

## SITOGRAPHIE GS

<b>Domaines d'apprentissage</b>	<b>Liens</b>	<b>Consignes</b>
<p><i>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</i></p>	<p><u>Comprendre une histoire</u></p> <p>Album « La brouille » de Claude Boujon <a href="#">(ICI)</a></p> <p>Album « Petite taupe, ouvre – moi ta porte <a href="#">(ICI)</a></p> <p><u>Graphisme</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les ponts à l'endroit <a href="#">(ICI)</a></li><li>- Les boucles <a href="#">(ICI)</a></li><li>- Les vagues <a href="#">(ICI)</a></li></ul> <p>Reconnaissance des lettres <a href="#">(ICI)</a></p> <p>Apprendre les lettres <a href="#">(ICI)</a></p> <p>La promenade du prénom <a href="#">(ICI)</a> → des lettres, des mots</p>	<p>Tu écoutes l'histoire plusieurs fois et tu essaies de la raconter avec les illustrations puis sans les illustrations</p> <p>Si tu as de la pâte à modeler ou de la pâte à sel, tu peux t'entraîner à faire des ponts, des spirales avant de les tracer au crayon.</p> <p>Tu peux aussi en faire dans de la farine afin de bien ralentir ton geste.</p> <p>Quand tu passeras sur la fiche, pense à bien ralentir ton geste afin de maîtriser ton tracé et n'oublie pas de bien tenir ton crayon.</p> <p>Deux jeux en ligne pour continuer de t'entraîner à apprendre le nom des lettres. Dans le 2<sup>ème</sup> jeu « Apprendre les lettres, tu peux enlever celles que tu ne connais pas encore.</p> <p>Pour jouer à la promenade du prénom, tu dois connaître les lettres du prénom. Tu tapes dans le rectangle un prénom et tu cliques. Tu dois reconstituer le prénom en cliquant sur chaque lettre dans l'ordre.</p>

<p><i>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</i></p>	<p><u>Activités musicales</u></p> <p>« Ani couni » <a href="#">(ICI)</a></p> <p>« Les grenouilles de Steve Waring <a href="#">(ICI)</a></p> <p><u>Activités créatives</u></p> <p>- Je construis un pantin indien <a href="#">(ICI)</a></p>	<p>Tu connais la chanson « Ani couni ». Voici deux versions. Ecoute – les puis essaie de chanter avec le support et sans le support.</p> <p>Voici plusieurs activités. Tu choisis celle qui te plaît le plus. Tu peux construire un pantin. Si tu n'as pas d'attaches parisiennes, ce n'est pas grave, tu peux mettre de la laine ou de la ficelle.</p>
<p><i>Construire les premiers outils pour structurer la pensée</i></p>	<p>Ecriture des chiffres de 0 à 9 <a href="#">(ICI)</a></p> <p>La promenade des nombres <a href="#">(ICI)</a> → Autour du nombre</p> <p>Le train <a href="#">(ICI)</a> → Autour du nombre : activité le garage</p>	<p>Je te propose de prendre le temps de t'entraîner à écrire les chiffres correctement en respectant la forme et le bon sens. Le jeu « La promenade des nombres » t'apprend à mémoriser la comptine des nombres du plus petit au plus grand et du plus grand au plus petit.</p> <p>Le jeu du garage (Les amis de Lulu) est très intéressant pour mémoriser des quantités et en réaliser (voir description sur le blog si besoin)</p>
<p><i>Explorer le monde</i></p>	<p><u>Les jours de la semaine</u></p> <p>« Lundi matin, l'empereur, sa femme et le petit prince » <a href="#">(ICI)</a></p> <p>Les paroles de la chanson <a href="#">(ICI)</a></p> <p>La roue de la semaine <a href="#">(ICI)</a></p>	<p>Te souviens – tu de la chanson « Lundi matin, l'empereur, sa femme et le petit prince » ? Tu peux t'entraîner à la chanter et fabriquer la roue de la semaine afin de différencier hier, aujourd'hui et demain.</p>