

Cahier d'activités

MS N°6

Chaque semaine, je vais vous indiquer par mail les activités à effectuer dans ce dossier.



LANGAGE

Histoire à lire à votre enfant :

Rémi et les hirondelles

Rémi est dans sa chambre et la fenêtre est ouverte.

- « Des gazouillements, si près de ma chambre ? »

Rémi regarde par la fenêtre.

« Ce sont des hirondelles ! »

Elles ont élu domicile près de la fenêtre de sa chambre. Elles font des va-et-vient avec des brindilles dans le bec ou des plumes ou de la boue.

Elles préparent un nid douillet.

Quelques temps plus tard...

- « Mais quels joyeux gazouillements, ce matin ! »

Les hirondelles s'approchent de Rémi :

- « Viens admirer nos beaux œufs ! Nous allons les couvrir pour que nos petits aient bien chaud. »

Après avoir cassé leurs coquilles, les hirondeaux sont affamés... Leur maman vient les nourrir et essaie de ne pas faire de jaloux !

Mais les hirondeaux sont tellement pressés de manger, qu'ils se bousculent et... le plus petit bascule et tombe du nid !

Il est tout étourdi...

Heureusement, Rémi l'a vu et l'a vite ramassé pour le remettre dans le nid près de ses frères sous la surveillance de sa maman. Elle est soulagée, son petit va bien.

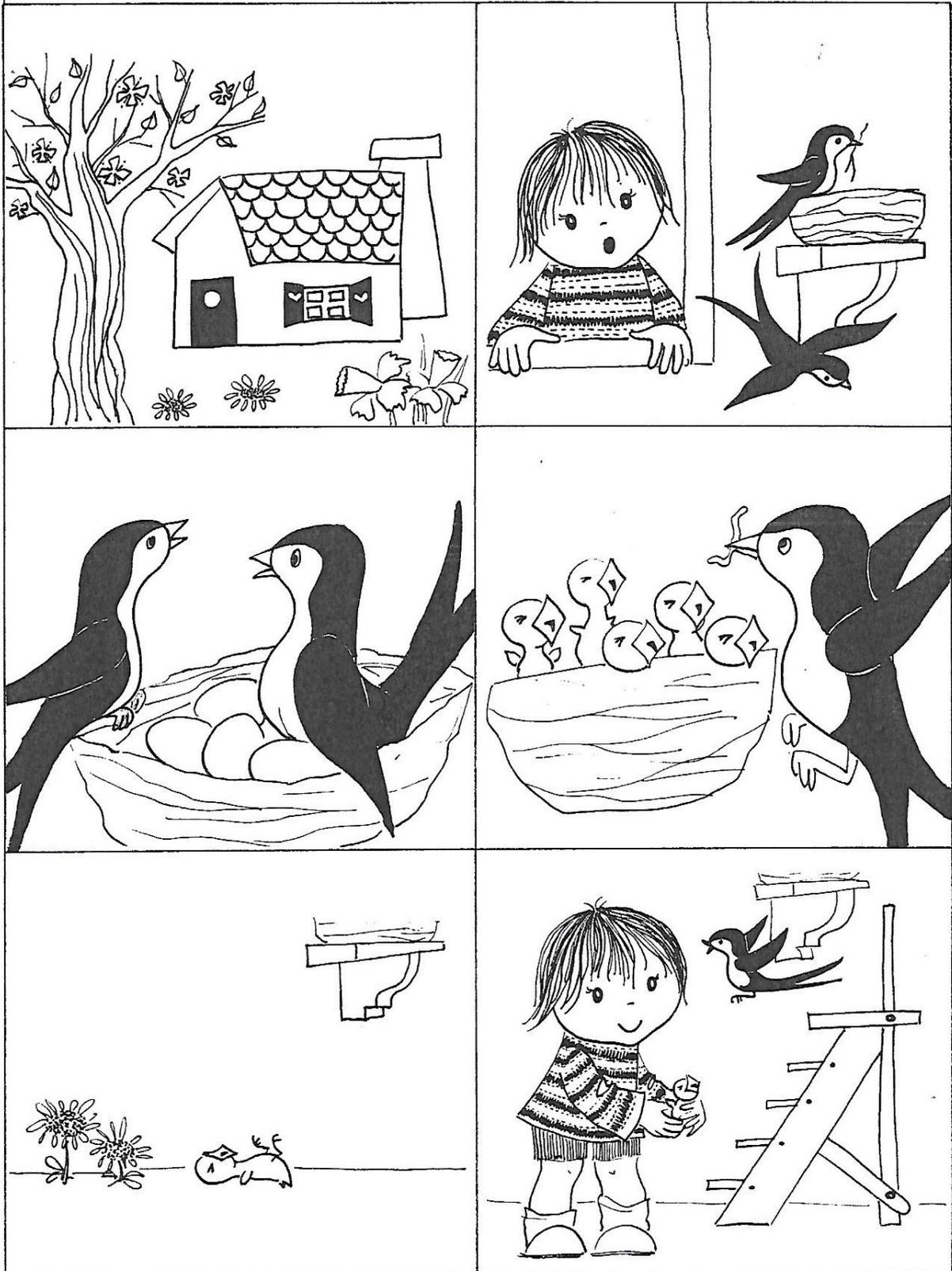
Depuis les petits hirondeaux attendent sagement leur tour !

Assurer vous de la bonne compréhension de l'histoire : posez lui des questions.

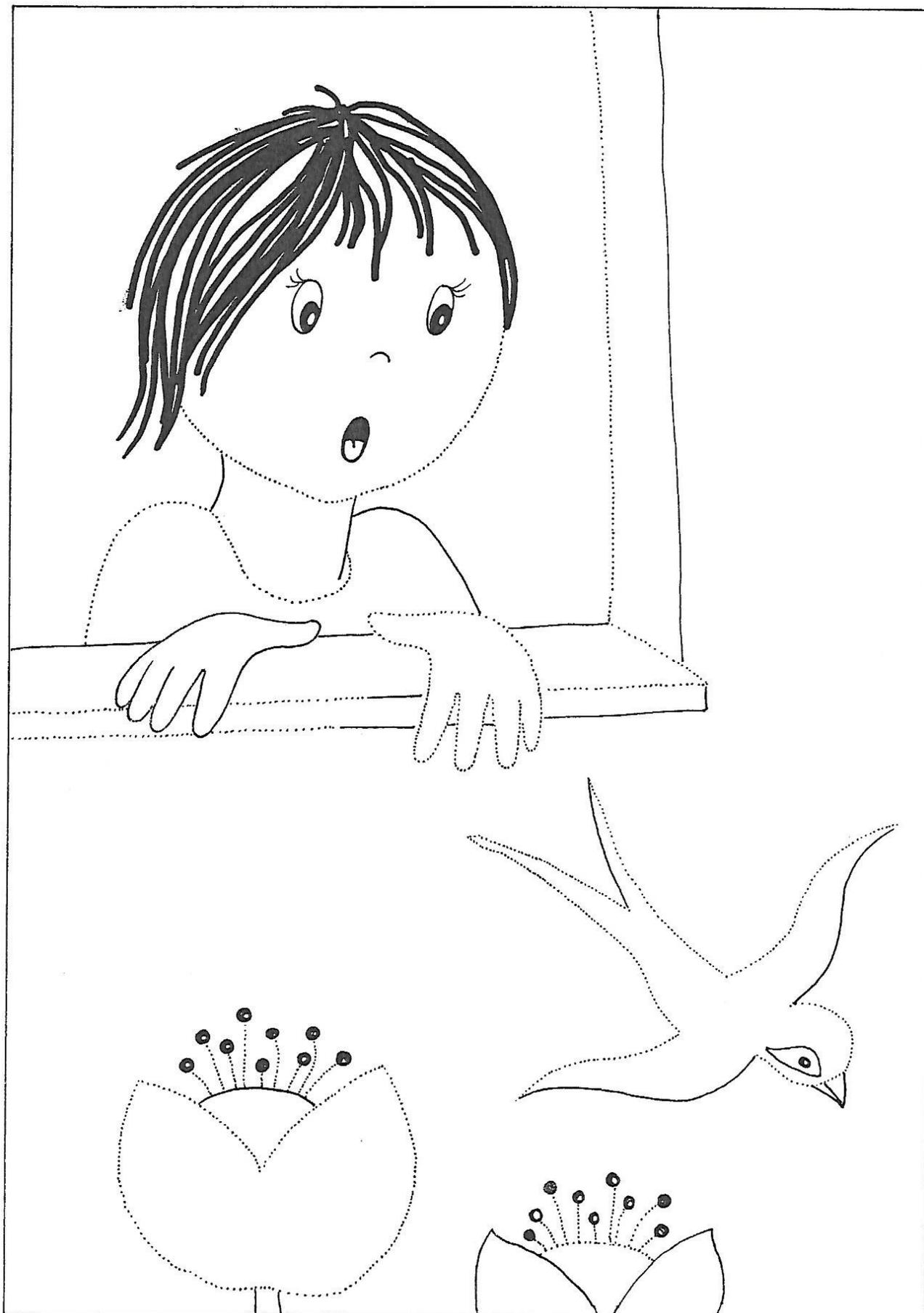
Qui sont les personnages ? Pourquoi les hirondelles font-elles des allers retours ? Avec quoi font-elles le nid ? Comment s'appellent les bébés de l'hirondelle ? Comment réagissent les petits hirondeaux quand la maman vient les nourrir ? ...

Le jour suivant :

Relire à nouveau l'histoire à votre enfant puis découper les images de l'histoire et demander à votre enfant de les remettre dans l'ordre sans votre aide. Lorsqu'il a terminé lui demander de justifier en vous racontant l'histoire avec ces mots. S'il a fait une erreur lui faire remarquer en relisant l'histoire. Il corrige. Lorsque l'ordre est bon faire coller les images et colorier. (Les images sont des supports de langage, vocabulaire...)



ACTIVITES ARTISTIQUES
colorie sans dépasser Rémi et l'hirondelle



LANGAGE

Histoire à lire à votre enfant :

Rémi et l'abeille

Aujourd'hui nous retrouvons Rémi dans son jardin. Il regarde les fleurs avec beaucoup d'attention.

Pour la fête de Maman, il a décidé de lui cueillir un joli bouquet. Il choisit avec soin les fleurs les plus épanouies.

- « Aïe ! »

Rémi lâche le bouquet. Une abeille lui a piqué le doigt et cela fait bien mal.

Il court en pleurant auprès de Papa. Son papa le console et le soigne.

Pendant ce temps, l'abeille est bien penaude :

- « J'ai eu peur et j'ai cru que Rémi me voulait du mal. Je me suis trompée, pauvre Rémi ! »

Papa explique à Rémi pourquoi l'abeille l'a piqué.

Rémi retourne ensuite au jardin. L'abeille vole près de lui et le regarde, il lui sourit. Maintenant il sait que les abeilles ne sont pas méchantes et qu'il faut faire attention à elles pour ne pas être piqué !

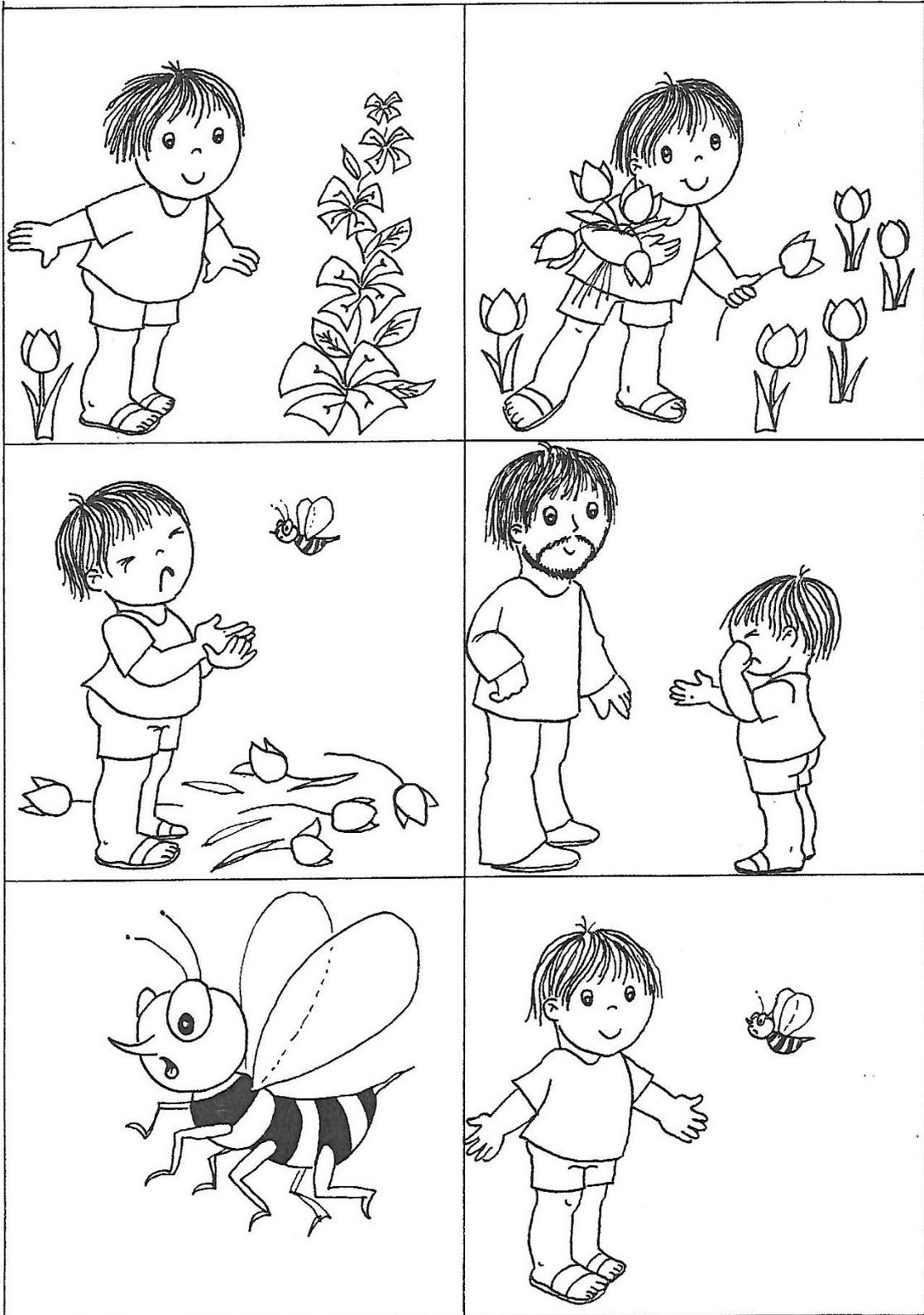
Rémi fait bien attention à ne pas lui faire peur lorsqu'il va dans le jardin.

Assurer vous de la bonne compréhension de l'histoire : posez lui des questions.

Qui sont les personnages ? Pourquoi Rémi fait-il cueille-t-il des fleurs ? Pourquoi pleure-t-il ? Pourquoi l'abeille a-t-elle piqué Rémi ? Comment peut-on faire pour ne pas être piqué ? ...

Le jour suivant :

Relire à nouveau l'histoire à votre enfant puis découper les images de l'histoire et demander à votre enfant de les remettre dans l'ordre sans votre aide. Lorsqu'il a terminé lui demander de justifier en vous racontant l'histoire avec ces mots. S'il a fait une erreur lui faire remarquer en relisant l'histoire. Il corrige. Lorsque l'ordre est bon faire coller les images et colorier. (Les images sont des supports de langage, vocabulaire...)



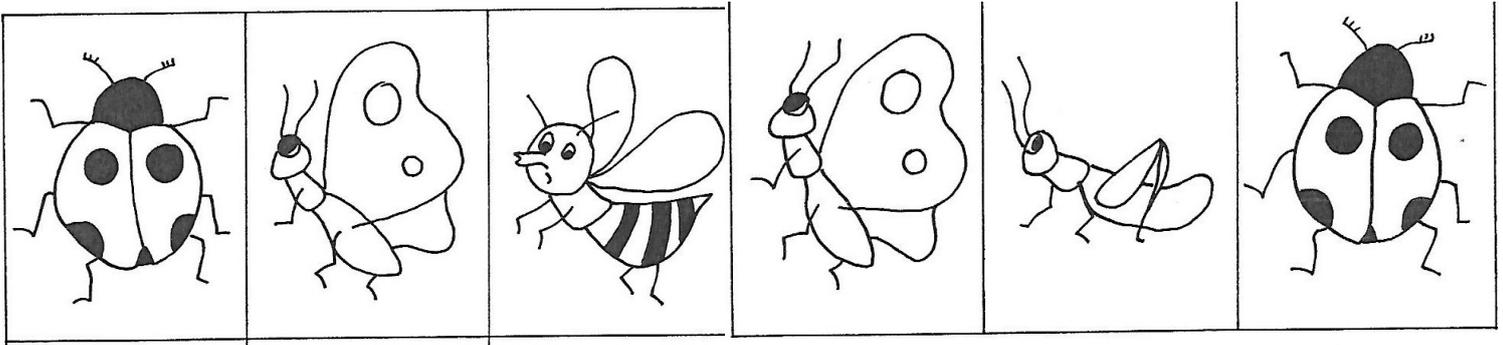
ATTENTION VISUELLE

A l'aide des animaux à découper de la page 9, complète chaque série pour qu'il y ait toujours les 4 animaux.

modèle

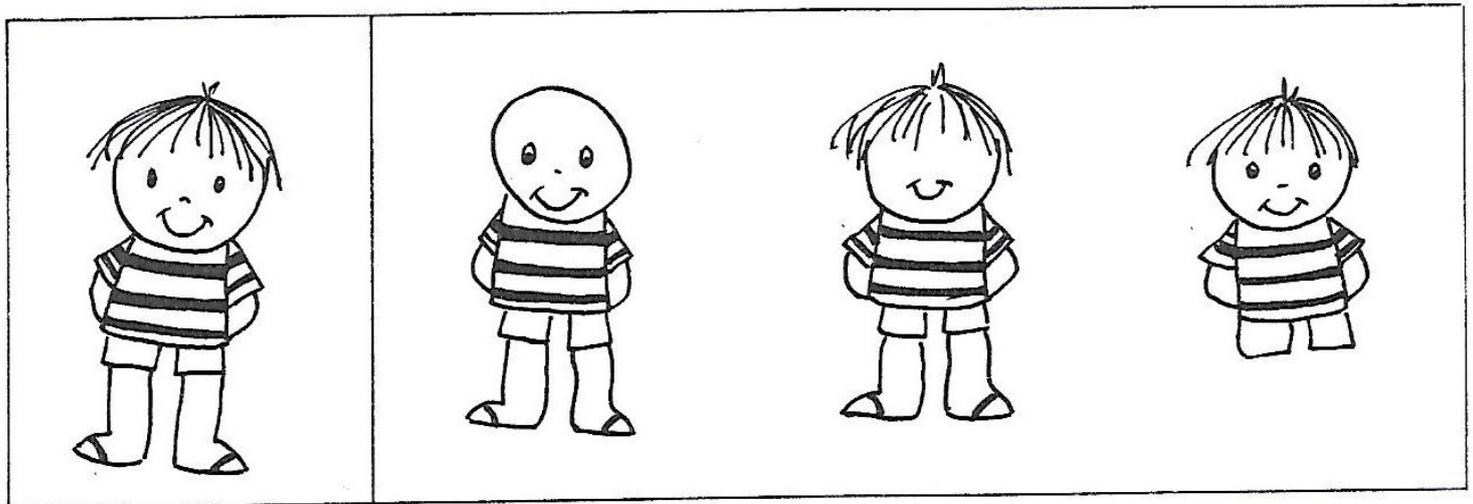
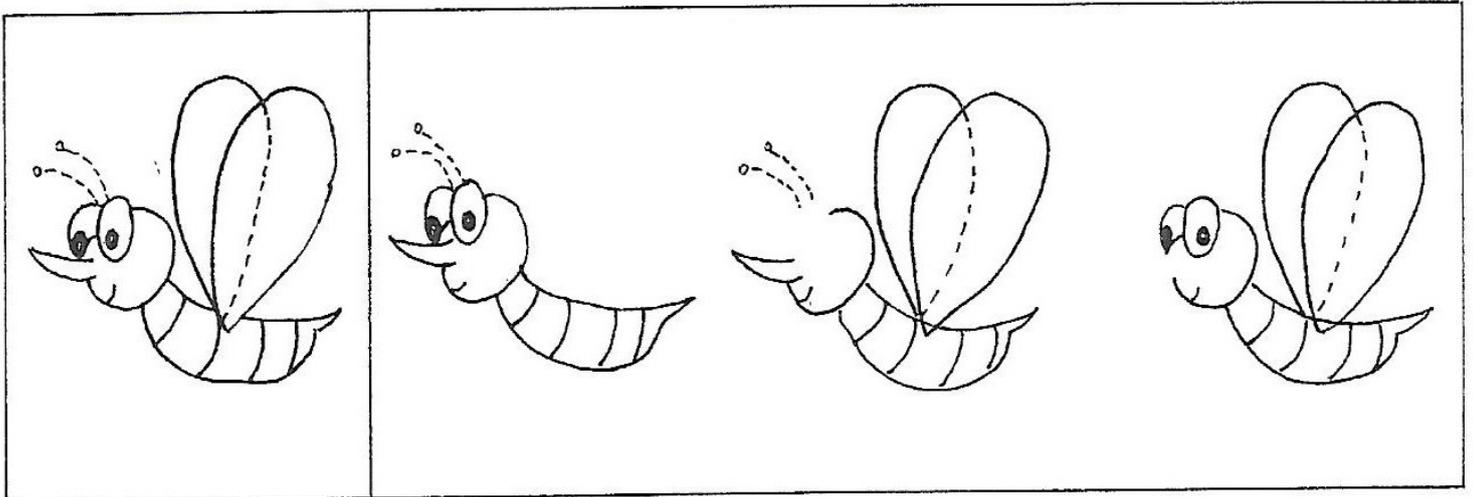
The image shows a visual discrimination task. It consists of four rows of insect illustrations. The first row is labeled 'modèle' and contains four insects: a bee, a ladybug, a butterfly, and a grasshopper. The second row contains the butterfly, grasshopper, and bee. The third row contains the grasshopper and bee. The fourth row contains the ladybug.

Images à découper



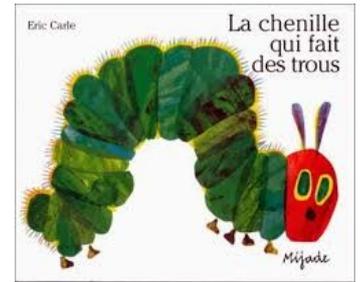
ACTIVITES ARTISTIQUES

Complète chaque dessin pour qu'il soit identique au modèle.



LANGAGE

écoute l'histoire de « La chenille qui fait des trous »
https://www.youtube.com/watch?v=gQvPQZs_kgE



Langage Oral : Réponds aux questions de compréhension sur l'histoire du jour.

- De qui parle l'histoire?
- Que fait la petite chenille tous les jours?
- Que mange-t-elle le LUNDI? le MARDI? le MERCREDI?... (aide-toi des images du livre pour répondre)
- Que mange-t-elle le DIMANCHE? Pourquoi?
- Que se passe-t-il à la fin de l'histoire? En quoi se transforme la chenille?
- Est-ce que tu as aimé cette histoire? Qu'est-ce qui t'a plu?

Le lendemain

Redemander aux enfants qu'ils vous racontent les grandes lignes de l'histoire de la chenille .

- quels aliments mange-t'elle?
- combien le lundi? le mardi ? quel jour en mange t'elle 3 ?

Consigne : Relie chaque mot de l'album à sa silhouette.

chenille •



sucette •



papillon •



feuille •



pastèque •

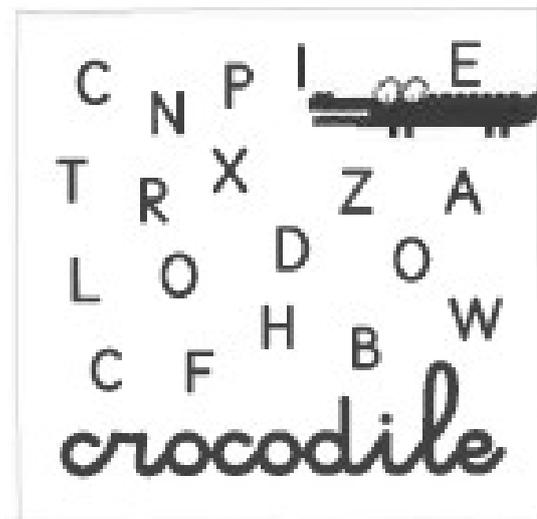
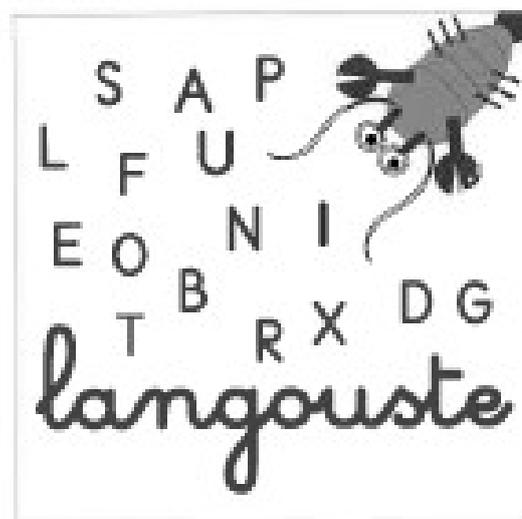
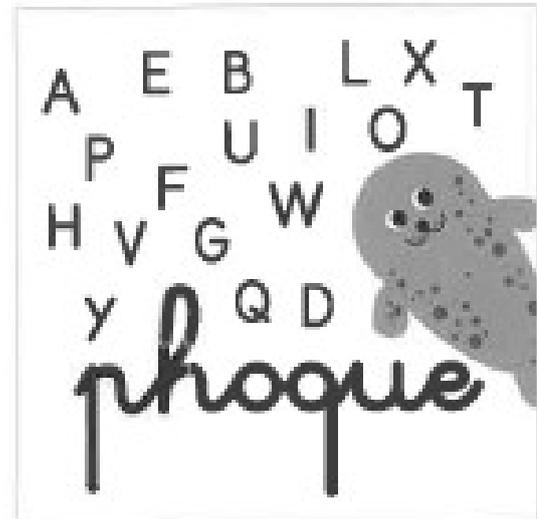
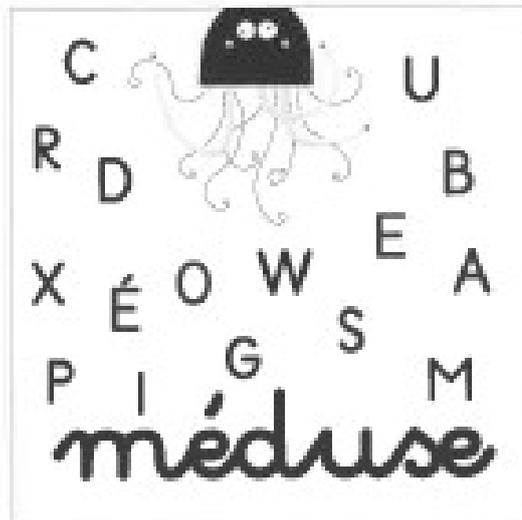
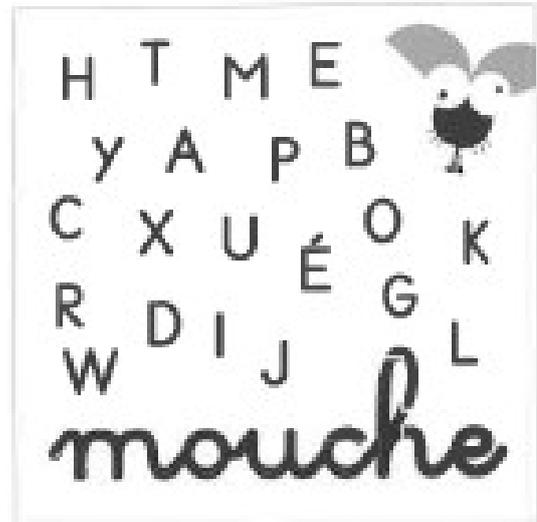


cornichon •



LES LETTRES DES ANIMAUX

Entoure les lettres présentes dans le nom des animaux.



Associer des lettres cursives à des lettres capitales

Associer des mots dans les trois écritures
les mots de l'album « Dix petites graines »

voici l'histoire: https://youtu.be/LZU5oC_XS1g



				
TAUPE			CHAT	
		balle		
<i>taupe</i>	<i>ver de terre</i>			

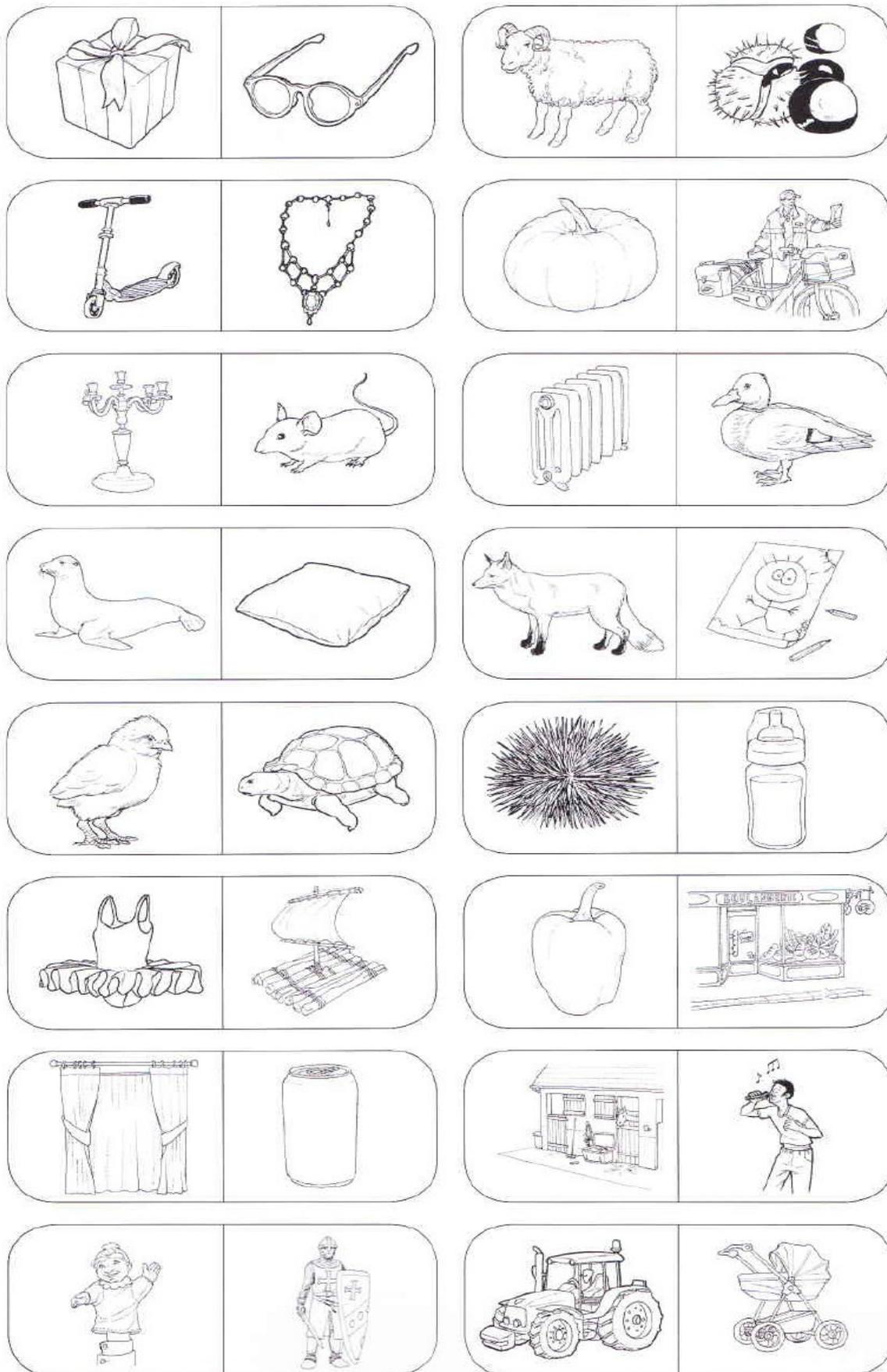
découpe les étiquettes et placent les au bon endroit

limace	<i>limace</i>	taupe	ver de terre	VER DE TERRE
<i>balle</i>	<i>chat</i>	chat	LIMACE	BALLE

PHONOLOGIE : dominos des syllabes finales

Règle du jeu : placer tous les dominos devant votre enfant. Lui faire nommer et scander toutes les images. Votre enfant doit placer les dominos côte à côte en fonction de leur syllabe finale. Il peut commencer par le domino qu'il souhaite (ce qui permettra de refaire de nombreuses parties).

cadeau- , lunettes – bélier, marron – trottinette, collier – potiron, facteur – chandelier, souris – radiateur, canard – otarie, coussin – renard, dessin – poussin, tortue – oursin, biberon – tutu, radeau – poivron, boulangerie – rideau, canette – écurie, chanteur – marionnette, chevalier – tracteur, landau



Matériel : maison du (o) et du (u) reproduites ; des prospectus alimentaires ou magazines. Les comptines

*Je regarde la vidéo du (o) :

<https://www.youtube.com/watch?v=DZC5AuZkuzA>

Un adulte me lis les comptines du (o) :

« Quel son entends-tu ? »

« Dans quels mots ? »

Votre enfant essaiera de vous en donner quelques uns. (pas tous ce n'est pas nécessaire, au besoin redire les comptines)

Le phonème O [o]

Braquage au zoo

Christina Dorner

Qui a volé la moto du croco?

Est-ce Hugo le blaireau?

Paulo le taureau?

Ou Milo le chameau?

Mais non, c'est madame

Hippo qui s'en va au Congo!

Le concerto

Christina Dorner

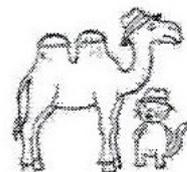
Le chat et le chameau

Ont mis leur beau chapeau.

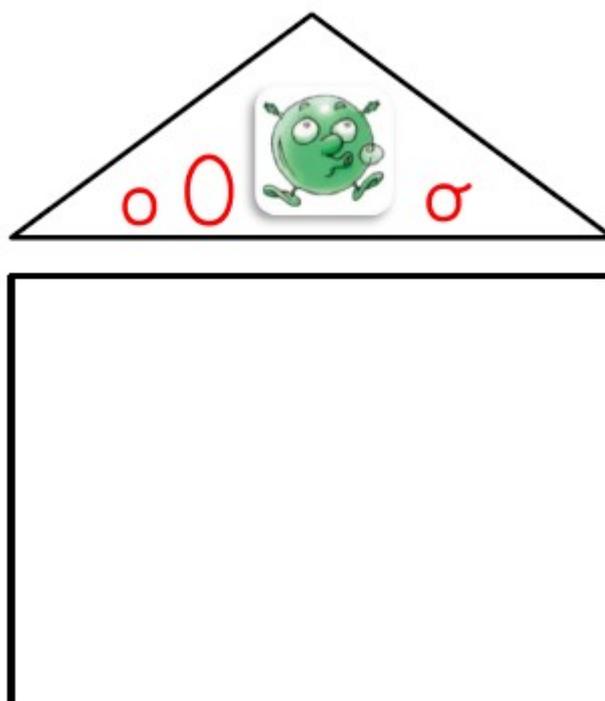
Pour aller voir le concerto

D'Aldo le souriceau,

Qui joue du piano.



Ensuite j'essaye de trouver d'autres mots que je connais où on entend ce son. Je peux chercher dans des prospectus, découper les illustrations et les coller dans la maison du (o), ou je peux dessiner dedans.



*Je regarde la vidéo du (u) :

<https://www.youtube.com/watch?v=K0dZp4oDd9o>

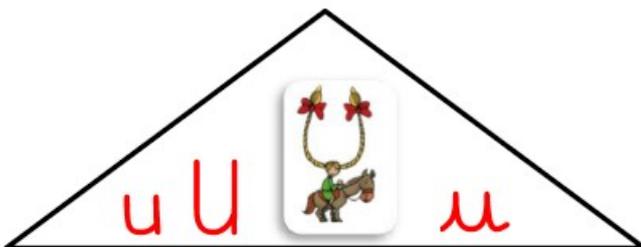
Un adulte me lis les comptines du (u) :

« Quel son entends-tu ? »

« Dans quels mots ? »

Votre enfant essaiera de vous en donner quelques uns. (pas tous ce n'est pas nécessaire, au besoin redire les comptines)

Ensuite j'essaie de trouver d'autres mots que je connais où on entend ce son. Je peux chercher dans des prospectus, découper les illustrations et les coller dans la maison du (u), ou je peux dessiner dedans.



Le phonème U [y]

La tortue farfelue

Christina Dörner

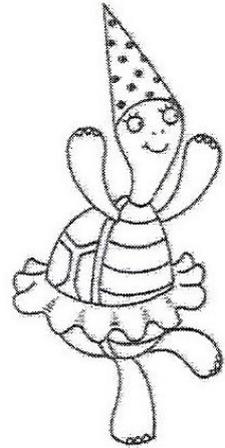
Une tortue qui danse en tutu
C'est farfelu!

Une tortue qui danse en tutu
en haut d'une grue

C'est encore plus inattendu!

Mais une tortue qui danse
en tutu en haut d'une grue
dans une rue d'Honolulu

Ça, on ne l'a jamais vu!



Le petit ver de terre

Qui a vu dans la rue tout menu
Le petit ver de terre?

Qui a vu dans la rue tout menu
Le petit ver tout nu?

C'est la grue qui a vu dans la rue
Le petit ver de terre

C'est la grue qui a vu dans la rue
Le petit ver tout nu

Et la grue a voulu manger cru
Le petit ver de terre

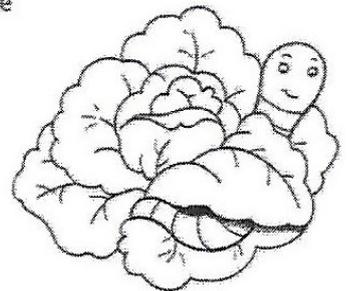
Et la grue a voulu manger cru
Le petit ver tout nu

Dans une laitue bien feuillue
Disparut le petit ver de terre

Dans une laitue bien feuillue
Disparut le petit ver tout nu

Et la grue n'a pas pu manger cru
Le petit ver de terre

Et la grue n'a pas pu manger cru
Le petit ver tout nu.

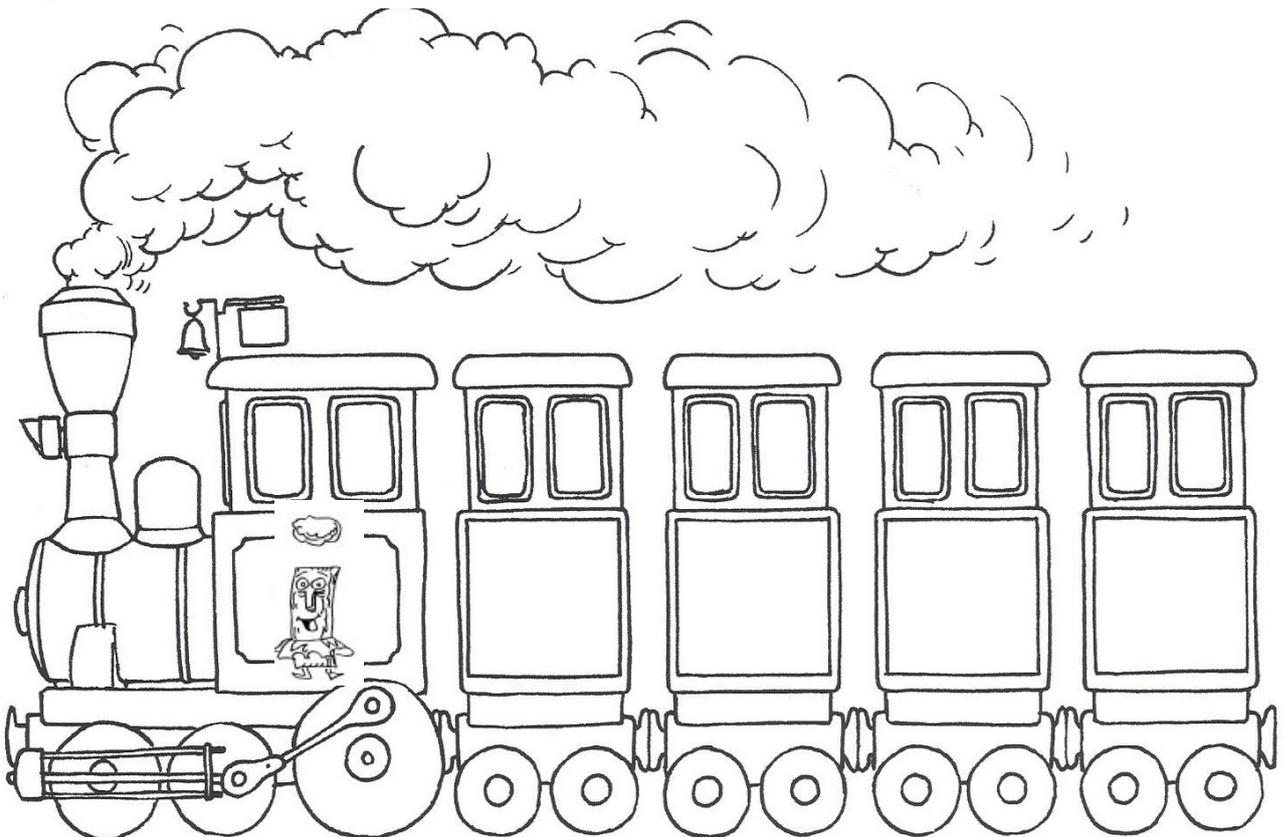
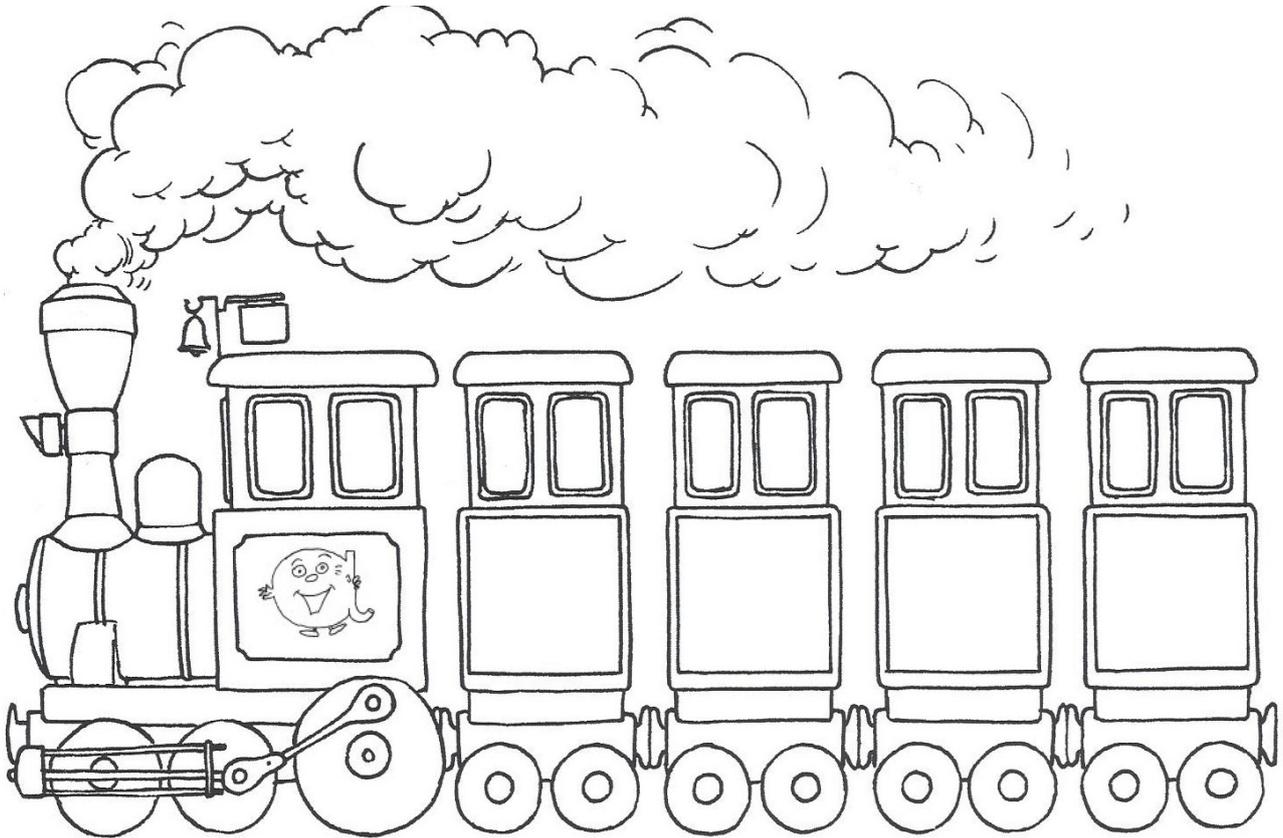


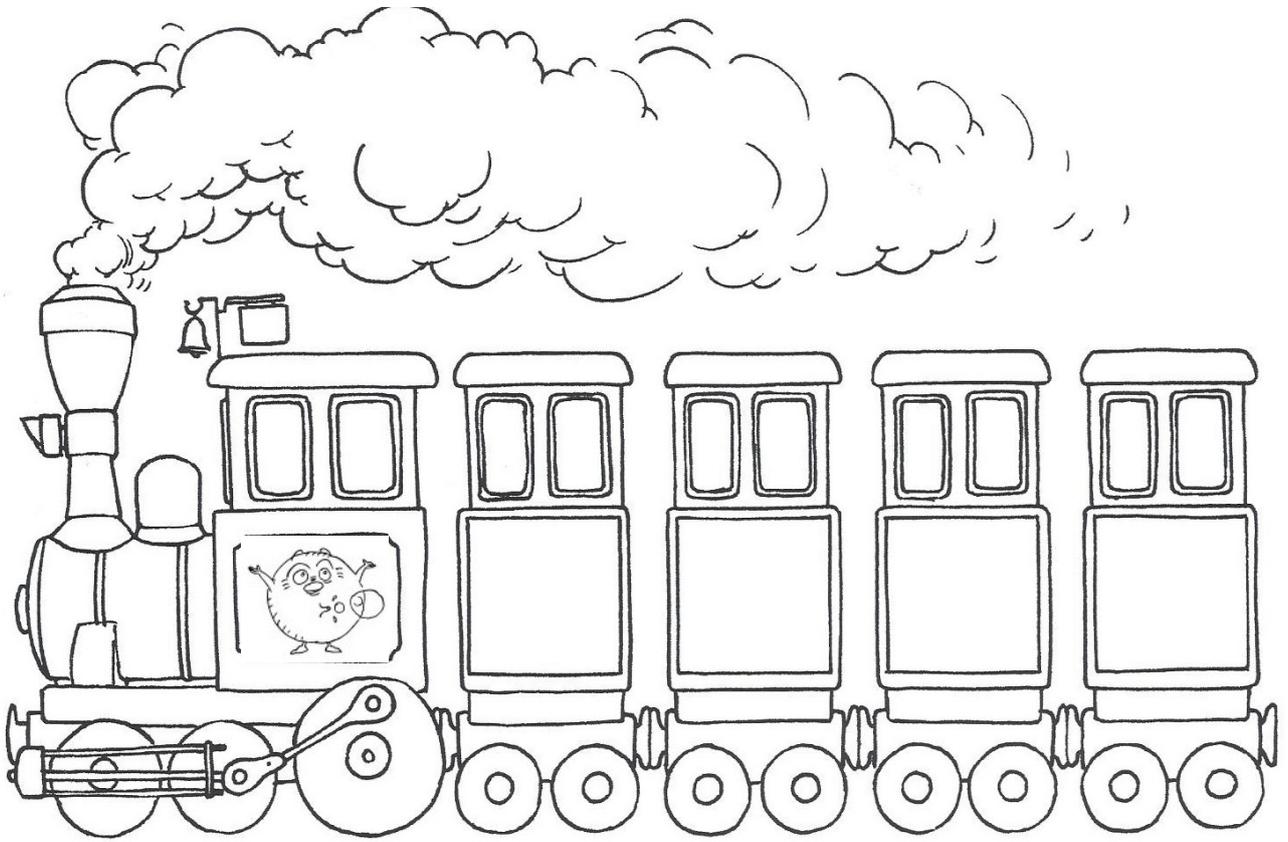
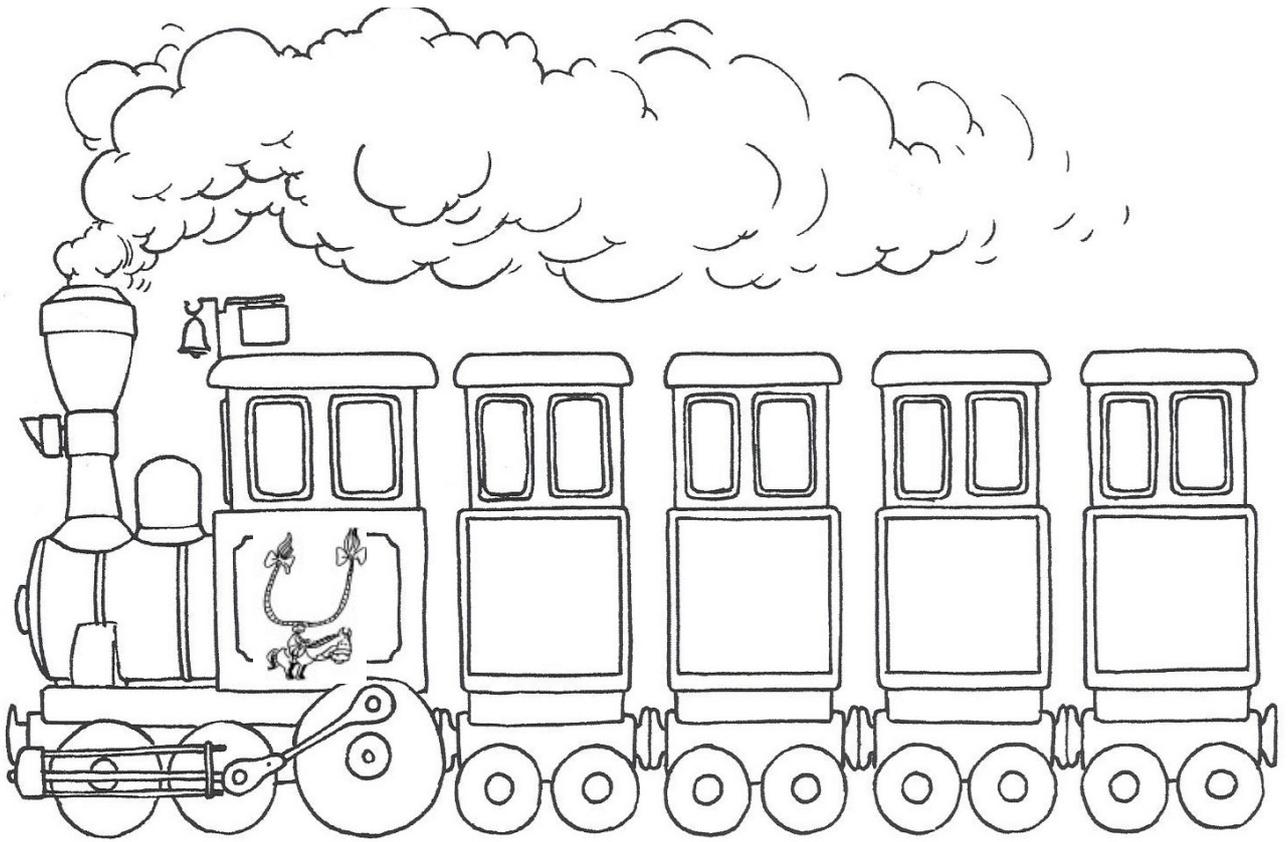
Les trains des voyelles

Une planche-train par joueur, il y en a 4 : a, i, o et u

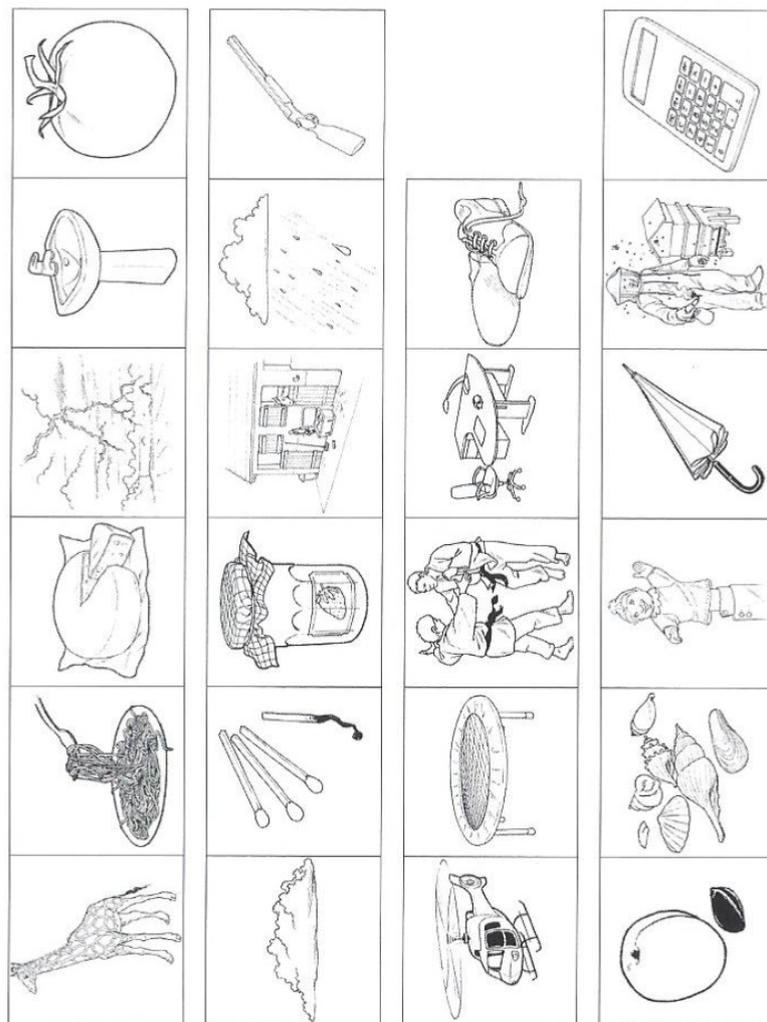
Chaque joueur doit dire son phonème.. Placer les mots-images face cachée au centre de la table. Chacun leur tour les joueurs retournent une carte. Si le mot-image représenté contient le phonème sur son train, il place la carte dans un wagon.

Sinon, il la repose à la même place. Le premier joueur à avoir rempli tous ses wagons a gagné.





Mots-images jeu du train



A + I : girafe, spaghetti
A + O : fromage, orage, lavabo, tomate

A + U : nuage, allumettes
I + U : confiture, écurie, pluie, fusil

I + O : hélicoptère, trampoline
O + U : judo, bureau, chaussures

A + O + I : abricot, coquillages, marionnette
A + U + I : parapluie, apiculteur, calculatrice

Discriminer les sons voyelles :

Utiliser des objets de la maison : Je cherche quel est l'intrus dans une série et je sais expliquer pourquoi :

-chocolat, assiette, pâtes, couteau (pas de (a))

-riz, fruit, bougie, cuillère, fourchette (pas de (i))

-orange, chocolat, fromage, couteau, riz (pas de (o))

Je peux également regarder la vidéo avec un adulte pour réaliser d'autres jeux : _

Regarder la vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=D1GSjaDKBe8>

PHONOLOGIE

Le jeu de l'oie du son (s)

Découverte du phonème :

Lire la comptine à votre enfant, deux fois.
Lui demander si il y a un son qu'il entend souvent (C'est plus difficile que pour les voyelles)

S'il ne trouve pas, insistez en faisant siffler le son. ex. : sssorcccière...

Lui montrer le S et lui demander de le prononcer.



Le phonème S [s]

Sissi la sorcière

Christina Dorner

Sissi la sorcière ensorcelle
ses sujets.

Elle transforme

Samson le hérisson en limaçon,

Simon le serpent en citron,

Lucette la souris en chaussette,

Et Félicie la cigogne en biscuit.

Sacré spectacle chez la sorcière!



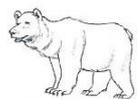
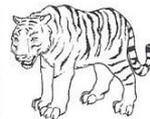
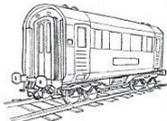
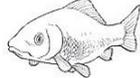
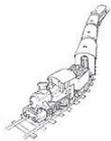
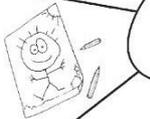
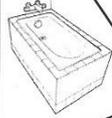
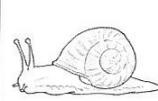
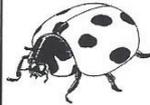
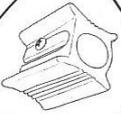
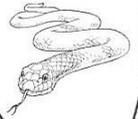
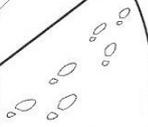
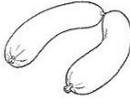
Le jeu :

Afin de s'assurer qu'il connaît les mots-images de la planche de jeu, demander à votre enfant de les nommer. L'aider au besoin.

Bus – yaourt- saucisses – scie – coquelicots – glace – four – pinceau – pas – serpent – baignoire – escargot – soleil – coccinelle - loupe – soucoupe volante – sucette – taille-crayon – dessin – assiette – train – poisson – hérisson – quad – coussin – poussin – tram – chaussures – chaussette – tigre – brosse à dents – échasses – wagon – sauterelle – balançoire – rôti – poivron – mousse – croissant – poubelle – caleçon – pastèque – crêpes – ours

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Le joueur dit si le mot contient le son (s), si oui, il reçoit un jeton. Sinon, c'est au joueur suivant. A la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.

DÉPART



ARRIVÉE

PHONOLOGIE

De la même façon qu'avec le son (s) faire chercher les phonèmes des comptines suivantes en les disant à votre enfant :

Le phonème M [m]

Mimi la gourmande

Christina Dorner

Un chou à la crème? Mmmm!
Une pomme? Mmmm!
Une madeleine? Mmmm!
Une meringue? Mmmm!
Des macarons?
Mmmm, que c'est bon!
Voilà tout ce que j'aime avec
un grand M!
dit Mimi la gourmande.

Le phonème Z [z]

Quelle zizanie au zoo!

Christina Dorner

Les animaux sont tous zinzins!
Le zèbre fait le zouave dans
une fusée,
Le zébu fait de la musique
avec une agrafeuse,
Le bison se prend pour Zorro,
Et le lézard zigzague avec zèle.
Quels zygotos ces animaux!



Le phonème L [l]

Lilou la limace

Christina Dorner

Lilou la limace
Lézarde
Et lit un livre de lutins
À l'ombre d'un olivier.

Le phonème F [f]

Fanny et ses amis

Christina Dorner

Fanny la fourmi
farfouille farfouille,
Fanny la fourmi farfouille
dans le foin.
Félicien le phoque
frissonne frissonne,
Félicien le phoque frissonne
dans le froid.
Francesco dans sa fusée
file file,
Francesco dans sa fusée file
comme un fou!

CH

Chaperon rouge
met son chapeau
Chaperon rouge
met ses chaussures

Sous le torchon
cache une galette
Chemin faisant
va chez mère-grand

Chut !
Voilà le loup... ;

Le phonème J [j]

Jour de jardinage

Christina Dorner

Tous les jeudis,
Jeannette la girafe
Et Jeannot le jaguar japonais
Jardinent joyeusement.

Le phonème R [r]

Gaspard le têtard

Christina Dorner

Je vous présente
un sacré fêtard
Qui se couche toujours
très tard
Et qui joue de la guitare
Et oui!
C'est Gaspard le têtard!



Le tigre

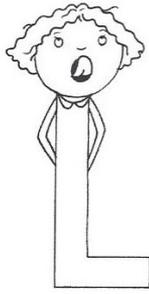
Christina Dorner

R, r, r, le tigre joue du rock
R, r, r, en grattant sa guitare
R, r, r, avec ses griffes noires
R, r, r, derrière la caravane.

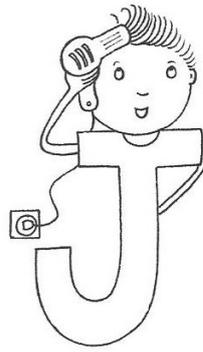
Montrer ensuite les phonèmes :



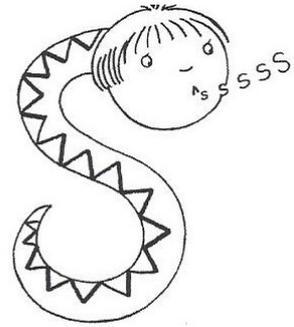
M est un gourmand qui trouve que tout est bon mmmm.



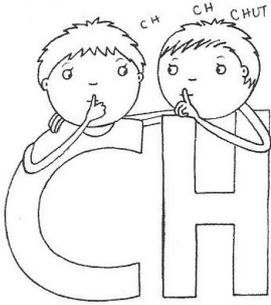
L a la pointe de la langue collée au palais lllll.



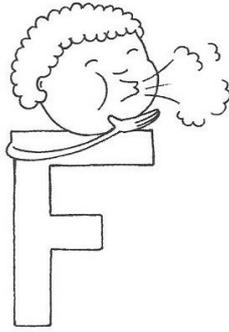
J se sèche les cheveux jjjjj.



S est un serpent sssss.



C et **H** se donnent la main et font chhhhh.



F souffle et fait de la fumée fffff.

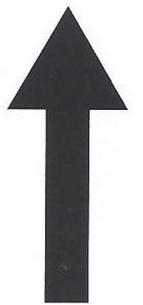
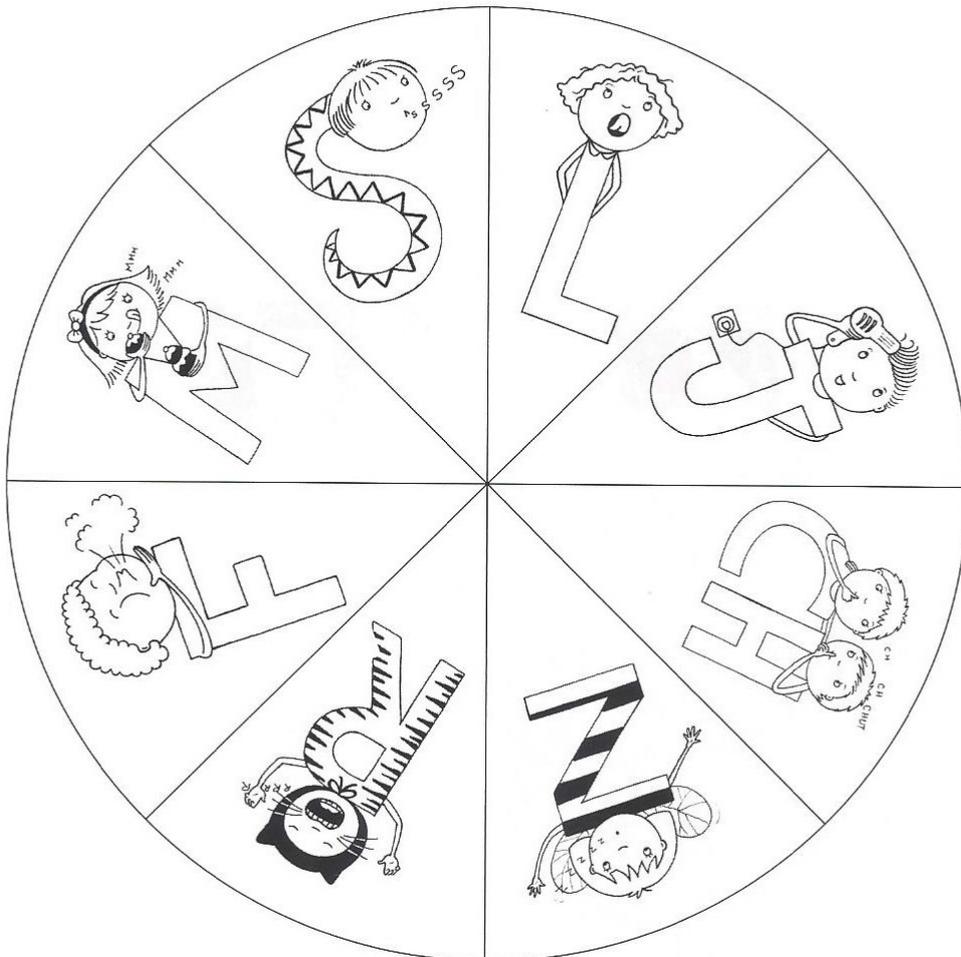


Z est un moustique zzzzz.



R est un tigre féroce rrrrr.

Faire un trou au centre de la roue. Placer une attache parisienne pour fixer la flèche sur la roue. Il est possible de placer une fine rondelle de bouchon de liège entre la roue et la flèche pour que celle-ci tourne mieux ou de plastifier la flèche ainsi que la roue et de ne pas trop serrer l'attache parisienne pour diminuer les frottements.

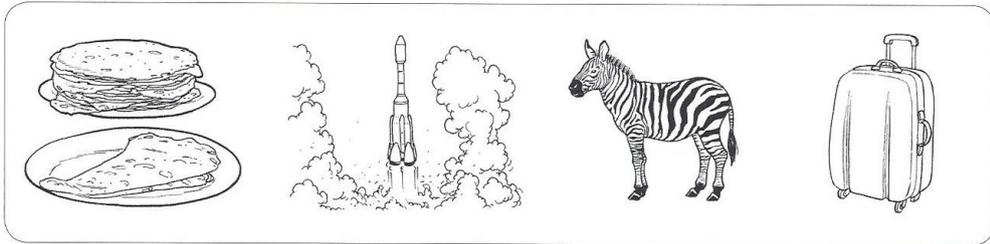


LES INTRUS

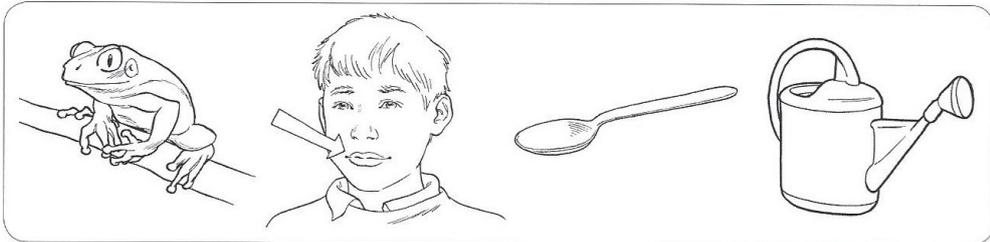


Barre les mots-images qui ne contiennent pas le son donné et **colorie** les autres.

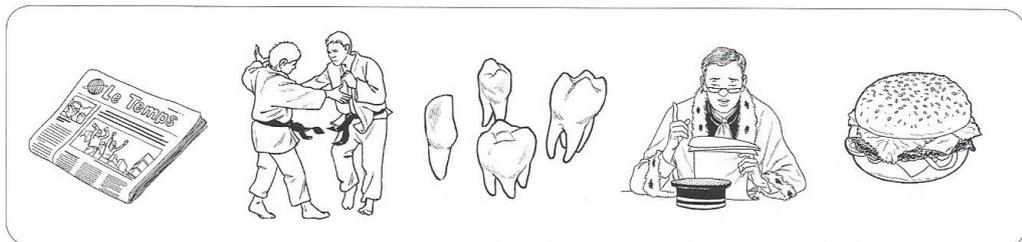
J'ENTENDS



J'ENTENDS



J'ENTENDS



crêpes, fusée, zèbre, valise

crapaud, bouche, cuillère, arrosoir

journal, judo, dents, juge, hamburger

Que voit mon petit œil ?

-Prenez le temps avec votre enfant d'observer et de nommer les objets avant de vous lancer dans la recherche des sons. L'objectif n'est pas de trouver immédiatement tous les éléments, mais d'éveiller le sens de l'observation et d'entraîner à l'écoute et à l'identification des sons.

-Les sons à retrouver sont placés **entre crochets** et se lisent **tels qu'on les prononce habituellement**.

Par exemple :

[k] : le son « k » (à prononcer exagérant le son « kkk... »), comme dans cartable ou coquelicot.

[j] : le son « j » (à prononcer « jjj... »), comme dans jupe ou jardin.

[g] : le son « g » (à prononcer « ggg... »), comme dans guitare ou garage.

[ai] : le son « ê/ è/ ai », comme dans pelle, aimant ou brouette.

-Les solutions sont données pour vous aider, n'hésitez pas à les consulter pour accompagner votre enfant dans ses recherches.

Image 1

LE SALON
Que voit
mon
petit œil ?

Facile

Au début de leur nom,
on entend :

- le son [f] : 4 éléments
- le son [j] : 3 éléments

Moyen

À la fin de leur nom,
on entend :

- le son [i] : 3 éléments
- le son [é] : 4 éléments

Difficile

Au milieu de leur nom,
on entend :

- le son [i] : 5 éléments



image 2

LA CUISINE
Que voit
mon
petit œil ?

Facile

Au début de leur nom,
on entend :

- le son [é] : 4 éléments
- le son [m] : 4 éléments
- le son [a] : 3 éléments

Moyen

À la fin de leur nom,
on entend :

- le son [j] : 3 éléments
- le son [on] : 3 éléments

Difficile

Au milieu de leur nom,
on entend :

- le son [ou] : 6 éléments



image 3



LA CHAMBRE
Que voit
mon petit œil?

- | | | | | | |
|---------------|---|--------------|--|------------------|---|
| <p>Facile</p> | <p>Au début de leur nom, on entend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le son [ch]: 4 éléments - le son [v]: 3 éléments | <p>Moyen</p> | <p>À la fin de leur nom, on entend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le son [i]: 4 éléments - le son [t]: 4 éléments | <p>Difficile</p> | <p>Au milieu de leur nom, on entend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le son [o]: 4 éléments |
|---------------|---|--------------|--|------------------|---|

image 4



LA SALLE DE BAINS
Que voit
mon petit œil?

- | | | | | | |
|---------------|--|--------------|--|------------------|--|
| <p>Facile</p> | <p>Au début de leur nom, on entend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le son [d]: 3 éléments - le son [s]: 4 éléments - le son [k]: 5 éléments | <p>Moyen</p> | <p>À la fin de leur nom, on entend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le son [s]: 3 éléments - le son [o]: 4 éléments | <p>Difficile</p> | <p>Au milieu de leur nom, on entend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le son [oi]: 3 éléments |
|---------------|--|--------------|--|------------------|--|

solutions pour les parents

LE SALON Que voit mon petit œil ?



Au début de leur nom, on entend :

- le son [f] : 4 éléments
- le son [j] : 3 éléments



À la fin de leur nom, on entend :

- le son [i] : 3 éléments
- le son [é] : 4 éléments



Au milieu de leur nom, on entend :

- le son [i] : 5 éléments



LA CUISINE Que voit mon petit œil ?



Au début de leur nom, on entend :

- le son [é] : 4 éléments
- le son [m] : 4 éléments
- le son [a] : 3 éléments



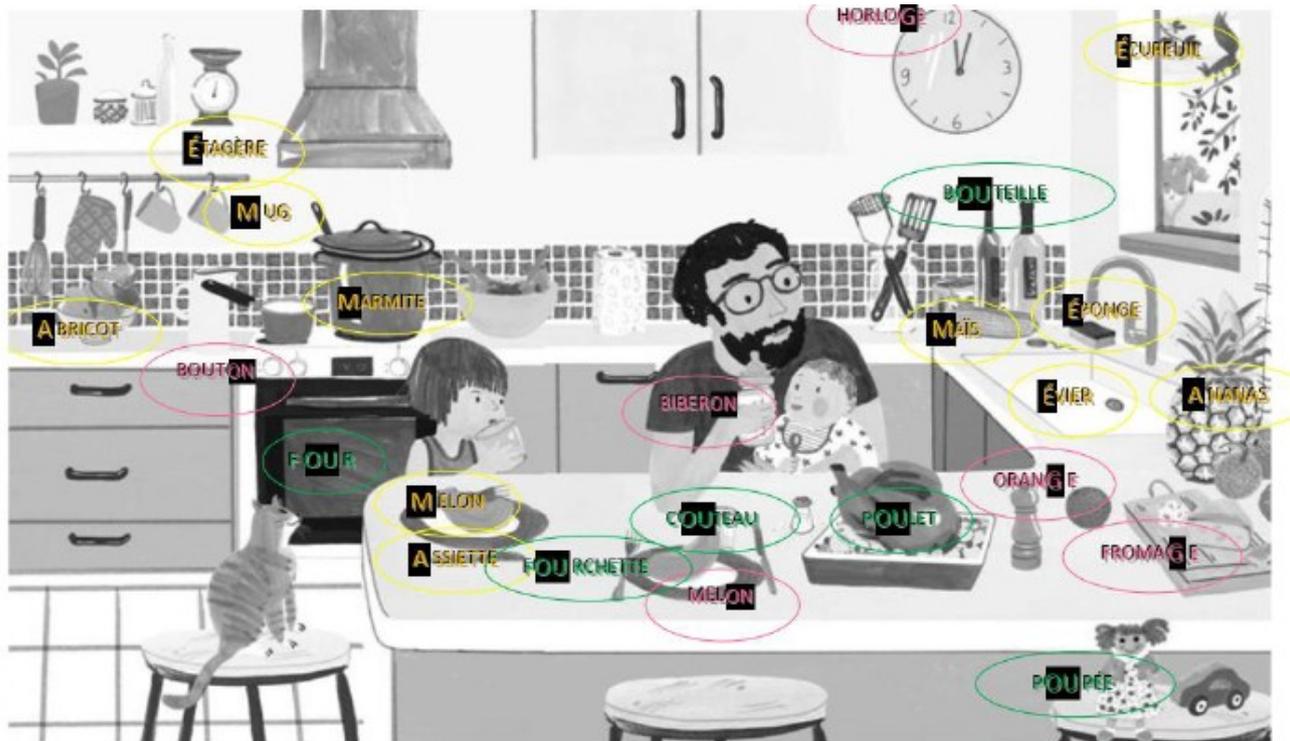
À la fin de leur nom, on entend :

- le son [j] : 3 éléments
- le son [on] : 3 éléments



Au milieu de leur nom, on entend :

- le son [ou] : 6 éléments



ECRITURE

Former puis écrire les lettres à boucles montantes.

Vous trouverez des vidéos du tracé de chaque lettre de l'alphabet sur ce site :

<https://reeducationecriture76.com/2020/04/25/trace-des-lettres-minuscules-de-a-a-f/>

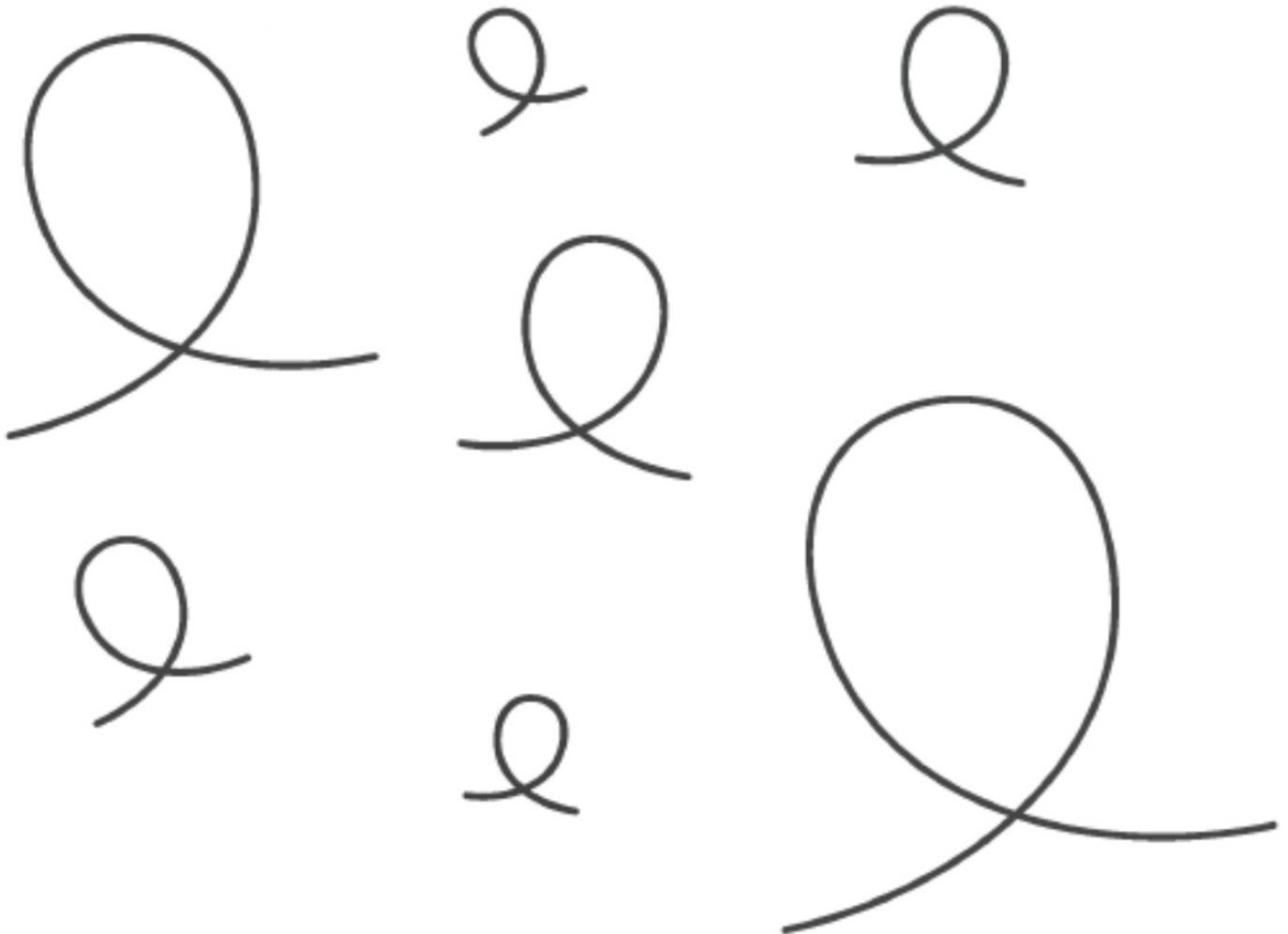
J'observe les lettres à suivre, je les nomme et je décris la forme de chacune. Je recherche ces lettres parmi les lettres cursives de l'alphabet.

Je repasse avec mon doigt sur les lettres à suivre, puis je les forme avec de la pâte à modeler.

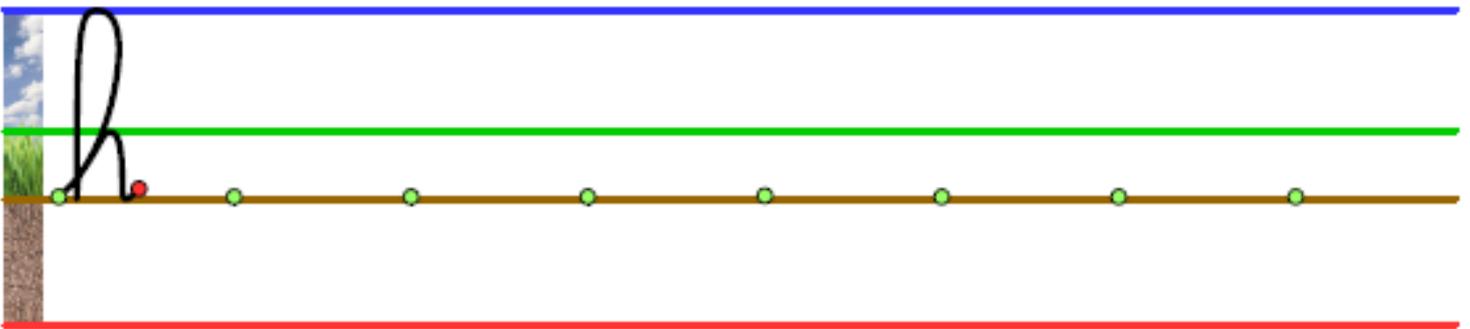
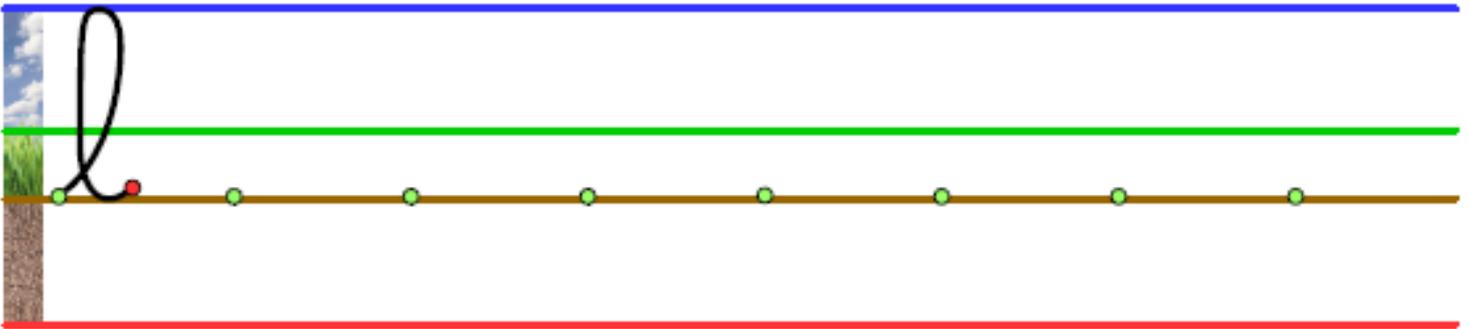
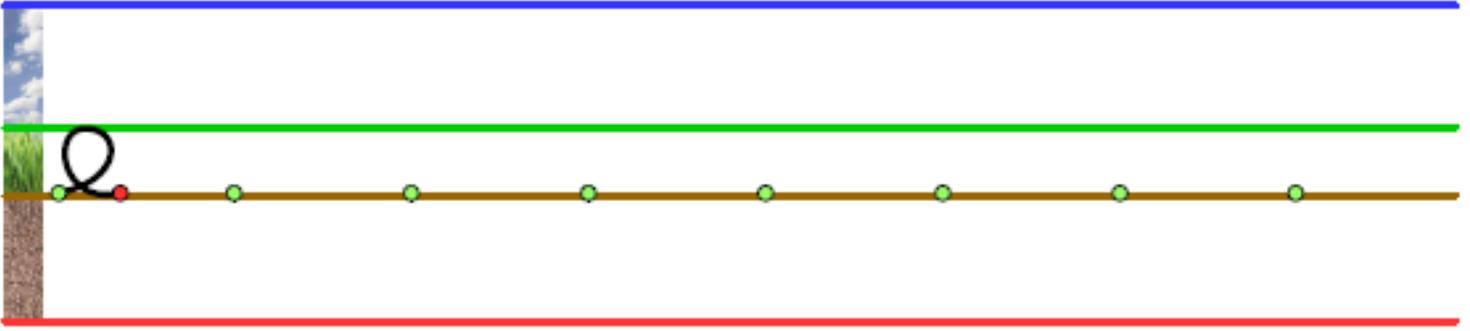
Un autre jour, je m'entraîne à les tracer dans une barquette avec de la farine. Lorsque je maîtrise bien le tracé, je peux m'entraîner sur mon ardoise.

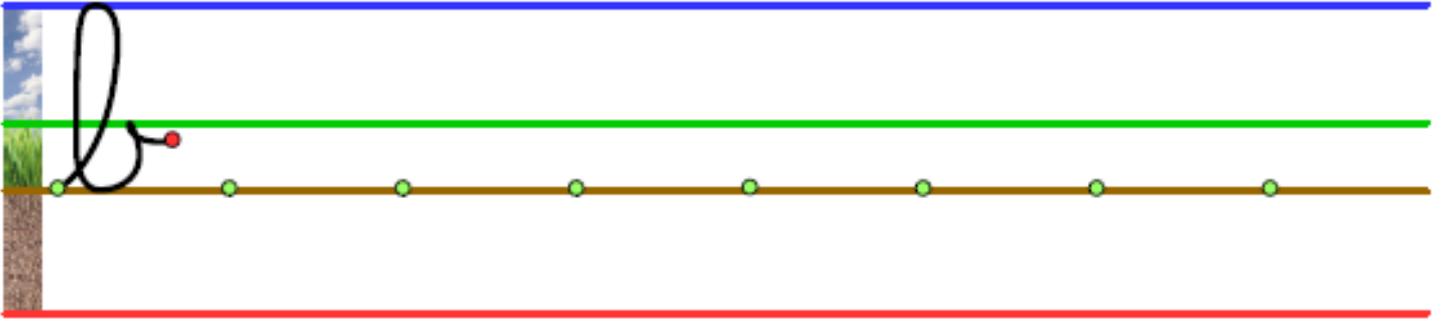
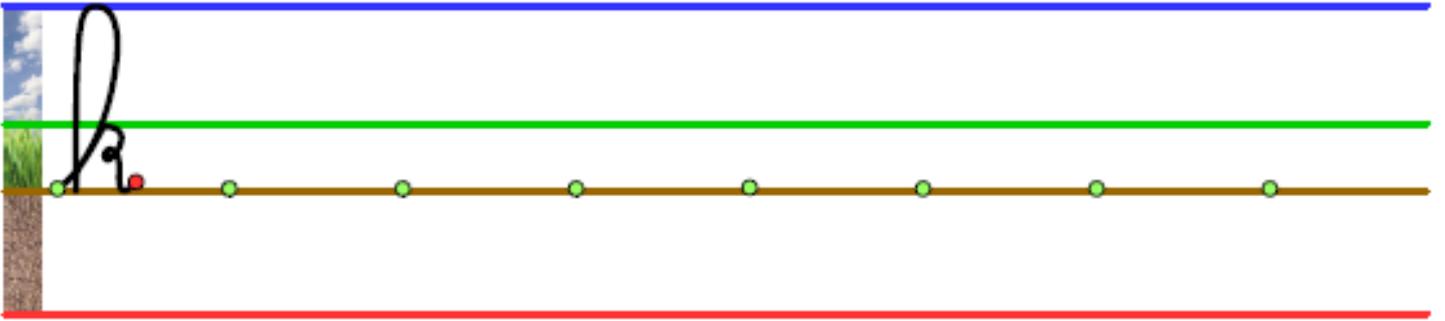


J'écris plusieurs fois l'une de ces lettres dans la boucle avec un feutre fin, puis je change de boucle et de lettres... Je colorie les boucles avec des crayons de couleur.



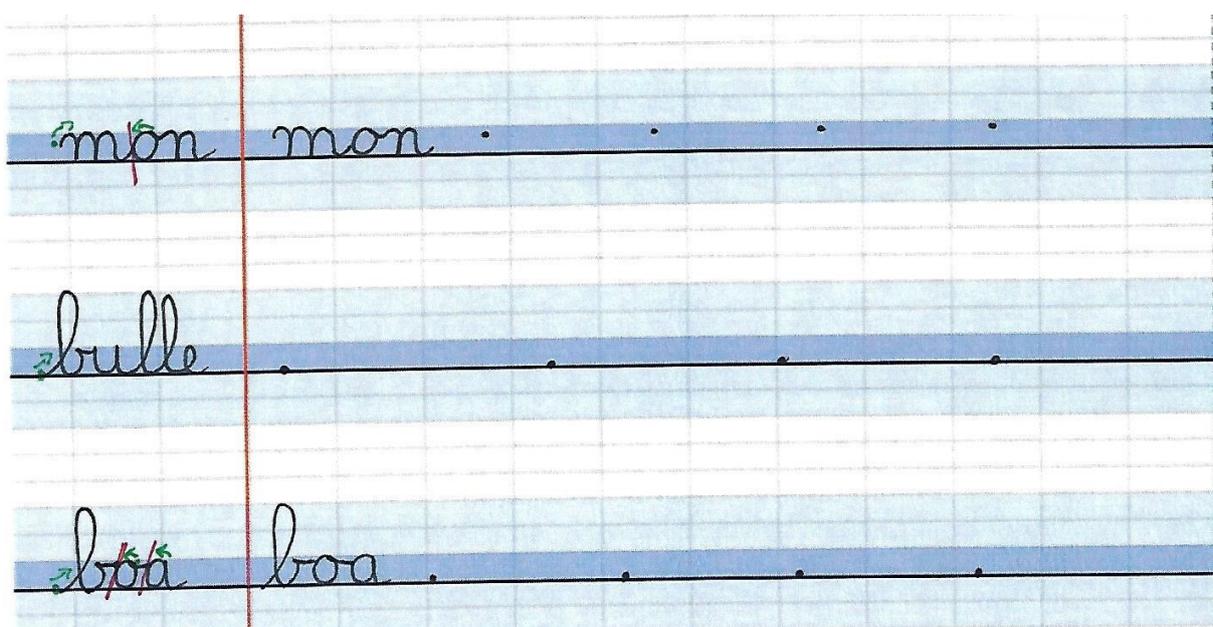
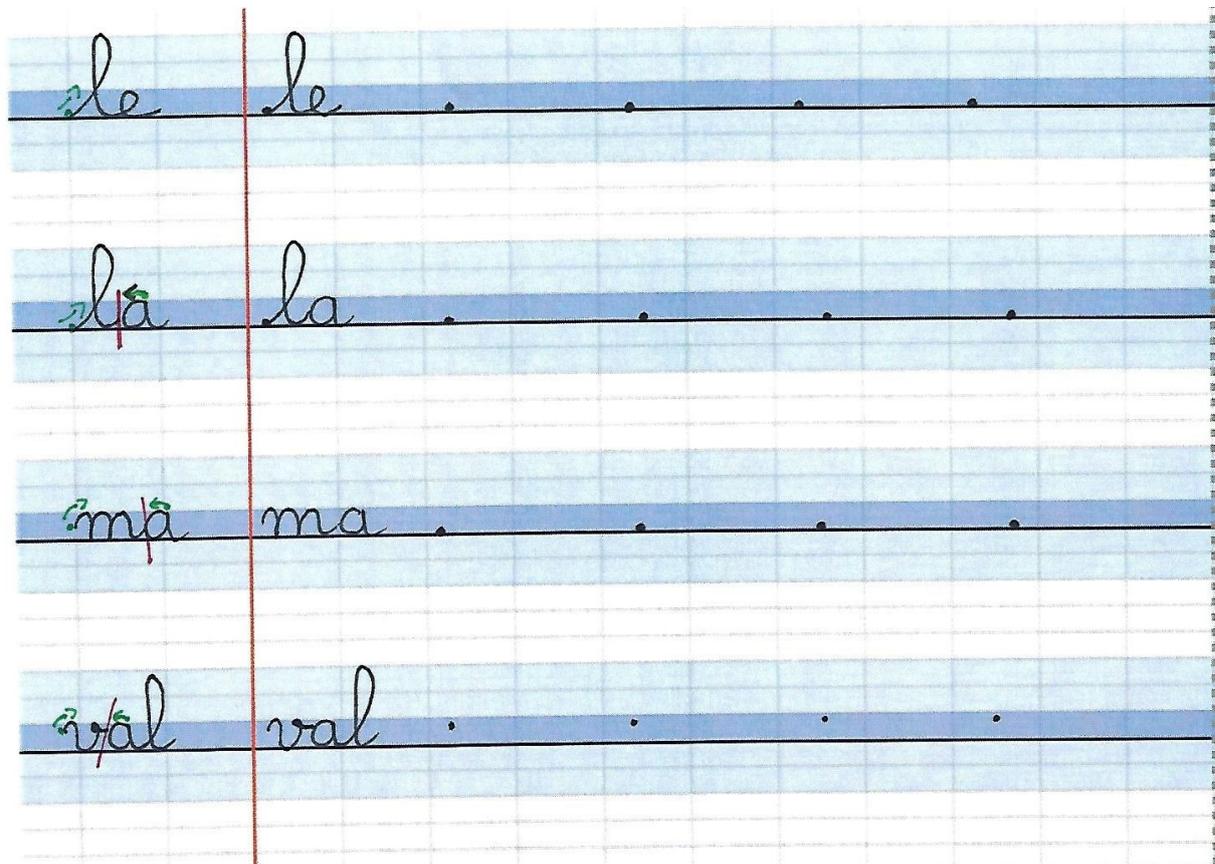
Le jour suivant, je m'entraîne sur les bandes avec lignages en reproduisant les modèles.





ECRITURE

Je nomme d'abord les lettres. L'écriture est liée, les lettres sont accrochées. On démarre au point vert et on ne lève pas le crayon sauf si il y a un trait rouge ou que le mot est fini. J'essaie d'écrire en enchaînant les tracés sur l'ardoise puis j'utilise un crayon à papier et j'écris sur les bandes avec lignages.



ECRITURE

Former puis écrire les lettres à boucles descendantes.

Regarder la vidéo : <https://youtu.be/X4sy9D1lod4>

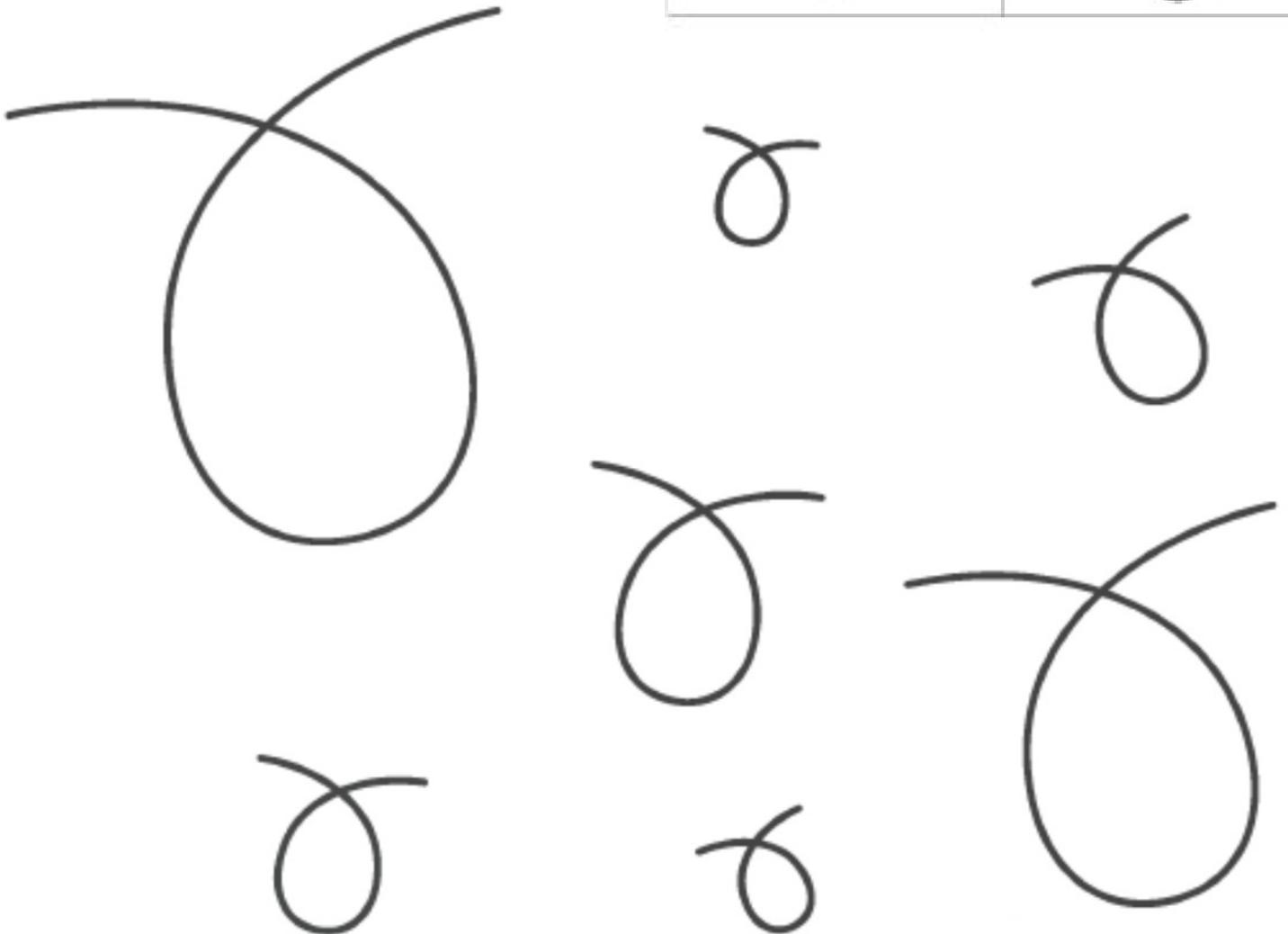
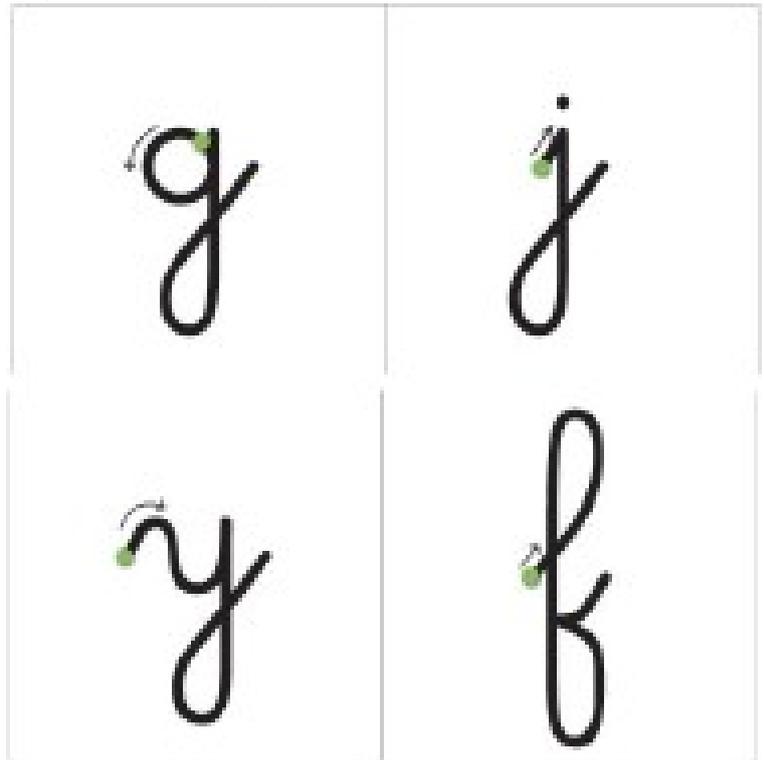
J'observe les lettres à suivre, je les nomme et je décris la forme de chacune. Je recherche ces lettres parmi les lettres cursives de l'alphabet.

Je repasse avec mon doigt sur les lettres à suivre, puis je les forme avec de la pâte à modeler.

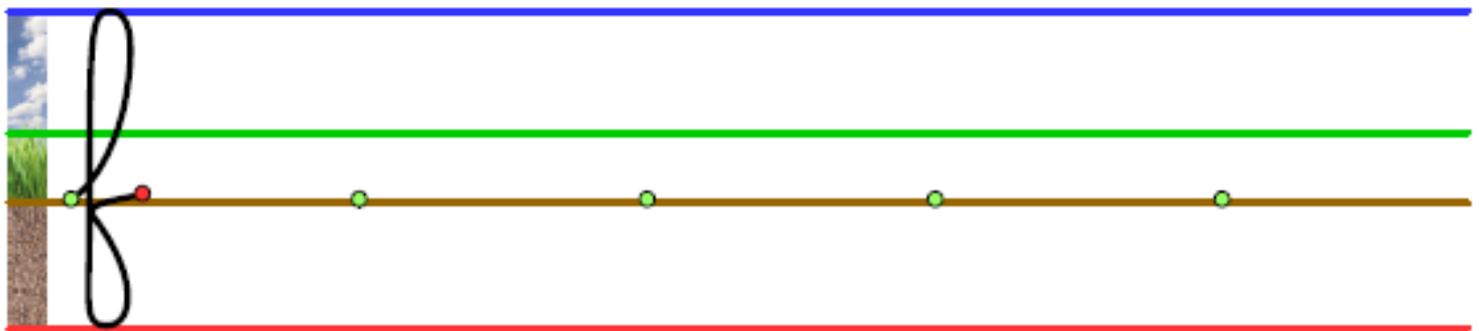
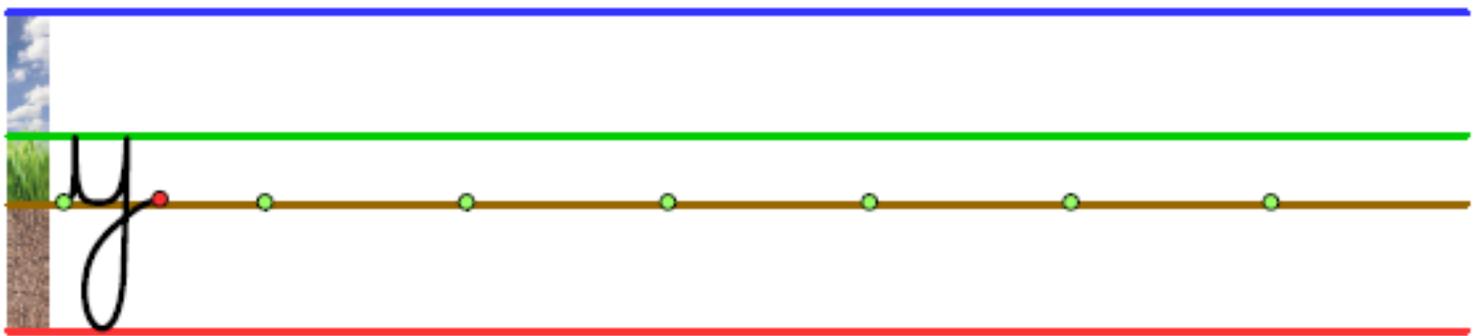
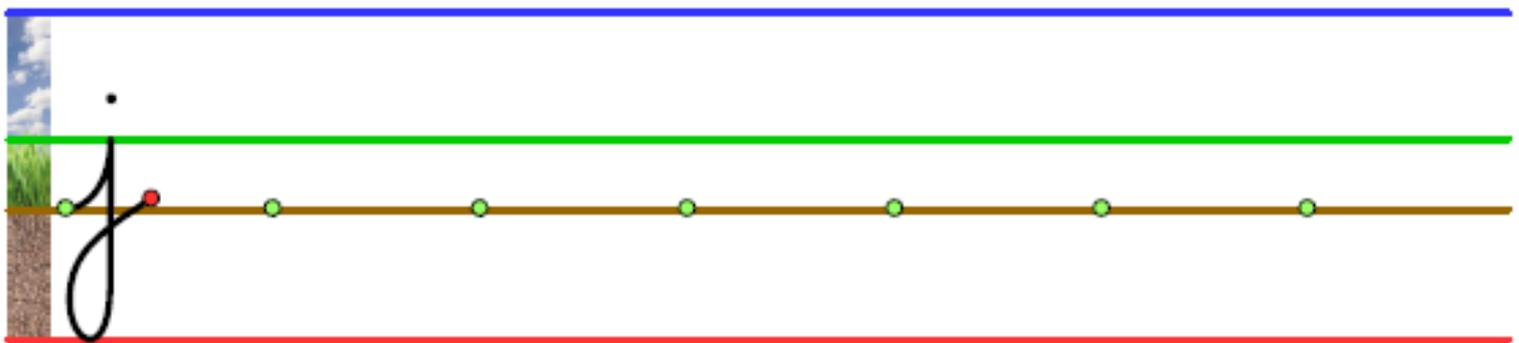
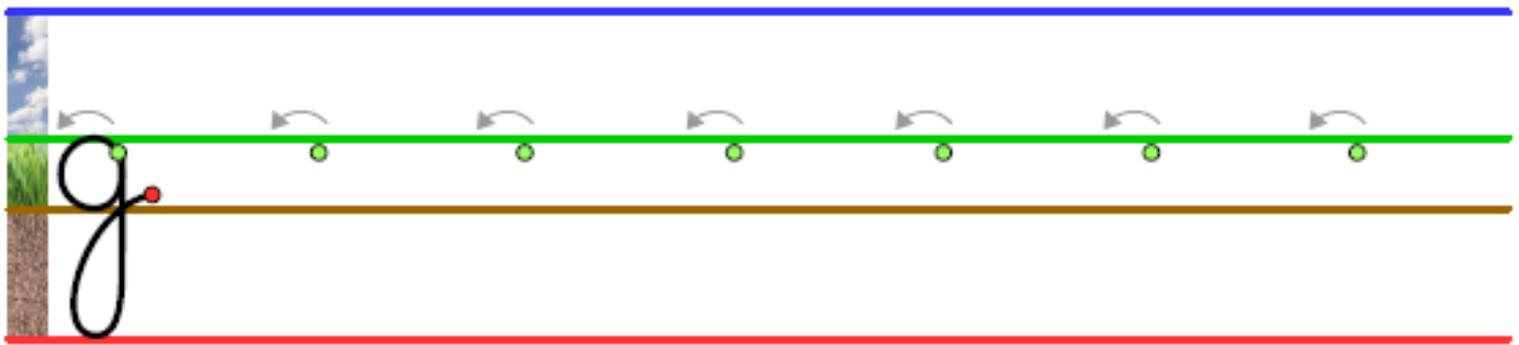
Un autre jour, je m'entraîne à les tracer dans une barquette avec de la farine.

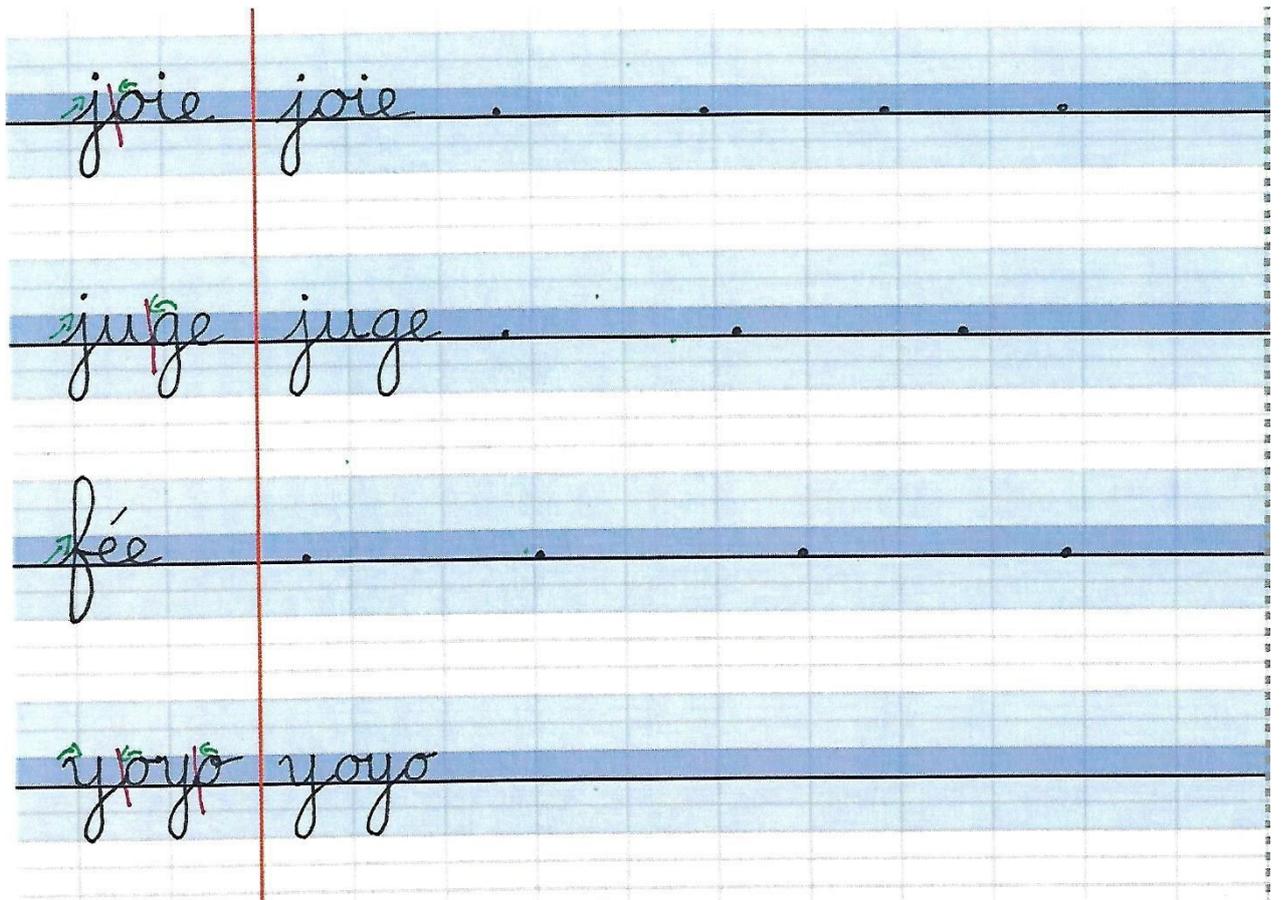
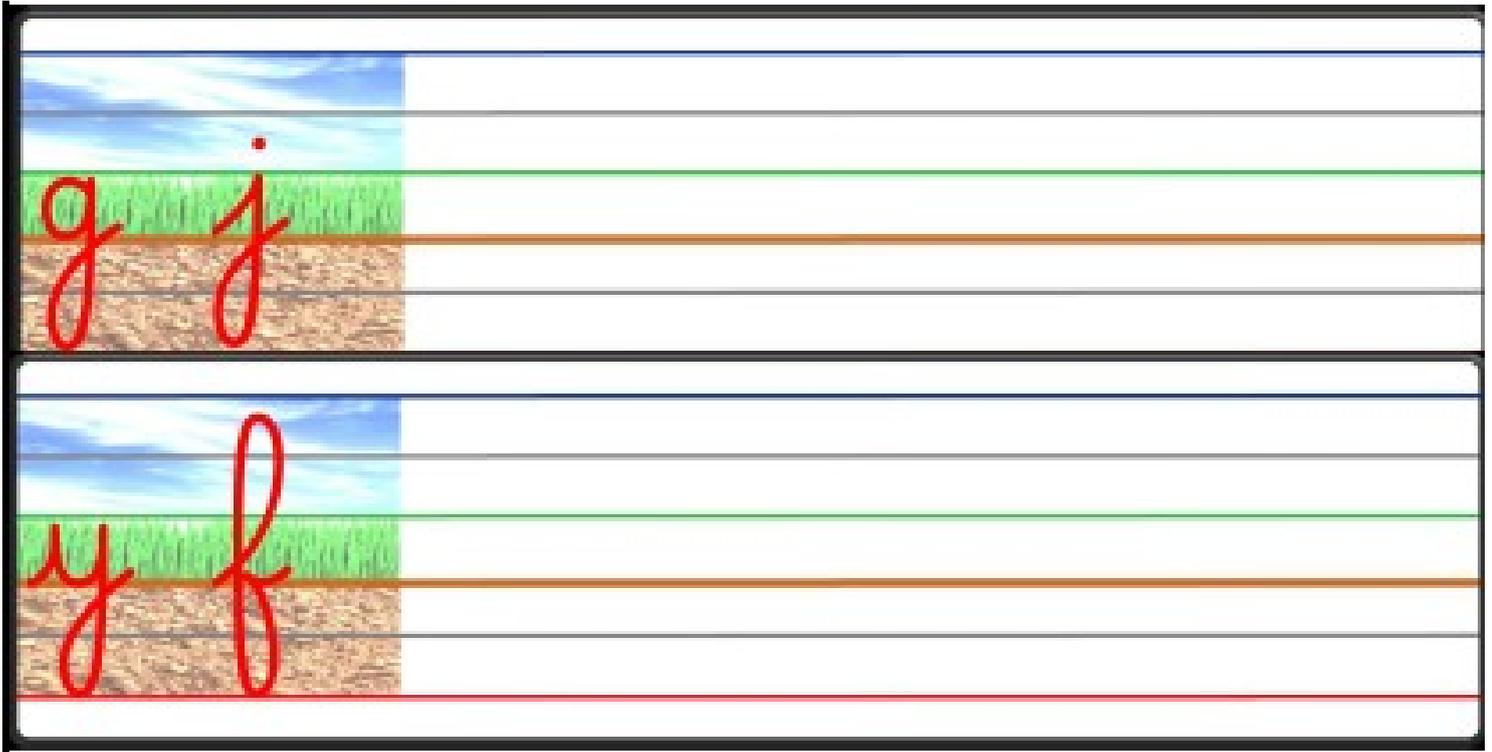
Lorsque je maîtrise bien le tracé, je peux m'entraîner sur mon ardoise.

-J'écris plusieurs fois l'une de ces lettres dans la boucle avec un feutre fin, puis je change de boucle et de lettres... Je colorie les boucles avec des crayons de couleur.



Le jour suivant, je m'entraîne sur les bandes avec lignages en reproduisant les modèles.





ECRITURE

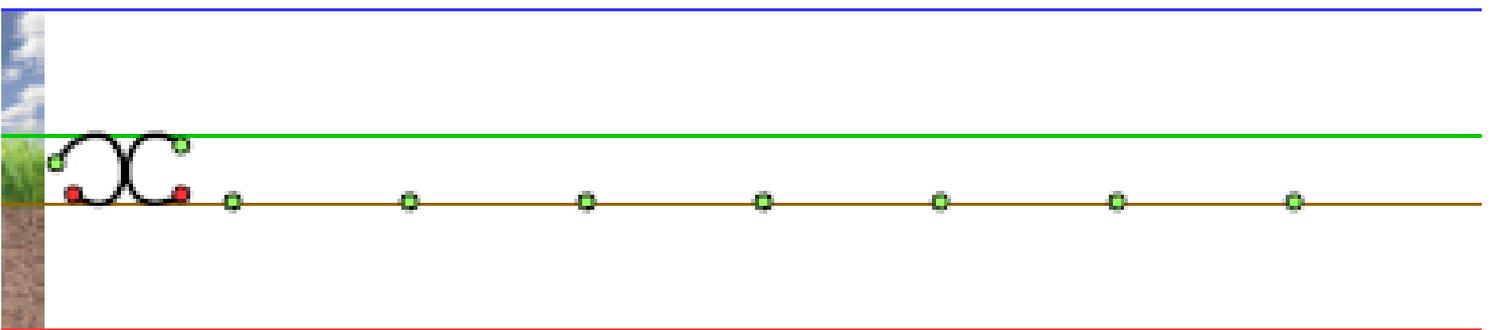
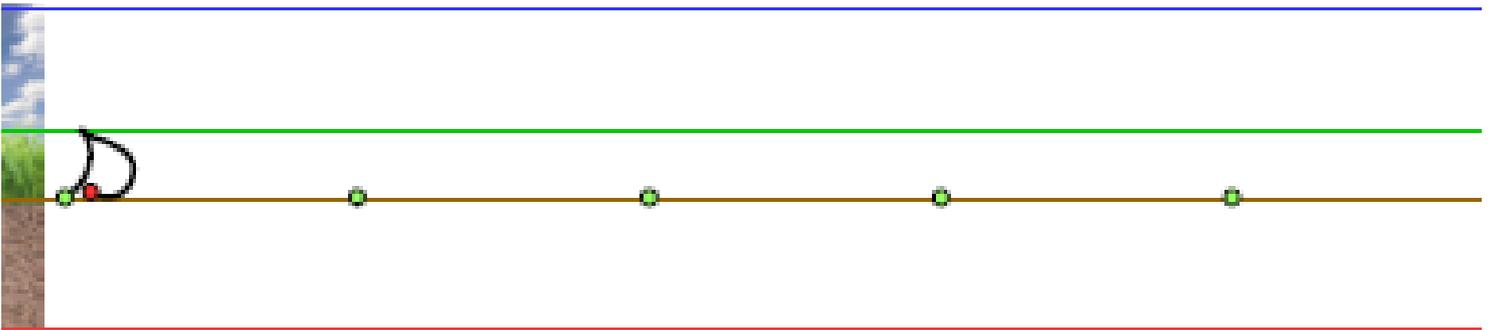
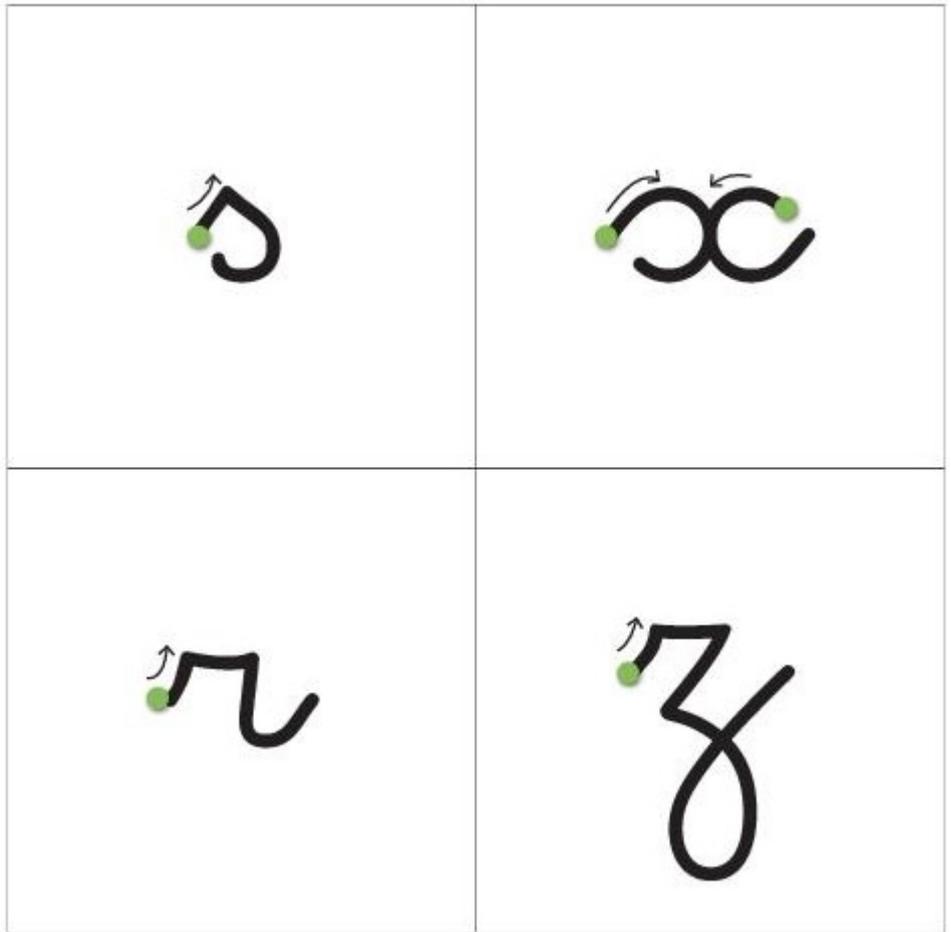
Former puis écrire les lettres combinées

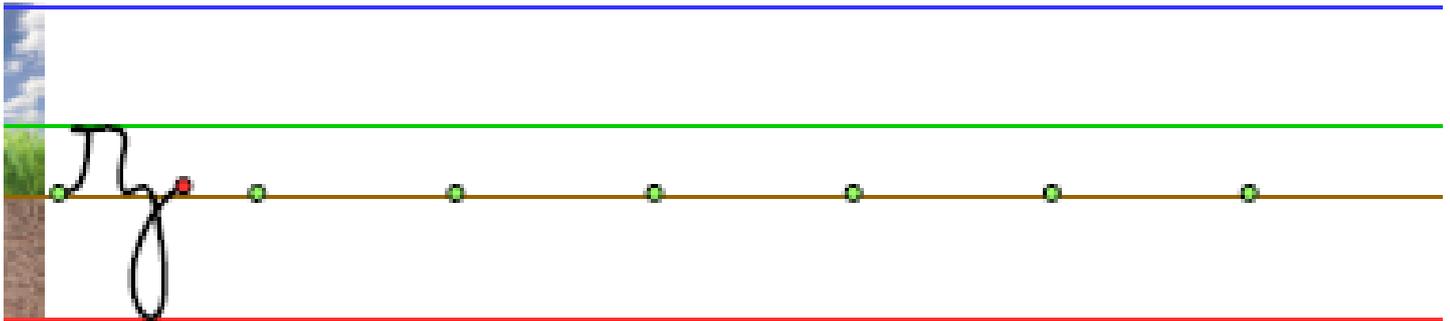
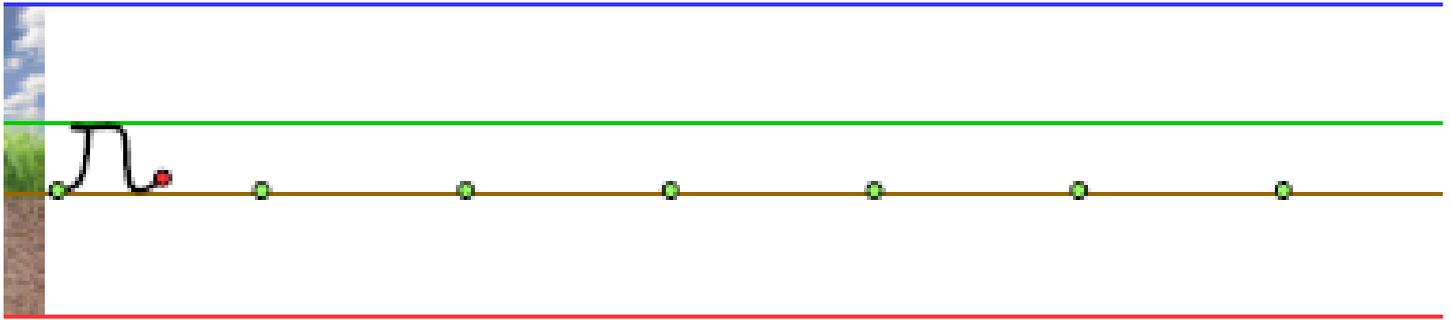
regarder cette vidéo : <https://youtu.be/KNSXY4JjaWs>

J'observe les lettres à suivre, je les nomme et je décris la forme de chacune. Je recherche ces lettres parmi les lettres cursives de l'alphabet. Je repasse avec mon doigt sur les lettres à suivre, puis je les forme avec de la pâte à modeler.

Un autre jour, je m'entraîne à les tracer dans une barquette avec de la farine. Lorsque je maîtrise bien le tracé, je peux m'entraîner sur mon ardoise.

Le jour suivant, je m'entraîne sur les bandes avec lignages en reproduisant les modèles.





ruel

sur

nez

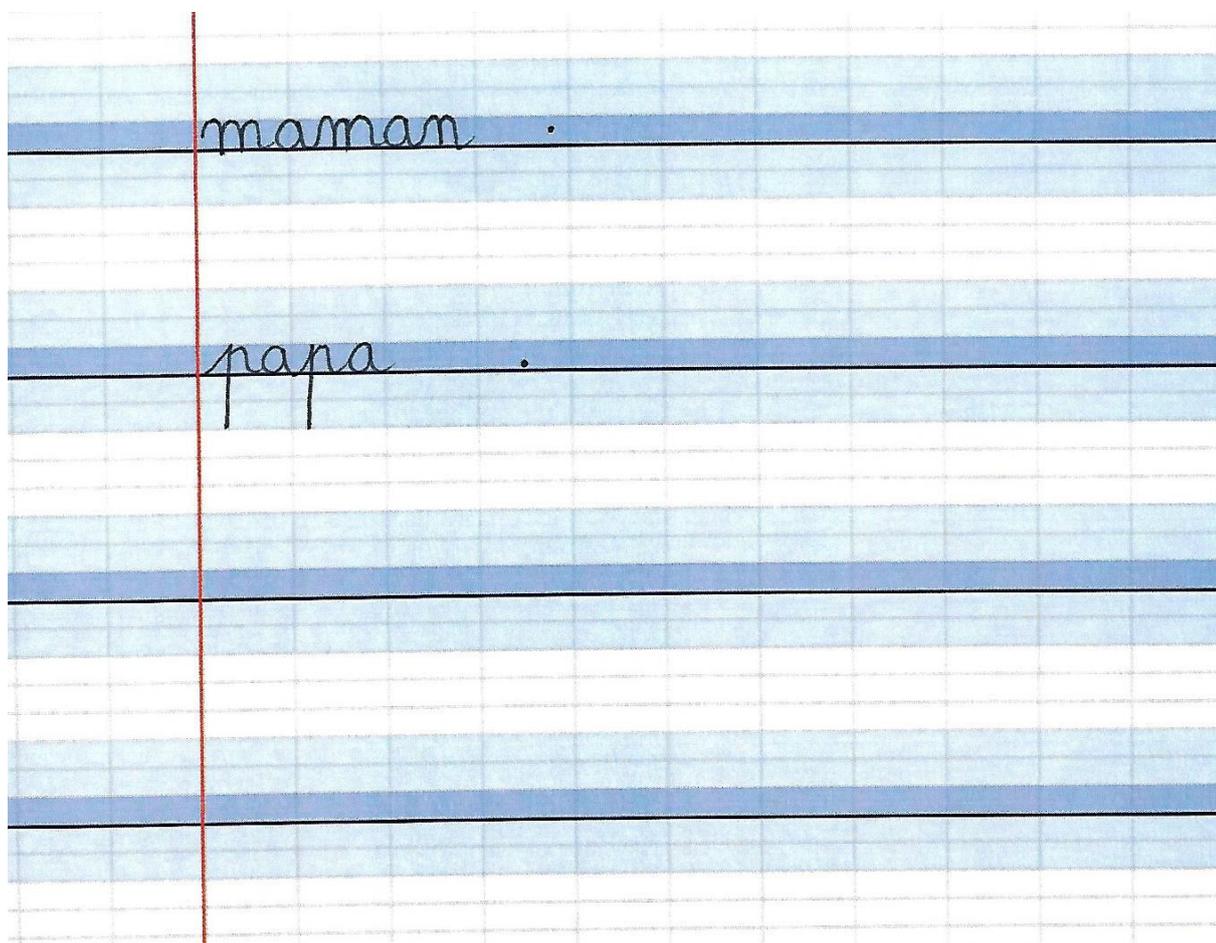
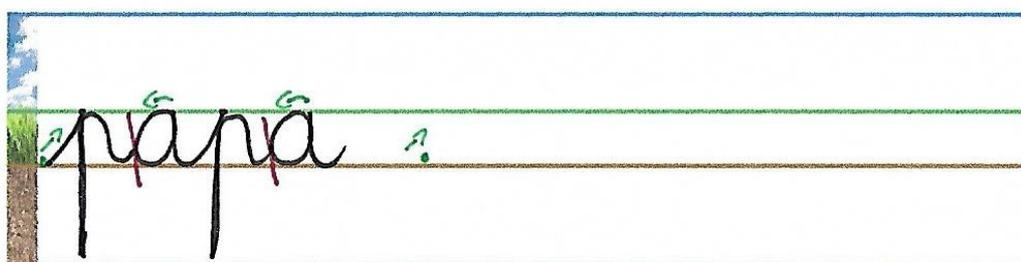
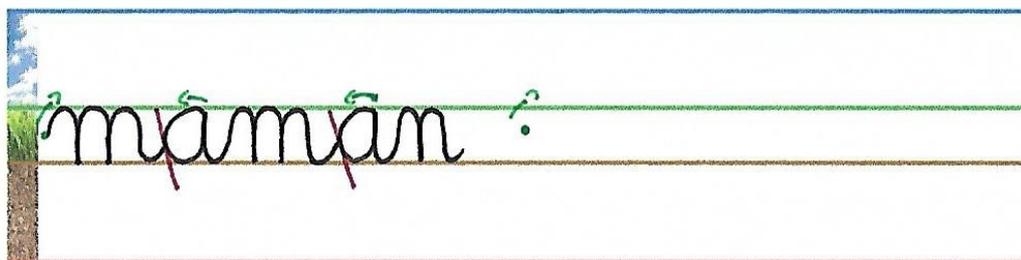
zoo zoo

riz

saxo saxo

ECRITURE

Je m'entraîne à écrire papa et maman d'abord sur ardoise puis avec les lignages.



GRAPHISME

Tracer des doubles cycloïdes



Farandole endiablée de Véronique Darcon (2010)

séance 1 :

Observer la photographie de l'oeuvre de Véronique DARCON. Laisser votre enfant s'exprimer librement puis le guider pour qu'ils décrivent la technique de l'artiste, les couleurs, les graphismes employés. Les amener à nommer les motifs reconnus : BOUCLES ASCENDANTES et DESCENDANTES. Leur faire remarquer que les boucles sont tantôt à l'envers, tantôt à l'endroit. Terminer la séance en demandant à votre enfant de tracer en l'air des doubles cycloïdes avec l'index.

Regarder la vidéo : <https://youtu.be/LPQHL8oKnks>

Séance 2 : Matériel : laine, lacets, cordelettes.

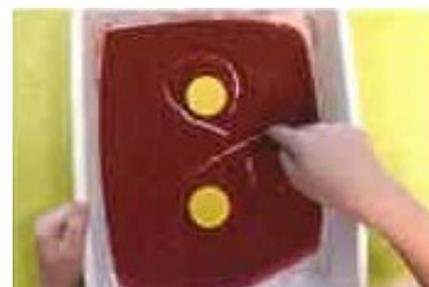
Lui demander de former un double cycloïde avec le matériel. Lui demander d'expliquer sa procédure. Pour finir, le laisser à nouveau expérimenter et lui proposer de repasser avec le doigt sur chaque cycloïde. Différenciation : donner aux élèves qui en ont besoin un modèle de cycloïde tracé sur papier.



Séance 3 : Expérimenter et tracer des doubles cycloïdes

Poser deux jetons ou bouchons dans une assiette avec de la farine ou de la semoule. Laisser expérimenter pour trouver comment tracer une double cycloïde en se servant des jetons comme inducteurs. Puis montrer le geste en verbalisant : je trace d'abord la boucle qui monte puis celle qui descend. Les laisser à nouveau s'entraîner avec les jetons puis en les enlevant.

Matériel : 2 jetons, farine ou semoule



Séance 4 :

Reprendre la séance précédente et faire tracer les doubles cycloïdes sur l'ardoise avec les inducteurs dans un premier temps puis sans inducteur.

Enchaîner les doubles cycloïdes :

Placer un repère de départ et un d'arrivée sur une feuille blanche.

Votre enfant trace une ligne de doubles cycloïdes avec une craie grasse de couleur sur une feuille (ou un feutre noir).

Il remplit l'intérieur des boucles formées avec de la peinture de différentes couleurs et des pinceaux fins

Matériel : craies grasses colorées, pinceaux fins , une feuille à dessin, peinture



BANDES VERTES ET FEUTRES FINS

activité graphique à réaliser avec les feuilles jaunes et vertes fournies

Matériel

- Une feuille de papier A4 jaune.
- Neuf bandes vertes de papier de 2 x 29, 7 cm.
- Colle, pinceau, feutres fins.

Séance 1 – Préparation du support

Durée : 10 min.

Tâches de l'enfant : Coller les bandes vertes sur la feuille jaune disposée verticalement (cf. étape 1).

Séance 2 – Activité graphique

Durée : De 20 à 25 min.

Tâche de l'enfant

- Tracer au feutre fin, des enchaînements de boucles ascendantes et descendantes sur les bandes vertes et les espaces jaunes (cf. étape 2) en laissant, soit une bande verte, soit un espace jaune libre entre eux (cf. étape 3).
- Tracer avec une autre couleur, sur les espaces laissés libres, des lignes de boucles, soit ascendantes, soit descendantes en les alternant (cf. étapes 4 et 5).

Consignes

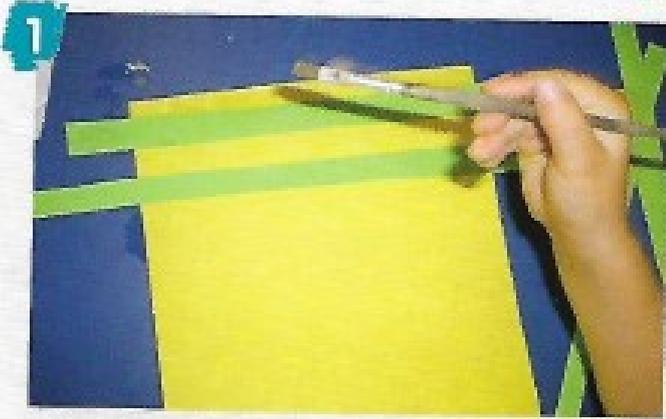
1. Avec un feutre, trace sur le premier espace jaune, une boucle à l'endroit, puis, sans lever le feutre, trace sur la bande verte une boucle à l'envers.
2. Continue ce même mouvement jusqu'au bout de la feuille.
3. Laisse libre l'espace jaune.
4. Recommence le même enchaînement en faisant une boucle à l'endroit sur la bande verte et enchaîne une boucle à l'envers sur l'espace jaune.
5. Laisse libre la bande verte.
6. Continue ainsi jusqu'au bas de la feuille.
7. Puis prends un autre feutre et trace une ligne continue de boucles à l'endroit sur l'espace jaune laissé libre.
8. Change de couleur de feutre et trace une ligne de boucles à l'envers sur la bande verte laissée libre.
9. Continue de la même façon en alternant les lignes de boucles à l'endroit et les lignes de boucles à l'envers.

Indicateurs de réussite

- Tracés réguliers conformes à la tâche.
- Consignes respectées.
- Espace géré convenablement.

Étapes

6 5 4 3 2 1

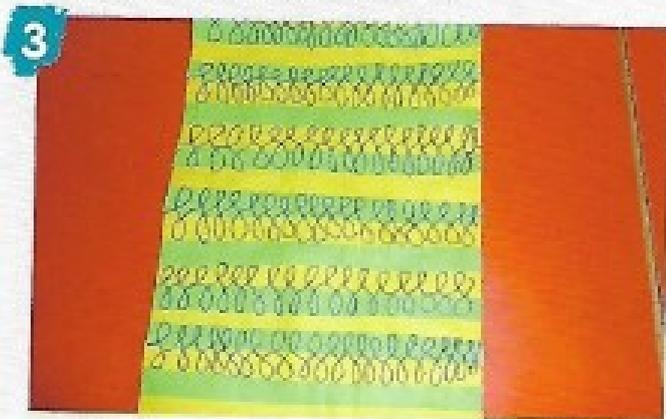


Préparation du support, à réaliser la veille.

Consigne : Colle horizontalement les bandes vertes sur la feuille jaune en les espaçant.



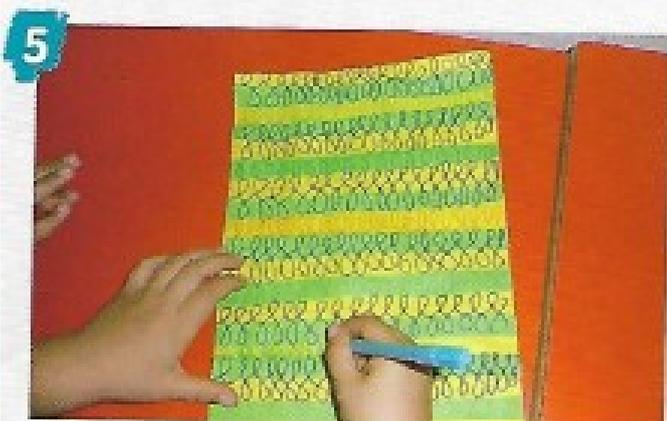
Le geste semble assuré et l'espace maîtrisé.



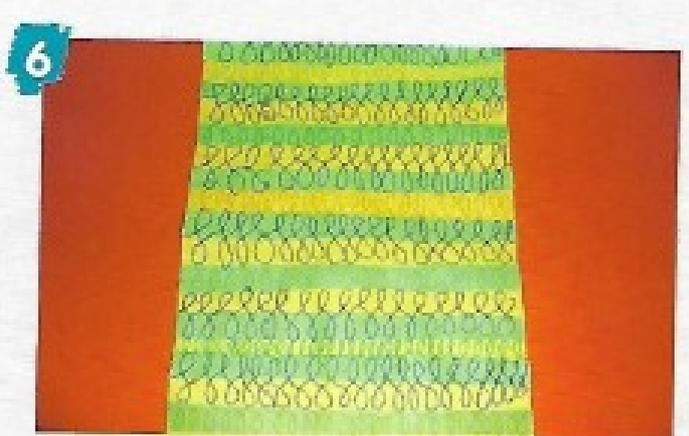
Dans cet exemple, les enchaînements sont corrects.



L'enfant occupe parfaitement l'espace.



Les consignes sont respectées. L'espace est maîtrisé. Le geste est sûr.



Les objectifs sont atteints.

RONDS COLLES ET FEUTRES FINS

activité graphique à réaliser avec les feuilles colorées et gommettes fournies.

Matériel

- Une feuille A4 de papier blanc.
- Douze ronds en papier de couleurs et de tailles différentes.
- Colle, pinceau.
- Quatre grosses gommettes de couleurs différentes.
- Feutres fins.

Déroulement

1 séance.

Préparation du support

Durée : De 10 à 15 min.

Tâches de l'enfant

- Découper les douze ronds de couleur et coller les quatre plus grands sur la feuille blanche.
- Coller, sur les quatre déjà collés, les autres ronds en les superposant, du plus grand au plus petit (cf. étape 1).
- Coller une gommette de couleur au centre de chaque plus petit rond.

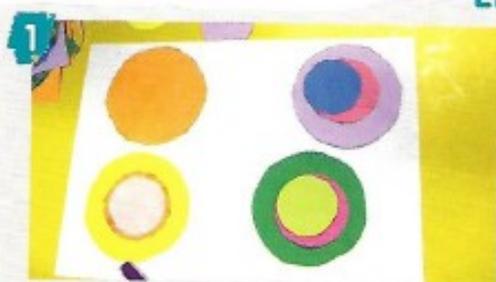
Consignes

1. Trace au feutre de couleur une ligne de boucles à l'endroit dans l'espace le plus grand entre les ronds.
2. Change de couleur de feutre et trace une autre ligne de boucles à l'endroit dans les espaces entre les ronds.
3. Change de couleur de feutre et trace une ligne de boucles à l'endroit autour de la gommette centrale.
4. Les boucles doivent occuper tout l'espace entre les ronds.
5. Tourne ta feuille pour maintenir le sens du geste.
6. Trace une dernière ligne de bandes à l'endroit autour de chaque grand rond.
7. Essaie de la faire la plus petite possible.

Indicateurs de réussite

- Tracés réguliers et précis.
- Espace dominé.

Étapes



Préparation du support.

Consignes :

- Découpe tous les ronds,
- colle les quatre plus grands sur la feuille,
- colle les autres ronds sur les plus grands, du plus grand au plus petit.



Une gommette a été collée au centre des ronds. L'espace est parfaitement occupé.



Dans cet exemple, l'enfant adapte l'ampleur de son geste à l'espace disponible.



Cet enfant maîtrise tous les espaces.



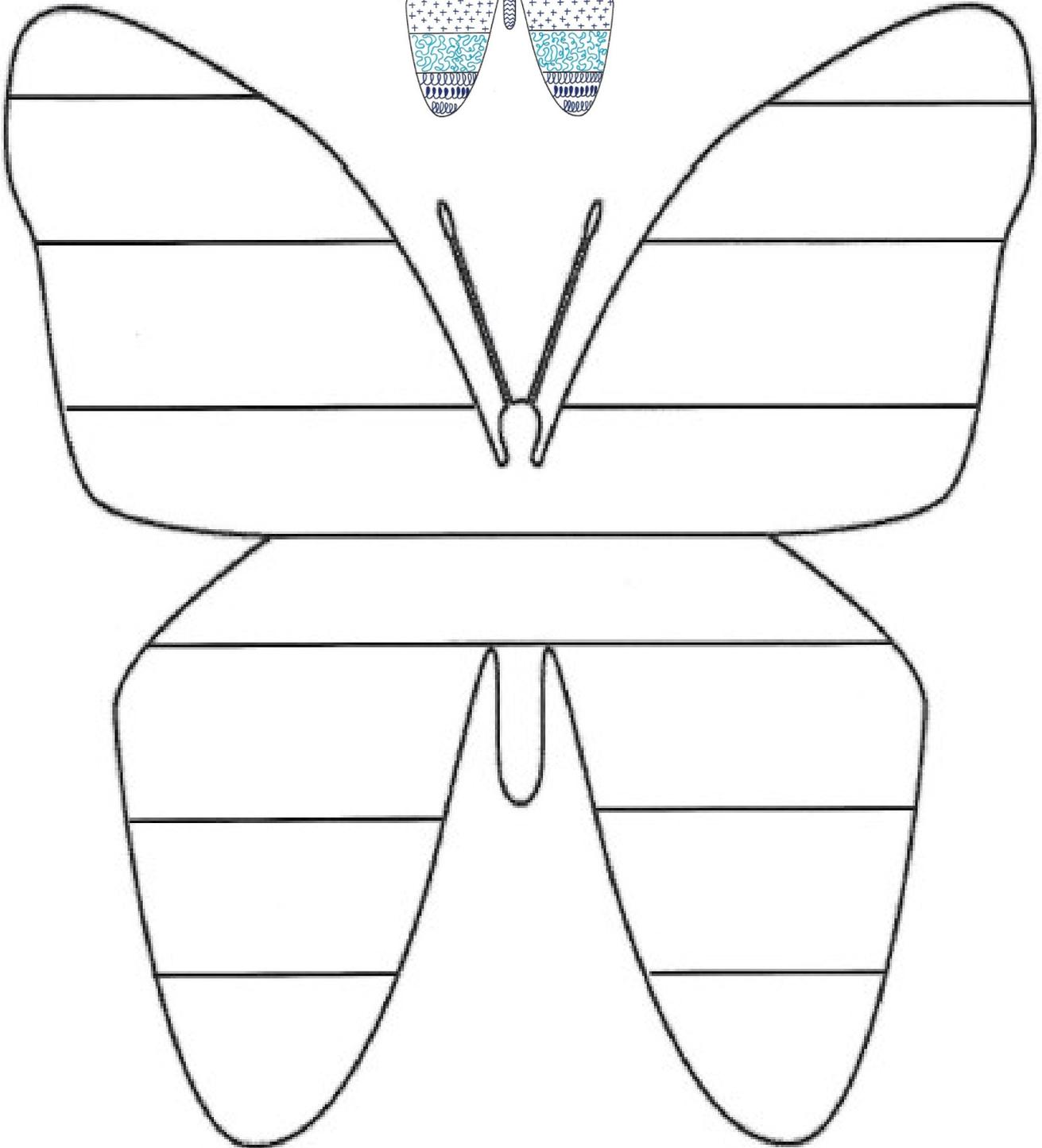
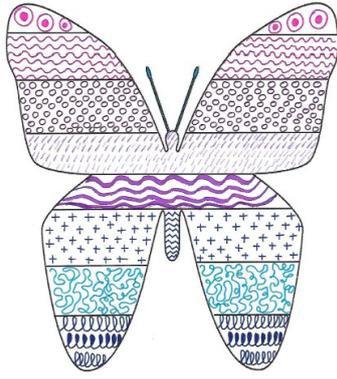
Le geste s'est considérablement affiné.



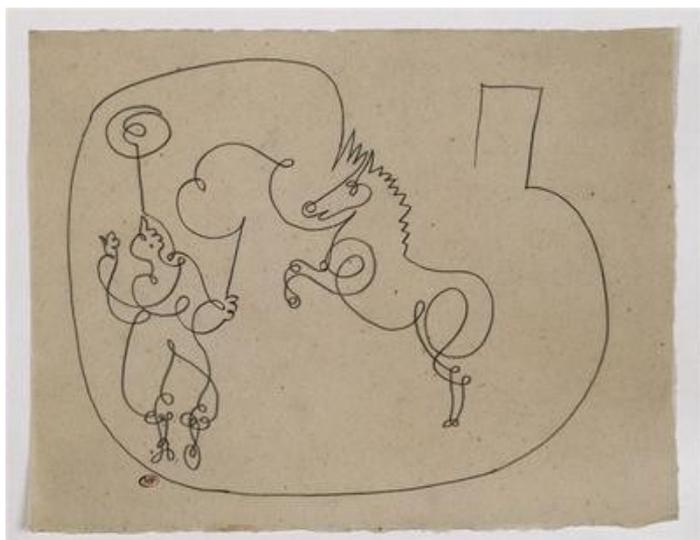
Ce travail est conforme aux attentes de l'enseignant.

Graphisme décoratif

Décore le papillon en réalisant des motifs décoratifs et en changeant de couleur
voici un exemple :



Je dessine avec des boucles



Cheval et son dresseur – Pablo Picasso (1920)



Etude pour la couverture de la partition de "Ragtime"

d'Igor Stravinsky : trois musiciens - 1919 de Pablo Picasso

1- Observer la reproduction des œuvres de Picasso. Laisser votre enfant s'exprimer librement. Donner le nom de l'artiste : Pablo Picasso. L'amener à verbaliser le fait que l'artiste a dessiné avec des boucles, sans arrêter son trait, sans lever le crayon. Lui demander de décrire ce qui est représenté et lui proposer de trouver un titre à chaque dessin. Donner le vrai nom de chaque dessin. Leur expliquer qu'ils vont apprendre à dessiner sans lever le crayon puis en faisant des boucles.

2- Expérimenter : Lui demander de dessiner ce qu'il souhaite sans lever le feutre de leur ardoise. Le laisser expérimenter pendant 10 minutes. Puis lui demander de s'exprimer sur sa production. Pour finir, il invente, sur une feuille, un dessin composé de différents éléments (soleil, maison, arbre, fleur...). Chaque élément est tracé sans lever le feutre avec une couleur unique.



3- Expérimenter avec les boucles : Rappeler la séance précédente. Demander à votre enfant de choisir des éléments et de les dessiner avec des boucles en essayant de ne pas lever le crayon à papier. L'enfant explique sa façon de procéder. Les boucles peuvent être ascendantes ou descendantes (ou doubles cycloïdes).



4- Dessiner avec les boucles : L'élève réalise un fond d'une seule couleur à la peinture claire. Quand c'est sec, il dessine au feutre noir une grande fleur en formant des lignes de boucles. (insister sur le fait de ne pas lever le feutre)



GRAPHISME

Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale



peinture aborigène

1- Observer. Montrer à l'élève la reproduction de la peinture aborigène. Le laisser s'exprimer, puis guider la description en posant des questions sur les couleurs, formes, graphismes. Expliquer qu'il s'agit d'une peinture ABORIGENE qui vient d'Australie. Amener l'élève à remarquer que chaque graphisme est composé de point (le POINTILLISME). Lui demander ensuite de porter son attention sur l'organisation spatiale (comment sont placés les graphismes sur l'oeuvre, les uns par rapport aux autres). Mettre en évidence que les ronds au centre sont concentriques et que les vagues et autres ronds sont placés de manière rayonnante (ils partent du centre vers le bord)

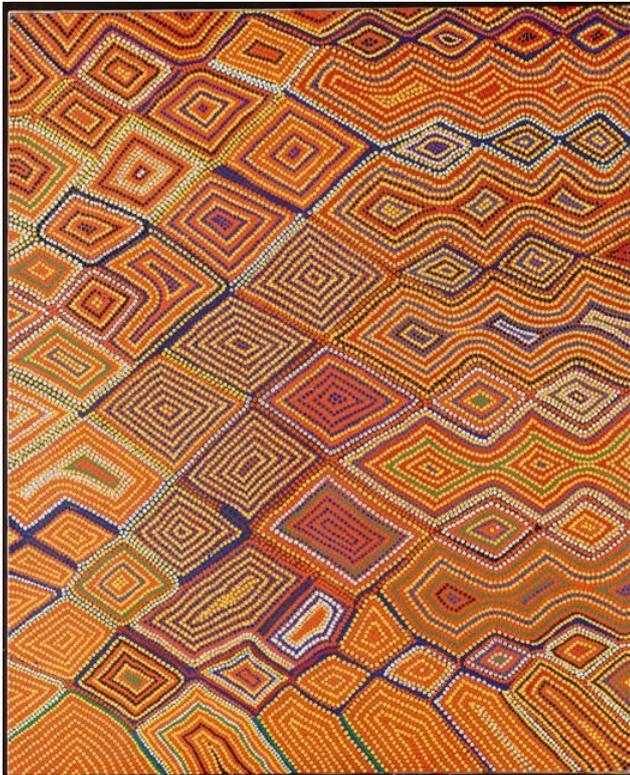
2- Réaliser des graphismes concentriques. Avec de la peinture, l'élève trace un cercle au milieu de la feuille en se servant d'une assiette, puis un cercle dans 2 coins avec un gobelet. Il choisit 3 autres couleurs et trace des graphismes à l'intérieur des cercles de façon concentrique.



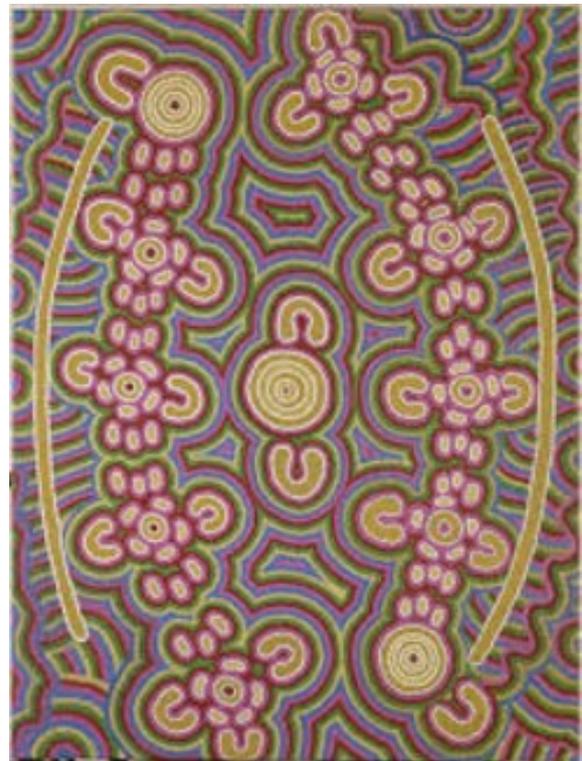
3- Réaliser des graphismes rayonnants. Sur la production, l'élève trace des lignes de graphismes qui rayonnent du cercle central vers le bord de la feuille, en utilisant les 4 couleurs choisies au (2). Avec de la peinture marron et un coton tige, il remplit de points toutes les surfaces non occupées.



GRAPHISME CONTOURNER



Rêve associé au trou d'eau Kulardja



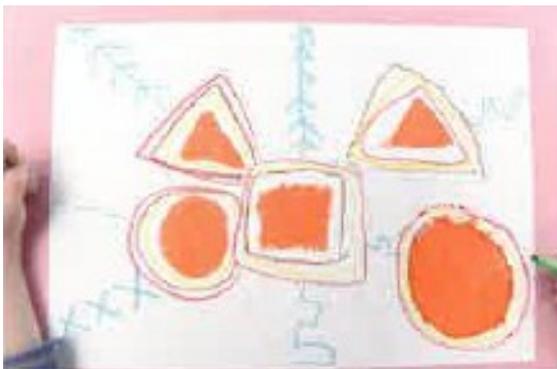
Rêve de la fourmi volante

1- Observer. Montrer les reproductions des 2 oeuvres aborigènes. Laisser l'élève s'exprimer. Lui expliquer qu'il s'agit d'ART ABORIGENE. Guider la description en posant des questions sur les couleurs et les graphismes utilisés ainsi que sur leur organisation. L'interroger sur la manière dont ont procédé les artistes. Les amener à remarquer que sur les 2 oeuvres les motifs ont été contournés avec des lignes de points. Rappeler le terme POINTILLISME.

2- Tracer des formes concentriques. Dans un premier temps, l'élève dessine des ronds, des carrés et des triangles concentriques et les remplit à la craie grasse. Dans un second temps, il trace des lignes de graphismes entre les formes et vers le bord de la feuille avec une craie d'une autre couleur.



3- Tracer L'élève choisit trois feutres de 3 couleurs différentes. Il contourne les formes et les graphismes tracés lors de la séance précédente avec des lignes de points, de pointillés ou de traits continus. Pour terminer, il remplit les espaces vides restants avec des lignes de ces 3 couleurs.



ACTIVITES ARTISTIQUES

Crystal Breezes de Natasha Wescoat



Lecture de l'œuvre

- L'enseignant présente l'œuvre aux enfants qui s'expriment en décrivant ce qu'ils voient.
- Il donne le titre et traduit le mot *breeze*, qui signifie « vent assez fort ». Il nomme l'artiste en précisant qu'elle est contemporaine, américaine, qu'elle a commencé à peindre très jeune et qu'elle s'inspire entre autres de Gustav Klimt.

Analyse de l'œuvre

- Le maître met en évidence les points forts de l'œuvre :
 - il pointe les feuilles de l'arbre symbolisées par des anneaux concentriques de différentes couleurs ;
 - il met l'accent sur les spirales, très présentes dans ce tableau (ciel, sol et branches) ;
 - il souligne le mouvement de l'arbre ;
 - il fait le rapprochement entre le titre du tableau et la position de l'arbre ;
 - il insiste sur le contraste de couleurs entre ciel et sol ;
 - il aborde la séparation des couleurs ;
 - il note l'impression de légèreté qui se dégage de l'ensemble.

A partir de cette œuvre votre enfant va réaliser une production.

Vous pouvez remplacer le matériel demandé par ce que vous avez à la maison

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille carrée de papier dessin blanche de 180 g et de 30 cm de côté.
- Des petites gommettes de 0,5 cm de diamètre.
- Des ronds en papier de différentes couleurs de 4 et 3 cm de diamètre.
- Des encres de différentes couleurs.
- Des Coton-Tige et des pailles.
- Un pinceau-brosse.
- De la colle blanche, un pinceau.

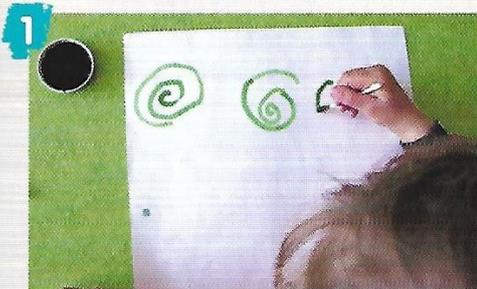
Consignes

1. Choisis une couleur d'encre.
2. Prends un Coton-Tige, trace avec cette encre des spirales sur la feuille blanche et remplis la feuille de cette façon.
3. Avec un pinceau, repasse de l'encre diluée sur toute la feuille sans trop frotter.
4. Dépose un peu d'encre marron sur la feuille et souffle sur cette tache avec une paille. Souffle jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'encre au bout de la paille.
5. Colle des ronds en les superposant (du plus grand au plus petit) autour des branches réalisées en encre soufflée.
6. Colle des petites gommettes au centre des ronds collés.

Rôle du maître

- Accompagner les premiers tracés de spirales.
- Diluer de l'encre avec un peu d'eau et veiller à ce que l'enfant ne frotte pas trop avec le pinceau, ce qui effacerait les spirales.
- Guider l'action de soufflage en maintenant la paille au besoin et en rajoutant de l'encre si nécessaire.
- Orienter la feuille pour obtenir une bonne répartition de l'encre soufflée.

Processus de création



1 Cet enfant trace sans problème des spirales avec un Coton-Tige.



2 L'espace proposé est parfaitement occupé.



3 De l'encre diluée est ensuite passée sur la feuille avec un pinceau-brosse. L'enfant ne doit pas trop frotter, ce qui effacerait les spirales.



4 L'enfant dépose un peu d'encre marron sur la feuille, puis souffle avec une paille pour la faire cheminer.



5 Il colle des ronds en commençant par les plus grands pour respecter l'ordre décroissant.



6 Il termine son œuvre en collant des petites gommettes au centre des ronds collés

Jardin à Giverny de Claude Monet (1895)



Lecture de l'œuvre

- Le maître présente l'œuvre aux enfants et les laisse s'exprimer avant d'en donner le titre et de citer l'auteur : Claude Monet est un artiste peintre français né en 1840. Lié au mouvement impressionniste, il peint des paysages et réalise de nombreux portraits. Il meurt à Giverny en 1926. L'œuvre fait partie de toute une série de jardins peints par l'artiste.

Analyse de l'œuvre

- L'enseignant analyse l'œuvre avec les enfants :
 - il met l'accent sur la richesse et l'étendue de la palette de couleurs ;
 - il insiste sur l'abondance de fleurs dans ce jardin ;
 - il souligne l'aspect nébuleux de l'œuvre ;
 - il pointe certaines fleurs reconnaissables ;
 - il note la présence d'un personnage ;

A partir de cette œuvre votre enfant va réaliser une production.

Vous pouvez remplacer le matériel demandé par ce que vous avez à la maison

Matériel

- Un demi-rond en papier dessin blanc de 180 g, de 30 cm de diamètre.
- Des encres de différents verts et bleus.
- Des pinceaux.
- Des petites gommettes, un feutre vert.
- Des fleurs découpées dans des publicités de jardinage à partir desquelles l'enseignant a extrait des triangles d'environ 3 cm de côté.
- Des morceaux de 2,5 cm sur 1 cm de verdure découpés dans des magazines.
- De la colle bleue, un pinceau.

Tâche de l'enfant

Créer un jardin en collant des petits éléments découpés dans des magazines sur une demi-feuille ronde peinte à l'encre.

Consignes

1. Choisis une couleur d'encre et peins le demi-rond. Mélange les encres si tu le souhaites.
2. Choisis des petits morceaux de papier vert et colle-les dans le bas de la feuille.
3. Choisis des gommettes et colle-les sur la feuille. Attention, elles ne doivent pas se toucher !
4. Choisis des triangles et colle-les autour des gommettes pour faire les pétales.
5. Trace les tiges et les feuilles des fleurs avec un feutre vert.

Rôle du maître

- Prévoir suffisamment de morceaux de papier à coller et dans une gamme de couleurs étendue pour favoriser la création enfantine.
- Veiller au bon déroulement des différentes étapes en répétant les consignes si nécessaire.

Processus de création



1 L'enfant a choisi une nuance de bleu et commence à l'appliquer sur le demi-rond de papier blanc.



2 Dans cet exemple, l'enfant a appliqué les différentes encres de façon indépendante. Il n'a pas mélangé les couleurs.



3 Cet enfant colle dans le bas de la feuille des petites languettes de papier découpées dans des magazines.



4 Après avoir disposé des gommettes, l'enfant colle des triangles de papier tout autour pour faire les pétales.



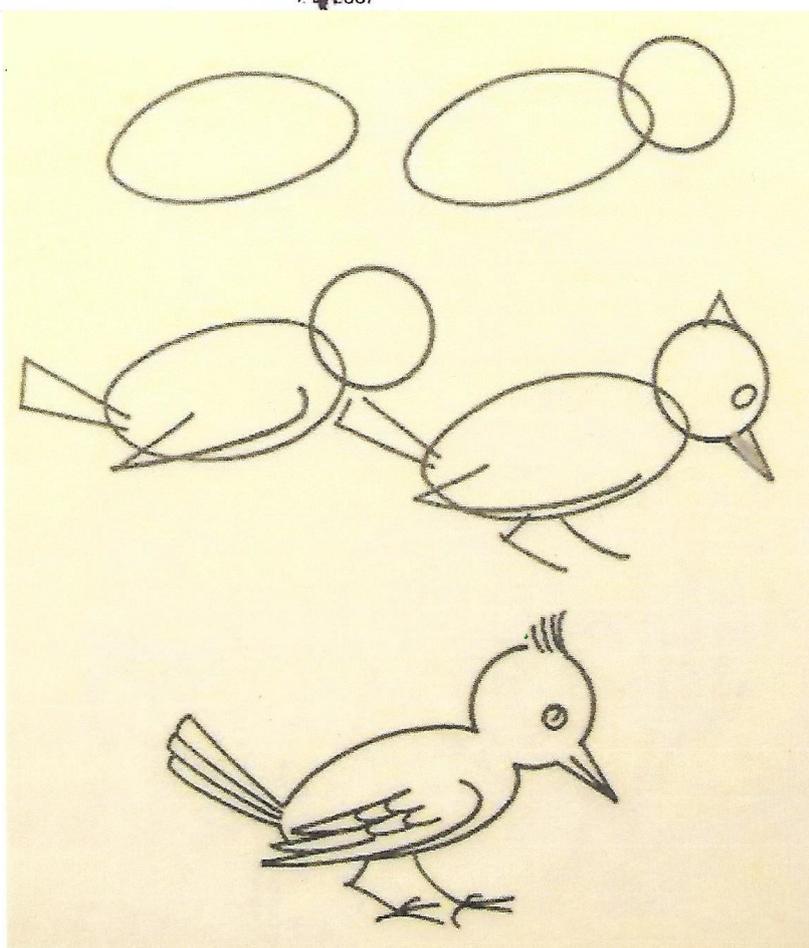
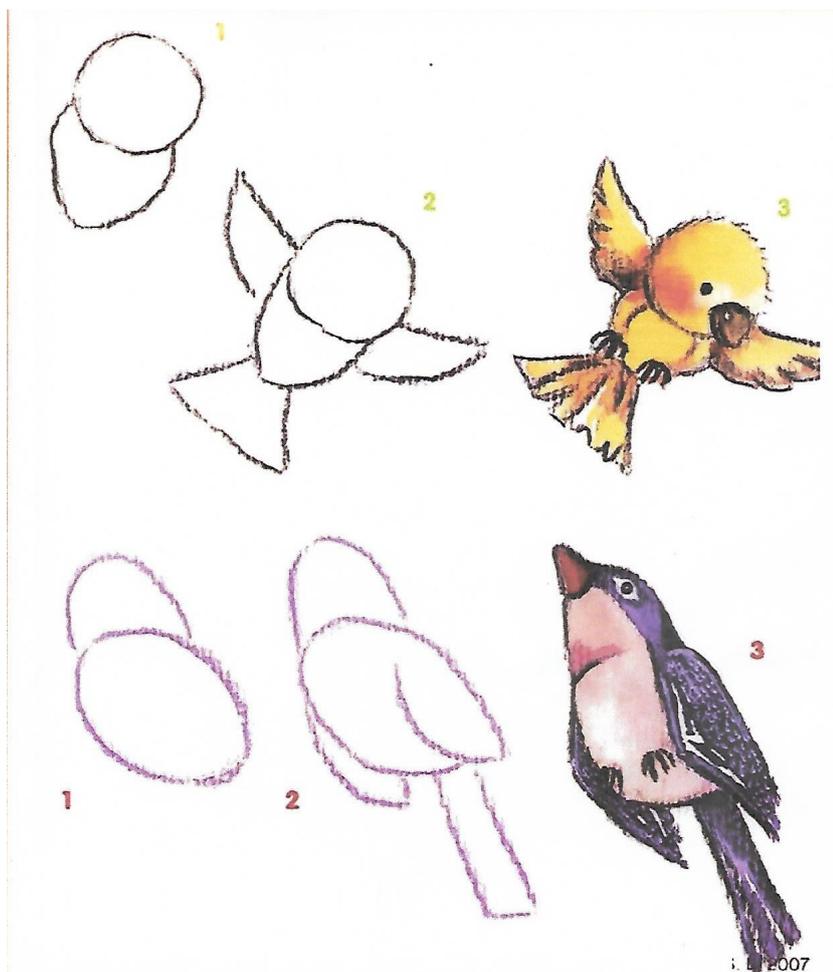
5 Puis il trace avec un feutre vert les tiges et les feuilles des fleurs.



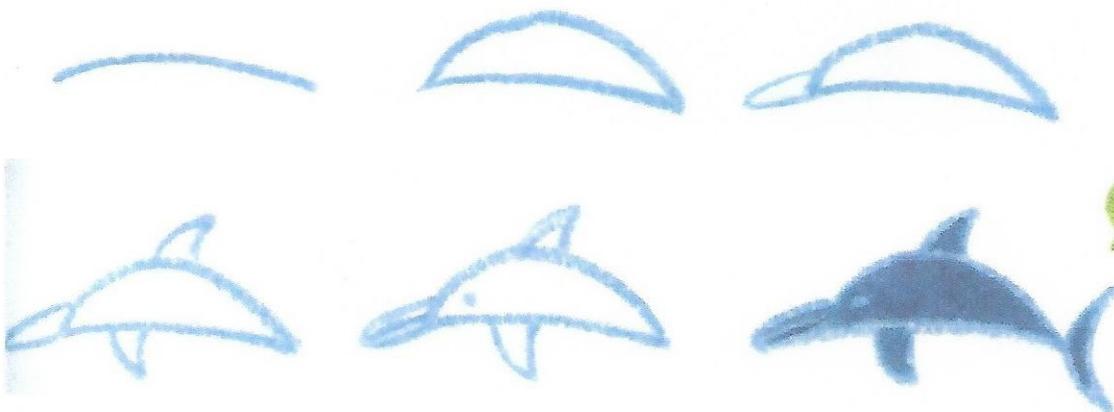
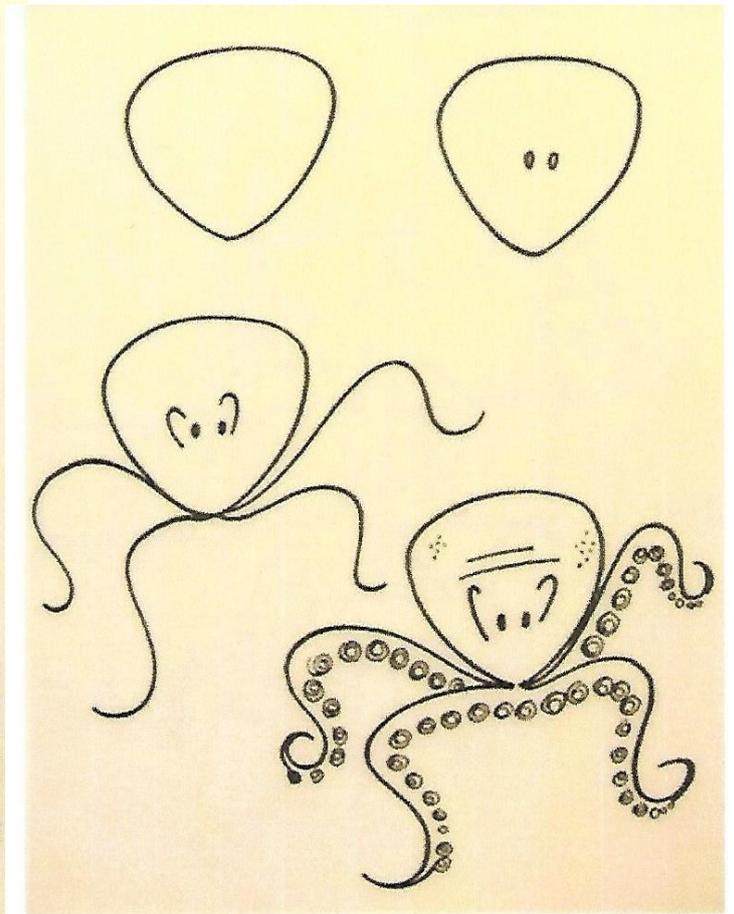
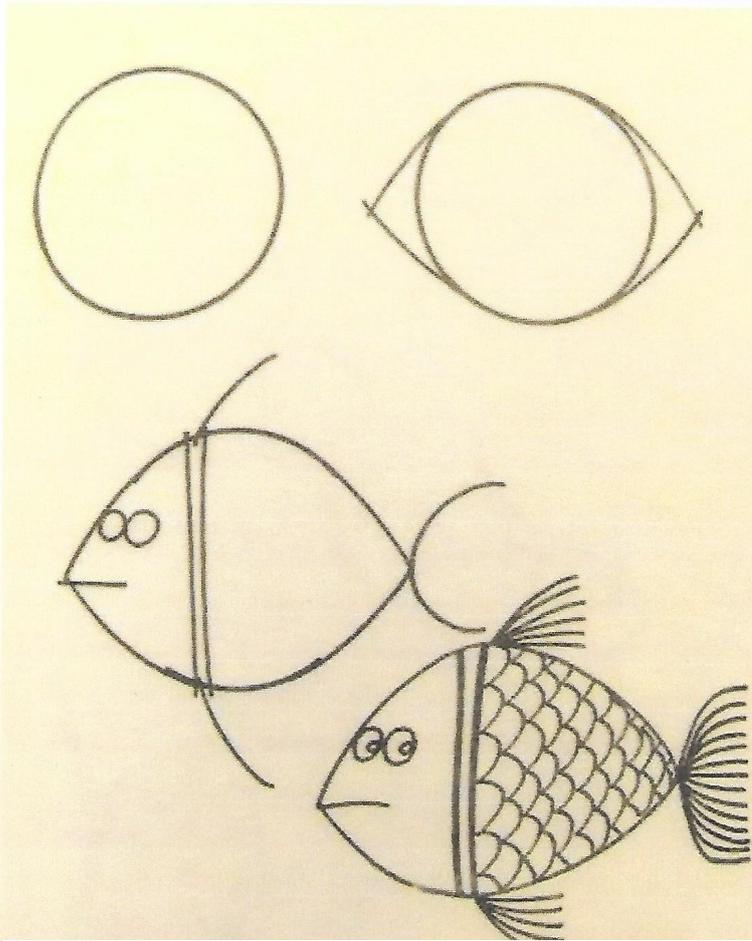
6 Il a choisi des tons roses et violets pour créer les fleurs du « jardin ».

ACTIVITES ARTISTIQUES

Fais un dessin avec des oiseaux, n'oublie pas de colorier.



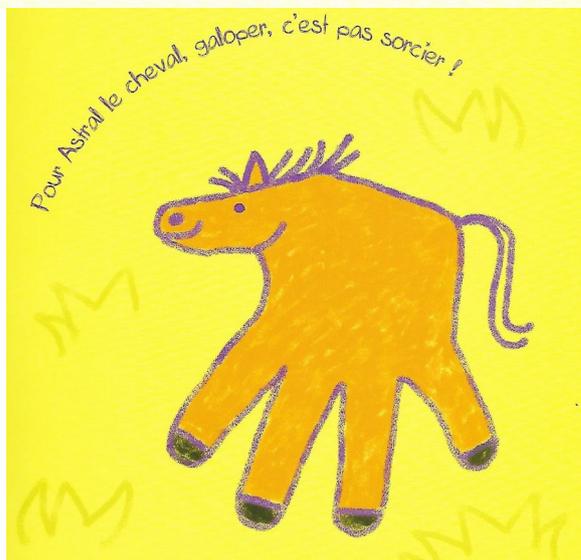
ACTIVITES ARTISTIQUES



Fais un dessin avec des poissons, des dauphins et la pieuvre. N'oublie pas de colorier.



ACTIVITES ARTISTIQUES



Imagine et dessine un décor avec un cheval dessiné à l'aide de ta main.

ACTIVITES ARTISTIQUES et GRAPHIQUES

Votre enfant prend une feuille (dans l'idéal une feuille de couleur bleue) dans le sens portrait, et font des lignes de boucles à la craie grasse jaune ou noir (ou feutre le cas échéant) . (vous pouvez peindre avant une feuille en bleue si vous n'avez pas de feuille bleue)

Sur des papiers découpés en rectangle, de couleur jaune, votre enfant fait des traits verticaux au feutre noir en laissant un espace vide pour la tête.

Après réalisation des traits, le rectangle jaune est découpé pour faire un corps (voir modèle).

- L'œil et la bouche sont dessinés au feutre.
- Les ailes sont découpées (préparer en avance des petits rectangles de papier blanc).
- Les trois morceaux d'abeille sont collés sur la feuille avec les boucles par l'élève.
- Chaque élève réalise de 4 à 6 abeilles selon son rythme.





Plier

Définition

Plier : rabattre une partie d'une chose sur elle-même.

Démarche créatrice

Objectifs

- Explorer visuellement et tactilement les formes et les couleurs.
- Ajuster ses gestes en fonction d'une intention.
- Tirer parti des ressources expressives d'une action.
- Préciser ses gestes.
- Exercer sa créativité.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Des ronds en papier de différentes couleurs de 9 cm, 6 cm, 4 cm et 3 cm de diamètre (une dizaine de ronds de chaque taille par enfant) et découpés aux ciseaux à crans par l'enseignant.
- De la colle bleue.
- Un pinceau-brosse de 1,5 cm de large.
- Une feuille de papier dessin blanc de 200 g, de 24 cm sur 40 cm.
- Des feutres de couleur, grosse pointe.
- Des bandes de papier de différents verts de 1 cm, 1,5 cm, 2 cm de large sur 15 cm de long.

Organisation pédagogique

Groupes de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 20 à 25 min.

Tâche de l'enfant

Réaliser des fleurs en 3D en pliant et en collant différentes formes de papier.

Consignes

1. Choisis un grand rond et plie-le en deux bord à bord.

2. Mets de la colle sur une moitié du rond et dispose-la sur le support. Colle-la dans le haut de la feuille.

3. Choisis un autre grand rond, plie-le en deux. Colle une moitié du rond à côté du premier pour reformer un rond. Colle les deux moitiés de ronds ensemble.

4. Choisis deux ronds plus petits, plie-les en deux et colle-les à l'intérieur des grands ronds pliés.

Continue de la sorte avec de plus petits ronds.

5. Avec des feutres, complète ton collage : dessine les tiges et les feuilles des fleurs.

6. Plie des languettes de papier vert et colle-les dans le bas de la feuille.

Colle des languettes de différents verts.

7. Termine ton œuvre en dessinant ce que tu veux.

Rôle du maître

- Accompagner les premiers gestes de pliage et de collage.
- Veiller à ce que l'enfant ne colle pas les ronds en bas de la feuille.
- Inciter l'enfant à varier les couleurs des pétales.
- Faire remarquer le volume produit par le pliage et le procédé utilisé pour coller.

Difficultés prévisibles

- Pliage aléatoire.
- Collage approximatif ou intégral.
- Décroissance des ronds non respectée.

Variantes

- Agir sur un support foncé.
- Plier d'autres formes.

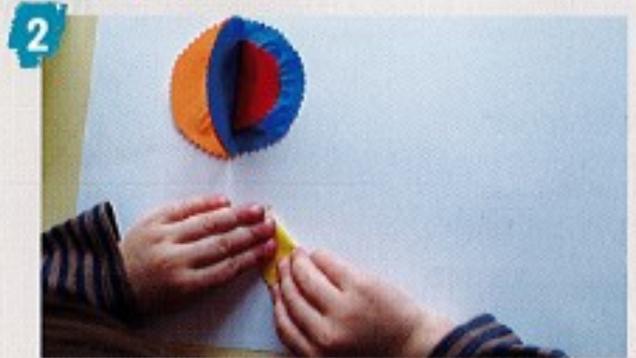
Ouverture culturelle

Montrer une œuvre de Friedensreich Hundertwasser, *Black Girl, discovery in the kingdom of the Toros*, dans laquelle apparaissent des séries de fleurs composées de cercles concentriques de différentes couleurs.

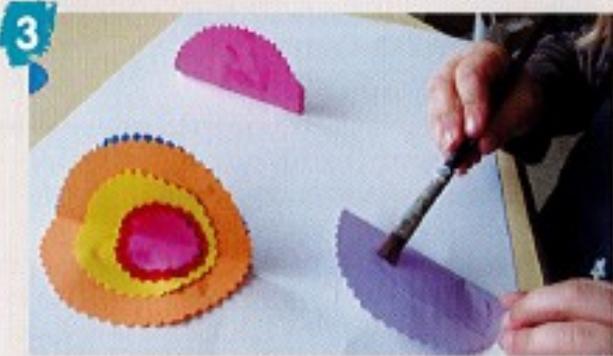
Processus de création



L'enseignant a réalisé un premier pliage-collage devant l'enfant.



Cet enfant plie un rond bord à bord.



Une première fleur a été réalisée et l'enfant en colle une autre.



Il a dessiné les tiges et feuilles des fleurs au feutre. Il colle les languettes qu'il a préalablement pliées en variant les nuances de verts.



Cet enfant termine son œuvre en dessinant un décor.



Trois grandes fleurs ont été créées dans cet exemple. L'espace de la feuille a bien été exploité.

ACTIVITES ARTISTIQUES
Colorier de manière structurée



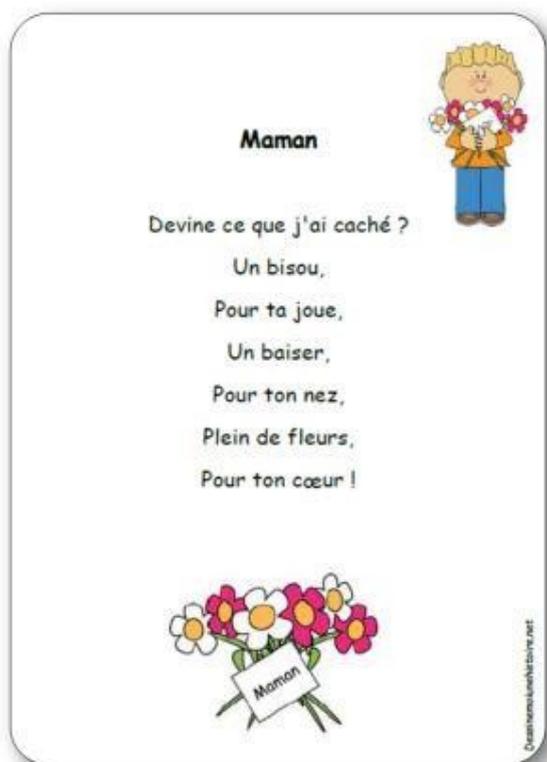
ACTIVITES ARTISTIQUES

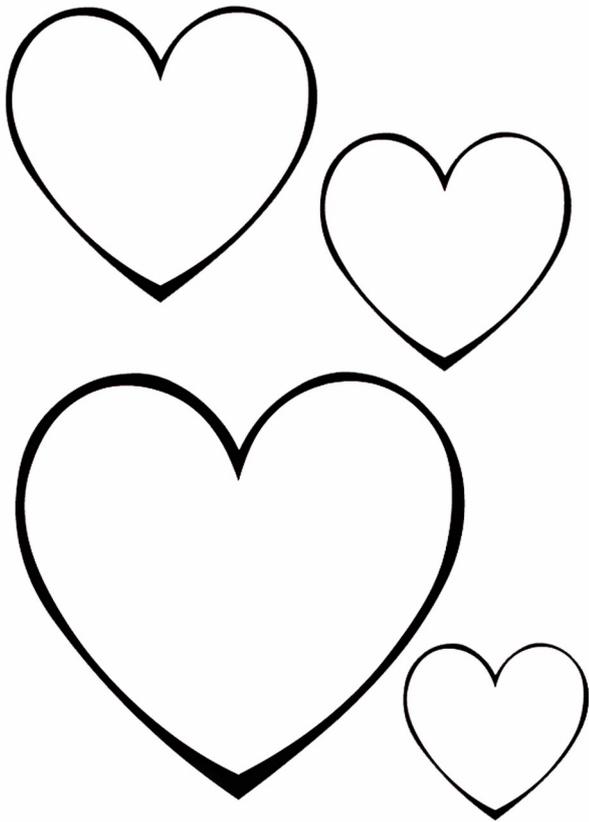
Cartes fête des mères et fête des pères



Votre enfant va découper des cœurs que vous aurez dessiné sur du papier coloré. Ensuite il les colle avec soin en suivant le modèle. Il reste à écrire sur le verso de cette carte bonne fête maman après s'être entraîné et il collera la poésie de son choix de l'autre côté .

Deux poésies au choix, il faut en choisir une et l'apprendre





gabarits coeurs

Deux poèmes au choix dont un à apprendre et à coller dans la carte, et de l'autre côté écrire bonne fête papa

Papa

Un tout petit poème
Pour mon papa que j'aime

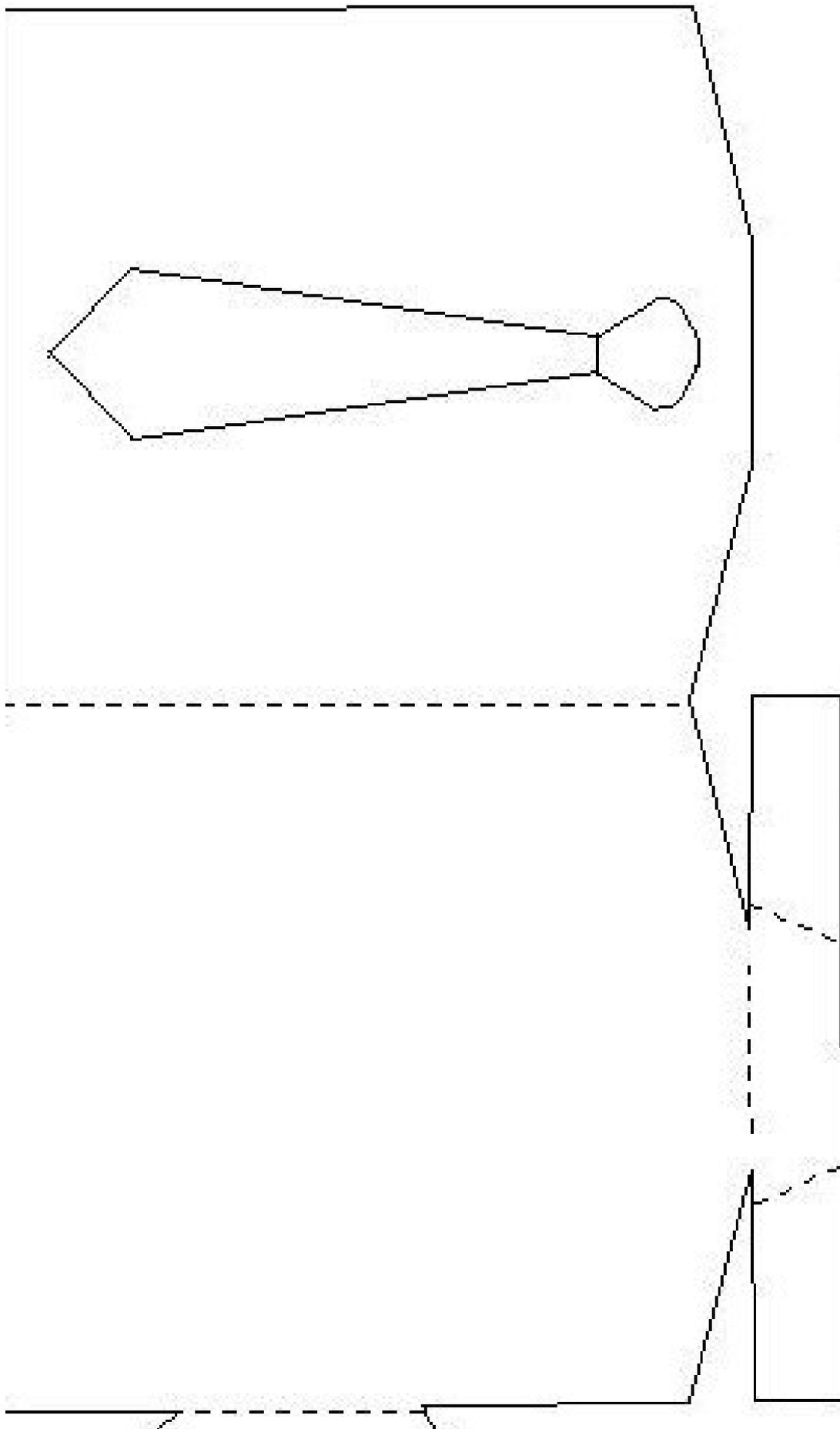
Un gros baiser gentil
Pour mon papa chéri

Et un joli sourire
Pour lui faire plaisir

Bonne fête papa !

Un gros bisou sur tes joues,
Et un autre dans ton cou.
Et me voilà dans tes bras...
Bonne fête, mon papa !





Carte de fête des pères à colorier, décorer puis à plier selon les pointillés pour faire une chemise.

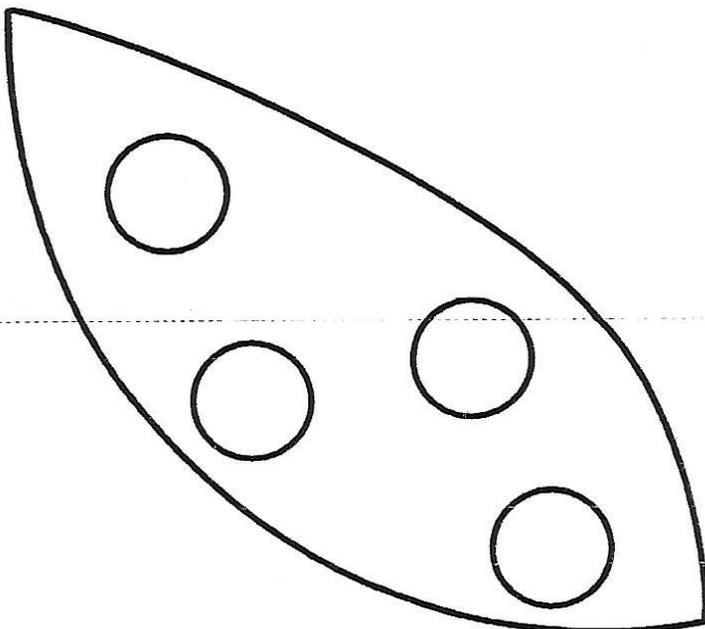
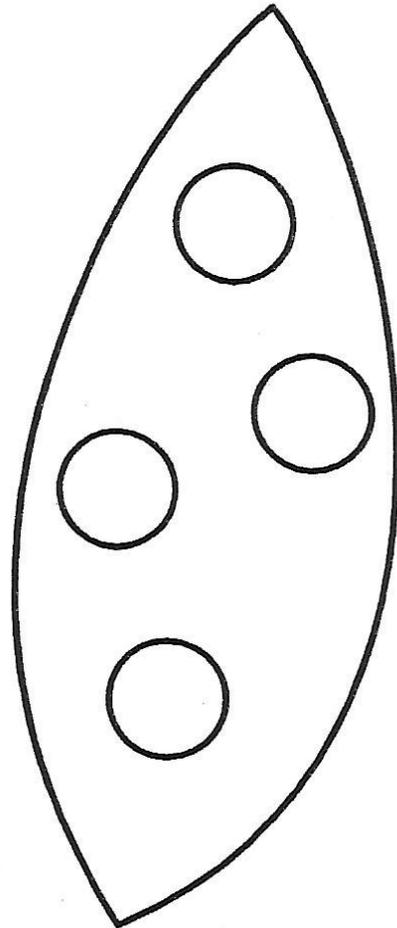
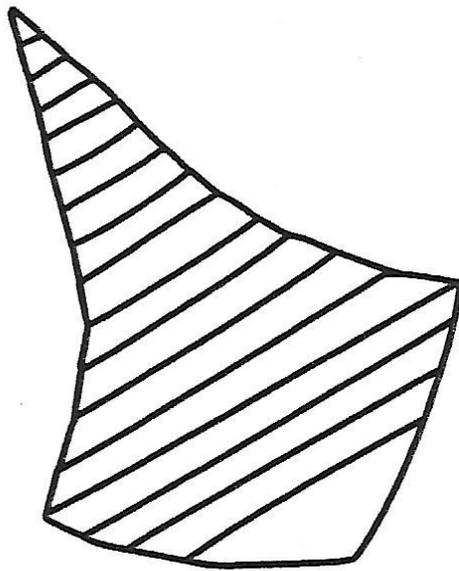
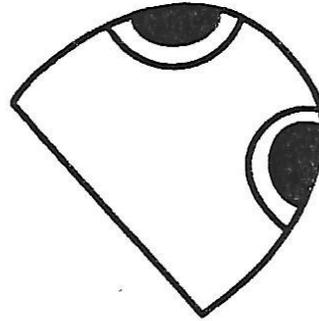
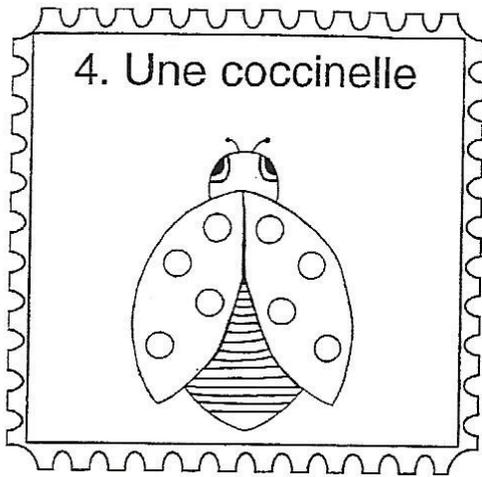
bonne .

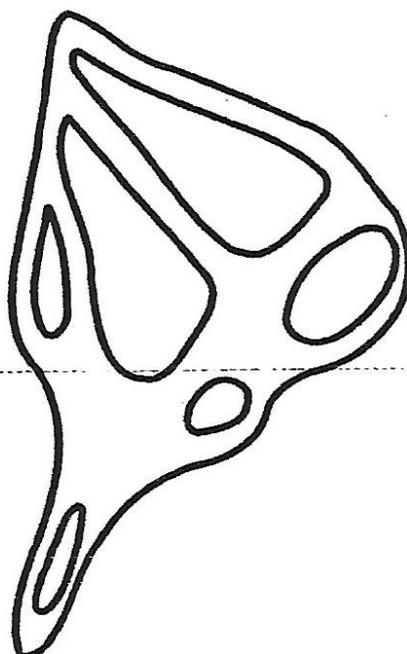
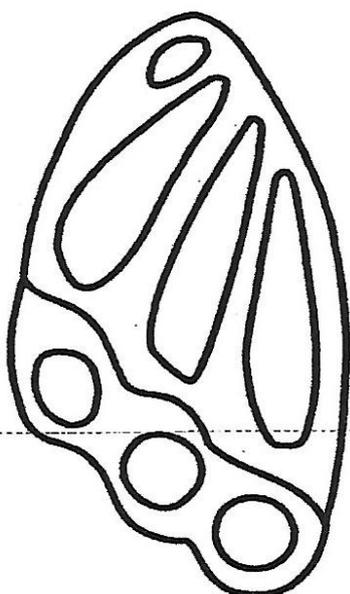
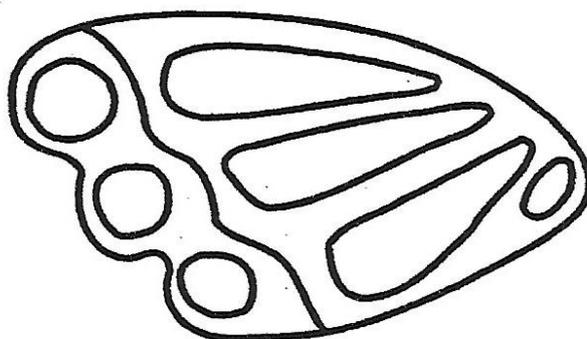
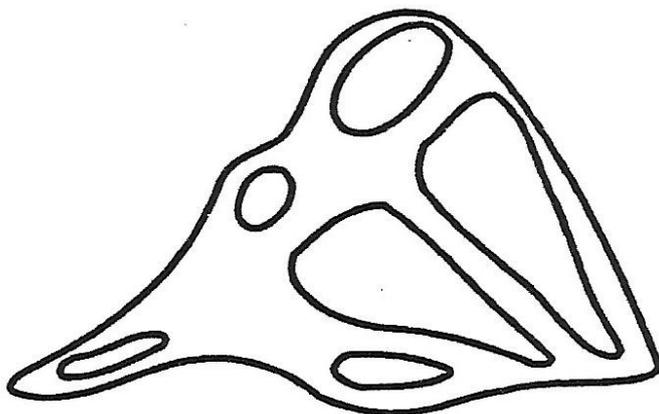
fête .

maman .

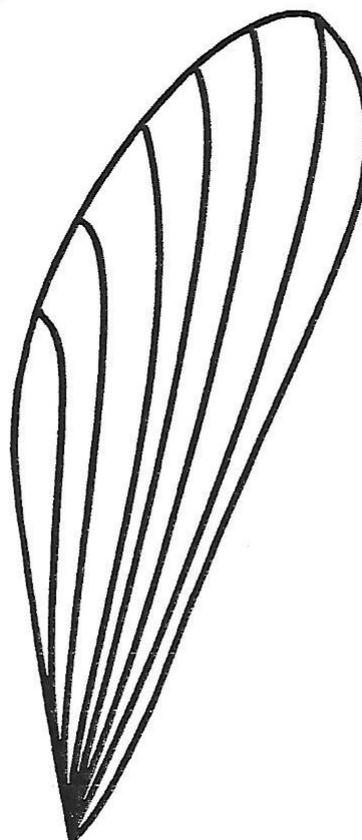
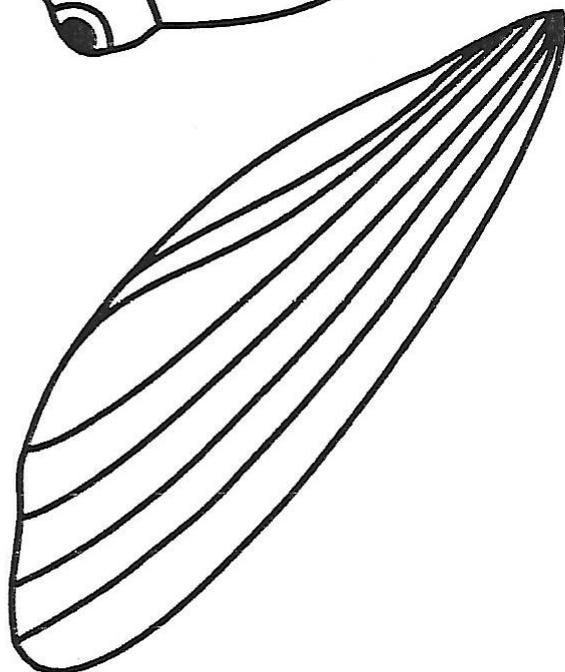
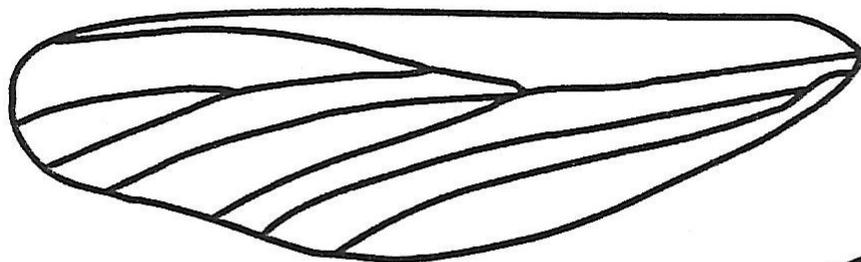
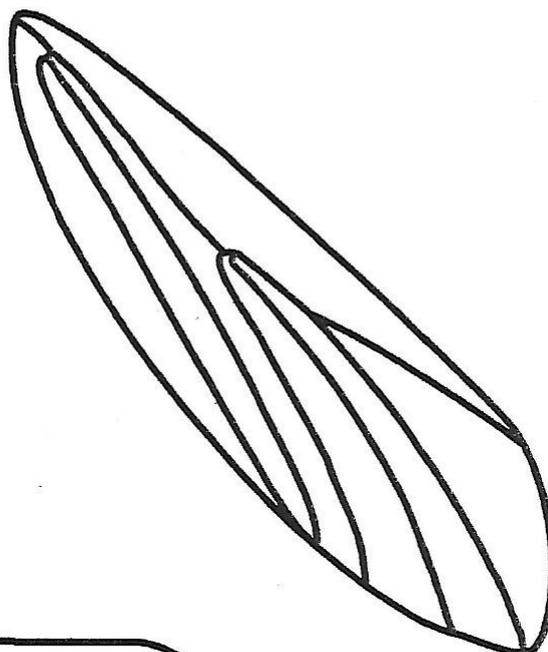
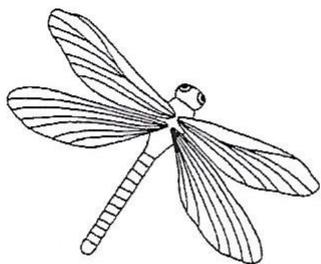
papa .

Je colorie, je découpe et j'assemble

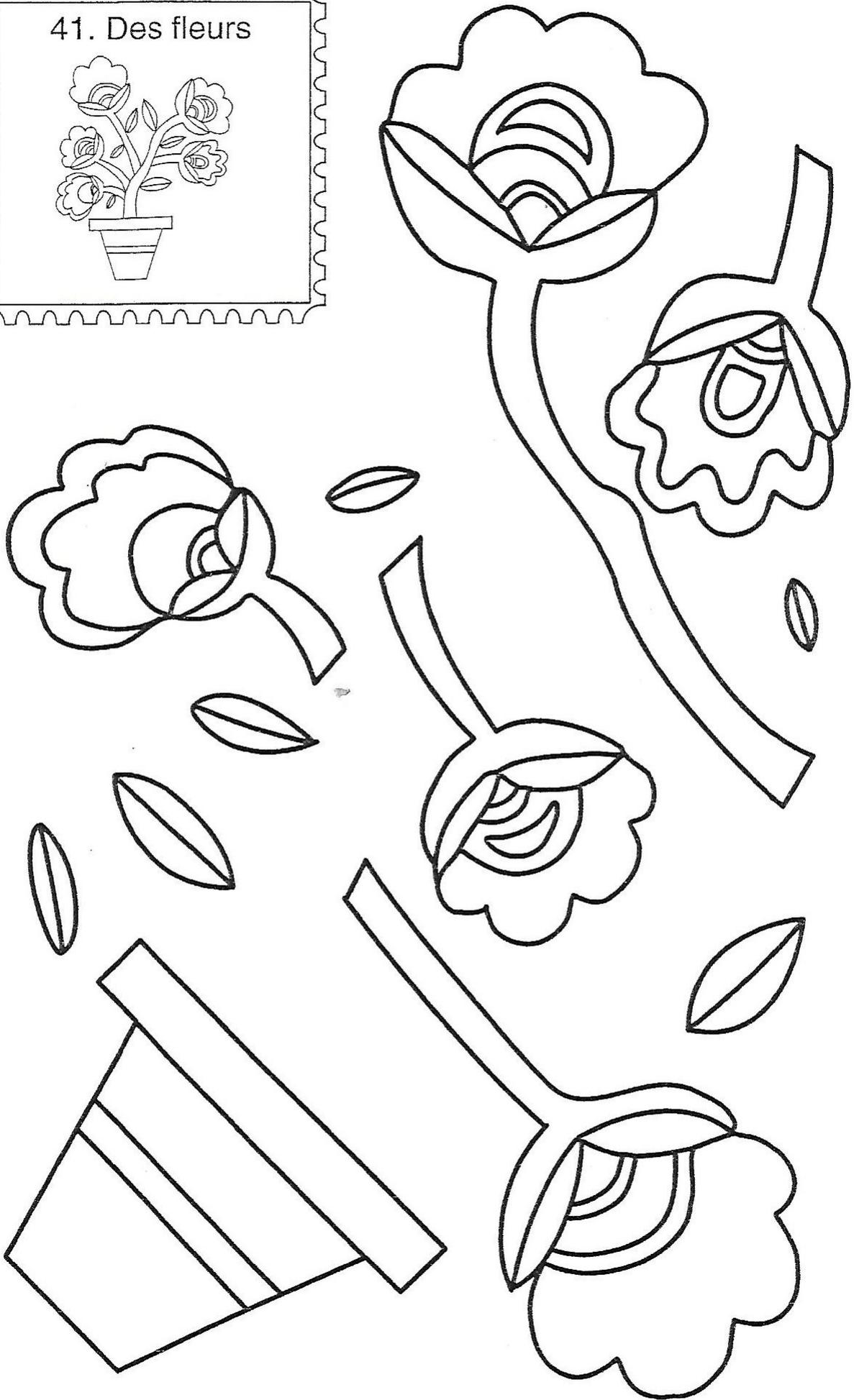
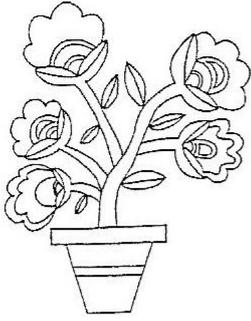




5. Une libellule



41. Des fleurs



ACTIVITES MATHÉMATIQUES

Activité1 :

*** Décomposer le nombre 10 :** Dans ce jeu il y aura plusieurs étapes.

Première étape : associer deux cartes pour obtenir un nombre (associations libres).

Exemple : 2 et 3 ça fait 5, 4 et 1 ça fait 5 etc.....



Deuxième étape : associer deux cartes en utilisant OBLIGATOIREMENT une carte 5. Ranger les nombres obtenus. Remarquer que le nombre 5 est un repère pour former les nombres de 6 à 10.

Faire remarquer : 5 et 1 ça fait 6,

5 et 2 ça fait 7,

5 et 3 ça fait 8,

5 et 4 ça fait 9,

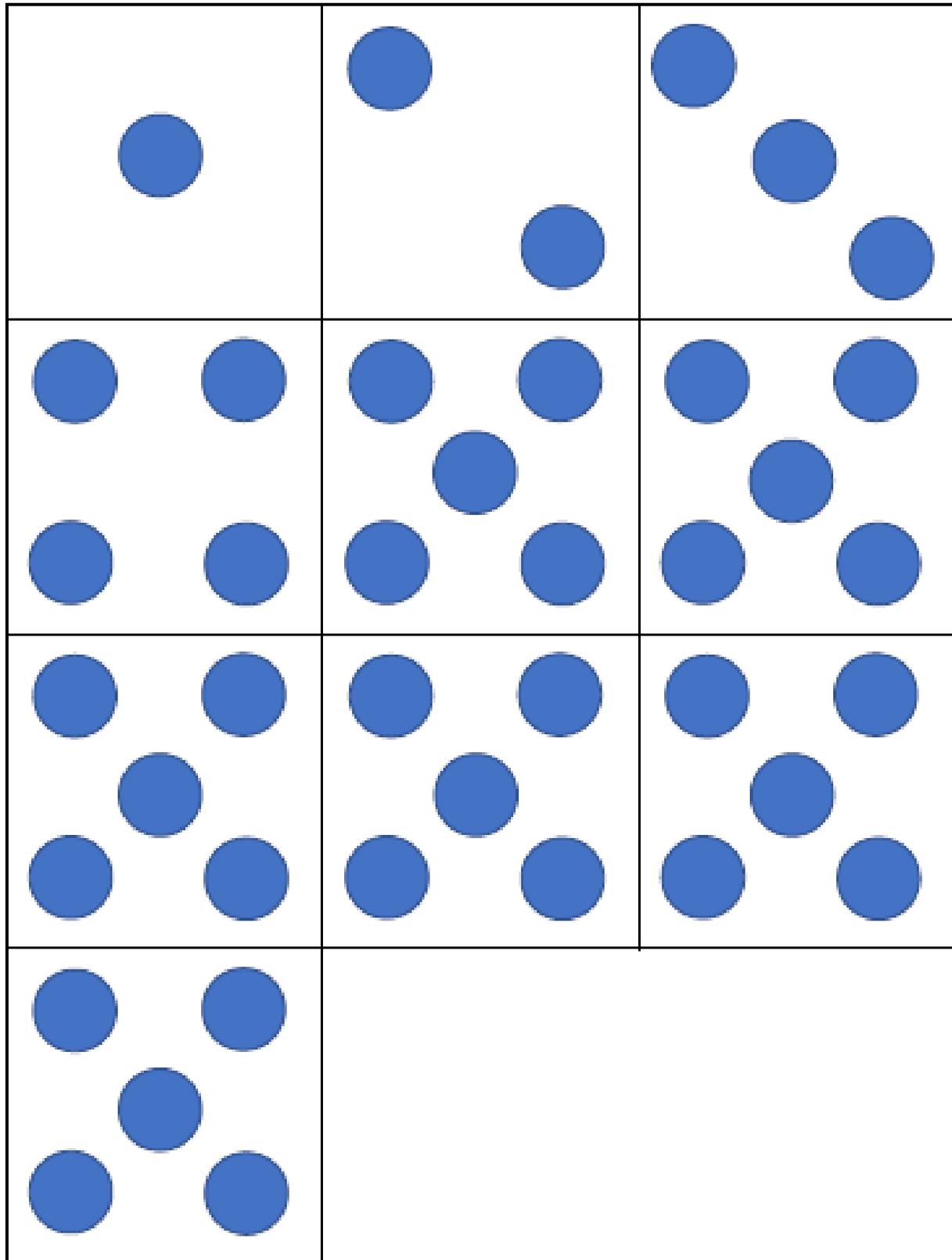
5 et 5 ça fait 10.



Troisième étape : Placer une carte 5 sur la table. Demander à votre enfant de former 7, il doit donc placer la carte 2 pour former le 7. Même exercice pour 9, 6, 10, 8.



Matériel : 10 cartes constellations du dé : 1, 2, 3, 4, 5, 5, 5, 5, 5, 5.



Activité 2 :

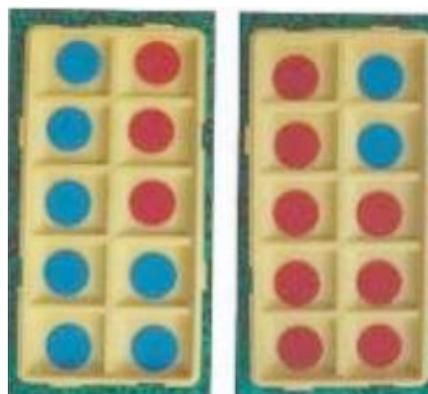
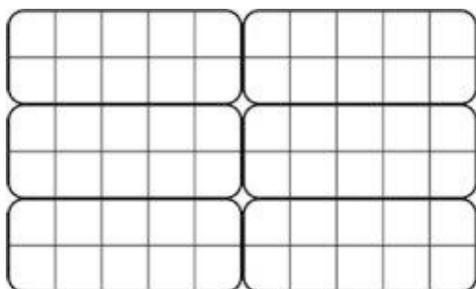
* La ronde des nombres : Jeu à plusieurs. Chacun son tour, une personne donne un nombre, puis son voisin le nombre suivant en allant jusqu'à 15, puis jusqu'à 20 et enfin jusqu'à 30. Lorsqu'une personne se trompe, elle a perdu. Le dernier a gagné.

Activité 3: Compter les différents animaux.



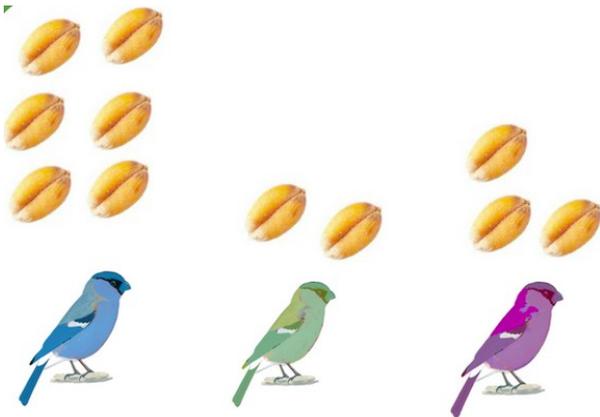
Activité 4 : Décomposer le nombre 10

- Matériel :** - Boite vide de 10 œufs + jetons ou objets de deux couleurs différentes
- Boîtes à nombre à reproduire et deux feutres (couleurs différentes)

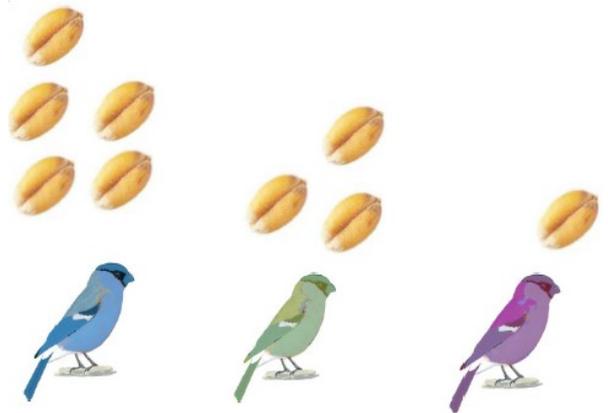


Pour commencer, je cherche à remplir la boîte en comptant combien il faut de jetons d'une couleur puis de l'autre. J'essaye ensuite de trouver toutes les façons de compléter la boîte en utilisant les 2 couleurs de jetons. Je joue ensuite avec un adulte qui place dans la boîte des jetons d'une seule couleur. Je dois trouver le nombre exact de jetons de la deuxième couleur nécessaire pour compléter la boîte. Je réalise plusieurs parties consécutives et je note les différentes combinaisons dans les boîtes à nombres.

Activité 5 : Situations problèmes : Revoir la notion « autant que ».



Combien l'oiseau violet doit-il prendre encore de grains de blé pour en avoir autant que l'oiseau bleu ?

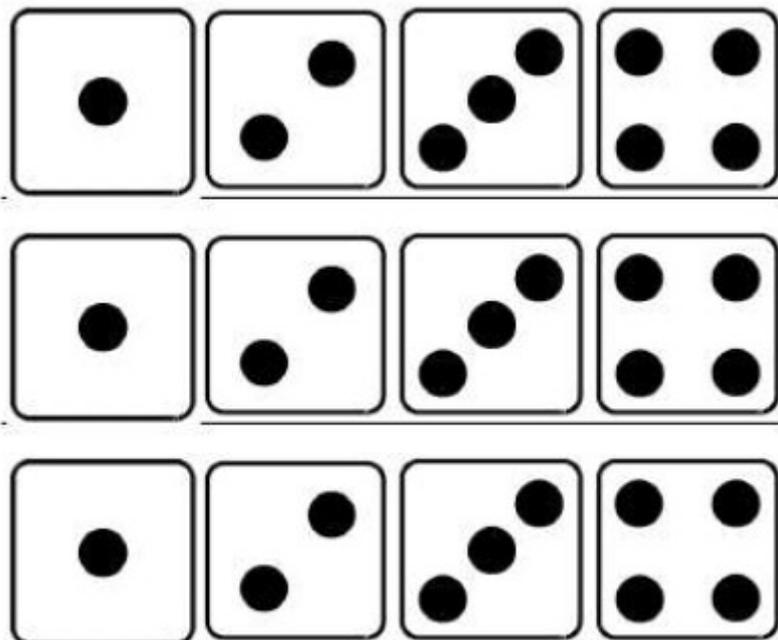


Combien l'oiseau violet doit-il prendre encore de grains de blé pour en avoir autant que l'oiseau bleu ?

Activité 6 : Trouve toutes les solutions pour faire 10 en additionnant les cartes.

					10
--	--	--	--	--	-----------

Tu peux écrire les solutions en dessous :



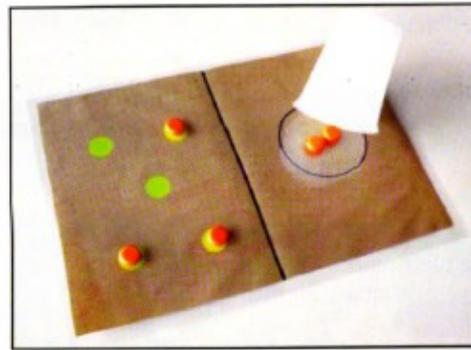
Activité 7 :

* Jeu du gobelet : Nous avons fait en classe une activité avec des lapins. Il y avait 5 lapins dans un jardin. Chaque lapin était sur un chou. Pendant que les élèves fermaient les yeux, certains lapins allaient se cacher dans le terrier. Il fallait donc deviner combien de lapins se cachaient dans le terrier.

Ici, l'idée est de reprendre ce jeu mais avec un matériel plus simple : une feuille, des jetons (bouchons) et un gobelet. Il y aura 2 étapes :

- *La première* : Vous divisez une feuille A4 en deux. Sur une partie vous tracez 5 ronds pour dessiner les choux, vous disposez les bouchons sur ces ronds. L'autre partie correspondra au terrier, vous placez un gobelet à l'envers dessus. Voici une image qui illustre :

Trouver le nombre de lapins cachés sous le gobelet.

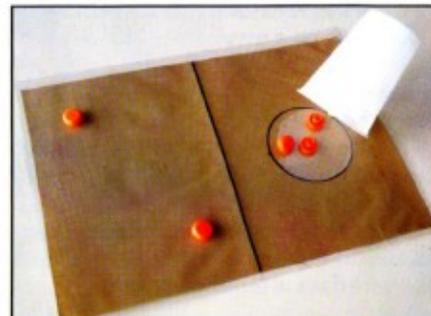
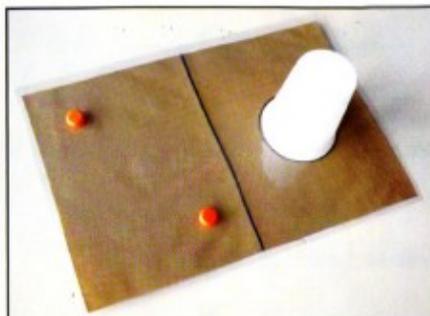


Les élèves comptent le nombre de choux sans jetons.

Vous réalisez l'activité avec votre enfant : il ferme les yeux, vous cachez des lapins (bouchons) sous le gobelet, votre enfant doit ouvrir les yeux et deviner combien de lapins sont dans le terrier (sous le gobelet). Les représentations des choux vides sont une aide pour les enfants.

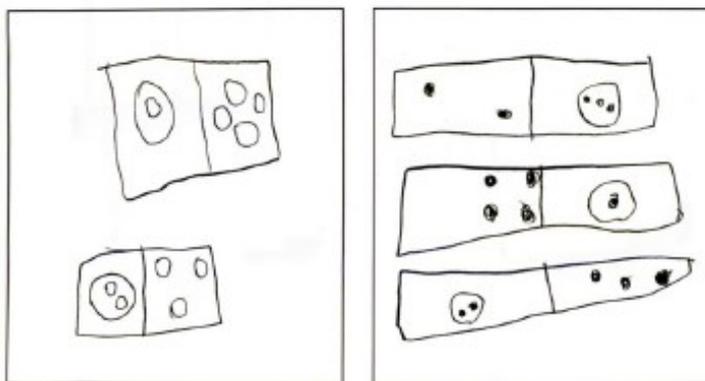
- *La deuxième étape* : Vous divisez une feuille A4 en deux mais cette fois-ci il ne faut plus faire apparaître les choux.

Trouver le nombre de lapins cachés sous le gobelet.



Les élèves comptent à leur manière.

Même procédure : votre enfant ferme les yeux, vous cachez des lapins dans les terriers. Par contre cette fois-ci votre enfant n'aura plus l'aide des « choux vides » pour retrouver le nombre de lapins manquants. Il pourra alors compter sur ses doigts ou s'aider par un dessin.



Les élèves représentent le problème par le dessin.

Pour adapter cette activité à votre enfant vous pouvez soit diminuer le nombre de lapins, soit augmenter le nombre de lapins !

Activité 8 :

* Les doigts éclairs : Vous montrez à votre enfant pendant 3 secondes un nombre représentés avec les doigts de vos mains et puis vous cachez. Votre enfant devra vous dire ce qu'il a vu. N'hésitez pas à ne pas respecter les représentations classiques : utiliser le petit doigts pour 1, le pouce et le petit doigt pour faire 2...

Activité 9:

* Ajouter ou retirer pour avoir la bonne quantité : Dans ce jeu il faudra constituer des collections. Pour cela, il faudra préparer des collections contenant soit trop d'objets, soit pas assez. Exemple : demander à votre enfant de faire en sorte qu'il y ait 7 éléments (bouchons, légo, boutons...) dans chaque collection. Pour cela, lui laisser des éléments à disposition. Vous pouvez faire l'exercice pour les nombres de 5 à 10. Vous pouvez également inverser les rôles : votre enfant prépare des pots, vous demande de faire des collections avec 8 éléments, il devra vérifier que vous n'avez pas fait d'erreurs ! (N'hésitez pas à vous tromper volontairement, les enfants adorent corriger les adultes, enfin la maîtresse en tout cas 😊 !)

Pour adapter cette activité à votre enfant vous pouvez soit augmenter le nombre soit le diminuer !



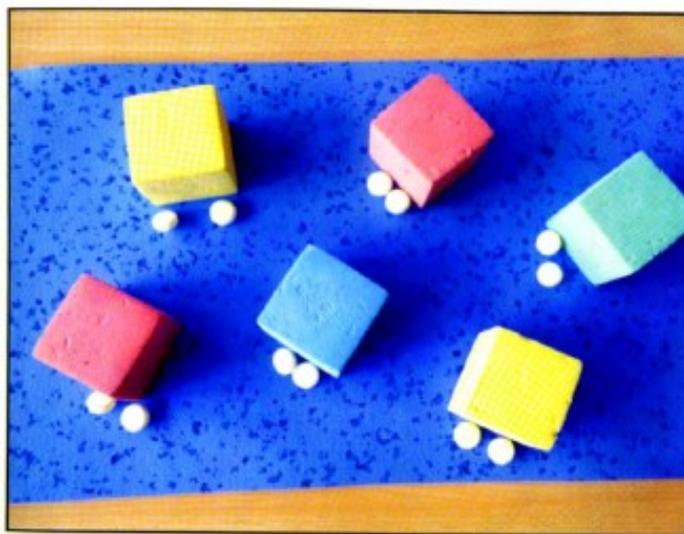
Activité 10 :

* Compter dans sa tête : Vous faites tomber lentement des cubes (ou objets) un par un dans une boîte en fer (ou peu importe mais il faut que l'objet qui tombe émette un bruit). Les enfants doivent avoir les yeux fermés et compter dans leur tête les objets qui tombent. Ils doivent dire le nombre d'objets qui se trouvent dans la boîte. On vérifie en comptant les objets qui sont bel et bien dans la boîte. Vous pouvez adapter le nombre d'objets aux capacités de votre enfant.

Activité 11 :

* Le jeu du facteur : Chaque maison doit recevoir 2 courriers, pas un de plus, pas un de moins.

Voici le déroulement du jeu : donner 3 maisons à votre enfant (gros cubes, ou les représenter par un dessin). Lui laisser à disposition une dizaine de « courriers » (bouchons). Donner la consigne : Prendre des courriers, « juste ce qu'il faut » pour avoir 2 courriers devant chaque maison. Il faut vérifier que l'enfant a bien compris que chaque maison devra recevoir 2 courriers. Il se peut que votre enfant se trompe au départ, il faudra le laisser essayer (même s'il prend au départ trop de courrier ou pas assez). Vous l'aidez ensuite à trouver des solutions (pointer les maisons en comptant 1, 2 pour la première maison, 3 4 pour la deuxième maison, 5 6 pour la 3^{ème} maison / ou bien 2 pour la première maison ET 2 pour la deuxième maison ça fait 4, 4 ET ENCORE 2 pour la troisième maison ça fait 6...). Chaque enfant est libre d'avoir sa propre procédure pour trouver le bon nombre mais il faut le laisser essayer, tenter, se tromper, réajuster si besoin.

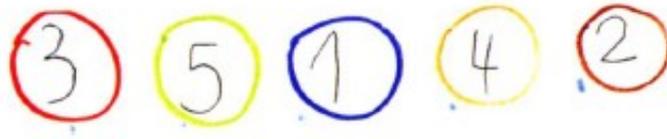


Matériel : 6 grilles de sudoku. Vous pouvez soit les imprimer, soit les recopier sur une feuille.

Vous pouvez faire varier le nombre de maisons (de 2 à 8, voire plus si votre enfant est à l'aise).

Activité 12:

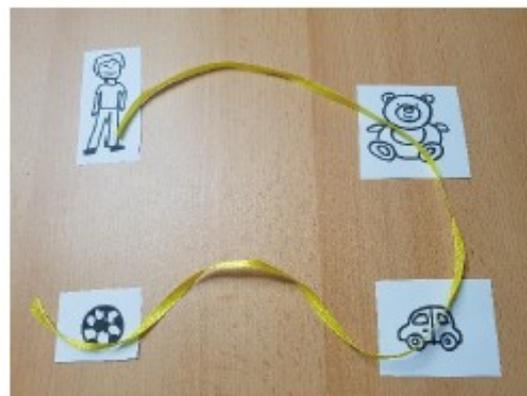
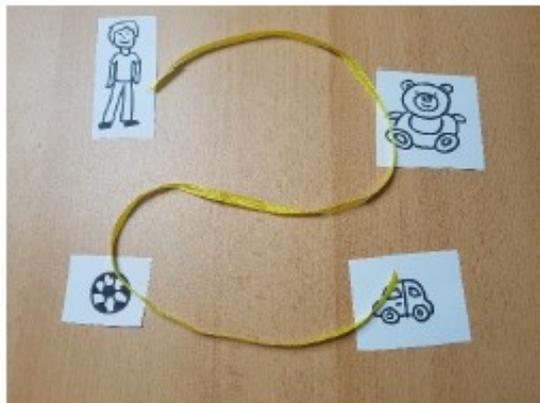
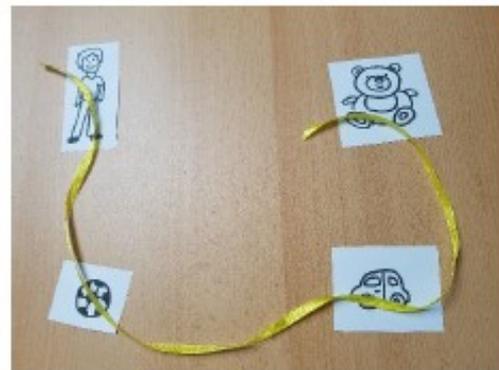
* La dictée de nombres : Tracer des cercles de couleurs différentes : rouge, vert, bleu, orange, brun. Donner un nombre pour le cercle rouge : 3, vert : 5, bleu : 1, orange : 4, brun : 2. Vous donnez les nombres oralement et votre enfant doit l'écrire. Vous pouvez lui donner une bande numérique (les nombres dans l'ordre de 1 à 10 pour l'aider).



Activité 13 :

* Les jouets de Tom : But du jeu : trouver tous les trajets possibles pour que Tom ramasse tous ses jouets. Consigne à donner aux enfants : « Tom veut ramasser tous ses jouets. Il faut trouver le plus de chemins différents possibles ». Laisser les enfants essayer, ils doivent tout d'abord comprendre qu'il faut obligatoirement partir de Tom et que son trajet est continu. Ensuite leur expliquer que Tom ne peut pas passer deux fois au même endroit.

Matériel : soit vous imprimez les fiches page suivante, soit vous pouvez faire une version manipulable avec 4 dessins (Tom, un ballon, un nounours, une voiture) et une ficelle, comme je l'ai fait sur les photos ci-dessous.

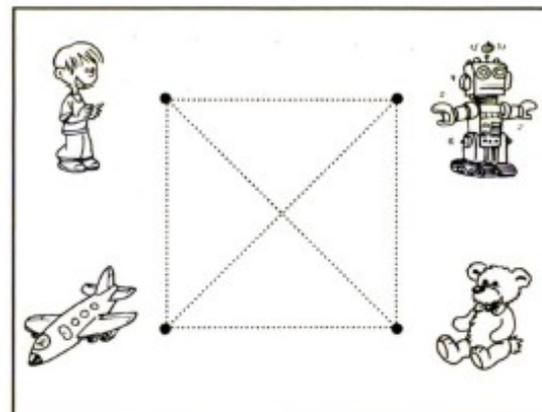
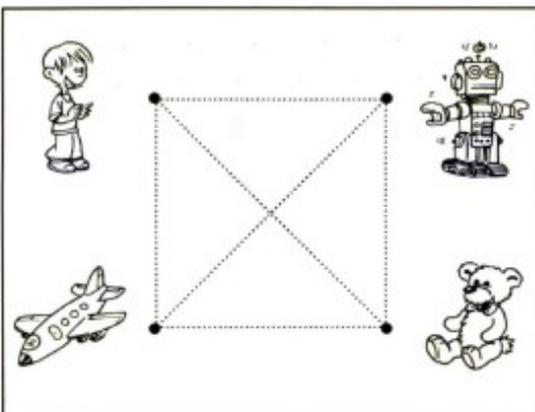
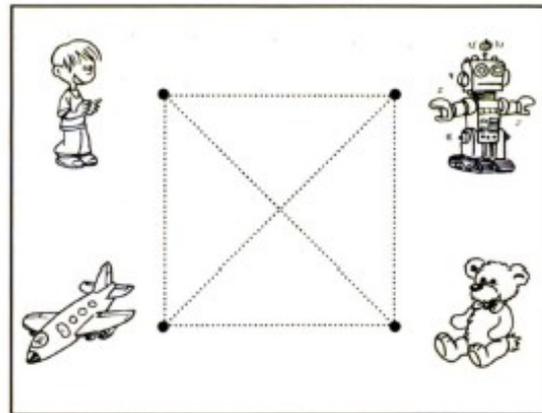
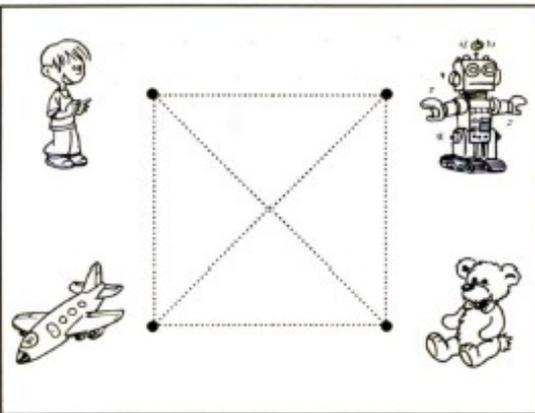
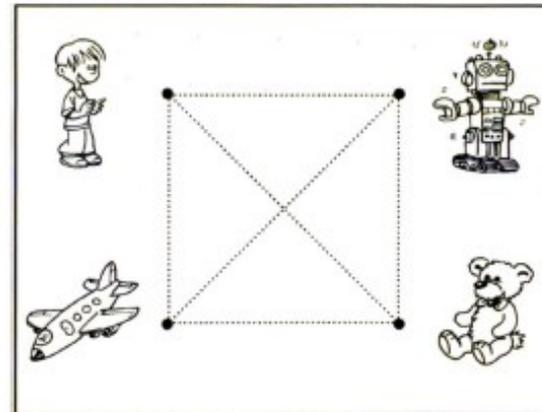
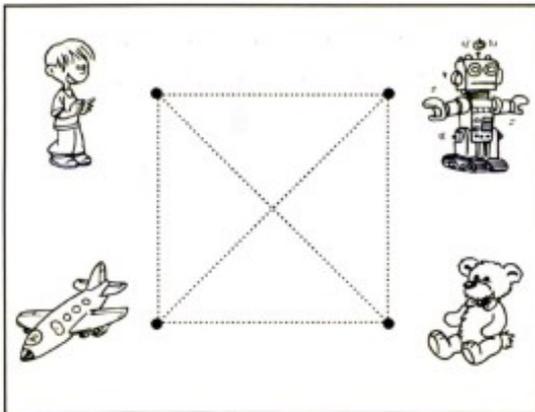
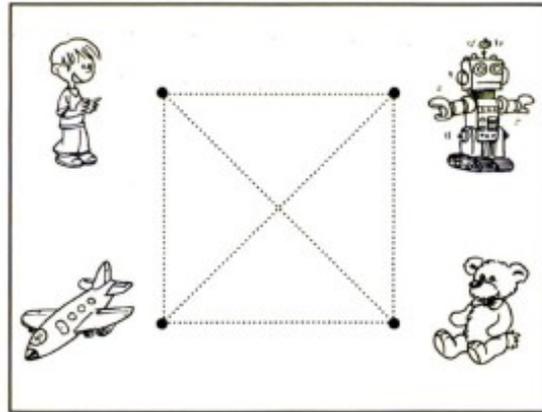
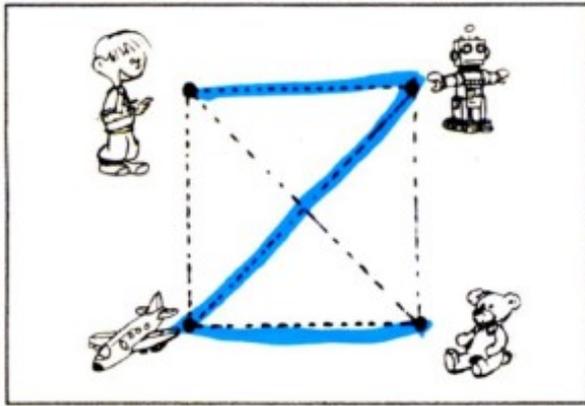


Activité 14

* La ronde des nombres 2 par 2 : Jeu à plusieurs. Chacun son tour, une personne donne deux nombres consécutifs, puis son voisin les deux nombres suivants en allant jusqu'à 15, puis jusqu'à 20 et enfin jusqu'à 30. Lorsqu'une personne se trompe, elle a perdu. Le dernier a gagné.

Activité 15 :

Trouve d'autres chemins pour aider Tom à ramasser ses jouets.



Activité 16 :

* Ranger des objets selon leur taille : L'enfant doit comparer et ranger de: objets du plus petit au plus grand. Vous avez donc au niveau du matériel plusieurs possibilités. En voici quelques unes :

Matériel : des feutres, crayons, stylos, règles de tailles différentes, une corde ou ficelle coupée en plusieurs morceaux de tailles différentes (comme dans l'exemple ci-dessous), des bandes de papier de tailles différentes...

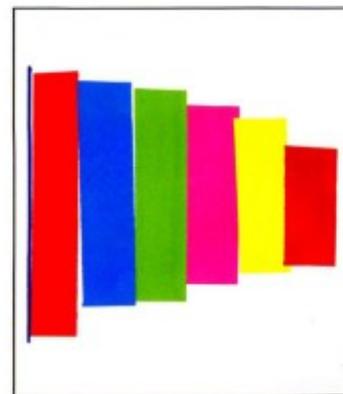
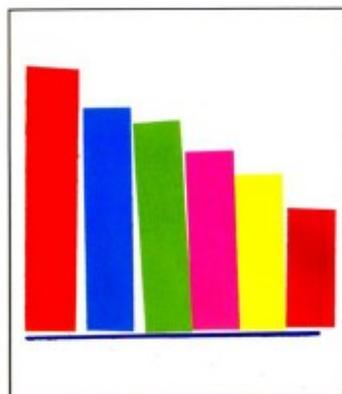
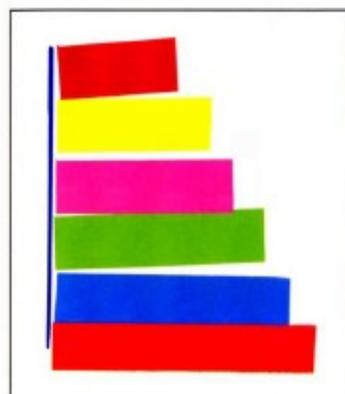
ranger des objets
...selon leur taille



• 7 à 8 lacets de tailles différentes



Je cherche le plus grand des lacets en le comparant aux autres. Je le pose sur la table, puis je cherche le plus grand parmi ceux qui restent et je le place au-dessus du premier. Je procède de cette manière jusqu'au plus petit. Lorsque j'ai terminé, je range tout le matériel à sa place.



Ranger les 6 bandes et les coller sur une feuille où est tracé un trait bleu.

Pour simplifier ou complexifier l'exercice : faire varier le nombre d'objets à ranger. Pour aider votre enfant : tracer un trait en bas d'une feuille qui sert de repère pour mesurer, comparer.

Activité 17 :

* Devinette qui suis-je ? : Faire deviner un nombre à votre enfant.

- Je viens après le 4 mais avant le 6, qui suis-je ? (le 5)
- Je viens après le 9.... Qui suis-je ? (le 10)
- Je viens avant le 7... Qui suis-je ? (le 6)
- Je suis entre le 7 et le 9... Qui suis-je ? (le 8)

Si votre enfant a du mal à trouver la solution, vous pouvez lui donner une bande numérique (les chiffres écrits de 1 à 10). Si votre enfant est plus à l'aise, vous pouvez faire deviner des nombres compris entre 10 et 20, voire plus.

Activité 18 :

Module « Partages inéquitables » GS

FICHE CONSIGNE

Objectif d'apprentissage : effectuer un partage inéquitable.

Matériel :

- 3 contenants (des camions jouets, bols, enveloppes ; bacs)
- 10 objets (perles, personnages, légo...)

Lundi : 1) Découverte de la situation de jeu :

Expliquer à l'enfant que cette semaine on va jouer au déménagement, et qu'on va devoir répartir des caisses dans des camions. Proposer à votre enfant de choisir trois petits contenants (des camions jouets, bols, enveloppes ; bacs... de préférence quelque chose qu'il aime bien). On appellera ces contenants des camions. Lui donner 10 objets qui serviront de caisses à mettre dans le camion (par exemple des perles, personnages légo...). Compter ensemble les camions et les caisses.



2) Jeu du partage :

Proposer à votre enfant de partager toutes les « caisses » dans les camions, il ne doit plus en rester. Attention, ne pas lui donner d'idée, on ne cherche pas un partage en particulier ni un partage équitable. Demander d'effectuer plusieurs partages, à chaque fois, demander à l'enfant si chaque « camion » a le même nombre de caisses, conclure que non, ça n'est pas équitable. **Prendre une photo d'un partage effectué et l'envoyer à la maîtresse.**



Mardi : Jeu du partage avec une contrainte 1 :

Même jeu, sauf que maintenant les camions ne peuvent transporter que 2, 3 ou 4 caisses, ni plus ni moins. Laisser l'enfant essayer de répartir les caisses et vérifier ensemble si la contrainte a été respectée.



Jeudi : Jeu du partage avec une contrainte 2 :

La même chose que mardi, mais maintenant avec 13 caisses au lieu de 10. **Faire une photo à la fin et me l'envoyer.**

Activité 19 :

Module « Partages équitables » GS

FICHE CONSIGNE

Objectif d'apprentissage : effectuer un partage équitable.

Matériel :

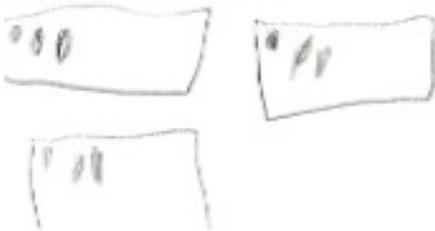
- 3 coffres à trésor (boîtes, assiettes, bols ou cartons...)
- 15 pièces d'or (perles, légo, pièces de monnaie...)

Lundi : Découverte de la situation de jeu :

Expliquer à l'enfant que cette semaine on va jouer aux pirates. Ils ont trouvé un trésor (faire compter les pièces d'or) mais ils sont trois pirates. Ils veulent se partager les pièces. Demander à l'enfant de partager les pièces entre les pirates, sans qu'il en reste. Recommencer plusieurs partages jusqu'à temps qu'il en trouve un équitable. Préciser qu'il faut que chacun ait le même nombre de pièces pour ne pas faire de jaloux.



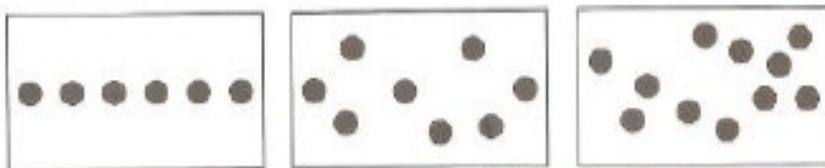
Mardi : Anticiper un résultat :



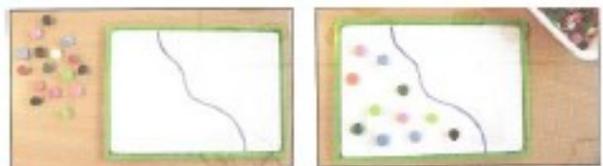
Expliquer à votre enfant qu'il n'y a maintenant plus que 9 pièces (enlever les autres et laisser à disposition une feuille, un crayon, les boîtes et les pièces). Chercher comment partager équitablement les 9 pièces entre les 3 pirates, le dessiner sur la feuille pour le montrer. Vérifier en répartissant les pièces dans les coffres. Refaire la même chose avec 12 pièces.

Prendre une photo d'un partage effectué et l'envoyer à la maîtresse.

Jeudi : Jeu du partage de ronds :



Représenter ou imprimer les cartes ci-dessus. Demander à l'enfant de partager les ronds en deux quantités égales en traçant un trait au bon endroit pour en avoir autant de chaque côté. Possibilité de s'entraîner avec des perles avant comme sur la photo à droite.



Faire une photo à la fin et me l'envoyer.

Activité 20 :

Construire des chemins et des circuits avec des contraintes

Matériel :

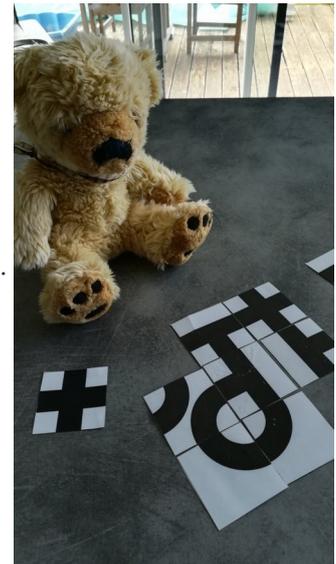
Pièces de jeu x2 + quadrillage

1- Construire des chemins

Prendre une carte, la poser devant soi, en prendre une autre, la poser à côté de la première pour former un chemin, et ainsi de suite.

2- Construire des circuits avec des contraintes

Jeu à 2 : Chacun son tour, poser une carte pour réaliser un parcours à 2.



3- Jeu à 2 : Chacun son tour, poser une carte pour relier un point de départ et un point d'arrivée donnés sur un quadrillage



4- Construire un circuit fermé sur un quadrillage

Assembler des cartes pour construire un circuit fermé, puis un circuit ouvert dans un espace restreint au quadrillage 3 X 3.

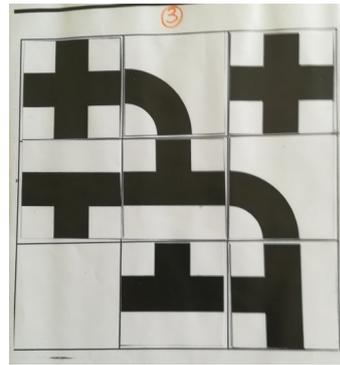
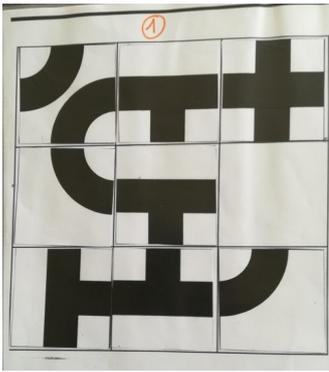


5- Compléter un circuit dont il manque 1 pièce

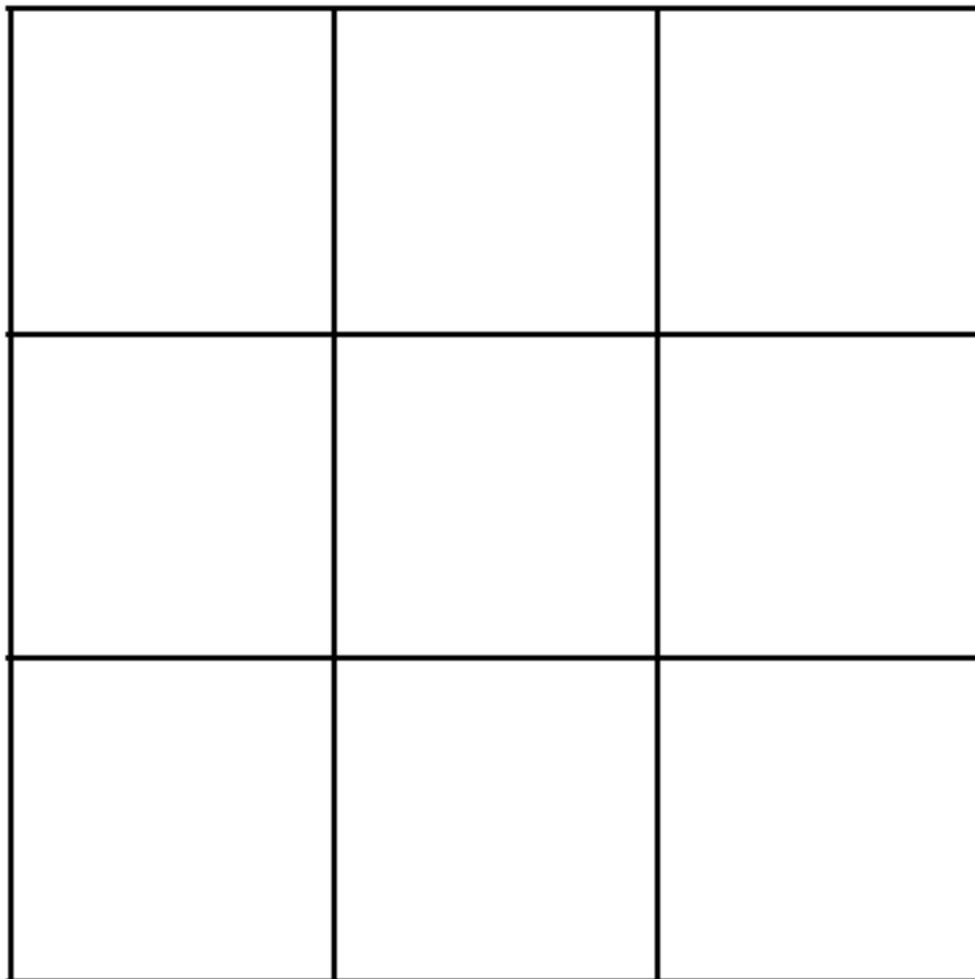
Compléter un circuit réalisé, dont il manque une pièce pour qu'il soit ouvert, puis fermé.



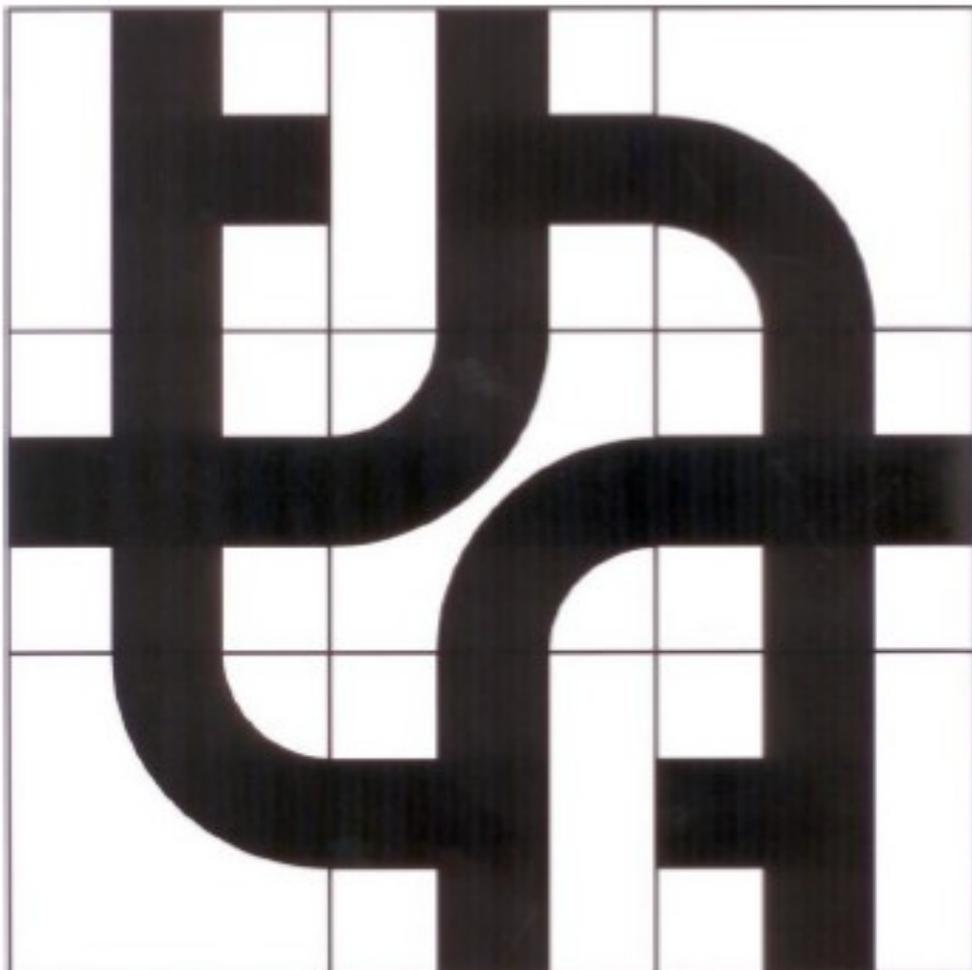
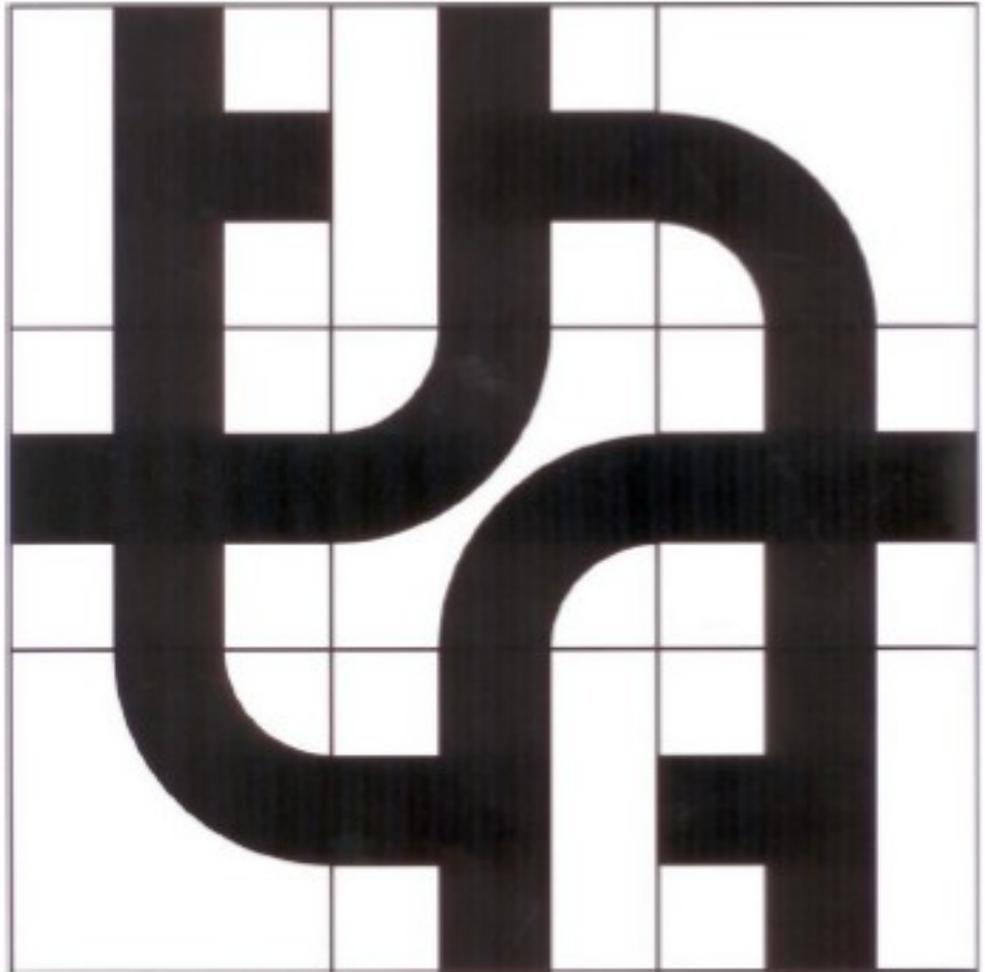
Voici plusieurs modèles à compléter :



Matériel :
planche de jeu

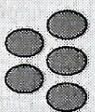
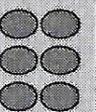
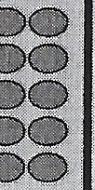


Pièces à découper



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

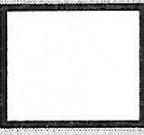
Quel est le score obtenu par les dés dans chaque case?

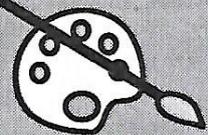
5		
6		
8		
10		

23
COLORIAGE
MAGIQUE

avec aide 
seul 

lent 
normal 
rapide 

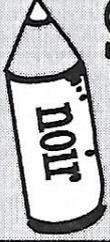
Erreurs 
 
 
 

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Quel est le rang du dessin entouré dans chaque case ?

1^{er}



2^{ème}



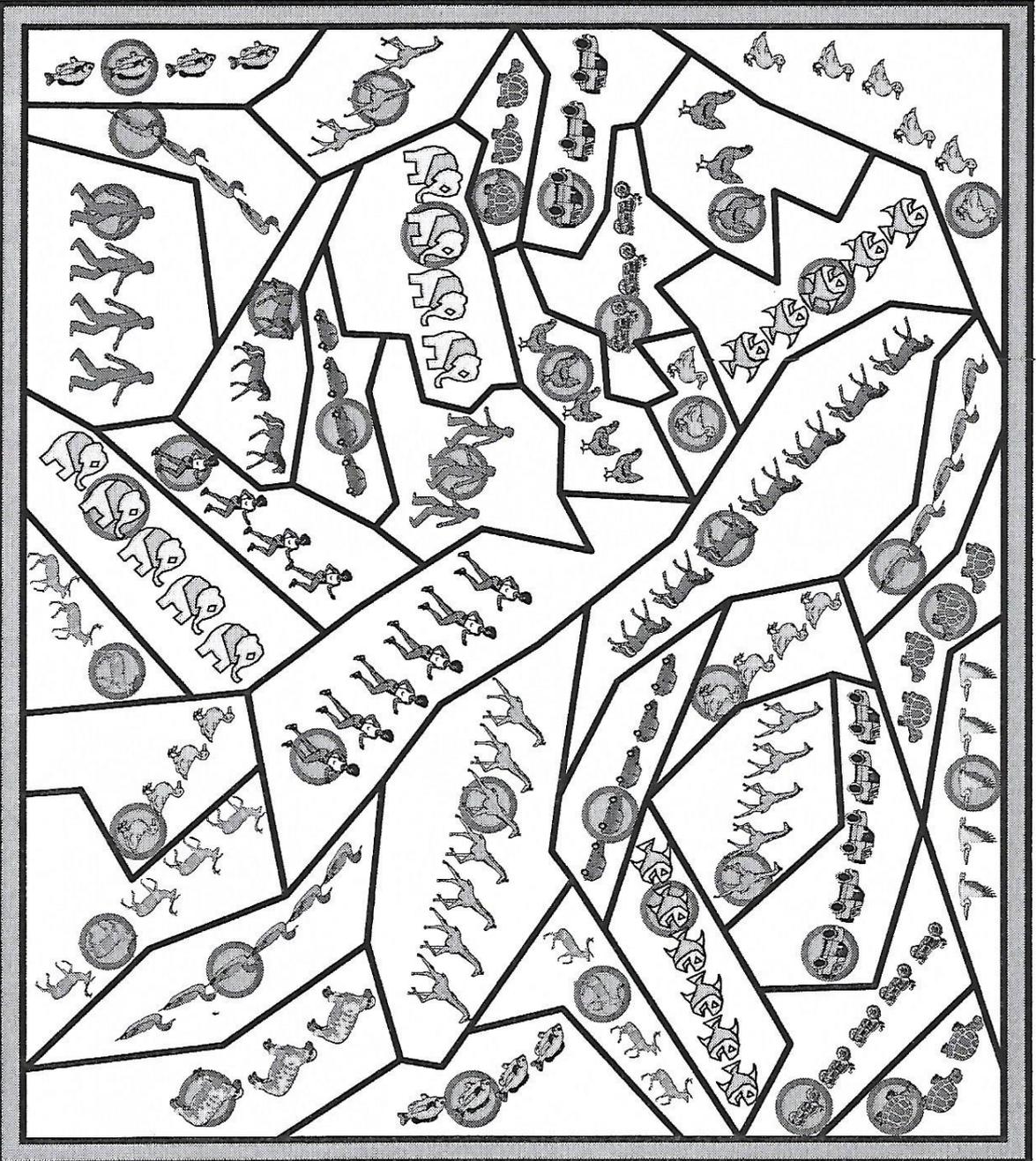
3^{ème}



4^{ème}



5^{ème}

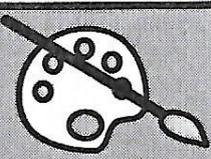



COLORIAGE
MAGIQUE

10

avec aide 

lent 
normal 
rapide 

Erreurs 

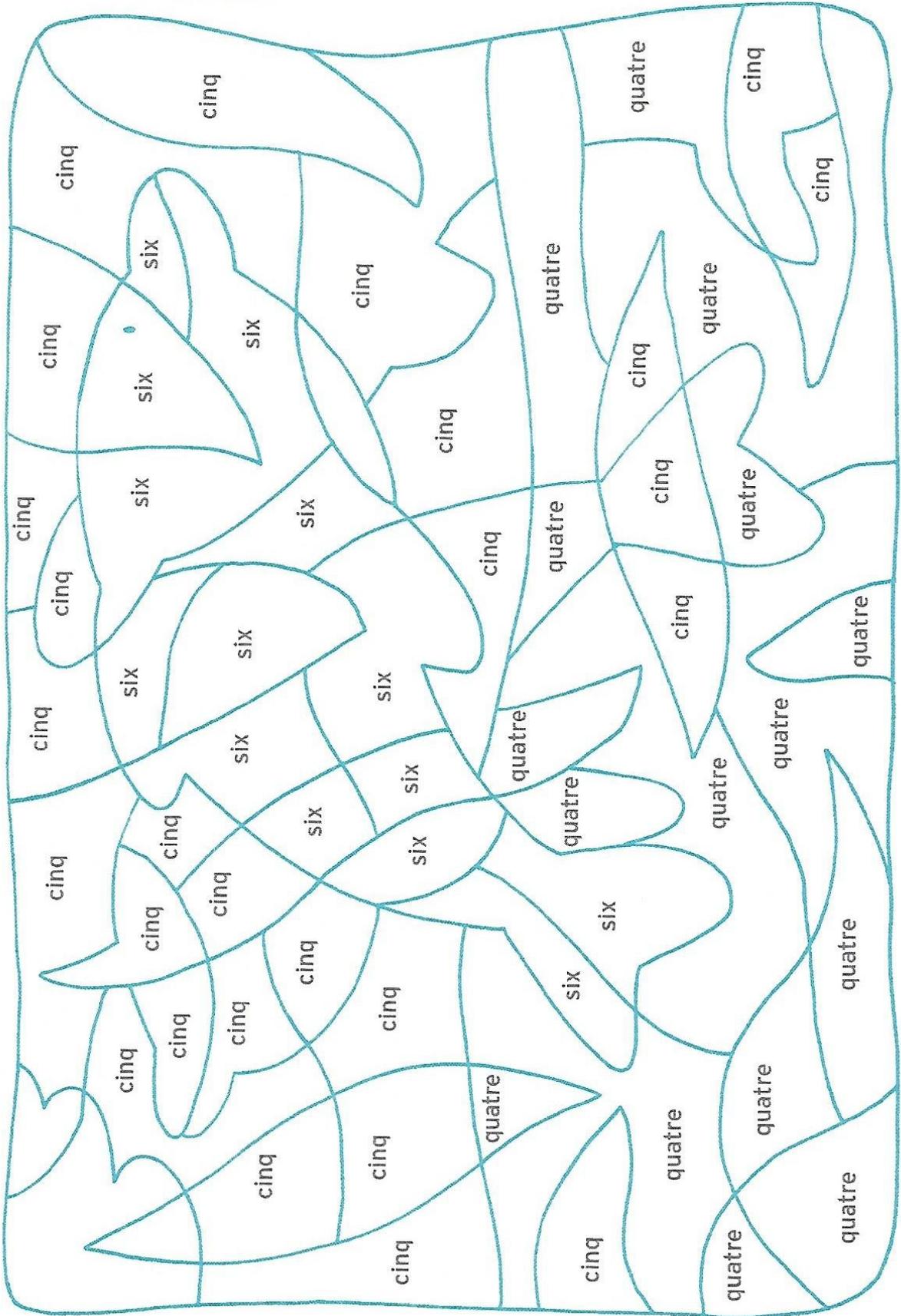
Lis les nombres écrits en lettres et colorie les cases en suivant le code couleur.

4 

5 

6 

- 1 un
- 2 deux
- 3 trois
- 4 quatre
- 5 cinq
- 6 six
- 7 sept
- 8 huit
- 9 neuf
- 10 dix

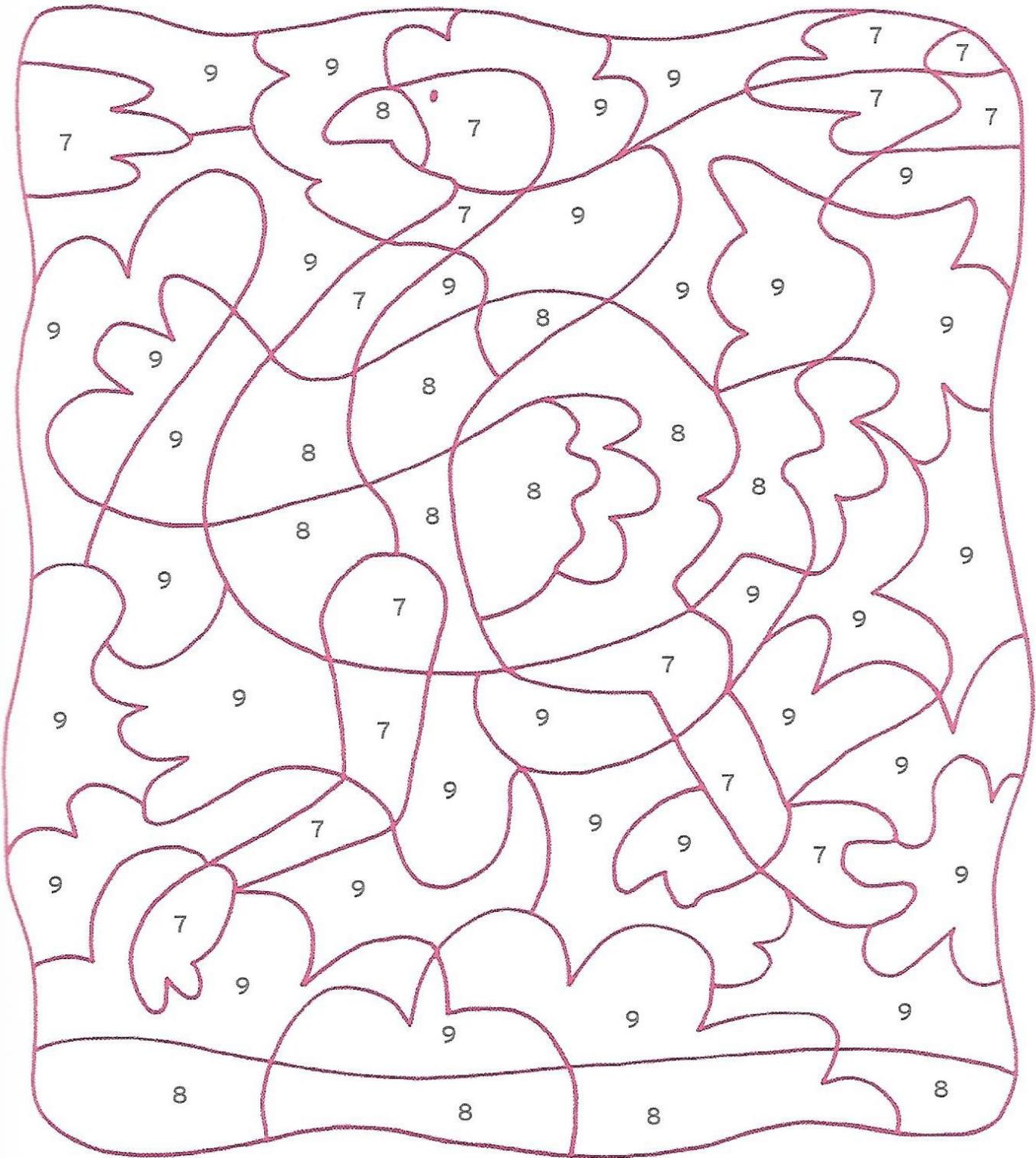


Lis les nombres écrits en chiffres et colorie les cases en suivant le code couleur.

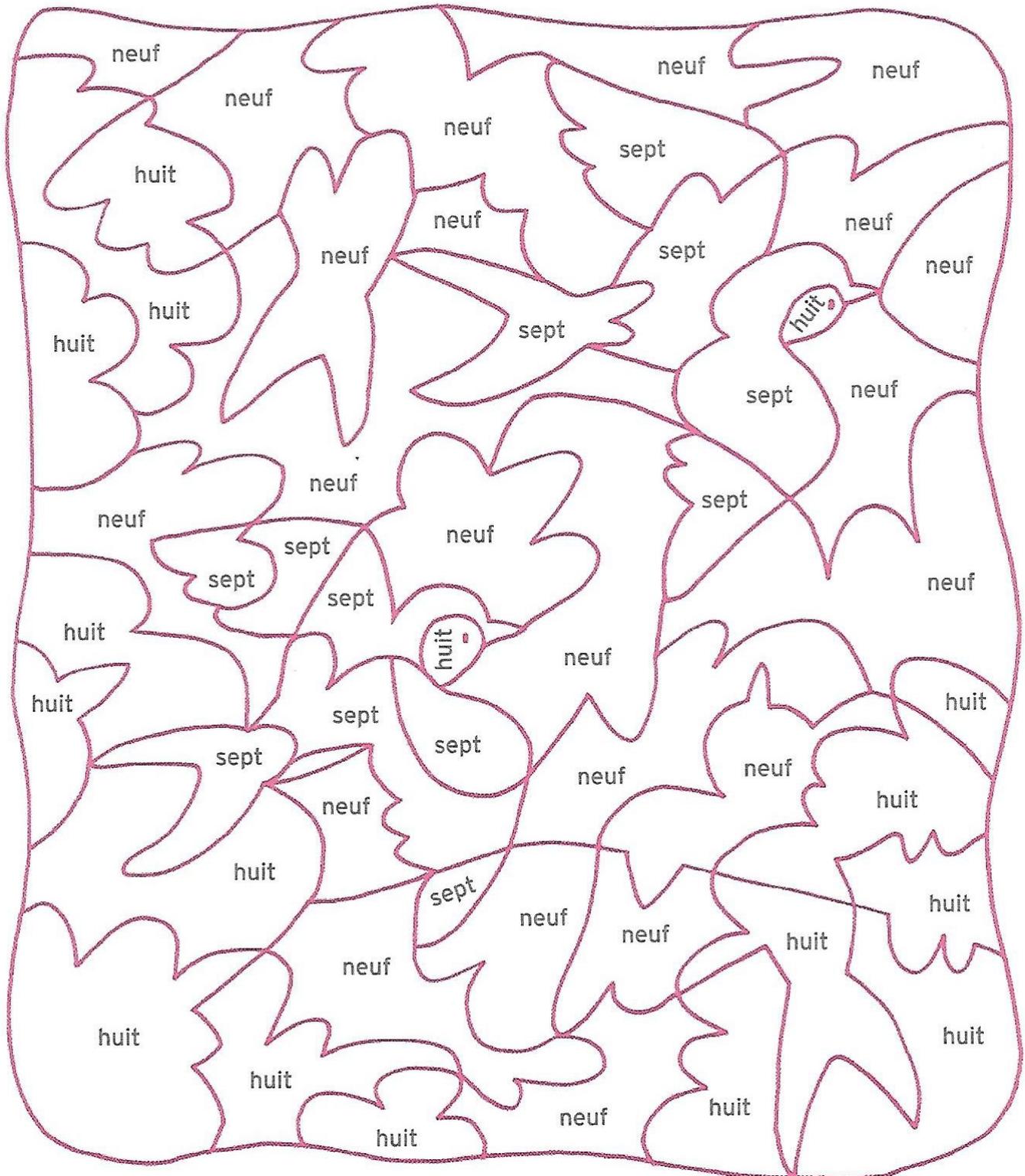
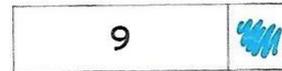
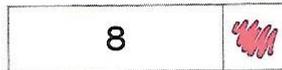
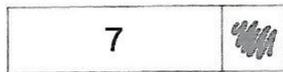
sept	
------	---

huit	
------	---

neuf	
------	---



Lis les nombres écrits en lettres et colorie les cases en suivant le code couleur.



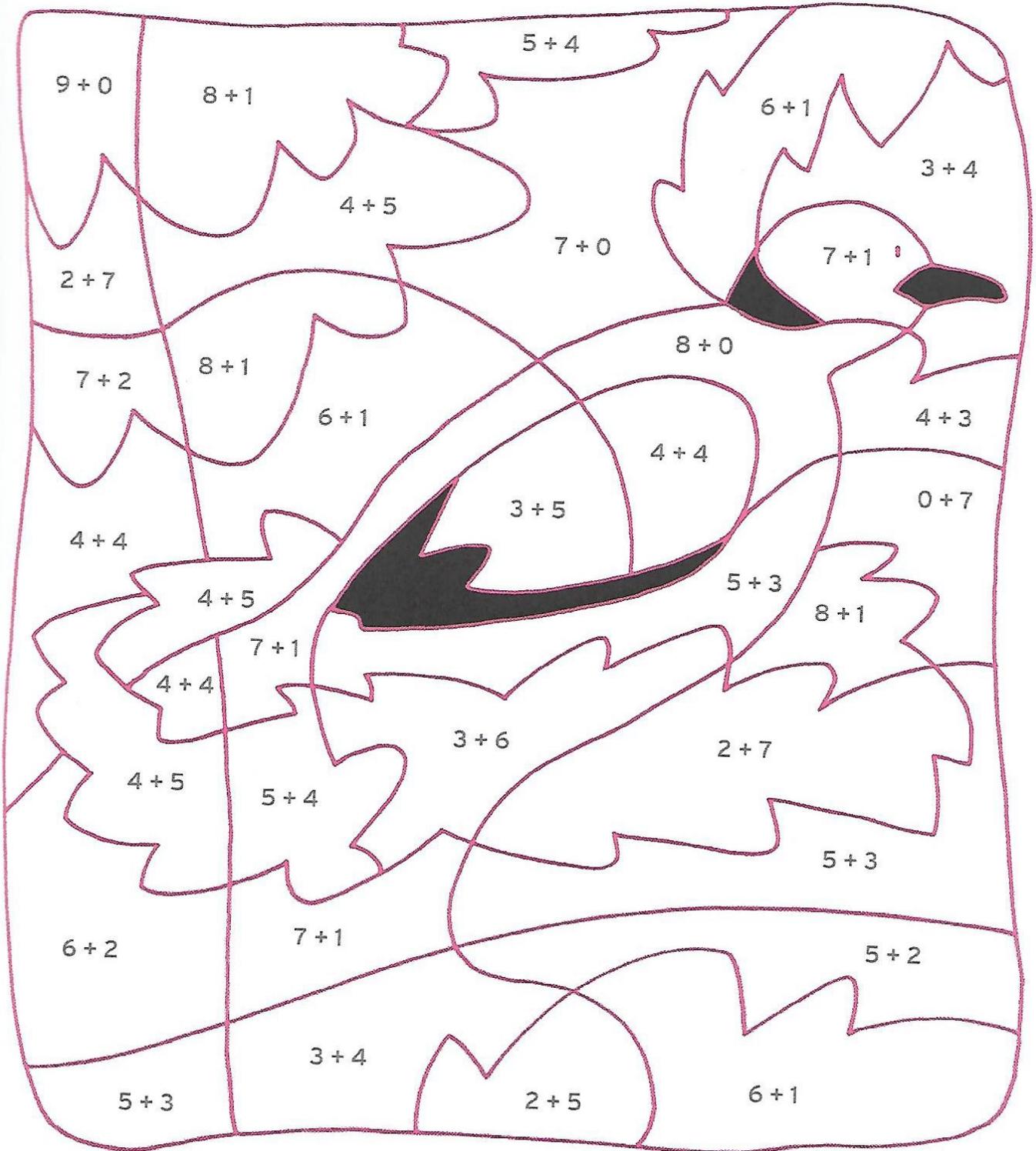
- | | |
|----------|--------|
| 1 un | 6 six |
| 2 deux | 7 sept |
| 3 trois | 8 huit |
| 4 quatre | 9 neuf |
| 5 cinq | 10 dix |

Trouve le résultat des additions, puis colorie les cases en suivant le code couleur.

= 7	
-----	---

= 8	
-----	---

= 9	
-----	---



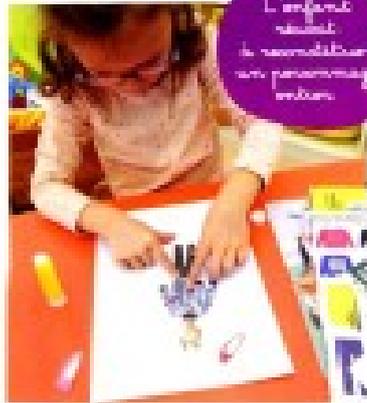
* Empiler des bouchons Construire la tour la plus haute possible à l'aide de bouchons.

Matériel : une quinzaine de bouchons différents.

<p>empiler ...des bouchons</p>  <ul style="list-style-type: none">• 1 quinzaine de bouchons	<p>L'enfant réussit à empiler les bouchons.</p> 	<p>Je construis une tour avec les bouchons. Lorsque j'ai terminé, je range tout le matériel à sa place.</p>
---	--	---

* Assembler les parties d'un corps humain : Découper des parties d'un corps dans des magazines différents puis les assembler pour former un nouveau personnage.

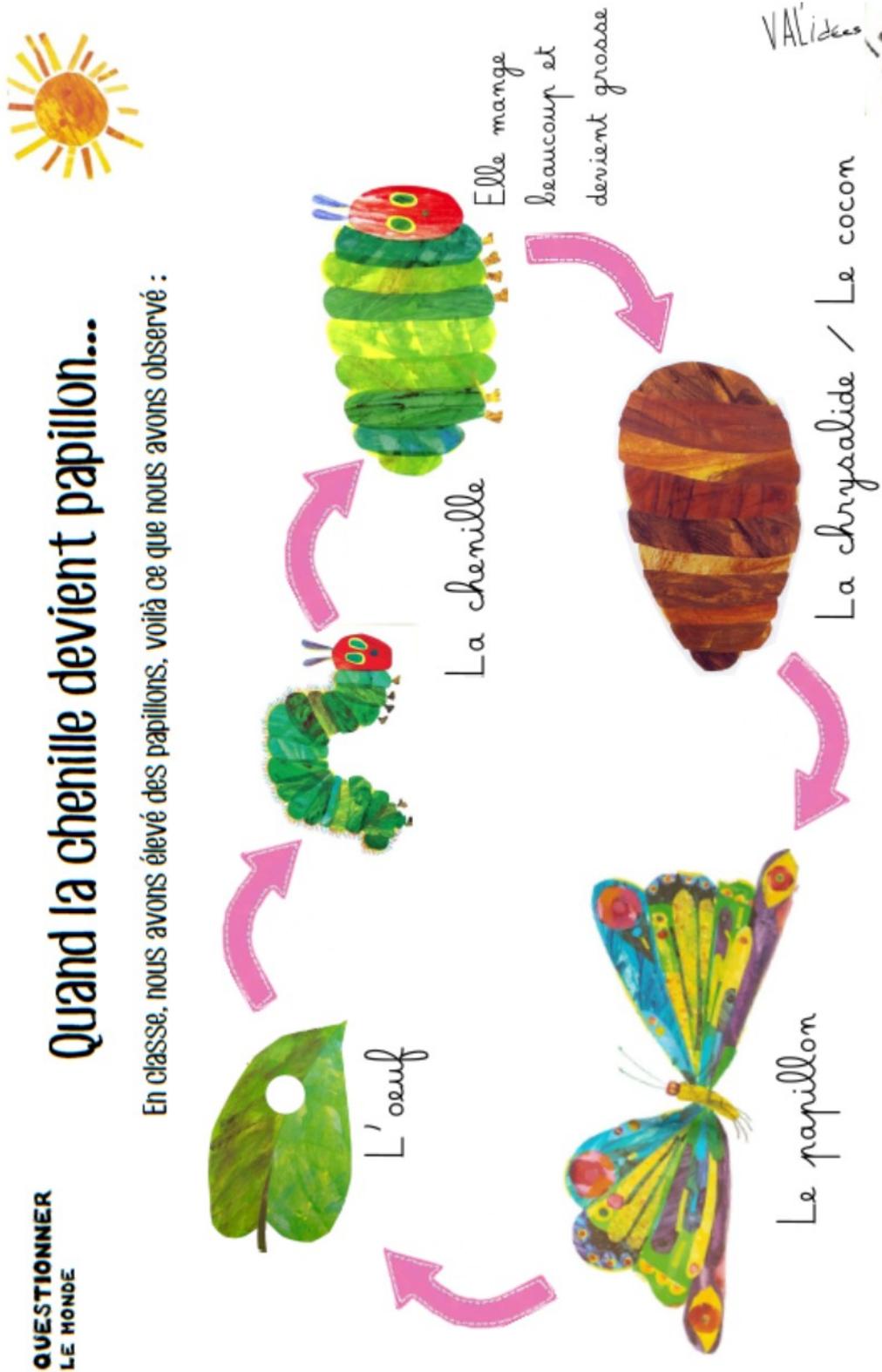
Matériel : des magazines, des publicités, des ciseaux, de la colle, une feuille blanche.

<p>assembler ...les parties du corps humain</p>  <ul style="list-style-type: none">• des feuilles A4 blanches• des feuilles de magazine avec personnages• 1 paire de ciseaux• de la colle	<p>L'enfant réussit à reconstituer un personnage entier.</p> 	<p>Je découpe chaque partie du corps sur une page de magazine différents, puis je colle sur la feuille blanche les différentes parties découpées pour former un nouveau personnage.</p>
--	---	---

Regarde la vidéo de la transformation de la chenille

<https://www.youtube.com/watch?v=sXTMw4Mctxk>

Rappeler le vocabulaire à votre enfant : œuf, chenille, chrysalide, cocon, papillon



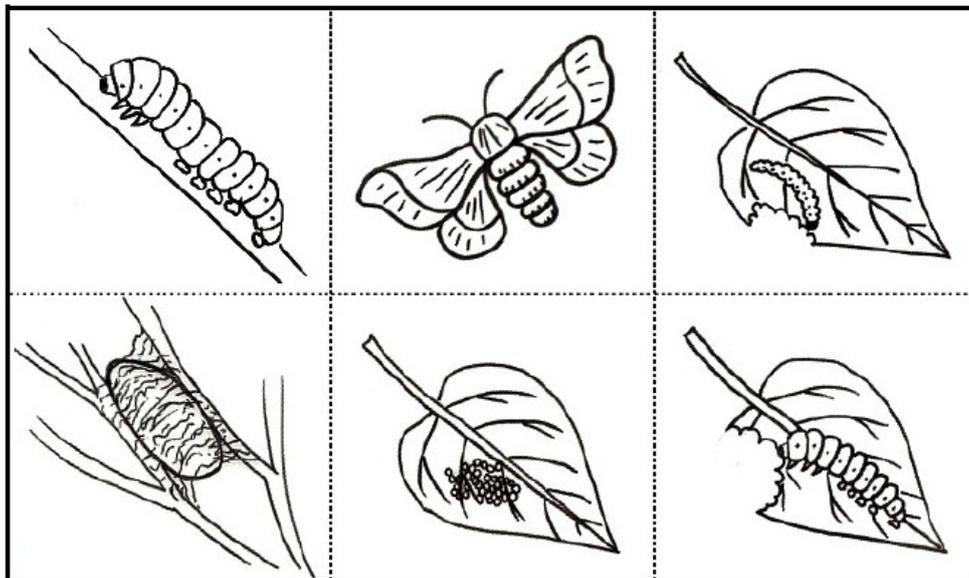
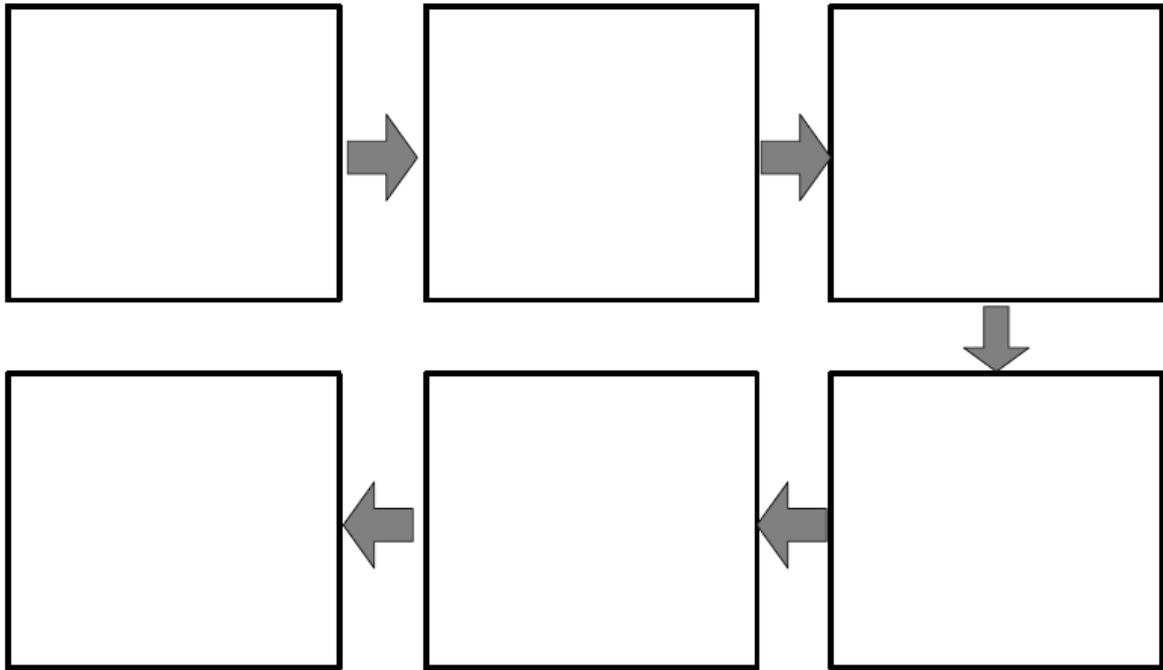
QUESTIONNER
LE MONDE

Quand la chenille devient papillon...

En classe, nous avons élevé des papillons, voilà ce que nous avons observé :

Votre enfant remet dans l'ordre les images du cycle de vie du papillon.

LE CYCLE DE VIE DU PAPIILLON





Pour environ
30 sablés dominos

Biscuits Dominos



- 1** Dans un saladier, mélangez tous les ingrédients secs et le beurre préalablement coupé en petits morceaux. Ajoutez l'œuf battu à la pâte sablonneuse obtenue et laissez reposer la pâte au réfrigérateur pendant 1h.



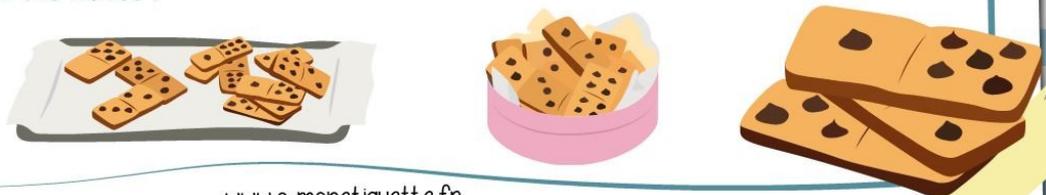
- 2** Préchauffez le four à 180°C et découpez la pâte en rectangles de 6 cm de long, 3 cm de large et 5 mm d'épaisseur (n'oubliez pas d'ajouter l'entaille au milieu !).



- 3** Après 10 à 12 minutes de cuisson, transformez vos sablés en dominos en y plaçant des pépites de chocolats.



- 4** Laissez refroidir... Puis amusez-vous et dégustez vos délicieux sablés dominos avec vos loulous !



www.c-monetiquette.fr

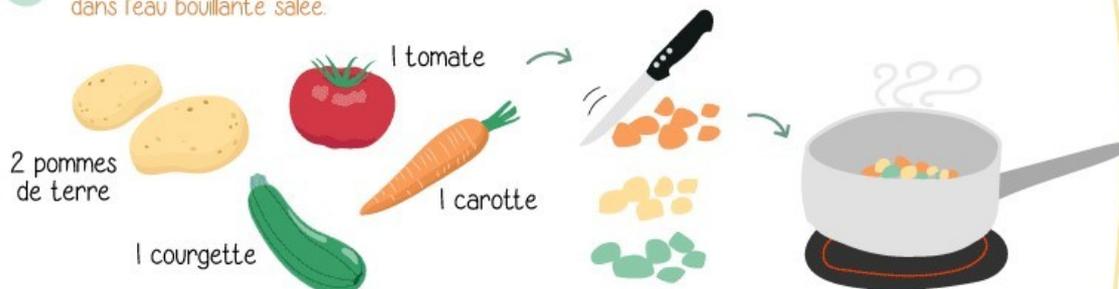


Pour 4 personnes

Boulettes aux légumes



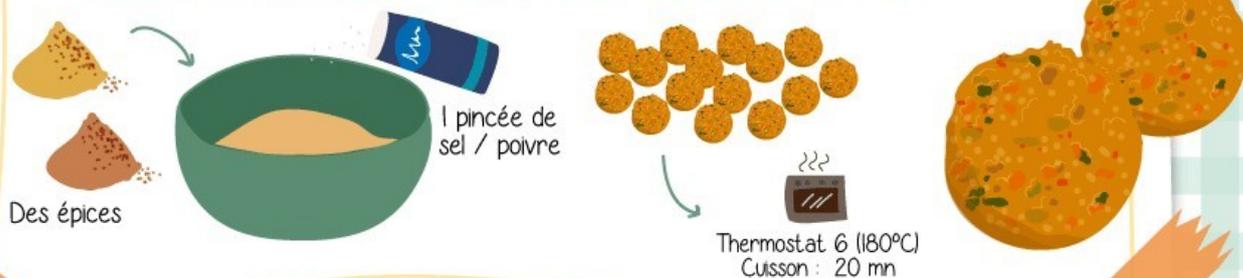
- 1 Lavez et séchez les légumes puis coupez-les en petits dés avant de les faire cuire 10 mn dans l'eau bouillante salée.



- 2 Réalisez une chapelure maison avec du pain rassis ou des biscottes émiettées. Égouttez les légumes et mélangez-les à la chapelure avec une cuillère de farine ou de Maizena pour absorber l'humidité.



- 3 Ajoutez vos épices préférées (basilic, paprika, curry...), une pincée de sel et de poivre. Façonnez vos boulettes avec les mains légèrement humides pour éviter que cela ne colle. Enfouissez les boulettes 20 à 25 mn à 180°C et accompagnez-les selon vos envies !



www.c-monetiquette.fr

Les cara-cookies

1 Mélangez tous les ingrédients

125g de
beurre fondu

1 oeuf
battu

70g de sucre

250g de farine

3/4 carambars
coupés en dés

100g de pépites
de chocolat

un sachet de
levure chimique

un sachet de
sucre vanillé

70g de
cassonade

LEVURE
CHIMIQUE

SUCRE
VANILLÉ

CASSONADE

SUCRE

FARINE

CHOCOLAT
NOIR

A central illustration shows a blue bowl containing a yellow batter. A whisk and a yellow spoon are shown mixing the batter. Arrows point from various ingredient packages and items (butter, egg, sugar, flour, carambars, chocolate chips) towards the bowl. The packages are labeled: 'LEVURE CHIMIQUE', 'SUCRE VANILLÉ', 'CASSONADE', 'SUCRE', 'FARINE', and 'CHOCOLAT NOIR'. The carambars and chocolate chips are also labeled.

2 Disposez de petites boules de
pâte sur du papier cuisson

Thermostat 6 (180°)
Cuisson environ 10min

HOP!

miam
miam!

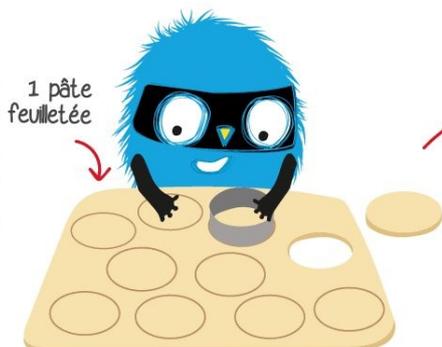
A central illustration shows a blue, fluffy character wearing a black mask and holding a cookie. To the left, a baking tray is shown with several small cookies on it. Below the tray, a small oven icon is shown with the text 'Thermostat 6 (180°) Cuisson environ 10min' and 'HOP!' with an arrow pointing to the oven. To the right, two large cookies are shown with the text 'miam miam!' written above them.

Pour 4 personnes

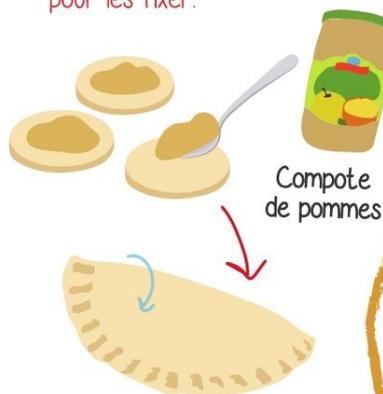
Chaussons aux pommes

C*mon!
etiquette!

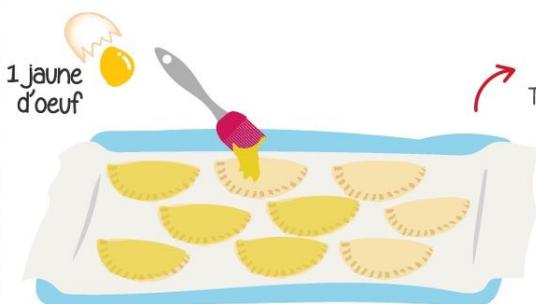
- 1 Étalez la pâte feuilletée sur un plan de travail fariné, puis découpez des cercles à l'aide d'un emporte-pièce.



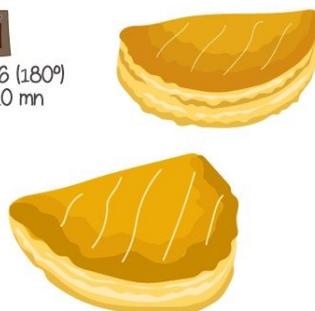
- 2 Déposez à l'intérieur une bonne cuillère de compote et refermez les chaussons en deux en appuyant bien sur les bords pour les fixer.



- 3 Pour finir, disposez les chaussons sur une plaque de cuisson recouverte de papier sulfurisé et badigeonnez-les avec du jaune d'oeuf. Enfournez 20 mn.



Thermostat 6 (180°)
Cuisson : 20 mn

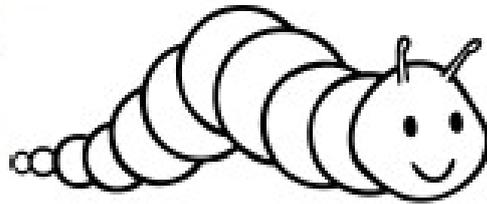


IDÉE

Pour un goûter parfait, dégustez tiède avec une boule de glace.

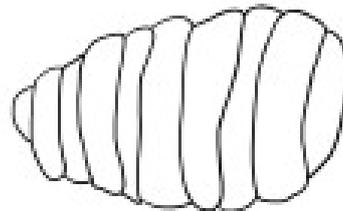
MADAME CHENILLE

Madame Chenille
Tu te tortilles
Sur une brindille
De camomille



Quand tu te maquilles
Madame Chenille
Tes petits yeux brillent
Comme des myrtilles

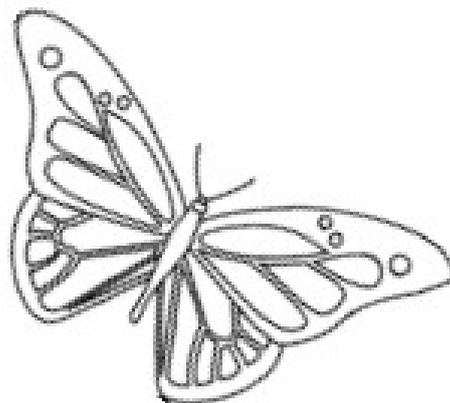
Avec tes quenottes
Madame Chenille
Parfois tu grignotes
Toutes les lentilles



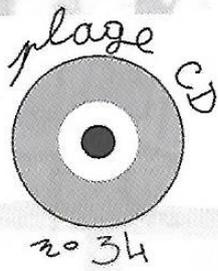
Tu fais l'aerobate
Madame Chenille
Tu joues au mille-pattes
En espadrilles

Puis dans ton cocon
Madame Chenille
En beau papillon
Tu te déguises

Un beau papillon
Sur une jonquille
Fait le polisson
Avec les filles



Anny et Jean-Marc Versini

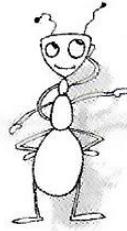
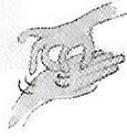


La fourmi

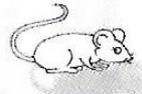
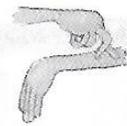
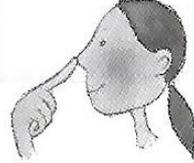
(Paroles et musique : Rémi Guichard)



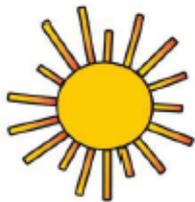
La fourmi me pique le doigt
 La coquine, la coquine
 La fourmi me pique le doigt
 La coquine, elle s'en va.



La souris me gratte le nez
 La coquine, la coquine
 La souris me gratte le nez
 La coquine, elle s'enfuit.



Un puceron me pique le front
 Polisson, polisson
 Un puceron me pique le front
 Et maintenant je suis gregnon.



Le petit jardinier

Voici mon petit jardin !
 (montrer la paume de sa main)
 J'y ai semé des graines.
 (tapoter la paume du bout des doigts de l'autre main)
 Je les recouvre de terre noire.
 (fermer la main)
 Voici la bonne et douce pluie !
 (tapoter la dos de la main fermée avec les doigts de l'autre main)
 Le soleil brille dans le ciel !
 (faire un large geste de la main libre)
 Et voici une, deux, trois, quatre, cinq petites fleurs...
 (déplier les doigts l'un après l'autre)



MOTRICITE

une petite idée originale pour faire du sport : éveil au jonglage :

1. Voici deux petites vidéos de professionnels à regarder .:

<https://youtu.be/wDdZKWkoNys>

<https://youtu.be/4wlfycnzcbk>

2. Le petit défi de fin de module

Après visualisation et entraînement, je propose le défi suivant :

Après avoir travaillé le jonglage, si tu essayais de faire une petite représentation ? Pour cela, maquille-toi en clown et jongle devant ta famille. Pourquoi ne pas filmer et envoyer la vidéo à la maîtresse et à la classe ? Le but est de s'amuser, surtout pas de réussir à tout prix, ça n'est pas grave si tu fais tomber la balle !