

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

Collage et art visuel : La famille Belledi d'Edgar Degas



Collage et art visuel : Outward-bound de Heidi Koenig



Outward-bound
Heidi Koenig

Approcher les quantités et les nombres : « Le vélo de Jo » (1/2)

Ecoute et regarde l'album : LE PETIT BATEAU DE PETIT OURS (you tube)

LE GRAND BATEAU DE GRAND OURS (you tube)

Fête des pères : voici un modèle de carte.



Lundi 15 juin :

- **Comptine à découvrir puis coller dans le cahier de vie :** **Le turlututu**
- **Livre à compter** « 1, 2, 3, 4 œufs ». Découpe puis colle les étiquettes « 2 » (page 5)
- **Vers l'écriture :** Découpe puis complète le titre de l'album.
 - Colle une gommette sur chaque image correspondant à une activité de petit Ours.

Mardi 16 juin :

- **Livre à compter** « 1, 2, 3, 4 œufs ». Découpe puis colle les étiquettes « 3 » (page 6)
- **Vers l'écriture :** Les animaux que Grand Ours a rencontrés.
- **Espace :** Colle dans l'ordre les images de l'ours qui grandit.

Jeudi 18 juin :

- **Comptine à découvrir puis coller dans le cahier de vie :** **Timothée**
- **Livre à compter** « 1, 2, 3, 4 œufs ». Découpe puis colle « 4 oiseaux » (page 7). Ton livre est fini. Tu peux le coller dans ton cahier de vie.
- **Espace :** Complète chaque image en collant la pièce manquante.

Vendredi 19 juin :

- **Espace :** Relie chaque ours au bateau correspondant à sa taille.
 - Entoure le plus petit ours jaune et le plus grand en marron.



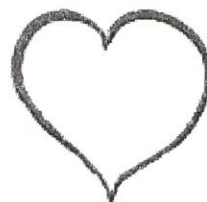
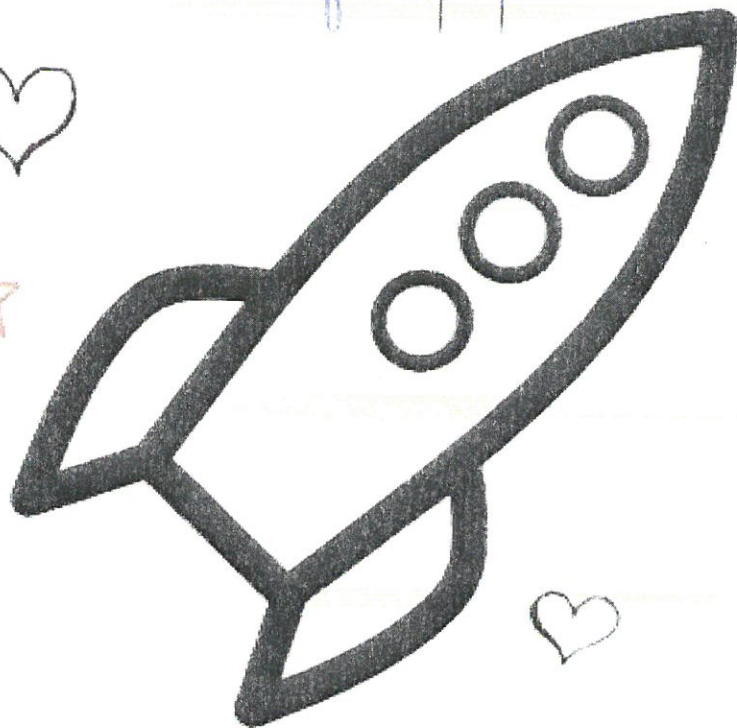
Bonne fête papa



Je ne sais pas écrire de poèmes,
mais je sais dire : "je t'aime".



Bonne fête papa.



La famille Bellelli d'Edgar Degas (1858-1860)

Présentation de l'œuvre

Intérêts pédagogiques

- Le sujet parle aux enfants : il s'agit d'une famille.
- La blancheur des tabliers des deux petites filles contraste avec l'ambiance sombre du tableau.
- La forme triangulaire de ces derniers est exploitable.
- **Lecture de l'œuvre**
- L'enseignant présente l'œuvre aux enfants qui s'expriment librement.
- Il donne le titre et le nom du peintre. Il précise : Edgar Degas est un peintre français né à Paris en 1834 et mort en 1917.

Analyse de l'œuvre

- Le maître procède à une étude détaillée de l'œuvre :
 - il désigne la famille en pointant le père, la mère et les deux petites filles,
 - il fait remarquer la position non conventionnelle de la petite fille assise sur la chaise : elle a en effet une jambe repliée sous elle,
 - il l'oppose avec l'autre petite fille qui semble être bien sage,
 - il donne les prénoms des deux petites filles et leur âge (Giulia, 10 ans et Giovanna, 7 ans),
 - il situe le tableau dans le temps en mettant l'accent sur les vêtements des différents personnages,
 - il met en évidence les tabliers blancs des deux petites filles en soulignant leur forme triangulaire.

Démarche créatrice

Objectifs

- Adapter son geste à l'outil utilisé.
- Recouvrir une surface.
- Découvrir une forme et la manipuler.
- Représenter autrement le schéma corporel.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille de papier dessin blanc de 224 g, de 50 cm sur 40 cm.

Processus de création



1 L'enfant frotte la craie horizontalement sur le support et laisse ainsi des traces larges.



2 Cet enfant a réalisé des traces en changeant de couleurs plusieurs fois.



3 L'enfant colle des triangles de différentes tailles pour réaliser des personnages.



4 Il colle les bras et les jambes.



5 Il dessine au feutre les différents éléments du visage.



6 Cet enfant a créé « un papa, une maman et un enfant ».

- Des craies grasses de plusieurs coloris.
 - Des triangles équilatéraux en papier de différentes couleurs et de 14 cm, 10 cm et 4 cm de côté.
 - Un feutre noir de pointe moyenne.
 - De la colle bleue, un pinceau.
- Organisation pédagogique**
Groupe de 4 à 6 enfants.

Déroulement

Une séance de 10 à 15 min.

Tâche de l'enfant

Créer différents personnages en collant des triangles sur un support crayonné.

Consignes

1. Choisis une craie de couleur et applique-la en la frottant horizontalement sur la feuille.
2. Change de couleurs autant que tu le souhaites.
3. Remplis la feuille de cette façon.
4. Fabrique des personnages en collant des triangles.
5. Choisis un triangle et colle-le pour faire la tête, un autre pour le ventre, d'autres plus petits pour les bras, etc.
6. Dessine au feutre les yeux, la bouche, le nez, les oreilles, les doigts de la main, etc.
7. Le personnage doit être complet.

Rôle du maître

- Guider les premiers gestes de frottage avec les bâtons de craie en positionnant horizontalement la craie.
- Aider l'enfant en difficulté à élaborer ses personnages en passant en revue les différents éléments du corps.
- Inciter l'enfant à compléter les personnages en pointant avec lui les éléments manquants.

Prolongement

- Montrer d'autres tableaux d'Edgar Degas, par exemple : *Danseuse au bouquet sautant*.
- Présenter également une œuvre de Louis Le Nain, *Famille de paysans dans un intérieur*, et une œuvre de Louis-Michel Van Loo, *Carle Van Loo et sa famille*.

Outward-bound de Heidi Koenig

Présentation de l'œuvre

- Intérêts pédagogiques**
- La couleur bleue est déclinée en plusieurs nuances.
 - Le tableau évoque l'eau, la mer.
 - Le contraste entre les lignes horizontales et le rond est intéressant à souligner.

Lecture de l'œuvre

- Les enfants s'expriment sur le tableau affiché.
- L'enseignant nomme l'artiste et donne le titre, avec une traduction : (navire) « en partance », ou « faisant route vers l'étranger ».
- Il peut ajouter que Heidi Koenig est née en Allemagne en 1964 et vit en Grande-Bretagne. Elle est fascinée par les différentes techniques d'impression.

Analyse de l'œuvre

- Le maître procède alors à l'analyse du tableau :
 - il met l'accent sur les différents bleus présents dans le tableau,
 - il évoque une représentation de l'eau, de la mer,
 - il pointe le caractère horizontal de l'œuvre,
 - il souligne la forme ronde,
 - il note les tracés rouges,
 - il donne une approche de la séparation des couleurs (ici, les couleurs froides).

Démarche créatrice

Objectifs

- Découvrir un nouveau procédé d'impression artistique : le monotype (procédé d'impression consistant à reporter une peinture sur verre, matière plastique ou cuivre par pression sur une feuille de papier).
- Manipuler la couleur en utilisant les nuances et dégradés.
- S'entraîner à découper en suivant un tracé sinueux.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille ronde en papier dessin de 200 g, de 25 cm de diamètre.

- De la peinture bleue de différentes nuances.
- Une feuille A4 de papier rouge sur laquelle le maître trace des poissons.
- De la colle blanche, des pinceaux, des ciseaux.
- Une protection plastique pour la table.

Organisation pédagogique

Groupe de 4 à 6 enfants.

Déroulement

Une séance de 15 à 20 min.

Tâche de l'enfant

Inclure des éléments découpés en les collant sur une peinture reportée par pression sur une feuille ronde.

Consignes

1. Choisis de la peinture bleue et étale-la sur la feuille plastique disposée sur la table en faisant une grande bande.
2. Prends une autre nuance de bleu et fais une autre bande en dessous de la première.
3. Recommence en changeant de bleu à chaque bande.
4. Tu peux laisser des espaces sans peinture.
5. Prends la feuille ronde et applique-la sur la peinture.
6. Appuie bien fort sur la peinture puis soulève délicatement la feuille.
7. Découpe les poissons dessinés et colle-les sur la feuille ronde imprimée.

Rôle du maître

- Tracer des poissons au crayon à papier sur la feuille rouge.
- Prévoir différentes nuances de bleu.
- Aider l'enfant à appliquer la peinture en délimitant l'espace.
- Nommer les couleurs et leurs nuances.
- Guider le geste de soulèvement de la feuille ronde.
- Aider au découpage si nécessaire.

Prolongement

- Prolonger le travail sur la couleur bleue en montrant une autre œuvre d'Heidi Koenig, *Agean*.
- Présenter des œuvres de Geneviève Assé, d'Yves Klein et Blue Float de AVALISA.

Processus de création



1 L'enfant trace des lignes de peinture sur la table recouverte d'une protection en plastique. Le maître a délimité l'espace horizontal à occuper en arrêtant le geste de l'enfant pour la première bande de peinture.



3 Puis elle soulève délicatement la feuille.



5 L'enfant colle sur la feuille ronde le poisson qu'elle a découpé.



2 Cette enfant applique ensuite une feuille ronde et appuie bien avec ses mains sans froter.



4 Les couleurs bleues sont imprimées sur la feuille ronde.



6 Cette enfant a choisi de coller trois poissons. Elle a dessiné au feutre un œil à chaque poisson.

DÉNOMBRER DES PETITES QUANTITÉS (1 À 4)

Le vélo de Jo (1)

MATÉRIEL

- Des blocs en mousse pour construire 4 maisons.
- Les 4 marionnettes ou marottes réalisées à partir des dessins des 4 personnages de l'histoire (matériel page 116).
- Un vélo construit avec des éléments d'un jeu de construction (type Meccano ou petit ingénieur) ou les vélos dessinés (matériel pages 116 et 117).

ORGANISATION

Activité menée avec l'ensemble de la classe au coin regroupement.

DÉROULEMENT

Cette séance est menée à partir du scénario suivant :
Jo est un loup. Il s'amuse avec son nouveau vélo. Il passe successivement devant les maisons de ses 3 amis les animaux de la forêt, l'ours, le hérisson et le lapin. Il s'arrête devant la maison de l'ours qui lui demande s'il peut venir avec lui. Jo accepte, ils sont maintenant 2 sur le vélo. Ils rencontrent le lapin puis le hérisson. Les 4 amis se retrouvent assis sur le nouveau vélo de Jo. Ils s'amuse beaucoup mais roulent trop vite et n'arrivent plus à freiner. C'est l'accident, le vélo est cassé. Les amis de Jo pleurent mais celui-ci les rassure, il a une idée. Il faut construire un nouveau vélo plus grand. Ce vélo est construit rapidement. Il a 4 selles. Maintenant sur le vélo de Jo, il y a une place pour chacun de ses amis.

OUVERTE évaluation

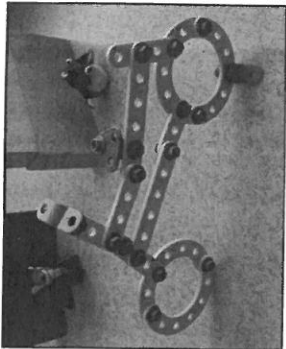
- Décrire le vélo de Jo en nommant les différentes parties. Repérer la selle et son utilité.
- Dénombrer les personnages et les maisons. Décrire oralement la collection de personnages de la manière suivante : « Un, un, un et encore un, cela fait 4. » Pour les maisons dire « Une, une, une et encore une, cela fait 4 ». En parallèle, faire la correspondance avec une configuration de doigts.
- Placer un personnage devant chaque maison.

OUVERTE évaluation

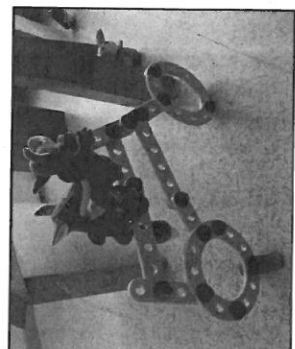
- Écouter et comprendre l'histoire racontée à l'aide de marionnettes ou de marottes réalisées à partir des dessins des 4 personnages (matériel page 116).

OUVERTE évaluation

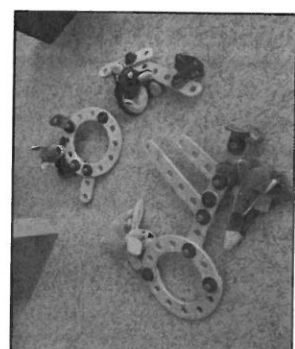
- Dire à chaque épisode le nombre de personnages sur le vélo.
- À la fin de l'histoire, comparer le nombre de places avec le nombre de personnages pour vérifier s'il y a une place pour chacun des personnages.



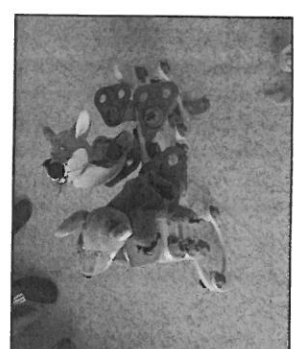
Décrive le vélo de Jo en nommant les différentes parties.



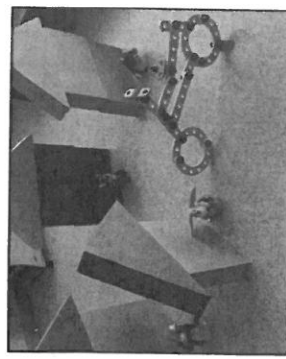
Ils sont maintenant 2 sur le vélo.



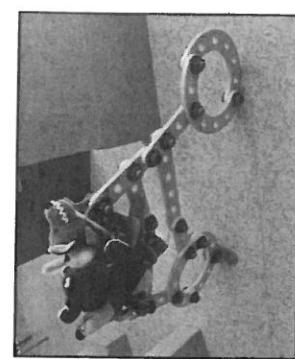
Mais c'est l'accident. Le vélo est cassé !



Il reste encore deux places !



Dénombrer les personnages et les maisons. Placer un personnage devant chaque maison.



Les 4 amis sont assis sur le vélo.



Le loup répare le vélo. Il a maintenant 4 selles.



Une place est prévue pour chacun de ses amis.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Écouter et comprendre une histoire racontée par un adulte.
- Lexique Noms (parties du vélo, noms des personnages), verbes utilisés dans l'histoire, noms et adjectifs numériques (1 à 4).
- Syntaxe Utiliser des pronoms : il et ils.

Le vélo de Jo (2)

Approcher
les quantités
et les nombres

MATÉRIEL

- Les 4 images des personnages de l'histoire (matériel page 116).
- Une reproduction du vélo de Jo au format A4 (matériel page 117).
- Les cartes de voitures, trains, avions et vélos (matériel pages 120 et 121).

ORGANISATION

Atelier de 6 élèves.

DÉROULEMENT

- **ÉTAPE 1 Réaliser des collections de 1 à 4 éléments**
 - Découvrir le dessin du vélo de Jo avec 4 places. Dénombrer les places et placer la quantité de personnages de son choix. Exprimer ces quantités.
 - Placer un par un les 4 animaux sur le vélo. Comprendre que l'on ajoute un à chaque fois et que la totalité fait 4.
 - Placer le nombre de personnages demandé oralement par l'enseignant.
 - Dénombrer le nombre de places occupées et libres.
- **ÉTAPE 2 Réaliser une collection qui a autant d'éléments qu'une autre**

Chaque élève reçoit une carte avec une voiture, une carte avec un avion, une carte avec un vélo ou une carte avec un train. Sur chaque carte une collection de ronds est représentée.

Ces ronds représentent les places disponibles. Chaque enfant dispose d'une barquette qui contient 8 images des personnages de l'histoire.

 - S'approprier le matériel en plaçant des personnages sur sa carte pour avoir un personnage sur chaque rond. L'enseignant propose ensuite un jeu avec les cartes. Les cartes sont disposées en tas à l'envers au centre de la table.
 - Tirer une carte et prendre autant de personnages dans sa barquette qu'il y a de ronds sur la carte.
 - Poser les personnages à côté de sa carte. Poser les personnages sur sa carte pour valider lorsqu'on pense qu'il y a autant de personnages que de ronds.
 - Si on a réussi, garder la carte gagnée.

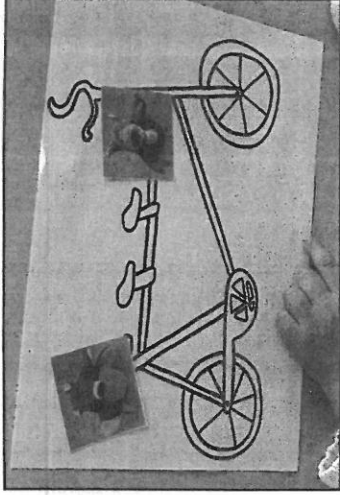
Certains élèves commencent à dénombrer les ronds en synchronisant la récitation de la comptine numérique avec le pointage des objets avec leur doigt.

DIFFÉRENCIATION

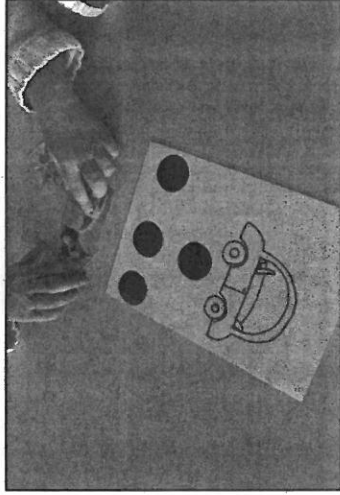
L'enseignant compte et l'élève pointe les ronds avec son doigt et inversement.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

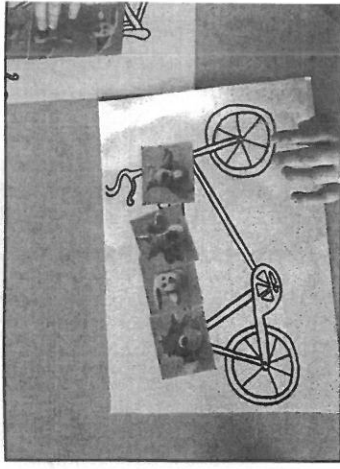
- Expliquer ce que l'on fait, ce que l'on a fait.
- Lexique Utiliser les termes « pareil », « pas pareil », « trop », « pas assez ». Noms et adjectifs numériques de 1 à 4.



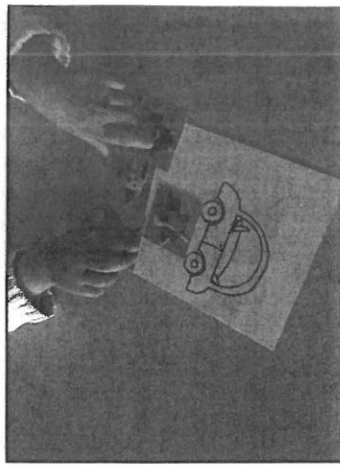
Dénombrer les places et placer la quantité de personnages de son choix.



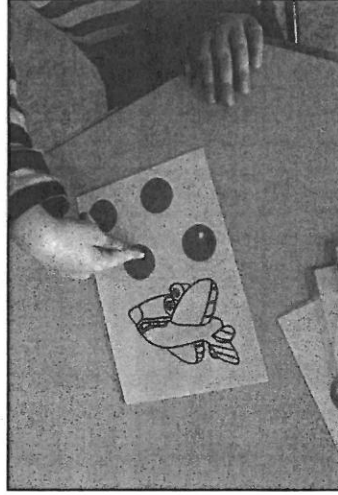
Tirer une carte et prendre autant de personnages qu'il y a de ronds sur la carte.



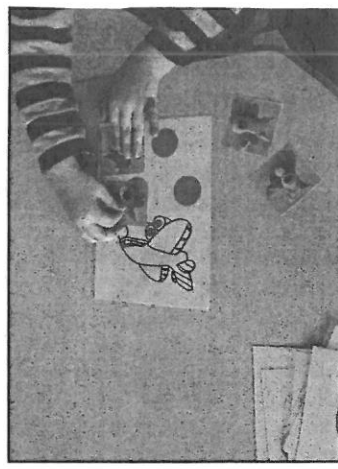
Placer le nombre de personnages demandé oralement par l'enseignant.



Valider en posant les personnages sur la carte.



Dénombrer les ronds en synchronisant la récitation de la comptine numérique avec le pointage des objets avec le doigt.



Valider en posant une image sur chaque rond.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Estimer la quantité de personnages nécessaires en regardant sa carte.
- Reproduire la configuration de ronds avec les personnages.
- Dénombrer les ronds.

MATÉRIEL

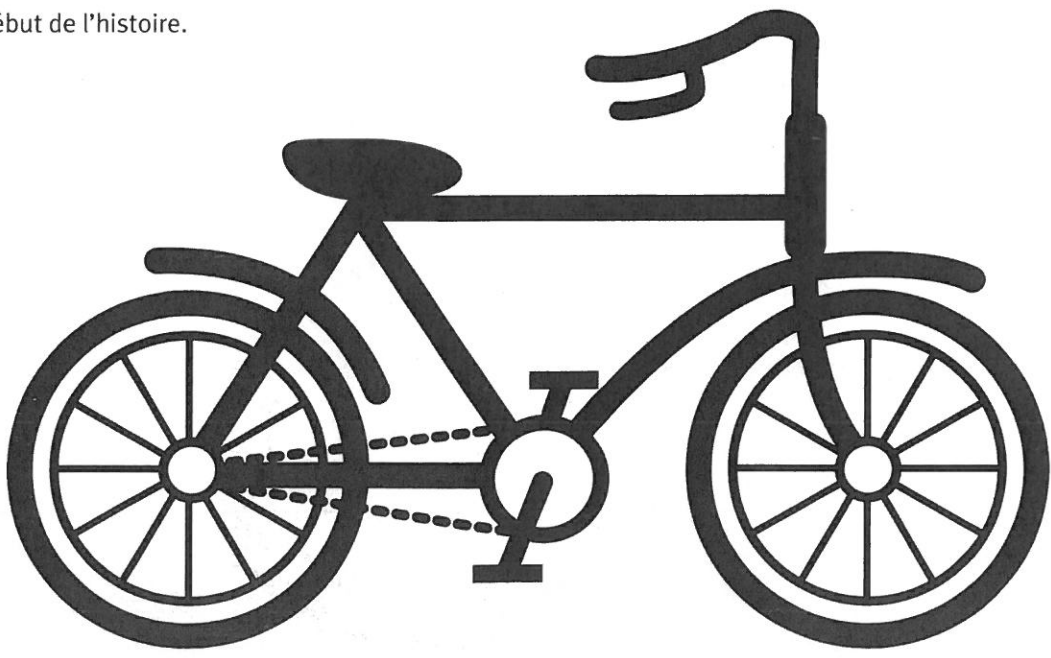
Le vélo de Jo (1).

Les personnages de l'histoire.



Le vélo de Jo (1).

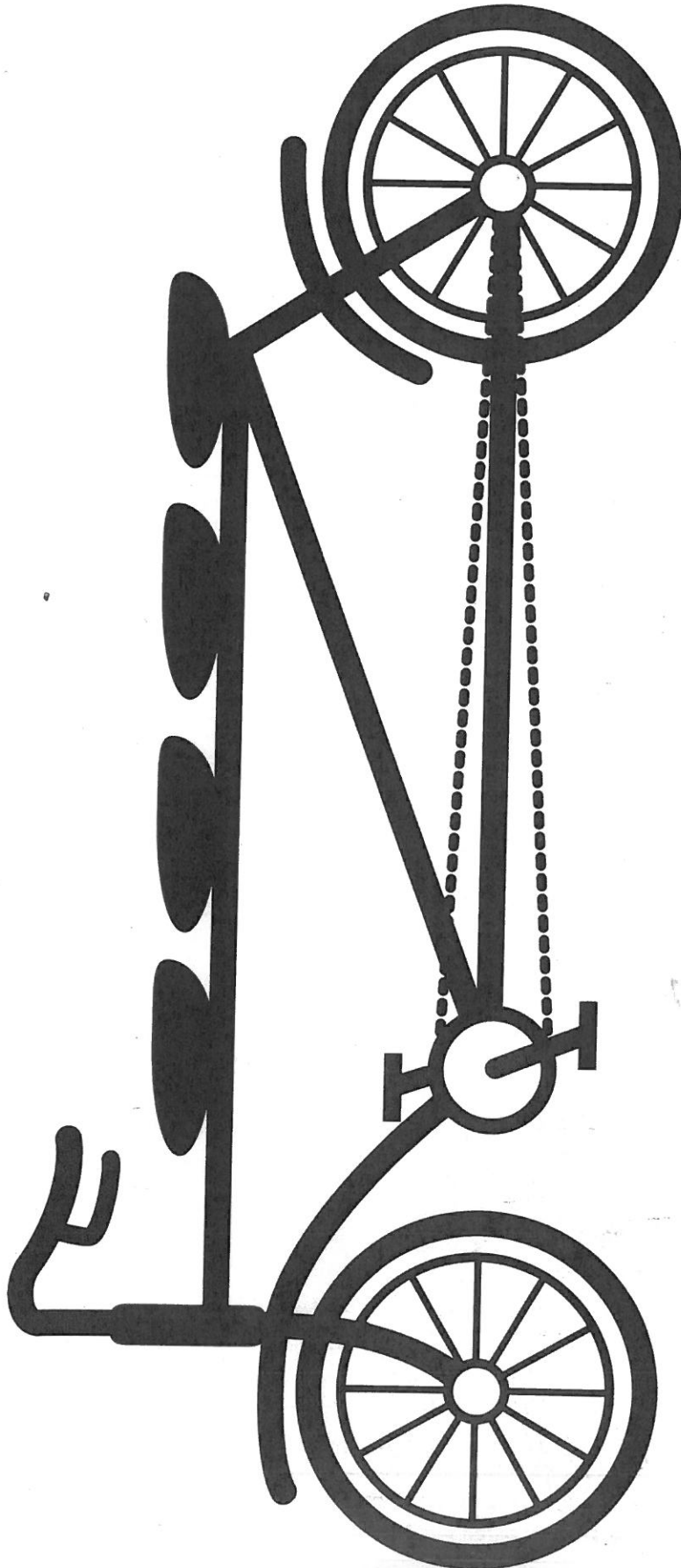
Le vélo de Jo au début de l'histoire.



MATÉRIEL

Le vélo de Jo (1).

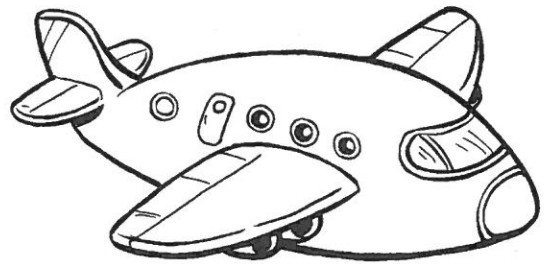
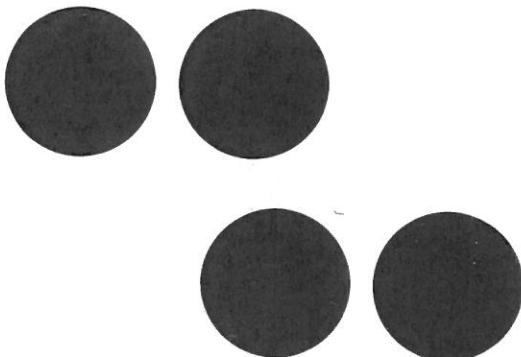
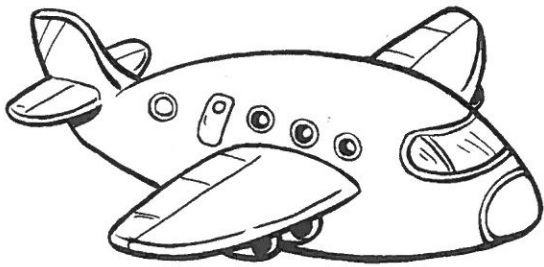
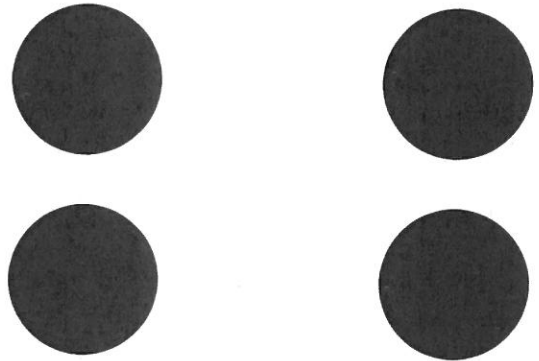
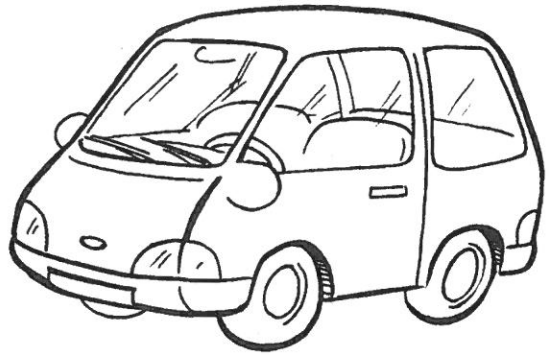
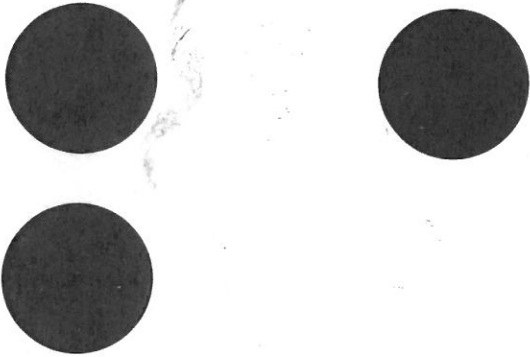
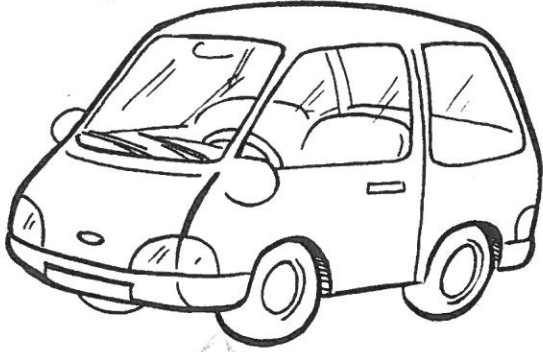
Le vélo de Jo à la fin de l'histoire.



MATÉRIEL

Le vélo de Jo (2).

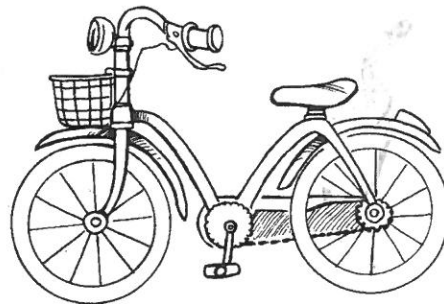
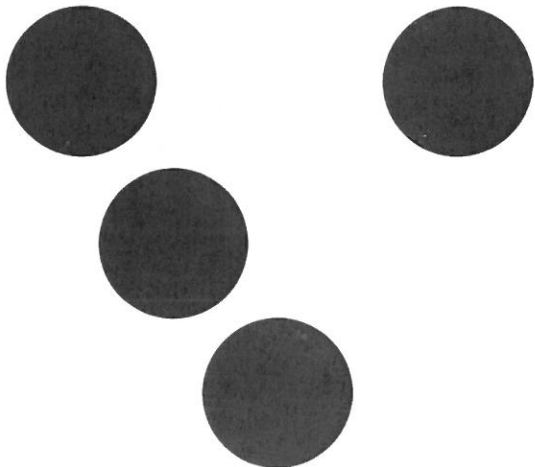
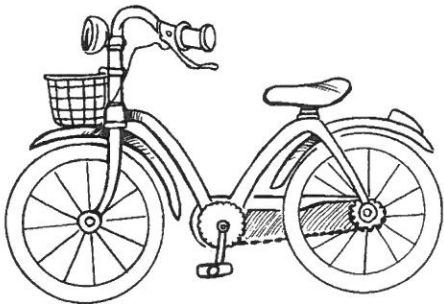
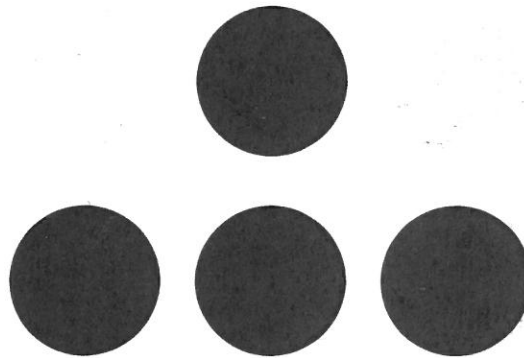
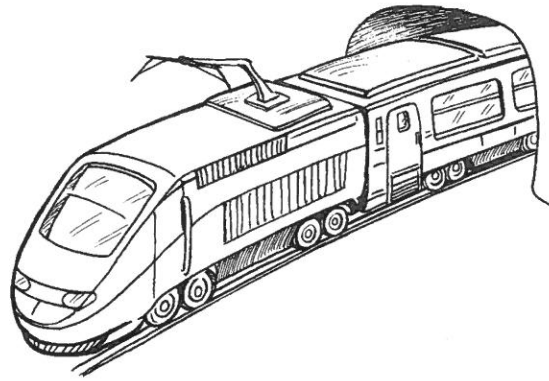
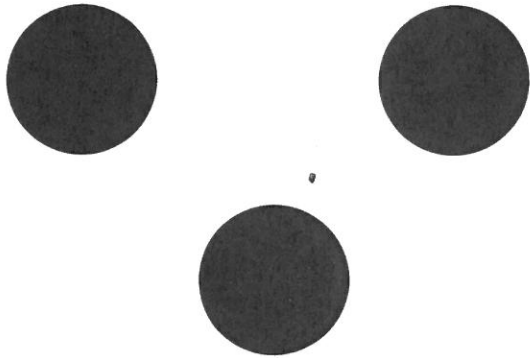
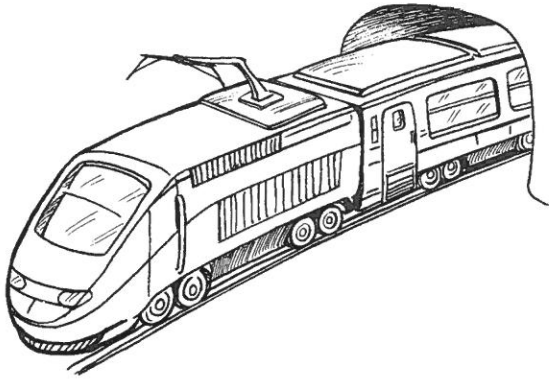
Les cartes.



MATÉRIEL

Le vélo de Jo (2).

Les cartes.





Le turlutu

J'ai perdu
mon turlutu.

Où est-il parti ?

Il est par ici ?

Ou plutôt par là ?

Non, il est là-bas.

Ah, ah, je l'ai vu !

Il est là-dessus.

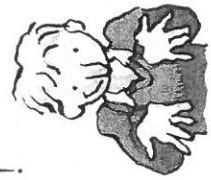
Non, il n'y est plus.

Ça y est, je le tiens !

Il est sous ma main.

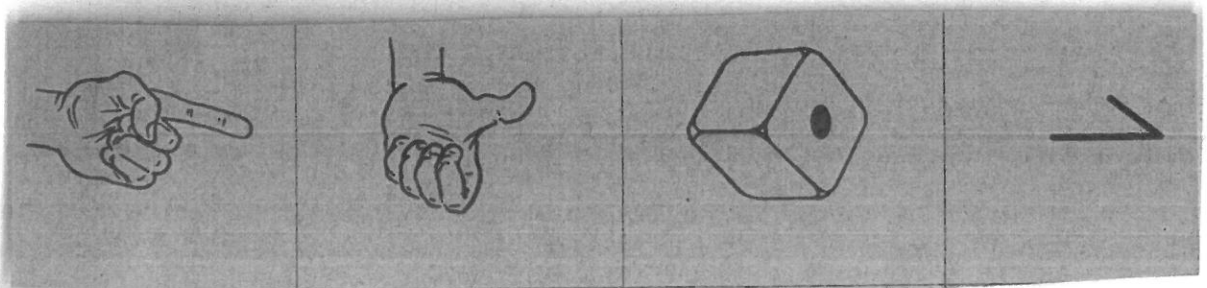
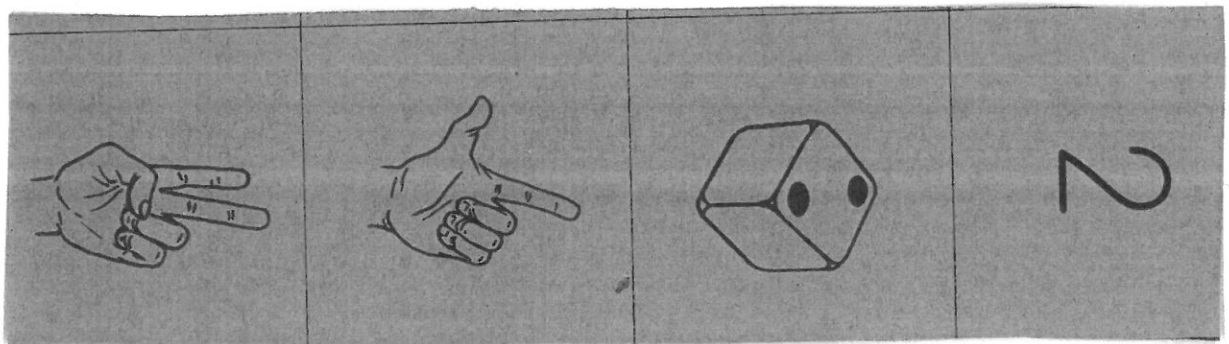
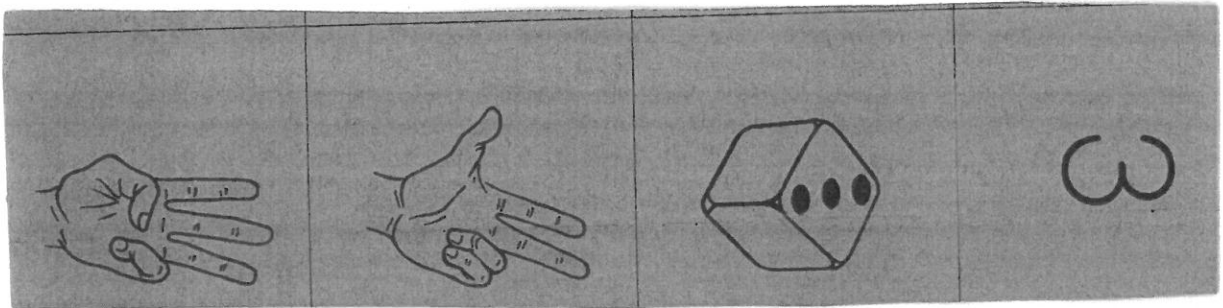
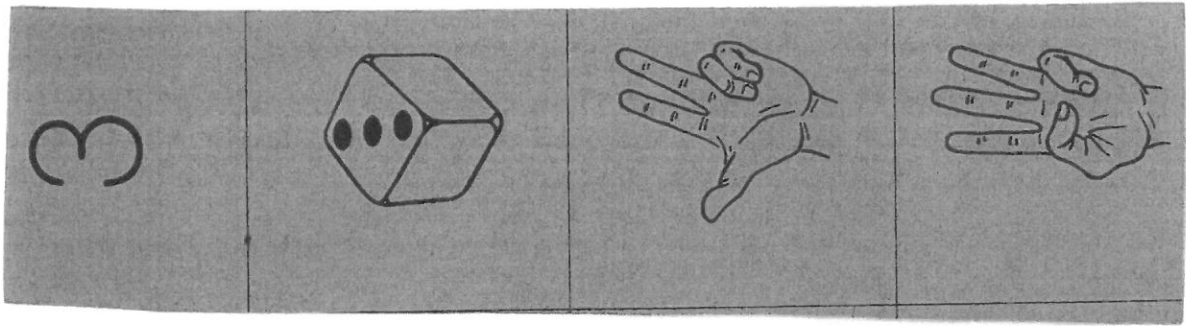
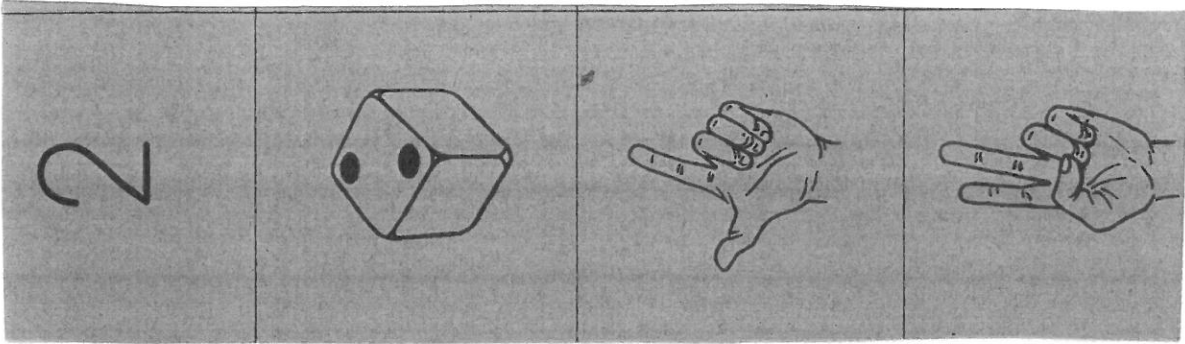
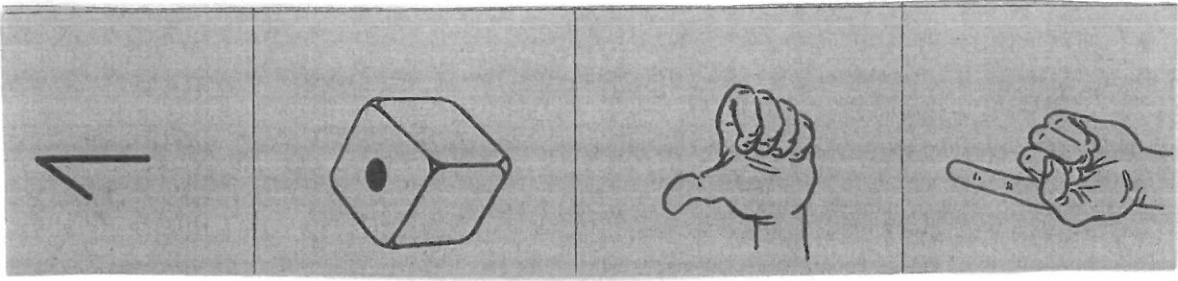
Hop ! je l'ai attrapé.

Prisonnier !



... Commencer la comptine les mains sur les hanches, l'air interrogatif.
... Puis montrer du doigt les différentes directions.
... Terminer en refermant les deux mains l'une sur l'autre comme une boîte.

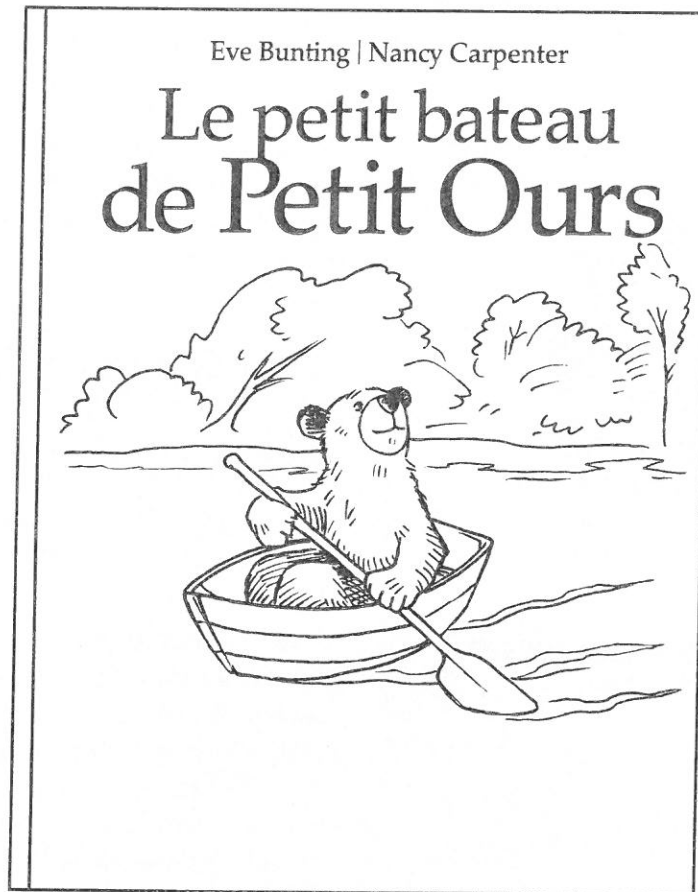




NOM :

DATE :

→ Complète le titre de l'album avec les étiquettes découpées.



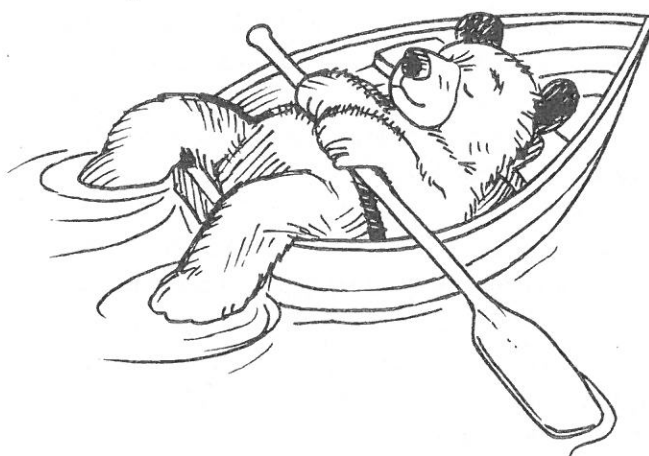
Le petit bateau
de

Ours Petit

NOM :

DATE :

→ Colle une gommette sur chaque image correspondant à une activité de Petit Ours sur son petit bateau.



NOM :

DATE :

- Colle dans le lac les animaux que Grand Ours a interrogés.
- Colorie celui qui a vu un petit ours.

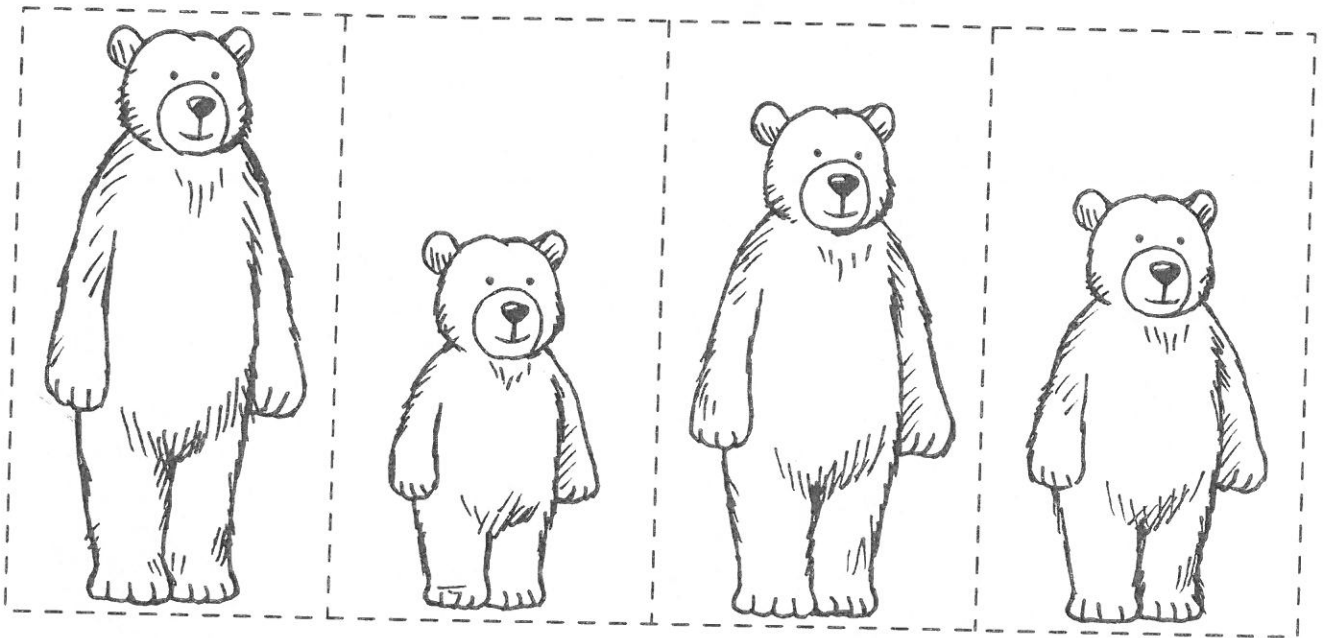


NOM :

DATE :

→ Colle dans l'ordre les images de l'ours pour montrer qu'il grandit.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|





Comptines pour les bouts de chou

Timothée

Quand Timothée est énervé,
il trépigne des deux pieds.

Quand Timothée est enrhumé,
il mouche son petit nez.

Quand Timothée a mal aux dents,
il pleurniche tout le temps.

Quand Timothée a très très peur,
il met la main sur son cœur.

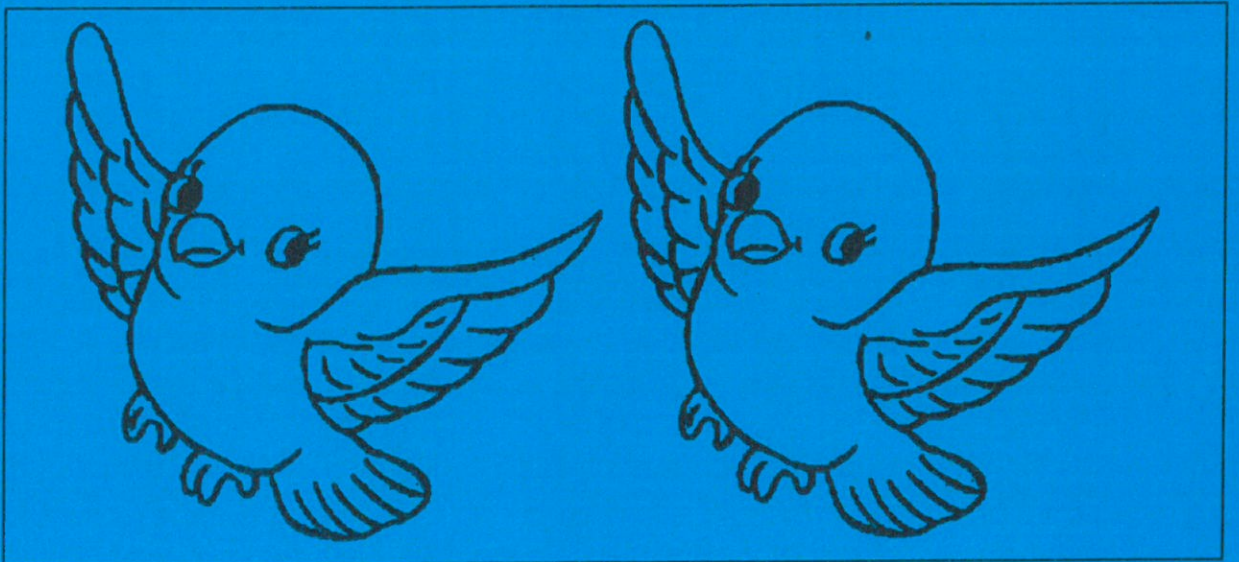
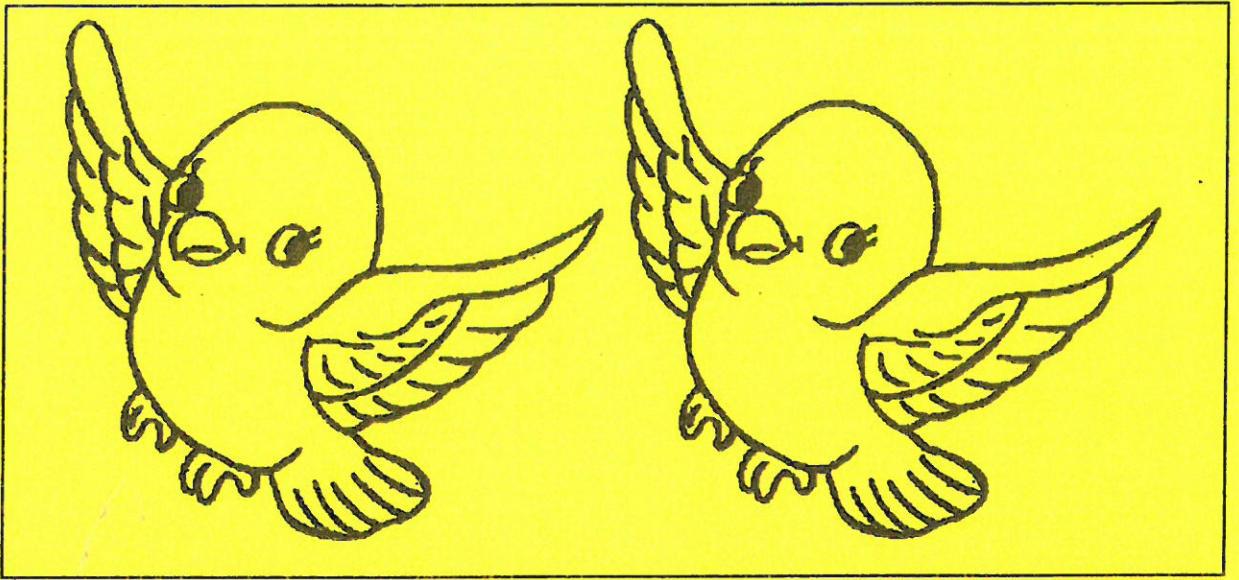
Quand Timothée se pose des questions,
il se pince le menton.

Et, ma foi, lorsque tout va bien,
Timothée se frotte les mains.



.....
Dire la comptine en mimant chaque action,
puis en remplaçant les verbes d'action par les gestes appropriés.

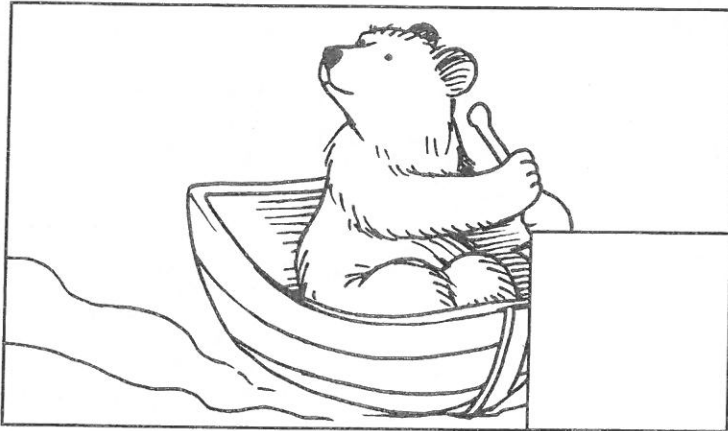




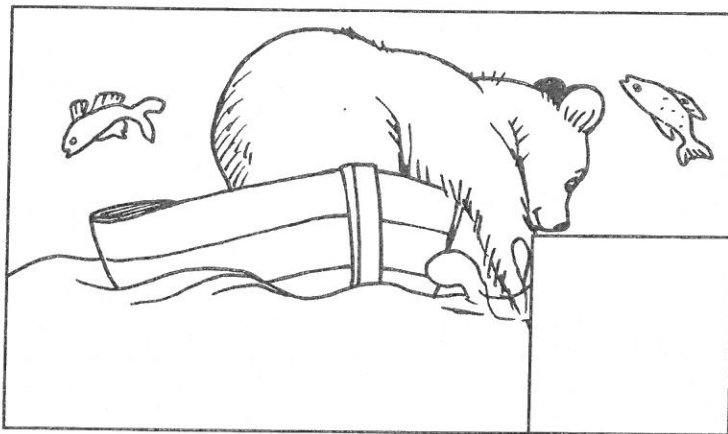
NOM :

DATE :

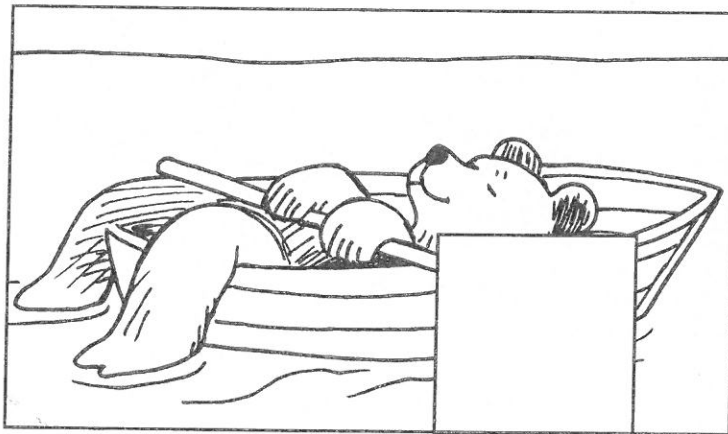
➔ Complète chaque image en collant la pièce manquante.



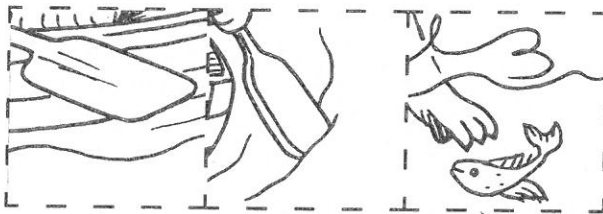
Le petit ours fait le tour du lac.



Le petit ours pêche.



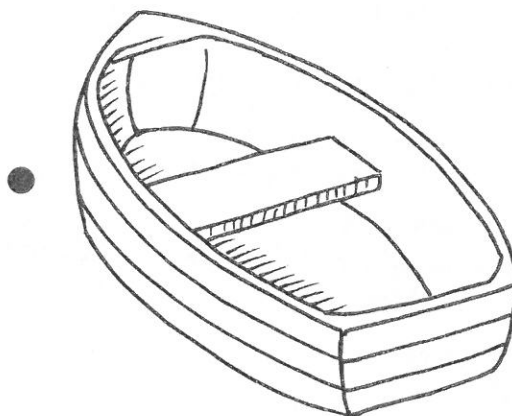
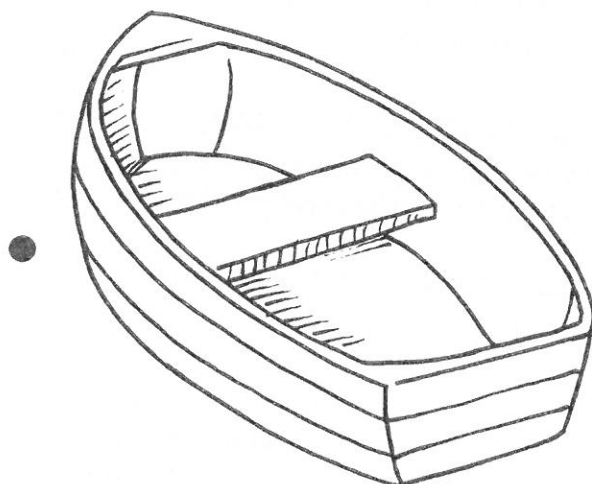
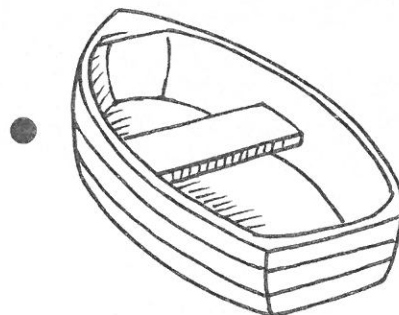
Le petit ours rêve.



NOM :

DATE :

→ Relie chaque ours au bateau correspondant à sa taille.



NOM :

DATE :

→ Entoure le plus petit ours en jaune, et le plus grand en marron.

