Activités Grande Section **jeudi 7 mai**

Activités ritualisées *A faire chaque jour*	*1/* **Repérage dans le temps :** Ecrire la date en cursive et écrire la petite date **2/ Comptine numérique .** Laisser l'enfant réciter et dites–moi où il en est sans aucune aide. **3/ Ping pong des nombres jusque 30**. A faire à 2 : l'un dit 1, l'autre 2 etc…
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
lecture	* retrouver le mot dragon dans les trois graphies Sur ligne : écrire le mot dragon en attaché * Reconnaissance des lettres de l'alphabet : en nommant la lettre ou en la faisant chanter. Dobble des lettres à la suite.
phonologie	**Le son d** https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/langue-francaise/lecture/correspondancesonconsonne/ Trouve 5 mots dans lesquels tu entends [D]
Ecoute 	**Réécouter l'histoire et répondre aux questions posées par l'adulte (suite)** La princesse, le dragon et le chevalier intrépide. De Geoffroy de Pennart https://www.youtube.com/watch?v=xd5m3boo2gI
Comptine	Au château https://sacrecoeur-penvenan.fr/wp-content/uploads/2020/05/Poesie-Au-château-Véronique-Leblanc.pdf
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	
Mathématiques	**Jeu des tours** à adapter jusque 20 ou 30 en Grande Section

Bonne journée et bon week end.

Après avoir écouté cette histoire, réponds aux questions lues par un adulte.

1/ Comment le dragon s'appelle-t-il ?

2/ Comment la princesse s'appelle-t-elle ?

3/ Quel est son métier ?

4/ Quel est le rôle du dragon à l'école ?

5/ Quel est le nom de la monture du chevalier ?

6/ Que croit le chevalier en voyant le dragon ?

7/ Comment se nomme le chevalier ?

8/ Qui est blessé ?

9/ Quel remède faut-il pour le soigner ?

10/ A quoi cela ressemble-t-il ?

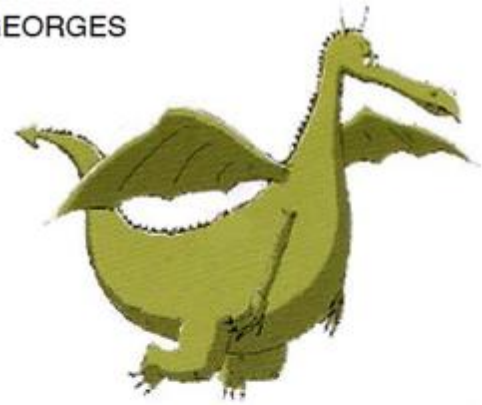
11/ George est-il vraiment blessé ?

12/ remets dans l'ordre les dangers rencontrés par le chevalier
- une renifleuse péteuse - des gloubignasses - le volcan Boum Boum
- un ignoble pustulos - une meute de bouffetoucrus - un goinfrosaure à tête rouge
- un crapoton géant

13/ Qui avait de l'arnica dans son placard ?

Raconte la fin de l'histoire ……..

GEORGES



Entoure le mot dragon dans les différentes écritures

DRAGON

dragon (dragon)

dragon

dragée **dragon** **dragonne** drap

drapé dragon doigt drapeau

dixit **DATES** dondaine **DRAGON**

dit **DRAMES** **dragon**

dragon dragon **DURE**

drastique **dernier** denrée

drappée dragon *DRAGON*

Au château

Au château bleu, une princesse dit :
« Avec un prince ce serait mieux ! »

Au château vert, un prince dit :
« Une princesse à mes côtés, c'est ce que j'espère ! »

Au château noir, un dragon dit :
« Le prince et la princesse ensemble, ça je ne veux pas voir ! »

Mais un cheval blanc emmène le prince du château vert jusqu'à la princesse du château bleu.

Il galope plus vite que le vent,
Bien plus vite qu'un dragon méchant…

En trois sauts, le voilà tout heureux
Devant le château bleu.

Véronique Leblanc

Jeu des tours

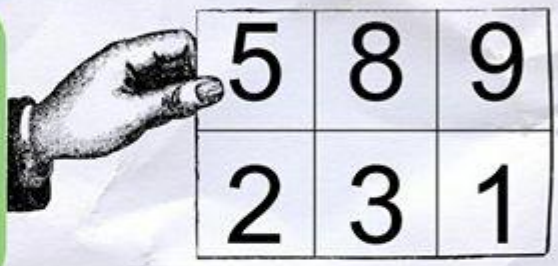
Tu auras besoin :

Cubes ou briques encastrables

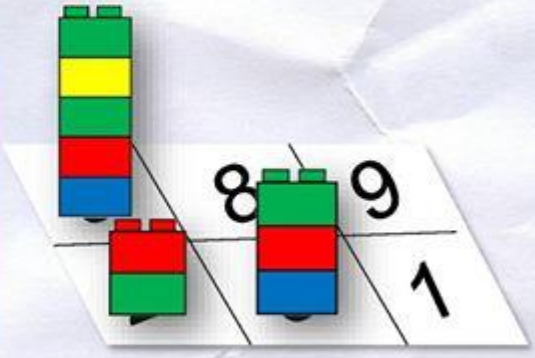
Crayon

Feuille de papier

1. Demande à un adulte de tracer des cases sur la feuille et d'inscrire un chiffre dans chacune.



2. Pose la feuille à plat, et construit une tour sur chaque case avec le nombre de cubes demandés.



3. Demande à un adulte de vérifier ton ensemble de tours !

Bon à savoir !

Pour les Moyens on demandera des tours de 1 à 6, et jusqu'à 10 pour les Grands.

Manip'maternelle

CC BY NC ND

r t s 3 y g

j a 1 3 b m

w j c g p o

5 q u l j t

e d k f j s

v j i 4 r n

h z j y x 2

L'ordre des chiffres

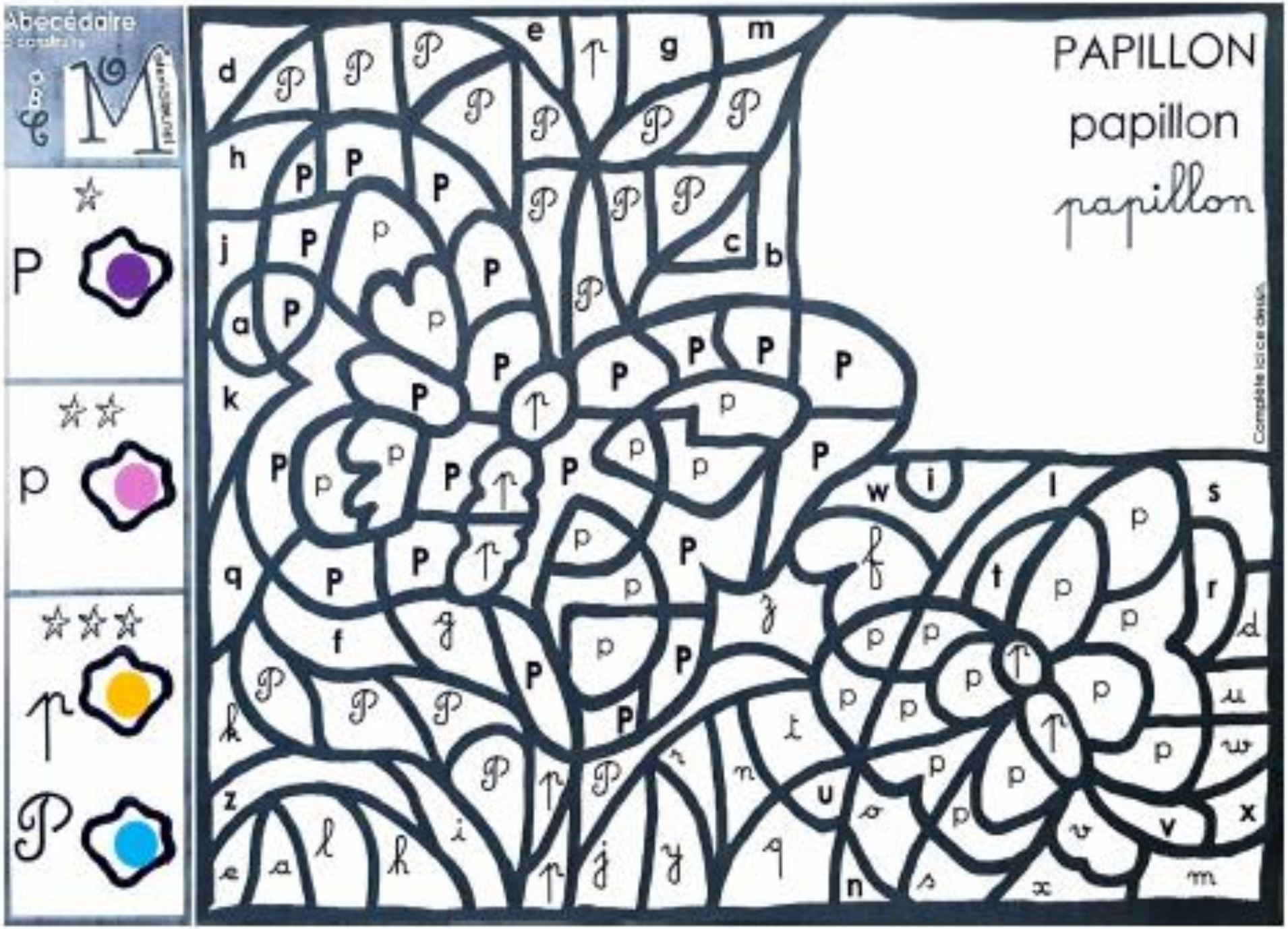
Afin que votre enfant mémorise l'ordre des chiffres, vous pourrez lui proposer le jeu des points à relier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Afin de découvrir quel animal se cache sous ces chiffres, l'enfant doit relier par des traits les chiffres dans l'ordre.

Si vous ne disposez pas d'imprimante, vous pouvez tenter de reproduire la dessin ci-dessous ou proposer des choses plus simples à réaliser sur le même principe.


Abécédaire
PAPILLON
papillon
papillon
Complète ici ce dessin.