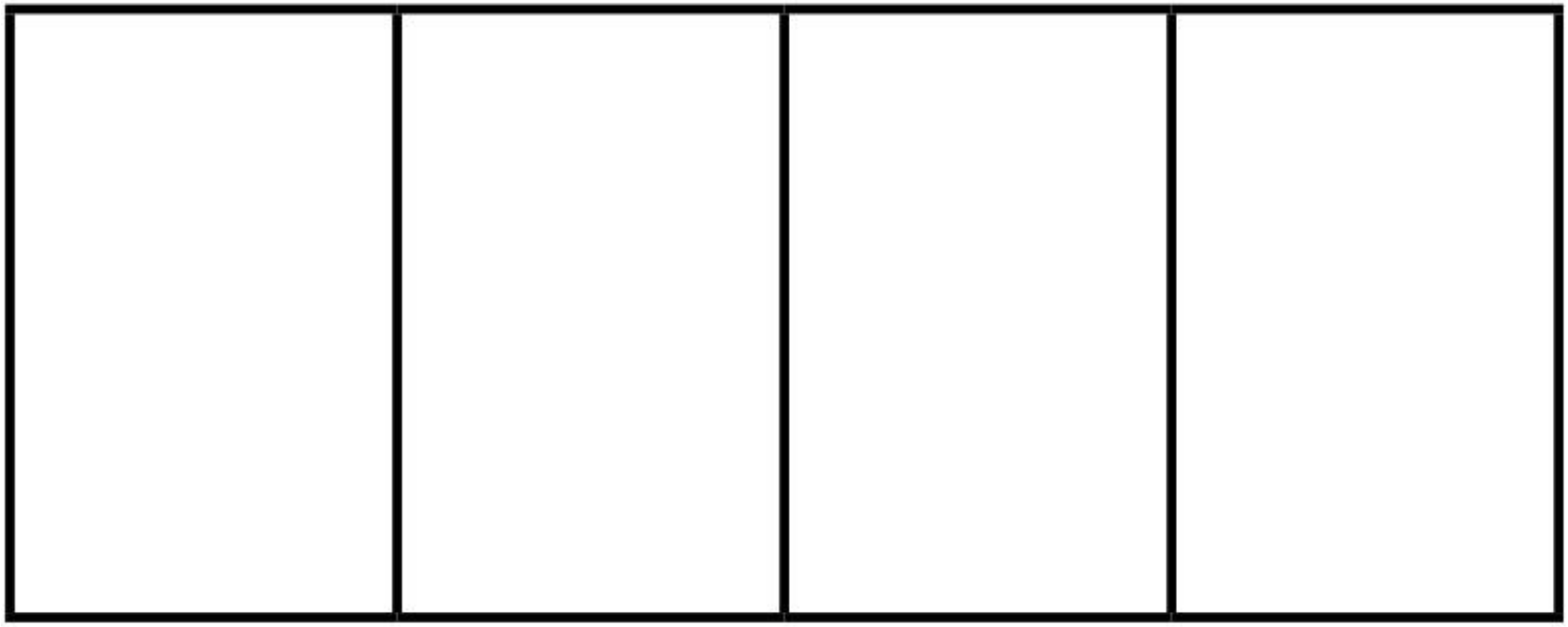
Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

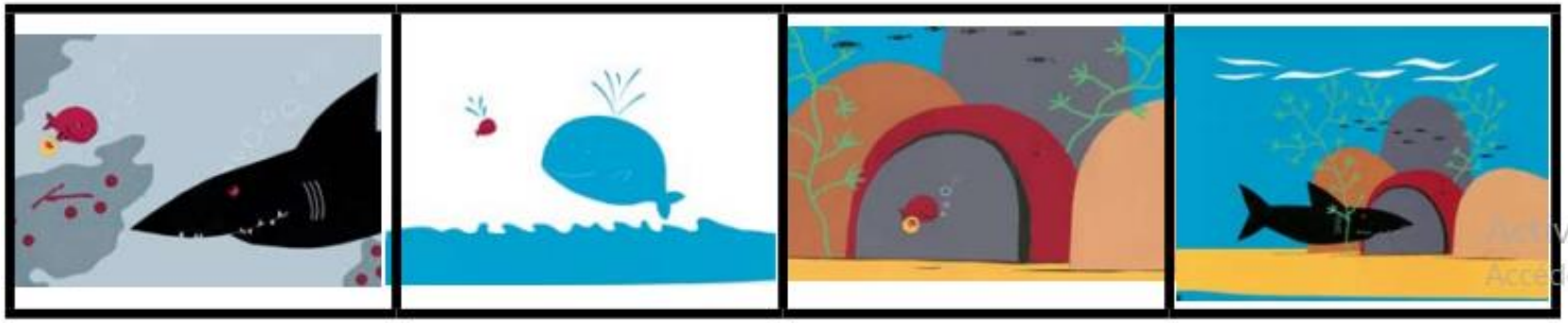
avec aide sans aide

Objectif : Remettre les images de l'histoire dans l'ordre.

Préalable : Avoir écouté et vu l'histoire « Le petit poisson rouge » d'Eric Battut.

Consigne : Ranger les images de l'histoire dans l'ordre. Les parents peuvent aider l'enfant s'il y a des erreurs (mais c'est plutôt simple pour les GS). On colle à la fin.





Comparer les deux histoires

Lire les questions à l'enfant avant de faire réécouter les histoires

Le petit poisson rouge	Le petit chaperon rouge
<u>1/ Dans le petit chaperon rouge à qui correspond</u> : -le petit poisson rouge -le requin -la baleine	Réponse : *Le petit chaperon rouge* *Le loup* *La grand-mère*
2/ Qu'est-ce que le petit poisson rouge apporte à sa grand-mère ? *Des crevettes*	Qu'est-ce que le petit chaperon rouge apporte à sa grand-mère ? *Une galette et un petit pot de beurre*
3/ Que fait le petit poisson rouge pendant que le requin va chez sa grand-mère ? *Il poursuit les bancs de petits poissons, et nage lentement pour admirer les algues.*	Que fait le petit chaperon rouge pendant que le loup va chez sa grand-mère ? Elle cueille des fleurs, et cours derrière les papillons.
Où se passe l'histoire ? *Au fond de la mer*	Où se passe l'histoire ? *Dans un bois, une forêt*
Qu'est-ce qui arrive au requin à la fin de l'histoire ? *Il s'est fait manger par la baleine.*	Qu'est-ce qui arrive au loup à la fin de l'histoire ? Il s'enfuit (avec deux pierres dans le ventre et promet de ne plus jamais manger de petite fille ni de grand-mère.
Comment appelle-t-on le petit de la baleine ? *Le baleineau*	
Pourquoi le petit poisson rouge est-il rouge ? *Parce qu'il est très timide.*	

<u>Associe la phrase au bon album</u> :

L'adulte lit une phrase, et l'enfant dit si elle est tirée du

« Petit poisson rouge » / ou du « Petit chaperon rouge »

On l'appelait ainsi car il était tellement, tellement timide qu'il rougissait à tout moment

Mère-Grand habite au-delà du galion

Bonjour ma mignonne, où vas-tu ainsi ?

« Mais où est donc cette vieille mémé ? Je voudrais tant la **CROQUER**. »

Près d'un moulin, à l'orée de la forêt .

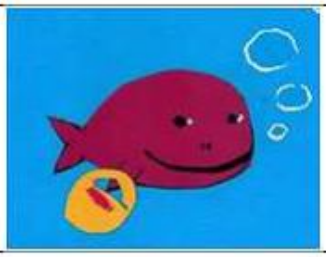
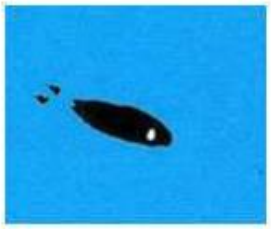
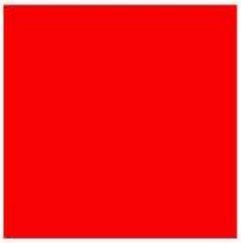
Chez Mère-Grand, tout était noir : pas de fenêtre, pas de lumière

Tire la chevillette, et la bobinette cherra

Il se glissa entre les draps, se coiffa du bonnet de sa proie, mit ses lunettes et attendit.

LOTO DES MOTS

Découpe les étiquettes mots (en bas), puis pose-les sous le bon dessin.

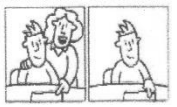
			
ALGUE algue *algue*	BALEINE baleine *baleine*	BALEINEAU baleineau *baleineau*	PANIER panier *panier*
			
POISSON poisson *poisson*	POISSON SCIE poisson scie *poisson scie*	REQUIN requin *requin*	ROUGE rouge *rouge*

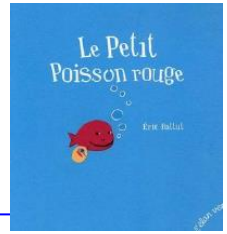
ROUGE	**POISSON SCIE**	**ALGUE**	**BALEINEAU**
REQUIN	**BALEINE**	**POISSON**	**PANIER**
panier	poisson	baleine	requin
baleineau	algue	poisson scie	rouge
algue	*poisson*	*baleine*	*poisson scie*
rouge	*requin*	*panier*	*baleineau*

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Ecrire des mots en attaché.
Consigne : Repasse sur le titre écrit en pointillés, essaye ensuite d'écrire les mots sur un brouillon, entraine-toi, puis recopie le titre sur les lignes bleues.

avec aide sans aide

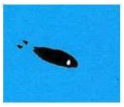


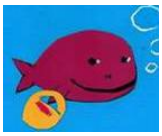


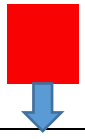
le petit poisson rouge

le petit poisson rouge

MOTS CROISES

ALGUE algue *algue*	BALEINE baleine *baleine*	BALEINEAU baleineau *baleineau*	PANIER panier *panier*
			
POISSON poisson *poisson*	POISSON SCIE poisson scie *poisson scie*	REQUIN requin *requin*	ROUGE rouge *rouge*





Comment travailler le vocabulaire avec l'imagier de la mer : (les photos sont rangées des animaux les plus au moins connus)

-Commencer par faire le point sur les animaux que votre enfant connait (les pointer, en faisant un petit point vert au feutre dans un coin)

-Nommer tous les autres animaux, en faisant répéter à l'enfant.

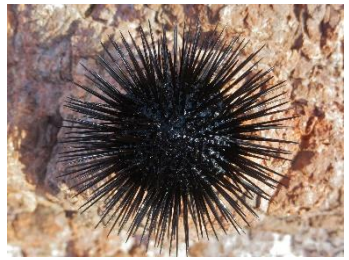
- sélectionner 5 animaux (en partant du haut et en descendant petit à petit), et demander à l'enfant de montrer les animaux nommés par l'adulte

- Ensuite, montrer des photos (parmi les 5 animaux sélectionnés) et demander à l'enfant de les nommer.

-Faire jouer l'enfant au mémory des animaux (en ligne / ou / et avec les photos de l'imagier imprimées en deux exemplaires).

On peut faire un jeu de loto (également en imprimant l'imagier en deux exemplaires).

Suites logiques à reproduire et à continuer avec les couverts de la maison

POISSON ROUGE	CREVETTE	BALEINE	REQUIN	POISSON SCIE
CRABE	TORTUE DE MER	ETOILE DE MER	DAUPHIN	PIEUVRE
				
HIPPOCAMPE	POISSON CLOWN	MEDUSE	OURSIN	RAIE
ANGUILLE	HOMARD	ESPADON	COQUILLE SAINT JACQUES	NARVAL

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectif : réviser la notion de complément à 10.
Consigne : J'ai 10 œufs. Combien y en a-til dans la boîte(boite de 10) ?
L'enfant peut utiliser ses doigts, on peut également mettre à sa disposition une boîte d'œufs et 10 bouchons, pour qu'il puisse manipuler.

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ?

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.	

Objectif : maitriser la suite nuémrique.

Consigne : à l'oral : donner un nombre et l'enfant doit dire le nombre qui le précède, puis le nombre qui le suit. (commencer par des petits nombres, puis aller plus loin jusqu'à 30).

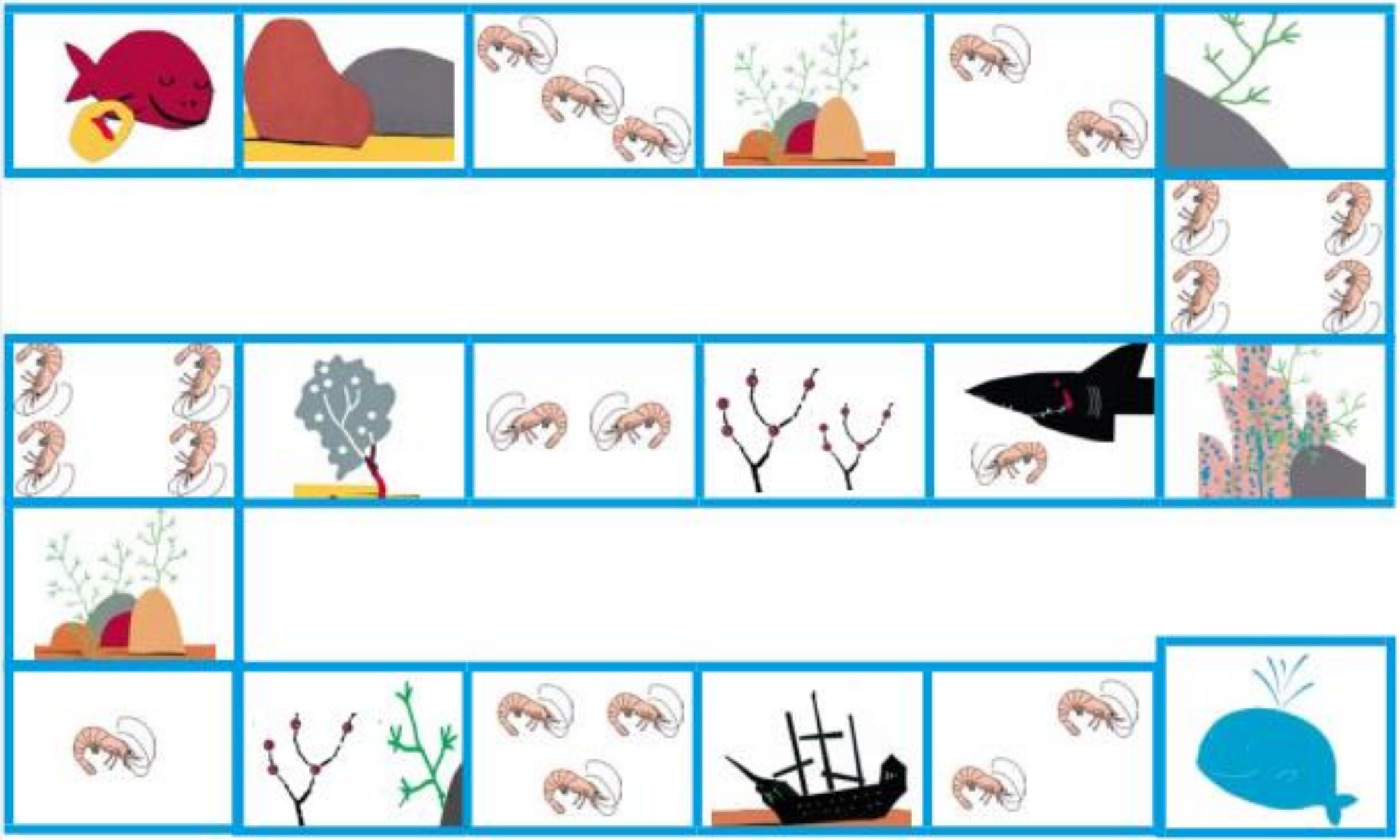
Ensuite, faire la fiche : l'enfant écrit le nombre qui précède, et le nombre qui suit.

	2	
	3	
	8	
	6	
	4	
	9	
	7	
	10	

	12	
	15	
	18	
	13	
	11	
	16	
	19	
	14	

Jeu de l'oie des crevettes : 2 façons d'y jouer : Jeu classique : comme un jeu de l'oie, le premier qui arrive au bout (ou qui le dépasse) a gagné.

- Jeu des crevettes : Se joue comme un jeu de l'oie, mais peu importe qui arrive au bout en premier. Chaque fois que l'on tombe sur une case crevette on prend une pâte et on la pose sur sa bandelette. Si l'on tombe sur **le requin : on perd toutes ses crevettes**. Celui qui a le plus de crevettes a gagné.



DEFIS MYSTERO

Exemple Mystero 1 :

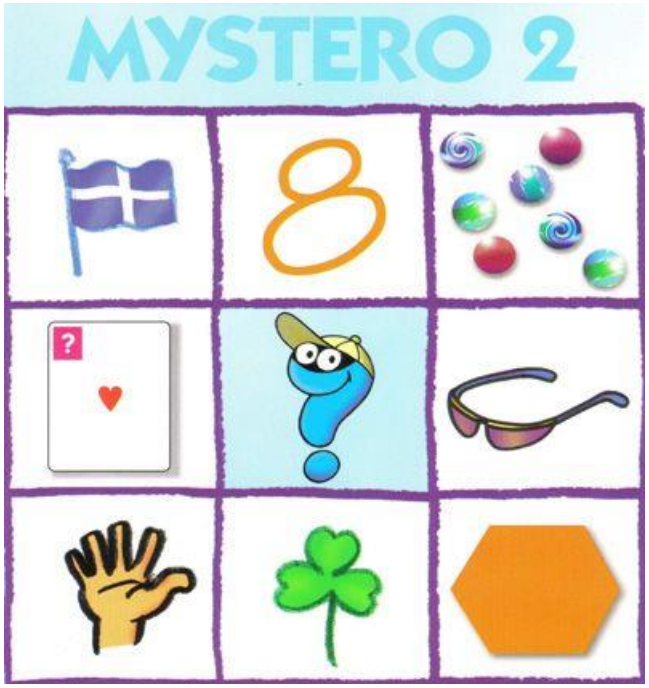
Je cherche quel chiffre (de 1 à 9) pourrait représenter dans la grille Mystero 1.

J'ai le 1 : la bougie (et non pas le carré) ; le 2 : les doigts ; le 3 : les piques ;
le 4 : les 4 côtés du carré ; le 5 : les sapins ;
le 6 : le dé ; le 8 : les poires ; le 9 : le chiffre écrit.

C'est le 7 !! Il manque le 7.

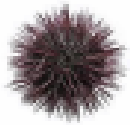
Solution :

MYSTERO 1		
6	9	4
5	7	2
1	8	3



Ecris chaque mot en MAJUSCULES (dans les cases).
Tu peux ensuite taper les mots à l'ordinateur.

oursin



homard

crabe

moule

crevette

dauphin

anguille

baleine