

# TRAVAIL A FAIRE LE MARDI 31 MARS 2020

## 1) Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- **Pour les MS et GS** : Ecoute et visualise l'histoire de « La chenille qui fait des trous ».

Ce travail est à refaire pour que les élèves s'approprient correctement l'histoire de « La chenille qui fait des trous ».



- **Comprendre** l'histoire avec l'aide des parents en répondant aux questions suivantes (fiches utilisées en classe pour aider les élèves) :

Qui sont les personnages de l'histoire ?	Où se déroule l'histoire ?	Quand se déroule l'histoire ?	Que font les personnages de l'histoire ?
<p style="text-align: center;">● qui ?</p> 	<p style="text-align: center;">● où ?</p> 	<p style="text-align: center;">● quand ?</p> 	<p style="text-align: center;">● quoi ?</p> 

- **Raconte** l'histoire de « La chenille qui fait des trous » avec tes propres mots à tes parents.

- **Pour les MS :** Découpe les étiquettes du titre dans les deux écritures (majuscule et minuscule script), **place-les** dans le bon ordre pour **reconstituer** le titre de l'album puis **colle-les**. Attention ! Il ne faut pas mélanger les deux écritures.

**Exercice 1** à imprimer

LA	CHENILLE	QUI	FAIT	DES	TROUS
----	----------	-----	------	-----	-------

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

la	trous	qui	fait	chenille	des
LA	TROUS	QUI	FAIT	CHENILLE	DES

- **Pour les GS :** Découpe les étiquettes du titre dans les trois écritures (majuscule, minuscule script et cursive), **place-les** dans le bon ordre pour **reconstituer** le titre de l'album puis **colle-les**. Attention ! Il ne faut pas mélanger les trois écritures.

**Exercice 2** à imprimer

LA	CHENILLE	QUI	FAIT	DES	TROUS

LA	TROUS	QUI	FAIT	CHENILLE	DES
la	trous	qui	fait	chenille	des
la	trous	qui	fait	chenille	des

- **Jeux vidéo :** l'alphabet dans les trois écritures / les syllabes

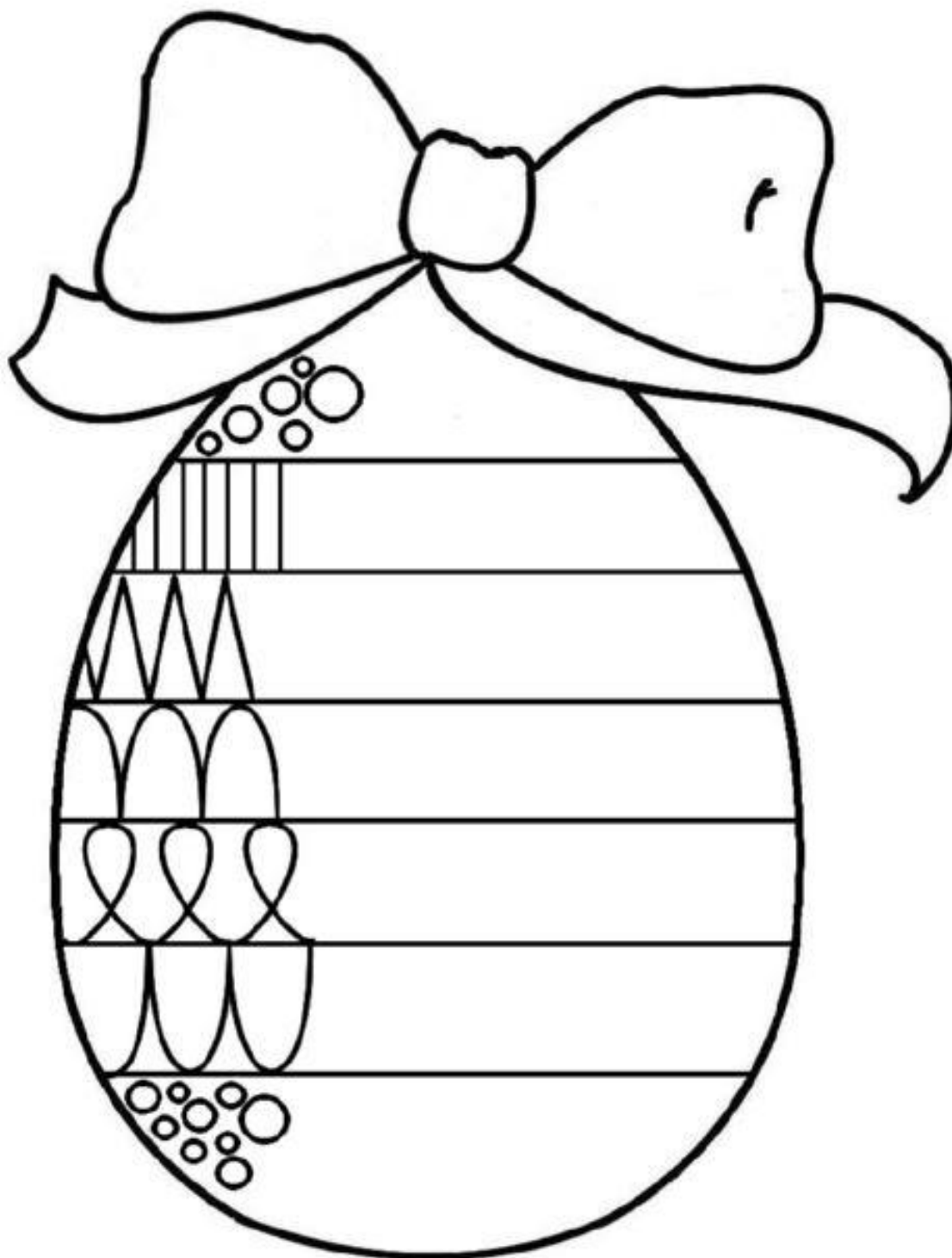
Les jeux vidéo sont les mêmes que lundi pour que les élèves s'approprient correctement l'alphabet dans les trois écritures.

Correspondance des lettres dans les trois écritures Cliquez sur l'image	Localiser une syllabe dans un mot Cliquez sur l'image
	

## 2) Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : graphisme

- **Pour les MS GS :** Continue les modèles graphiques pour décorer l'œuf puis colorie-le sans dépasser, sans laisser des blancs et toujours dans le même sens.

**Exercice 3** à imprimer



### 3) Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- **Jeux vidéo** : comparaisons de quantités

Le jeu vidéo est le même que lundi pour que les élèves comparent correctement des quantités en utilisant le vocabulaire « le plus, le moins, autant = la même quantité » avec l'aide des parents.



### 4) Explorer le monde : repérage sur quadrillage

- **Jeux vidéo** : Se repérer sur un quadrillage

Le jeu vidéo est le même que lundi pour que les élèves apprennent à se repérer dans un quadrillage.



Liani Dheilly