


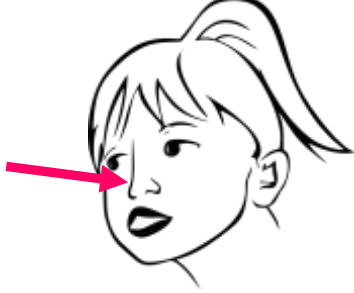

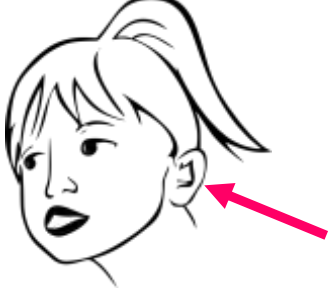

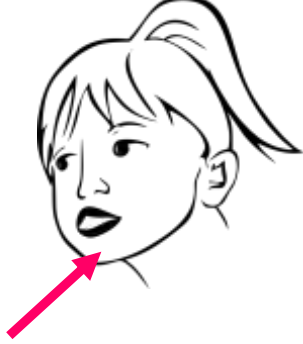




La fourmi m'a piqué la main

Texte :

<p>La fourmi m'a piqué la main La coquine, la coquine La fourmi m'a piqué la main La coquine, elle avait faim</p>		
<p>L'araignée m'a piqué le nez La coquine, la coquine L'araignée m'a piqué le nez La coquine, elle était fâchée</p>		
<p>L'abeille m'a piqué l'oreille La coquine, la coquine L'abeille m'a piqué l'oreille La coquine, elle n'avait pas sommeil</p>		
<p>Le bourdon m'a piqué le menton Le coquin, le coquin Le bourdon m'a piqué le menton Le coquin, il voulait un bonbon</p>		
<p>Et l'oiseau m'a piqué le dos Le coquin, le coquin Et l'oiseau m'a piqué le dos Le coquin, c'était un moineau</p>		

Jeu sur le vocabulaire à partir de la comptine (Activité Apprendre des mots) :

Jeu à partir de la comptine "La fourmi m'a piqué la main" : Associer un autre animal choisi parmi les différents imagiers ("Les trois grains de riz", les mots semaine 3, 4 et 5 et "Animaux-La grenouille à grande bouche" et « Grenouille qui avait une grande bouche ») à une partie du corps en reprenant la structure de la comptine.

Structure de base de la comptine :

La fourmi m'a piqué la main
La coquine, la coquine
La fourmi m'a piqué la main
La coquine, elle avait faim

Le but de l'activité est ici de réemployer des mots d'animaux vus antérieurement. On gardera uniquement la structure de base (la première strophe de la comptine) que l'on modifiera en changeant l'animal (noms d'animaux pris dans les différents imagiers).

Au début, faire choisir et nommer par votre enfant, les animaux qu'il souhaite mettre dans la comptine. Puis pour l'inciter à utiliser d'autres mots, montrez-lui d'autres photos d'animaux. Faire nommer par votre enfant l'animal montré.

Si votre enfant ne se souvient pas du nom de l'animal, vous pouvez l'aider à le trouver en lui donnant :

- Des indices (ex : « C'est l'animal qui mange des mouches. » ou « C'est l'animal qui est doux ».). Voir les devinettes de la semaine 4.
- Ou le début du mot pour les plus grands :
 - o La première syllabe (Ex : « La première syllabe de son nom est « ti ». » --> le tigre)
 - o Le nom et le son de la première lettre du mot = **le son d'attaque** (Ex : « Le mot commence par la lettre « F », qui fait le son [f]. »). Attention de ne prononcer que le son de la lettre, sans rajouter le son [e] à la suite. Donc [f] et non [fe].

S'il ne s'en souvient plus du tout, redonnez-lui le nom de l'animal avant de créer la nouvelle comptine.

En fonction de l'animal, on changera le verbe « piquer » par « lécher » (girafe, tigre, vache...) ou « mordre » (tigre, crocodile...) ou « pincer » (canard...) ou « brûler » (dragon). Faites chercher ces verbes par votre enfant.

Exemple :

*La girafe m'a léché la main
La coquine, la coquine
La girafe m'a léché la main
La coquine, elle avait faim*