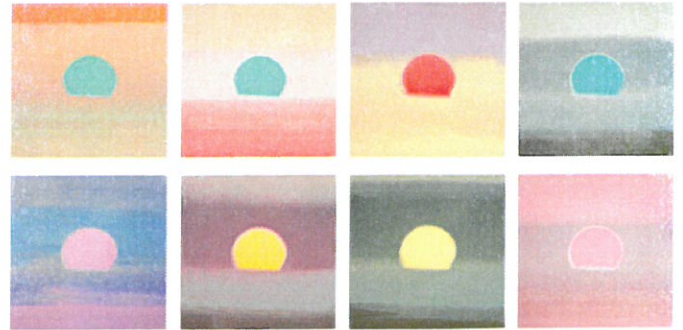


Voici notre **onzième** semaine de travail à la maison.

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

Pour la semaine : *Fiches points à relier : Relie puis colorie (nombres et alphabet) *Coloriage magique

Lundi 8 juin : Comptine à découvrir puis coller dans le cahier de vie : **Comptine rimée**

- **Dictée de sons :** Formules magiques de sorcier/sorcière : LA BA MA SA / DO PO RO TO
- **Vers la phono :** A chacun sa boîte
- **Vers l'écriture :** Le tapis des mots
- **Vers l'écrit :** Ecris les mots en majuscule dans la grille.
- **Numération :** Colorie le nombre de lapins demandé

Mardi 9 juin :

- **Dictée de sons :** Formules magiques de sorcier/sorcière : VI FI NI MI / DU BU FU PU
- **Vers la phono :** Les boîtes à rimer
- **Vers l'écriture :** Portrait de famille *
- **Vers l'écrit :** Colorie sur chaque ligne les lettres qui constituent le mot modèle (lettres scriptes).
- **Approcher les quantités et les nombres :** Jeux de parcours

Jeudi 11 juin : **Comptines écrites en rimes : Polichinelle...**

- **Dictée de sons :** Formules magiques de sorcier/sorcière : lé mé né ré / sou tou zou pou
- **Vers la phono :** Jeu des moyens de transport
- **Vers l'écriture :** Les lettres des animaux
- **Vers l'écrit :** Colorie sur chaque ligne les lettres qui constituent le mot modèle (lettres cursives).
- **Numération :** Colle le bon nombre de carottes pour compléter

Vendredi 12 juin :

- **Dictée de sons :** Formules magiques de sorcier/sorcière : bon don fon pon non ron
- **Vers la phono :** Memory des rimes
- **Vers l'écriture :** Tu lèves ou tu ne lèves pas ?
- **Vers l'écrit :** Trouve les mots dans la grille.
- **Approcher les quantités et les nombres :** Dans les étoiles

Pensando a te d'Alberto Cont (2003/2004)

Présentation de l'œuvre

- Intérêts pédagogiques de l'œuvre
- La composition est attrayante.
- La lecture est simple.
- Les couleurs utilisées sont identifiables.
- La disposition des ronds est intéressante à travailler.
- Le tracé du rond est exploitable.

Lecture de l'œuvre

- L'enseignant présente aux enfants une reproduction de l'œuvre en l'affichant au tableau.
- Les enfants s'expriment et livrent leurs premières impressions.
- Le maître donne le titre et il en donne une traduction possible : *Pense à vous*. Puis, il nomme l'artiste : né en Italie en 1956, il est fasciné par les couleurs vives et éclatantes.

Analyse de l'œuvre

- L'enseignant souligne les points forts de l'œuvre :
 - il met en évidence la forme ronde ;
 - il dénombre les plus grands ronds puis les ronds tracés à l'intérieur de chacun d'eux ;
 - il identifie la palette des couleurs ;
 - il met l'accent sur la manipulation de la couleur en désignant les nuances réalisées ;
 - il fait observer les différentes largeurs des tracés des ronds :
 - il pointe le rond noir isolé.

Démarche créatrice

Objectifs

- Maintenir son geste pour dessiner des ronds bien fermés.
- Occuper l'espace proposé.
- Affiner le tracé.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille de papier dessin beige de 180 g, de 32 cm sur 55 cm.



1

L'enfant choisit et découpe des ronds.



2

Il les colle sur la feuille.



3

Le maître a placé la feuille sur un chevalet pour faire travailler l'enfant sur un plan vertical. Celui-ci trace à la peinture des ronds autour des ronds collés.



4

L'espace est bien occupé.



5

L'enfant trace au feutre noir des petits ronds autour de chaque grand rond et autour du rond collé à l'intérieur.



6

Dans cet exemple, l'enfant a tracé des ronds plus ou moins gros.

- Des carrés de papier de différentes couleurs sur lesquels ont été tracés par le maître des ronds de 6 cm de diamètre.
- Un feutre noir pointe moyenne.
- De la peinture de différentes couleurs.
- Des ciseaux.
- De la colle blanche, un pinceau.

Organisation pédagogique

Groupe de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 20 à 25 min.

Tâche de l'enfant

Remplir l'espace proposé en entourant les ronds collés de peinture de différentes couleurs, puis de petits ronds noirs tracés au feutre.

Consignes

1. Choisis des ronds, découpe-les et colle-les sur la feuille blanche en évitant qu'ils se touchent.
2. Prends un pinceau et de la peinture, et trace un rond autour d'un rond collé.
3. Recommence plusieurs fois en changeant de couleur. Les ronds à la peinture doivent être accolés. Fais la même chose autour des autres ronds.
4. Trace des petits ronds au feutre noir autour des derniers ronds en peinture et sur les contours des ronds collés.

Rôle du maître

- Prévoir un grand nombre de ronds tracés pour que l'enfant ait un large choix de couleurs.
- Veiller à ce que ce dernier conserve un espace suffisant entre les ronds collés.
- Guider les gestes de contournement de ronds si nécessaire.
- Surveiller la quantité de peinture sur le pinceau afin d'obtenir un tracé net.

Prolongement

Prolonger ce travail en présentant *Étude de couleurs, carrés avec cercles concentriques* de Vassily Kandinsky ainsi que *Circle Design* de Diane Moore.

Sunset (pink) d'Andy Warhol (1972)

Présentation de l'œuvre

Intérêts pédagogiques de l'œuvre

- La lecture est simple.
- Les couleurs attirent le regard.
- Un travail sur les nuances de couleur est envisageable.
- La composition horizontale de l'œuvre est exploitable.

Lecture de l'œuvre

- Le maître affiche une reproduction du tableau et laisse les enfants réagir.
- Puis il livre le titre et sa traduction : *Coucher de soleil rose*. Il donne le nom de l'artiste : né en Pennsylvanie en 1928 cet artiste américain, figure centrale du Pop Art, est connu dans le monde entier pour son travail de peintre, d'auteur de films d'avant-garde, de producteur musical. Il meurt en 1987.

Analyse de l'œuvre

- L'enseignant met en évidence les caractéristiques de l'œuvre :
 - il pointe le soleil qui se couche ;
 - il nomme la couleur et ses nuances ;
 - il met l'accent sur les dégradés réalisés du plus clair au plus foncé ;
 - il insiste sur la luminosité qui se dégage du tableau ;
 - il souligne le caractère horizontal de l'œuvre ;
 - il note le contraste entre les lignes horizontales et la forme ronde.

Démarche créatrice

Objectifs

- Manipuler la couleur en découvrant les dégradés.
- Positionner horizontalement.
- Agir tout autour.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille de papier dessin blanc de 180 g, de 30 cm sur 22 cm.
- Des bandes de papier de 20 cm sur 3 cm environ, de différentes couleurs et nuances.

- Un carré de papier jaune sur lequel un rond de 5,5 cm de diamètre est tracé.
- Une bande de papier jaune de 6 cm sur 20 cm.
- Des ciseaux.
- De la colle blanche, un pinceau.

Organisation pédagogique

Groupe de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 20 à 25 min.

Tâche de l'enfant

Réaliser un découpage collage sur un fond de couleurs dégradées.

Consignes

1. *Choisis des bandes d'une couleur et de plusieurs nuances. Colle les bandes de cette couleur en commençant par la plus foncée. Commence ton collage dans le haut de la feuille.*
2. *Colle ensuite les bandes qui te restent de la plus foncée à la plus claire.*
3. *Continue de cette façon jusqu'à ce que tu n'aies plus de bandes. La dernière bande est la plus claire.*
4. *Découpe le rond jaune et colle-le sur les bandes de couleur.*
5. *Découpe des bandes étroites dans le papier jaune et colle-les autour du rond.*

Rôle du maître

- Découper des bandes de 3 cm sur 20 cm dans du papier de différentes couleurs et de nuances variées.
- Tracer des ronds sur des carrés de papier jaune.
- Guider l'enfant dans le choix des bandes en insistant sur les termes « foncé », « clair », « plus clair », « plus foncé », etc.
- Ne pas hésiter à comparer les nuances.
- Utiliser et répéter le vocabulaire approprié.

Prolongement

Montrer d'autres œuvres d'Andy Warhol traitant du même sujet comme *Sunset (fuchsia, lavender ou gold, blue)*. Présenter également *Coucher de soleil* Forêt de Senonches (1938) de Maurice de Vlaminck.

Processus de création



1

L'enfant a collé la bande la plus foncée dans le haut de la feuille.



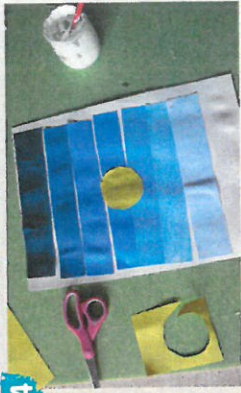
2

L'enfant poursuit son œuvre en collant des bandes de plus en plus claires. Le maître aide l'enfant en difficulté en lui faisant comparer les nuances.



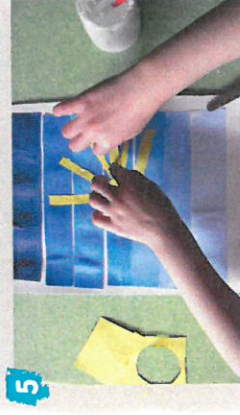
3

Cet enfant a bien collé du plus foncé au plus clair.



4

Il a ensuite découpé et collé un rond jaune.



5

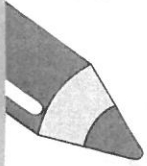
Puis il découpe dans une bande de papier des languettes qu'il colle autour du rond jaune.



6

Les languettes de papier jaune sont ici bien disposées tout autour du rond.

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 .



.p i g .
 q .o .i h d i e
 r .n .k y
 .s .m z .
 w a
 v
 f u

x . y .w
 z l a b . c d
 e .
 n i j .
 p . q .o m . k . i . h .
 r . s . u .
 t . v .
 .g .f

1.

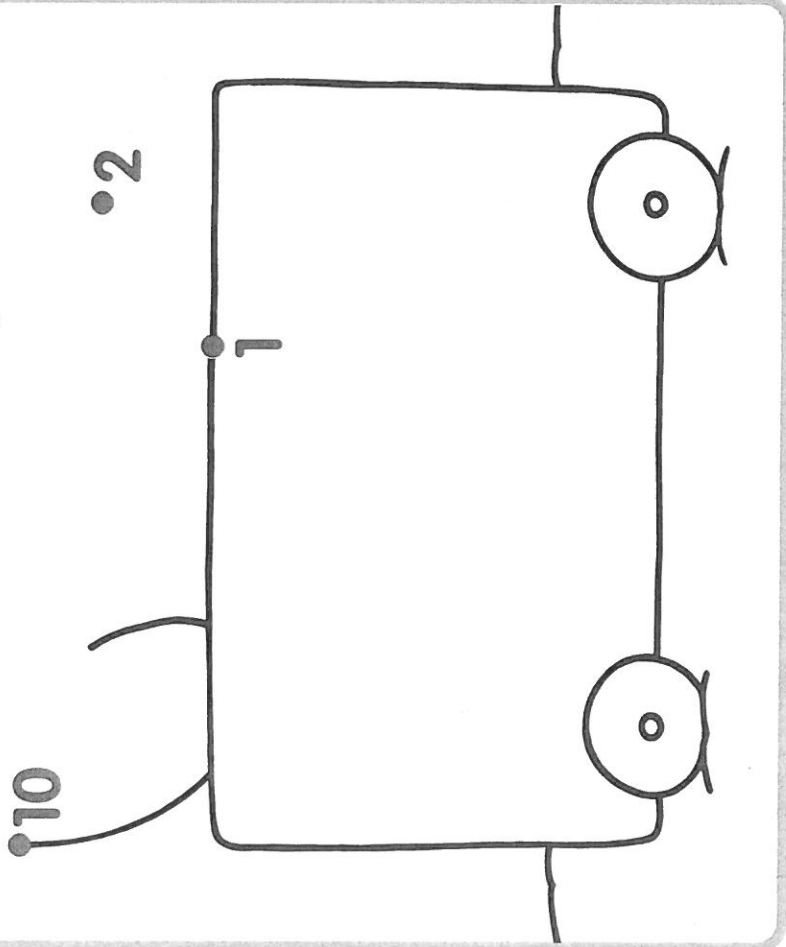
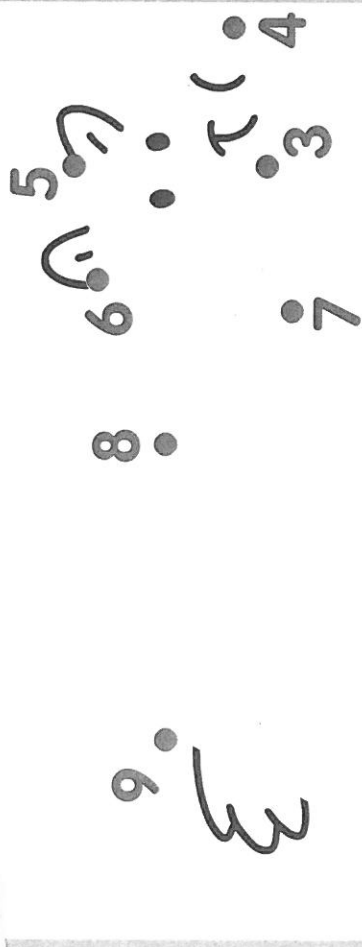
2.

3.

4.

5.

6.

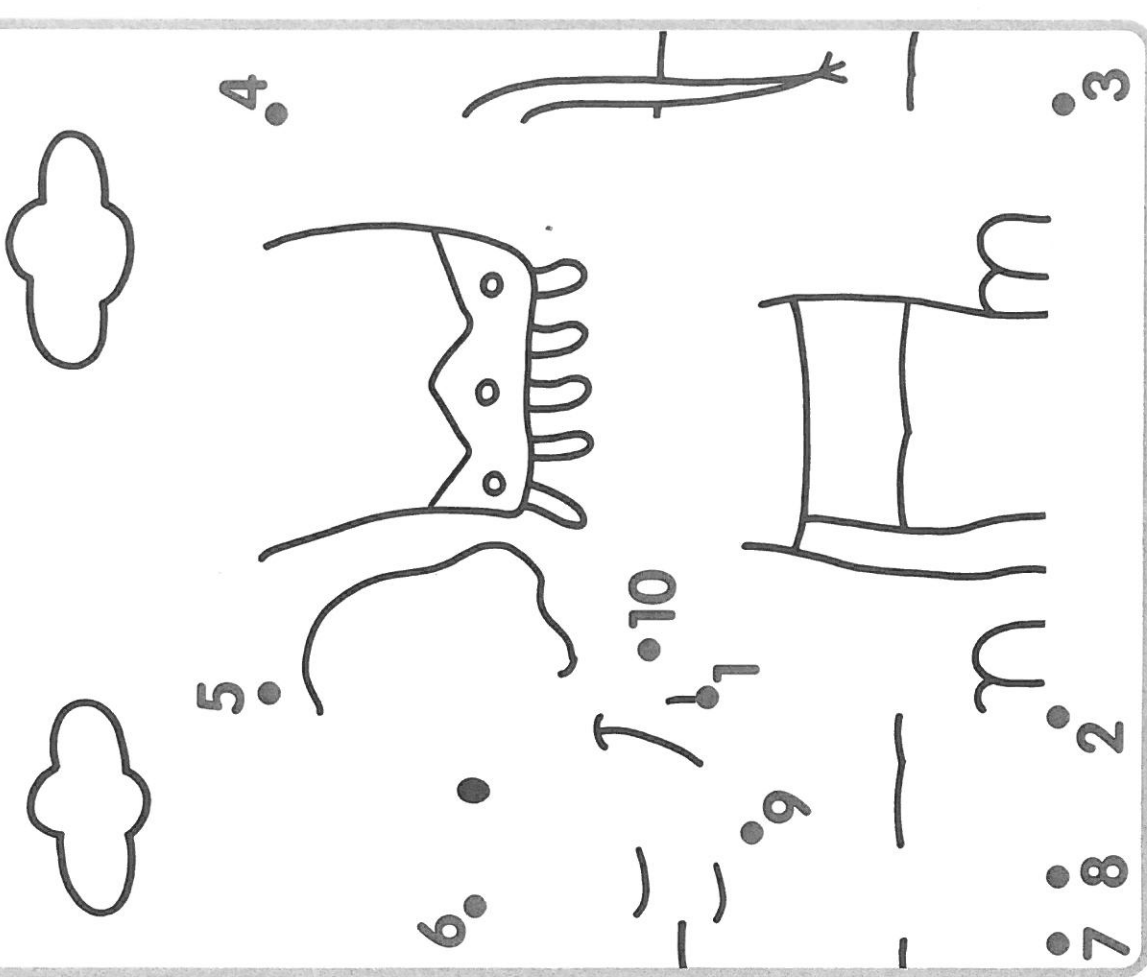


7.

8.

9.

10.

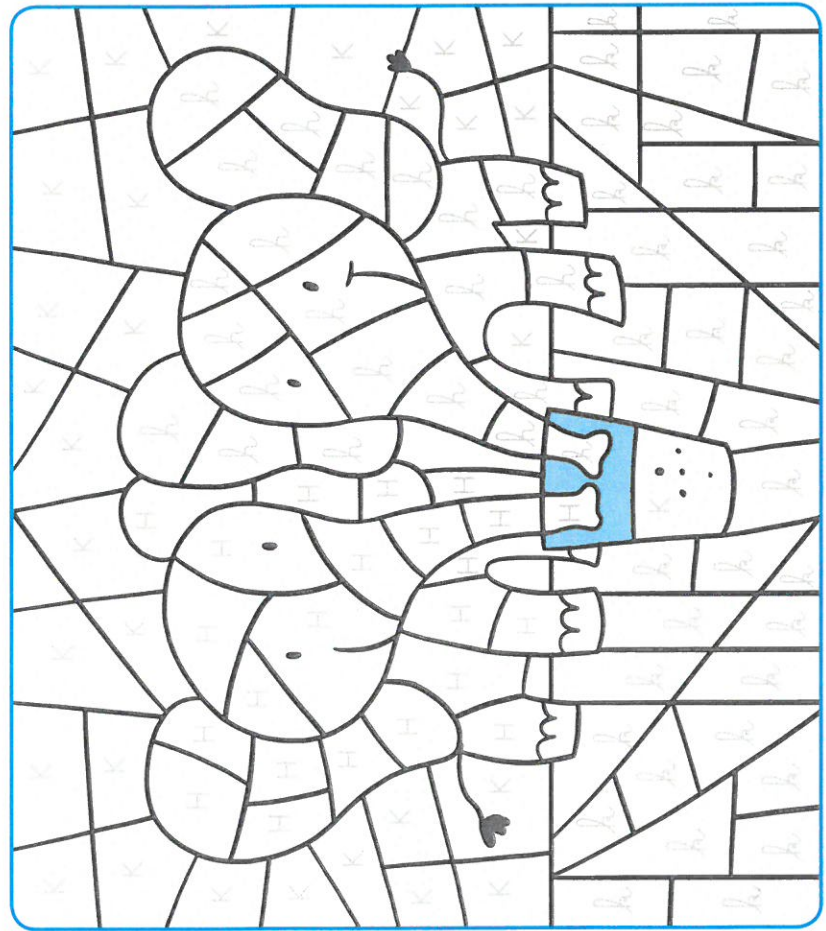


J'observe

H → K → h → k

Je colorie

→ → → →



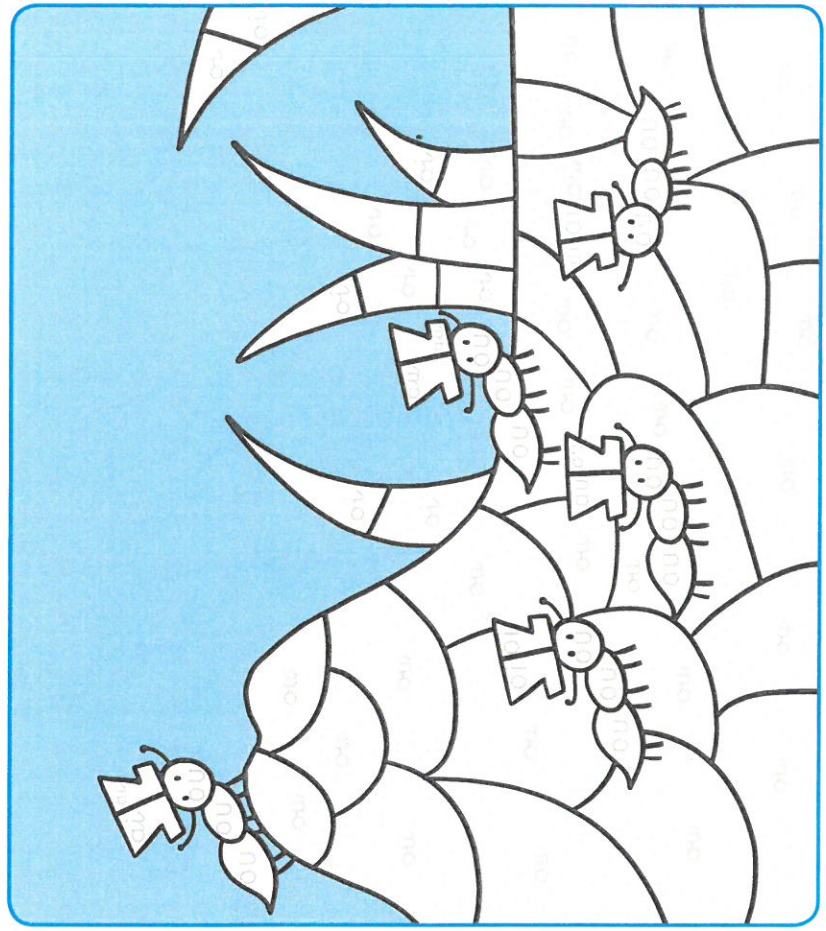
Identifier les lettres h et k selon différents types d'écriture

J'observe

ou → oi → oi → au → ai

Je colorie

→ → → → →



Identifier les syllabes "ou", "oi", "au" et "ai" selon différents types d'écriture

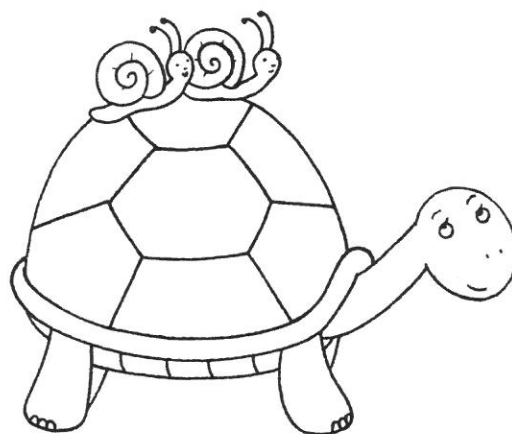


LUCAS ET THOMAS*Christina Dorner*

Lucas le chat
Et Thomas le rat,
S'en vont à Cuba,
Avec leur cabas,
Pour faire la fiesta.
Pacha le lama
Les attend là-bas.

**A-T-ON DÉJÀ VU?***Christina Dorner*

A-t-on déjà vu
Se promener dans la rue
Deux escargots nus
Sur le dos d'une tortue?

**MA POUPÉE***Christina Dorner*

Ma maman m'a acheté
Une très belle poupée
Qui n'arrête pas de pleurer.
Pour pouvoir la calmer,
Il faut d'abord la bercer,
Puis la cajoler et la faire danser!

**JOJO L'ARTICHAUT***Christina Dorner*

De tous il est le plus beau
Il habite dans le frigo
A la même couleur qu'un haricot
Avec de gros biscotos
C'est Jojo le plus costaud
C'est jojo le bel artichaut!



ES

16

Associer des mots
qui rimentDEMI-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 à 2 séances

À CHACUN SA BOÎTE !

MATÉRIEL

APE 1

4 mots-images de référence agrandis au besoin : BOUCLIER, MANTEAU, COU, PAS (matériel page 158).
4 groupes de mots-images agrandis à 200% ayant la même rime (matériel page 158).
4 boîtes.

APE 2

4 mots-images de référence agrandis au besoin : BROCOLIS, ACCORDEON, TRAIN, TORTUE (matériel page 159).

4 groupes de mots-images agrandis à 200% ayant la même rime avec un mot intrus par groupe (matériel page 159).
4 boîtes.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 JEU DES BOÎTES

- ▶ Montrer les différents mots-images (matériel page 158). Demander aux élèves de les nommer.
- ▶ Poser les 4 boîtes sur le tapis. Placer une image de rime différente dans chacune des 4 boîtes.
- ▶ Donner un mot-image à chaque élève. Ils vont alors devoir le nommer et le placer dans la boîte contenant le mot-image ayant la même rime.
- ▶ Pour aider les élèves, dire oralement le mot-image de référence et le mot-image reçu en accentuant la rime afin qu'ils la perçoivent.

ÉTAPE 2 REPÉRAGE D'INTRUS PARMIS DES MOTS QUI RIMENT

- ▶ Proposer des séries de mots-images déjà classés par rime mais dans lesquelles figurent des intrus (matériel page 159). Les élèves scandent chaque groupe de mots et trouvent la rime ainsi que le mot intrus de chaque groupe.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Il est possible de donner la rime aux élèves afin qu'il soit plus facile de classer les mots dans un premier temps puis de trouver les intrus.

ÉTAPE 1

Chaque élève place son mot-image dans la boîte contenant le mot-image avec lequel il rime.

Manteau-o,
domino-o,
ça rime!

ÉTAPE 2

Les joueurs cherchent l'intrus dans chaque boîte.

Train-IN,
bouteille-EILLE,
ça ne rime pas.
Bouteille est l'intrus.

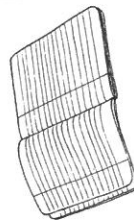
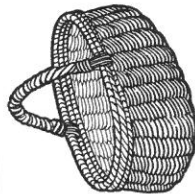
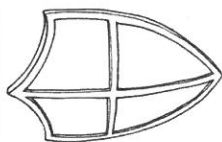
En salle de motricité, donner un mot-image à tous les élèves et leur demander de se réunir par famille de rime.

RIMES

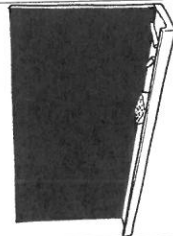
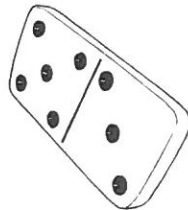
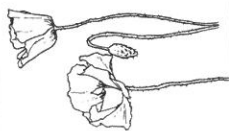
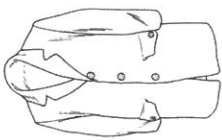
Associer des mots
qui riment

157

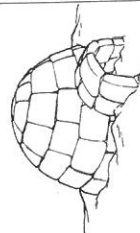
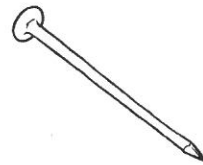
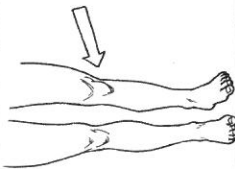
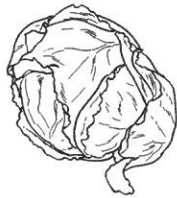
RIMES EN É [e]



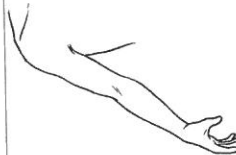
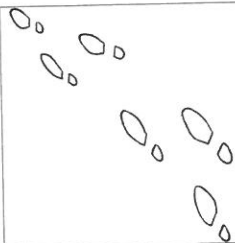
RIMES EN O [o]



RIMES EN OU [u]



RIMES EN A [a]



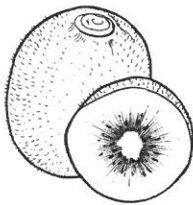
bouclier - bébé - panier - cahier - bœlier

manteau - coquelets - domino
micro - tableau

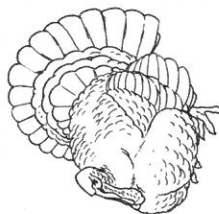
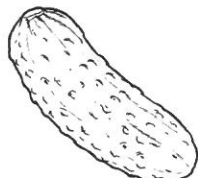
cou - chou - genou - clou - igloo

pas - matelas - rat - bras - papa

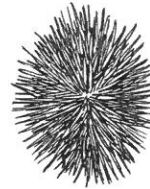
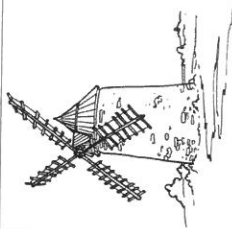
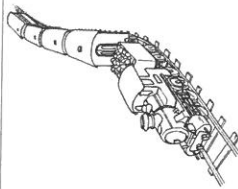
RIMES EN I [i]



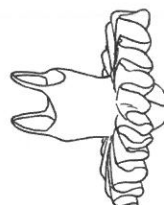
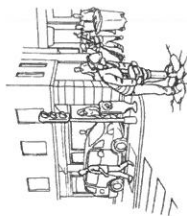
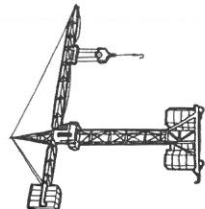
RIMES EN ON [ɔ̃]



RIMES EN IN [ɛ̃]



RIMES EN U [y]



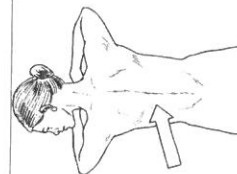
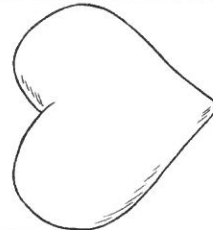
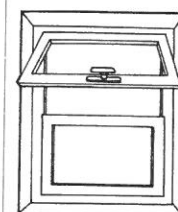
brocoli - kiwi - fruits - radis

accordéon - cornichon - dindon - crayon

train - magicien - moulin - oursin

tortue - grue - rue - lutu

INTRUS



bouquet - fenêtre - cœur - dos

PRÉNOM

DATE

Mobiliser le langage
dans toutes ses
dimensions / l'écrit

ASSOCIER DES MOTS DANS LES TROIS ÉCRITURES



LE TAPIS DE MOTS

Sous chaque mot, colle le même mot écrit dans une ou deux autres écritures.

ANANAS

carotte

POUSSIN

<i>anniversaire</i>

COUSSIN

gratter

<i>garage</i>

<i>partie</i>

ananas	CAROTTE	GARAGE	<i>coussin</i>
poussin	<i>gratter</i>	PARTIE	ANNIVERSAIRE
<i>carotte</i>	garage	coussin	<i>poussin</i>
GRATTER	partie	anniversaire	ananas

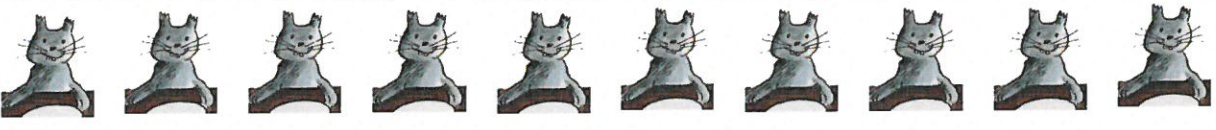
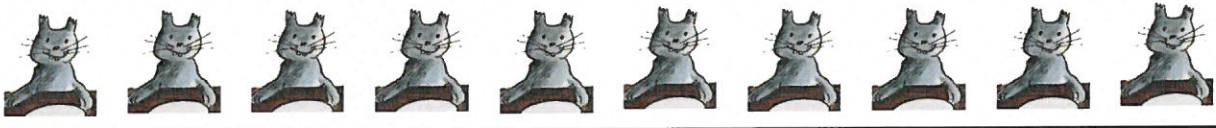
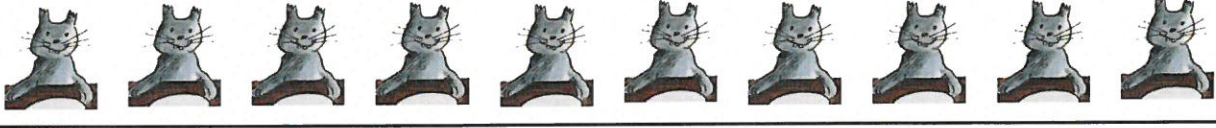
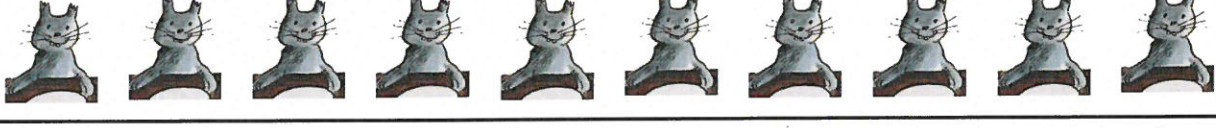
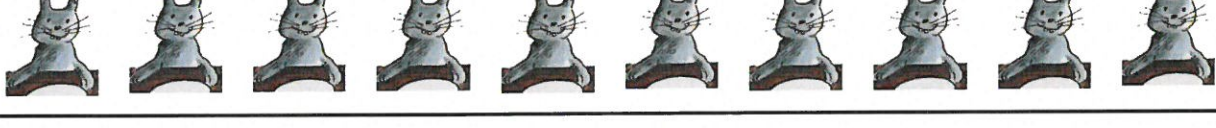
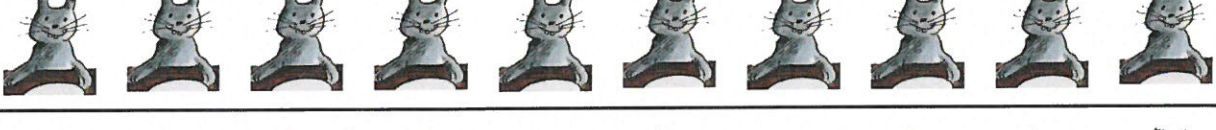
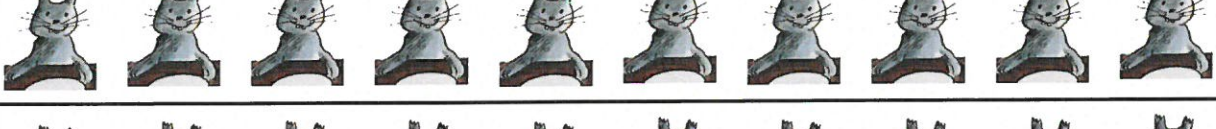

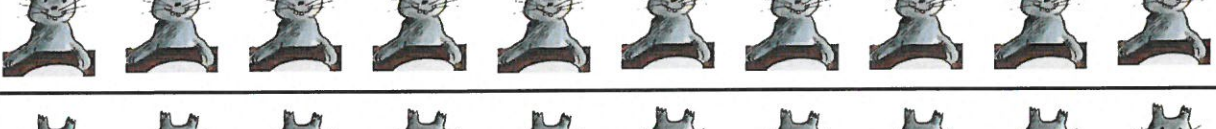



Objectif(s) : dénombrer

Colorie le nombre de lapins demandé :



date: _____

1	
7	
2	
6	
10	
8	
3	
5	
9	
4	

LES BOÎTES À RIMER

1 MATÉRIEL

- ▶ Une planche de jeu par élève (matériel page 162).
- ▶ Une série de cartes par élève (matériel pages 162 à 164).
- ▶ Des jetons.
- ▶ Les *boîtes à compter* de Nathan (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu (matériel page 162) et une série de cartes (matériel pages 162 à 164).
Nommer les mots-images pour s'assurer qu'ils sont connus des élèves.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Chaque joueur place ses cartes dans les cases vides des planches de jeu ou des boîtes à compter. Pour cela, il s'agit de trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche et de la placer sous l'image en question.
- ▶ Lorsqu'un joueur a rempli sa planche ou sa boîte, il valide avec l'enseignant et reçoit un jeton s'il n'a pas fait d'erreur.
- ▶ Il garde sa planche et place sa série de cartes au centre de la table puis en prend une nouvelle.
- ▶ Si les mots ont déjà été travaillés auparavant, cette activité peut être réalisée en semi-autonomie. En effet, la présence de l'enseignant n'est nécessaire que pour vérifier le classement lorsqu'il est terminé.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, il est possible de proposer uniquement 2 mots de référence. Il sera alors plus simple de classer les cartes.

ÉTAPE 1
Les élèves nomment les différents mots-images.



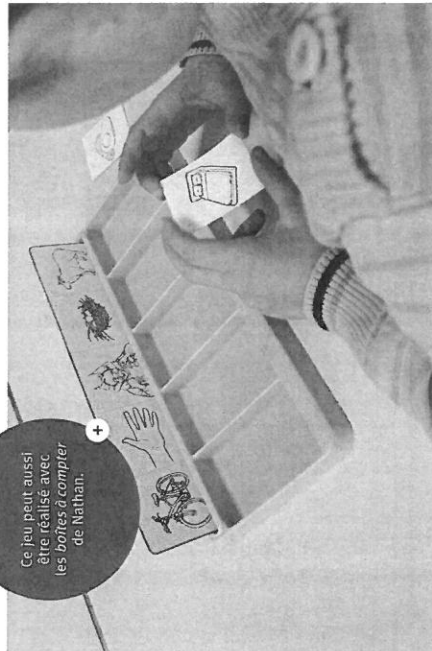
Il est judicieux d'imprimer chaque série de cartes sur un papier de couleur différente pour éviter les mélanges.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant répète la rime du mot de référence à la fin de celui-ci.
- Répète la rime du mot de référence ou insiste sur celle-ci lorsqu'il cherche le mot-image à placer.
- Nomme les mots-images et compare leur rime à celles des mots de référence.



ÉTAPE 2
Les élèves placent chaque mot-image sous un mot-image avec lequel il rime.

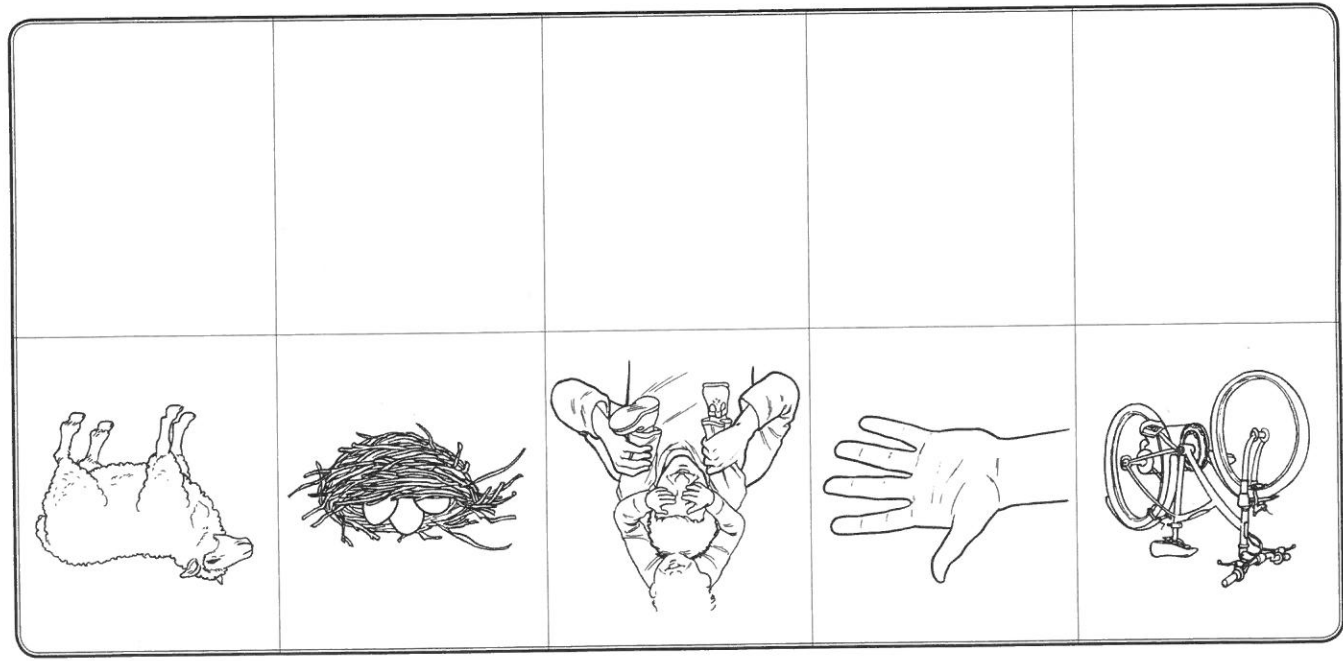


Ce jeu peut aussi être réalisé avec les *boîtes à compter* de Nathan.

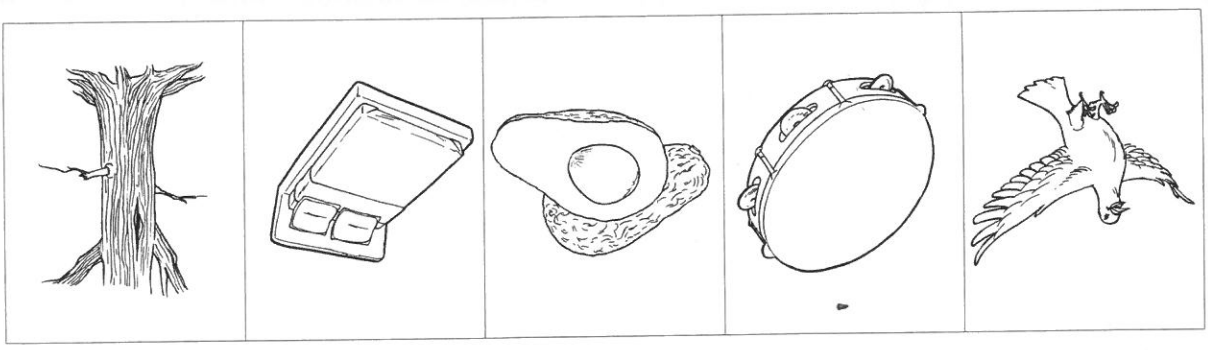


Réaliser des boîtes à rimer à l'aide de boîtes à chaussures, dans lesquelles les élèves pourront placer des mots qui riment.

PLANCHE DE JEU

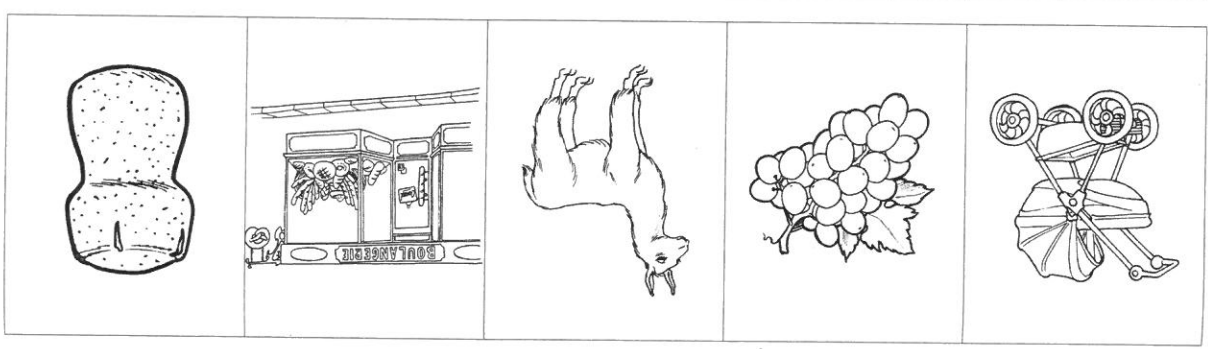


SÉRIE 1



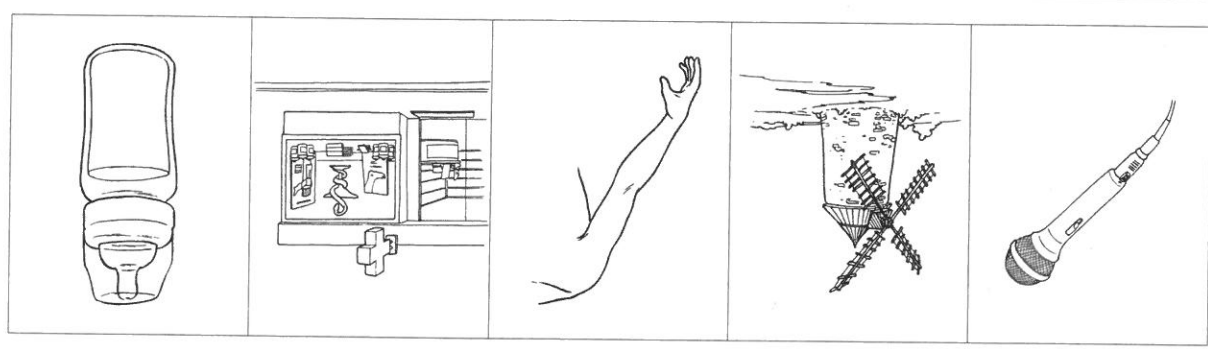
tronc - lit - avocat - tambourin - oiseau

SÉRIE 2



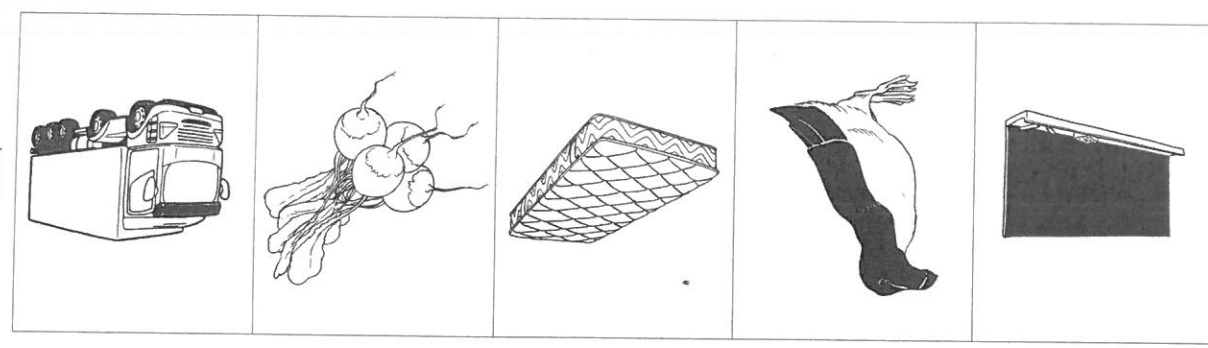
bouchon - boulangerie - lama - raisin - landau

SÉRIE 3



biberon - pharmacie - bras - moulin - micro

SÉRIE 4



camion - radis - matelas - pingouin - tableau

PORTRAIT DE FAMILLE

Dessiner des personnages habillés

Découvrir
Opérer
Dessiner
Copier

CLASSE ENTIÈRE
COIN REGROUPEMENT
20 minutes

Matériel
★ L'album inducteur



Ma super famille
Gwendoline Raisson
et Magali Le Huche
© Père Castor-Flammarion
• 2009 • 15,50€

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 minutes

Matériel
les modèles de dessin vierge (DVD-Rom).
★ Une ardoise et un feutre d'ardoise par élève

★ Différents albums illustrés contenant des personnages habillés.

JE DÉCOUVRE Écouter une histoire, adhérer à un projet

- ▶ Montrer aux élèves la couverture de l'album *Ma super famille*. Les amener à la décrire. Si certains ont envie, il est possible de les laisser essayer de lire le titre en brulant chaque lettre l'une après l'autre. Les inciter à émettre des hypothèses à partir du titre.
- ▶ Leur expliquer ensuite le projet: ils vont dessiner les membres de leur famille et écrire leurs noms afin de réaliser un portrait de famille. Ils pourront ensuite l'emmener à la maison.
- ▶ Chaque élève peut choisir les personnes qu'il souhaite ou ne souhaite pas mettre dans son album.

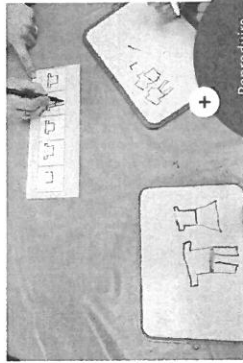


Ce portrait peut être un moyen d'aborder le sujet de la famille, les familles recomposées, les familles monoparentales ou homoparentales.



J'EXPÉRIMENTE Créer collectivement des modèles de dessin

- ▶ Expliquer aux élèves qu'ils vont essayer de dessiner des vêtements.
- ▶ Dans un premier temps, leur demander de représenter une tenue pour un garçon: t-shirt et pantalon. Ils peuvent s'aider des albums si nécessaire.
- ▶ Réaliser une mise en commun pour que chacun montre sa production et explique sa procédure.
- ▶ Établir avec le groupe un modèle de dessin retraçant les différentes étapes pour dessiner des vêtements de garçon.
- ▶ Procéder de la même manière pour les vêtements de fille.

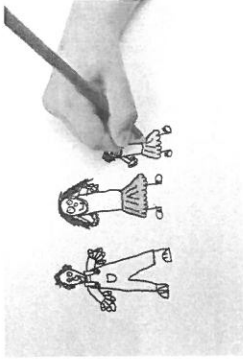


Reproduire le modèle sur papier, le plastifier et le mettre à disposition.

DIFFÉRENCIATION Les plus performants peuvent dessiner plus de personnes s'ils le souhaitent.

ACTIVITÉ AUTONOME
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 minutes

Matériel
★ Les modèles de dessins réalisés lors de la séance précédente.
★ Une feuille blanche de format A4 par élève.
★ Un feutre noir par élève.
★ Des crayons de couleur.
★ Des feuilles colorées de format A4.
★ Des ciseaux.
★ De la colle.



- ▶ Rappeler le projet aux élèves.
- ▶ Demander à chacun de choisir de quatre à six personnes de sa famille.
- ▶ Ils dessinent chaque personne sur une feuille blanche avec un feutre noir et la colorient avec les crayons de couleur. Ils peuvent s'aider des modèles de dessin.
- ▶ Lorsqu'ils ont terminé, ils découpent chaque personnage et le collent sur une feuille A4 colorée.

DIFFÉRENCIATION Les plus performants peuvent dessiner plus de personnes s'ils le souhaitent.

JE COPIE Copier des mots en cursive

Il est important que les élèves soient tous placés face au tableau.

- ▶ Avant de débiter la séance, leur proposer de s'échauffer les doigts à l'aide d'un jeu de doigts et leur rappeler la bonne posture à avoir pour écrire.
- ▶ Commencer alors l'écriture dirigée: écrire lettre après lettre en verbalisant le tracé et demander aux élèves de copier. Les mots écrits seront du type MA MAMAN, MON PAPA, MA SŒUR...
- ▶ Cette activité peut être fractionnée en plusieurs séances si nécessaire.



Certains mots peuvent être photocopiés s'ils sont répétés.

DIFFÉRENCIATION Constituer des groupes homogènes pour permettre à chacun d'avancer à son rythme. Les moins performants peuvent écrire les mots les plus simples et les autres mots peuvent être reconstitués avec des lettres mobiles cursives (DVD-Rom).

Les mots sont collés sur le dessin réalisé lors de la séance précédente.

LANGAGE

Nommer les actions: *je dessine, je vois, je décris, je copie.*
Lexique verbes: *dessiner, voir, décrire, copier.* Noms: *portrait, famille, parent, père, mère, frère, sœur.*
Indicateurs spatiaux: *en dessous, au-dessus.* Déterminants: *ma, mon, mes.*

MS

GS

Bon appétit ! Monsieur Lapin



Objectif(s): reconnaître les lettres qui constituent un mot

Colorie sur chaque ligne les lettres qui
constituent le mot modèle:



date: _____

lapin	l s r e a p k u i f v c b o n
carotte	g c v a d f r o h u t t x e
renard	v p m r e n s i o a r b d c
oreille	p o b r t e i j d l a l s e v
manger	m b v a o n c d g e i p r t
aimer	a y o i k h f m x b v e z u r
marmite	b o m a r f c m u i q t e z

Jeux de parcours

re repérer
ans l'espace

MATÉRIEL

- 8 jeux de cartes photocopiés et plastifiés du « Jeu des parcours » (matériel page 170).
- Des modèles de circuits à reproduire.
- Pour chaque élève : une feuille en carton de 20 cm sur 20 cm, des aimants et de la colle.

ORGANISATION

Travail individuel pour l'étape 1, puis travail à 2 pour l'étape 2.

DÉROULEMENT

Pour 8 élèves, 8 jeux de cartes photocopiés et plastifiés sont placés en vrac au centre de la table (matériel page 170).

PROPRIATION
manipulation

- **ÉTAPE 1 Construire des chemins**
- Prendre une carte, la poser devant soi, en prendre une autre, la poser à côté de la première pour former un chemin, et ainsi de suite.

CHERCHE PAR 2
manipulation

- **ÉTAPE 2 Construire des circuits avec des contraintes**
- Phase 1**
- Chacun son tour, poser une carte pour réaliser un parcours à 2.
- Chacun son tour, poser une carte pour remplir un quadrillage.
- Chacun son tour, poser une carte pour relier un point de départ et un point d'arrivée donnés sur un quadrillage.
- Phase 2**
- Assembler des cartes pour construire un circuit fermé ou ouvert dans un espace restreint au quadrillage 3 x 3.
- Compléter un circuit dont il manque une pièce pour qu'il soit ouvert ou fermé.
- Reproduire un circuit réalisé par l'enseignant avec 4 puis 6 cartes.

STRUCTURATION
manipulation

CONSOLIDATION
manipulation

- **ÉTAPE 3 Construire un jeu individuel avec des aimants**
- Chaque élève reçoit 9 cartes en papier, une feuille en carton de 20 cm sur 20 cm, des aimants et de la colle.
- Le projet est de construire un parcours pour un petit personnage aimanté.
- Assembler 9 cartes de son choix pour construire un chemin, les coller sur le carton.
- Pour certains élèves, il sera peut-être nécessaire de tracer un quadrillage (3 x 3) sur le carton.
- Jouer à déplacer un bonhomme aimanté sur le circuit.

DIFFÉRENCIATION

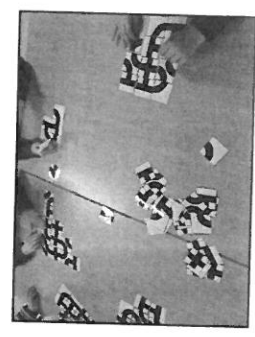
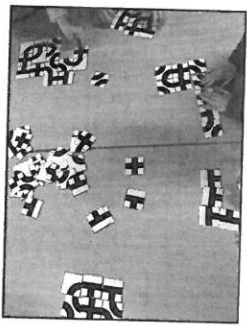
- Aux élèves les plus performants, on peut proposer un problème (document élève page 171) avec 6 cartes.
- Utiliser les 6 cartes proposées pour réaliser un circuit fermé et un circuit ouvert.
- Pour cette dernière consigne, les élèves ont tendance à placer les cartes de façon aléatoire sans essayer de construire un circuit. Il est aussi nécessaire de préciser qu'on veut un seul circuit.

ÉVALUATION
manipulation

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Décrire le parcours que l'on a réalisé.
- Lexique Verbes (construire, assembler, prolonger, compléter, poser, déplacer, tourner, fermer, ouvrir, joindre, rejoindre).

ÉTAPE 1 Construire des chemins



Construire un chemin individuellement.

- **PROCÉDURES OBSERVÉES**
- Réalise un chemin en prenant des cartes au hasard.
- Choisit les cartes pour obtenir des liaisons avec d'autres parties du parcours.
- Cherche à former des circuits.

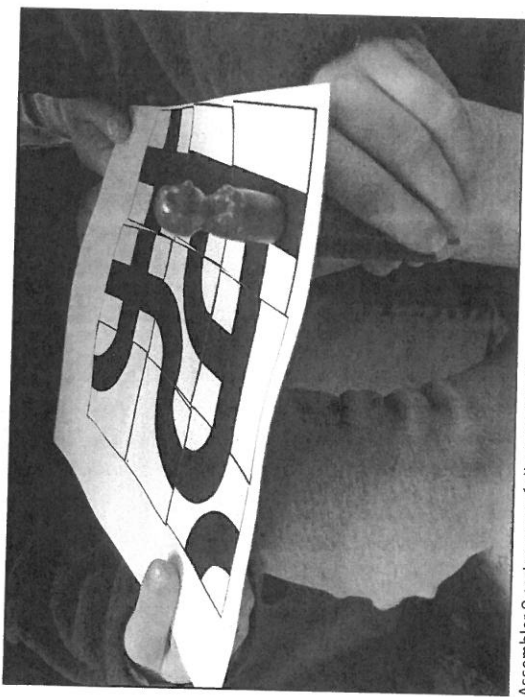
ÉTAPE 2 Construire des circuits avec des contraintes



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

- **PROCÉDURES OBSERVÉES**
- Choisit les cartes pour obtenir des liaisons avec d'autres parties du parcours.
- Cherche à former des circuits.
- Fait tourner les cartes pour essayer d'autres liaisons.

ÉTAPE 3 Construire un jeu individuel avec des aimants

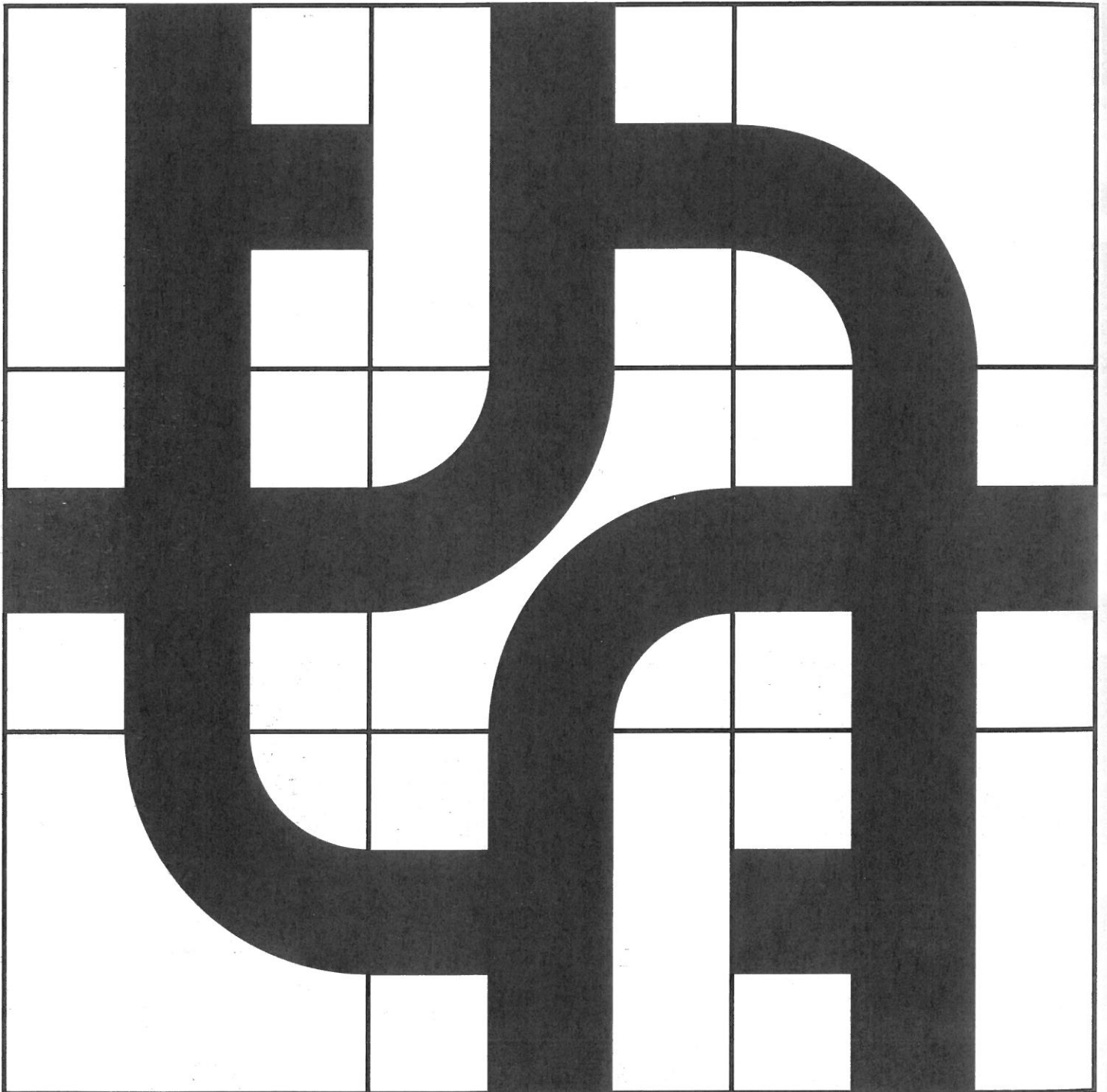


Assembler 9 cartes pour réaliser un chemin pour son bonhomme aimanté.

- **PROCÉDURES OBSERVÉES**
- Essaie déjà de construire un circuit avec 4 cartes sur une partie du quadrillage.
- Fait tourner les cartes pour essayer de trouver des liaisons.

MATÉRIEL

Cartes du « Jeu des parcours » à photocopier et à plastifier.



Jeux de parcours

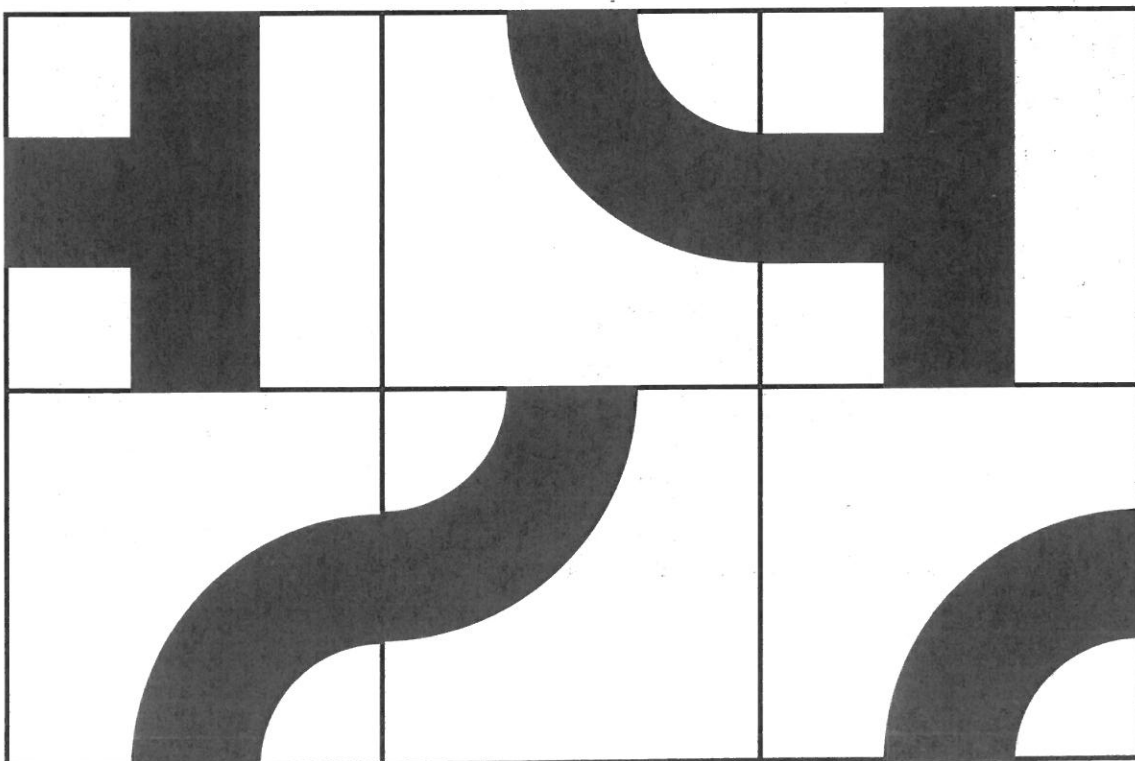
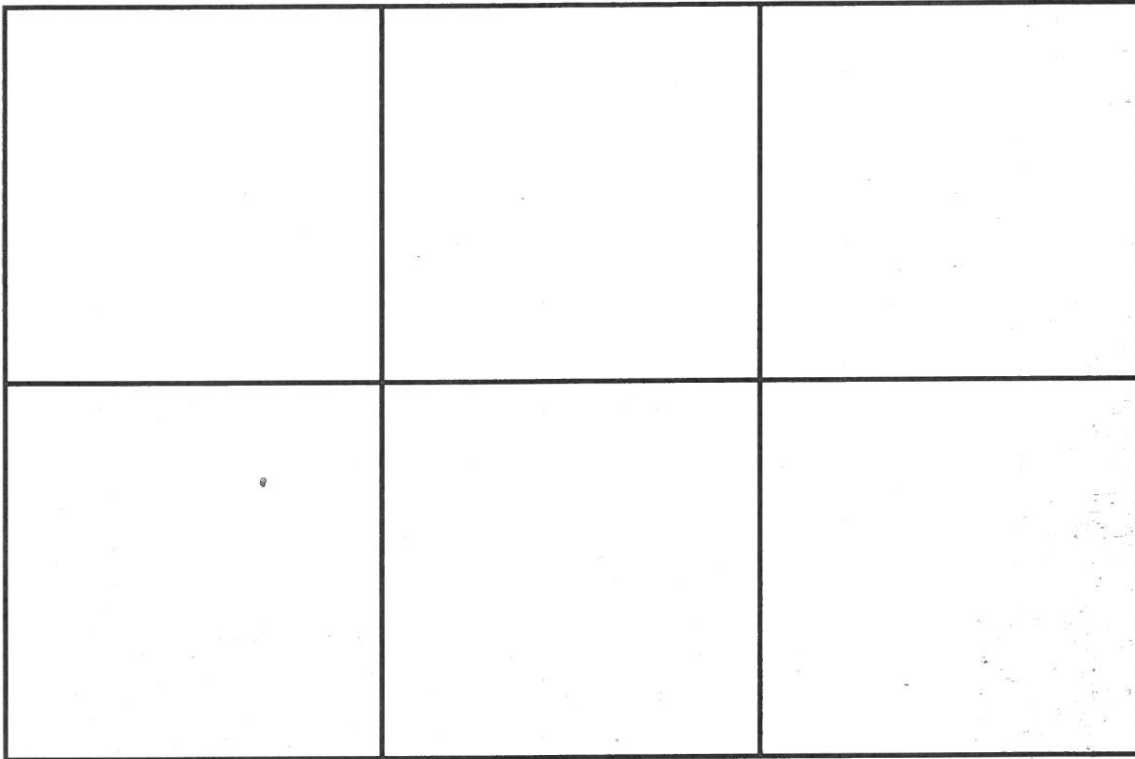
Se repérer
dans l'espace

COMPÉTENCE

Suivre, décrire et représenter un parcours.

DATE

Utilise les 6 cartes pour construire un circuit fermé.



COMPTINES ÉCRITES EN RIMES

Polichinelle

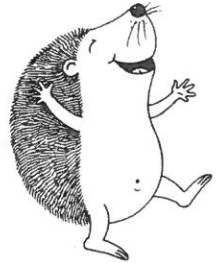
Polichinelle
Monte à l'échelle
Un peu plus haut
Se casse le dos
Un peu plus bas
Se casse le bras
Casse un barreau
Et plouf dans l'eau!



Le hérisson

Christina Dorner

Le hérisson est polisson
Il n'aime plus les limaçons
Il préfère manger des bonbons,
Car Samson le limaçon
Est devenu son compagnon!
Ils habitent la même maison
Où ils jouent dans le gazon
À cache-cache et à saute-mouton!



Le clown Culbuto

Christina Dorner

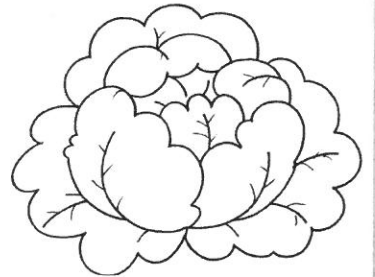
Le clown Culbuto
Est très rigolo
Il fait une pirouette
Puis une galipette
Il met ses bretelles
Et monte à l'échelle
Mais PATATRAS
Le voilà en bas!



Au restaurant

Christina Dorner

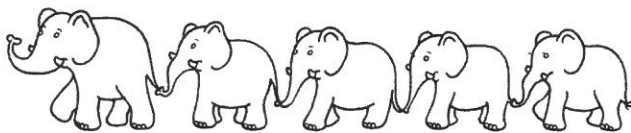
La salade
C'est pour Jade.
La pizza
Pour Elena.
Le poulet
Pour André.
Et les petits pois?
Je crois bien qu'ils sont pour moi!



Le rang des éléphants

Christina Dorner

Ils avancent tous en rang,
Du plus petit au plus grand.
Ils avancent en se tenant
À la queue du précédent!
Mais qui est le chef du rang?
C'est celui qui est devant!



La fête du lapin

Christina Dorner

C'est la fête aujourd'hui
Les amis sont réunis
Tous ensemble pour danser
Pour chanter et s'amuser
Dans le beau et grand jardin
De Pierrot le petit lapin.



Le taureau

Christina Dorner

O, o, o, qu'il est beau le taureau
O, o, o, avec son nouveau chapeau!
A, a, a, il ressemble à un soldat
A, a, a, en costume d'apparat!
U, u, u, on ne l'a pas reconnu
U, u, u, avec sa nouvelle tenue!

Les trois lapins

Christina Dorner

Un beau matin dans mon jardin
J'ai rencontré trois grands lapins
Ils grignotaient de petits grains
Du sarrasin et puis du pain.
Le lendemain les trois coquins
Ont dégusté ce même festin
Dans le jardin de mon voisin!



JEU DES MOYENS DE TRANSPORT

1 MATÉRIEL

- ▶ Un plateau de jeu agrandi à 141% pour 4 élèves (matériel page 166).
- ▶ 16 cartes pour 4 élèves (matériel page 167).

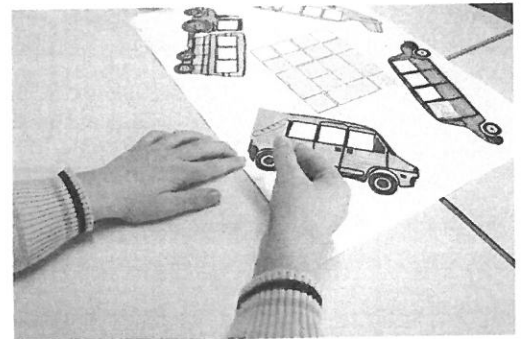
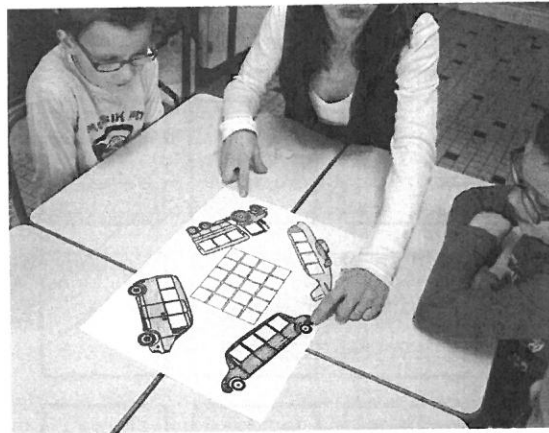
2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Placer au centre de la table le plateau de jeu (**matériel page 166**).
- ▶ Montrer les cartes aux élèves (**matériel page 167**) et leur demander de les nommer.
- ▶ Placer les cartes face cachée au centre du plateau de jeu à la manière d'un Memory.

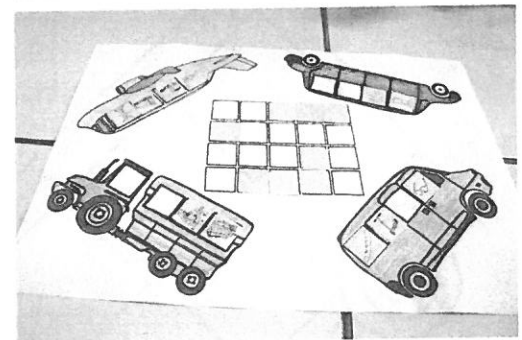
ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Chaque joueur choisit un moyen de transport, le nomme et en donne la rime.
- ▶ À tour de rôle, les joueurs retournent un mot-image et le nomment.
- ▶ Si le mot-image rime avec leur moyen de transport, ils le placent sur leur moyen de transport. Sinon, ils le reposent à la même place.
- ▶ Le premier à avoir rempli son moyen de transport a gagné.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande le mot-image et répète la rime de l'image piochée.
- Tire un mot-image au hasard.
- Observe la place des mots-images et recherche parmi eux des mots qui riment avec son moyen de transport.

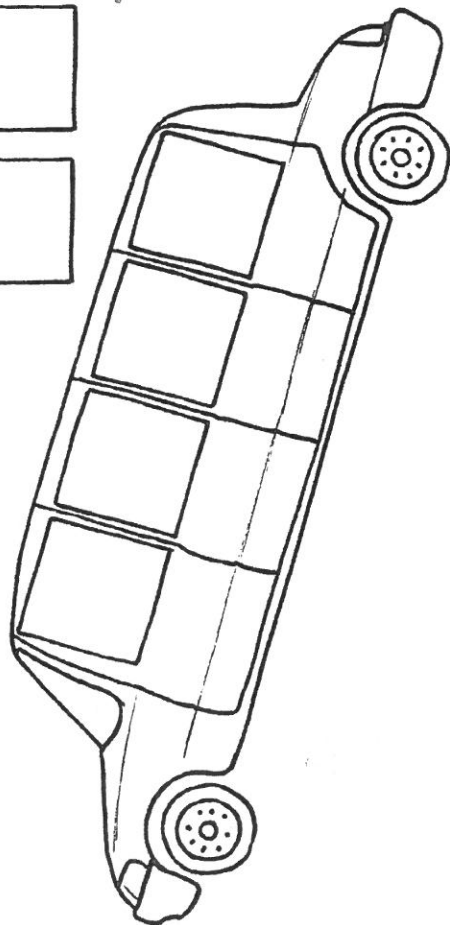
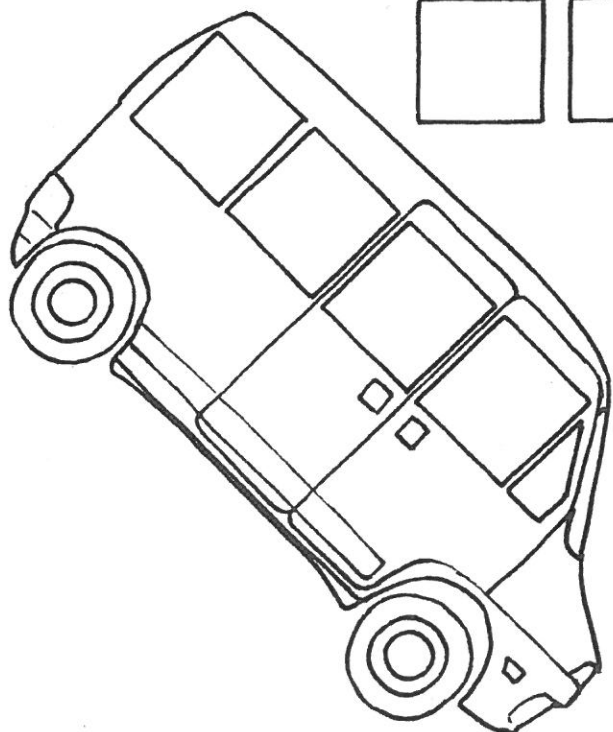
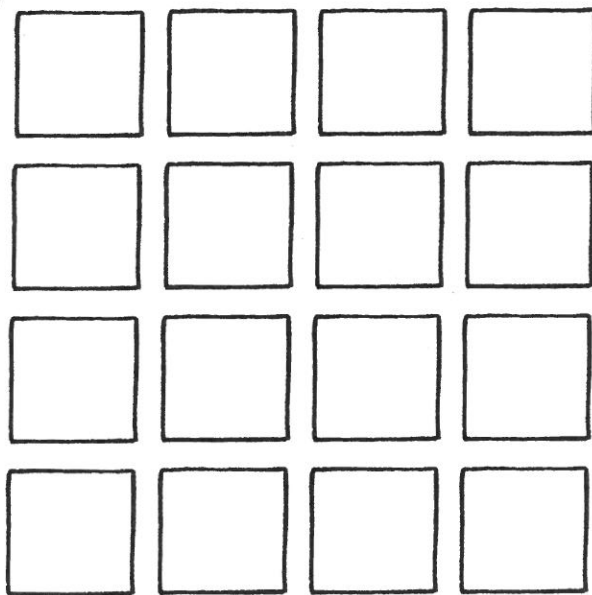
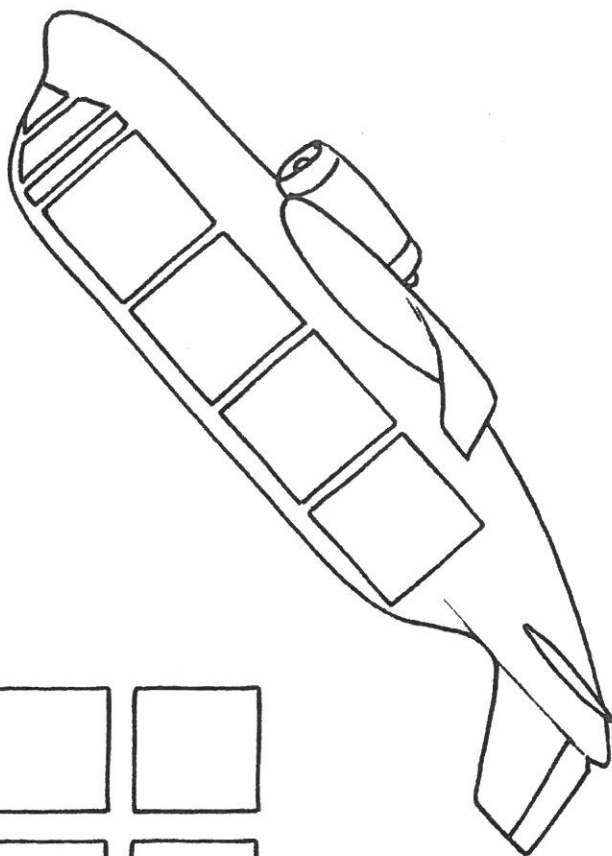
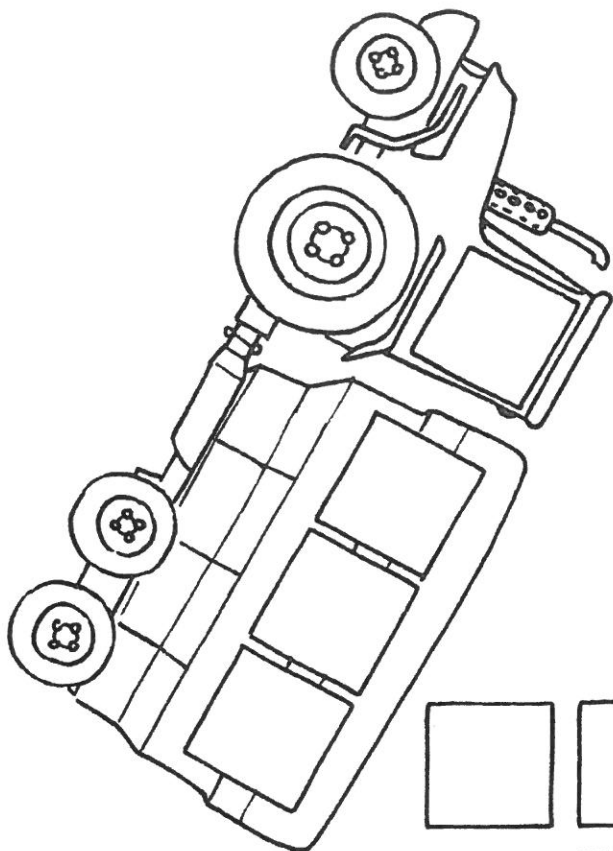



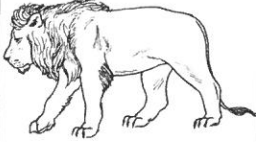

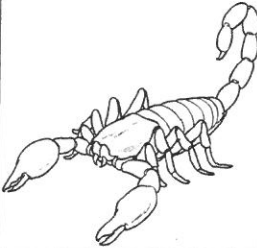




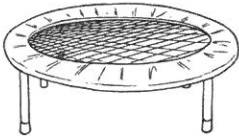


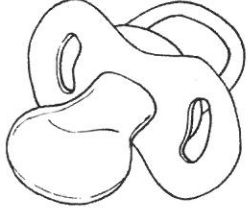
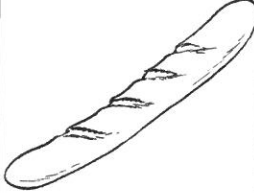
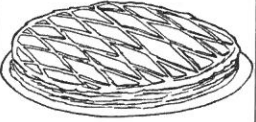


3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves qui auraient du mal à entendre la rime, l'enseignant pourra bien insister sur la fin des mots ou répéter la rime.



Placer dans chaque moyen de transport des mots qui riment et un intrus. Les élèves essaieront pour chaque moyen de transport de l'identifier.



avion				
tracteur				
limousine				
camionnette				

camion - lion - tronc - scorpion
docteur - facteur - dompteur - beurre
trampoline - aubergine - farine - tétine
baguette - galette - trottinette - assiette



LES LETTRES DES ANIMAUX

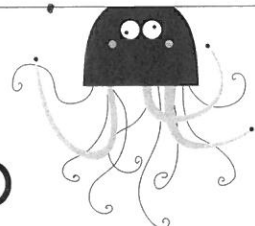
Entoure les lettres présentes dans le nom des animaux.




E B L X
U O
P F A W V
D R I G
girafe T



H T M E
Y A P B
C X U É O K
R D I J G L
mouche




C U
R D B
X É O W E A
P I G S M
méduse



A E B L X T
P U I O
H V F G W
Y Q D
phoque



S A P
L F U
E O N I
T B R X D G
langouste



C N P I E
T R X Z A
L O D O
C F H B W
crocodile

GS

Bon appétit ! Monsieur Lapin



Objectif(s):

reconnaitre les lettres transcrites qui constituent un mot



Colorie sur chaque ligne les lettres qui

date: _____

lapin	l s r e a p k u i f v c b o n
carotte	g c v a d f r o h u t t æ e
renard	v p m r e n s i o a r b d c
oreille	p o b r t e i j d l a l s e v
manger	m b v a o n c d g e i p r t
aimer	a y o i k h f m æ b v e z u r
marmite	b o m a r f c m u i q t e z

MS
GS

Bon appétit ! Monsieur Lapin












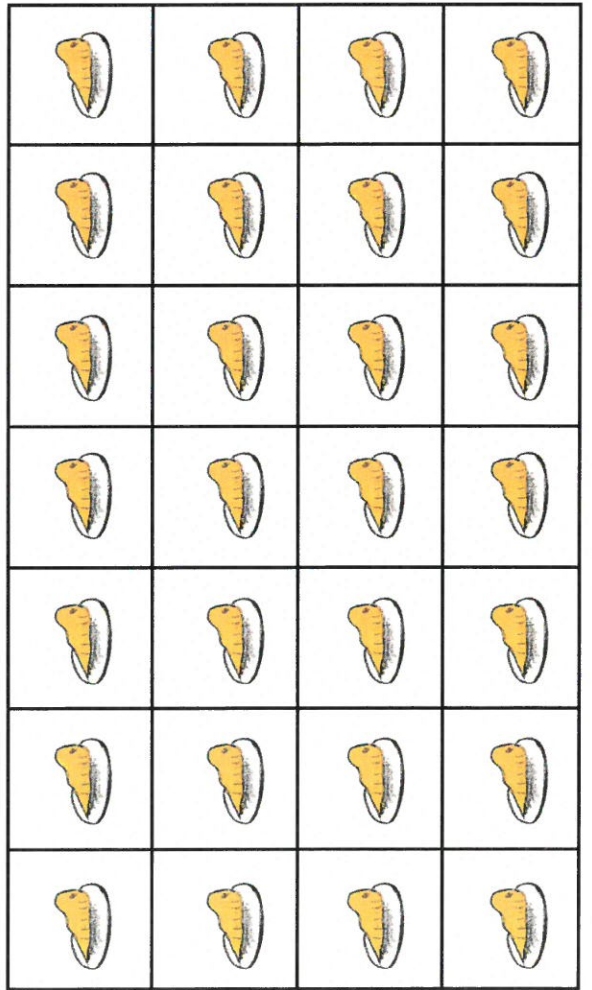
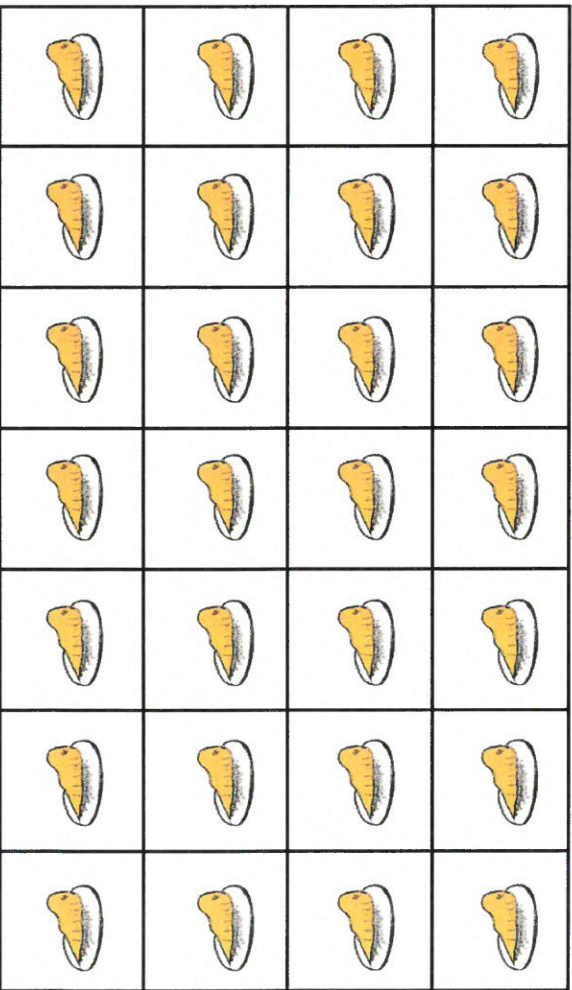
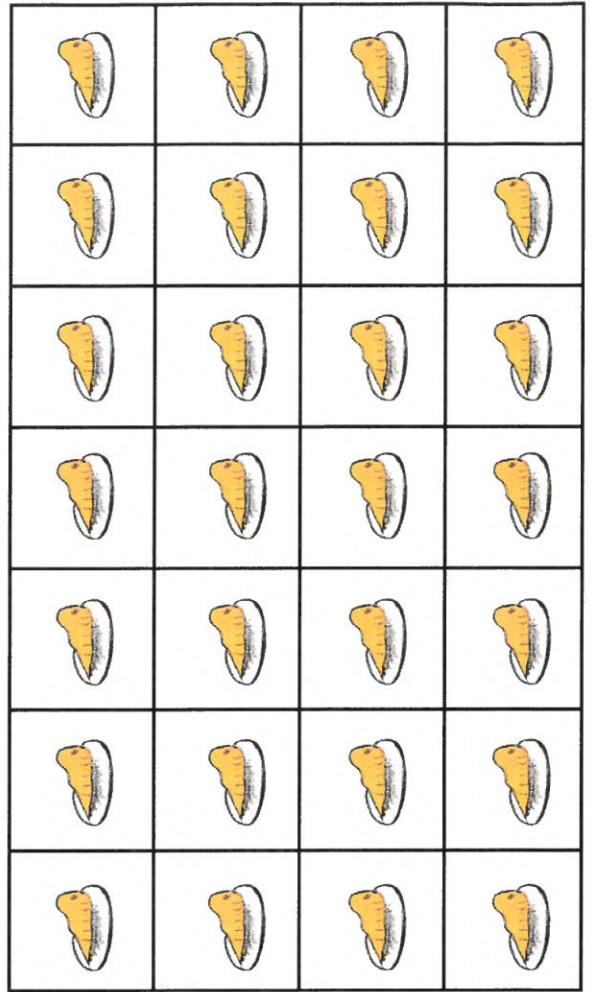
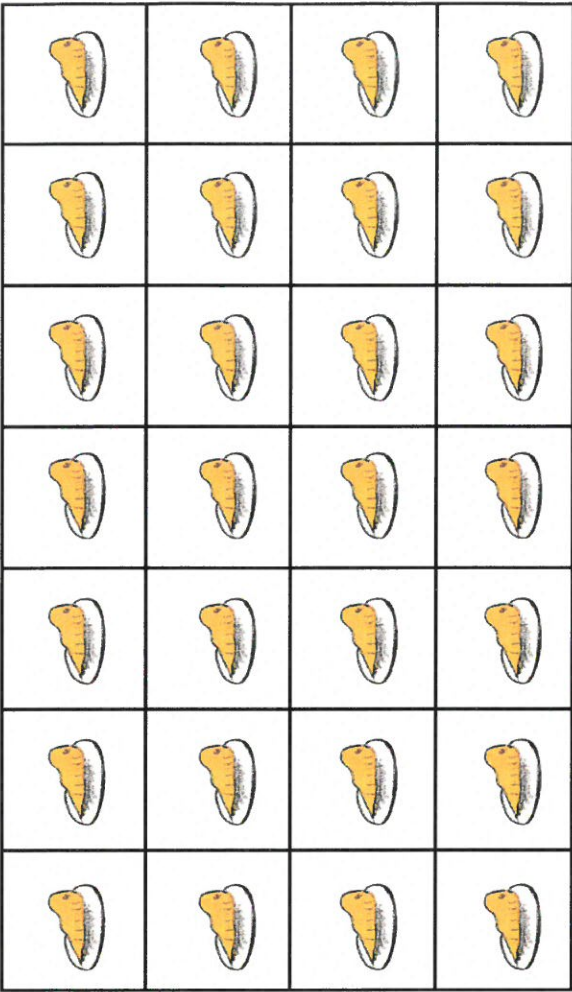
Objectif(s): équilibrer une collection - notion « autant »

Colle le bon nombre de carottes pour compléter:



date: _____

1	
7	
2	
6	
10	
8	
3	
5	
9	
4	



MEMORY DES RIMES

1 MATÉRIEL

Les mots-images (matériel page 169).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION AU JEU

- ▶ Dans un premier temps, montrer la totalité des mots-images (matériel page 169). Les nommer et les scander.
- ▶ Retourner l'ensemble des mots-images de façon à ce qu'ils soient cachés.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

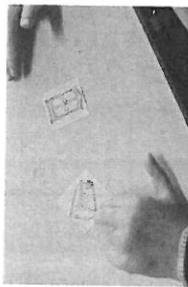
- ▶ Chaque élève retourne 2 mots-images. Si les mots riment, il les gagne. Sinon, il les retourne et les laisse à la même place. Les autres joueurs procèdent de même jusqu'à l'épuisement des mots-images. Celui qui en a le plus a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Proposer 12 cartes aux élèves les moins performants et jusqu'à 24 cartes pour les élèves les plus performants.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment les mots-images utilisés.

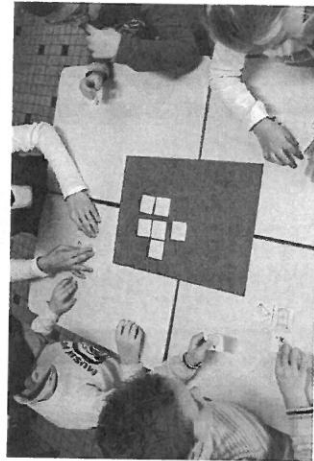


ÉTAPE 2

Chaque élève retourne 2 cartes. Si les 2 mots-images possèdent la même rime, il peut les garder. Sinon, il les replace au même endroit.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant répète la rime des deux images piochées.
- Pioche au hasard, nomme les mots-images et prolonge les rimes pour les comparer.
- Observe la place des mots-images et recherche parmi eux ceux qui ont la même rime.



ICE				
OR				
AN				
ERE				
URE				

tournevis - saucisses - calculatrice - maïs

baignoire - armoire - balançoire - potir

banc - dents - gants - toboggan

montgolfière - sociète - éclair - cuillère

peinture - chaussures - valisère - couverture

Proposer l'évaluation *Les rimes* (document élève page 173) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Donner 3 séries de mots-images pour le niveau 1 (1), en donner 5 pour le niveau 2 (2) et 7 pour le niveau 3 (3).

TU LÈVES OU TU NE LÈVES PAS ?

Prendre conscience des tracés continus et discontinus

Observer
Tracer

CLASSE ENTIERE
COIN REGROUPEMENT
10 minutes

- Matériel**
- ★ Le tableau de la classe.
 - ★ Des craies.
 - ★ Les cartes graphiques (DVD-Rom).
 - ★ Une feuille colorée A3.
 - ★ De la pâte à fixer.

POBSEVAV Distinguer tracés continus et discontinus

- ▶ Poser sur le tapis les cartes graphiques (DVD-Rom).
- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves nommer les graphismes.
- ▶ Placer alors d'un côté ceux nécessitant de lever le crayon (traits, spirales, ponts isolés, cercles concentriques, étoiles) et de l'autre côté ceux ne nécessitant pas de le lever (ligne brisée, ligne droite, ligne sinueuse, boucles enchaînées, ponts enchaînés).
- ▶ Leur demander s'ils savent pourquoi ces graphismes ont été répartis en deux familles.
- ▶ S'ils ne trouvent pas tout de suite, leur demander d'observer la main et la craie. Tracer alors des lignes de graphismes à tracé continu puis des lignes de graphismes nécessitant un tracé discontinu en exagérant le lever de la craie. Les laisser réagir.
- ▶ Conclure avec eux : *je peux tracer certains graphismes sans lever mon crayon et sans arrêter mon geste. Pour d'autres, je dois m'arrêter et lever le crayon.*
- ▶ Coller alors les cartes sur une feuille A3 divisée en deux avec d'un côté les tracés continus et de l'autre les tracés discontinus.

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan vertical
10 minutes

- Matériel**
- ★ La reproduction de la création de Patrick STRAUB (coffret et DVD-Rom).
 - ★ Une blouse par élève.
 - ★ Une feuille blanche de format demi-raisin en forme de trapèze par élève.
 - ★ De la gouache noire bien liquide.
 - ★ Un gros pinceau par élève.

JE TRACE Réaliser des tracés continus

- ▶ Montrer la création de Patrick STRAUB (coffret et DVD-Rom).
- ▶ Laisser les élèves s'exprimer librement puis les amener à imaginer comment elle a été faite.
- ▶ Leur faire remarquer que les graphismes utilisés sont tous liés les uns aux autres et qu'il n'y aurait pas besoin de lever la main pour les tracer.
- ▶ Les inviter alors à peindre des graphismes continus d'un bout à l'autre de la feuille.



JE TRACE Réaliser des tracés discontinus

- ▶ Chaque élève choisit une couleur. Avec une craie grasse de la couleur choisie, il trace un graphisme discontinu différent sur chaque ligne noire de l'activité précédente.
- ▶ Pour finir, il peint le fond avec de l'encre de la même couleur.



Les productions pourront être affichées côte à côte de manière à former une fresque.

ACTIVITÉ AUTONOME
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 minutes

- Matériel**
- ★ Un nuancier graphique par élève.
 - ★ Une blouse par élève.
 - ★ 3 gabarits de cercle, 3 triangles, 3 rectangles, 3 carrés, 3 losanges.
 - ★ Une feuille de journal de taille A3 par élève.
 - ★ Une feuille noire de format A4 par élève.
 - ★ Un crayon de couleur blanc par élève.
 - ★ Une paire de ciseaux par élève.
 - ★ Un bâton de colle par élève.
 - ★ De l'encre de Chine.
 - ★ Un coton-tige par élève.

JE TRACE Réaliser des tracés continus et discontinus

- ▶ À l'aide des gabarits et du crayon blanc, les élèves tracent chacun quatre ou cinq formes sur la feuille noire puis les remplissent de graphismes.
- ▶ Ils les découpent et les collent de manière aléatoire sur la feuille de journal.
- ▶ Pour terminer, ils tracent une ligne graphique continue autour de chaque forme avec l'encre de Chine et le coton-tige.



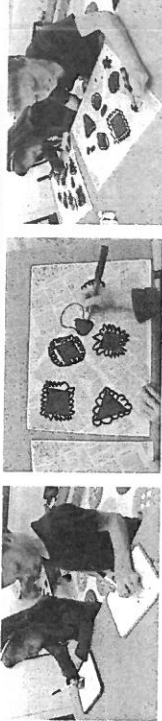
DIFFÉRENCIATION Proposer des tracés continus plus simples aux élèves les moins performants (lignes sinusoïdales, lignes brisées, lignes droites) et des tracés plus complexes aux plus performants (boules, ponts enchaînés, doubles cycloïdes).

ACTIVITÉ AUTONOME
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
15 minutes

- Matériel**
- ★ La production de l'activité précédente.
 - ★ Un feutre noir par élève
 - ★ Une ardoise et un feutre d'ardoise par élève.

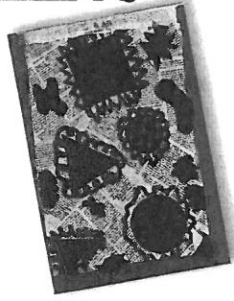
JE TRACE Réaliser des tracés continus en miniaturisant son geste

- ▶ Rappeler dans un premier temps les notions LIGNE OUVERTE / LIGNE FERMÉE.
- ▶ Demander aux élèves de s'entraîner à tracer sur l'ardoise des lignes fermées en utilisant des graphismes nécessitant un tracé continu.
- ▶ Une fois le geste acquis, ils peuvent tracer avec le feutre noir des lignes fermées dans les espaces libres de la production précédente et colorier l'intérieur de la surface obtenue en noir.



DIFFÉRENCIATION Donner des gabarits aux élèves les moins performants.

Un cadre coloré peut être ajouté à la production.



LANGAGE

Nommer les actions : *je vais, je décris, j'observe, je classe, je trace, je lève, je colore.*
Lexique Verbes : *tracer, décrire, observer, nommer, classer, lever, colorier.* Noms : *graphisme, ligne, gabarit.*
Indicateurs spatiaux : *à l'intérieur, autour.* Adjectifs : *ouvert, fermé, continu, discontinu, lié, isolé, attaché.*

GS

Bon appétit ! Monsieur Lapin



Objectif(s): savoir repérer des mots dans une grille

Trouve les mots dans la grille et colorie-les:



date: _____

COCHON - LAPIN - BALEINE - OISEAU - POISSON

SINGE- GRENOUILLE - RENARD

B	A	L	E	I	N	E	W	L	F
A	P	N	P	O	I	S	S	O	N
G	B	O	I	S	E	A	U	M	I
Z	L	A	P	I	N	U	A	O	K
X	E	R	E	S	I	N	G	E	V
G	R	E	N	O	U	I	L	L	E
T	H	R	E	N	A	R	D	J	D
C	O	C	H	O	N	Y	Q	S	C

Dans les étoiles

MATÉRIEL

- Les supports d'activité n° 1 et 2 (voir page 175).
- Un crayon de papier et une gomme par élève.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec un groupe de 8 à 12 élèves.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Chercher tous les traits possibles

Phase 1

Découvrir le support d'activité n° 1 et commenter.
Exemples de réactions des élèves : « Je vois des points. », « Je vois une forme dans ma tête. », « Je vois une forme d'étoile. », « Les traits sont invisibles. Tu n'as pas de trait au milieu. »
- Émettre des hypothèses sur le travail à effectuer.

Phase 2

- Chercher tous les traits que l'on peut tracer à main levée pour relier « attacher » les points.
- Reproduire ce que l'on a trouvé en traçant les traits avec sa règle sur une nouvelle feuille (voir page 175).

Phase 3

- Classer les différentes productions obtenues.
- Dire comment s'organiser pour trouver tous les traits possibles. Faire ce travail en commun sur une grande feuille.
- Expliciter la façon de vérifier que l'on n'a pas oublié de trait. Exemple de formulation d'un élève : « J'ai choisi un point et j'ai regardé s'il va partout. »
- Recommencer seul sur une demi-feuille de format A4.

● ÉTAPE 2 Réinvestir la méthode découverte

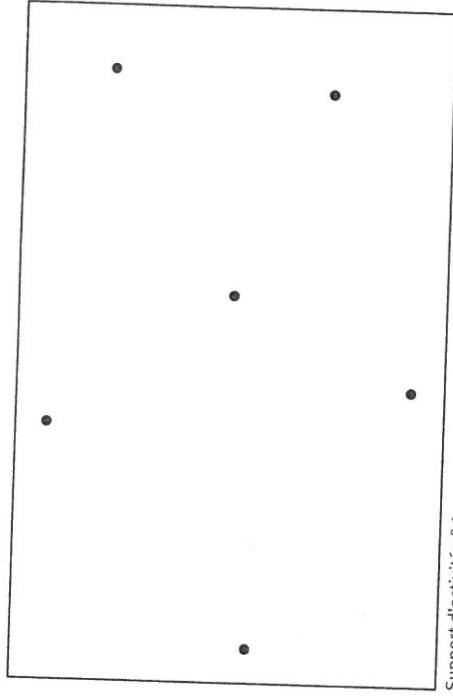
- Effectuer la même recherche avec le support d'activité n° 2 en dessinant les traits à main levée.
- Reproduire l'étoile obtenue en traçant les traits à la règle. Colorier son étoile.

DIFFÉRENCIATION

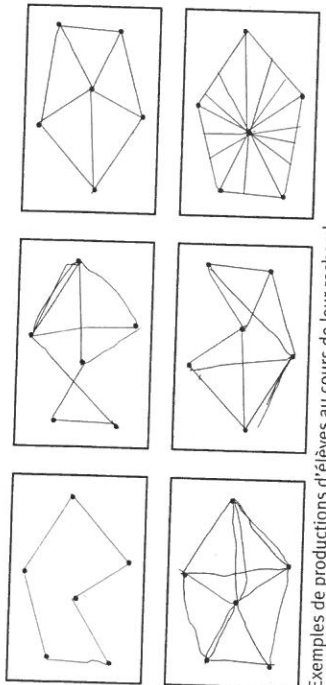
L'objectif visé peut être différent pour les élèves les plus en difficulté. Il s'agit de reproduire l'étoile, modèle de l'étape 2, avec sa règle sur une demi feuille A4 où sont dessinés les points.

ÉTAPE 1

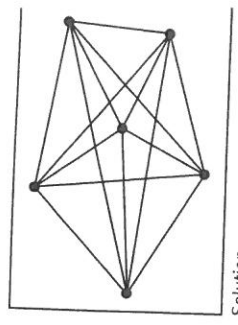
Chercher tous les traits possibles



Support d'activité n° 1.



Exemples de productions d'élèves au cours de leur recherche.



Solution.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Trace le contour d'une figure.
- Trace tous les points à partir du point central.
- Trace les traits à partir d'un même point.
- Organise ses tracés et cherche tous les traits possibles à partir d'un point.

ÉTAPE 2

Réinvestir la méthode découverte

