

# Activités pour la semaine du 29 juin au 3 juillet

## 1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oral

Ecouter l'histoire : la grenouille à grande bouche

[https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc&feature=emb_title)

Puis les enfants répondent aux questions suivantes en faisant des phrases :

**C'est l'histoire de qui ?**

Réponses : C'est l'histoire de la grenouille à grande bouche

**Qu'est-ce qu'elle ne veut plus manger ?**

Réponses : Elle ne veut plus manger des mouches

**Qui va-t-elle voir ?**

Réponses : Elle va voir d'autres animaux. Elle va voir le tamanoir, la girafe, le rhinocéros, le toucan, le tigre et le crocodile

## VOCABULAIRE

*La Grenouille à grande bouche* de F. Vidal

Dictionnaire

 <p>LE TAMANOIR le tamanoir le tamanoir</p>	 <p>LA GIRAFE la girafe la girafe</p>	 <p>LA FOURMI la fourmi la fourmi</p>	 <p>UNE FEUILLE une feuille une feuille</p>
 <p>LE RHINOCEROS le rhinocéros le rhinocéros</p>	 <p>LE TOUCAN le toucan le toucan</p>	 <p>L'HERBE l'herbe l'herbe</p>	 <p>DES ASTICOTS des asticots des asticots</p>
 <p>LE TIGRE le tigre le tigre</p>	 <p>LE CROCODILE le crocodile le crocodile</p>	 <p>UNE GAZELLE une gazelle une gazelle</p>	 <p>UNE GRENOUILLE une grenouille une grenouille</p>

## Chanson

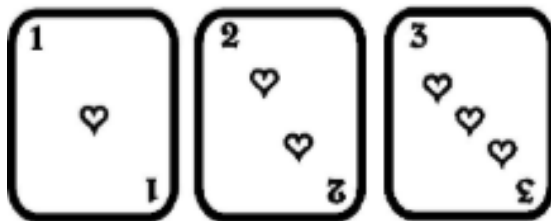
Il pleut, il mouille.

<https://www.youtube.com/watch?v=L5Q3oe5FnEc>

## 2- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### Fabriquer le jeu de la bataille (de 1 à 4)

- Fabriquer les cartes (points et chiffres écrits sur la même carte). Les élèves font les points sur les cartes et les parents écrivent les chiffres. Il faut réaliser trois cartes du 1, trois cartes du 2, trois cartes du 3 et trois cartes du 4.
- Découper les cartes et les conserver



## 3- DECOUPAGE

Matériel : une paire de ciseaux, des publicités ou autre papiers épais.

Les parents tracent un trait dans la longueur de la feuille.

Les enfants avec le ciseau doivent réaliser des petites découpes en s'arrêtant au trait.



## 4- Langage oral

Lecture musicale de la grenouille à grande bouche.

<https://www.youtube.com/watch?v=r1jXNTQQ0v8&feature=youtu.be>

## 5- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### Jouer au jeu de la bataille

- Explication des règles du jeu à l'enfant :

Pour s'entraîner montrer 2 cartes à l'enfant et lui demander quel est le plus grand chiffre. Quand il a compris, on commence à jouer à deux.













- Distribuer toutes les cartes aux joueurs (6 cartes chacun).

- Chacun son tour on pose une carte, celui qui met la plus forte prend les cartes.

Lorsque deux cartes ont le même chiffre on en remet une autre chacun et celui qui a la plus forte carte ramasse le tout.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a pris toutes les cartes du jeu.

Utiliser la bande numérique ci-dessous si besoin.

1	2	3	4	5	6
					
					

## 6- ARTS VISUELS/GRAPHISME

La ronde des couleurs.

Colle des gommettes ou des ronds découpés, espace les bien, puis entoure les plusieurs fois. Utilise des crayons de couleurs, pastels ou cire. Attention tourne bien dans le bon sens, c'est à dire **le sens inverse des aiguilles d'une montre**.



## 7- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : oral

Réécouter l'histoire de la grenouille puis répondre aux questions

[https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=0x1S3LhIEjc&feature=emb_title)

**Que mangent chacun de ces animaux ?**

Réponses : Le tamanoir mange des fourmis

La girafe mange les feuilles des arbres

Le rhinocéros mange de l'herbe

Le toucan mange des asticots

Le tigre mange des gazelles

Le crocodile mange des grenouilles à grande bouche

**Qu'est ce qui est drôle à la fin de l'histoire ?** La grenouille se fait une toute petite bouche pour ne pas être mangée.

## 8- ACTIVITÉ ARTISTIQUE

DEFI "MAGIQUE" : Regarde la vidéo et crée à ton tour avec du sopalin un dessin invisible et magique.

<https://safeyoutube.net/w/dAr5>

## 9-Arts visuels

Grenouille en assiette en carton.

Peindre une assiette en vert. Plier la en deux. Puis découper une bande de papier rouge pour faire la langue, agraffer ou coller. Découper les pattes et les yeux dans du papier vert, agraffer ou coller. Faire deux points au feutre pour les yeux.



## 10-GRAPHISME

Entourer

Colle des gommettes ou des ronds découpés sur une feuille. Espace les bien. Puis commence à entourer le rond en restant le plus proche. Attention pour faire tes ronds, tourne toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



## 11- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : écrit

Mémoire des lettres.

Préparer 6 petites feuilles et y écrire en capitales les lettres : A, E, et O en double.

Le but du jeu :

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table. L'enfant retourne deux cartes. Si les lettres sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue. Si les cartes sont différentes, il les repose faces cachées là où elles étaient et il recommence. Il doit retrouver toutes les paires.

Vous pouvez vous amuser à faire la même chose avec les autres voyelles I, U, Y.

