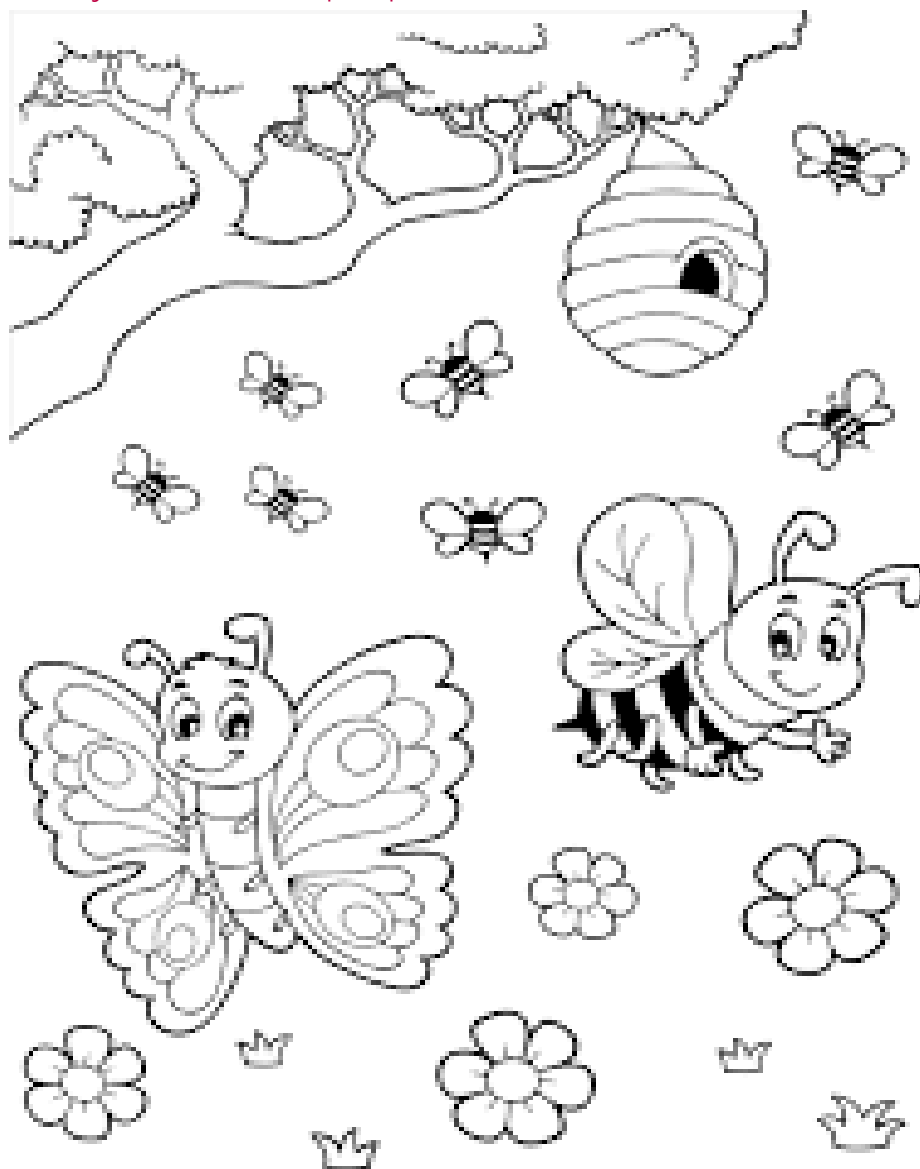


Cahier d'activités

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.

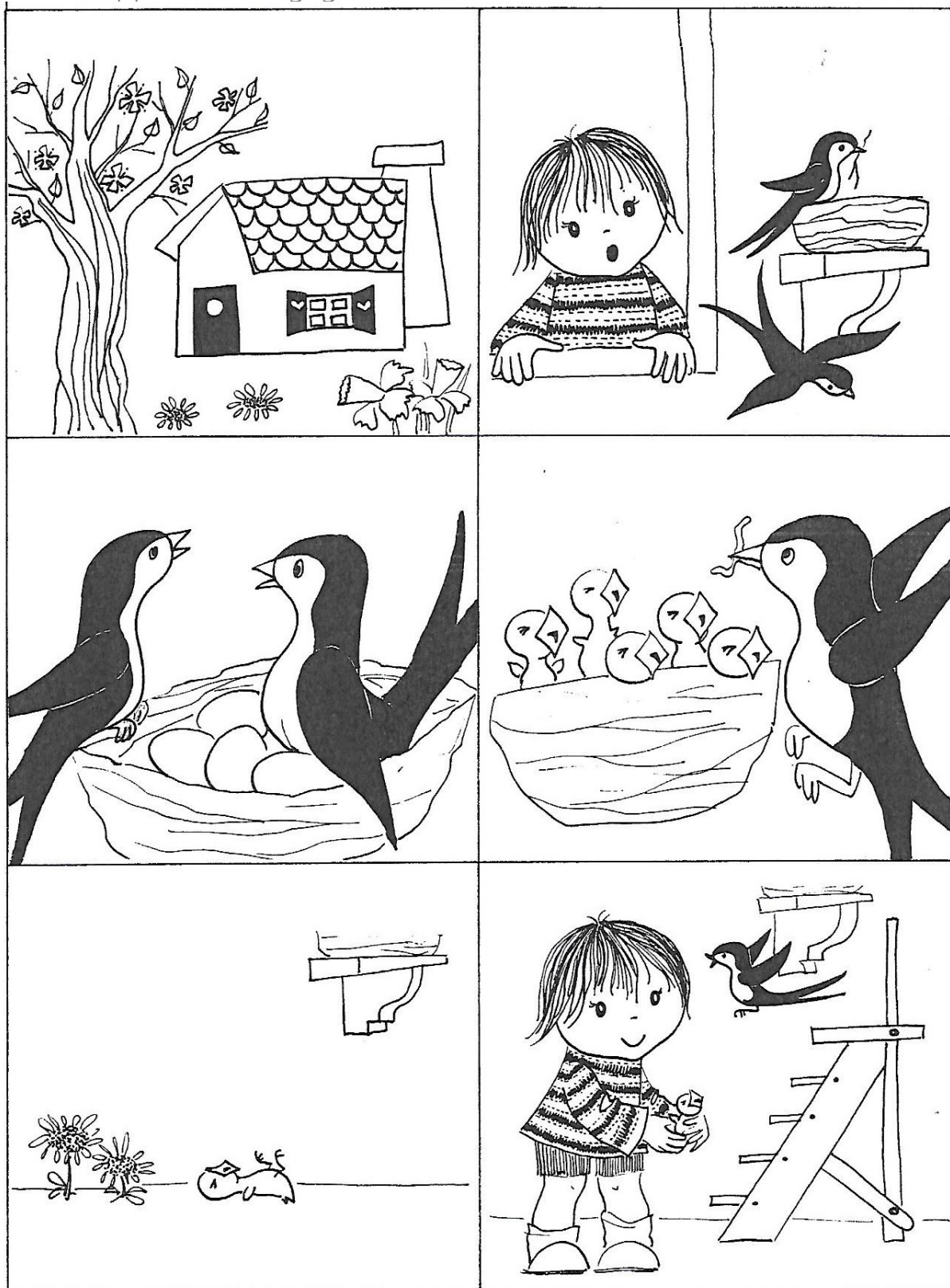
Depuis les petits hirondeaux attendent sagement leur tour !

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 ? ...

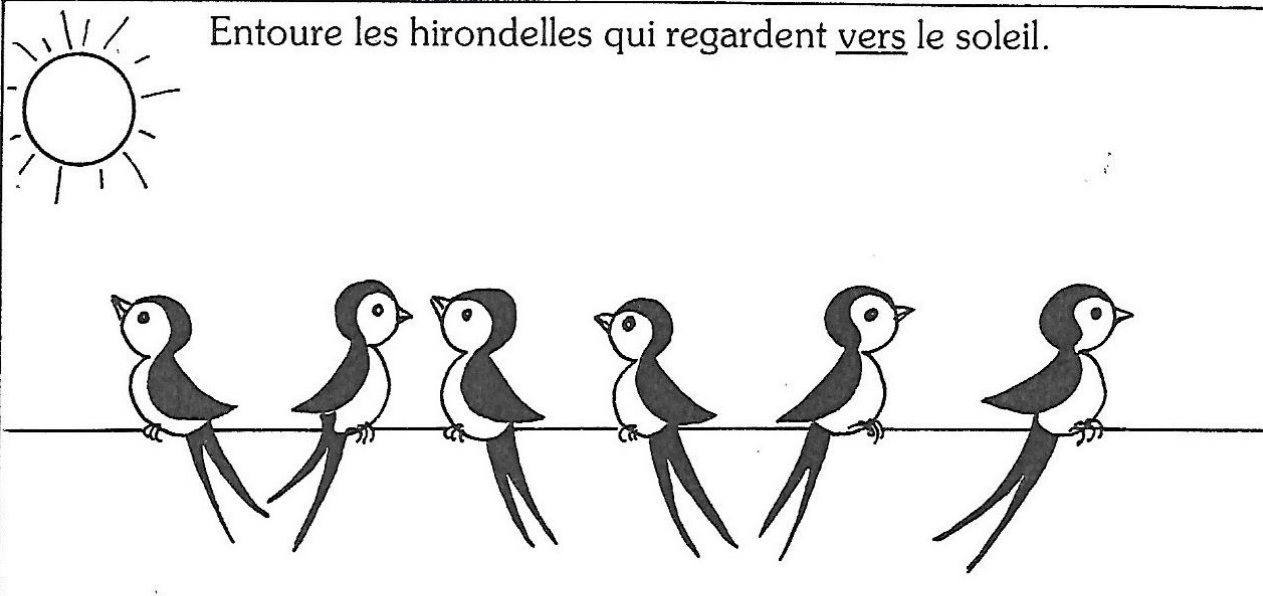
Le jour suivant :

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...)

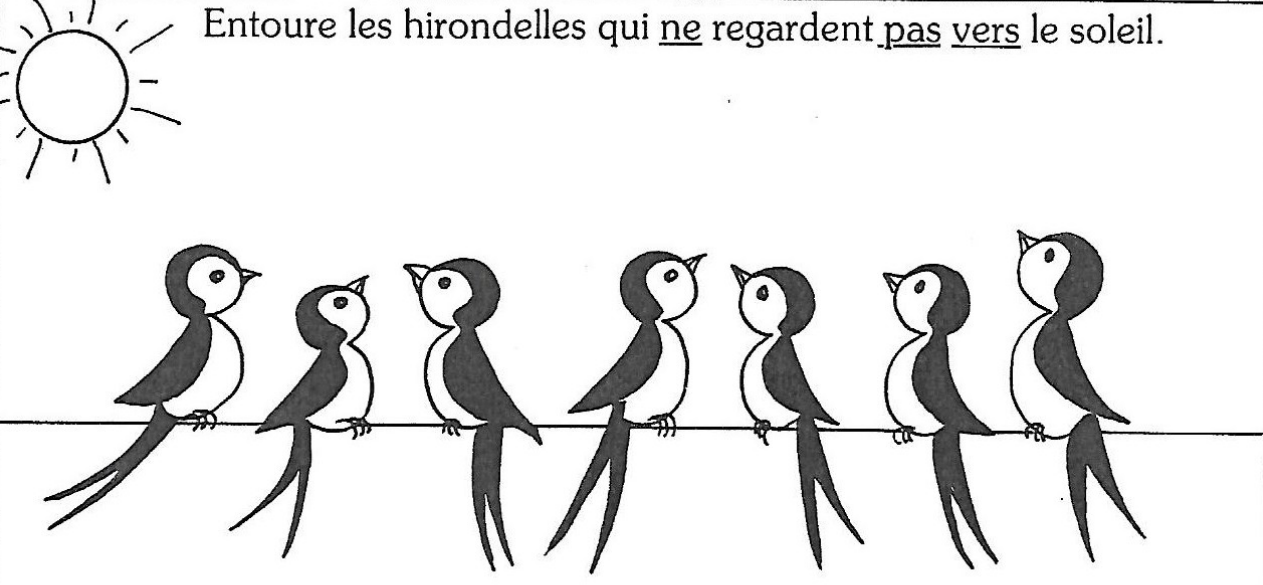


EXPLORER LE MONDE

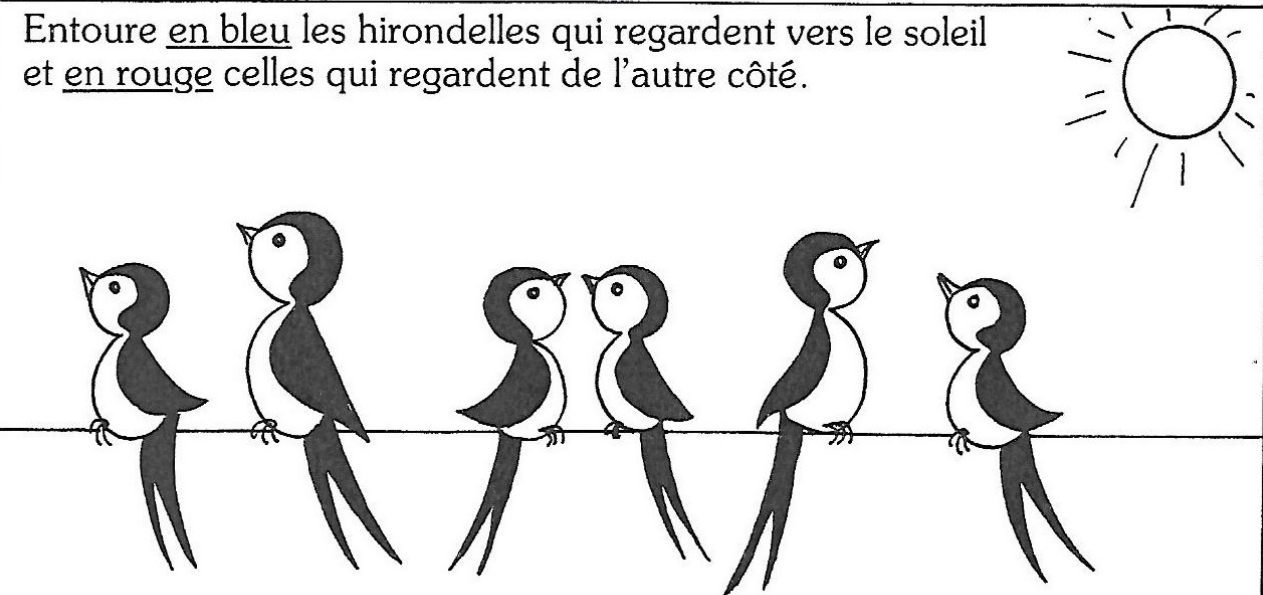
Entoure les hirondelles qui regardent vers le soleil.



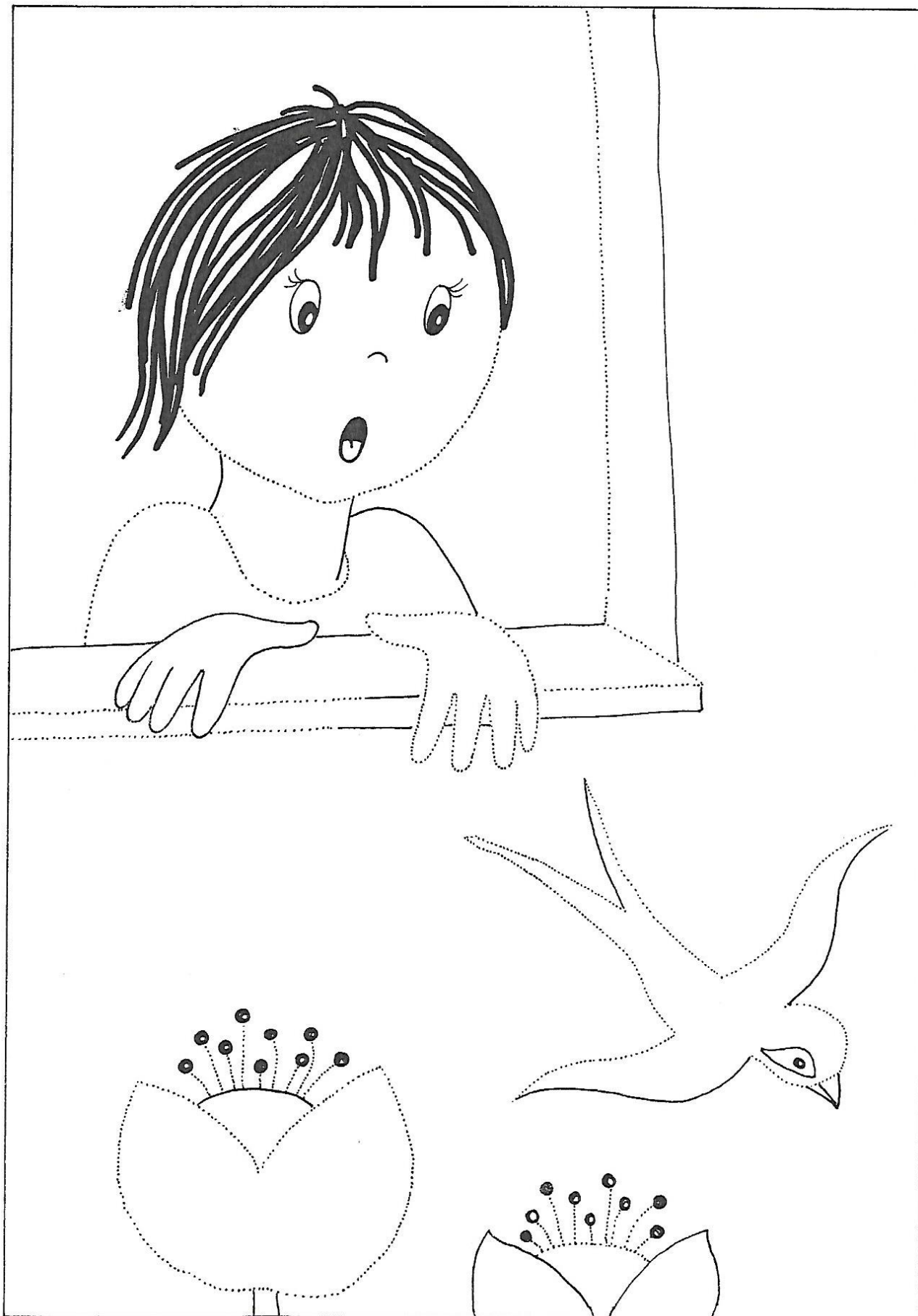
Entoure les hirondelles qui ne regardent pas vers le soleil.



Entoure en bleu les hirondelles qui regardent vers le soleil
et en rouge celles qui regardent de l'autre côté.



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 !

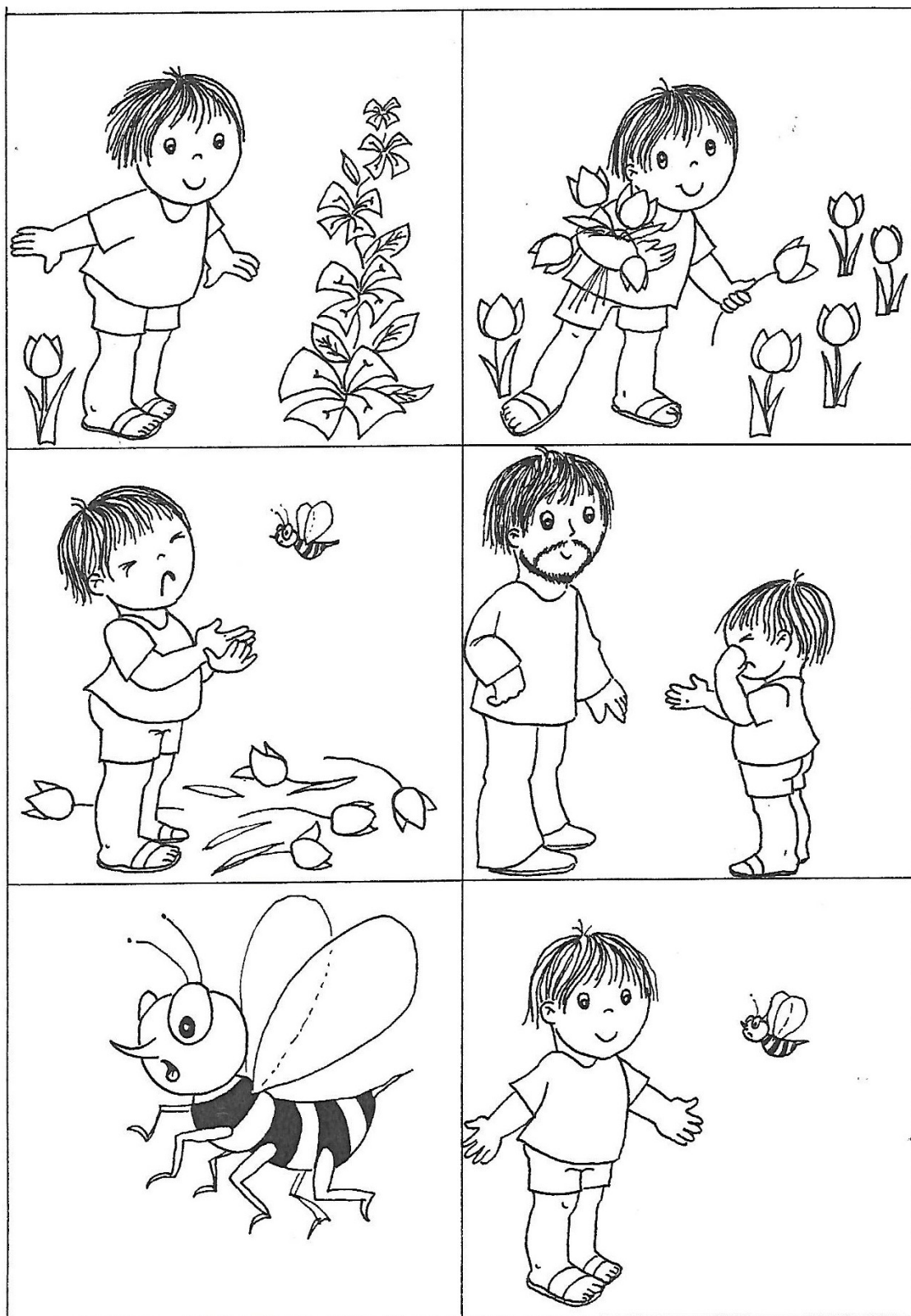
Rémi fait bien attention à ne pas lui faire peur lorsqu'il va dans le jardin.

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...)



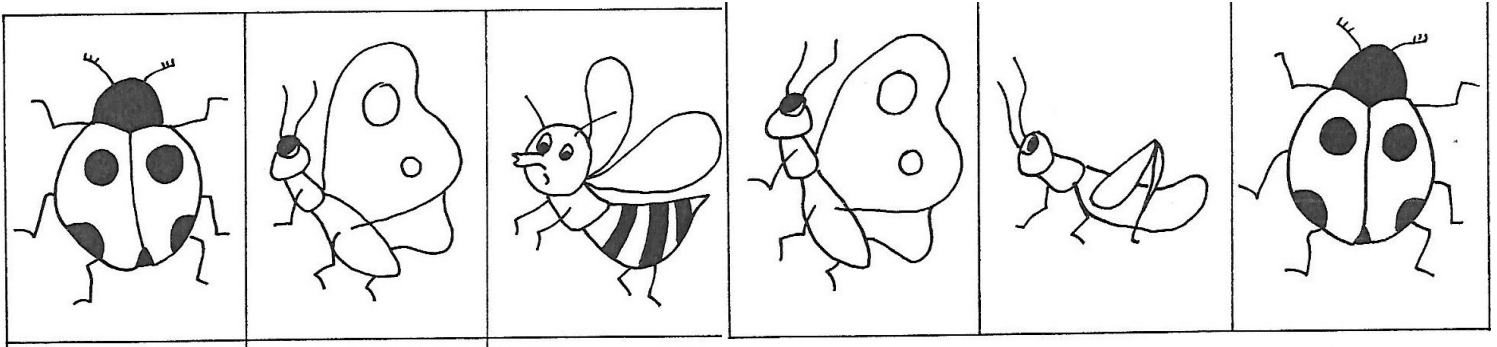
ATTENTION VISUELLE

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

modèle

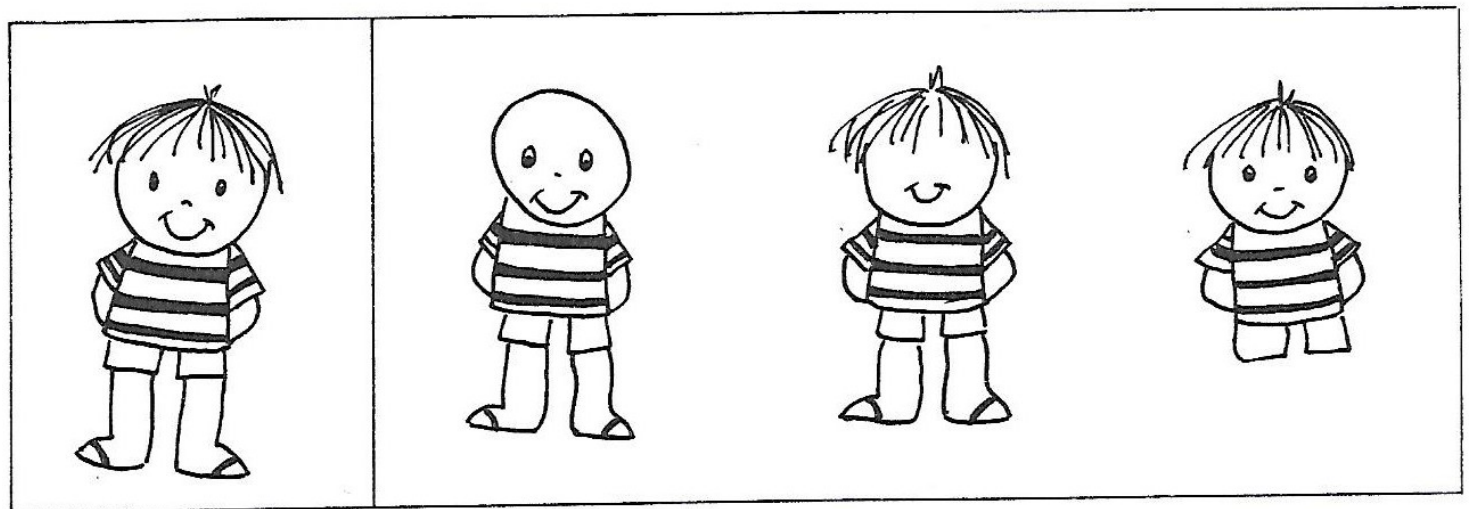
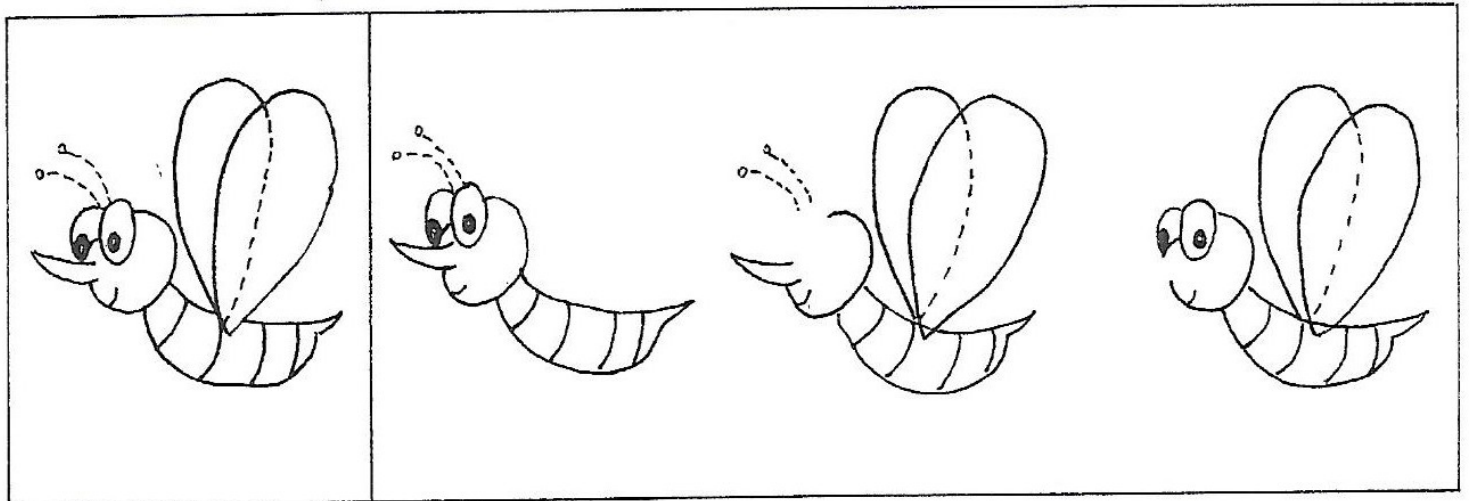
The image shows a visual discrimination task. It consists of four rows of insect illustrations. The first row is labeled 'modèle' and contains four insects: a bee, a ladybug, a butterfly, and a grasshopper. The second row contains the butterfly, grasshopper, and bee. The third row contains the grasshopper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

Images à découper



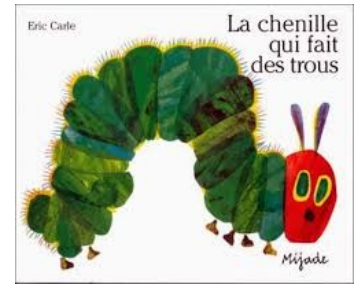
ACTIVITES ARTISTIQUES

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 ?

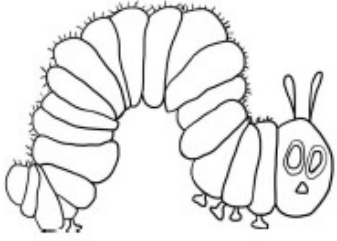
1) Relie dans l'ordre les lettres du mot chenille.

This section contains a word-building activity. On the left is a black and white illustration of a caterpillar. To its right are several boxes containing individual letters: 'h', 'c', 'l', 'e', 'i', 'e', 'n', and 'l'. The letters are scattered across the page, intended to be connected to form the word 'chenille'.

2) Ecris le mot *chenille* sur la grille en respectant l'ordre des lettres.

--	--	--	--	--	--	--	--

reconstitution de mots



*Découpe les lettres et associe les minuscules aux majuscules
pour reconstituer le titre du livre*

La chenille qui

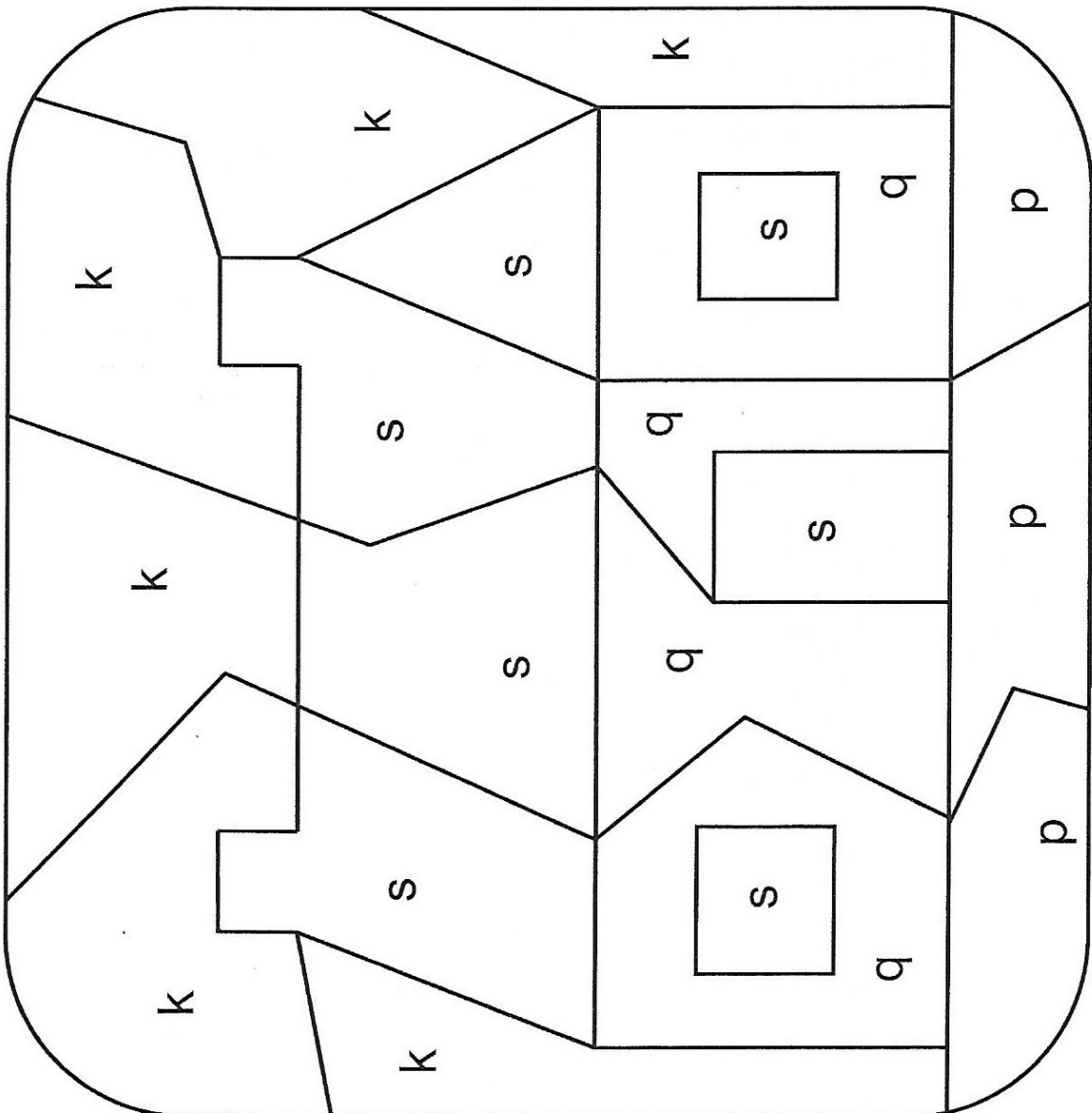
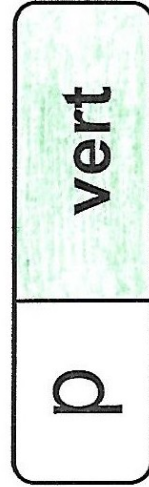
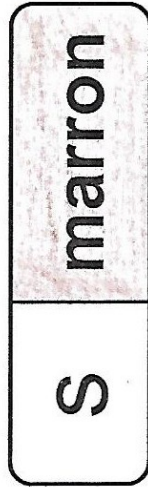
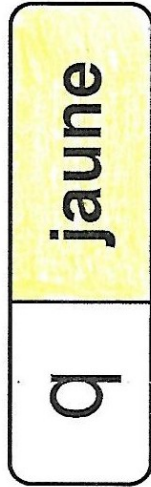
fait des trous

**IT QUID LA ES CHENILLE F
A E TROUS**

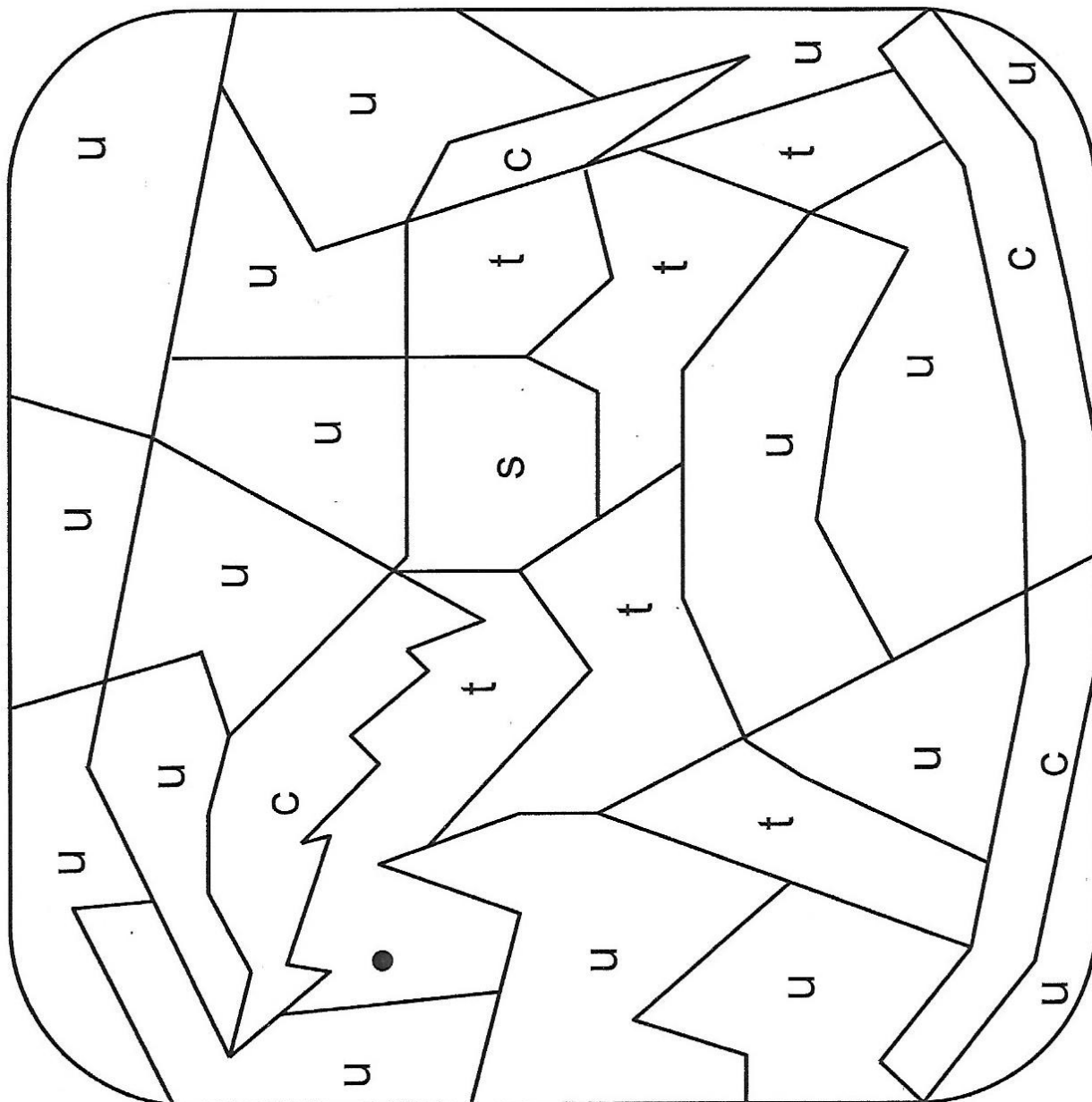
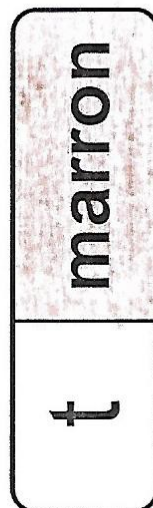
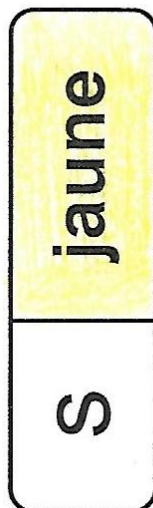
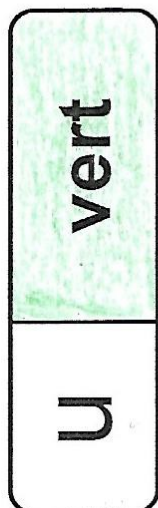
LANGAGE


reconnaissance des lettres en script (les faire nommer avant de commencer)

 Observe le code des couleurs
puis colorie les cases.



 Observe le code des couleurs
puis colorie les cases.



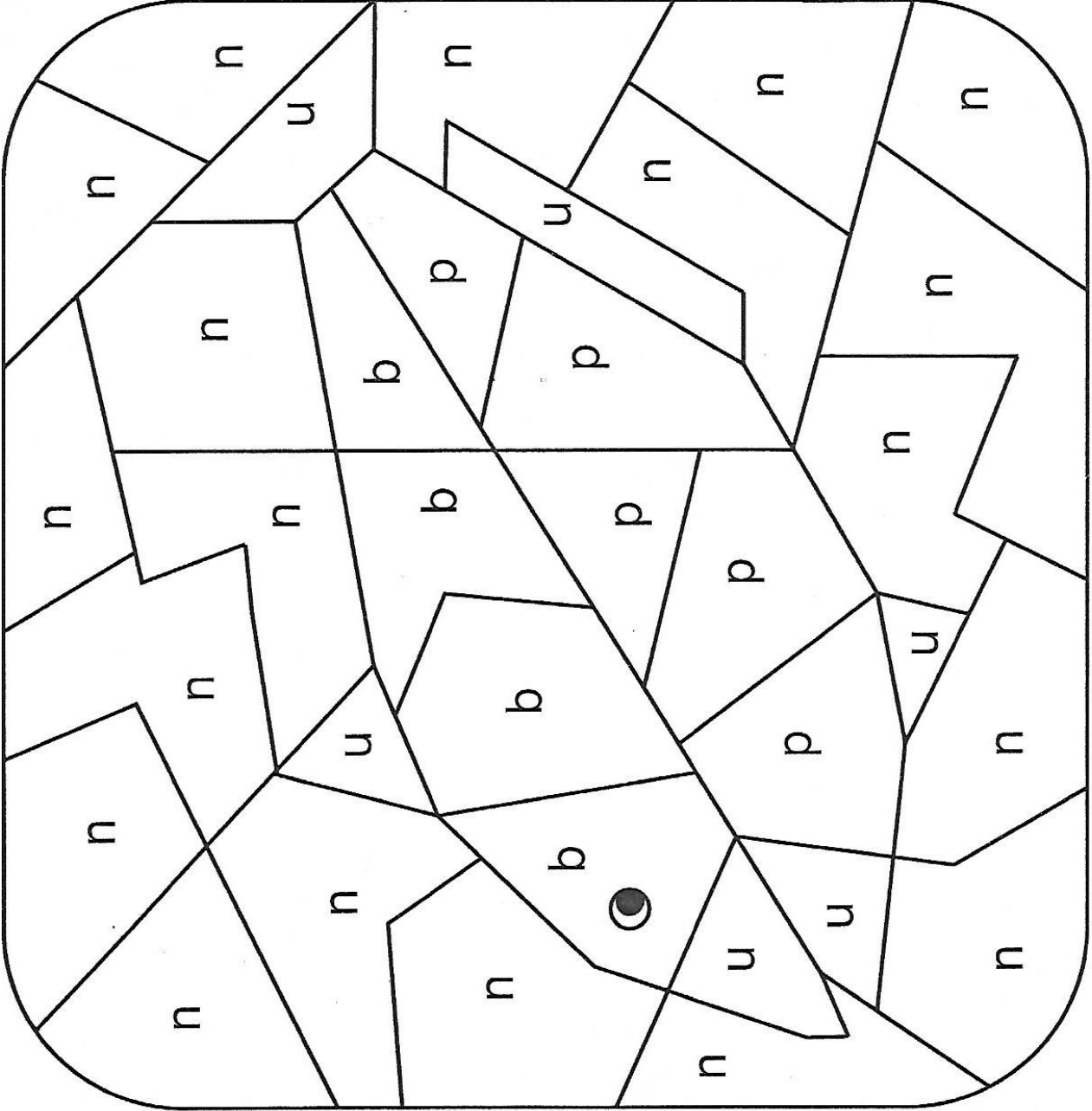
 Observe le code des couleurs
puis colorie les cases.

b	orange
---	--------

p	rouge
---	-------

u	jaune
---	-------

n	bleu
---	------



🖌️ Observe le code des couleurs
puis colorie les cases.

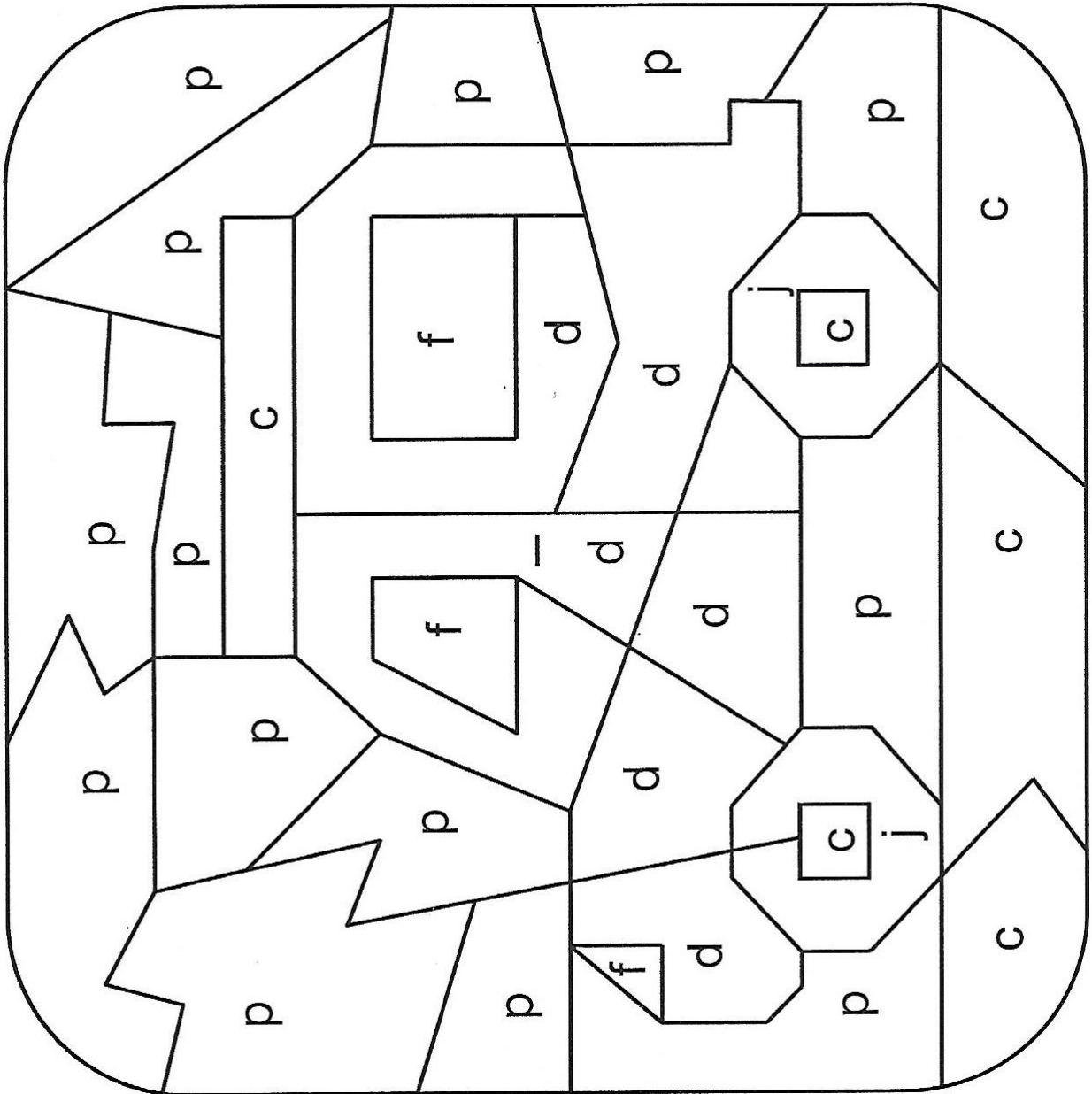
d	orange
---	--------

c	gris
---	------

f	jaune
---	-------

j	noir
---	------

p	bleu
---	------



PHONOLOGIE

Les syllabes finales et rimes

Nous venons de travailler sur les syllabes d'attaque.

Nous allons maintenant travailler sur les syllabes finales des mots et les rimes.

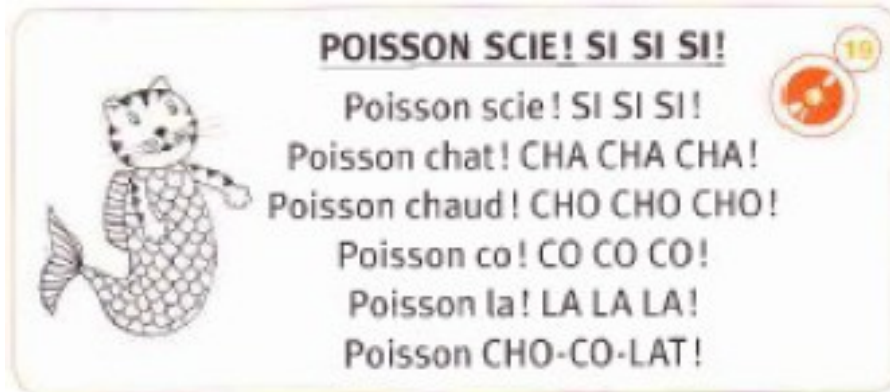
Programmation à suivre : (dans cet ordre **impérativement**)

- Séance 1 : « Le jeu de l'écho »
- Séance 2 : « Les nouvelles familles »
- Séance 3 : « Les animaux et les objets »
- Séance 4 : « Le bazar de Balthazar »
- Séance 5 : « Domino des syllabes finales »
- Séance 6 : « Quelle est la rime ? »
- Séance 7 : « A quoi ça rime ? »

Séance 1 : « Le jeu de l'écho »

Objectif : Repérer des syllabes finales répétées

Etape 1 : Découverte de la comptine « Poisson scie ! Si ! Si ! Si ! »



Lire la comptine ci-dessus à votre enfant. Lui demander ce qu'il remarque. L'amener à trouver que la dernière syllabe est répétée trois fois. Expliquer que cela s'appelle un écho.

Faire écouter un « écho » : <https://www.youtube.com/watch?v=XSkZAvGWsmM>

Etape 2 : Jeu de l'écho

Dire un mot. Votre enfant doit répéter 3 fois la dernière syllabe (il peut dénombrer chaque répétition avec ses doigts) afin de produire un écho.

Pour commencer, les mots donnés sont des mots ne comportant qu'une seule syllabe : chat – rat – toit – pou – chou – zoo..

Proposer ensuite des mots à 2 syllabes : bouchon – dindon – souris – gazon – jouet – poupée – poisson...

Vous pouvez ensuite proposer des mots avec plus de 2 syllabes, faire avec les prénoms des élèves de la classe...

Séance 2 : « Les nouvelles familles »

Objectif : Identifier la syllabe finale d'un mot



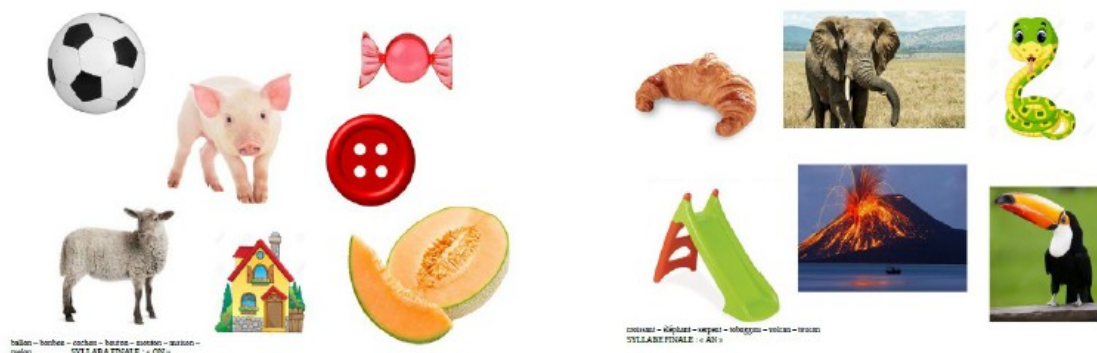
Etape 1 : Présenter la 1ère page du **diaporama n°1** à votre enfant (joint)

Dire à votre enfant qu'il s'agit d'une famille. Demander à votre enfant de nommer chaque image puis de scander chaque mot (exemple : bal-lon ; bon-bon...).

Amener votre enfant à trouver ce qui est commun à ces différents mots sachant que ce n'est pas la première syllabe. Se mettre d'accord que tous ces mots se terminent par « ON ». C'est la famille « ON ».

Faire de même avec toutes les pages du diaporama : demander à votre enfant de trouver et de nommer la syllabe finale (la dernière syllabe « celle de la fin ») de ces mots.

Si votre enfant n'entend pas la syllabe finale, scandez vous-même en insistant sur la prononciation. Pour prolonger ce jeu, vous pouvez demander à votre enfant s'il connaît d'autres mots ayant la même syllabe finale.



Etape 2 : Même jeu mais cette fois-ci, il se fera entièrement oralement (sans diaporama).

Dire les mots suivants à votre enfant :

radeau – rideau – landau – cadeau – judo

Lui demander ensuite quelle est la syllabe finale commune ? « DO » (accepter « O »)

Même chose avec la liste suivante :

ballon – melon – violon – talon – pantalon (syllabe finale : « LON », accepter « ON »)

Même chose avec la liste suivante :

manteau – bateau – château – moto – râteau (syllabe finale : « TO », accepter « O »)

Même chose avec la liste suivante :

bâton – mouton – bouton – piéton – python (syllabe finale : « TON », accepter « ON »)

Même chose avec la liste suivante :

poisson – hérisson – saucisson – caleçon – buisson (syllabe finale « SON », accepter « ON »)

Même chose avec la liste suivante :

confiture – voiture – couverture – peinture – lecture (syllabe finale « TURE »)

Demander ensuite à votre enfant s'il connaît d'autres mots ayant ces syllabes finales.

Etape 3 : Présenter à votre enfant le **diaporama n°2** joint.

Il s'agit du même diaporama que le précédent sauf qu'un intrus s'est glissé dans chaque famille. A votre enfant, de le retrouver ! (en montrant l'intrus avec son doigt après avoir prononcé le nom de tous les mots de la « diapositive »)



Intrus : lapin
Famille « IN » : lapin - minin - rapin - nozou - poisson

Intrus : lapin
Famille « OU » : roue - hibou - dnu - loop - caillou

Séance 3 : « Les animaux et les objets »

Objectif : Repérer des mots ayant la même syllabe finale

Raconter l'histoire suivante à votre enfant : « Les animaux sont tristes. Ils ont perdu chacun un objet. Pour les retrouver, c'est facile : chaque animal a perdu un objet ayant la même syllabe finale. »

Dire la phrase suivante : « Le koala a perdu son chocolat. »

Pour que votre enfant entende mieux la syllabe commune, lui faire scander les syllabes des mots « koala » et « chocolat ». Lui demander de trouver la syllabe qui est identique dans « koala » et « chocolat ».

Présenter à votre enfant le **diaporama n°3** (joint).

Aide l'animal à retrouver l'objet qu'il a perdu.

Sur chaque diapositive, une grande image en dessous de laquelle sont présentées trois petites étiquettes. Faire nommer chaque image de la diapositive. Parmi ces trois étiquettes, demander à votre enfant de montrer avec son doigt celle qui a la même syllabe finale que la grande image du dessus.



Séance 4 « Le domino des syllabes finales »

Objectif : Repérer des mots ayant la même syllabe finale

Etape 1 : Comptine « 3 p'tits chats »

Faire écouter à votre enfant la comptine suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=2J6d5qVIUOo>

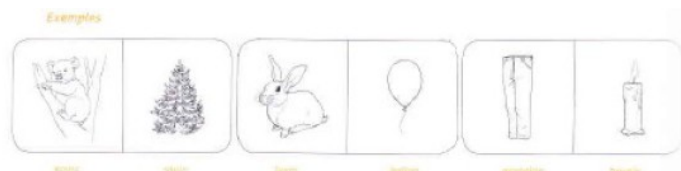
Lui faire apprendre le début jusqu'à « bout de cigare » (plus si votre enfant le souhaite).

Etape 2 : Jeu de dominos

N'ayant pas trouvé d'équivalent en version numérique, ce jeu (si vous souhaitez le proposer à votre enfant) sera à imprimer (une seule page).

Préparation matérielle (cf. document annexe joint « dominos des syllabes finales ») : découpez tous les dominos pour votre enfant.

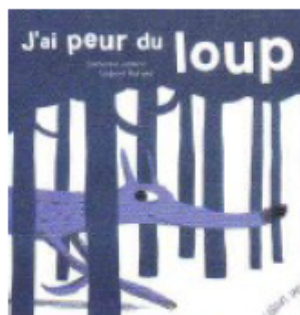
Règle du jeu : placer tous les dominos devant votre enfant. Lui faire nommer et scander toutes les images. Votre enfant doit placer les dominos côte à côte en fonction de leur syllabe finale. Il peut commencer par le domino qu'il souhaite (ce qui permettra de refaire de nombreuses parties).



Séance 5 « Quelle est la rime ? »

Objectif : Prendre conscience des rimes

Étape 1 : Lire l'album joint à votre enfant « J'ai peur du loup ! »



Après lui avoir lue, demander à votre enfant de raconter l'histoire avec ses mots.

Puis lui relire l'histoire sans les images et demander à votre enfant de se concentrer sur les mots qu'il a entendus. « Te rappelles-tu des mots de cette histoire ? » Lui demander s'il a repéré le son que l'on entend tout le temps dans l'histoire, la rime. C'est le son « ou ».

Relire l'histoire et demander à votre enfant de lever le doigt chaque fois qu'il entendra le son « OU » (insistez bien sur ce son lors de la lecture)

Vous pouvez demander à votre enfant de vous donner d'autres mots qui se terminent pas « OU ».

Étape 2 : Cette étape sera uniquement orale.

Dire à votre enfant une liste de mots ayant la même rime :

rat – chat – bras – papa – pizza – chocolat – koala – panda

Insistez sur la rime « A » et demandez à votre enfant ce qu'il entend à la fin de chaque mot.

Faire de même avec chaque liste suivante :

rue – tortue – jus – cru – nu – lu – du – bu

mie – riz – tri – tapis – dit – gris

loup – mou – trou – pou – roue – fou – doux – cou

eau – chaud – pot – veau – taureau – seau – mot – tableau

télé – té – pré – fée – blé – les

Étape 3 : Les comptines (cf. page suivante)

Lire une comptine avec des rimes à votre enfant (une différente par jour). Lui demander ce qu'il entend de particulier dans cette comptine. Si votre enfant a du mal à entendre les mots qui riment, redire uniquement les mots qui riment en insistant sur la fin des mots.

Expliquer à votre enfant que ces mots se terminent tous par le même son et que cela s'appelle une rime.

Demander à votre enfant de trouver d'autres mots qui riment avec le son de la comptine choisie.

Variante : trouver des prénoms des camarades de classe qui riment

Le son A [a]

Les vacances de Lucas et Thomas

Christina Dorner

Mais qui passe par là?
C'est Lucas le chat
Et Thomas le rat
Qui partent en vespa
Au Guatemala!



Qui voit-on là ?

Christina Dorner

Qui voit-on là?
Un chat?
Un rat?
Un lama?
Un panda?
Un koala?
Un canard?
Mais non!
C'est Omar le pacha qui
prend son repas!

Le son U [y]

La tortue farfelue

Christina Dorner

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 son I [i]

Un petit chat gris

Un petit chat gris
Qui mangeait du riz
Sa maman lui dit
Sur un tapis gris
Ce n'est pas poli
De manger du riz
Sur un tapis gris.



Les kiwis de Darcy

Christina Dorner

Darcy le canari
Adore les kiwis
Mais Lilly la souris
Lui chippe ses kiwis
Et les mit sous le lit.
Oh, Lilly!
Tu es une petite chipie!

Bon appétit!

Christina Dorner

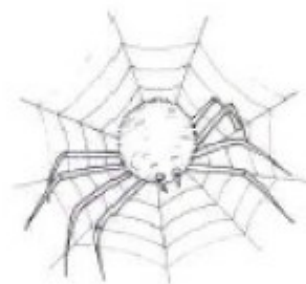
Lundi je mange des kiwis
Mardi des myrtilles
Mercredi du riz
Jeudi du céleri
Vendredi des litchis
Samedi des kakis
Et dimanche du salami
Me voilà bien rempli!

Le son É [e]

Désirée l'araignée

Christina Dorner

Désirée est une araignée
Qui adore tisser.
Elle tisse toute la journée
Du plancher à la cheminée.
Mais à force de tirer,
La toile s'est cassée,
Désirée est tombée.
La voilà toute ratatinée!



Le son O [o]

Aldo

Christina Dorner

Aldo est très rigolo,
Quand il danse sur le piano,
En se trémoussant de bas
en haut.
Quel dingo ce souriceau!



Paulo l'escargot

Christina Dorner

Paulo l'escargot
Est très rigolo
Il aime le tricot
Et les haricots
Il vit près de l'eau
Sur un p'tit îlot
Il joue du piano
Et même du banjo!

Le son OU [u]

Cachez-vous

Christina Dorner

Vite, vite, cachez-vous!
Car voici le loup garou!
Le hibou sous les choux,
Le tatou derrière la roue,
Et le pou? Il est fou!
Il se cache dans les poils
du loup!

Balou le hibou

Christina Dorner

Balou le hibou
Est un canaillou.
Il chippe les bijoux
Les clous et les écrous
Les cache dans son trou
Au sommet d'un bambou!



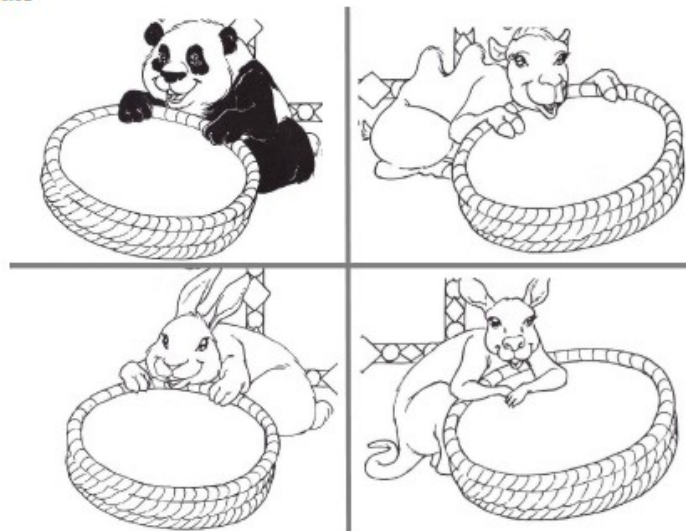
Séance 6 : « A quoi ça rime ? »

Objectif : Associer des mots qui riment

Etape 1 : Visionner la vidéo suivante (lecture du livre « A quoi ça rime ? »)
<https://www.youtube.com/watch?v=VpDaXUaar2k>



Etape 2 : Jeu des animaux



Nommer toutes les images. L'enfant doit découper puis placer les étiquettes dans le bon panier en fonction de sa syllabe finale (« A » pour panda, « O » pour chameau, « OU » pour kangourou, « IN » pour lapin).

Cette dernière activité peut servir d'évaluation finale de toute cette séquence sur les syllabes finales. (votre enfant doit donc la réaliser sans AUCUNE aide)

DIAPORAMA 1



ballon – bonbon – cochon – bouton – mouton – maison – melon
SYLLABA FINALE : « ON »



mouche – louche – vache – couche – biche – bouche – flèche
SYLLABE FINALE : « CHE »



croissant – éléphant – serpent – toboggan – volcan – toucan
SYLLABE FINALE : « AN »



hibou – loup – caillou – genou – bijou – clou – roue
SYLLABE FINALE : « OU »





sapin – requin – raisin – poussin – lutin – moulin
SYLLABÉ FINALE : « IN »

DIAPORAMA 2



Intrus : loup

Famille « IN » : lapin – raisin – requin – moulin - poussin



Intrus : serpent

Famille « CHE » : biche – vache – flèche – mouche - couche



Intrus : lapin
Famille « OU » : roue – hibou – clou – loup - caillou



Intrus : mouche
Famille « ON » : bonbon – mouton- cochon – bouton - ballon

DIAPORAMA 3



tortue - tutu



girafe – carafe



hippopotame -
tam-tam





mouton - pantalon

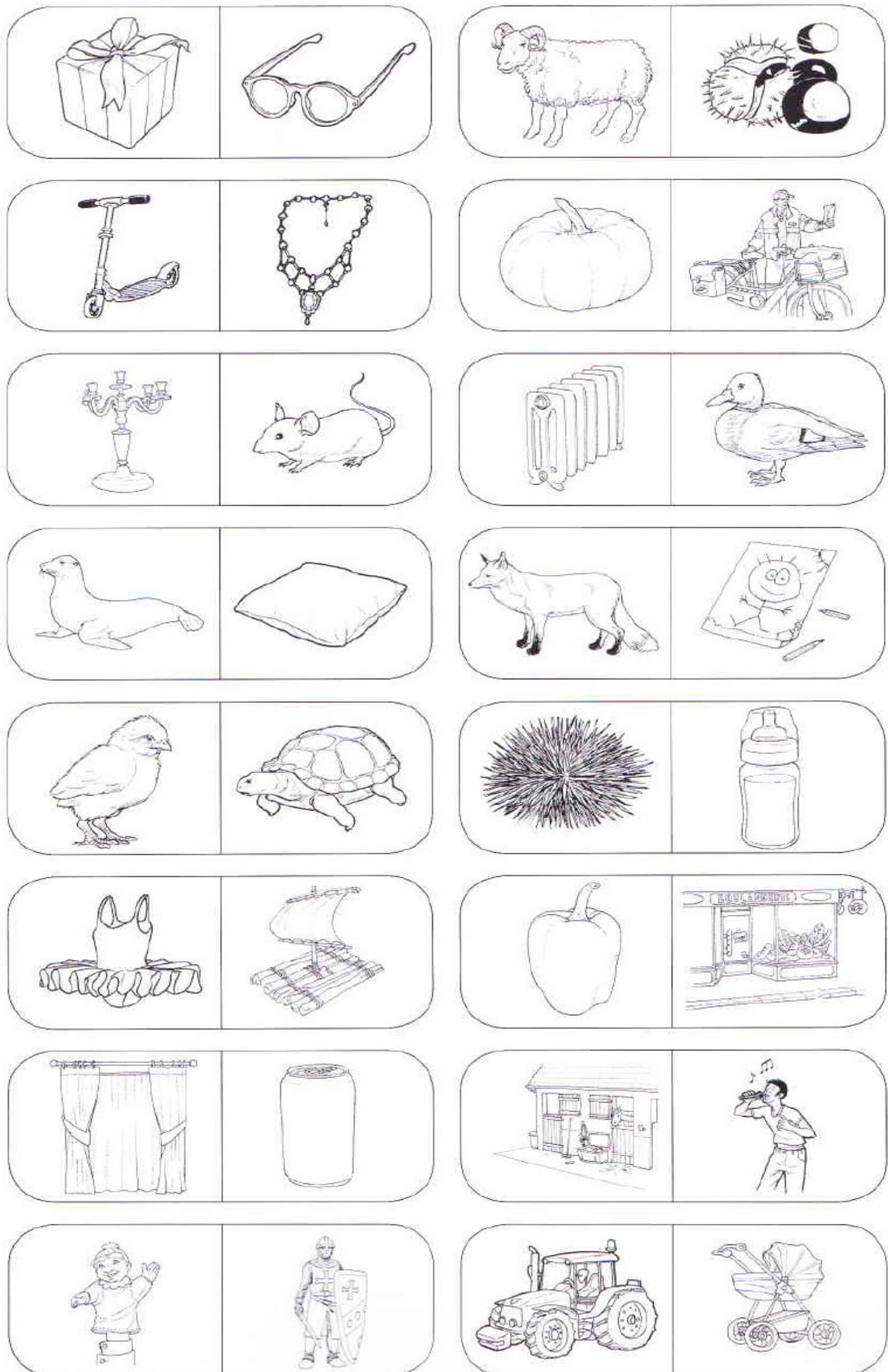


lapin – coussin



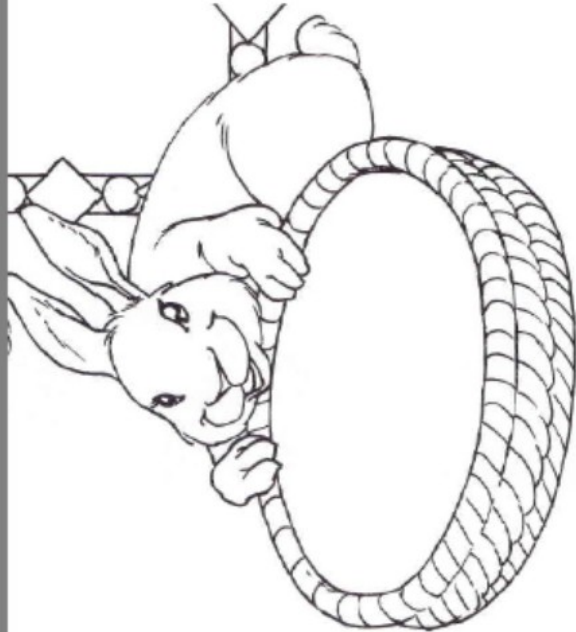
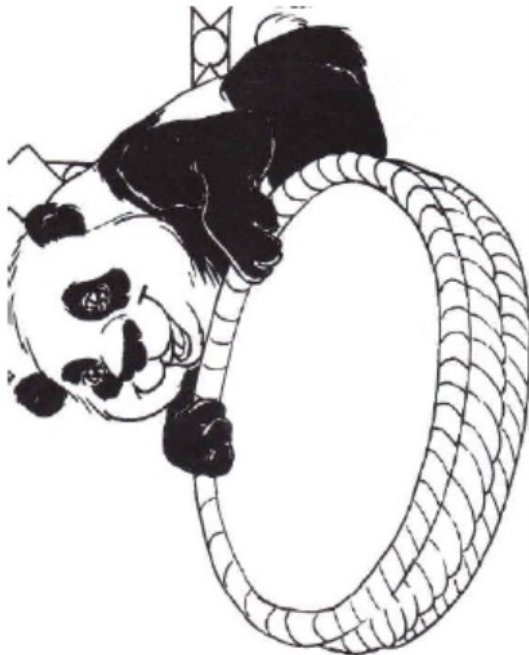
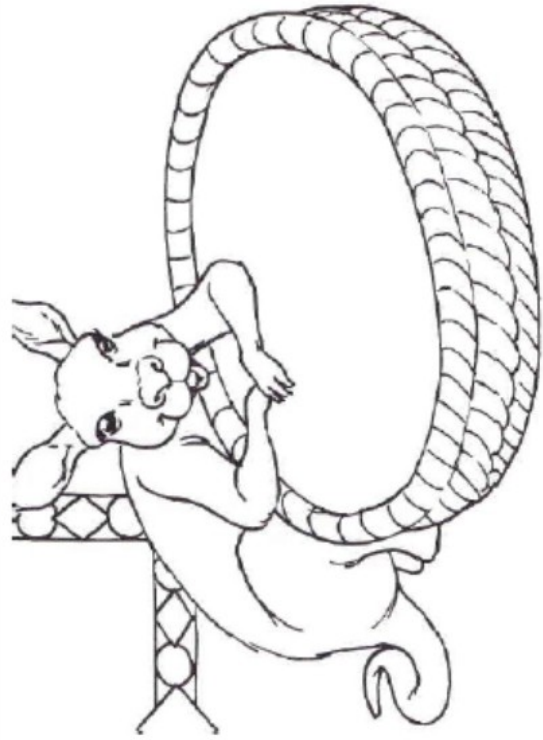
koala – chocolat





Dominoes des syllabes finales

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


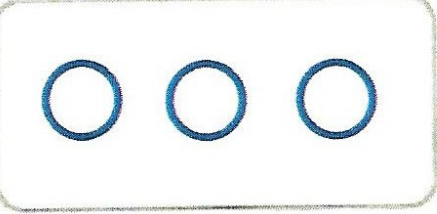

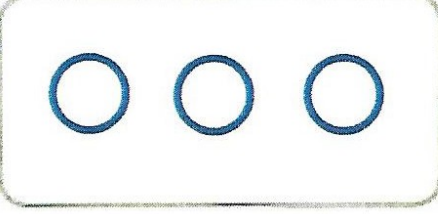

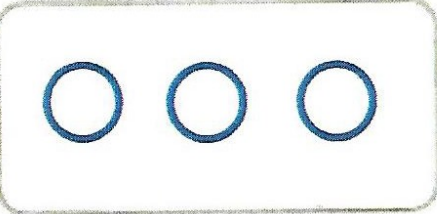

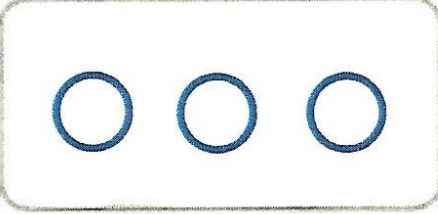

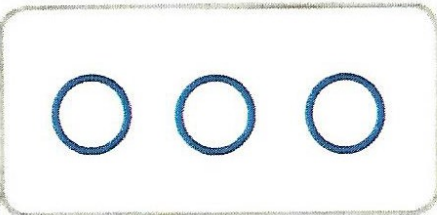

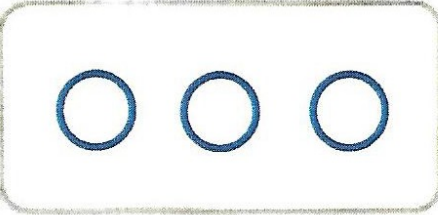

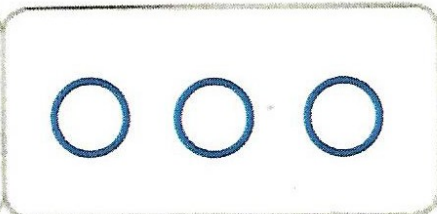
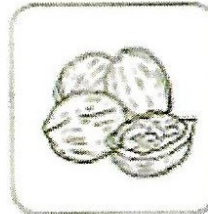
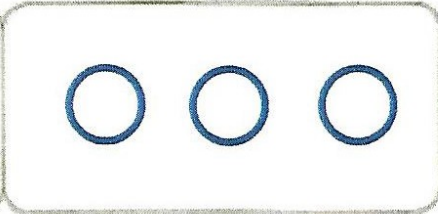


Consigne : Je découpe ces étiquettes puis je les place dans le bon panier en fonction de leur rime. (« A » pour panda, « OU » pour kangourou, « IN » pour lapin, « O » pour chameau)



PHONOLOGIE

Frappe les mots suivants et dis combien il y a de syllabes à un adulte.
Ensuite colorie autant de ronds qu'il y a de syllabes dans chaque mot-image.

Mots-image : toboggan – arrosoir – banc – moulin – raisin – chocolat – panda – noix
3 3 1 2 2 3 2 1



La bataille des syllabes



Jeu

Objectifs :

- développer l'acuité auditive
- effectuer une recherche phonétique par le rythme, décomposer les mots en syllabes orales.
- développer l'attention et l'expression orale.

Organisation :

2 joueurs

Matériel :

- 36 étiquettes avec des images de mots contenant 1 2 3 ou 4 syllabes orales.

Règle du jeu :

Avoir le plus de cartes à la fin de la partie.

Déroulement :

On distribue toutes les cartes faces cachées, la règle est celle de la bataille classique, l'enfant qui pose la carte ayant le plus de syllabes remporte le pli.



PHONOLOGIE



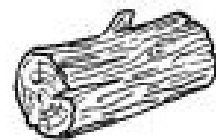
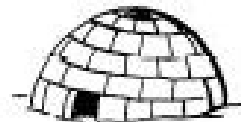
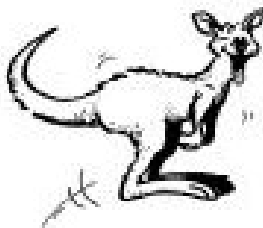
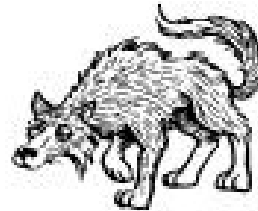
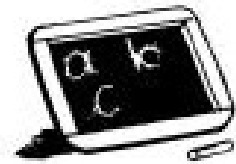
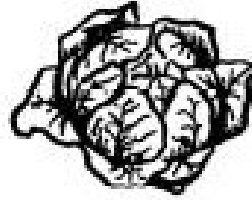
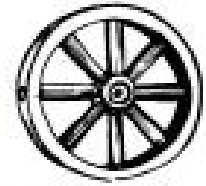
Colorie les images dont le nom rime en **ON** comme dans **BALLON**



PHONOLOGIE



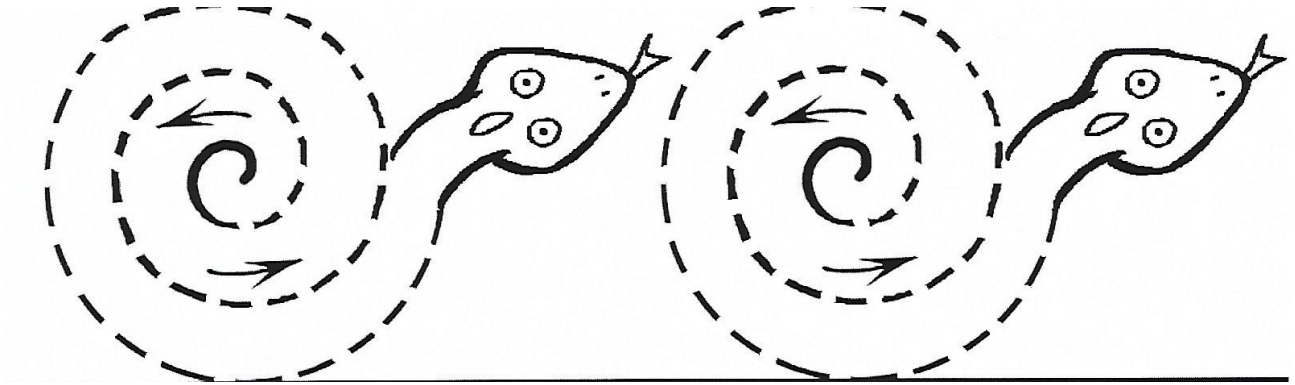
Colorie les images dont le nom rime en **ou** comme dans ROUE



GRAPHISME

Les spirales

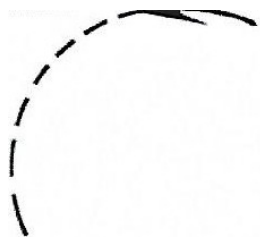
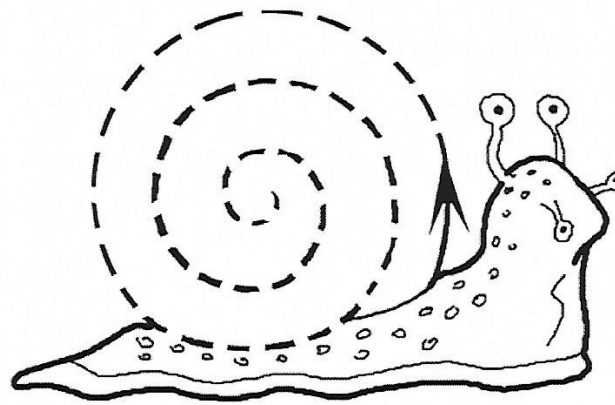
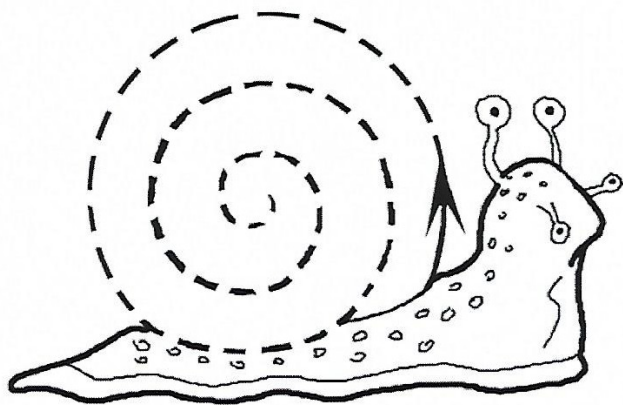
Je dessine des serpents sur toute la feuille en faisant des spirales de l'intérieur vers l'extérieur. Dessine d'abord avec un velleda en mettant la feuille sous pochette puis avec un feutre. Tu peux les colorier aux crayons de couleur.



GRAPHISME

Les spirales

Je dessine des escargots sur toute la feuille en faisant des spirales de l'extérieur vers l'intérieur. Dessine d'abord avec un velleda sous pochette plastique puis avec un feutre. Tu peux les colorier aux crayons de couleur.



GRAPHISME

Les lignes sinueuses

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 4 À 6 ÉLÈVES
Plan horizontal
10 à 15 minutes

Matériel

- ★ Une blouse par élève.
- ★ Une feuille blanche de format demi-raisin par élève.
- ★ De l'encre bleue et verte diluée dans des barquettes et un gros pinceau.
- ★ De la gouache bleue et verte avec 2 pinceaux de différentes tailles par pot.

JE TRACE Tracer des lignes sinueuses

- ▶ Au préalable, les élèves remplissent leur feuille avec de l'encre et le pinceau. Ils utilisent les deux couleurs d'encre.
- ▶ Une fois la production sèche, les élèves tracent des lignes sinueuses avec les pinceaux et la gouache verte et bleue.



DIFFÉRENCIATION Pour les élèves les moins performants, tracer la première vague afin qu'ils disposent d'un repère.

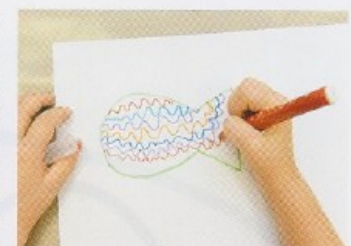
ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 4 À 6 ÉLÈVES
Plan horizontal
15 à 20 minutes

Matériel

- ★ Une feuille A4 blanche par élève.
- ★ Des gabarits de poissons de différentes tailles (matériel page 145 et DVD-Rom).
- ★ Des feutres fins.
- ★ Une paire de ciseaux par élève.

JE TRACE Tracer des lignes sinueuses en miniaturisant son geste

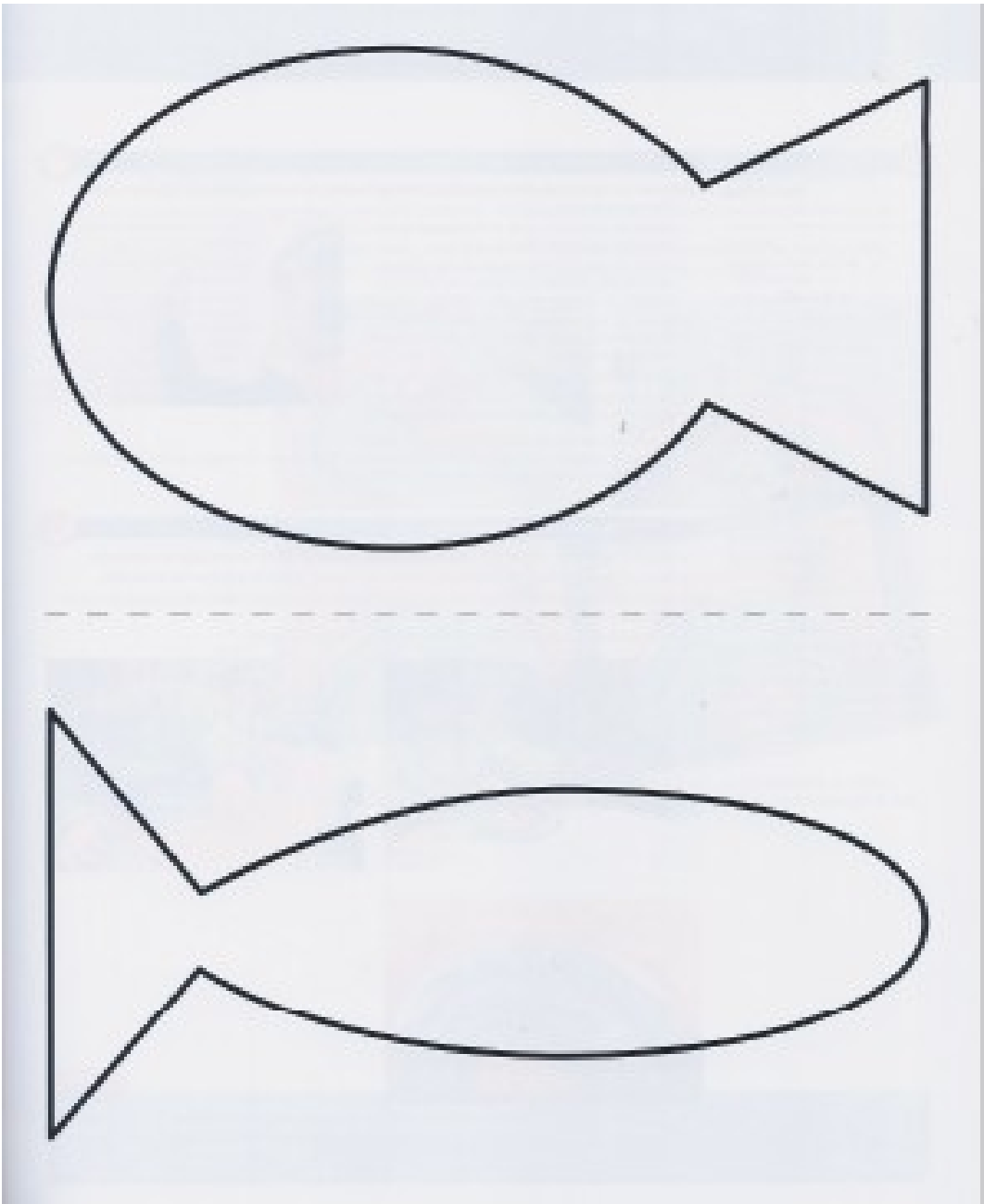
- ▶ Expliquer aux élèves qu'ils vont réaliser des poissons.
- ▶ Chacun dessine un poisson à partir du gabarit.
- ▶ Leur demander de tracer de petites vagues à l'intérieur de celui-ci pour le décorer en utilisant les feutres fins.
- ▶ Les élèves réalisent un ou plusieurs poissons en fonction de leur niveau.
- ▶ Les élèves découpent les poissons.



DIFFÉRENCIATION Donner des gros poissons aux élèves les moins performants et des plus petits aux plus performants.

😊 Les poissons peuvent être collés sur le fond de l'activité précédente. L'ensemble des productions de la classe peut servir à représenter une grande fresque murale sur la mer. Il est possible d'ajouter des algues découpées dans du papier vert.





GRAPHISME

découvrir les boucles

J'OBSERVE Décrire des images

- ▶ Afficher l'image au tableau.
- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves s'exprimer librement. Poser des questions pour préciser leur description: couleurs, noms, formes, premier plan, arrière-plan.
- ▶ Faire appel au vécu: leur demander s'ils en ont déjà vu, s'ils savent où se trouve ce type de manège, apporter si nécessaire les termes montagnes russes, grand huit, parc d'attraction. Leur demander quelles sont les sensations ressenties, s'ils ont eu peur, pourquoi...
- ▶ Demander à un élève de montrer sur la photo le trajet des wagons.
- ▶ Terminer la séance en apprenant aux élèves la comptine *Grand huit* (matériel page 199 et DVD-Rom).



J'OBSERVE Décrire des images

- ▶ Afficher l'image au tableau.
- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves s'exprimer librement. Poser des questions pour préciser leur description: couleurs, noms, formes, premier plan, arrière-plan.
- ▶ Faire appel au vécu: leur demander s'ils en ont déjà vu, s'ils savent où se trouve ce type de manège, apporter si nécessaire les termes montagnes russes, grand huit, parc d'attraction. Leur demander quelles sont les sensations ressenties, s'ils ont eu peur, pourquoi...
- ▶ Demander à un élève de montrer sur la photo le trajet des wagons.
- ▶ Terminer la séance en apprenant aux élèves la comptine *Grand huit* (matériel page 199 et DVD-Rom).



Le grand huit



Dans le wagon du grand huit,
Ça tourne et ça va très vite!

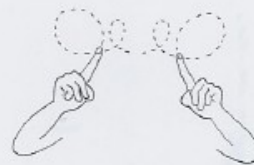
Dans un sens



L'autre sens,



Les deux sens,



Attention ça va secouer!



Je vis le geste avec mon corps (réaliser des boucles avec son bras)

Demander à votre enfant de réaliser avec son bras le chemin des wagons. Ils réalisent ainsi des gestes circulaires avec un ruban ou un foulard. Il forme des boucles et ressentent le geste avec leur corps. Il réalise le même geste avec leur main.

JE MANIPULE Réaliser des boucles

- ▶ Expliquer aux élèves qu'ils vont réaliser des boucles avec différents matériaux.
 - ▶ Donner à chacun un morceau de pâte à modeler. Leur demander de réaliser un colombin assez long. Les élèves vont expérimenter, trouver un moyen de représenter une boucle avec ce colombin.
 - ▶ Lors d'une mise en commun, ils montrent leur production et expliquent comment ils ont fait.
 - ▶ Ils réalisent des boucles avec les matériaux proposés et les posent côte à côte sur la feuille.
 - ▶ Repasser avec son doigt sur les boucles obtenues.
- ☐ Cette production peut être photocopiée.



Tracer les boucles

Séance 1

Tracer des boucles sur un plan vertical avec un inducteur : votre enfant va réaliser des boucles sur un plan vertical autour d'un bouchon. Lorsque la boucle est réussie, vous pouvez mettre plusieurs bouchons pour qu'il enchaîne les boucles.

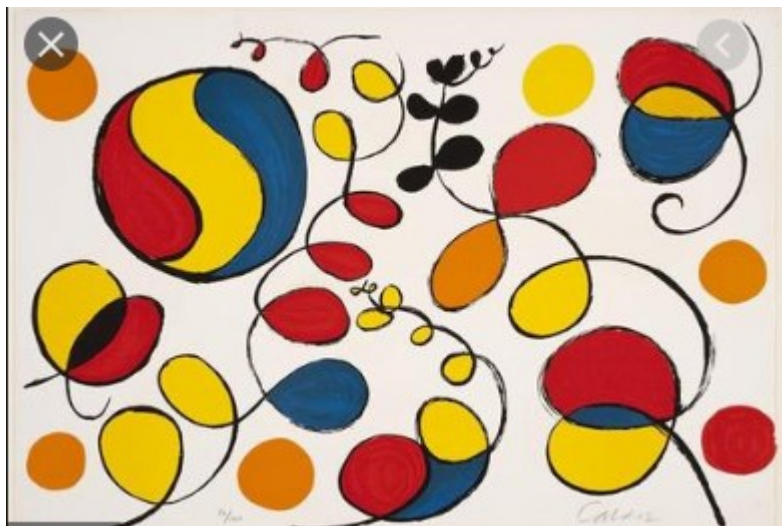


Séance 2 (à faire en deux temps le temps que la production sèche)

Votre enfant réalise des empreintes avec un ballon de baudruche de différentes couleurs sur la totalité d'une grande feuille. Ensuite, avec un coton-tige, il trace des boucles en noir.



Séance 3 (en deux temps)



Après l'observation de cette œuvre, votre enfant s'entraîne à tracer des boucles dans la farine avec leur index. Ils doivent tracer des grandes et des petites boucles.

Lorsque le geste est acquis, les élèves tracent des boucles de façon aléatoire sur la feuille avec un feutre fin noir. Il est important qu'il varie la taille des boucles. Ils en colorient certaines avec les crayons de couleurs.

Ensuite, dans les grandes boucles non coloriées, ils doivent tracer des petites boucles enchaînées ou non.

Contourner les obstacles

Séance 1



Laisser votre enfant s'exprimer sur cette photo (amener le mot « nœud »).

- ▶ Leur demander de décrire l'écorce et le tronc de l'arbre.
- ▶ Les amener à observer les lignes.
- ▶ Leur demander de décrire ce qu'il se passe lorsque les lignes arrivent au niveau du nœud.
- ▶ Apporter le mot CONTOURNER s'ils ne le connaissent pas.

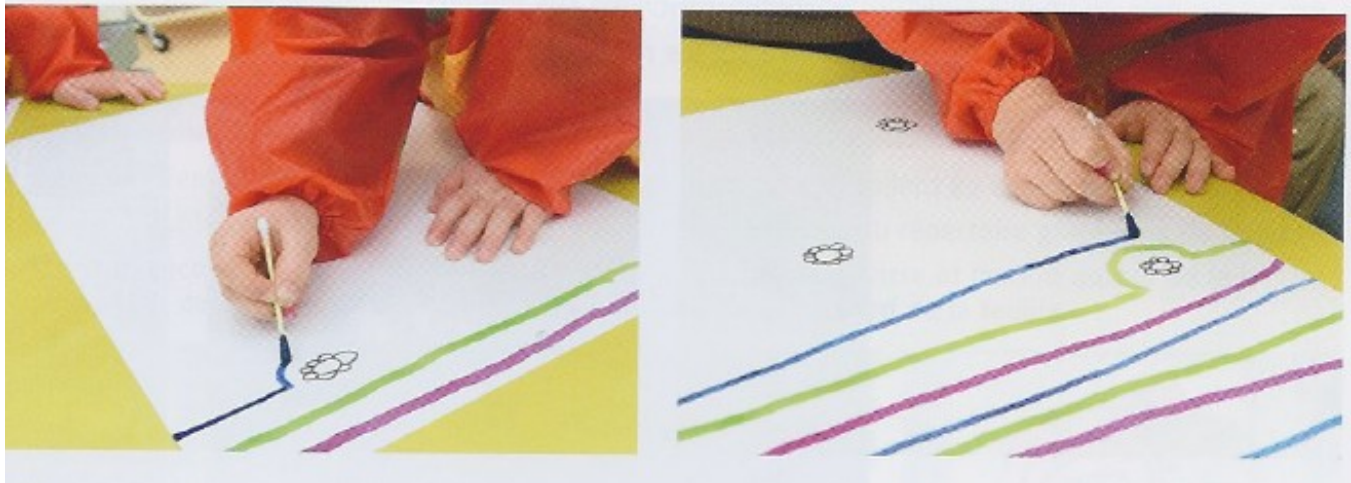
Séance 2

Sur une grande feuille, sur un plan vertical, votre enfant doit contourner le bouchon avec une craie ou un pastel en traçant. Il ne doit pas lever le crayon durant le tracé. Dans un second temps, ils peuvent déplacer le bouchon



Séance 3

- ▶ Dans un premier temps, demander aux élèves de dessiner quatre fleurs de type marguerite espacées sur la feuille.
- ▶ Dans un second temps, les élèves tracent des lignes verticales d'un bord à l'autre de la feuille en contournant les fleurs avec leur index. Leur donner l'encre et le coton-tige pour qu'ils tracent les lignes.
- ▶ Les marguerites peuvent être peintes à l'encre.



Suivre un contour

Séance 1

- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves s'exprimer librement, puis poser des questions pour préciser leur description: couleurs, noms, formes, premier plan, arrière-plan.
- ▶ Les amener à émettre des hypothèses sur la manière dont les artistes ont procédé pour réaliser cette œuvre: étapes, techniques, outils, couleurs.
- ▶ Décrire l'animal central, puis les lignes autour, leur forme.
- ▶ Amener l'expression: *suivre un contour*.



Séance 2 :

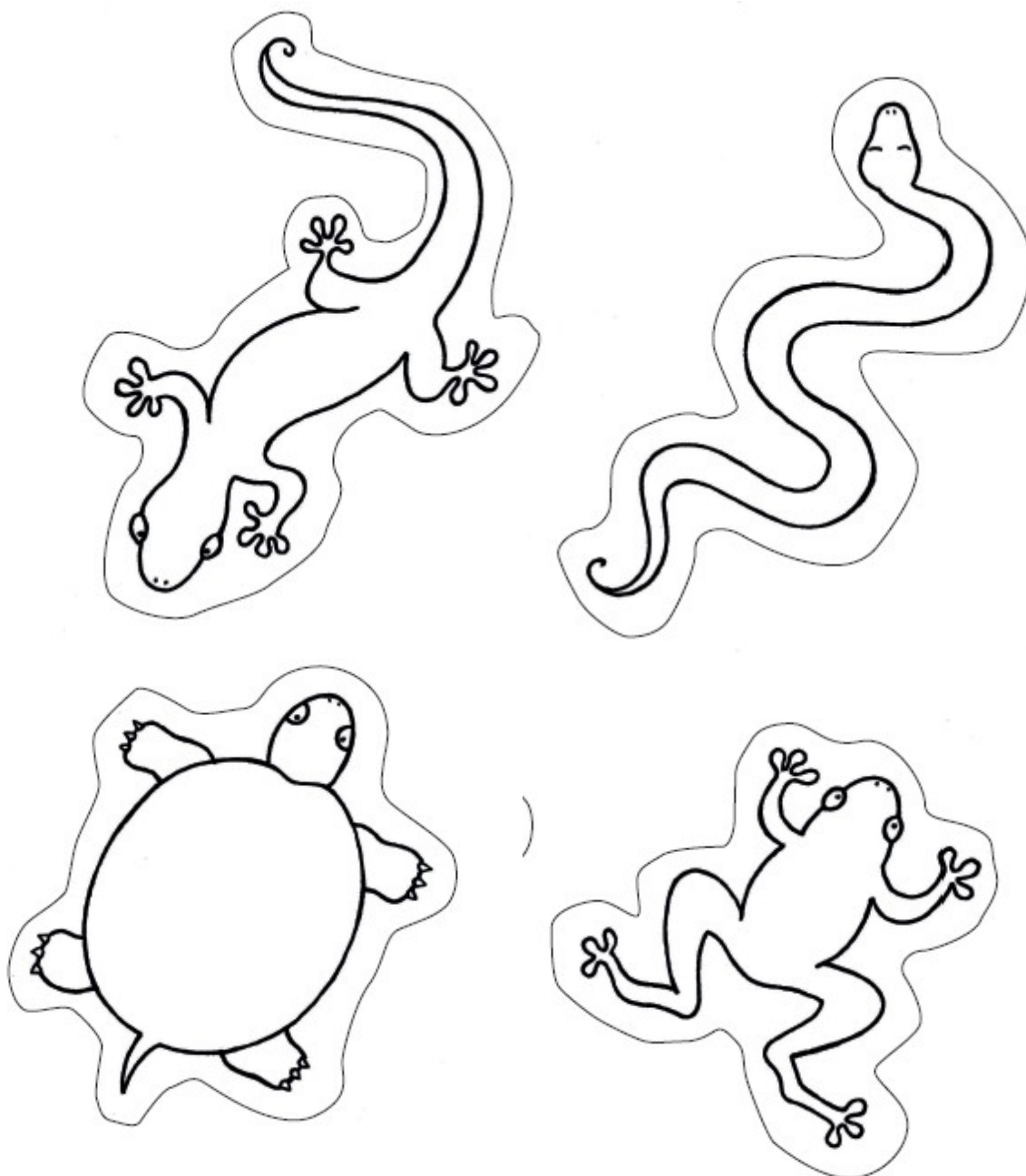
- ▶ Demander aux élèves de choisir une forme et de la fixer avec la pâte à fixer sur leur ardoise.
- ▶ Leur demander de tracer trois fois le contour de cette forme avec un feutre d'ardoise. Lorsqu'ils ont terminé, ils détachent la forme et présentent à tour de rôle leur réalisation au groupe. Celui-ci doit deviner quelle était la forme de départ. Donner alors avec les élèves la bonne démarche pour réaliser un contour: suivre au plus près le contour de la forme, en respectant sa trajectoire.



- ▶ Chaque élève choisit un animal et en trace trois contours, puis le groupe essaie de retrouver l'animal.
- ▶ Si un animal n'a pas été identifié, mettre en commun afin d'identifier les difficultés rencontrées.



Formes à découper :



Séance 3 :

- ▶ Dans un premier temps, les élèves choisissent un animal et le collent au centre de la feuille.
- ▶ Ils décorent le corps de leur animal à l'aide des feutres fins et du répertoire graphique de la classe.
- ▶ Dans un second temps, les élèves choisissent deux couleurs d'encre et tracent autour de leur animal ses contours en alternant les deux couleurs, jusqu'au bord de la feuille.



Séance 4

Pour cette séance, votre enfant aura besoin d'une photo de lui. Et avec des craies grasses ou des pastels, il en fera le contour plusieurs fois en changeant de couleur à chaque tracé. Les traits ne doivent pas se toucher.

- ▶ Les élèves collent leur photo au centre de la feuille.
- ▶ Leur demander de tracer avec leur doigt le contour de la photo.
- ▶ Ils tracent alors le contour en utilisant les craies grasses. Ils changent de couleur pour chaque tracé. Ils tracent jusqu'au bord de la feuille.



LANGAGE

Associer les lettres en capitales d'imprimerie et les lettres scripts

Matériel

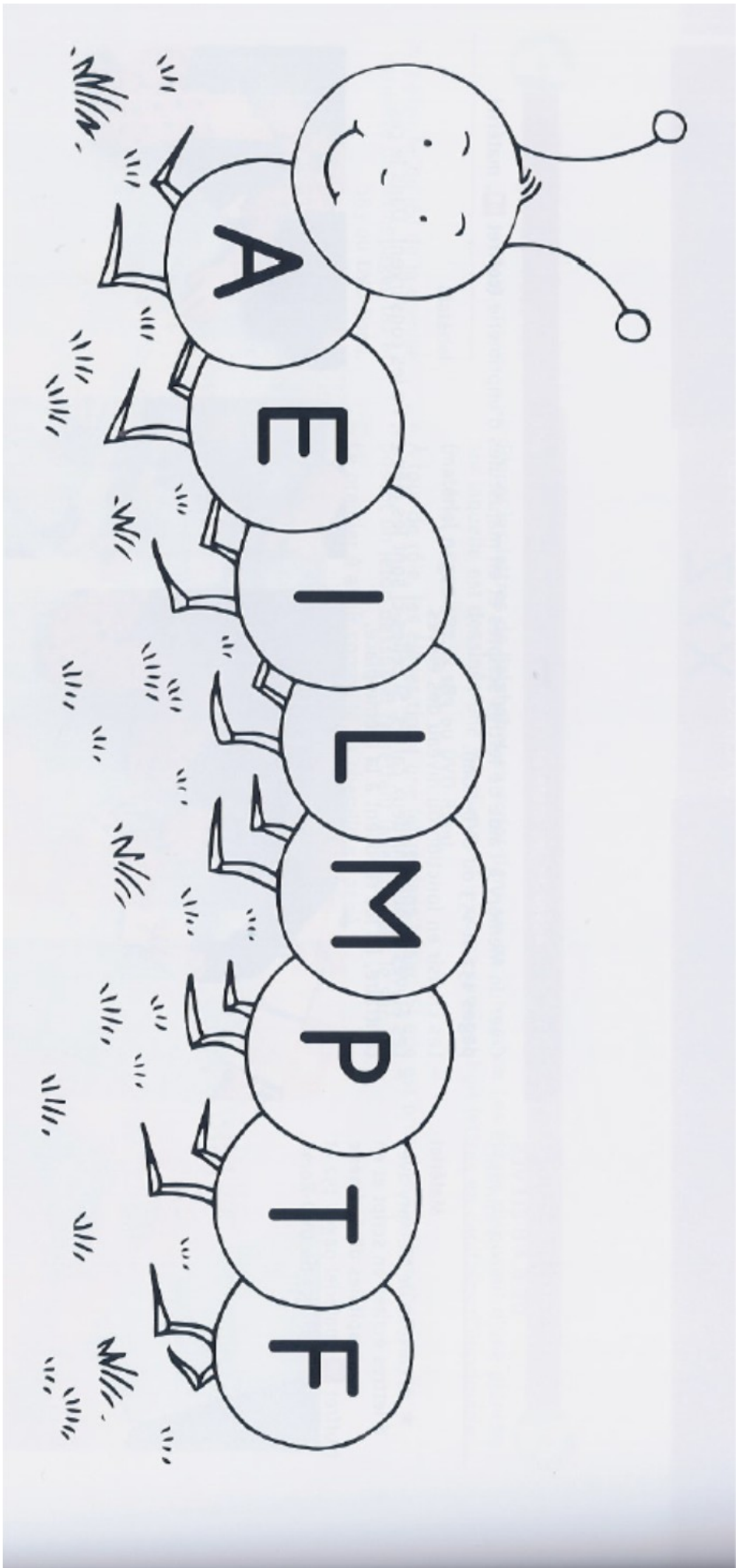
- les chenilles ;
- des lettres mobiles en script ;
- le loto ;
- memory (une planche de lettres en plus) ;
- les dominos ;

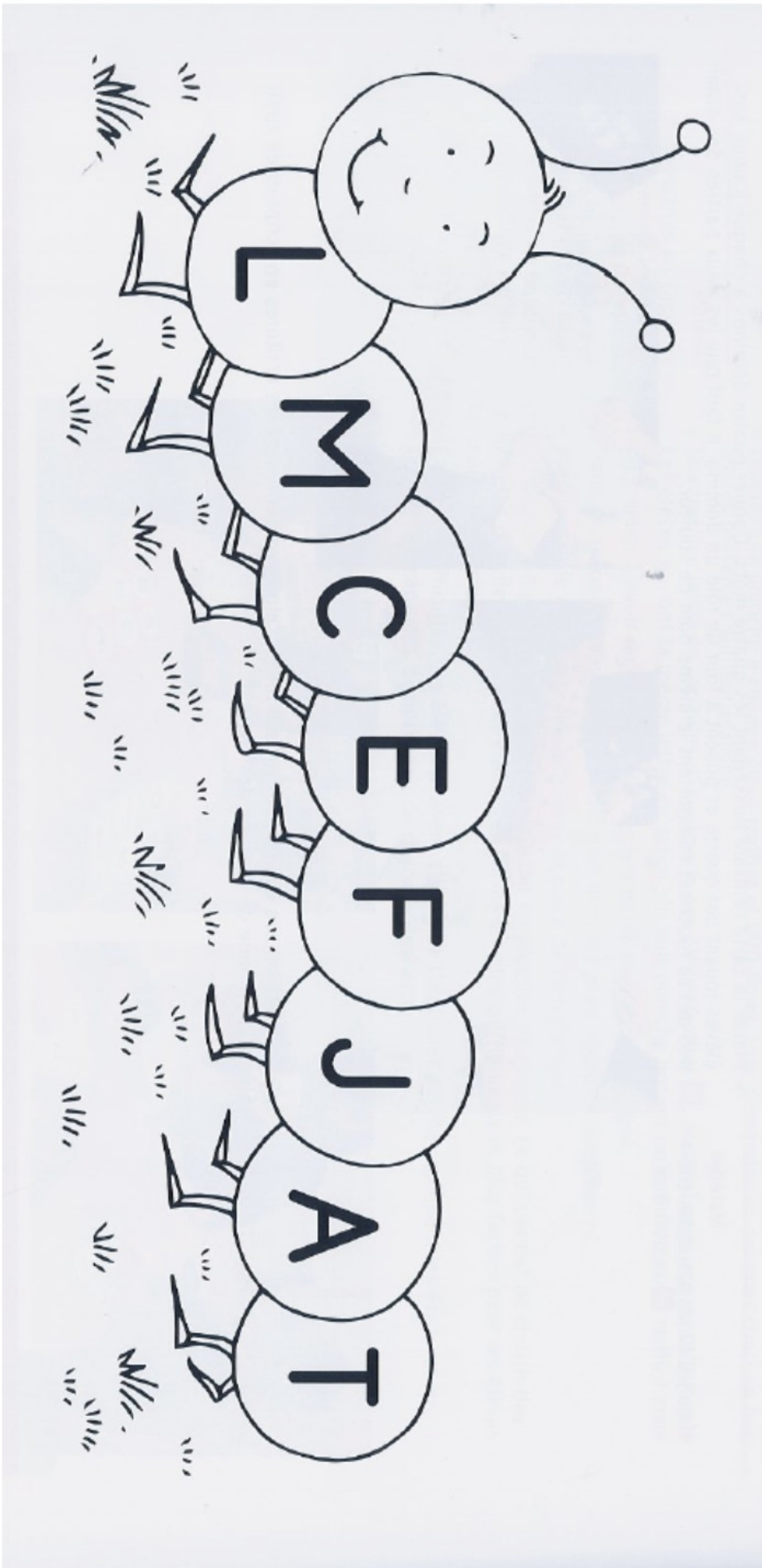
Séance 1

Le jeu des chenilles

- ▶ Placer les lettres de l'alphabet en script dans un sac à toucher. Les élèves disposent d'une planche sur laquelle est dessinée une chenille dont le corps contient huit lettres en capitales d'imprimerie (**matériel pages 182 et 183 ou DVD-Rom**).
- ▶ À tour de rôle, les élèves tirent une lettre dans le sac. Si elle est présente sur leur chenille, ils posent un jeton dessus et remettent la lettre dans le sac.
- ▶ Le premier à avoir complété sa chenille a gagné.







Séance 2 : le jeu du loto

- ▶ Donner une planche à chaque élève (**coffret 08 et DVD-Rom**). Leur demander de nommer chacune des lettres présentes sur leur planche.
- ▶ Montrer une lettre en capitales d'imprimerie aux élèves (**coffret 08, matériel page 152 ou DVD-Rom**). Les élèves qui ont la même lettre en script sur leur planche posent un jeton dessus.
- ▶ Le premier à avoir recouvert toutes les lettres de sa planche a gagné.
- ▶ Dans un second temps, la lettre n'est plus montrée mais nommée uniquement.

Séance 3 : jouer au memory

- ▶ Créer un Memory à l'aide de lettres scriptes et en majuscules d'imprimerie (**coffret 08, matériel pages 152 et 153 ou DVD-Rom**).
- ▶ Les choisir en fonction du niveau des élèves.
- ▶ Les élèves retournent deux cartes. Si celles-ci sont les mêmes, ils les conservent. Dans le cas contraire, ils les reposent à la même place.



- ▶ Montrer aux élèves le jeu de dominos (**coffret 09 et DVD-Rom**). Leur demander de le décrire.
- ▶ Placer la carte centrale possédant les quatre mots. Donner quatre dominos à chaque joueur. Les élèves jouent par quatre et posent à tour de rôle un domino. Il faut que les deux parties des dominos qui se touchent comportent le même nom de couleur.



LES PONTS : ACTIVITE GRAPHIQUE

Étapes



Préparation du support, à réaliser la veille.

Consigne : Colle des bandes de couleur horizontalement sur la feuille blanche en laissant un espace entre elles.



L'enfant a du mal à respecter le calibrage des ponts donné au départ par l'enseignant.



L'enfant a démarré tout seul sans attendre le calibrage des ponts. Il a du mal à adapter l'ampleur de son geste aux variations de l'espace.



Il n'y a pas de débordement, mais l'espace imparti n'est pas toujours entièrement occupé.

Consignes

1. Trace au feutre fin noir des ponts à l'endroit sur toutes les bandes de couleur.
2. Va jusqu'au haut de la bande et redescends jusqu'en bas, sans déborder.
3. Les ponts doivent être de la taille des bandes de couleur.
4. Prends un feutre fin de couleur et trace des ponts entre les bandes de couleur.
5. Les ponts doivent être aussi grands que les espaces entre les bandes.
6. Lève ton crayon le moins possible.

Indicateurs de réussite

Tracé régulier et calibré en fonction de l'espace proposé.

Étapes

1



Préparation du support.

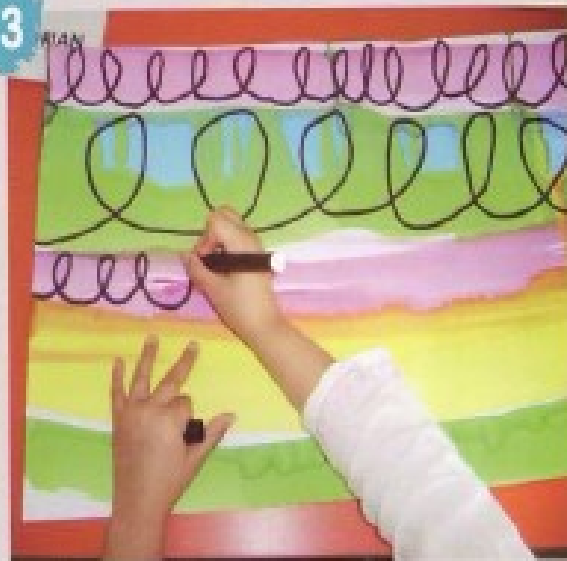
Consigne : *Fais des bandes à l'encre en changeant de couleur et de largeur de pinceau à chaque fois.*

2



L'enfant a travaillé sur un plan vertical afin d'obtenir un effet de dégoulinades.

3



4

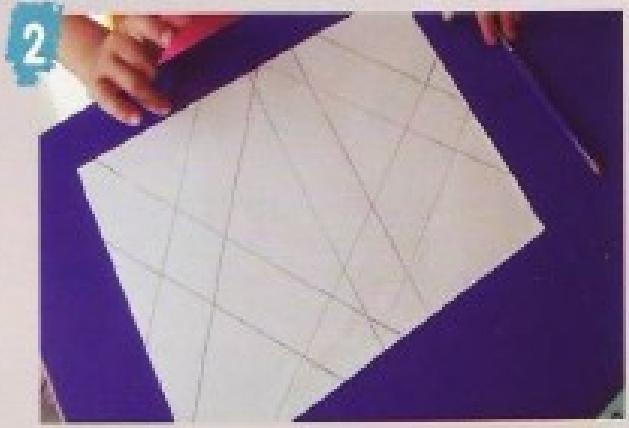


Étapes

Le 2



1 Préparation du support.
Consigne : Pose la règle bien à plat et trace les contours.



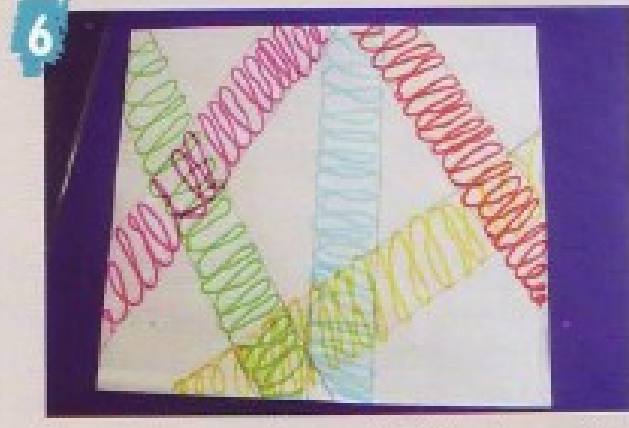
2 Plusieurs tracés doivent être faits.
L'enseignant veille à ce que la règle dépasse à chaque fois de la feuille.



3 La taille des boucles est adaptée à l'espace tracé.



4 Le sens ascendant du tracé des boucles est respecté.



Étapes

1



Préparation du support.

Consigne : Trace à l'encre trois séries de ronds concentriques accolés en changeant de couleur à chaque rond.

2



Dans cet exemple, l'enfant a tourné sa feuille. L'enseignant doit corriger la position du support.

3



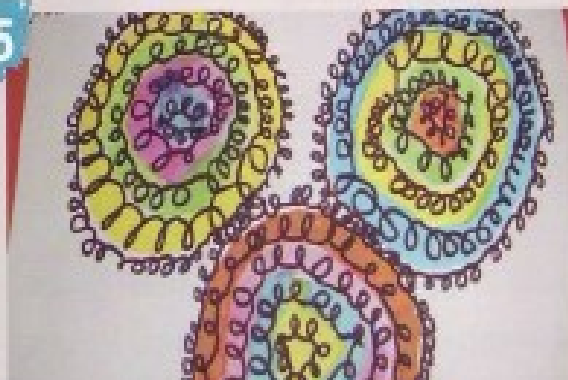
L'enfant est bien positionné pour accomplir la tâche demandée.

4



L'enfant s'apprête à faire des boucles en conservant le sens initial de rotation sans bouger la feuille.

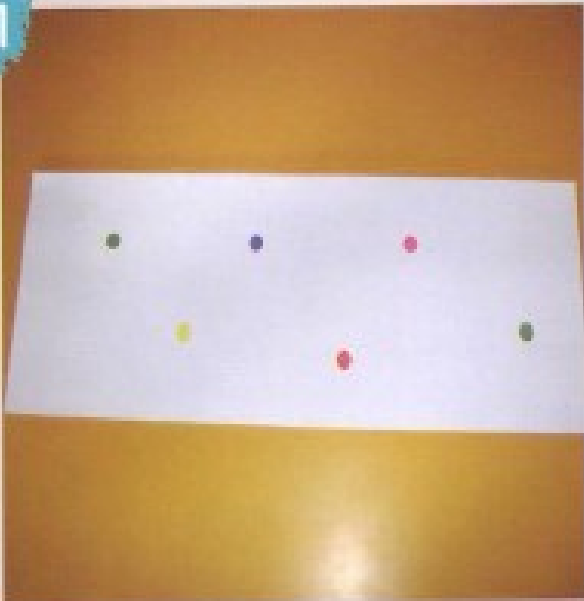
5



Quelques irrégularités dans le tracé sont à noter. Elles sont vraisemblablement dues à la difficulté de conserver le même sens de rotation sans bouger la feuille.

Étapes

1



L'enseignant a préparé le support en disposant les gommettes pour éviter les chevauchements de tracé.

2



Cet enfant a positionné sa feuille afin de maintenir l'horizontalité du tracé.

3



4



Tordre

Définition

Tordre : déformer un corps allongé en le courbant, en le pliant et en le tournant sur lui-même.

Démarche créatrice

Objectifs

- Éprouver les possibilités d'intervention sur un matériau.
- Découvrir de nouvelles sensations.
- Tirer parti des ressources expressives d'un procédé.
- Coordonner ses gestes.
- Les ajuster au matériau proposé.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille carrée de papier dessin blanc de 200 g, de 40 cm de côté.
- Des bandes de papier de couleur de différentes textures (papier dessin, papier de soie, papier glacé, etc.), de 3 cm sur 8 cm, 2 cm sur 8 cm, 1 cm sur 8 cm.
- De la colle blanche.
- Un pinceau-brosse de 1 cm de large.
- Des feutres de couleur.
- De l'encre bleue.
- Un pinceau à poils longs.

Organisation pédagogique

Groupes de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 20 à 25 min.

Tâche de l'enfant

Réaliser des papillons en tordant des bandes de papier.

Consignes

1. Choisis une bande de papier et tords-la en son milieu.

2. Mets un point de colle sur la partie tordue et colle-la sur la feuille blanche en appuyant bien fort quelques instants.

3. Choisis des papiers différents.

Fais de cette façon autant de papillons que tu le souhaites.

4. Colle-les sur toute la surface de la feuille.

5. Avec des feutres, complète les papillons que tu as collés : dessine les antennes et les pattes.

6. Applique un peu d'encre bleue autour des papillons pour faire le ciel.

Rôle du maître

- Proposer des papiers de différentes natures pour amener l'enfant à adapter ses gestes à la résistance rencontrée.
- Guider les premiers gestes de torsion.
- Encourager l'enfant à varier les textures et les couleurs.
- Veiller à une occupation harmonieuse de l'espace.
- Surveiller la quantité de colle apposée sur les papillons.
- Faire compléter avec des feutres tous les papillons.

Difficultés prévisibles

- Torsion mal réalisée.
- Gestes malhabiles.
- Mauvaise coordination des mains.
- Déchirement de la bande si le geste est trop brusque.
- Difficulté à s'adapter à la nature du papier.

Variantes

- Faire tordre de plus grandes bandes de papier préalablement recouvertes par l'enfant de motifs graphiques.
- Agir sur un support coloré.
- Créer des fleurs, par exemple, en croisant plusieurs bandes tordues.

Ouverture culturelle

Montrer une œuvre d'Andy Warhol, *Butterflies*, et une œuvre de Pablo Picasso, *Le Papillon*, dans lesquelles des papillons sont représentés.

Processus de création



1 L'enfant tord une bande par une rotation inverse des deux mains.



2 Il met un peu de colle sur la torsion ainsi obtenue. Dans cet exemple, la tenue du pinceau doit être corrigée.



3 Plusieurs bandes tordues ont été collées harmonieusement.



4 L'enfant complète les bandes tordues pour en faire des papillons.



5 Il applique avec précaution de l'encre bleue autour des papillons.



6 Le volume est donné par les ailes.



Entailler

Définition

Entailler : faire une entaille en découpant le bord de quelque chose.

Démarche créatrice

Objectifs

- Découvrir un procédé d'expression.
- Exercer sa motricité.
- Tirer parti des ressources expressives d'un procédé.
- Ajuster et arrêter son geste.
- Adapter ses gestes à la taille du matériel proposé.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Des carrés de papier de différentes couleurs de 19 cm, 17 cm, 15 cm, 12 cm, 9 cm, 7 cm et 5 cm de côté.
- Des ciseaux.
- Une feuille carrée de papier dessin noir de 200 g, de 21 cm de côté.
- De la colle blanche.
- Un pinceau-brosse de 1,5 cm de large.

Organisation pédagogique

Groupes de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 15 à 20 min.

Tâche de l'enfant

Coller les uns sur les autres des carrés de papier entaillés et pliés, de plus en plus petits.

Consignes

1. Choisis un grand carré de couleur.
2. Fais une entaille avec une paire de ciseaux aux quatre coins du carré.
Arrête ton geste avant d'arriver au centre du carré.
3. Plie de différentes façons les morceaux entaillés.
4. Colle ce premier carré sur le support noir en mettant un peu de colle au centre.
5. Choisis un carré plus petit et recommence les mêmes opérations.
6. Colle des carrés de plus en plus petits, entaillés et pliés, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place.

Rôle du maître

- Tracer un trait au crayon à papier pour délimiter les entailles pour l'enfant en difficulté.
- Accompagner les gestes de l'enfant, si nécessaire.
- Inciter à réaliser un nombre important de pliages.

Difficultés prévisibles

- Entailles trop courtes ou trop profondes.
- Décroissance non respectée.

Variantes

- Entailler des ronds.
- Entailler des carrés blancs et les coller sur un support noir.

Ouverture culturelle

Présenter une œuvre de Jillian David, *Blue Agave II*, dans laquelle des rangées de feuilles de tailles décroissantes donnent une forte impression de volume.

Processus de création



1 L'enfant entaille à l'aide d'une paire de ciseaux les quatre coins du premier carré de papier.



2 Il plie à sa guise les morceaux entaillés.



3 Il colle le carré de papier entaillé et plié sur un support noir.



4 Il recommence les mêmes opérations plusieurs fois avec des carrés de papier de plus en plus petits et de couleurs différentes.



5 Les carrés de couleur sont collés les uns sur les autres, ils se superposent.



6 L'effet de volume est concluant.

Courber

Définition

Courber : donner une forme courbe, incurvée à un objet.

Démarche créatrice

Objectifs

- Adapter ses gestes aux contraintes de l'action.
- Développer la motricité fine.
- Coordonner ses gestes.
- Utiliser un outil en le détournant de sa fonction initiale.
- Tirer parti des ressources expressives d'un procédé.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une dizaine de bandes de papier blanc de 1,5 cm sur 21,5 cm.
- Une dizaine de bandes de papier blanc de 1,5 cm sur 12 cm.
- Des feutres de différentes couleurs, pointe moyenne.
- De la colle blanche.
- Un pinceau-brosse de 1,5 cm de large.
- Quelques pinces à linge.
- Un rond de 23 cm de diamètre découpé dans du papier dessin de couleur.
- Un rond en papier de 7 cm de diamètre et six ronds de 4 cm de diamètre.

Organisation pédagogique

Groupes de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 20 à 25 min.

Tâche de l'enfant

Coller en les courbant des bandes de papier préalablement décorées sur un support rond.

Consignes

1. Prends une première bande de papier blanc et trace des ronds au feutre sur toute la longueur de la bande.

2. Dessine des ronds sur plusieurs bandes de tailles différentes.

Change de couleur à chaque bande.

2. Courbe une première bande en rapprochant les deux extrémités face blanche contre face blanche.

3. Mets un point de colle sur la face blanche d'une extrémité et maintiens le collage avec une pince à linge.

Courbe plusieurs bandes de cette façon.

4. Colle les bandes courbées côte à côte sur le support en formant une fleur. Alterne petites et grandes bandes.

5. Colle un grand rond au milieu et des petits ronds tout autour.

6. Dessine des motifs graphiques autour des petits ronds que tu viens de coller.

Rôle du maître

- Inciter l'enfant à remplir de ronds des bandes de tailles différentes.
- Aider à courber les bandes, si nécessaire.
- Manipuler la pince à linge devant l'enfant en expliquant son fonctionnement.
- Accompagner les gestes, au besoin.
- Guider l'enfant pour le collage sur le support.

Difficultés prévisibles

- Tracés des ronds irréguliers.
- Collage aléatoire des bandes courbées sur le support.

Variantes

- Faire courber des bandes de différentes couleurs et les coller sur un support noir.
- Faire réaliser plusieurs « fleurs » sur un même support en faisant courber de plus petites bandes.

Ouverture culturelle

Montrer des œuvres d'Henri Matisse comme *Nu bleu II* et *Feuille noire sur fond rouge*, dans lesquelles de nombreuses courbures apparaissent.

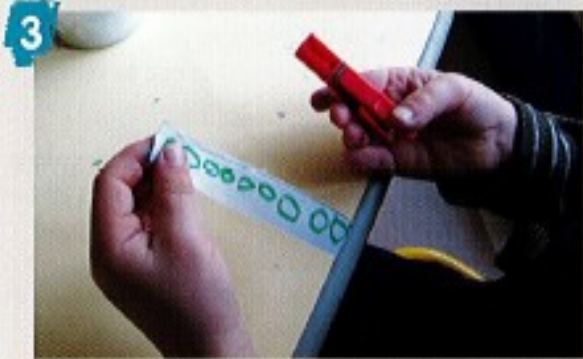
Processus de creation



1 L'enfant trace des ronds sur une bande de papier blanc.



2 Il courbe la bande et rapproche les deux extrémités pour les coller.



3 Il s'apprête à consolider le collage avec une pince à linge.



4 Il colle les bandes courbées sur le support. Cet enfant a bien alterné les grandes et les petites bandes.



5 Il a collé un rond au milieu et des petits ronds entre les bandes, qu'il entoure de petits ronds au feutre.



6 Dans cet exemple, quelques tracés de ronds ont dévié. Le volume est bien présent.

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



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



2 Cet enfant plie un rond bord à bord.



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



4 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.



5 Cet enfant termine son œuvre en dessinant un décor.



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

ECRITURE

Ecrire les lettres rondes et combinées

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Tracer les lettres de l'alphabet

Consigne : Entraîne-toi à tracer les lettres dans le bon sens et entre les lignes

C

O

Q

G

P

R

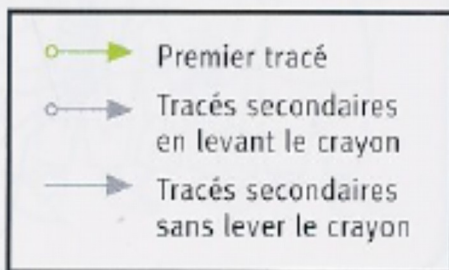
D

B

U

ECRITURE

sens des tracés



Avant de commencer l'activité, faire un échauffement des doigts

FOURMI



--	--	--	--	--	--

LIMACE



--	--	--	--	--	--

ABEILLE



--	--	--	--	--	--	--	--

ESCARGOT



--	--	--	--	--	--	--	--

CHENILLE



--	--	--	--	--	--	--	--

PAPILLON



--	--	--	--	--	--	--	--

LIBELLULE



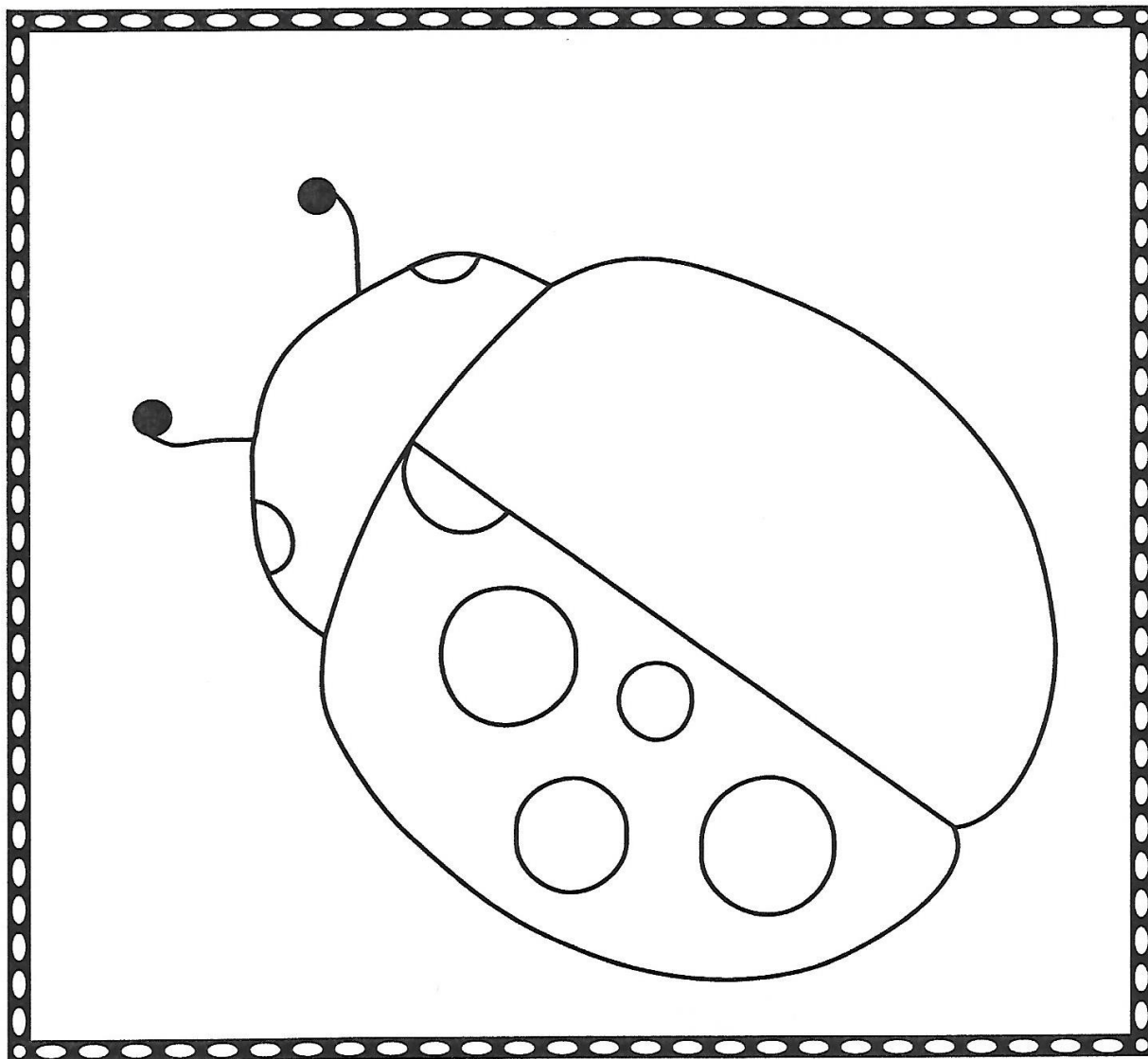
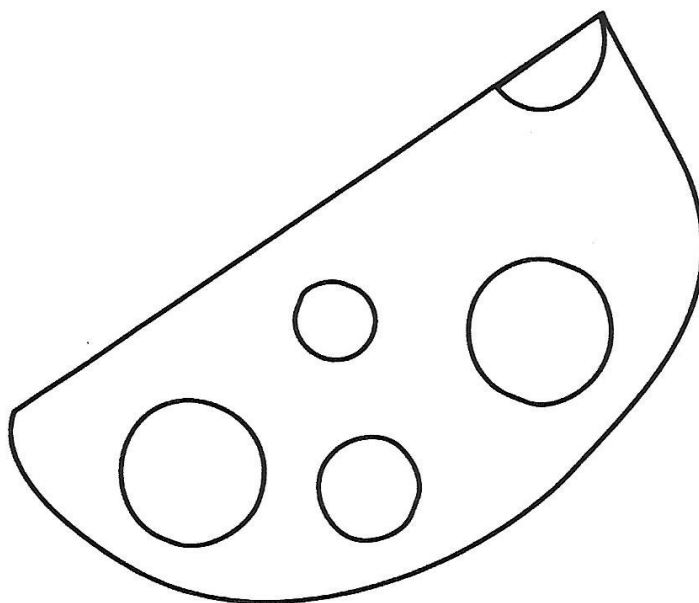
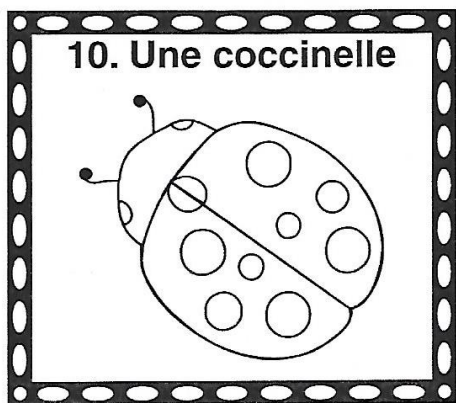
--	--	--	--	--	--	--	--

MOUSTIQUE



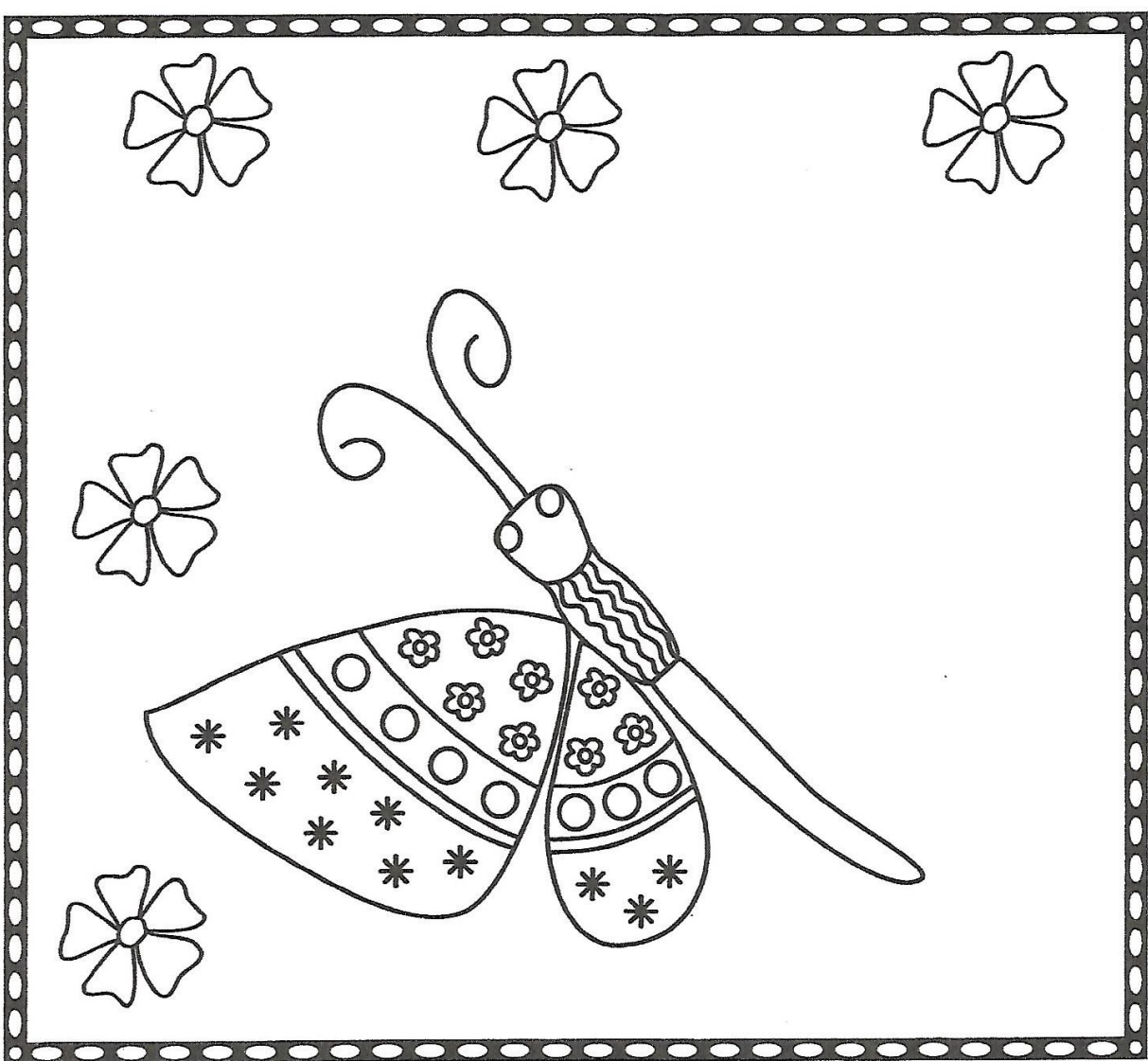
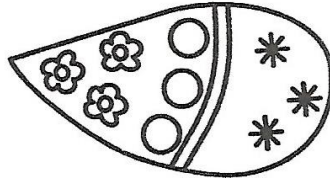
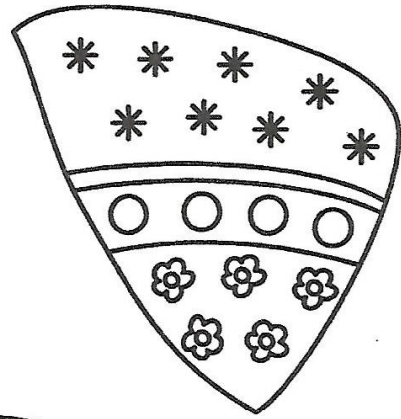
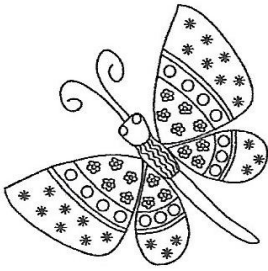
--	--	--	--	--	--	--	--

ACTIVITES ARTISTIQUES



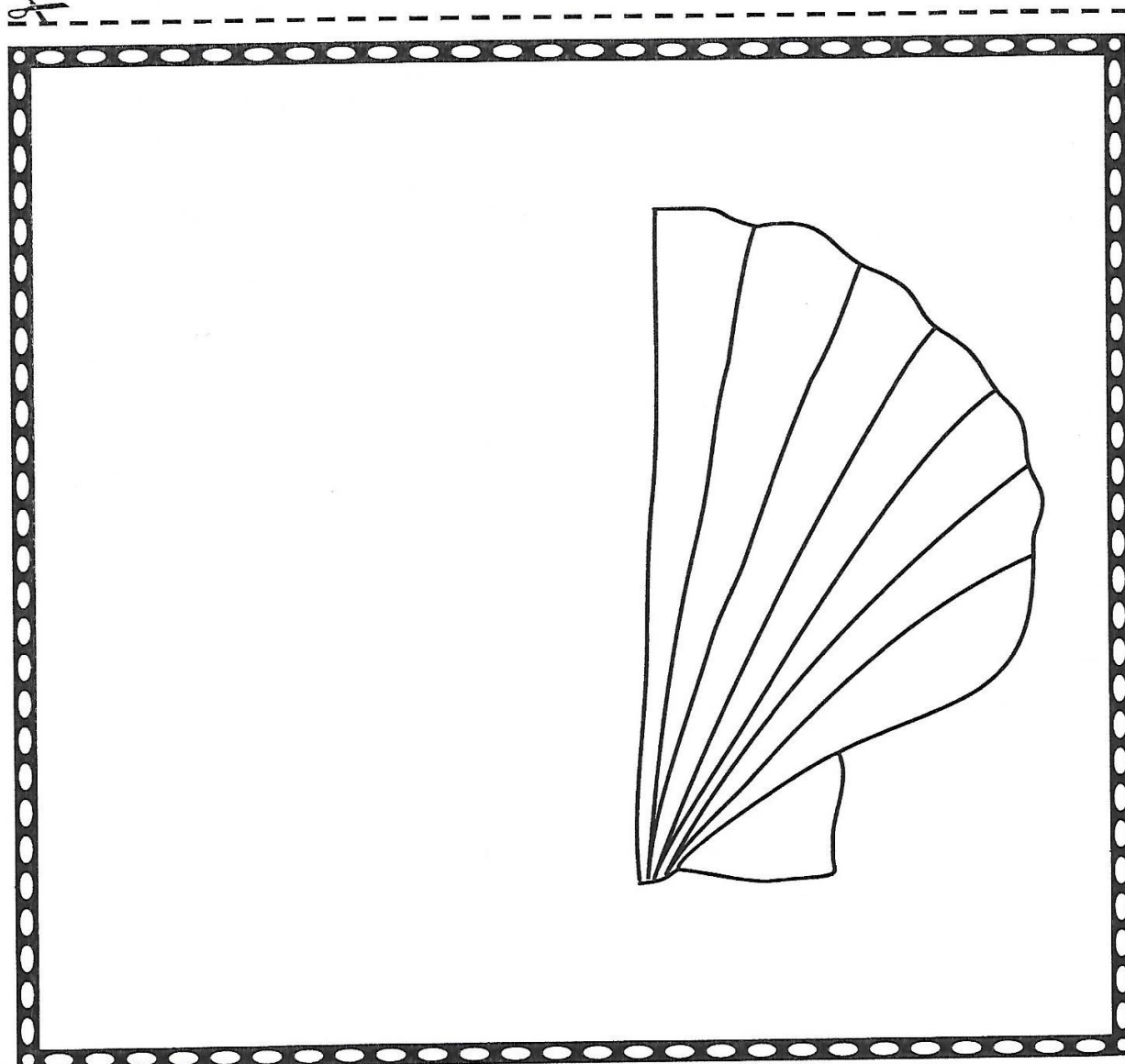
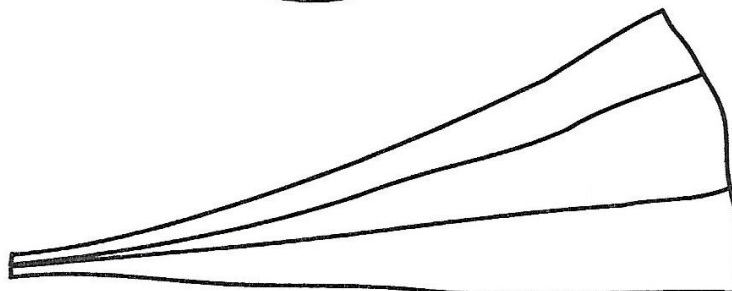
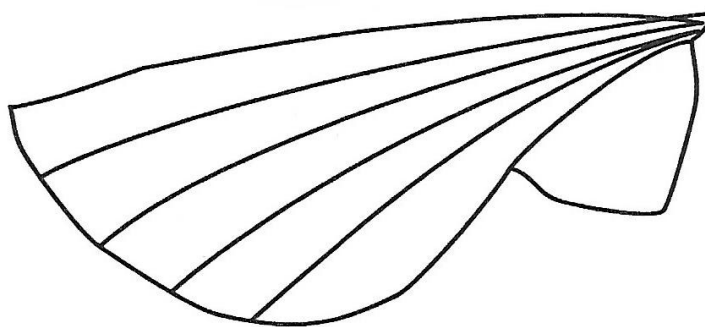
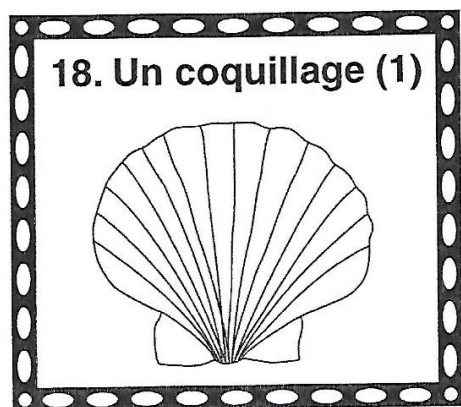
Je colorie, je découpe et j'assemble.

7. Un papillon (1)



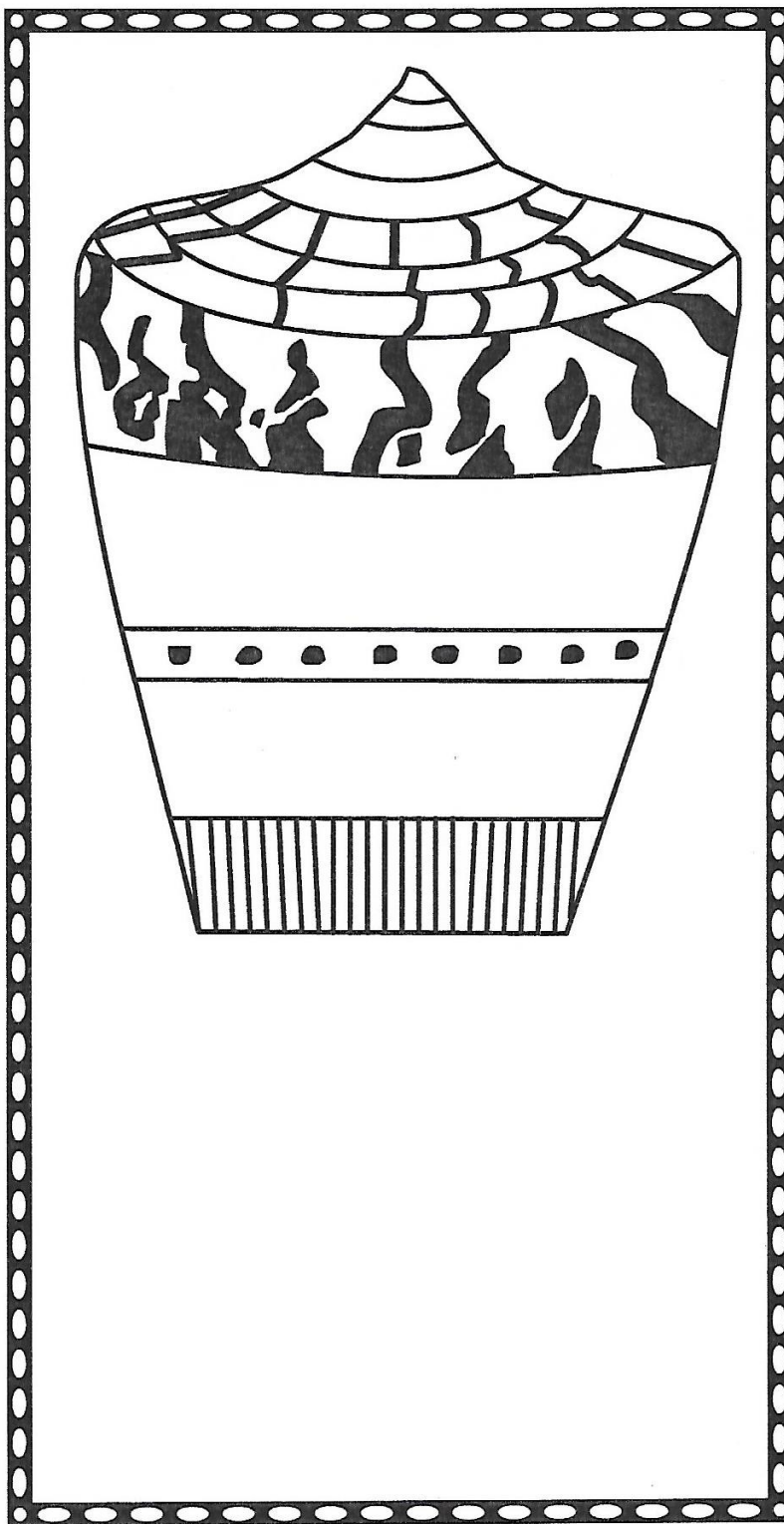
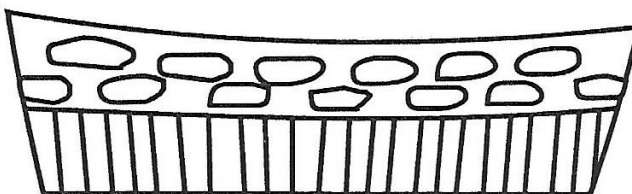
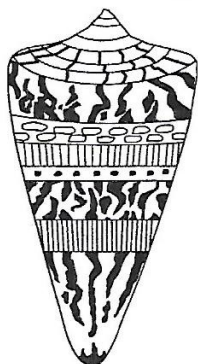
Je colorie, je découpe et j'assemble.

Je colorie, je découpe et j'assemble.



Je colorie, je découpe et j'assemble.

19. Un coquillage (2)



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.

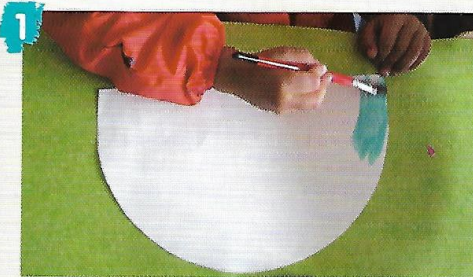
Consignes

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



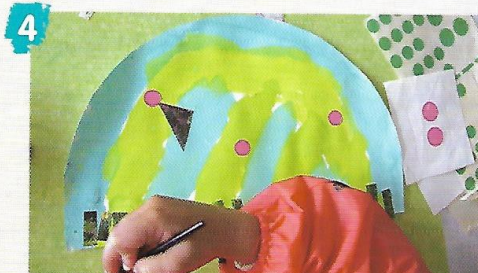
1 L'enfant a choisi une nuance de bleu et commence à l'appliquer sur le demi-rond de papier blanc.



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.



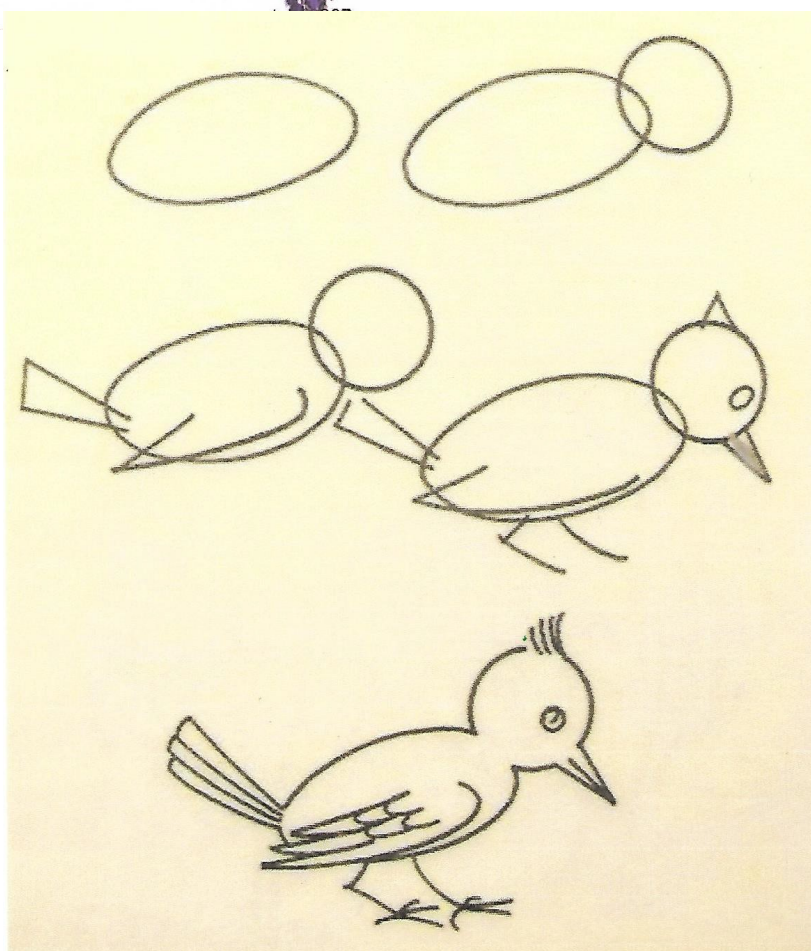
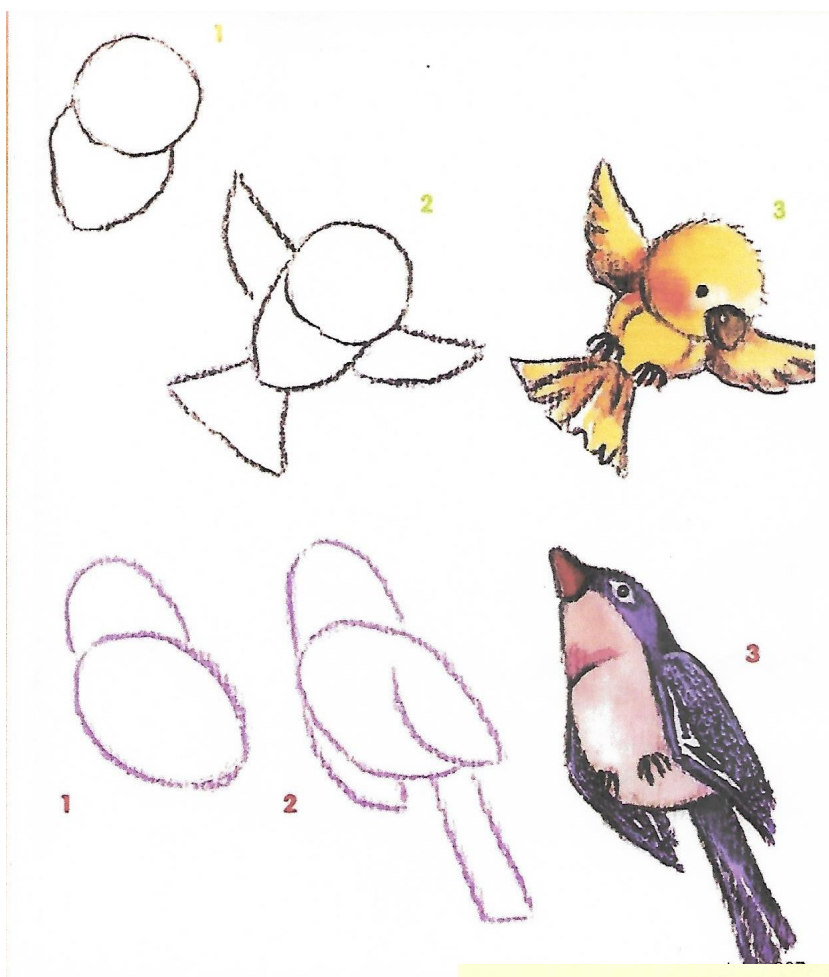
5 Puis il trace avec un feutre vert les tiges et les feuilles des fleurs.



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

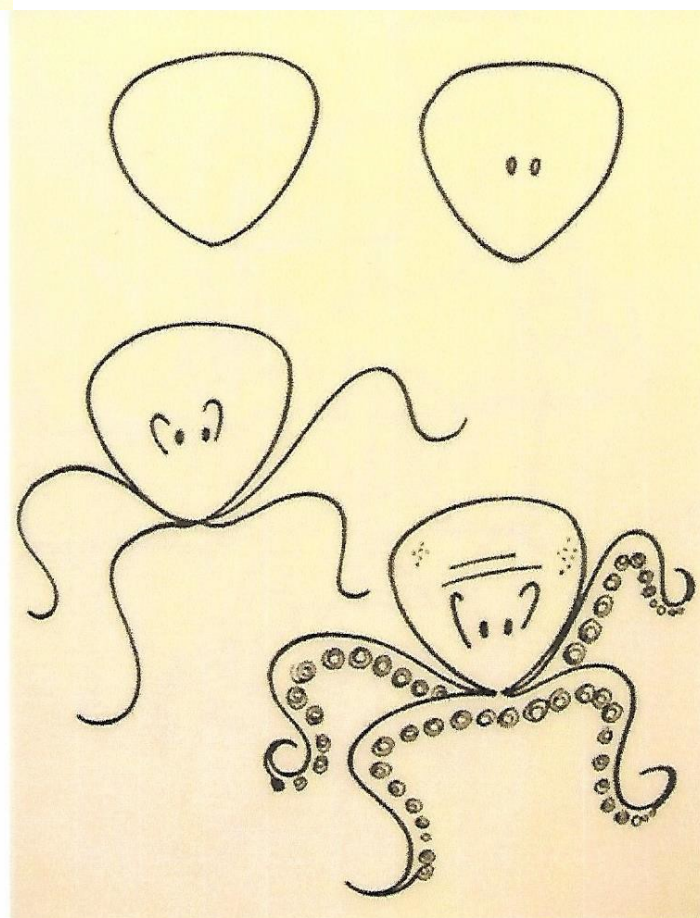
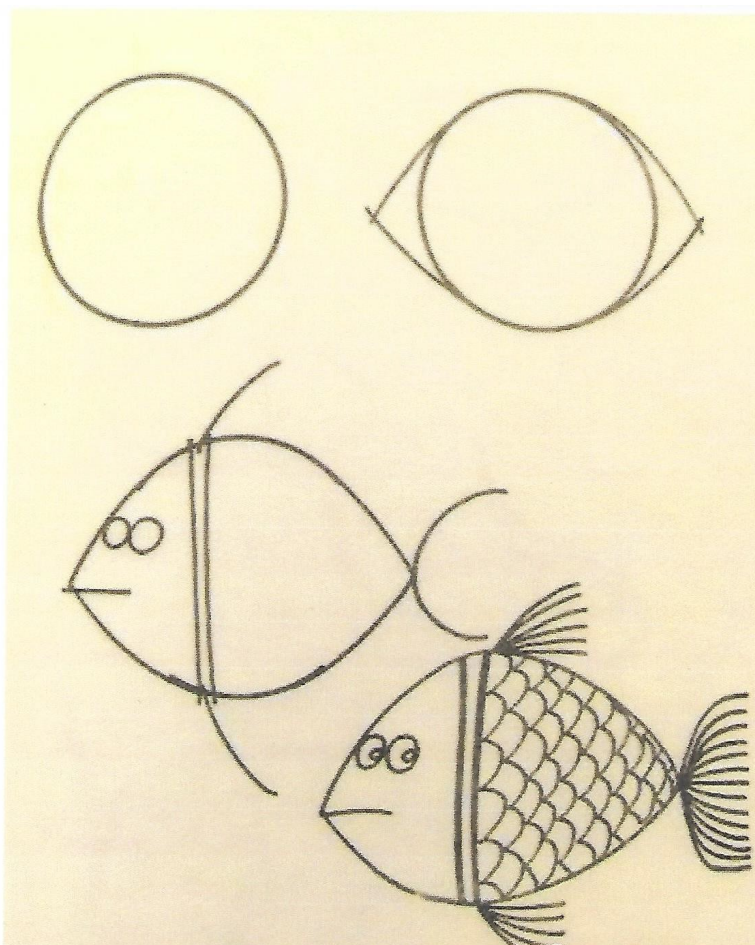
ACTIVITES ARTISTIQUES

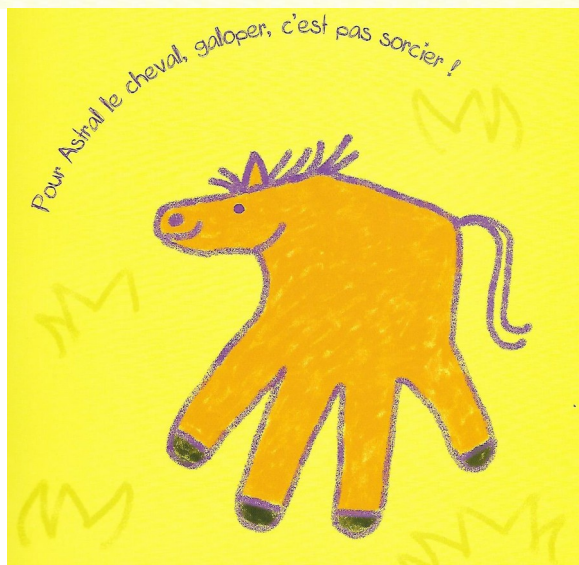
Fais un dessin avec des oiseaux, n'oublie pas de colorier.



ACTIVITES ARTISTIQUES

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





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

ACTIVITES ARTISTIQUES

Cartes fête des mères et fête des pères



Votre enfant va décorer avec des graphismes connus sur des cœurs que vous aurez découpés. Ensuite ils les collent avec soin en suivant le modèle. Il reste à dessiner les tiges pour réaliser le bouquet. Sur le verso de cette carte, il collera le diplôme où il écrira le point fort de sa maman.



DIPLOME

A papa

Mon cœur me dit

Qu'aujourd'hui, c'est fête

Mais quelle fête?

La fête des mamans ? Non !

La fête des rois ? La fête d'un roi !

Mais lequel ?

Le roi de mon cœur :

C'est mon papa à moi !

Bonne fête, Papa !



Sur un papier épais de couleur foncé, vous aurez tracé un cœur. Votre enfant va coller des petits carrés de papier coloré (qu'il aura découpé avant) sur votre tracé. Ensuite en bas de la carte il écrira papa. Il collera à l'intérieur le diplôme sur lequel il écrira le point fort de son papa.

ACTIVITES MATHÉMATIQUES

Comparer des quantités – Pipo le clown

● ÉTAPE 1 Comparer le nombre de points indiqué par les dés

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu Pipo le clown par élève (**matériel page 126**).
- 15 jetons par élève, de la taille des cercles dessinés sur Pipo.
- Une boîte par élève.
- Un dé classique constellations de 1 à 6 par élève.

BUT DU JEU

Être le premier à remplir le clown avec des jetons.

DÉROULEMENT

- Chaque joueur possède 15 jetons dans sa boîte. Les 2 joueurs lancent leur dé en même temps. Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser des jetons sur son clown. Il place alors le nombre de jetons indiqué par le dé sur les cercles dessinés sur le costume de Pipo. En cas d'égalité, on relance les dés.
- Le premier qui réussit à habiller complètement Pipo gagne.

VARIANTE

Jouer avec des dés présentant des constellations non traditionnelles.

● ÉTAPE 2 Comparer le nombre de jetons gagnés par chaque joueur

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu Pipo le clown pour 2 élèves (**matériel page 126**).
- 15 jetons rouges pour un élève et 15 jaunes pour le deuxième élève.
- Une boîte par élève.
- Un dé classique constellations de 1 à 6 par élève.

BUT DU JEU

Poser plus de jetons sur Pipo le clown que son adversaire.

DÉROULEMENT

- Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et prend autant de jetons qu'indiqué par le dé. Lorsque Pipo est recouvert de tous les jetons, on cherche « Qui a posé le plus de jetons sur le costume de Pipo ? ».
- Mettre en commun les différentes procédures pour résoudre ce problème : estimation visuelle, correspondance terme à terme, groupements, comptage.

VARIANTE

On joue avec des dés présentant les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6.

PROLONGEMENTS

- Comparer 2 collections de jetons représentées sur une feuille (**document élève page 127**).

MATÉRIEL

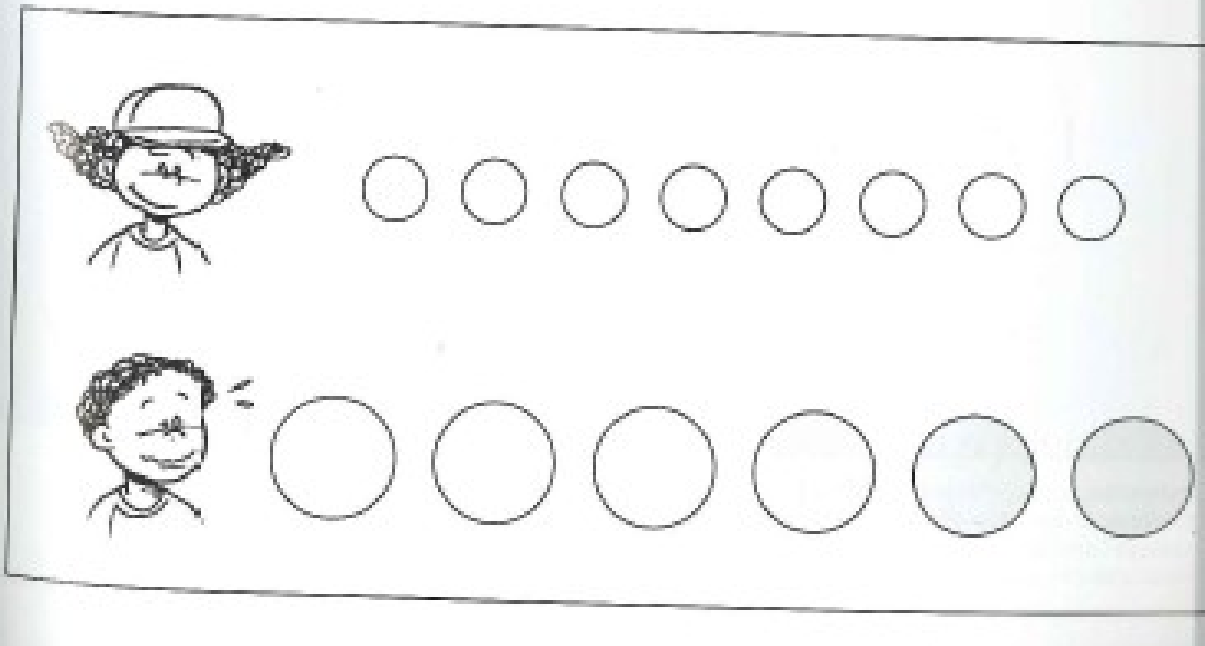
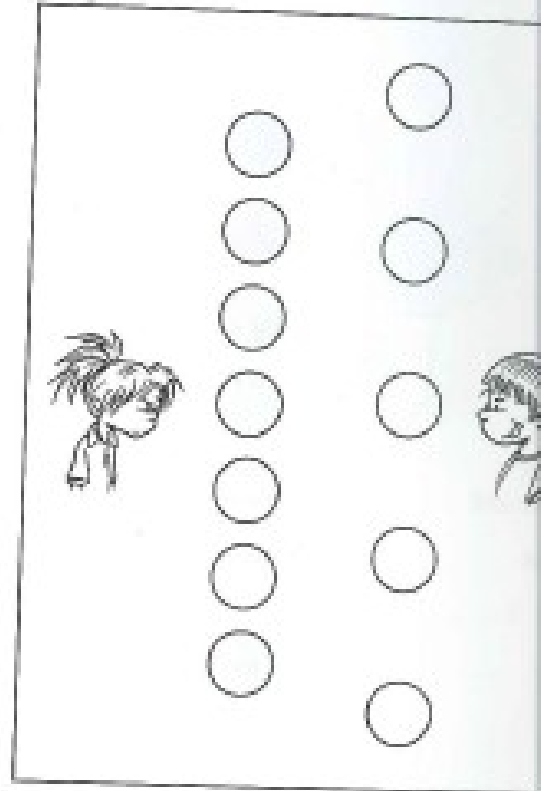
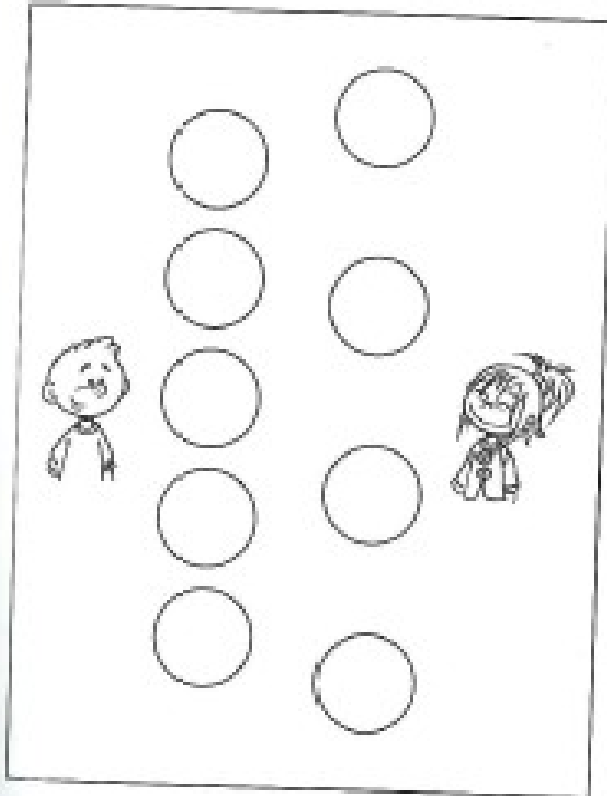
Pipo le clown.

Plateau de jeu à agrandir à la photocopieuse et à plastifier.



Comparer des quantités
activité de prolongement





































Celui qui a le plus de jetons gagne. **Colorie** à chaque fois le joueur qui gagne.








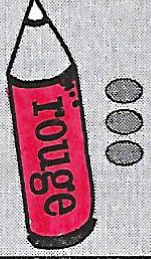
ACTIVITES MATHÉMATIQUES

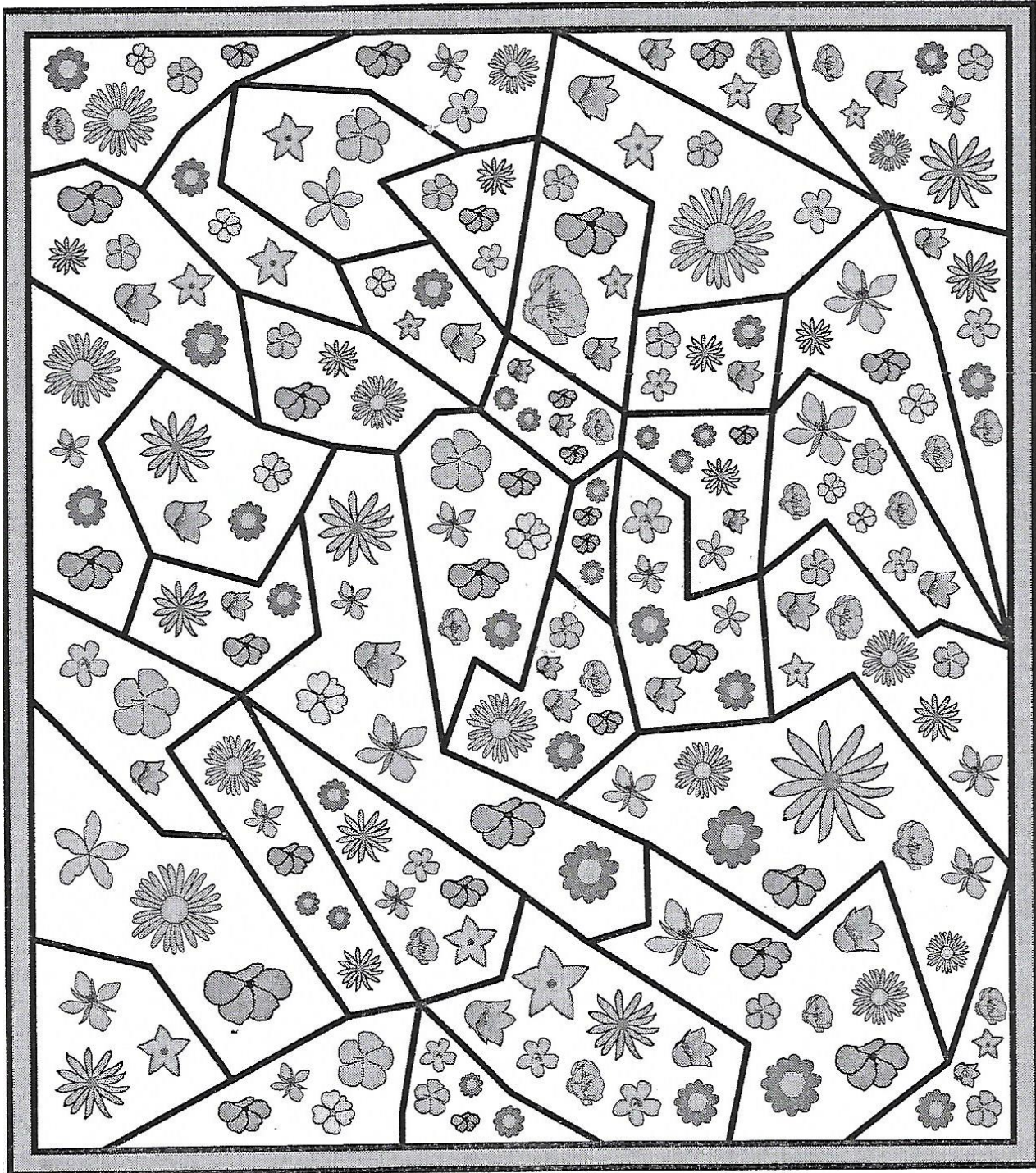
Aide le Petit Poucet à retrouver son chemin : pose les cailloux sur le nombre indiqué.



Téléchargé gratuitement sur www.lilipomme.net

8 	7 	6 	5 	4 	3 	Combien y a-t-il de fleurs dans chaque case ?
--	--	--	--	---	--	---



ACTIVITES MATHÉMATIQUES

Dénombrer jusqu'à 10

Matériel

- une boîte à œufs de 12 cases
- cartes imprimées + petits objets identiques (comme des bouchons)



L'adulte crée des encoches dans les parties hautes de la boîte pour incérer les cartes. Je dois ensuite placer dans la case le nombre demandé par la carte. Je change de carte après avoir fait vérifier.

Je peux aussi jouer aux jeux « boîtes à compter » dans ma classe learningapps.

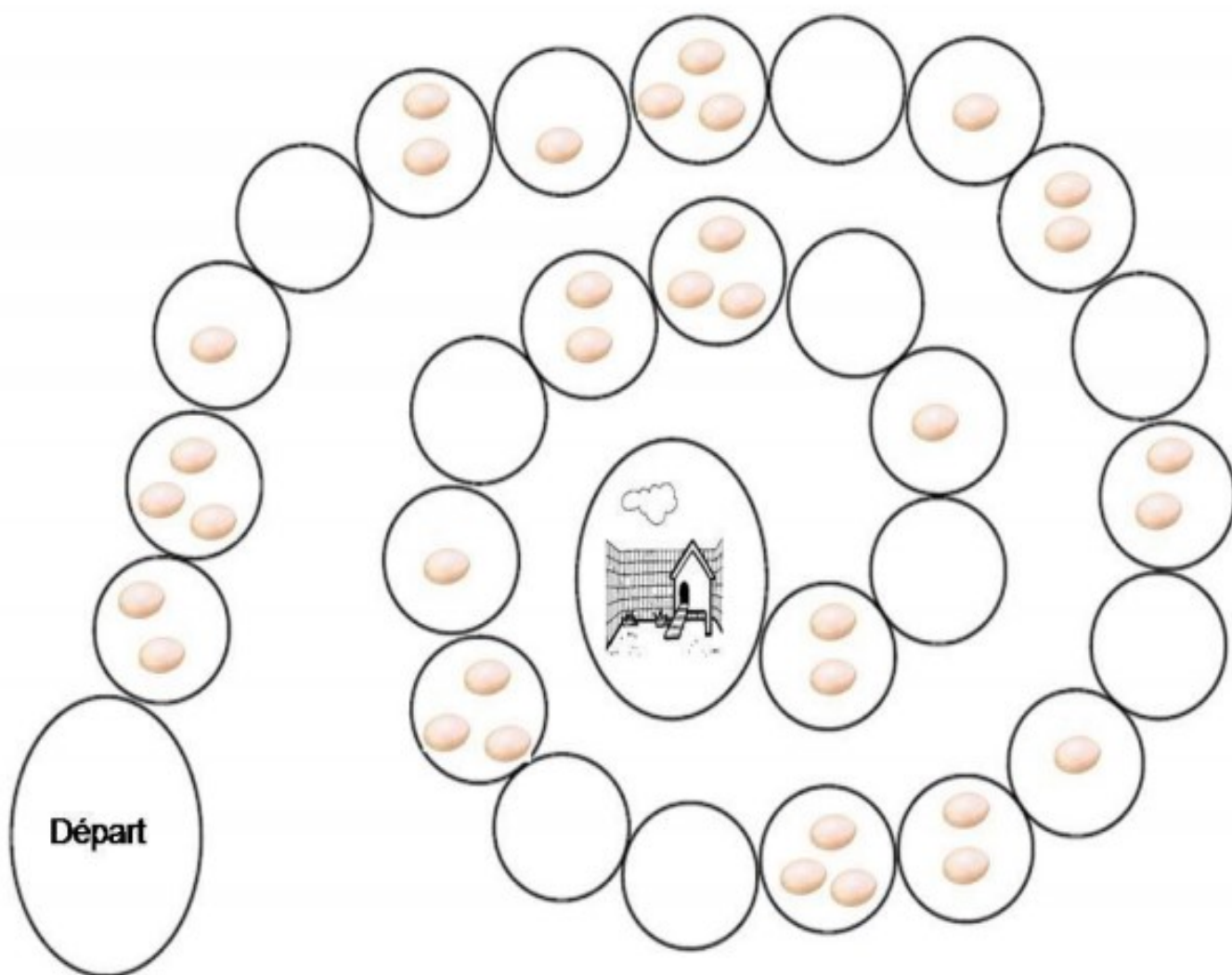
ACTIVITES MATHÉMATIQUES

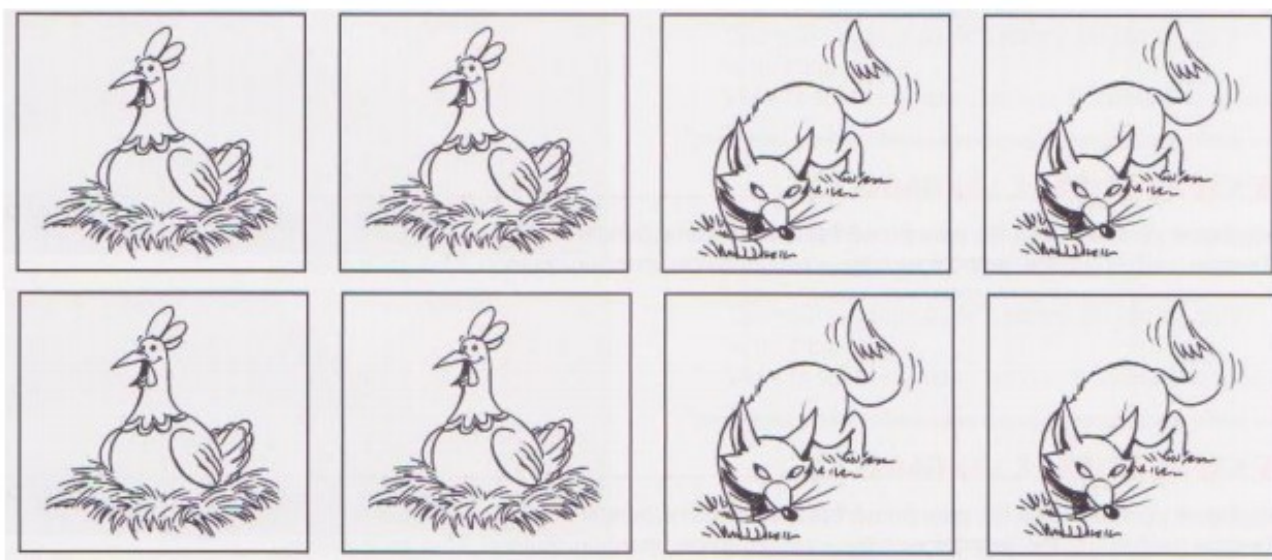
2. Résoudre des problèmes de quantité :

Matériel

- Plateau de jeu + cartes à reproduire ou imprimer.
- Dé + personnages + perles (œufs) + boîte (panier).

Je découvre le plan de jeu puis je joue : je lance le dé, j'avance mon personnage du nombre indiqué. Je prends le nombre d'œufs indiqué et les ajoute dans mon panier. J'ai gagné quand je suis arrivé à la maison en ayant plus d'œufs que l'adulte qui joue avec moi. Je réalise une autre partie en prenant 15 œufs dans mon panier et je les retire petit à petit en fonction du nombre indiqué. Lors de la dernière partie, je tire une carte : si c'est un renard, je donne des œufs. Si c'est une poule, j'en prends.





Jeu : la cible

Dessiner une cible sur deux ardoises. Chaque zone de la cible correspond à un nombre de points.

● ÉTAPE 2 Calculer le nombre de points gagnés

De retour en classe, l'enseignant reproduit la cible au tableau et dessine une balle dans une zone.

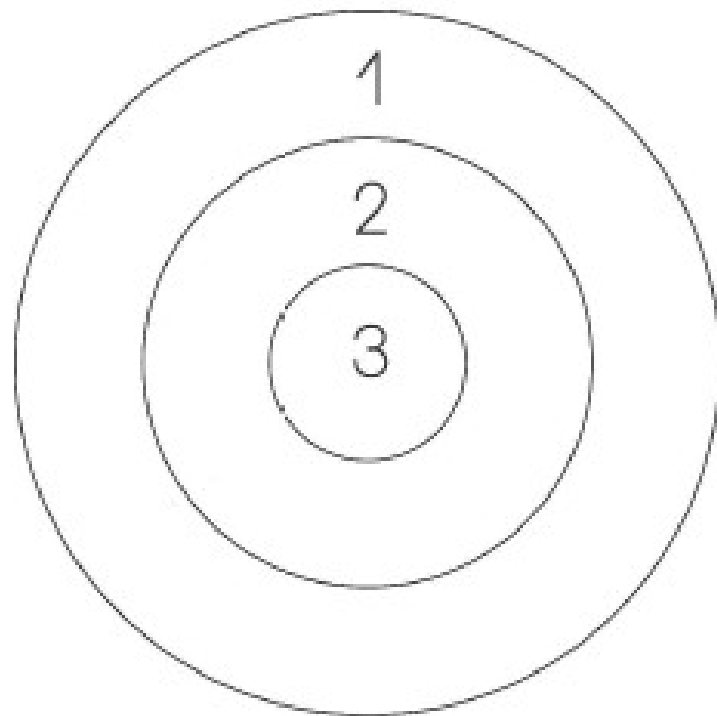
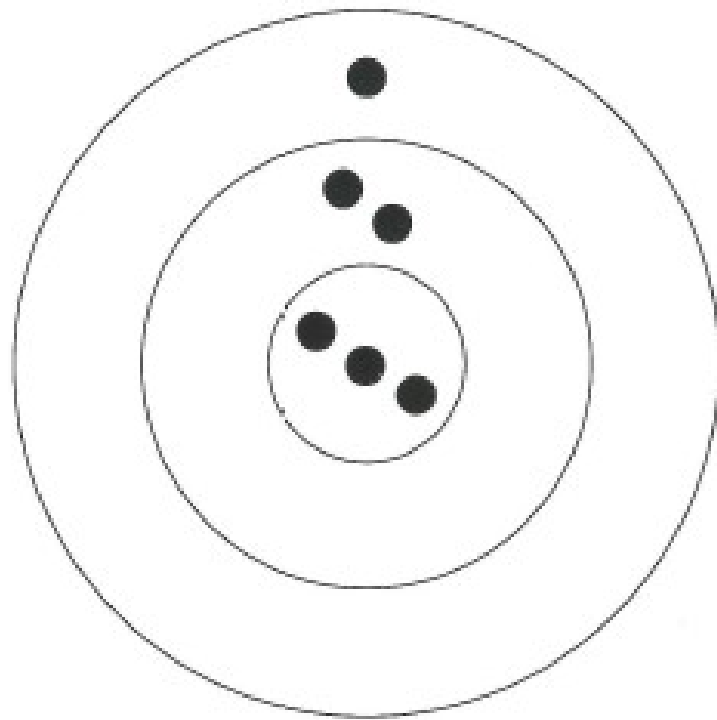
- Prendre des jetons correspondant au nombre de points gagnés et les poser sur son ardoise.
- Vérifier la compréhension de la règle du jeu : une balle permet de gagner un ou plusieurs points.

L'enseignant dessine 2 balles sur la cible.

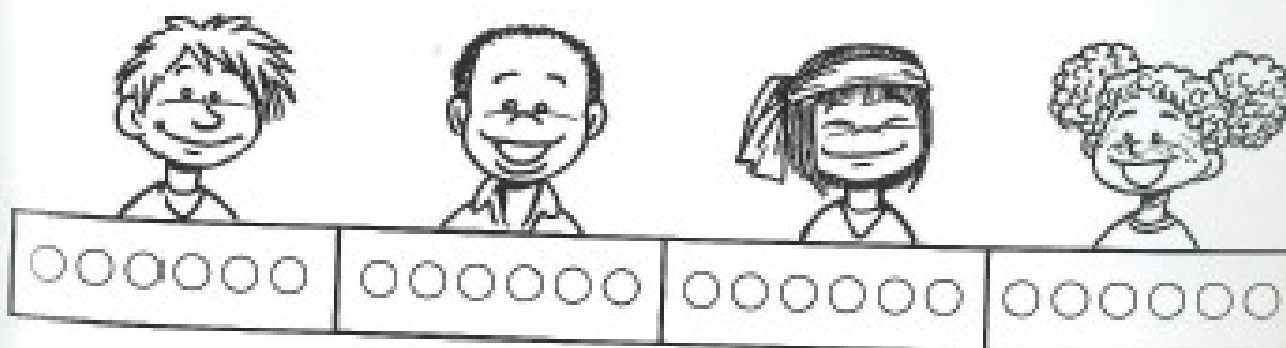
- Prendre des jetons correspondant au nombre de points gagnés et les poser sur son ardoise.
- Comparer les résultats. Dire comment on a procédé.
- Prendre les jetons correspondant au nombre de points gagnés par chaque balle, les réunir et les dénombrer pour valider les bonnes réponses.
- Calculer le nombre de points gagnés par chaque élève en utilisant les traces écrites réalisées en salle de jeux. On utilise les dessins qui représentent 2 ou 3 lancers en fonction des compétences numériques des élèves.

● ÉTAPE 3 Exercer ses compétences

- Jouer à des jeux de société de type jeu des chevaux avec 2 dés dont on a caché la constellation du 6.
- Calculer le résultat d'une partie représentée entre 4 enfants (document élève page 145).



Pour chaque enfant, **colorie** autant de jetons que de points marqués.



ACTIVITES MATHEMATIQUES

1. Associer nom des nombres et écriture chiffrée.

Matériel :

- Cartes avec les nombres de 1 à 10 (à fabriquer)
- Grilles loto avec nombres 1 à 10 imprimés ou reproduits

Je joue au nombre mystère avec les cartes de 1 à 10 : je les nomme, je les range dans l'ordre croissant puis je ferme les yeux et on enlève une carte. Je les ouvre à nouveau et je dois dire quelle carte a disparu. Je fais plusieurs parties, je peux aussi enlever 2 cartes. Je joue ensuite au loto avec les cartons imprimés ou reproduits.

Lien appli : <https://learningapps.org/view11880919>

	6		10
3		9	
	2		4

1		9	
	8		5
6		7	

2. Classer des solides :

Matériel (Annexe 2) :

- 3 boîtes.
- Objets en forme de boules (balles, pompons,...)
- Objets en forme de cubes (Cubes, dés....)
- Objets en forme de pavés (Boîtes en carton, médicaments)



Je mélange tous les objets, je les observe, je les décris puis je place ceux qui se ressemblent dans la même boîte.

Je peux aussi jouer au jeu sur LearningApps

Trier des solides: <https://learningapps.org/view11900537>

ACTIVITES MATHEMATIKUES

1. Comparer et ranger des objets selon leur masse.

Matériel :

- 2 objets de masses voisines comme une pomme et une banane ou une télécommande et un téléphone fixe.
- 1 cintre + 2 sacs en plastique.

Je soupèse les deux objets avec mes mains pour trouver lequel est le plus lourd. Je le dis en formant une phrase : l'objet A est plus lourd que le B. Je me dessine en train de les soupeser et l'adulte note la phrase au-dessous.

Je vais utiliser un outil pour trouver quel est l'objet le plus lourd. : j'accroche les sacs aux extrémités du cintre et le cintre sur le dossier d'une chaise. Il s'agit d'une balance! Je comprends que l'objet le plus lourd est dans le sac le plus proche du sol. Je peux ensuite m'amuser à peser toutes sortes d'objets de la maison.

2. Se repérer dans un quadrillage :

Matériel (Annexe 2) :

- Maison et 6 animaux imprimés ou reproduits.

- <http://learningapps.org/user/maitressejennypuyg>

J'observe la maison et ses 6 chambres. J'observe les animaux, je les nomme. Je place les animaux dans les chambres de la maison comme je le souhaite puis je réponds aux questions posées par un adulte (Où est le cochon? par exemple). Je place ensuite les animaux en suivant les instructions données par un adulte.

Un autre jour, un adulte place les animaux dans la maison, prend la maison en photo et je dois reproduire le modèle obtenu. Je peux aussi jouer au jeu sur LearningApps

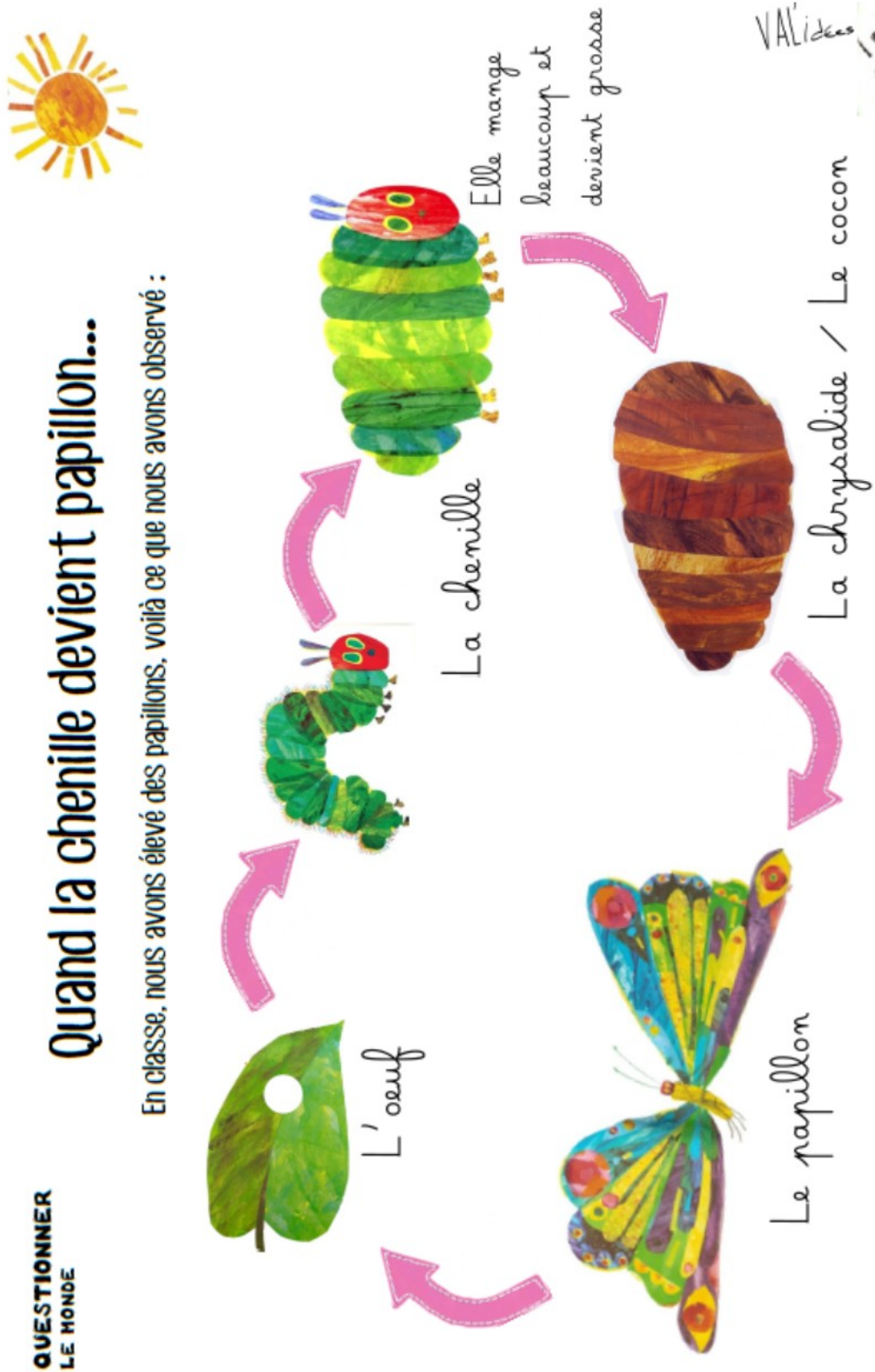
ANNEXE 2



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



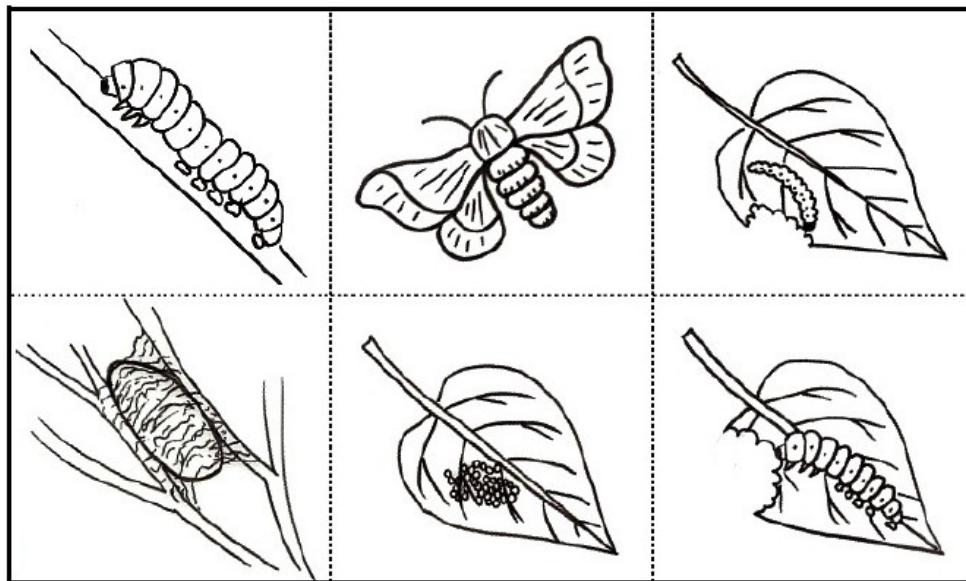
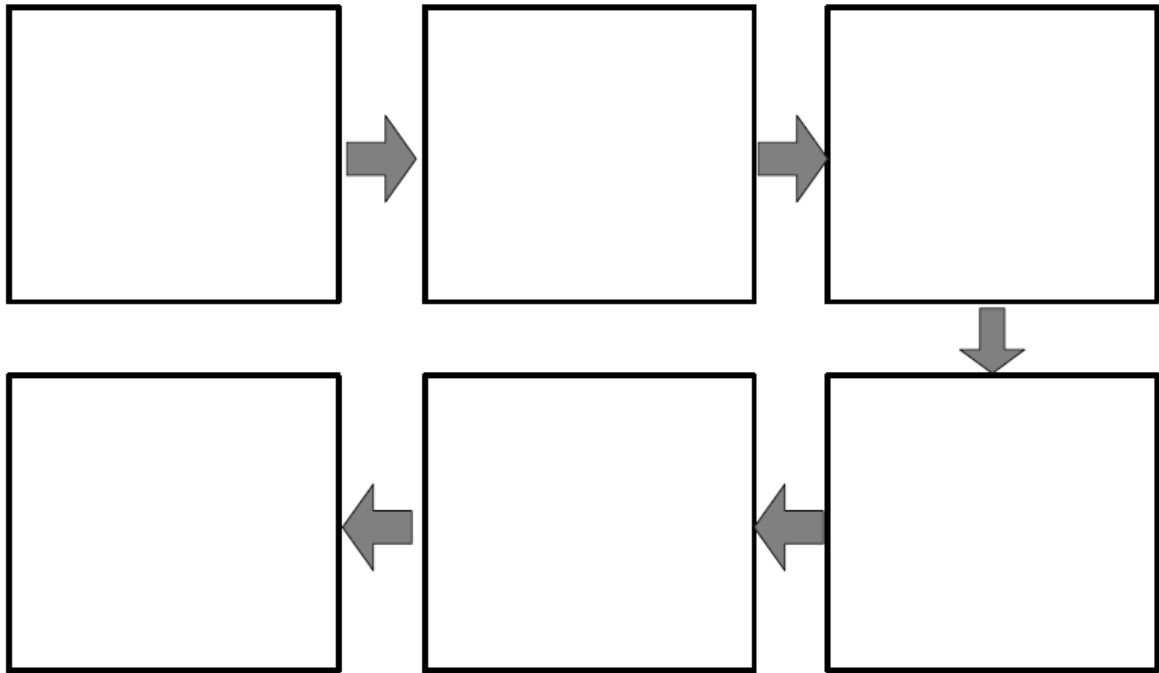
QUESTIONNER
LE MONDE

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

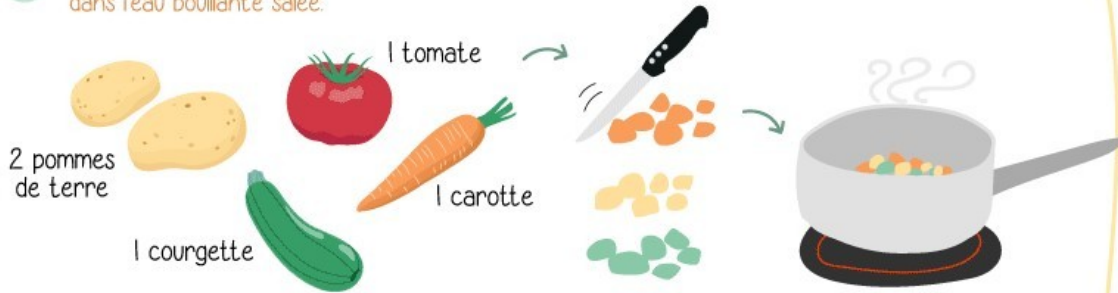


Pour 4 personnes

Boulettes aux légumes



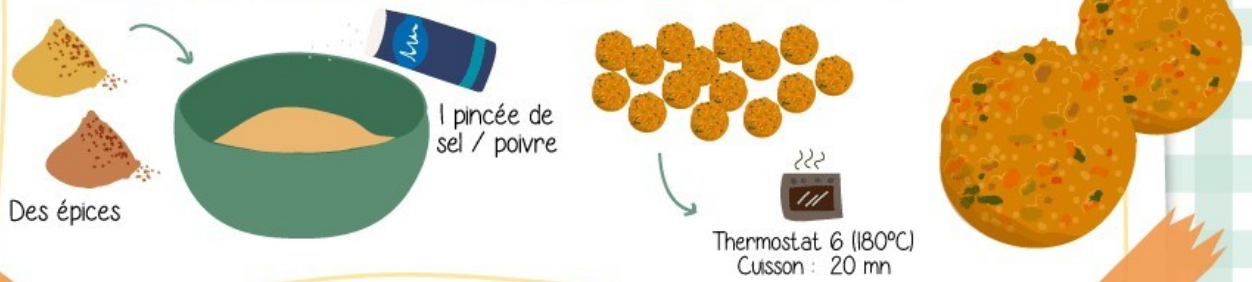
- 1 Lavez et séchez les légumes puis coupez-les en petits dés avant de les faire cuire 10 mn dans l'eau bouillante salée.



- 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

2 Disposez de petites boules de
pâte sur du papier cuisson

Thermostat 6 (180°)
Cuisson environ 10min

HOP!

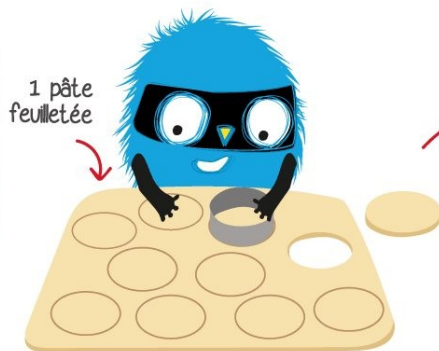
miam
miam!

Pour 4 personnes

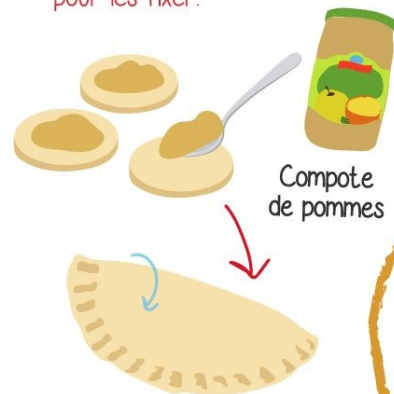
Chaussons aux pommes

C*mon
étiquette!

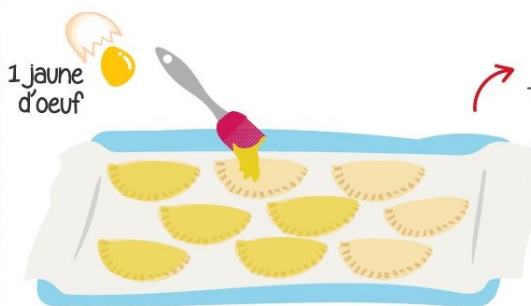
- 1 Étalez la pâte feuilletée sur un plan de travail fariné, puis découpez des cercles à l'aide d'un emporte-pièce.



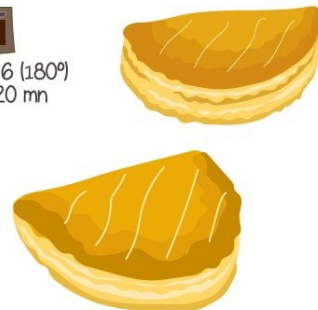
- 2 Déposez à l'intérieur une bonne cuillère de compote et refermez les chaussons en deux en appuyant bien sur les bords pour les fixer.



- 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



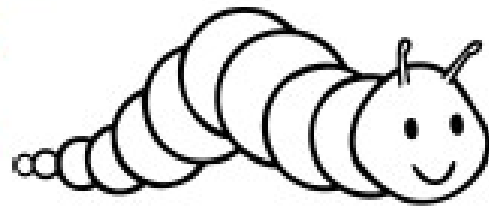
IDÉE

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

www.c-monetiquette.fr

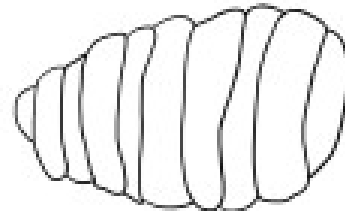
MADAME CHENILLE

Madame Chenille
Tu te tortilles
Sur une brindille
De camomille



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

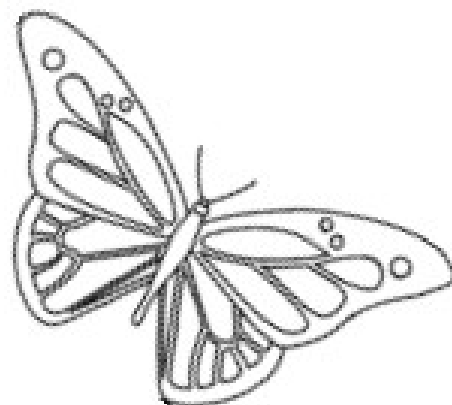
Avec tes quenottes
Madame Chenille
Parfois tu grignotes
Toutes les lentilles



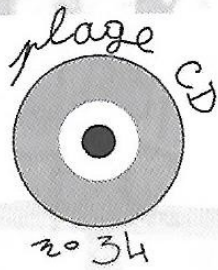
Tu fais l'aerobate
Madame Chenille
Tu joues au mille-pattes
En espadrilles

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

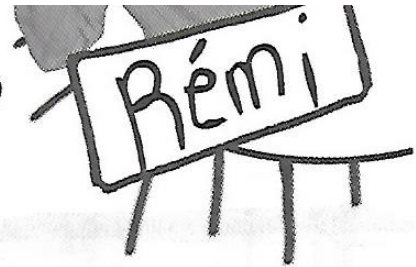
Un beau papillon
Sur une jonquille
Fait le polisson
Avec les filles



Anny et Jean-Marc Versini



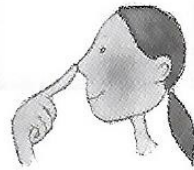
La fourmi (Paroles et musique : Rémi Guichard)



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.

