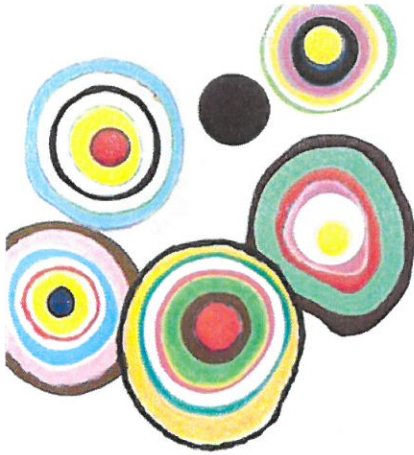
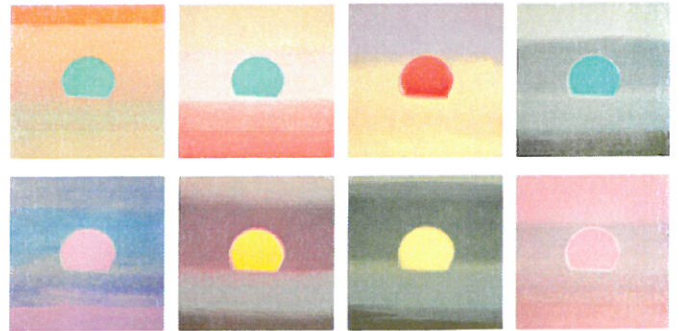


Voici notre **onzième** semaine de travail à la maison.

Collage et art visuel : Pensando a te d'Alberto Cont



Collage et art visuel : Sunset (pink) d'Andy Warhol



*Regarde et écoute (You tube): * « Quel œuf - Histoire racontée » 3.55

* « Le premier œuf de maman poule » 4.53

Coloriage magique pour la semaine : *Papillon*

Lundi 8 juin : Comptine à découvrir puis coller dans le cahier de vie : **Nous irons au bois**

- **Approcher des quantités et les nombres :** La cible
- **Vers l'écriture :** ça va faire des vagues
- **Vers l'écrit :** C'est à moi : Redonne à chaque enfant ce qui lui appartient.
- **Numération :** Dessine dans les assiettes le nombre de carottes demandé.

Mardi 9 juin :

- **Approcher des quantités et les nombres :** fiche La cible
- **Vers l'écriture :** Des nouvelles lettres : les lettres scriptes
- **Phono :** Chacun sa famille. Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe.
- **Graphisme :** complète les pommes selon le modèle puis continue les graphismes (ponts)

Jeudi 11 juin : Comptine à coller dans le cahier de vie : **J'ai vu le loup, le renard et la belette** (You tube)

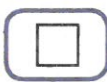
- **Approcher des quantités et les nombres :** La course aux œufs
- **Vers l'écriture :** Mon prénom en lettres scriptes
- **Vers l'écrit :** Entoure les tortues qui vont à GAUCHE avec une couleur et celles qui vont à DROITE d'une autre couleur.
- **Phono :** Le jeu de l'écho.

Vendredi 12 juin :

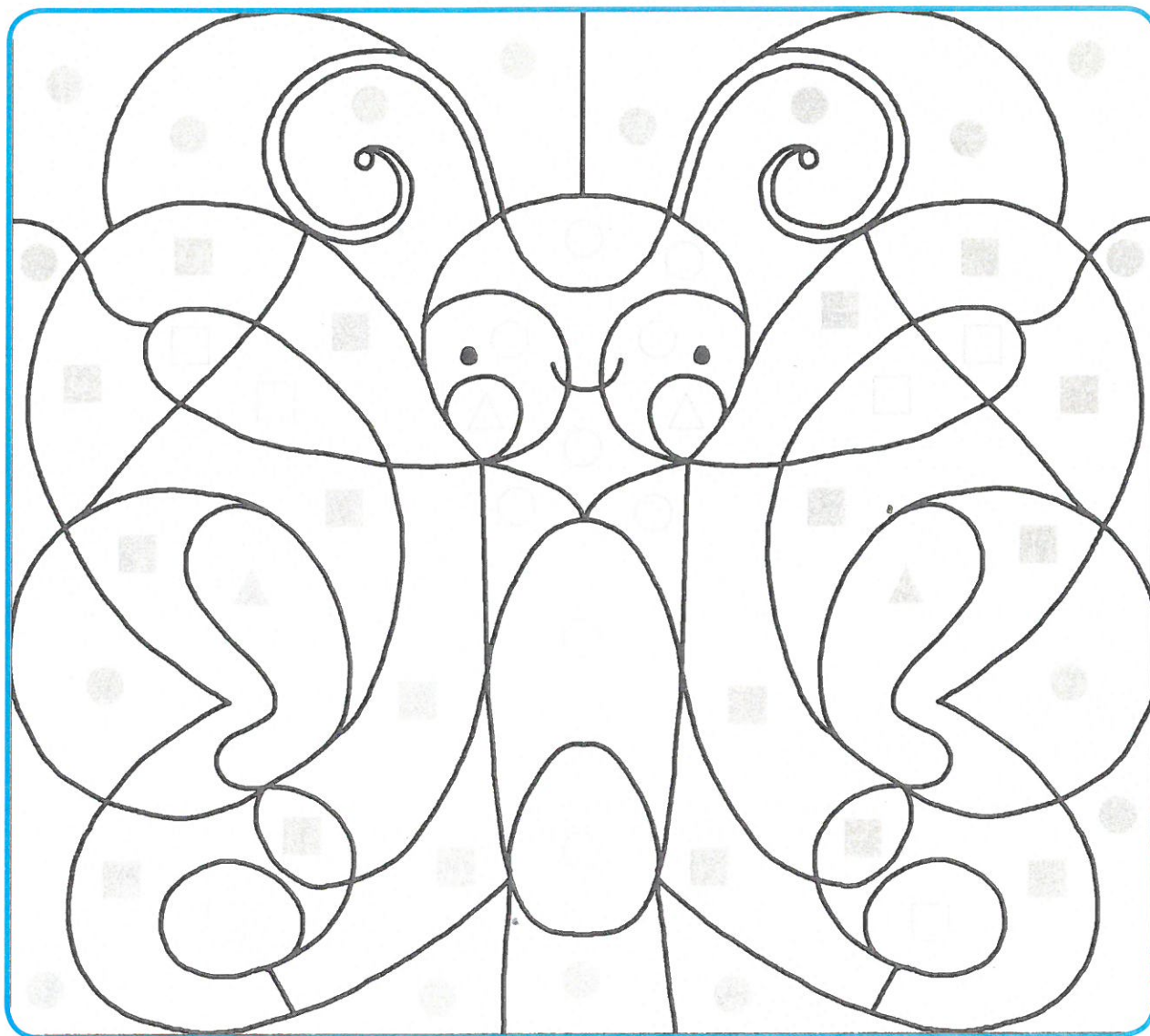
- **Se repérer dans l'espace :** Le parcours de l'escargot
- **Vers l'écriture :** Mon livre préféré.
- **Vers l'écrit :** Observe puis entoure les bananes et les grappes de raisins qui sont identiques au modèle.
- **Phono :** Les nouvelles familles.



J'observe



Je colorie



Reconnaître le rond, le carré et le triangle



1, 2, 3

Nous irons au bois.

4, 5, 6

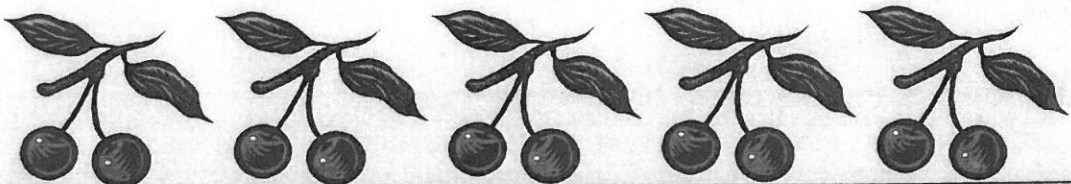
Cueillir des cerises.

7, 8, 9

Dans mon panier neuf.

10, 11, 12,

Elles seront toutes rouges !



La cible

MATÉRIEL

- Une cible avec 3 zones colorées et des balles qui s'accrochent à la cible de type Tchoukball chez Merlin.
- Des dessins de la cible et des feutres (**matériel page 144**).
- Des ardoises et des jetons.

ORGANISATION

Travail avec un groupe de 6 élèves.

BUT

Compter le nombre de points gagnés au jeu de la cible.

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 Jouer au jeu de la cible

Cette étape se déroule en salle de jeux, dans le cadre d'une séance sur les lancers.

- Observer la cible du Tchoukball et comprendre que le gain de points dépend de la zone dans laquelle la balle se fixe.
- Lancer chacun son tour une balle et dire le nombre de points gagnés.
- Lancer 2 balles et dire le nombre de points gagnés. Très peu d'élèves donnent le résultat de l'addition mais tous utilisent le mot « et ». Par exemple, ils disent « 3 et 2 ».
- Lancer 2 ou 3 balles et les représenter sur le dessin de la cible afin de se souvenir de son lancer.

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**).

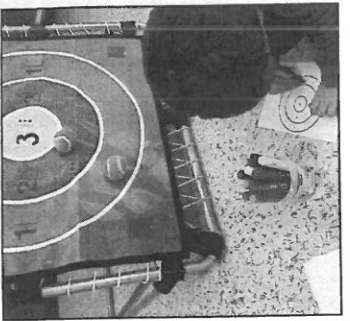
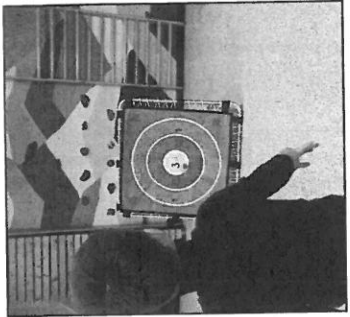
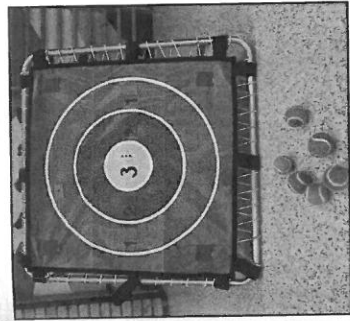
DIFFÉRENCIATION

Calculer les points gagnés sur 3 lancers avec les élèves qui en ont les possibilités.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

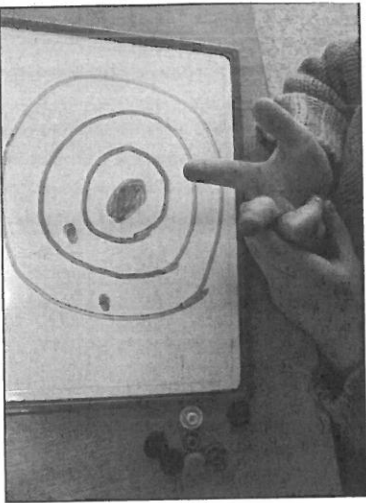
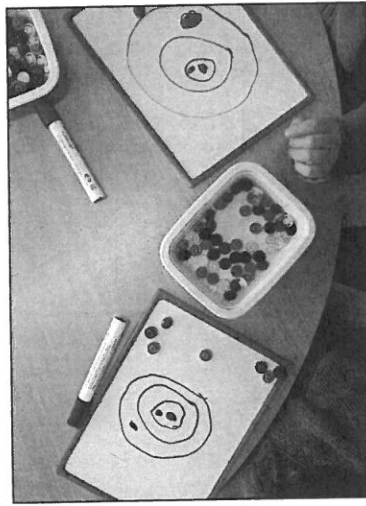
- Expliquer comment on a fait pour prendre les jetons correspondant à chaque situation.
- Lexique Verbes (réunir, mettre ensemble, calculer, lancer, marquer, gagner), adverbe (combien).
- Syntaxe Utiliser des phrases interrogatives « Combien y en a-t-il en tout ? ».

ÉTAPE 1 Jouer au jeu de la cible

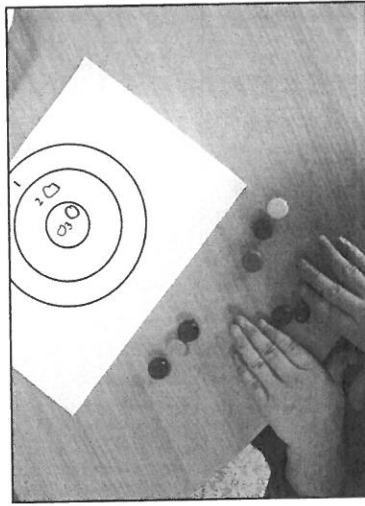


Lancer 2 ou 3 balles et les représenter sur le dessin de la cible afin de se souvenir de son lancer.

ÉTAPE 2 Calculer le nombre de points gagnés



L'enseignant dessine une cible au tableau et demande aux élèves de la reproduire sur leur ardoise. Les élèves calculent ensuite le nombre de points marqués sur cette cible.



Chaque élève calcule le nombre de points qu'il a gagnés en utilisant les traces écrites réalisées en salle de jeux.

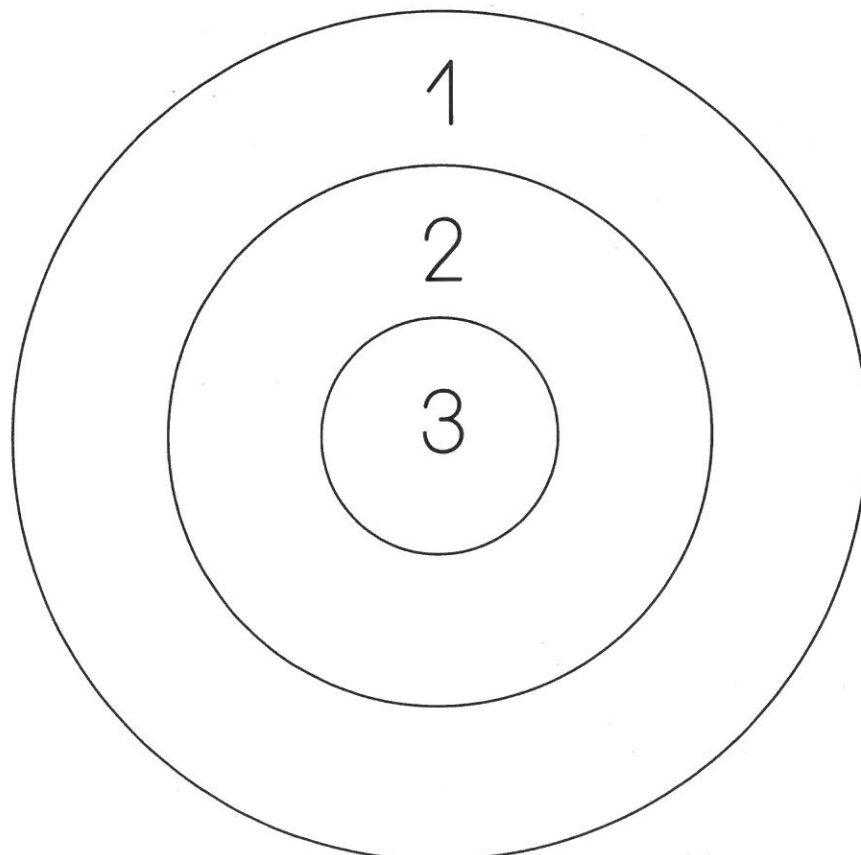
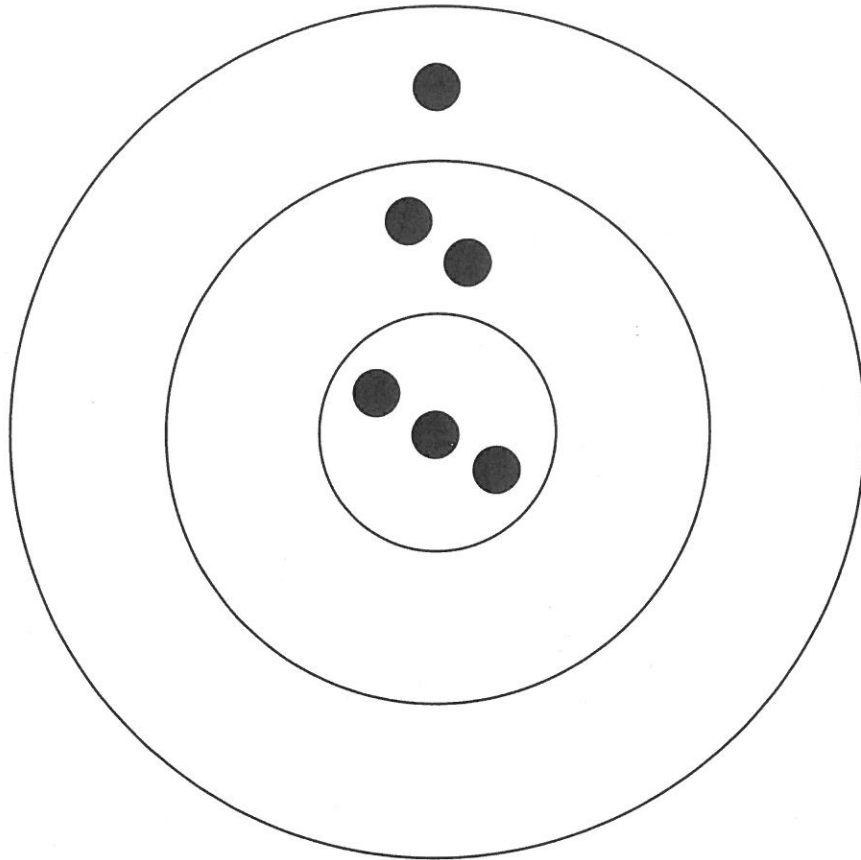
PROCÉDURES OBSERVÉES

- Prend les jetons correspondant au nombre de points gagnés en les organisant par paquets.
Exemple : un paquet de 3 jetons, un paquet de 2 et un paquet de 3.
- Compte sur ses doigts, 3 doigts et 2 doigts et encore 3.

MATÉRIEL

La cible.

2 types de cibles possibles pour reporter les résultats de lancers.



ÇA VA FAIRE DES VAGUES!

Tracer des lignes sinueuses

Tracer

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
15 à 20 minutes

Matériel

- ★ Une barquette avec du sable par élève.
- ★ 4 bouchons en plastique par élève.
- ★ Des fourchettes.
- ★ Des cotons-tiges.
- ★ Des pinceaux.
- ★ Une blouse par élève.
- ★ Une feuille de papier kraft de 50 x 30 cm avec 5 bouchons collés à l'aide de pâte à fixer et espacés de 8 cm par élève.
- ★ Un personnage type Playmobil® ayant une éponge fixée sous les pieds ou un pinceau large par élève.
- ★ De la gouache assez liquide de différentes couleurs dans des couvercles.

JE TRACE Tracer des lignes sinueuses à l'aide d'un inducteur

- ▶ Donner une barquette de sable à chaque élève.
- ▶ Leur demander d'aligner quatre bouchons dans le sable en les espaçant.
- ▶ Leur demander de tracer des lignes sinueuses entre les bouchons à l'aide des différents outils proposés.
- ▶ Observer collectivement les tracés obtenus.
- ▶ Donner ensuite à chaque élève un personnage avec une éponge.



▶ Leur expliquer que ces personnages vont réaliser un slalom autour des bouchons.

- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves tester en utilisant uniquement le personnage, sans peinture, puis ils mouillent l'éponge dans la peinture et réalisent à nouveau le geste sinueux autour des bouchons afin de laisser un tracé.
- ▶ Ils déplacent les bouchons plus bas sur la bande et répètent le tracé en changeant de couleur.



DIFFÉRENCIATION Tenir la main des élèves les moins performants afin qu'ils ressentent le geste. Les élèves les plus performants peuvent enlever les bouchons et tracer des vagues en ayant comme inducteur leur premier tracé.

À la suite de cette séance, montrer l'œuvre de Sol Lewitt (Coffret et DVD-Rom).

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

Matériel

- ★ Une blouse par élève.
- ★ Une feuille blanche de format demi-rain fin 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.

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.



LANGAGE

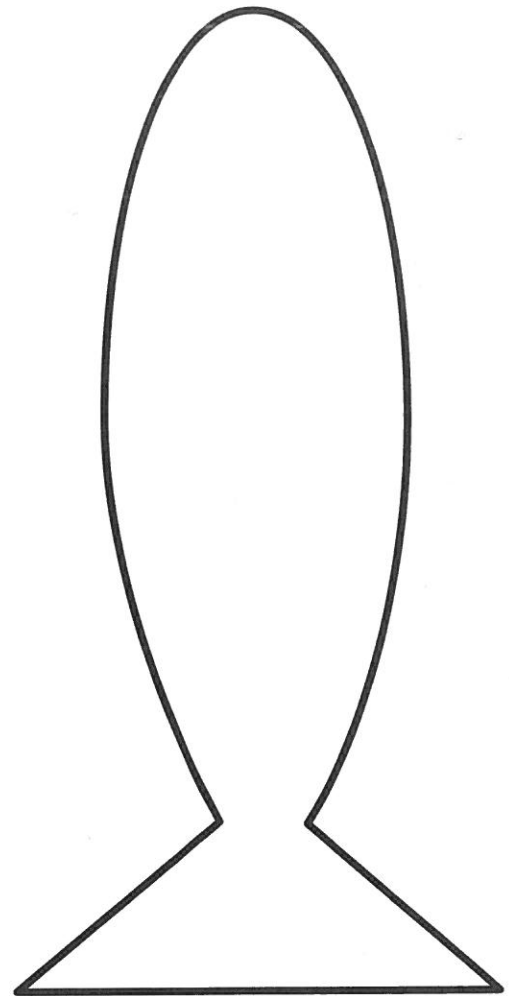
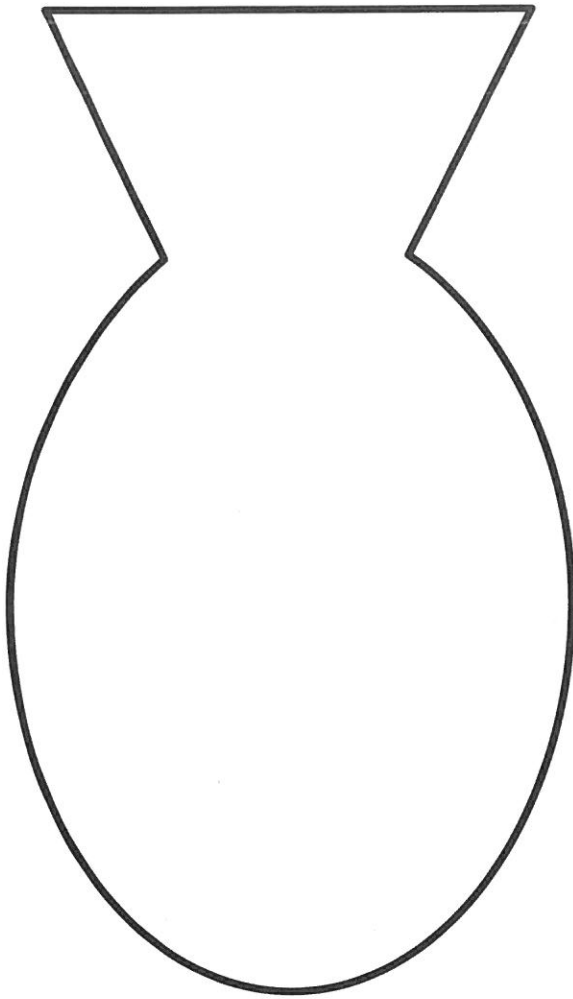
Nommer les actions : je vois, je trace entre, je trace.

Lexique Verbes : monter, descendre, tracer, slalomer. Noms : vague, poisson, sable, mer, bouchon. Adjectifs : sinueux, arrondi. Indicateur spatial : entre.



POSTER 96

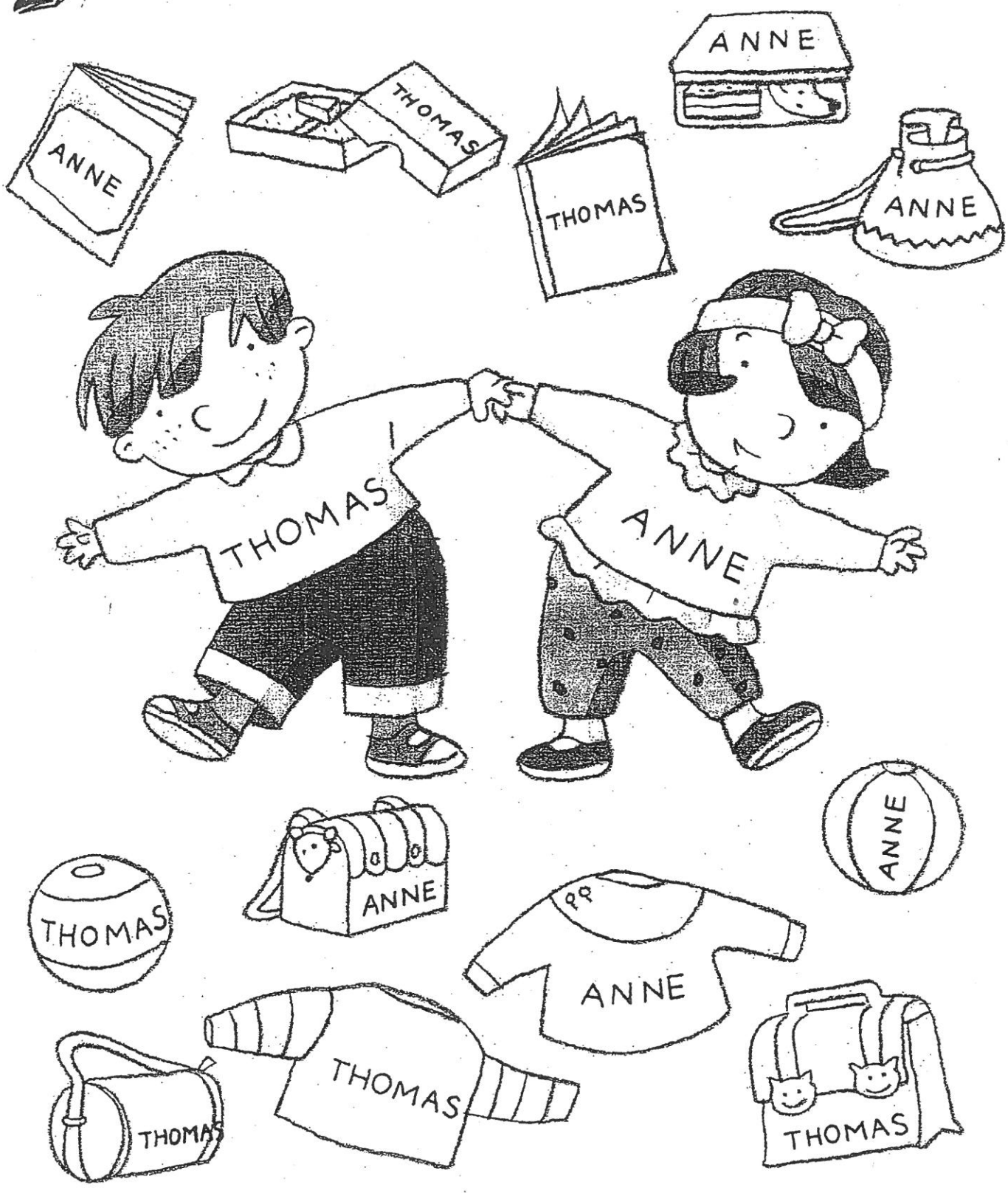
Wall drawing # 857 (1998)
Sol Lewitt (né en 1928)
Acrylique sur mur
© ADAGP Paris 2006
© all. images / Mondadori Portfolio /
Ty Works d'arts



C'est à moi



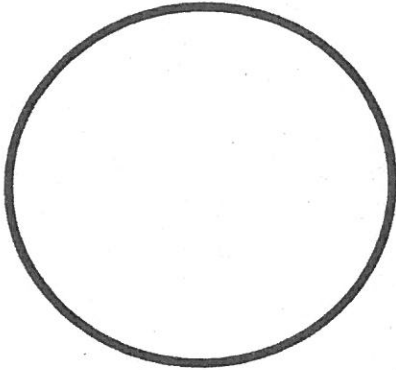
Anne et Thomas préparent tout ce qu'il leur faut pour aller à l'école. Retrouve les objets de chacun d'eux en lisant leur prénom écrit sur leur pull. Quand tu as tout relié, tu peux colorier.



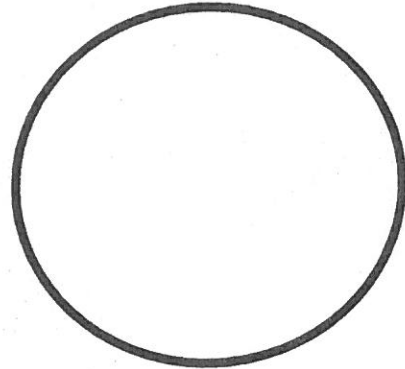
JE M'APPELLE

Consigne : Dessine dans les assiettes, le nombre de carottes demandé.

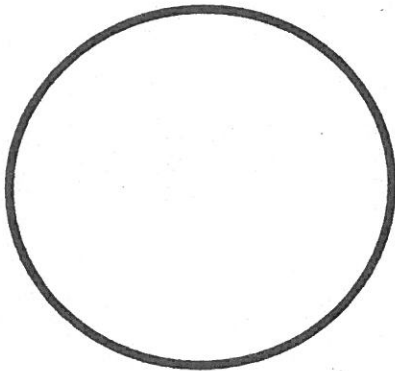
4



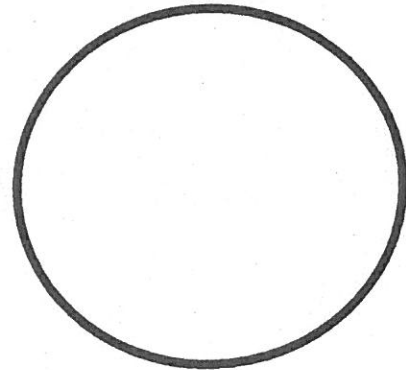
1



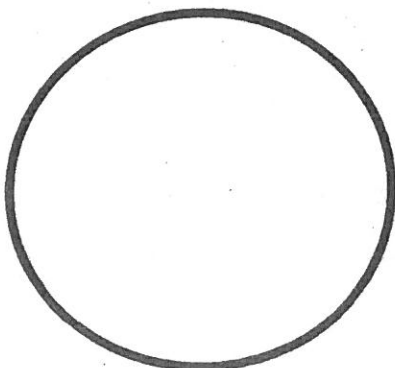
6



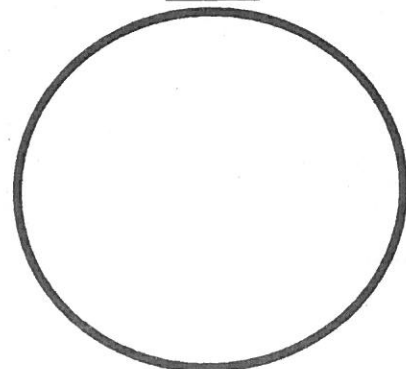
2



5



3



La cible

Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Résoudre des problèmes de quantités.

DATE

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



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DES NOUVELLES LETTRES : LES LETTRES SCRIPTES

Découvrir les lettres scriptes

Observer
Manipuler

CLASSE ENTIÈRE
COIN REGROUPEMENT
5 à 10 minutes

- ★ Des albums étudiés en classe dont les titres sont écrits en lettres scriptes.

OBSERVEZ

Observer et décrire des titres d'albums

- ▶ Montrer aux élèves les différents albums fermés.
- ▶ Dans un premier temps, les laisser s'exprimer librement puis orienter leur description sur les titres.
- ▶ Sélectionner un titre et leur demander de nommer les lettres qui le constituent.
- ▶ Leur demander de retrouver ces lettres sur l'alphabet de la classe.
- ▶ Mettre alors en évidence le fait qu'il existe une autre façon d'écrire les lettres de l'alphabet.
- ▶ Amener les termes : écriture scripte et écriture en capitales d'imprimerie.
- ▶ Leur expliquer que ce type de lettres est uniquement fait pour lire, qu'on n'écrit pas en script.

DEMI-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
15 à 20 minutes

- ★ L'alphabet en capitales d'imprimerie (coffret ou DVD-Rom).
★ Des cartes avec lettres en script (matériel page 153 ou DVD-Rom).

OBSERVEZ ET MANIPULEZ

Associer les lettres capitales d'imprimerie et en script

- ▶ Afficher l'alphabet au tableau (coffret ou DVD-Rom).
- ▶ Demander aux élèves de nommer les lettres connues.
- ▶ Poser sur le tapis les lettres en script (matériel page 153 ou DVD-Rom). Les laisser s'exprimer.
- ▶ Leur expliquer qu'il s'agit des lettres de l'alphabet en écriture scripte.
- ▶ Leur demander d'associer les deux types de lettres en posant la carte de la lettre scripte à côté de la lettre en capitale à l'aide d'un morceau de pâte à fixe.
- ▶ Certaines lettres vont être plus faciles à associer que d'autres : c, u, v, w, x, y, z, o, p, i.
- ▶ Si nécessaire, les aider pour les autres.
- ▶ Amener les élèves à comparer les formes des lettres dans les deux types d'écriture, à identifier les différences et les similitudes.
- ▶ Chanter la chanson de l'alphabet pour terminer la séance.



ABCDEF G
HIJKLM
NOPQRST
UVWXYZ

abc defg
hijklm
nopqrst
uvwxyz

POSTER A3
L'alphabet en capitales d'imprimerie
et en script
© ACCÈS Éditions

OBSERVEZ ET MANIPULEZ

Identifier l'écriture scripte

- ▶ Demander aux élèves de rappeler la séance précédente.
- ▶ Leur expliquer qu'ils vont rechercher et découper des mots écrits en script sur les pages des prospectus.
- ▶ Une mise en commun est alors faite. Chacun présente au groupe les mots qu'il a trouvés. En cas d'erreur, il est possible d'observer l'alphabet des lettres scriptes de la séance précédente.
- ▶ Les mots trouvés sont collés sur une affiche collective.

ACTIVITÉ AUTONOME

DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
15 à 20 minutes

Matériel

- ★ Un prospectus contenant des mots en script.
- ★ Une paire de ciseaux par élève.
- ★ De la colle.



L'affiche peut être accrochée dans la classe en ayant comme titre : l'écriture scripte.

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
10 minutes

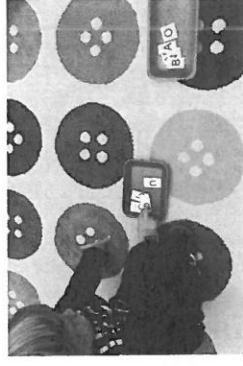
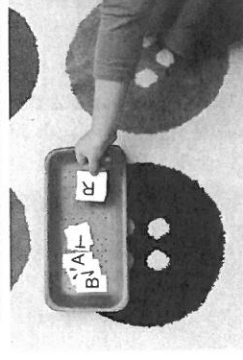
Matériel

- ★ Des lettres en capitales d'imprimerie (coffret 08, matériel page 152 ou DVD-Rom).
- ★ Des lettres en script (coffret 08, matériel page 153 ou DVD-Rom).
- ★ 2 boîtes ou barquettes.

OBSERVEZ ET MANIPULEZ

Trier des lettres en fonction du type d'écriture

- ▶ Demander aux élèves de trier les lettres en fonction de leur type. Placer les lettres en capitales dans une boîte et les scriptes dans une autre.



- ▶ Si besoin, ils peuvent s'aider de l'alphabet sur lequel figurent les deux écritures.

LANGAGE

Nommer les actions : je vois, je pense, je réfléchis, j'associe, j'identifie, je reconnais.
Lexique Verbes : rechercher, associer, trouver, nommer. Noms : lettre, titre, capitale d'imprimerie. Adjectifs : script, même, identique, différent.

a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

v

w

x

y

z

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

PRÉNOM

DATE

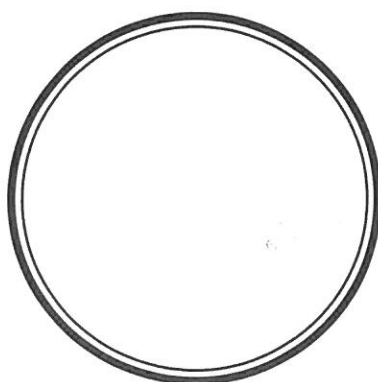
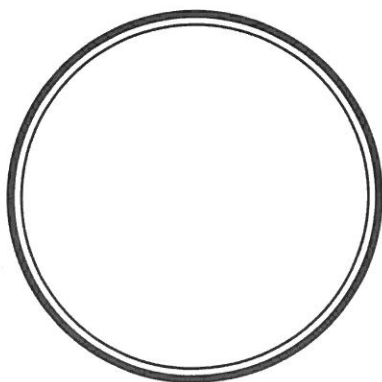
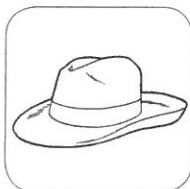
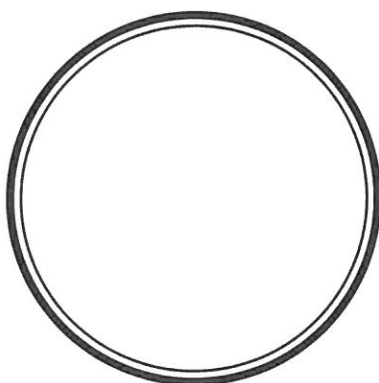
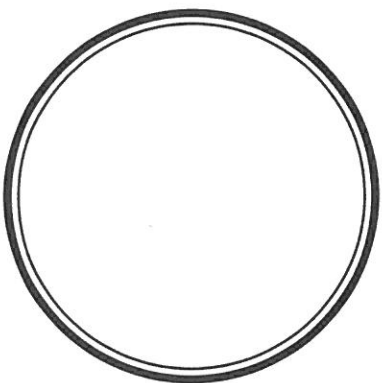
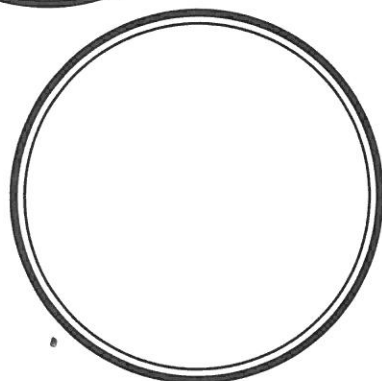
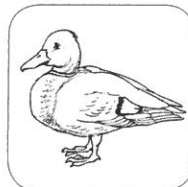
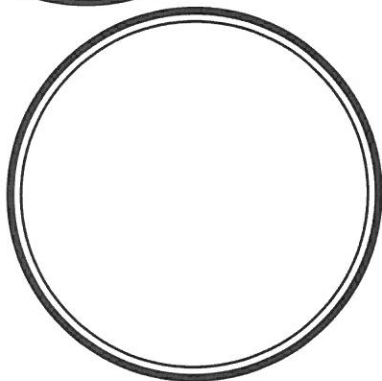
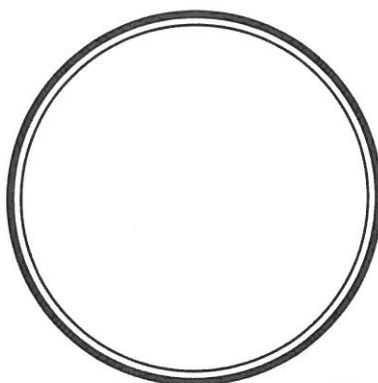
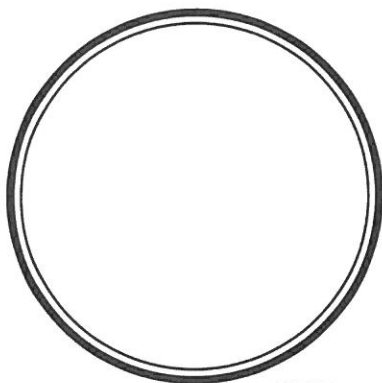
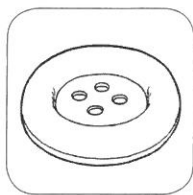
Mobiliser le langage
dans toutes
ses dimensions

ASSOCIER DES MOTS AYANT LA MÊME SYLLABE D'ATTAQUE

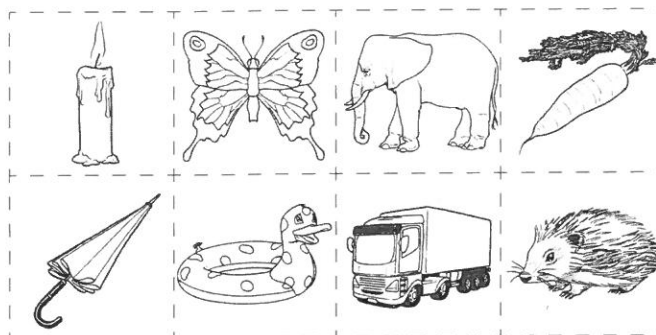


CHACUN SA FAMILLE

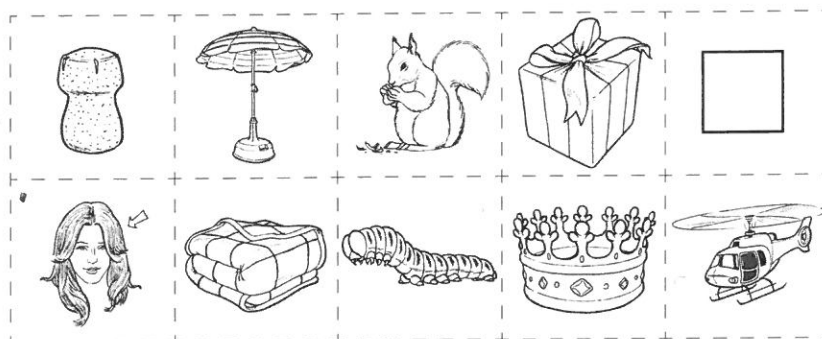
Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.



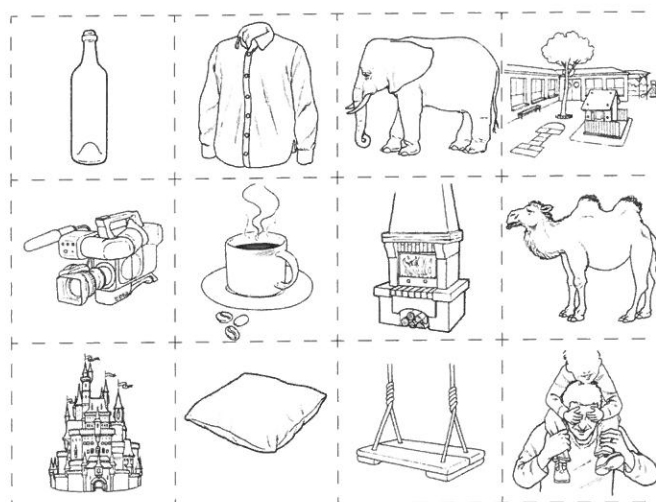
Images à donner à chaque élève selon son niveau.



bougie - papillon - éléphant - carotte
parapluie - bouée - camion - hérisson

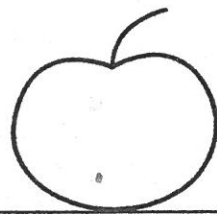
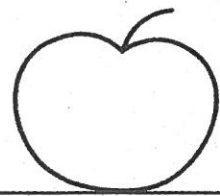
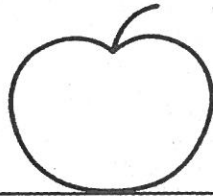
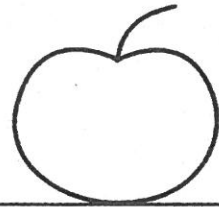
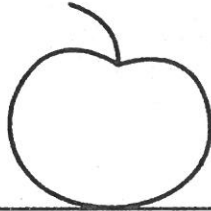
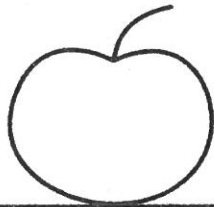
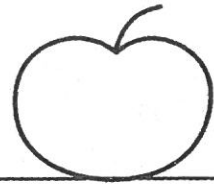
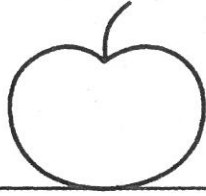
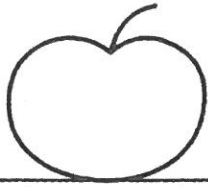
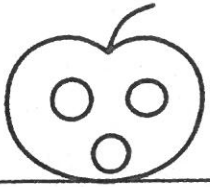


bouchon - parasol - écureuil - cadeau - carré
cheveux - couverture - chenille - couronne - hélicoptère



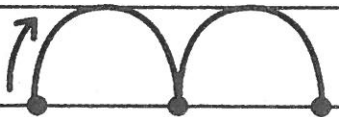
bouteille - chemise - éléphant - école
caméra - café - cheminée - chameau
château - coussin - balançoire - papa

1) Complète les pommes selon le modèle.



7

2) Continue les graphismes.



**J'ai vu le loup, le renard et la belette,
J'ai vu le loup, le renard danser.**

J'les ai vus taper du pied.

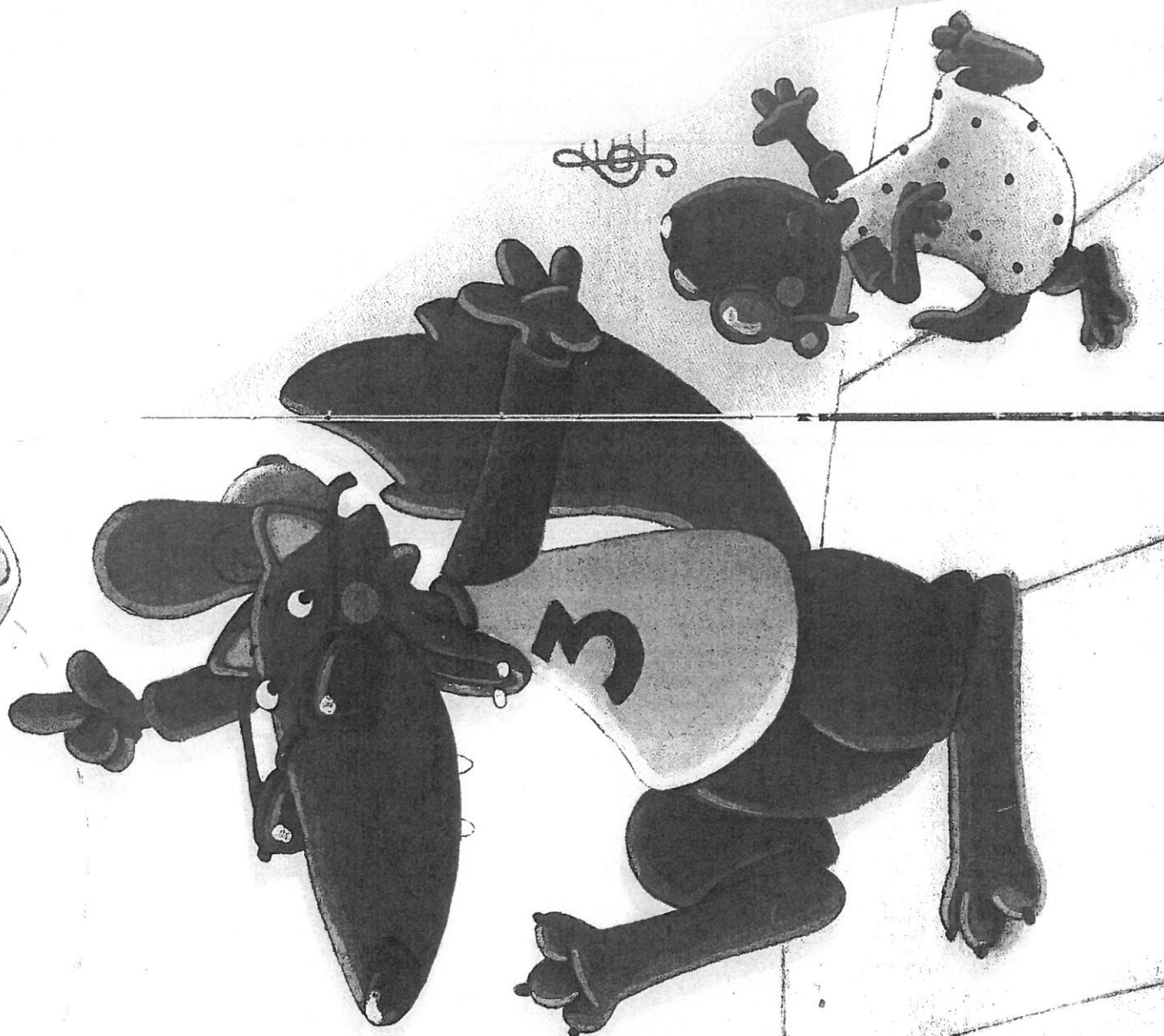
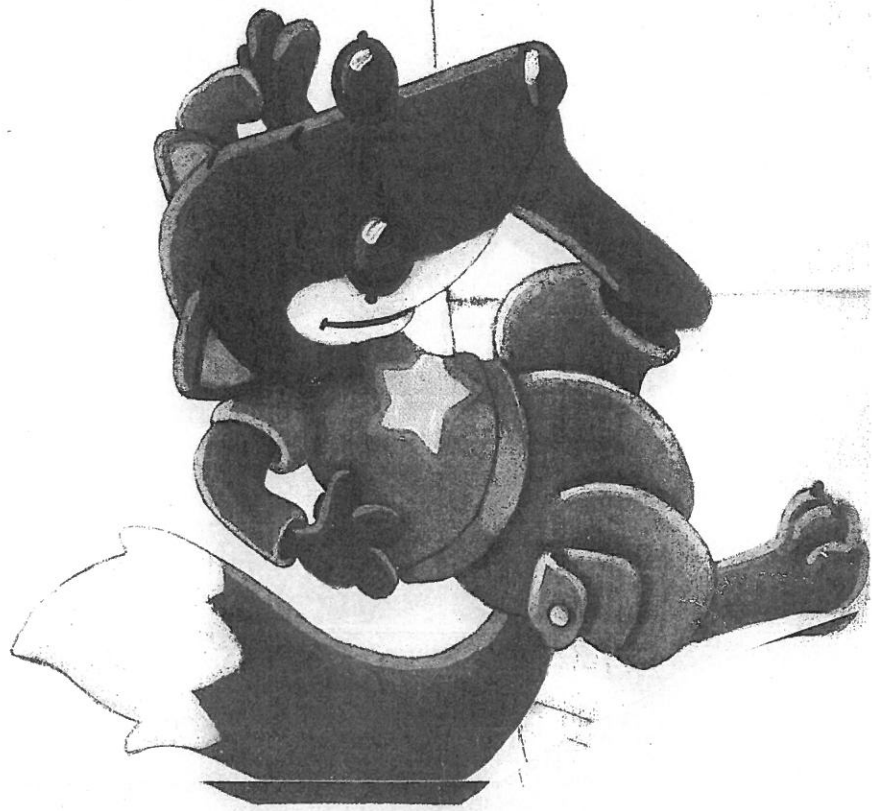
J'ai vu le loup, le renard et la belette,

J'les ai vus taper du pied.

J'ai vu le loup, le renard danser.

J'ai vu le loup, le renard et la belette,

J'ai vu le loup, le renard danser.



La course aux œufs

MATÉRIEL

- Le plan de jeu (**matériel page 141**) et un dé traditionnel.
- Un pion de couleur différente et un panier, une petite boîte, pour chaque joueur.
- Une boîte de perles en forme d'œufs.
- Les cartes Poule et Renard en 10 exemplaires (**matériel page 141**).

ORGANISATION

Jouer par groupes de 4.

BUT DU JEU

Ramasser le plus d'œufs possible.

DÉROULEMENT

Le but de ces 3 jeux est de faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection. Les élèves doivent pouvoir verbaliser qu'après un ajout ils auront plus d'œufs dans leur panier et inversement lors d'un retrait.

• JEU 1 Ajouter des œufs dans son panier

Découvrir le plan du jeu.

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. L'élève qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs sur son parcours.

• JEU 2 Retirer des œufs de son panier

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés dans cette case.

• JEU 3 Ajouter ou retirer des œufs

Découvrir les cartes Poule et Renard.

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les œufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire des œufs de son panier.

CHERCHE
GROUPE
manipulation

CHERCHE
GROUPE
manipulation

INSTRUCTION
GROUPE
manipulation

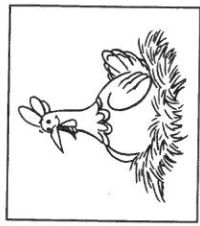
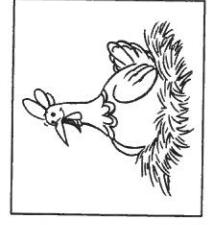
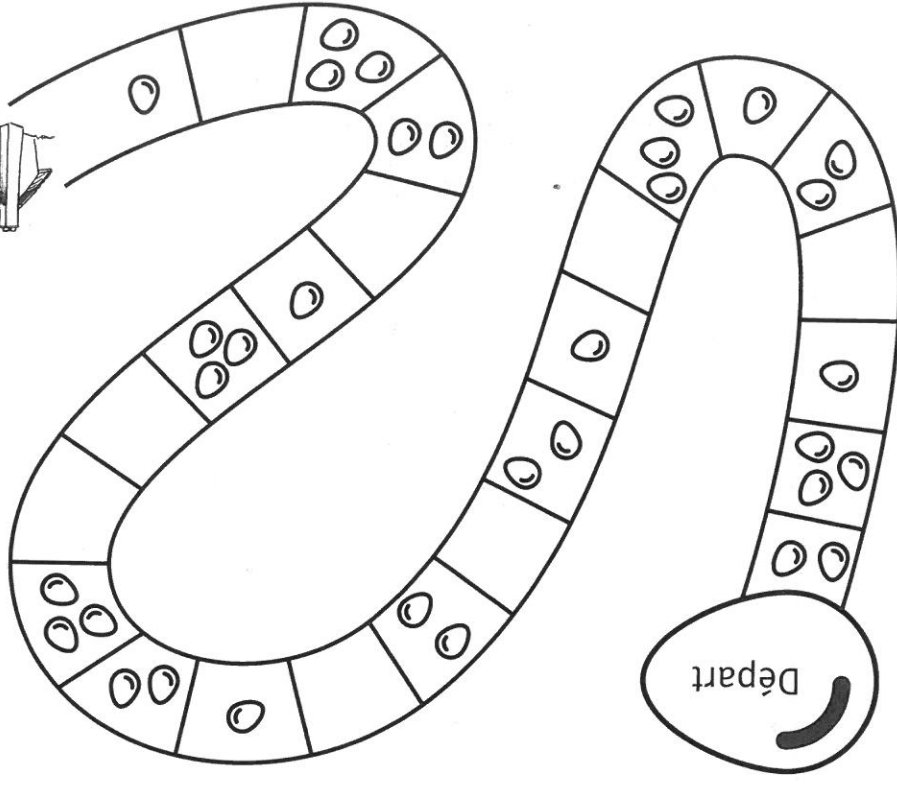
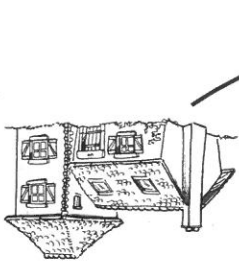
S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Reformuler une règle du jeu énoncée par l'enseignant.
- Lexique Verbes (ajouter, enlever, retirer), adjectifs (en plus, en moins, en tout).
- Syntaxe Utiliser les connecteurs de temps (avant, maintenant).

MATÉRIEL

La course aux œufs.

Le plan de jeu.

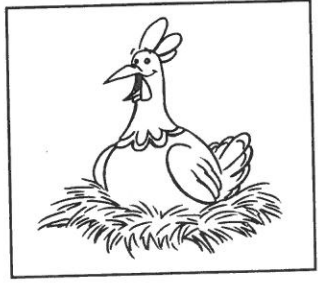
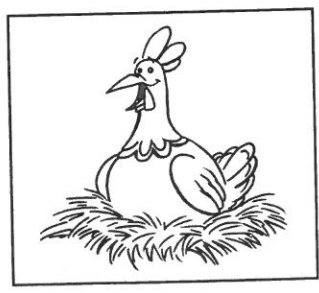
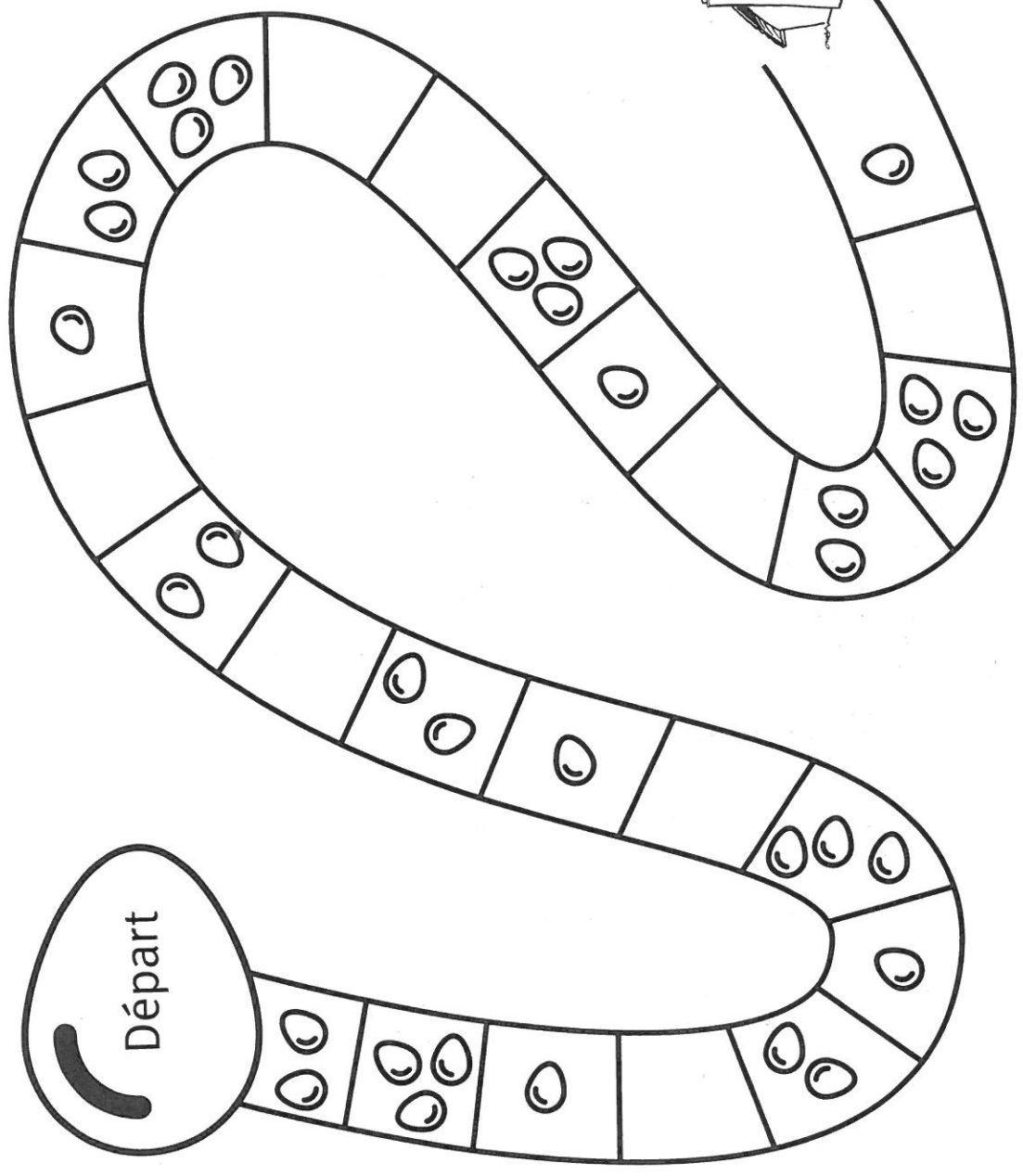
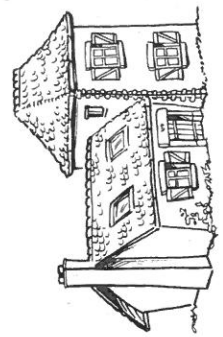


Les cartes Poule et Renard sont à reproduire en 10 exemplaires.

MATÉRIEL

La course aux œufs.

Le plan de jeu.



Les cartes Poule et Renard sont à reproduire en 10 exemplaires.

MON PRÉNOM EN LETTRES SCRIPTES

S'approprier son prénom en lettres scriptes

Manipuler
Observer

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
10 minutes

- Matériel**
- ★ Un ordinateur par élève.
 - ★ Une imprimante.



LE MANIPULÉ Écrire son prénom en lettres scriptes

- ▶ Placer les élèves seuls ou par deux devant un ordinateur.
- ▶ Leur rappeler la manière de l'allumer ou les allumer au préalable.
- ▶ Ouvrir un document de traitement de texte.
- ▶ Verrouiller sur le clavier la touche majuscule.
- ▶ Utiliser la police *Accedationsscript* en taille 36.
- ▶ Demander alors aux élèves d'écrire leur prénom à plusieurs reprises.
- ▶ Dans un second temps, lorsque les élèves ont tous réussi à écrire leur prénom en capitales d'imprimerie, déverrouiller la touche majuscule et leur demander d'écrire à nouveau leur prénom.
- ▶ Demander aux élèves d'observer leur prénom et de le décrire : s'ils ne l'ont pas compris, leur expliquer qu'il s'agit de leur prénom en lettres scriptes.
- ▶ Si possible, imprimer à chaque élève son prénom pour qu'il se familiarise avec l'écriture scripte.

Imprimer et plastifier les prénoms pour en faire des étiquettes de présence en script.

LE MANIPULÉ Reconnaître son prénom en lettres scriptes

- ▶ Lors de l'arrivée dans la salle, placer les étiquettes-prénoms sur des bancs.
- ▶ Chaque élève doit s'asseoir à l'endroit où se trouve son prénom.
- ▶ Une mise en commun est faite afin de mettre en évidence les réussites et les difficultés rencontrées. Donner aux élèves rencontrant des difficultés à reconnaître leur prénom des moyens mnémotechniques : par exemple reconnaissance de la première lettre, présence d'un « i », indice de la longueur du prénom...
- ▶ Placer les quatre cordes dans la salle et les étiquettes le long de celles-ci. Au départ, les élèves doivent constituer une chaîne en se donnant la main le long de la corde. Le premier groupe constitué a gagné.
- ▶ Réaliser le même jeu avec des cerceaux, en plaçant les étiquettes dans des cerceaux. Le premier groupe complet à être assis autour de son cerceau a gagné.
- ▶ Pour finir, diviser la classe en deux équipes : montrer deux étiquettes (une de chaque équipe). Les élèves qui reconnaissent leur étiquette doivent courir et aller chercher une balle le plus rapidement possible et la mettre dans la boîte de leur équipe. L'équipe qui détient le plus de balles a gagné.



LES AUTONOMES
Reconnaître son prénom en script
page 73

- Matériel**
- ★ Les étiquettes-prénoms des élèves de la classe en lettres scriptes.
 - ★ 4 cordes.
 - ★ 8 cerceaux.

- ★ Une caisse avec une vingtaine de balles.
- ★ 2 boîtes vides.

CLASSE ENTÈRE
SALLE DE MOTRICITÉ
20 à 25 minutes

CLASSE ENTÈRE
COIN REGROUPEMENT
5 à 10 minutes

- Matériel**
- ★ Les signatures d'artistes (coffret et DVD-Rom 47).

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
30 à 40 minutes

Matériel

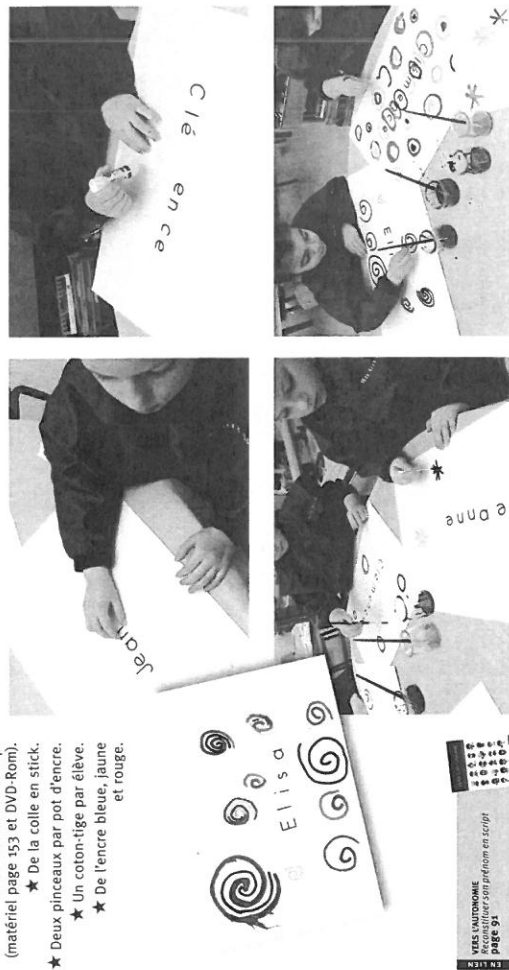
- ★ Les signatures d'artistes (coffret et DVD-Rom 47).
- ★ Une blouse par élève.
- ★ Une feuille de format demi-raisin par élève.
- ★ Des lettres en capitales d'imprimerie (matériel page 152 et DVD-Rom).
- ★ Des lettres en script (matériel page 153 et DVD-Rom).
- ★ De la colle en stick.
- ★ Deux pinceaux par pot d'encre.
- ★ Un coton-tige par élève.
- ★ De l'encre bleue, jaune et rouge.

LES APPREHENS Observer et décrire une image

- ▶ Afficher les signatures au tableau (coffret et DVD-Rom 47). Laisser les élèves s'exprimer puis orienter leur description sur le contenu, les couleurs utilisées, les lettres connues.
- ▶ Expliquer aux élèves qu'il s'agit de signatures d'artistes peintres. Leur demander de nommer les lettres reconnues et de dire si elles sont en capitales d'imprimerie ou en script.
- ▶ Expliquer aux élèves que pour un nom ou un prénom la première lettre est toujours une grande lettre. On l'appelle une MAJUSCULE.

LE MANIPULÉ ET LE TRACÉ Reconstituer son prénom en lettres scriptes, tracer des graphismes

- ▶ Rappeler aux élèves la séance précédente.
- ▶ Dans un premier temps, leur proposer de reconstituer leur prénom en lettres scriptes. Les amener à se souvenir que les noms et prénoms commencent par une majuscule. Il est possible pour cela de leur montrer à nouveau les signatures (coffret et DVD-Rom 47).
- ▶ Leur donner ensuite des lettres en capitales d'imprimerie et des lettres en script (matériel page 152 et 153 et DVD-Rom). Leur demander de retrouver d'abord leur initiale en majuscule, puis de la coller sur la gauche de leur feuille.
- ▶ Ils recherchent alors les lettres de leur prénom en écriture scripte et le reconstituent à côté de la capitale collée.
- ▶ Dans un second temps, proposer aux élèves de choisir un graphisme parmi ceux du poster graphique de la classe. Ils découpent alors leur prénom et la feuille à l'aide de ce graphisme en utilisant des cotons-tiges, des pinceaux et de l'encre de différentes couleurs.



LES AUTONOMES
Reconstruire son prénom en script
page 91

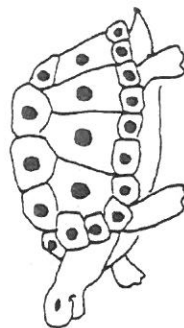
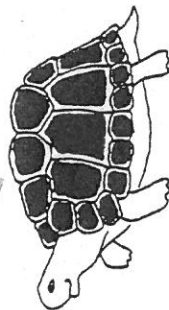
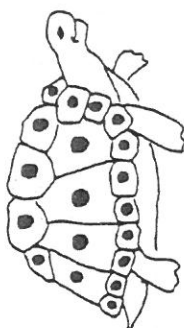
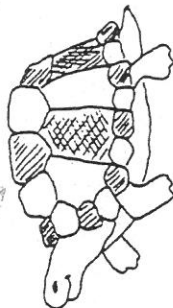
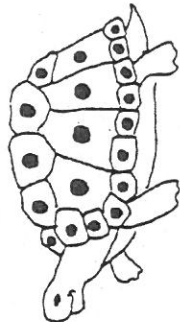
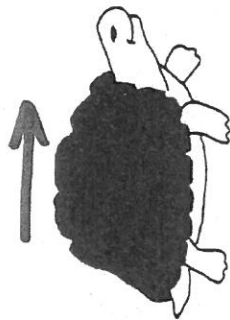
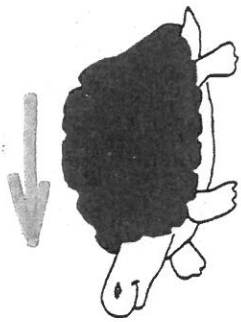
LANGAGE

Nommer les actions : je vois, j'associe, j'identifie, je reconnais, je trace, je colle, je reconstitue, je dessine, j'écris, je peins.
Lexique Verbes : rechercher, associer, trouver, reconstituer, coller, tracer, dessiner, écrire, peindre. Noms : cercle, rond, artiste, peinture, lettre, prénom, étiquette, capitale. Adjectifs : graphisme, signature, adjectifs de couleur, scripte, même, identique, différent.

POSTER 47
Signatures d'artistes
Charles-François Daubigny (1817-1878)
Max Liebermann (1847-1935)
Paul Signac (1863-1935)
Paul Cézanne (1839-1906)
Jean-François Millet (1814-1875)
© A.K.A. images

Daubigny.
M. Liebermann.
P. Signac

P. Cézanne
F. Millet





LE JEU DE L'ÉCHO


1 MATÉRIEL


- ▶ CD page 19.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- ▶ Faire écouter la comptine *Poisson scie, si si si!* (CD page 19).



POISSON SCIE! SI SI SI!  19

Poisson scie! SI SI SI!
 Poisson chat! CHA CHA CHA!
 Poisson chaud! CHO CHO CHO!
 Poisson co! CO CO CO!
 Poisson la! LA LA LA!
 Poisson CHO-CO-LAT!

ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DE LA SYLLABE RÉPÉTÉE

- ▶ Demander aux élèves ce qu'ils remarquent dans cette comptine.
- ▶ Les amener à trouver que la dernière syllabe est répétée trois fois.
- ▶ Expliquer que cela s'appelle un écho.
Redire le premier vers de la comptine en dénombrant chaque répétition avec ses doigts.

ÉTAPE 3 JEU DE L'ÉCHO

- ▶ Leur proposer de jouer au jeu de l'écho.
- ▶ Dire un mot. Les élèves répètent trois fois la dernière syllabe afin de produire un écho.

Pour commencer le jeu, les mots donnés sont des mots monosyllabiques.

Exemples

chat, rat, toit, grue, pou, chou, zoo.

Proposer ensuite des mots bisyllabiques.

Exemples

bouchon, melon, dindon, souris, guitare, maison, gazon, jouet.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Si le niveau le permet, il est possible de proposer des mots ayant plus de syllabes.



À tour de rôle, les élèves peuvent proposer un mot et l'ensemble de la classe fera alors l'écho.

Le parcours de l'escargot

MATÉRIEL

- La poésie et les images des animaux agrandies (**matériel pages 148 et 149**).
- La marotte de l'escargot, une illustration derrière laquelle on a fixé une baguette.
- Des plots, du petit matériel : briques, petits sacs de graines, cordes, barres en plastique,...
- Le jeu « Parcours codés » de Scolavox.

ORGANISATION

Travail collectif ou avec un groupe de 6 élèves.

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1

Phase 1 Découvrir la poésie

L'enseignant présente les illustrations du lièvre, du serpent et de l'écureuil et les affiche au tableau. Il présente ensuite la marotte de l'escargot et fait remarquer que l'on pourra la tenir par la baguette et la déplacer.

La maison de l'escargot de *Suzanne Cramoussel*

Un matin l'escargot gris
Las de traîner son logis
S'en va chercher un maçon
Pour construire une maison.

Il frappe chez le lièvre,
Le lièvre a de la fièvre.
Il somme chez l'écureuil,
L'écureuil a mal à l'œil.

Il s'en va chez le serpent,
Le serpent a mal aux dents.
Tant pis dit l'escargot gris
Je garderai mon logis.

- Écouter la poésie. Comprendre le problème de l'escargot. Déplacer la marotte pour visualiser le déplacement de l'escargot.

Phase 2 Jouer à l'escargot

Ce travail se déroule dans la salle de jeux par groupes de 6 à 8 enfants. Les dessins du lièvre, de l'écureuil et du serpent sont fixés sur 3 plots qui représentent leurs maisons.

- Un enfant est l'escargot. Il se déplace de plot en plot en respectant l'ordre de visite donné par le texte de la poésie.
- Cheminer librement en variant l'ordre des animaux visités.
- Cheminer en respectant l'ordre des animaux visités donné oralement par un camarade.

ÉTAPE 2 Représenter un parcours

L'enseignant donne la consigne : « On ne peut plus utiliser la parole pour indiquer un parcours à un camarade ».

- Proposer des solutions : montrer des images au fur et à mesure de la progression de l'escargot, poser du petit matériel pour visualiser le parcours, placer une succession d'images pour anticiper tout le trajet. Tester les différentes solutions.
- Chercher différents parcours possibles.
- Un nouveau problème apparaît : comment faire pour se souvenir des parcours ? Sont-ils tous différents ?
- Dessiner les trajets et comparer les tracés.

ÉTAPE 3 Décoder et coder des parcours

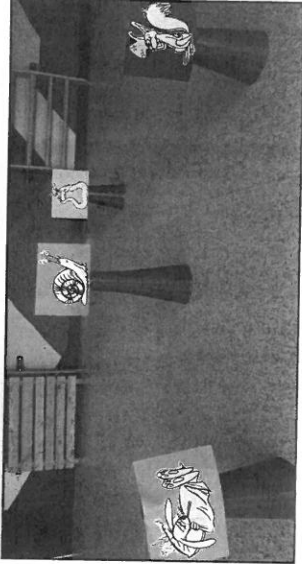
Utiliser la boîte de jeu « Parcours codés ».

- Décoder une suite d'images et placer les flèches pour représenter le parcours des animaux.
- Coder le parcours flêché par l'enseignant ou un autre enfant en plaçant les images dans l'ordre.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Décrire** une image, un parcours. **Mémoriser** une poésie. **Chercher** des rimes.
- **Lexique** Utiliser et rechercher des synonymes (logis, coquille, maison), des noms (logis, maçon, lièvre), des verbes (traîner, construire), des mots de liaison (d'abord, ensuite, avant, après).

ÉTAPE 1 Comprendre la notion de cheminement



Les dessins du lièvre, de l'écureuil et du serpent sont fixés sur 3 plots qui représentent leurs maisons.

ÉTAPE 2 Représenter un parcours



Indiquer le parcours à réaliser en montrant les images à son camarade.

ÉTAPE 3 Décoder et coder des parcours



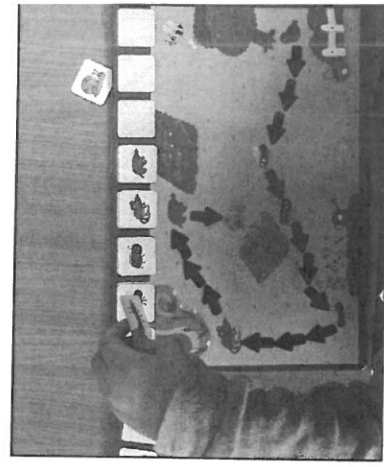
Lire le codage indiqué par les cartes puis matérialiser le parcours avec les flèches.



Se déplacer de plot en plot en respectant l'ordre de la poésie.



Construire un parcours avec du petit matériel.

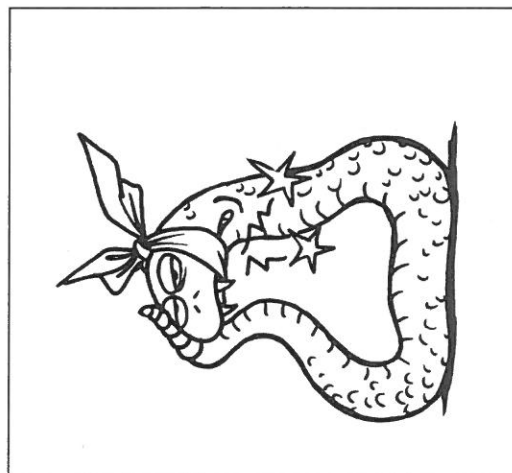
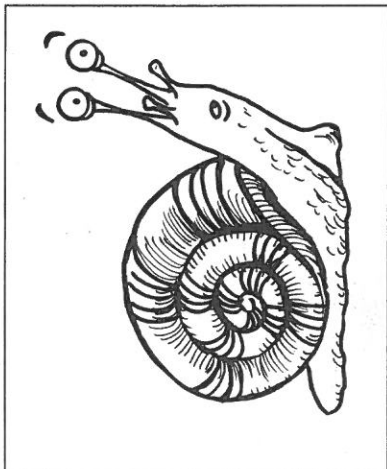


Placer les cartes dans l'ordre du parcours.

MATÉRIEL

Le parcours de l'escargot.

Les images des animaux de la poésie à agrandir.



MATÉRIEL

Le parcours de l'escargot.

Les élèves tracent le trajet de l'escargot et conservent le texte de la poésie dans leur cahier.

La maison de l'escargot

de Suzanne Cramoussel

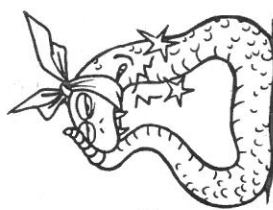
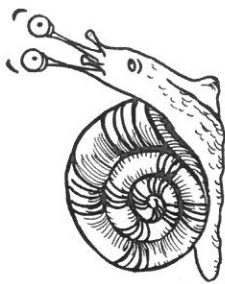
Un matin l'escargot gris
Las de traîner son logis
S'en va chercher un maçon
Pour construire une maison.

Il frappe chez le lièvre,
Le lièvre a de la fièvre.

Il sonne chez l'écureuil,
L'écureuil a mal à l'œil.

Il s'en va chez le serpent,
Le serpent a mal aux dents.

Tant pis dit l'escargot gris
Je garderai mon logis.



MON LIVRE PRÉFÉRÉ

Copier un groupe nominal en capitales
d'imprimerie et l'illustrer

Observer
Écrire
Dessiner

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
20 à 25 minutes

Matériel
★ Des albums lus en classe au cours de l'année.

L'OBSERVE Observer des albums lus en classe

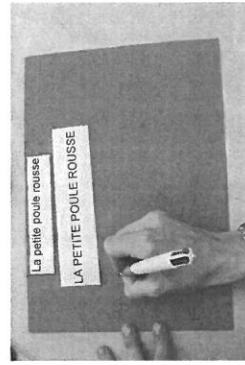
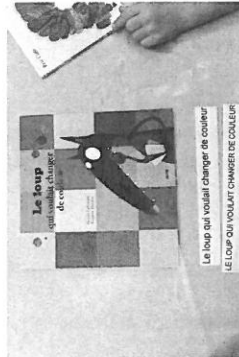
- ▶ L'activité se déroule dans un lieu calme, par exemple le coin bibliothèque de la classe, la bibliothèque de l'école ou sur les bancs du coin regroupement.
- ▶ Placer dans une caisse une petite dizaine d'albums lus et/ou étudiés au cours de l'année.
- ▶ Rappeler lors de l'explication des ateliers les règles d'utilisation des livres de la classe.
- ▶ Lors de cette activité, les élèves peuvent regarder, feuilleter ces livres pour se les remémorer.
- ▶ En fin d'activité, prendre les livres les uns après les autres et demander aux élèves de rappeler le titre de chacun.

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
27-20 minutes

Matériel
★ Des albums lus en classe au cours de l'année.
★ Les titres des albums photocopiés en 3 exemplaires.
★ Les titres des albums écrits en capitales d'imprimerie.
★ Une feuille A4 par élève.

L'OBSERVE Associer deux types de lettres

- ▶ Prendre les albums les uns après les autres. Demander aux élèves d'en citer les titres. Pour chacun, amener les élèves à rappeler globalement l'histoire.
- ▶ Dans un second temps, demander aux élèves de choisir leur album préféré et de justifier leur choix.
- ▶ Poser sur la table les titres photocopiés en trois exemplaires. Demander à chaque élève de retrouver celui de son album préféré. Ils pourront le comparer à l'album, lequel reste à leur disposition pendant l'activité.
- ▶ Pour finir, poser les titres en capitales d'imprimerie sur la table et procéder de la même manière.
- ▶ Les élèves peuvent coller les deux titres sur une feuille. Leur justification du choix de l'album est écrite par l'adulte sous dictée.

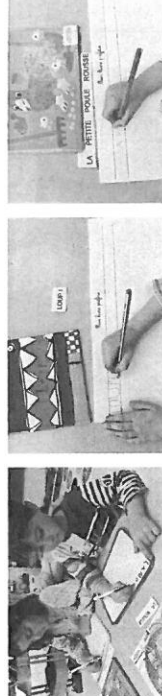


ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
15 minutes

Matériel
★ Une feuille A4 avec un lignage espacé de 2 cm en haut de la feuille (DVD-Rom).
★ Une ardoise et un feutre d'ardoise par élève.
★ Un crayon à papier par élève.
★ Une gomme pour l'enseignant.

JE COPIE Copier un groupe de mots entre deux lignes en capitales d'imprimerie

- ▶ Écrire le titre de l'album préféré de chaque élève sous ses yeux en verbalisant afin que l'élève dispose d'un modèle cinétique.
- ▶ Réaliser quelques mouvements avec les doigts afin de détendre les muscles des doigts (voir pa 11, 12 et 13).
- ▶ Rappeler avec les élèves la bonne prise de l'outil scripteur
- ▶ Les élèves écrivent une première fois le titre sur l'ardoise.
- ▶ Donner à chacun une feuille avec lignage et un crayon à papier. Inviter chacun à écrire le titre entre les deux lignes.



DIFFÉRENCIATION Pour les élèves les moins performants, il est possible de placer des points pour qu'ils sachent où débiter chaque mot du titre, ou de leur tenir la main pour qu'ils ressentent le tracé de chaque lettre. Pour les élèves ayant du mal à miniaturiser les lettres, utiliser une feuille A3.

JE DESSINE Illustrer le passage d'une histoire

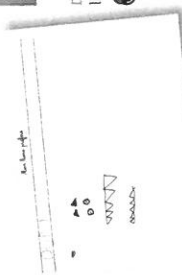
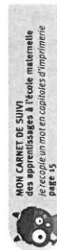
- ▶ Donner à chaque élève sa production. Demander de rappeler à tour de rôle ce qui est écrit sur la feuille.
- ▶ Ils dessinent alors un des passages de leur histoire préférée de l'album.



DIFFÉRENCIATION Donner aux élèves les moins performants des idées d'illustration : le ou les héros, lieu de l'action, les autres personnages, les objets importants. Ils peuvent également s'aider de l'album. Les feuilles des activités peuvent être collées dans le cahier de vie des élèves. Cette séance peut être suivie d'une séance de langage durant laquelle chacun montrera sa production et l'expliquera en donnant sa justification du choix de l'album.

ACTIVITÉ AUTONOME
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 à 25 minutes

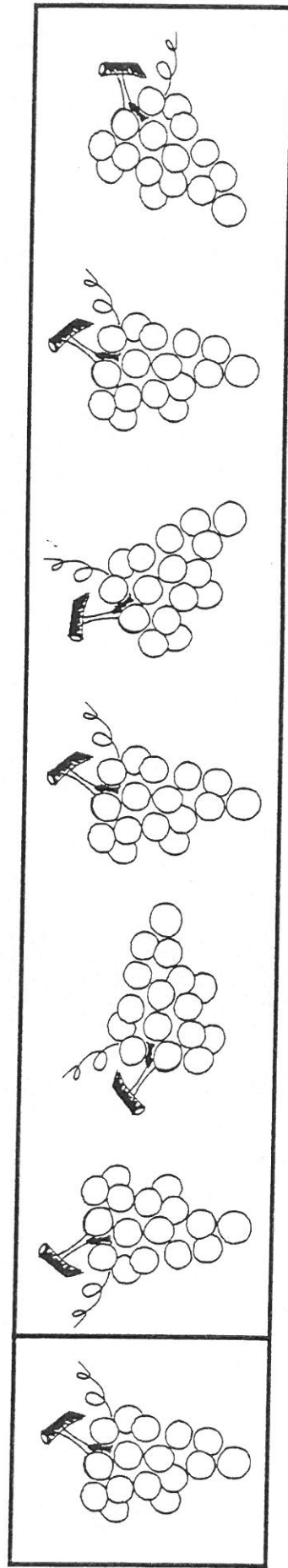
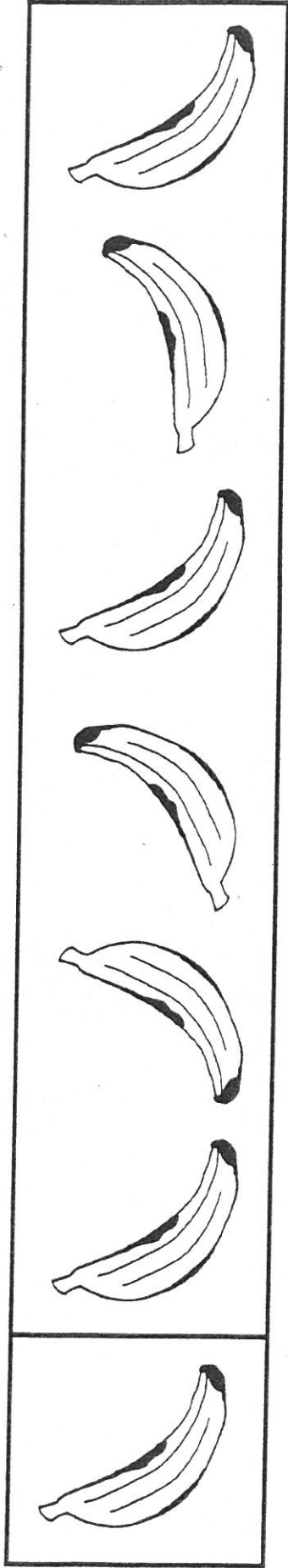
Matériel
★ Les albums lus en classe.
★ Les productions de l'étape précédente.
★ Des feutres.
★ Des crayons de couleurs.



LANGAGE

Nommer les actions : je vois, je dessine, je trace, je colore, j'écris, je choisis.
Lexique : tracer, dessiner, colorier, écrire, choisir, identifier. Noms : album, livre, titre, écriture, lettre, mot, dessin.
Adjectif : préféré.

DIFFÉRENCIATION Les élèves les moins performants peuvent utiliser l'alphabet en lettres scriptes pour retrouver leur étiquette si nécessaire.





LES NOUVELLES FAMILLES

1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 141% (matériel pages 130 et 131).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RECHERCHE D'UN POINT COMMUN

- Tracer un cercle au tableau et y placer un premier groupe de mots-images : RADEAU, RIDEAU, LANDAU, JUDO (**matériel page 130**).
- Dire aux élèves qu'il s'agit ici d'une famille. Demander de nommer et de scander les mots.
- Amener les élèves à trouver ce qui est commun à ces différents mots sachant que ce n'est pas la première syllabe. Se mettre d'accord pour dire que tous ces mots se terminent par la syllabe **DO**. C'est la famille **DO**.
- Demander aux élèves de nommer la syllabe finale de ces mots.



ÉTAPE 2 IDENTIFICATION DE LA SYLLABE FINALE COMMUNE

- Tracer un nouveau cercle et placer les mots-images suivants : BALLON, MELON, VIOLON, TALON (**matériel pages 130 et 131**).
- Amener les élèves à trouver les syllabes finales.
- Procéder de même avec les autres groupes d'images.

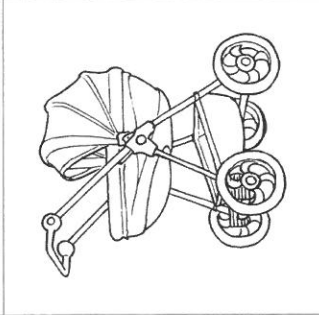
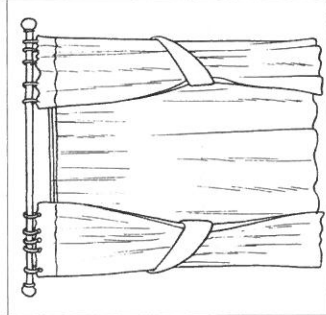
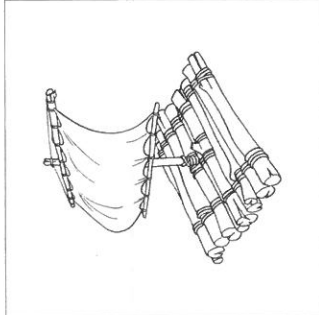
3 DIFFÉRENCIATION

- Pour ceux qui n'entendent pas la syllabe finale, scander en insistant sur sa prononciation.

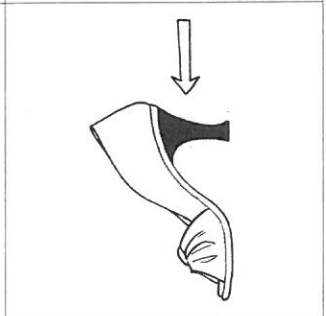
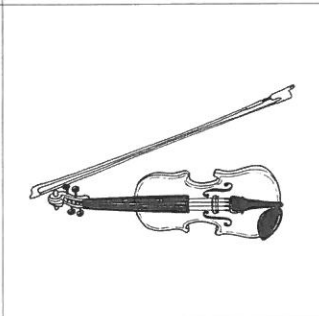
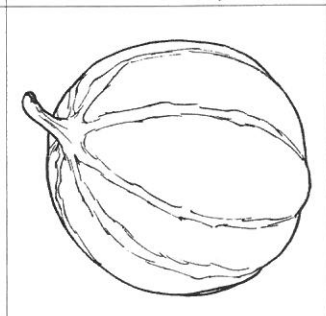
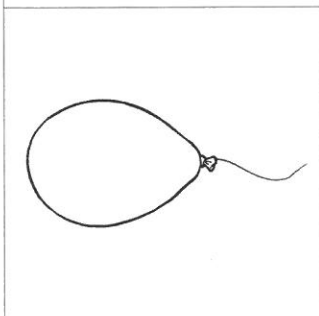


Réaliser la même activité sans mots-images. Dire aux élèves oralement des mots ayant la même syllabe finale. Ils essaient alors de l'identifier.

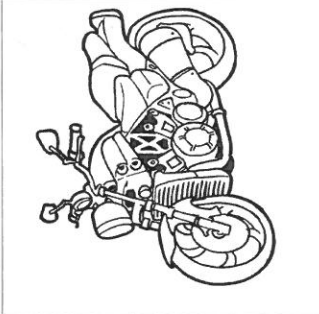
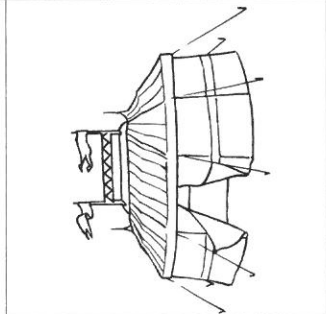
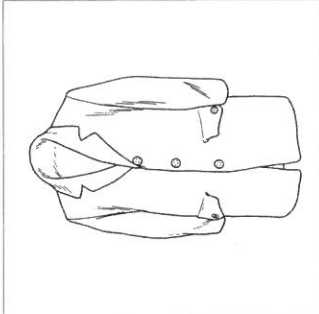
DO



LON



TO

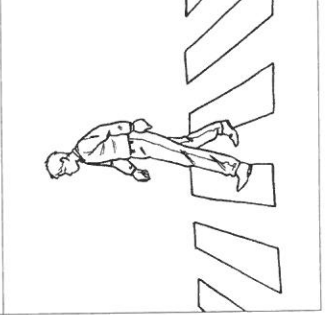
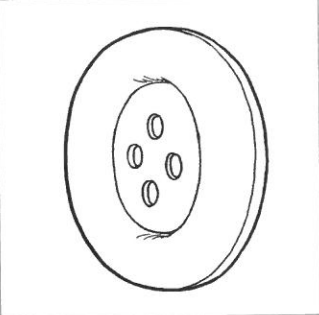
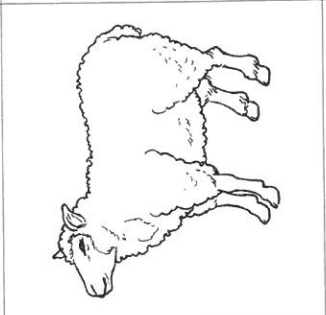
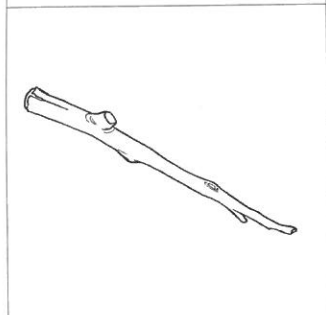


radeau - rideau - landau - judo

ballon - melon - violon - talon

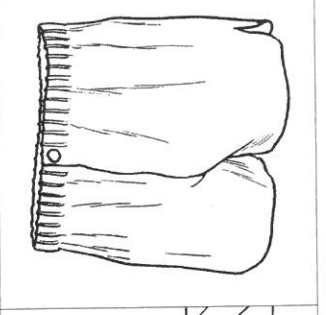
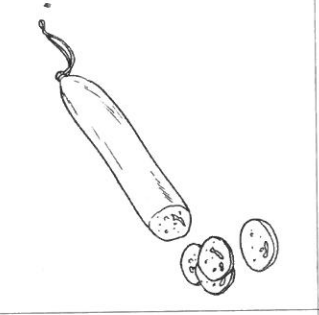
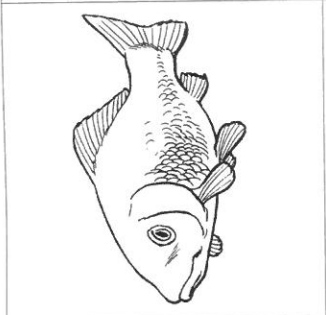
manteau - chapiteau - moto - rateau

TON



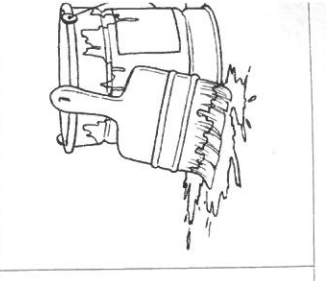
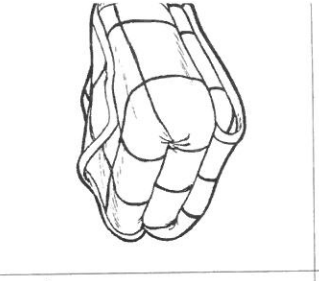
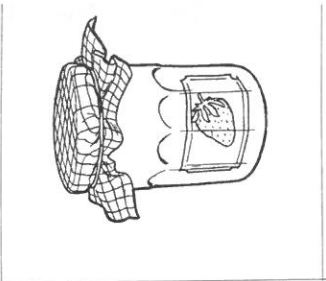
bâton - mouton - bouton - piston

SON



poisson - hérisson - saucisson - caleçon

TURE



confiture - voiture - couverture - peintre