

***Rituels pour apprendre à compter** : La course des grenouilles, 8 enfants sur un banc, Les prénoms, La fusée, La bande numérique.

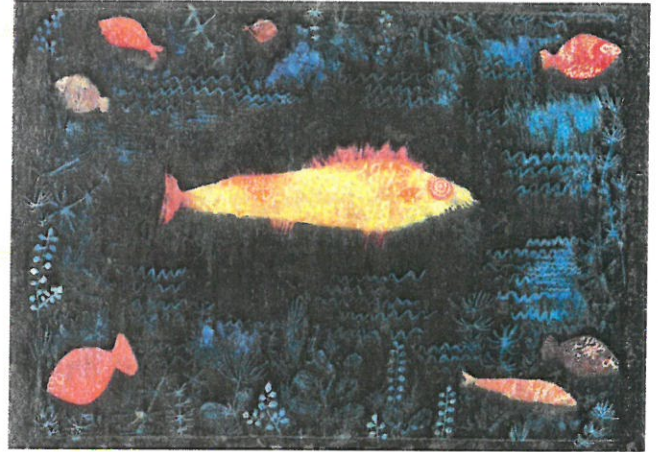
Voici notre **douzième** semaine de travail à la maison.

Collage et art visuel : Eléments végétaux de Henri Matisse



Collage et art visuel :

Le poisson doré de Paul Klee



A FAIRE AVEC LES MAMANS : une poésie et un exemple de carte pour la fête des papas.

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

Lundi 15 juin : Comptine à découvrir puis coller dans le cahier de vie : **Soleil**

- **Approcher des quantités et les nombres** : Boîtes à nombres jusqu'à 10
- **Vers l'écriture** : Tourner en boucle
- **Phono** : Les animaux et les objets
- **Vers l'écriture** : Découpe puis complète le titre de l'album.

Mardi 16 juin :

- **Approcher des quantités et les nombres** : Jeux de nombres+fiches
- **Vers l'écriture** : Boucler la boucle
- **Phono** : Le bazar de Balthazar
- **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 : **Méli – mélo dans l'eau**

- **Découvrir les formes et les grandeurs** : Les déménageurs
- **Vers l'écriture** : Attention obstacle
- **Phono** : Le domino des syllabes finales
- **Vers l'écriture** : Complète le nom de chaque ours.

Vendredi 19 juin :

- **Découvrir les formes et les grandeurs** : La balance
- **Vers l'écriture** : Tourner autour
- **Phono** : Jeux de rimes
- **Graphisme** : repasse sur les pointillés.

Éléments végétaux de Henri Matisse (1947)

Présentation de l'œuvre

Intérêts pédagogiques de l'œuvre

- L'auteur de cette œuvre est très connu.
- L'œuvre est très colorée.
- La technique découpage/collage est exploitable.
- L'utilisation du gabarit est envisageable.

Lecture de l'œuvre

- L'enseignant présente l'œuvre aux enfants.
- Il donne le titre et cite l'artiste : né en 1869, mort en 1954, Henri Matisse est un peintre, un sculpteur et un dessinateur français. Connu et reconnu de son vivant, sa cote n'a jamais cessé de monter. Tout au long de son œuvre, il a travaillé la sculpture afin de perfectionner son approche de la ligne.

Analyse de l'œuvre

- Le maître met en avant les caractéristiques de l'œuvre :
 - il pointe les couleurs en les nommant ;
 - il met l'accent sur l'éclat de ces dernières ;
 - il passe en revue les éléments découpés et collés ;
 - il fait remarquer les petits ronds noirs et leurs contours découpés ;
 - il désigne les gros éléments ;
 - il note une ressemblance avec des mains, notamment l'élément jaune ;
 - il insiste sur la lumière qui se dégage du tableau.

Démarche créatrice

Objectifs

- Expérimenter une technique.
- Utiliser une partie de son corps pour créer.
- S'entraîner à découper en suivant un tracé.
- Produire une œuvre originale.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Une feuille de papier dessin de couleur, de 32 cm sur 24 cm.
- Des demi-feuilles A4 de papier de différentes couleurs.
- Un feutre pointe moyenne.

• Des ciseaux.

- De la colle blanche, un pinceau.

Organisation pédagogique

Groupe de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 15 à 20 min.

Tâche de l'enfant

Se servir de sa main comme gabarit pour réaliser un découpage collage.

Consignes

1. Choisis une feuille de papier de couleur. Choisis une autre feuille de papier de couleur. Pose ta main dessus en écartant les doigts. Trace le contour de ta main avec un feutre.
2. Découpe la main que tu viens de dessiner.
3. Mets de la colle sur la face sur laquelle apparaît le tracé.
4. Colle la main découpée sur la feuille de couleur.
5. Choisis une autre couleur de papier et recommence.
6. Tu peux tracer, découper et coller autant de fois que tu le souhaites.
7. Tu peux également coller les mains découpées les unes par-dessus les autres si tu le désires.

Rôle du maître

- Guider les premiers gestes de tracé.
- Aider l'enfant à bien positionner sa main sur la feuille afin d'obtenir un tracé complet.
- Prévoir un large choix de papiers de couleurs différentes pour favoriser la création.
- Veiller au découpage en rappelant à l'enfant de suivre le tracé.
- Corriger les gestes au besoin.

Prolongement

Montrer aux enfants d'autres œuvres d'Henri Matisse comme, par exemple, *La Gerbe* (1953), et une œuvre de René Magritte : *La Belle Saison* (1961).

Processus de création



1 L'enfant se sert de sa main comme gabarit. Il en trace les contours avec un feutre.



2 Il découpe ensuite la forme obtenue.



3 Il met de la colle sur la face marquée de feutre.



4 Il colle cette forme sur le support.



5 L'enfant recommence plusieurs fois les mêmes gestes et compose une œuvre originale.

Le Poisson doré de Paul Klee

Présentation de l'œuvre

- Intérêts pédagogiques de l'œuvre**
- L'œuvre appartient à un peintre célèbre.
 - Le sujet est simple.
 - La lecture d'image est aisée.
 - Le déchiquetage peut être utilisé en tant que geste plastique.
 - La technique du pochoir est envisageable.

Lecture de l'œuvre

- L'enseignant affiche une reproduction de l'œuvre et laisse les enfants livrer leurs premières impressions.
- Puis il donne le nom de l'œuvre et de l'artiste : né en 1879, mort en 1940, Paul Klee a longtemps hésité entre musique et peinture (ses parents étaient musiciens).

Analyse de l'œuvre

- Le maître analyse l'œuvre :
 - il désigne le poisson central qui attire le regard ;
 - il met l'accent sur le contraste entre le fond noir et le poisson au milieu qui semble étinceler ;
 - il énumère les couleurs utilisées ;
 - il dénombre les poissons ;
 - il fait remarquer les graphismes sur les différents poissons ;
 - il pointe les différents éléments bleus ;
 - il souligne les vaguelettes.

Démarche créatrice

Objectifs

- S'intéresser à une œuvre d'artiste.
- Mettre un geste plastique en mots : déchiqueter.
- Expérimenter un nouvel outil : le pochoir.

Moyens mis en œuvre

Matériel

- Un morceau de carton épais de 36 cm sur 22 cm.
- Des carrés de papier noir de 10 cm de côté (une dizaine par enfant).
- De la colle blanche, un pinceau.

- Des pochoirs en carton de poissons, fabriqués par le maître.
- De la peinture brillante de différentes couleurs.
- Des brosses à pochoir.
- Des carrés de 3 cm de côté de papier aluminium.

Organisation pédagogique

Groupe de 6 à 8 enfants.

Déroulement

Une séance de 25 à 30 min.

Tâche de l'enfant

Créer au pochoir des poissons brillants sur un fond de papiers noirs déchiquetés et collés.

Consignes

1. Prends un carré de papier noir et déchiquette-le. Les morceaux ne doivent pas être trop gros.
2. Colle ces morceaux sur le carton. Recouvre de cette façon tout le carton.
3. Choisis une couleur de peinture brillante. Pose le pochoir de poisson que tu as choisi sur le carton noir et applique de la peinture avec une brosse à pochoir à l'intérieur de celui-ci.
4. Soulève délicatement le pochoir pour faire apparaître la forme.
5. Recommence autant de fois que tu le souhaites.
6. Prends un morceau de papier aluminium, roule-le en boule et colle cette boule brillante sur chaque poisson pour faire l'œil.

Rôle du maître

- Aider les premières actions de déchiquetage.
- Prévoir des pochoirs de poissons différents.
- Guider les gestes de pochade.
- Mettre en mots les différentes actions plastiques.
- Utiliser et répéter le vocabulaire approprié.
- Veiller au bon déroulement de chaque étape.

Prolongement

Montrer d'autres œuvres de Paul Klee, par exemple, *Théâtre de marionnettes* (1921-1923), *Prince noir* (1927)... et *Le Poisson rouge* (1912) de Henri Matisse.

Processus de création



1 L'enfant déchiquette et colle des morceaux de papier noir sur la feuille.



2 Cette tâche est longue. Le maître encourage l'enfant à poursuivre.



3 L'enfant applique de la peinture à l'intérieur du pochoir avec une brosse à pochoir.



4 Puis il soulève délicatement le pochoir.



5 La technique est maîtrisée. L'enfant maintient le pochoir avec sa main gauche pour éviter les débordements. Il tamponne perpendiculairement au support.



6 Les yeux ont été collés. Quatre poissons ont été créés par cet enfant.

UNE CARTE POUR PAPA

Écrire

Copier un groupe de mots en capitales d'imprimerie et l'illustrer

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

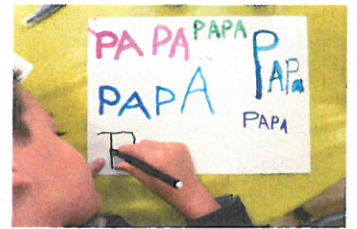
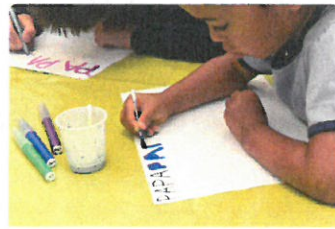
Matériel

- ★ Une feuille A4 par élève.
- ★ Des feutres noirs, des crayons de couleur noirs, des stylos feutres noirs, des cotons-tiges et de l'encre de Chine noire, de la peinture et des pinceaux fins noirs, violets, verts, bleus, gris.

**J'ÉCRIS** Écrire plusieurs fois un mot en changeant de taille, d'outils

- ▶ Dans un premier temps, écrire le mot PAPA en capitales d'imprimerie devant les élèves. Les laisser s'exprimer. Leur demander s'ils connaissent ce mot, s'ils savent de quelles lettres il est composé.
- ▶ Leur expliquer qu'ils vont créer une carte pour la fête des pères. Pour cela, ils vont devoir écrire le mot PAPA en capitales d'imprimerie sur la feuille en différentes tailles en utilisant les différents outils et médiums.
- ▶ Écrire le mot devant eux et verbaliser le tracé de chacune des lettres.
- ▶ Rappeler qu'ils doivent laisser un espace entre chaque mot PAPA.
- ▶ Leur donner la feuille au format paysage et les outils.

DIFFÉRENCIATION Écrire le premier mot PAPA sur la feuille des élèves les moins performants afin qu'ils disposent d'un modèle.



Si certains enfants n'ont plus leur papa ou en ont deux, il est possible d'adapter l'activité en réalisant cette carte pour quelqu'un d'autre.

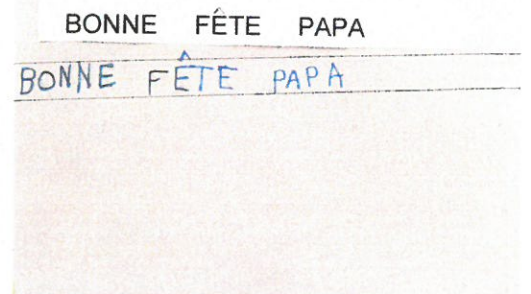
ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
20 à 25 minutes

Matériel

- ★ Une feuille A4 avec un lignage espacé de 1,5 cm (DVD-Rom).
- ★ Des feutres fins.

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

- ▶ Écrire les mots BONNE FÊTE PAPA au tableau. Laisser les élèves s'exprimer. Leur demander s'ils savent ce qui est écrit, s'ils connaissent le nom des lettres.
- ▶ Réaliser quelques mouvements avec les doigts afin de détendre les muscles (**pages 11, 12 et 13**).
- ▶ Rappeler la bonne prise de l'outil scripteur. S'assurer de la bonne posture de chacun.
- ▶ Donner aux élèves la production précédente à l'intérieur de laquelle un lignage a été tracé au crayon. Écrire à nouveau le groupe de mots au tableau en verbalisant le tracé de chacune des lettres. Les élèves écrivent les lettres au fur et à mesure.



Les élèves peuvent ensuite dessiner leur papa avec des feutres sous l'écriture.



MON CARNET DE SUIVI
des apprentissages à l'école maternelle
Je recopie un mot en capitales d'imprimerie
page 15

LANGAGE

Nommer les actions : *je vois, je dessine, je trace, j'écris, je reconnais, je nomme.*

Lexique Verbes : *tracer, dessiner, écrire, identifier.* Noms : *carte, espace, écriture, lettre, mot, dessin, fête, père, papa.*



LA COMPTINE DE PAPA

1 MATÉRIEL

- ▶ CD page 17.
- ▶ La comptine UN PAPA agrandie à 141% (matériel page 105).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- ▶ Faire écouter la comptine *Un papa* (CD page 17). Laisser les élèves s'exprimer sur son contenu, comme à chaque étude de comptine, afin de s'assurer de sa compréhension.

ÉTAPE 2 ANALYSE DE CERTAINS MOTS

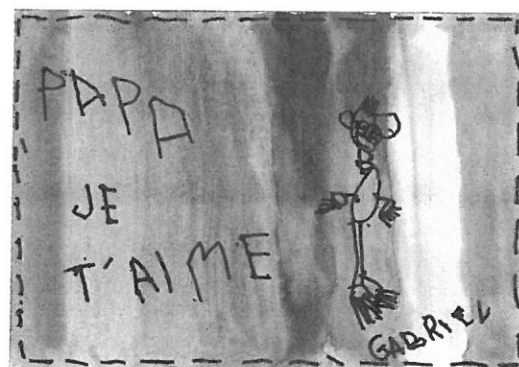
- ▶ Scander le mot PAPA avec les élèves. Les amener à observer que ce mot est fait de 2 syllabes identiques PA-PA.
- ▶ Citer alors les mots suivants aux élèves et leur demander ce qu'ils ont en commun : PAPA RAPLUIE, PAPA RATONNERRE, PAPA RASOL.
- ▶ Les amener à remarquer que la première syllabe de ces mots est répétée.

ÉTAPE 3 RÉPÉTITION DE LA COMPTINE

- ▶ Répéter la comptine avec les élèves.
Taper dans ses mains lorsque la syllabe PA est répétée.

ÉTAPE 4 RÉPÉTITION D'UNE SYLLABE EN DÉBUT DE MOT

- ▶ Demander aux élèves de répéter la première syllabe des mots suivants : PÂTÉ, PARIS, PAVILLON, PANNEAU, PATATE, PASSER, PALAIS, PAPIER, PANIER.



Sets de table réalisés par des élèves de Moyenne Section.



Il est possible d'entourer sur la comptine agrandie (matériel page 105) les syllabes répétées 2 fois.
Projet : réaliser un set de table pour la fête des pères, avec d'un côté, la comptine et de l'autre un dessin de l'enfant. Plastifier le tout.



UN PAPA

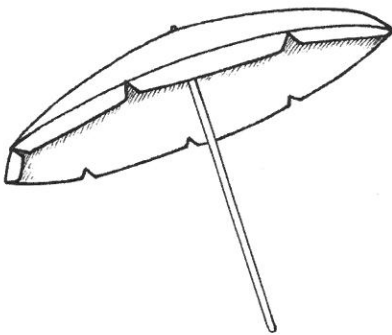
Pierre Ruaud



UN PAPA RAPLUIE
Qui me fait un abri
Quand j'ai peur de la nuit.



UN PAPA RATONNERRE
Je ne sais pas quoi faire
Quand il est en colère.



UN PAPA RASOL
Avec qui je m'envole
Quand il rigole.

UN PAPA tout court
Que je fête en ce jour
Avec tout mon amour.



Rituels pour apprendre à compter

Les rituels sont pratiqués quotidiennement avec une demi-classe ou la classe entière. C'est un moment spécifique dans la journée bien repéré par les élèves. Il a une durée de 5 à 10 minutes.

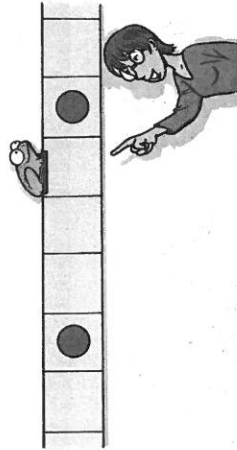
La course des grenouilles

Anticiper le résultat d'un déplacement sur une piste numérique.

Les élèves sont assis face à une grande bande de papier représentant une piste numérique de 12 cases. On leur dessine dans les cases 4 et 8 car ce sont des cases pièges. Une grenouille verte et une grenouille jaune sont fixées au départ de la piste numérique. On leur donne avec un dé qui ne comporte que les constellations et 3.

La classe est partagée en 2 équipes. Les élèves choisissent la couleur de leur grenouille. À son tour, un représentant de chaque équipe lance le dé et avance sa grenouille.

La première équipe qui arrive à la case arrivée (la case 12) gagne la partie. Si le joueur tombe dans une case piège sa grenouille retourne au départ. Mais si le joueur anticipe que sa grenouille va tomber dans une case piège, il peut passer son tour et éviter ainsi de retourner à la case départ.



Les enfants sur un banc

Retirer un.

Compter à rebours à partir de 8.

8 enfants sur un banc.
Le petit s'écrie « Poussez-vous, poussez-vous! » et se poussent tous.
Le banc tombe du banc.

7 enfants sur un banc...

6 enfants sur un banc...
5 enfants sur un banc...
4 enfants sur un banc...
3 enfants sur un banc...
2 enfants sur un banc...
1 enfant sur un banc.

Après avoir joué, l'enseignant distribue à chaque élève une carte de format A4 sur laquelle est écrit un nombre de 1 à 8. Les élèves rangent les cartes par ordre décroissant de leur fonction. Ils accrochent les cartes sur le tableau et les enfants qui tombent du banc.

Les pré-noms

Dénombrer une quantité.

L'enseignant apporte 10 boîtes numérotées de 1 à 10. Les élèves rangent ces boîtes dans l'ordre croissant en s'aidant de la bande numérique.

À chaque séance, l'enseignant tire au sort quatre étiquettes de pré-noms de la classe. Pour chaque pré-nom, un élève cherche son nombre de lettres et le classe dans la boîte à nombre correspondante.

Lorsque tous les pré-noms de la classe sont classés dans les boîtes, les élèves cherchent les boîtes qui contiennent le plus et le moins de pré-noms.

La fusée

Réciter la comptine numérique par ordre décroissant à partir de 8.

L'enseignant apporte une grande image de fusée ou une fusée en modèle réduit. Les élèves découpent la fusée et la rebrousse en partant d'un nombre donné par un meneur de jeu.



La bande numérique

Ranger les nombres entre 1 et 10.

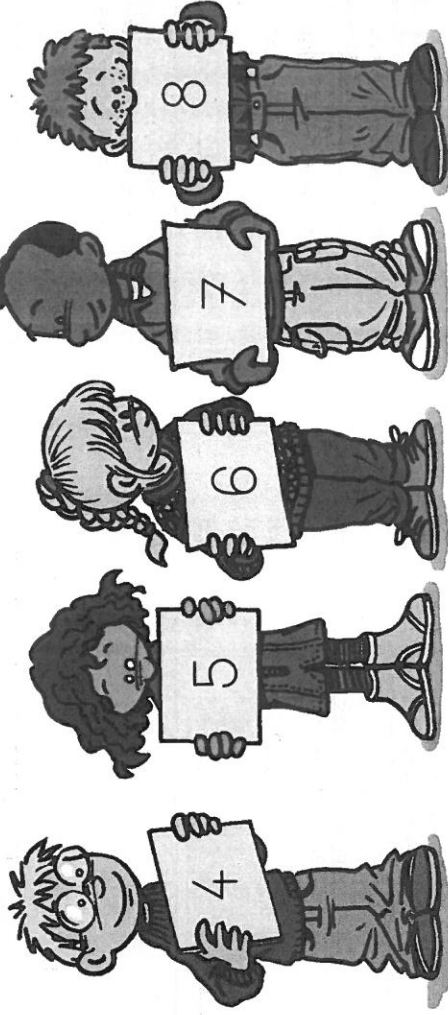
Ranger les nombres de 1 à 5

5 élèves reçoivent une carte de format A4 avec un nombre entre 1 et 5.

À tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte au tableau pour reconstituer la bande numérique de 1 à 5.

Ranger les nombres de 1 à 10

5 élèves reçoivent une carte avec un nombre. Ces 5 nombres permettent de reconstituer une partie de la bande numérique. À tour de rôle, chaque élève vient avec sa carte se placer devant le tableau pour reconstituer une partie de la bande numérique.



Livres à compter et à calculer

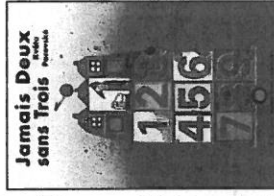
Lire les nombres jusqu'à 10.

Jamais deux sans trois. Květa Pacovská. Seuil Jeunesse, 1998

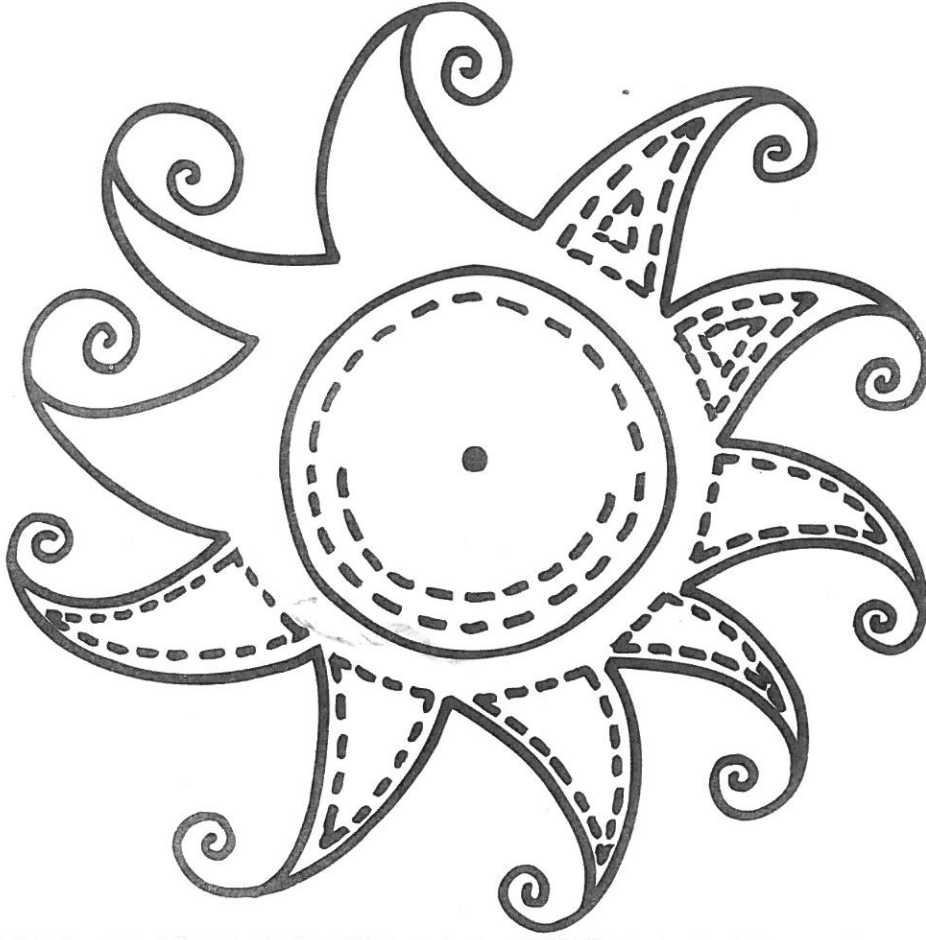
Un chasseur. Pat Hutchins. Kaléidoscope, 2003.

1, 2, 3 ... savane ! Cécile Geiger. Gautier Langueur, 2001.

Dix fois dix. Hervé Tulliet. Seuil Jeunesse, 2003.



Prénom



graphismes et complins © RETZ / HER

SOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEIL

SOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEIL

Soleil

Soleil levant

Soleil couchant

Soleil tout rond

Soleil tout chaud

Soleil tout en rayons

Soleil tout en feu

Soleil tout jaune

SOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEILSOLEIL

graphismes et complins © RETZ / HER

Boîtes à nombres jusqu'à 10

procher
quantités
les nombres

MATÉRIEL

- Des petits sachets transparents contenant des collections de 7 à 10 objets.
- 4 boîtes identiques à celles utilisées pour fabriquer les boîtes à nombres de la période 2.
- Les boîtes à compter 2 de Nathan Éducatif.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 à 8 élèves.

BUT

Classer des collections d'objets dans des boîtes à nombres.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Créer les boîtes à nombres de 7 à 10

Phase 1 Classifier des collections de 7 à 10 éléments

- L'enseignant apporte des sachets contenant des collections de 7 à 10 objets et des boîtes vides.
- Rappeler le fonctionnement des boîtes à nombres de 1 à 6 qui ont été mises en place en période 2.
 - Chercher les sachets qui contiennent le même nombre d'objets pour pouvoir les ranger dans des boîtes. Justifier et vérifier le classement effectué. Placer les sachets dans les boîtes.

Phase 2 Coder pour représenter des quantités

- Chercher ce qu'il faut écrire ou dessiner sur les boîtes pour savoir ce qu'elles contiennent. Faire un rappel si nécessaire du code retenu pour les boîtes de 1 à 6.
- Utiliser ce code pour réaliser les étiquettes pour les boîtes de 7 à 10.

● ÉTAPE 2 Construire des collections de 7 à 10 objets

- L'enseignant explique aux enfants qu'il a besoin d'eux pour fabriquer de nouveaux sachets. Il va leur commander des sachets avec ses doigts. Il demande : « Prenez comme ça de cubes ». Le veul un sachet de « huit cubes », « 5 et encore trois ». Pour chaque nombre demandé, il utilise le repère du nombre 5 en montrant tous les doigts d'une main et complète avec les doigts de l'autre main.
- Préparer les sachets demandés par l'enseignant. Classer les sachets dans les boîtes.

● ÉTAPE 3 Utiliser les boîtes à nombres

- Trouver le sachet intrus dans chaque boîte à nombres.
- Sortir tous les sachets, les mélanger puis demander aux élèves de les ranger dans les boîtes à nombres. Chaque groupe de 2 élèves est responsable d'une boîte à nombres.
- Utiliser les « boîtes à compter 2 » de Nathan Éducatif pour associer différentes représentations des nombres de 7 à 10 (voir page 155). Une situation proche est proposée à l'écrit.
- Les élèves doivent dénombrer les quantités de fruits demandées (document élève page 160).

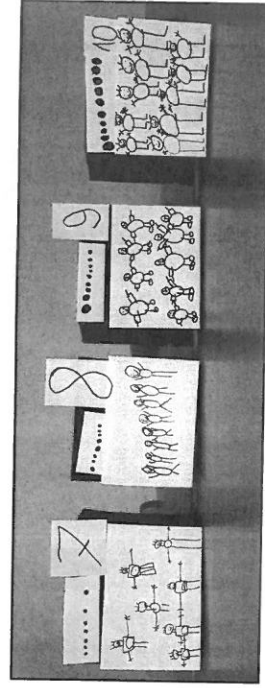
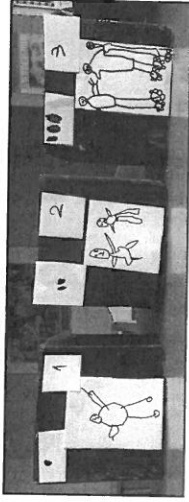
PROLONGEMENTS

- Compléter les boîtes à nombres régulièrement avec des collections d'objets ou d'images.
- Les 10 animaux de l'album « La chevette qui savait compter jusqu'à 10 » sont placés dans la boîte 10.
- Les boîtes à nombres sont transmises à l'enseignant de Grande Section en fin d'année.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Expliquer ce que l'on fait, ce que l'on a fait.
- Lexique Verbes (prendre, compter, manquer, enlever), adjectifs (combien, trop, pas assez), adjectifs numériques (1 à 10).

ÉTAPE 1 Créer les boîtes à nombres de 7 à 10



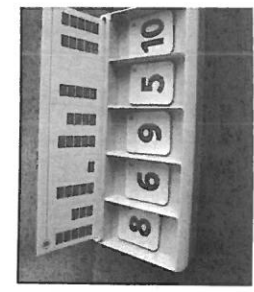
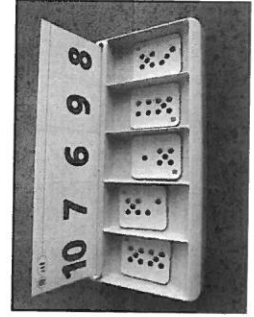
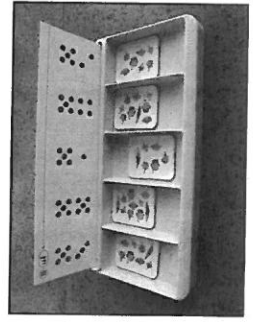
Les boîtes à nombres de 7 à 10 complètent les boîtes à nombres déjà existantes.

ÉTAPE 2 Construire des collections de 7 à 10 objets



Préparer des sachets et les classer dans les boîtes.

ÉTAPE 3 Utiliser les boîtes à compter



Utiliser les « boîtes à compter 2 » pour associer différentes représentations des nombres de 7 à 10.

TOURNER EN BOUCLE

Découvrir les boucles

Observer
Vivre le geste
avec son corps
Manipuler

CLASSE ENTIÈRE COIN REGROUPEMENT

10 à 15 minutes

- Matériel**
- ★ Une photo de montagnes russes (coffret et DVD-Rom 5).
 - ★ La comptine *Le grand huit* (matériel page 199 et DVD-Rom).

J'OBSERVE Décrire des images

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

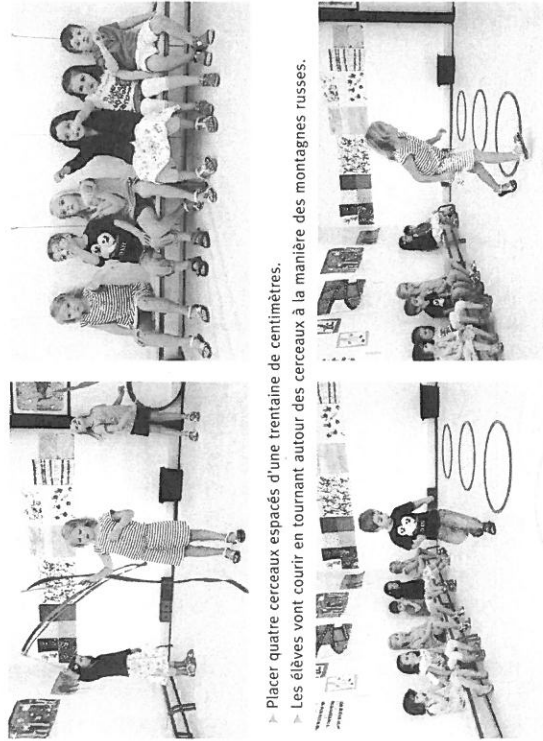
CLASSE ENTIÈRE SALLE DE MOTRICITÉ

30 à 35 minutes

- Matériel**
- ★ Un ruban ou un foulard par élève.
 - ★ Des cerceaux.

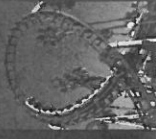
JE VIS LE GESTE AVEC MON CORPS Réaliser des boucles avec son bras

- ▶ Rappeler les images vues lors de la séance précédente.
- ▶ Demander aux élèves de réaliser avec leur bras le chemin des wagons. Ils réalisent ainsi des gestes circulaires avec le ruban. Ils forment des boucles et ressentent le geste avec leur corps.
- ▶ Réaliser le même exercice sans ruban, uniquement avec la main.



- ▶ Placer quatre cerceaux espacés d'une trentaine de centimètres.
- ▶ Les élèves vont courir en tournant autour des cerceaux à la manière des montagnes russes.

DIFFÉRENCIATION Si nécessaire pour certains élèves, tracer le chemin à suivre à l'aide d'une craie sur le sol.



JE MANIPULE Intégrer la notion de boucles

- ▶ Dans un premier temps, placer des lignes de quatre plots et demander aux élèves de courir au comme lors de la séance précédente avec les cerceaux.
- ▶ Lorsque tous ont réussi, proposer à un élève de le faire à nouveau en tenant une bouteille d'eau percée.
- ▶ Lorsqu'il a terminé, observer la trace laissée, la décrire, la caractériser : ce sont des boucles.
- ▶ Les élèves réalisent alors tous la course avec la bouteille d'eau.
- ▶ Mettre en évidence que si le parcours n'est pas fait correctement, on n'obtient pas de boucle.
- ▶ La séance se termine en plaçant trois lignes de quatre plots. La classe est divisée en trois groupes. Les élèves participent alors à une course de relais en tournant autour des plots.



Prendre des photos des traces laissées.

DIFFÉRENCIATION Si certains élèves éprouvent des difficultés, réaliser la première course avec eux.

JE MANIPULE Réaliser des boucles

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



DIFFÉRENCIATION Aider les élèves les moins performants dans la réalisation de leur première boucle. Les élèves peuvent dessiner plusieurs wagons attachés avec de petits personnages à l'intérieur. Cette réalisation peut illustrer la comptine *Grand huit* (matériel page 199 et DVD-Rom).

LANGAGE

Nommer les actions : *je vais, je cours, je tourne autour, je forme, je croise.*

Lexique Verbes : *tourner autour, courir, croiser, décrire.* Noms : *montagne russe, boucle, grand huit, lacet, fil de fer.*

Adjectifs : *arrondi, bouclé.* Adverbe : *autour.*



Repérer des mots
ayant la même
syllabe finale

GRUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance

LES ANIMAUX ET LES OBJETS

Àg 3-5
141 %

MATÉRIEL

LES ANIMAUX ET LES OBJETS

1 MATÉRIEL

- ▶ Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 133).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION À LA RECHERCHE

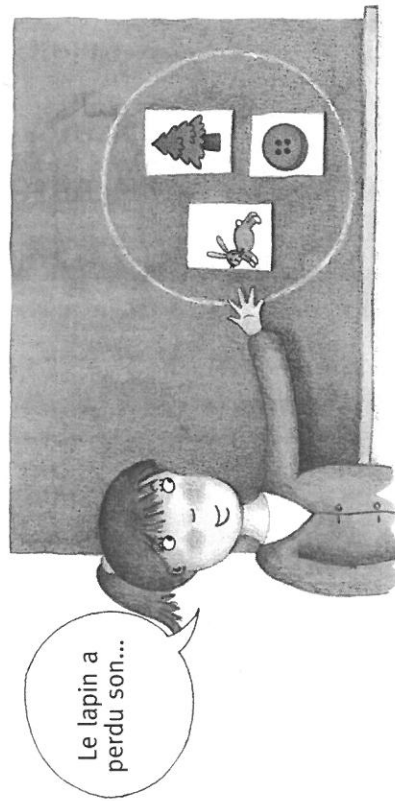
- ▶ Demander aux élèves de scander et de nommer l'ensemble des mots-images (matériel page 133).
- ▶ Leur raconter l'histoire suivante : les animaux sont tristes, ils ont perdu chacun un objet. Pour les retrouver, c'est facile : chaque animal a perdu un objet ayant la même syllabe finale.

ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DES SYLLABES FINALES

- ▶ Dire la phrase suivante aux élèves : « Le koala a perdu son chocolat ».
- ▶ Leur demander de trouver la syllabe qui est identique dans « koala » et dans « chocolat ».
- ▶ Pour qu'ils entendent mieux la syllabe commune, leur demander de scander les syllabes de ces 2 mots.

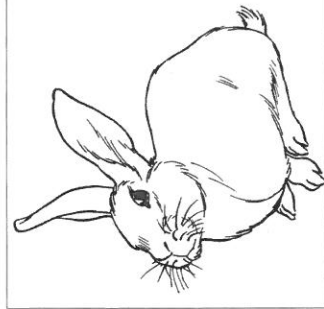
ÉTAPE 3 ASSOCIATION DE MOTS QUI ONT DES SYLLABES FINALES IDENTIQUES

- ▶ Pour chaque animal, montrer la carte sur laquelle il est représenté, en scander les syllabes avec les élèves et mettre en évidence sa syllabe finale. Proposer 2 images d'objet et demander quel est celui qui possède la même syllabe finale.

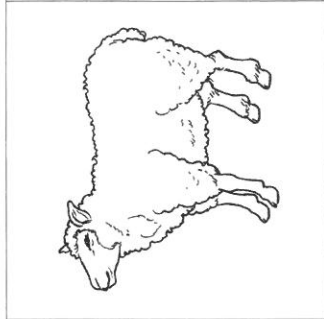


3 DIFFÉRENCIATION

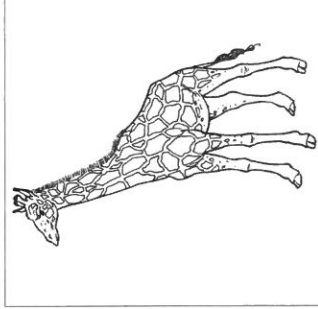
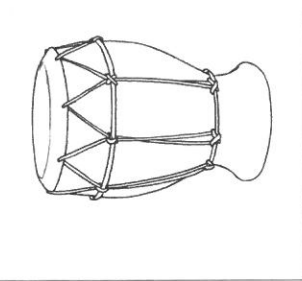
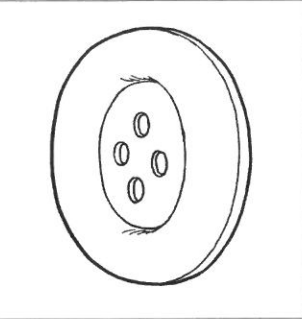
- ▶ Pour les élèves qui n'entendent pas le point commun, prolonger la dernière syllabe de chaque mot.



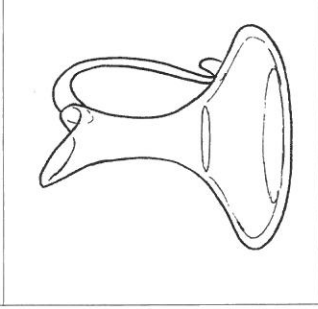
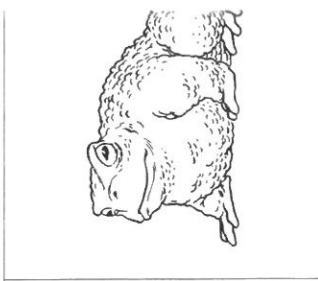
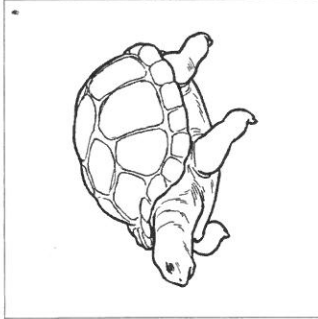
lapin - mouton - hippopotame



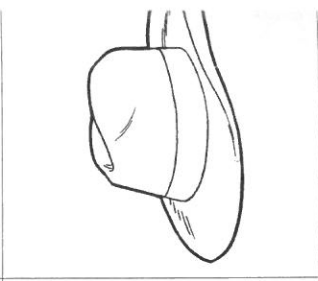
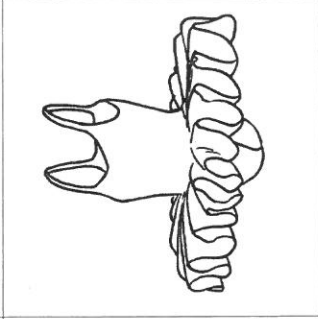
sapin - bouton - tam-tam



girafe - tortue - crapaud



carafe - tutu - chapeau

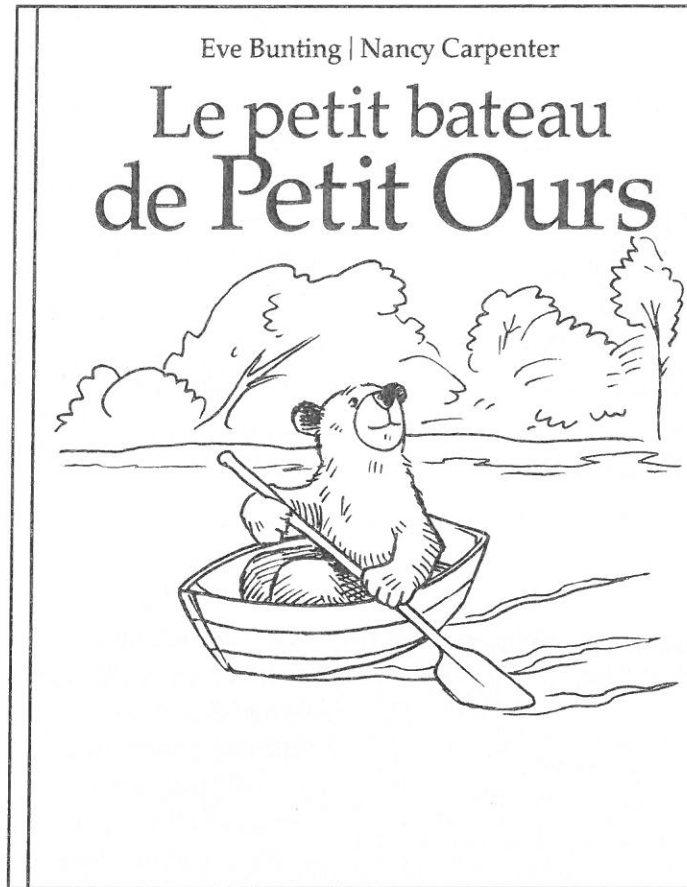


Il est possible de réaliser un Memory des rimes finales avec ces mots-images.

NOM :

DATE :

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



Le petit bateau
de

Ours Petit

Jeux de nombres

Approcher les quantités et les nombres

● JEU 1 Le jeu du Loto

MATÉRIEL

- Un carton (matériel page 158) et 6 jetons par joueur.
- Des boules sur lesquelles sont inscrits les nombres de 1 à 10.

RÈGLE DU JEU POUR 6 JOUEURS

Un meneur de jeu tire au sort une boule sur laquelle est inscrit un nombre de 1 à 10. Pour que le choix soit véritablement aléatoire, les boules sont cachées dans un sac opaque. Dès qu'il a tiré le numéro, le meneur de jeu annonce, à voix claire et audible de tous, le numéro lu sur la boule. Les joueurs ont reçu en début de partie un ou plusieurs cartons. Sur chaque carton figure une grille comportant 6 nombres. Chaque joueur, à l'annonce du numéro tiré par le meneur de jeu, vérifie si l'un de ses cartons comporte le numéro tiré. Si oui, il met un jeton sur la case correspondante. On procède alors à un nouveau tirage et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait gagné. Le gagnant est celui qui réalise le premier un carton plein.

● JEU 2 Le nombre mystère

MATÉRIEL

- Des gabarits pour écrire les nombres (matériel page 159).
- Des cartes de format A4 sur lesquelles sont écrits les nombres de 1 à 9.

RÈGLE DU JEU

Dans une grille de 9 cases sont inscrits les nombres de 1 à 9. Un seul nombre n'est pas présent dans la grille. C'est le nombre mystère. Il s'agit de trouver ce nombre mystère.

DÉROULEMENT

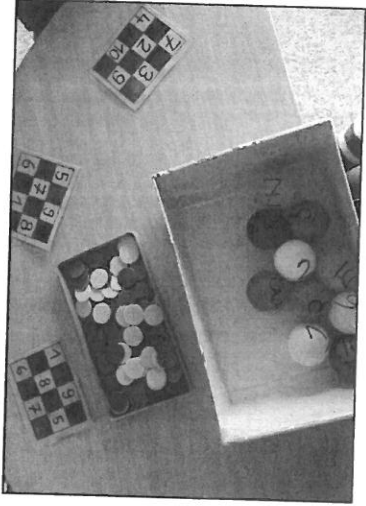
- Phase 1 Écrire les nombres de 1 à 9 avec les gabarits**
- Découvrir comment utiliser les gabarits pour écrire les nombres. Écrire une seule fois chaque nombre de 1 à 9. Vérifier sur les productions de ses camarades que la consigne a été respectée.
- Phase 2 Trouver le nombre mystère**
- L'enseignant fixe au tableau des cartes de format A4 où sont écrits les nombres de 1 à 9. Il retire une carte pendant que les élèves ont les yeux fermés. Il demande de trouver le nombre qui manque. Expliquer comment on a procédé.
 - La même situation est proposée en travail individuel avec les grilles problèmes du nombre mystère (document élève page 161). L'enseignant retire ensuite 2 cartes et demande de trouver les 2 nombres manquants.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

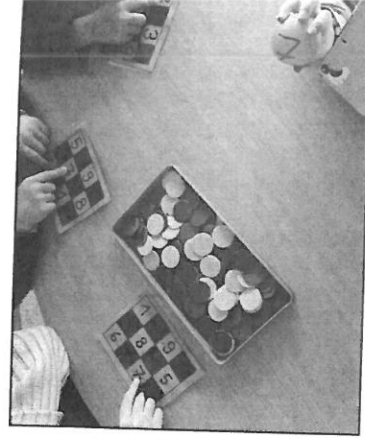
- Lire et dire les nombres de 1 à 10.
- Lexique. Adjectifs numéraux de 1 à 10, vocabulaire lié aux jeux (grille, carton, ligne, jeton, boule, tirage, numéro), verbes (tirer, annoncer, poser, gagner, manquer, remplir).

JEU 1

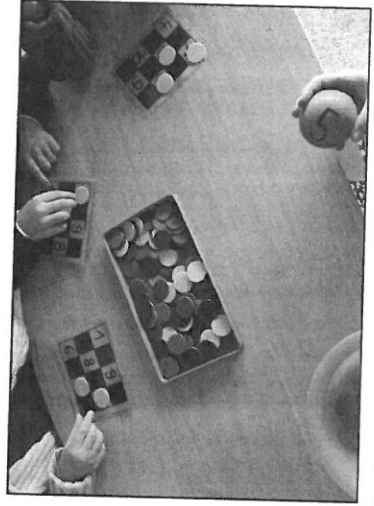
Le jeu du Loto



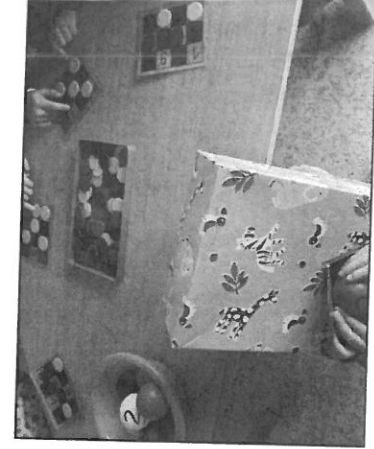
Le matériel utilisé est simple : des boules en plastique sur lesquelles on a écrit les numéros de 1 à 10, des cartons de loto et des jetons.



Le meneur de jeu montre la boule tirée au sort dans la boîte. Les joueurs pointent du doigt le 7 sur leur carton.



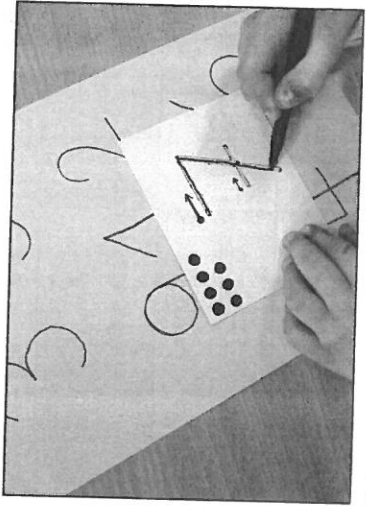
Les joueurs placent un jeton sur le numéro tiré.



Le meneur de jeu annonce le numéro tiré mais ne montre pas le numéro.

JEU 2

Le nombre mystère



Écrire une seule fois chaque nombre de 1 à 9 avec les gabarits.

7		6
4	1	3
9	5	2

Trouver le nombre de 1 à 9 qui manque.

MATÉRIEL

jeu de nombres.

tons pour jouer au jeu du Loto. A reproduire sur de la cartoline de couleur.

	6	10	
3		9	
	2		4

10		7	
	5		9
3		6	

5		4	
	10		8
6		1	

1		9	
	8		5
6		7	

3		2	
	9		7
8		6	

7		3	
	2		9
4		10	

MATÉRIEL

jeu de nombres.

Gabarits pour écrire des nombres. Ces gabarits sont à reproduire et à agrandir sur la cartoline en évitant la partie grise.

--	--	--

--	--	--

--	--	--

Boîtes à nombres jusqu'à 10

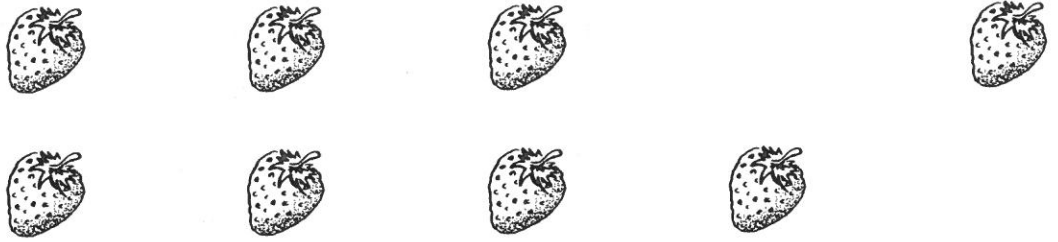
Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Dénombrer une quantité.

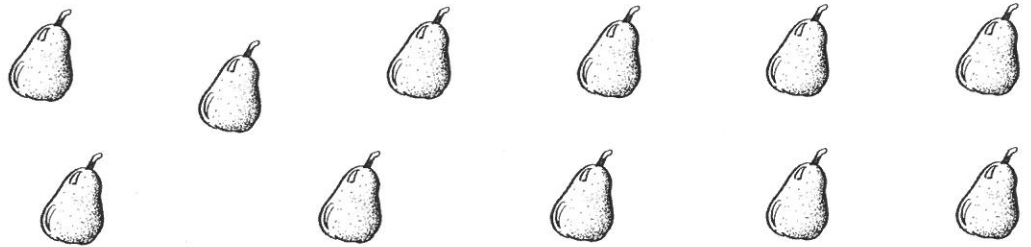
DATE

Colorie la quantité de fruits demandée.

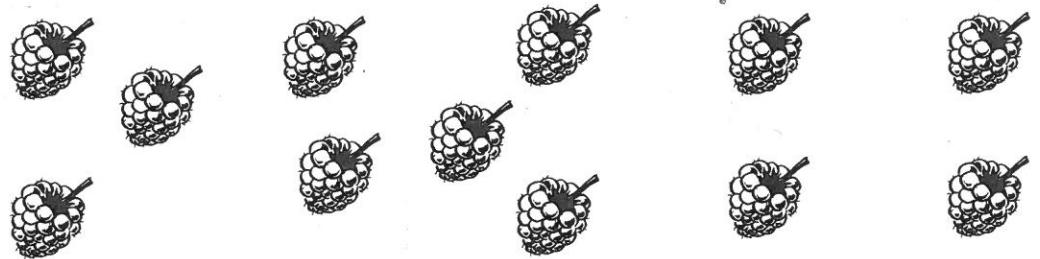
6



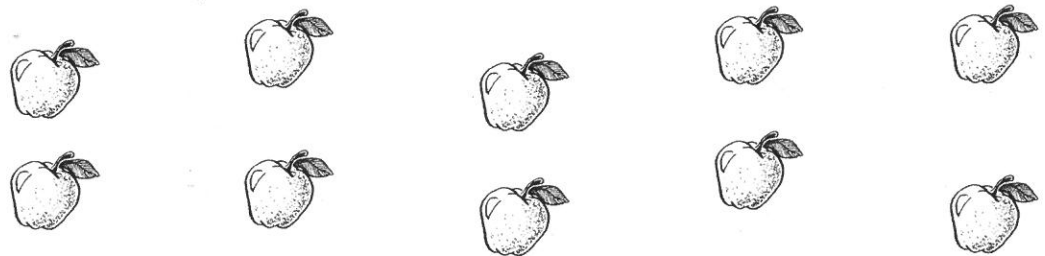
8



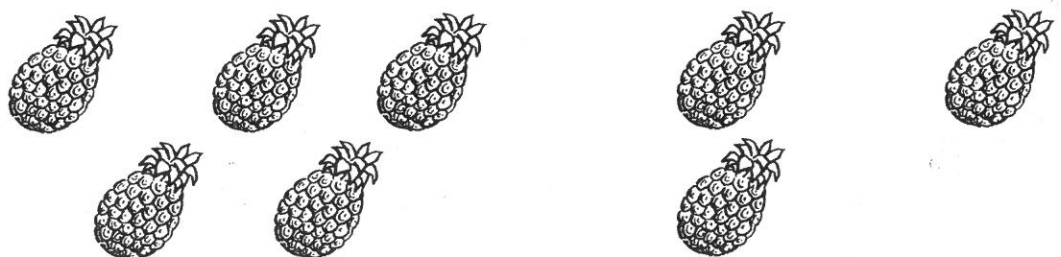
10



9



7



Jeux de nombres

Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE

Associer le nom des nombres connus
avec leur écriture chiffrée.

DATE

Trouve le nombre qui manque dans chaque grille.

Découpe les étiquettes et **colle** dans chaque grille celle qui manque.

4	9	1
6		8
2	5	3

3	5	7
1	6	4
	8	2

8	4	9
2	6	
7	3	1

4	1	6
2	5	7
9	3	

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

BOUCLER LA BOUCLE

Tracer des boucles

Tracer

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES

Plan vertical
10 à 15 minutes

- Matériel**
- ★ Le tableau de la classe et des craies.
 - ★ Des bouchons en plastique.
 - ★ De la pâte à fixer.
 - ★ Une piste graphique.
 - ★ Des feutres.

JE TRACE Tracer des boucles avec un inducteur

- ▶ Rappeler aux élèves la séance en extérieur avec les bouteilles et les plots.
- ▶ Expliquer qu'aujourd'hui leur craie va courir autour du ou des bouchons pour former des boucles.
- ▶ Pour cela, délimiter différentes parties sur le tableau de la classe (quatre parties si possible) et placer les autres élèves devant une piste graphique. Chacun dispose d'un bouchon et d'un morceau de pâte à fixer. Il le fixe sur le support puis tourne autour avec un doigt dans un premier temps, puis à l'aide d'un feutre ou de la craie.
- ▶ Circuler entre les élèves et venir en aide à ceux qui en ont besoin.
- ▶ Lorsque le geste est plus sûr, donner un ou deux autres bouchons afin d'enchaîner deux boucles.



DIFFÉRENCIATION Tenir la main lors du tracé. Donner les petits bouchons aux élèves les plus performants.

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES

Plan horizontal
10 à 20 minutes

- Matériel**
- ★ Une blouse par élève.
 - ★ Une feuille A3 par élève.
 - ★ Un ballon de baudruche par élève.
 - ★ Un coton-tige par élève.
 - ★ Des joints de différentes tailles.
 - ★ De l'encre de Chine noire.
 - ★ De la gouache de différentes couleurs.

JE TRACE Tracer des boucles avec un inducteur

- ▶ Lors d'une première séance avec l'ATSEM, les élèves remplissent la feuille en réalisant des empreintes de ballons de différentes couleurs.
- ▶ Lors d'une seconde séance, ils placent un joint et tracent une boucle autour avec un coton-tige et de l'encre de Chine, comme lorsqu'ils ont couru autour des cerceaux.
- ▶ Ils s'entraînent d'abord avec leur doigt puis, lorsque le geste est sûr, ils prennent le coton-tige.
- ▶ Ils déplacent alors les joints et varient leur taille pour répartir les boucles sur l'ensemble de la feuille.

DIFFÉRENCIATION Les élèves les moins performants peuvent réaliser des boucles isolées. Si nécessaire, leur tenir la main. Demander aux élèves les plus performants de placer deux ou trois joints alignés afin qu'ils enchaîment les boucles.

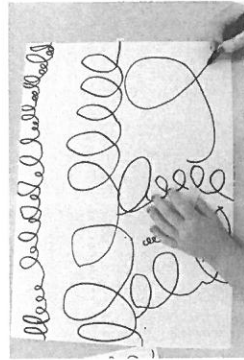
☺ Cette réalisation peut être pliée en deux, un cadre pouvant être ajouté et servir de carte pour la fête des mères.



POSTER
Climbing Plants (1977)
Alexandre Calder (1898-1975)
Lithographie en couleurs
52 x 72 cm
Sprayrig Museum, Harovre
© Calder Foundation (1977-2017)
© B&W Grand Palais - Michael Heiting
/ Alibi G&S

JE TRACE Tracer des boucles

- ▶ Après avoir observé l'œuvre *Climbing plants* de Calder (**coffret et DVD-Rom 32**), les élèves s'entraînent à tracer des boucles dans de la farine avec leur index. Leur demander de tracer de grandes et de petites boucles.
- ▶ Lorsque le geste est acquis, les élèves tracent des boucles de façon aléatoire sur la feuille à l'aide d'un feutre noir. Il est important qu'ils varient la taille des boucles.
- ▶ Ils en colorient certaines avec les crayons de couleurs.



DIFFÉRENCIATION Si besoin, donner aux élèves des inducteurs comme des jetons. Les élèves les moins performants peuvent réaliser des boucles isolées. Il est possible de demander aux plus performants d'enchaîner des boucles.

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES

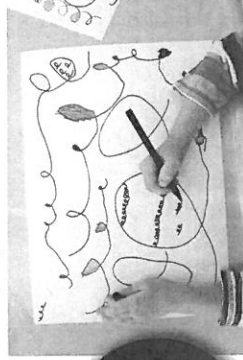
Plan horizontal
10 à 15 minutes

- Matériel**
- ★ Les productions de l'étape précédente.
 - ★ Des feutres fins noirs.

+ Si les boucles de l'activité précédente sont trop petites, ne pas hésiter à les photocopier et à les agrandir.

JE TRACE Tracer des boucles en miniaturisant son geste

- ▶ Donner à chacun sa production et demander aux élèves de rappeler le geste pour tracer des boucles.
- ▶ Leur demander de tracer avec leur doigt de petites boucles enchaînées ou non (en fonction de leur niveau) à l'intérieur d'une grande boucle non colorisée de leur production ou à côté dans les espaces libres.
- ▶ Lorsqu'ils y arrivent, leur donner un feutre noir afin qu'ils décorent les boucles non colorisées.



DIFFÉRENCIATION Les élèves les moins performants ne sont pas obligés d'enchaîner les boucles.

NON CARNET DE SUIVI
L'élève qui a réalisé une boucle en miniaturisant son geste. Des boucles associatives page 25

LANGAGE

Nommer les actions : je trace, je tourne autour, je croise.

Lexique Verbes : tourner autour, contourner, croiser, tracer. Noms : boucle, jeton, bouchon, pâte à fixer, ballon, empreinte, joint. Adjectifs : arrondi. Adverbe : autour. Indicateurs spatiaux : dans, à l'intérieur.

Repérer des mots avant la même syllabe finale

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

1 séance

LE BAZAR DE BALTHAZAR

1 MATÉRIEL

- ▶ Une planche de jeu par élève avec un mot-image de référence placé sur la pancarte (matériel page 135).
- ▶ Les mots-images placés dans une barquette (matériel page 135).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Donner une planche de jeu à chaque élève (matériel page 135). Placer dans chaque pancarte un mot-image de référence. Leur demander de le nommer, d'en scander les syllabes et de dire la dernière. Procéder de même avec les mots-images de la barquette (matériel page 135).

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ À tour de rôle, les élèves piochent un mot-image, le nomment et donnent sa syllabe finale. Si celle-ci est la même que celle du mot placé sur la pancarte, ils la placent dans une caisse. Sinon ils la reposent. Le premier à avoir placé un mot-image dans chacune de ses caisses est le vainqueur.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, il est préférable de donner comme mot de référence « ballon » ou « moteur », dont les syllabes finales sont très distinctes des autres et de garder les mots de référence « rateau » et « bureau » pour les élèves plus performants.

ÉTAPE 1

Les élèves nomment la syllabe finale recherchée sur leur planche.

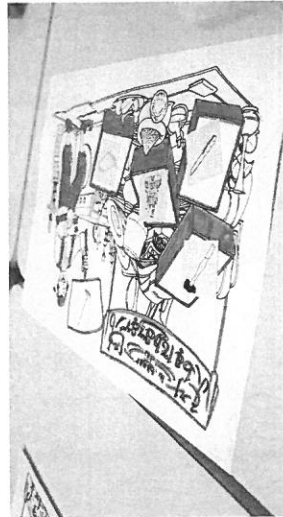


PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande les deux mots à comparer en insistant sur la syllabe finale.
- Scande et répète la syllabe finale de son mot-image puis celle de son plateau de jeu.
- Pose directement le mot-image sur sa planche ou dans la barquette après l'avoir nommé.

ÉTAPE 2

Ils placent dans les caisses les mots-images se terminant par la même syllabe que le mot de référence.



Proposer l'évaluation *Les syllabes finales* (document élève pages 136 et 137) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Pour le niveau 1 (●), donner un seul étal et 6 mots-images. Pour les niveaux 2 (●●) et 3 (●●●), donner les 2 étals et 8 ou 12 mots-images.



1 planche de jeu avec 1 mot-image de référence par élève
- 16 mots-images pour 4 élèves

LE BAZAR DE BALTHAZAR

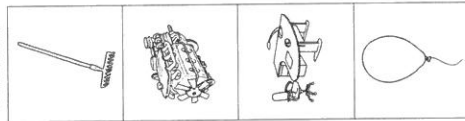
A4 P A3
141 %

MATÉRIEL

1

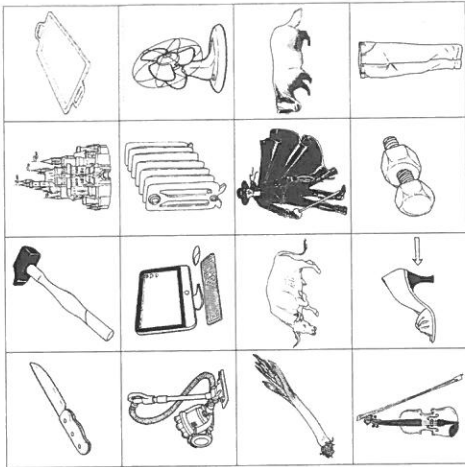


MOTS-IMAGES DE RÉFÉRENCE



rateau - moteur - bureau - ballon

MOTS-IMAGES

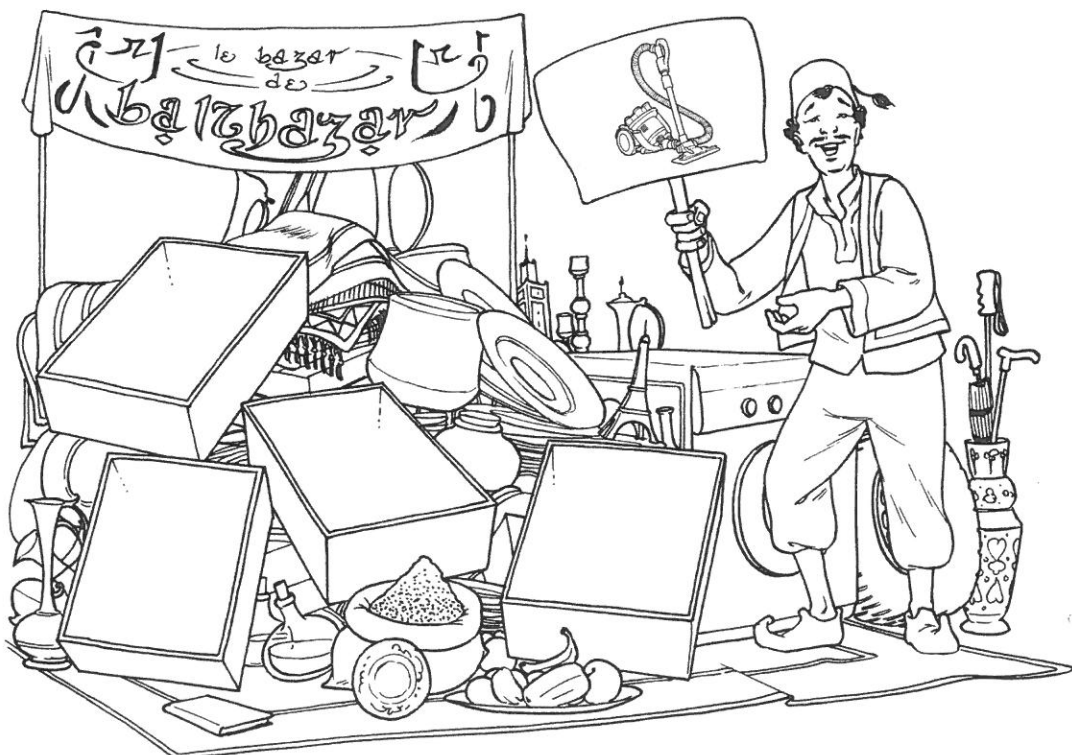
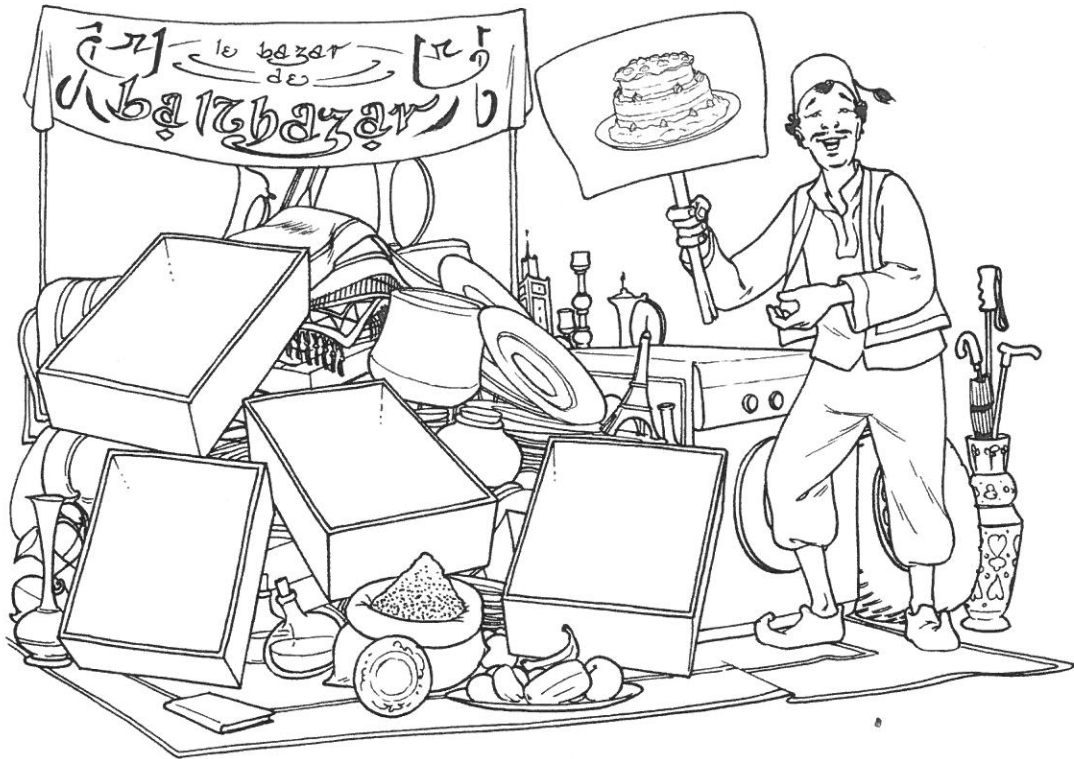


couteau
marteau
château
plateau
aspirateur
ordinateur
refacteur
ventilateur
poireau
taureau
Zorro
blaireau
violon
talon
bouton
pantalon

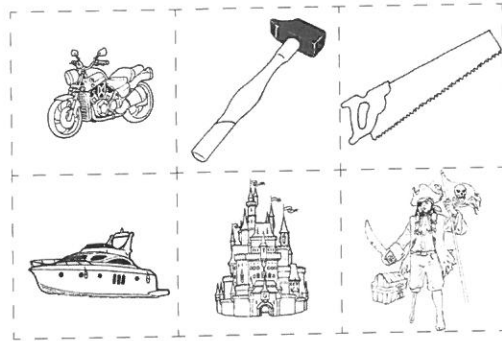


LES SYLLABES FINALES

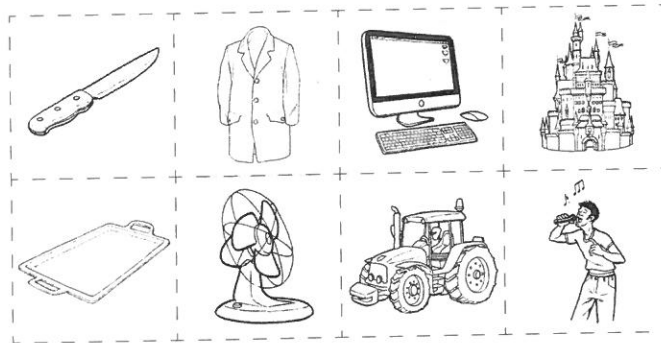
Colle dans chaque boîte les mots-images dont la syllabe finale est la même que celle du mot-image de la pancarte.



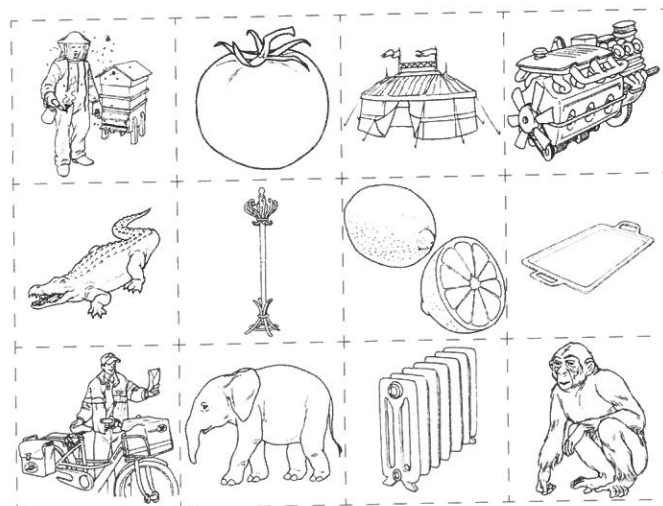
Pour le niveau 1, donner un étal et 6 mots-images correspondants.
 Pour les niveaux 2 et 3, donner l'intégralité de la page et 8 ou 12 mots-images correspondants.
 Il y a 2 intrus pour le niveau 1 et 4 intrus pour le niveau 3.



moto - marteau - scie
 bateau - château - pirate



couteau - manteau - ordinateur - château
 plateau - ventilateur - tracteur - chanteur



apiculteur - tomate - chapiteau - moteur
 crocodile - porte-manteau - citron - plateau
 facteur - éléphant - radiateur - singe

NOM :

DATE :

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



NOM :

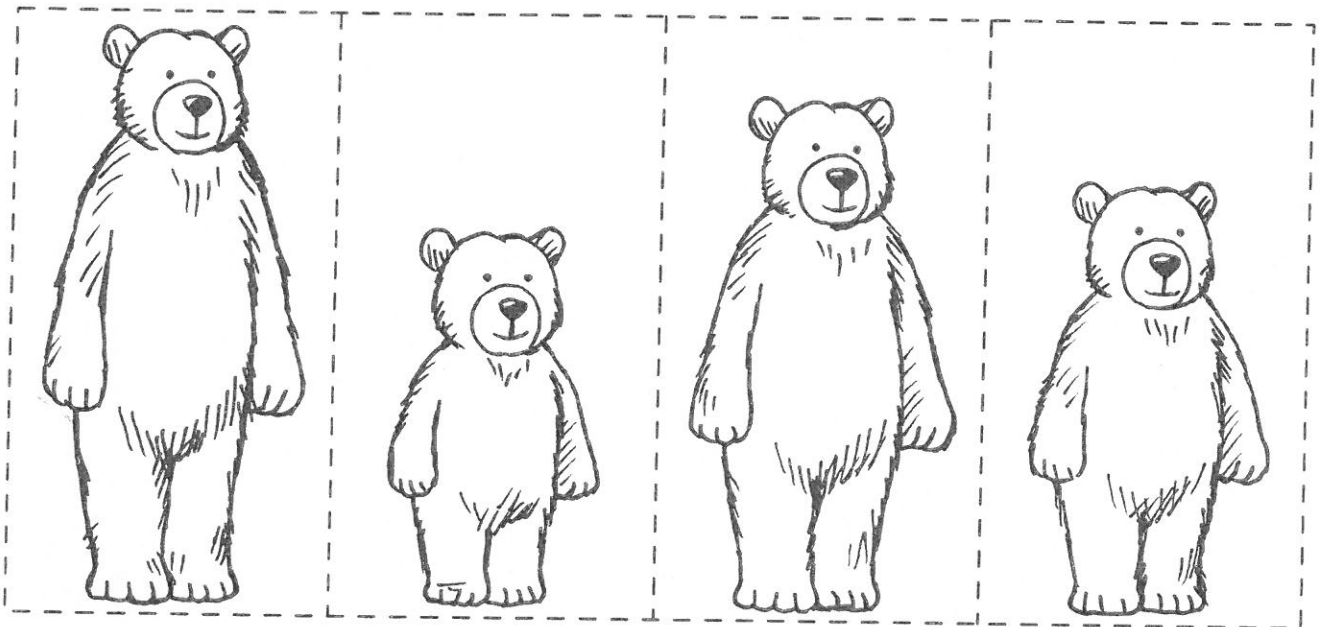
DATE :

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

--	--	--	--



7



Méli-mélo
dans l'eau

Qui nage entre deux eaux ?
c'est le poisson Léo

Qui lui court derrière ?
c'est l'étoile de mer

Qui lui court devant ?
c'est le poulpe géant

Qui se cache dessous ?
c'est le serpent mou

Qui s'accroche dessus ?
c'est le requin perdu

graphismes et comptines © RETZ / HÉR



graphismes et comptines © RETZ / HÉR

Les déménageurs

ÉTAPE 1 Jouer au jeu des déménageurs

MATÉRIEL

- Des objets de masses et de volumes variés : cartons vides ou remplis, tapis, chaises, table, banc, gros blocs en mousse, caisses vides ou remplies d'objets, ballons, ballon sauteur, sac rempli d'objets légers...

ORGANISATION

Toute la classe travaille en même temps.

BUT DU JEU

Transporter les objets d'une zone à une autre pour imiter des déménageurs.

DÉROULEMENT

- Déplacer les objets d'une zone à une autre en les portant.
- Changer d'objet. Coopérer pour déplacer certains objets.
- Évoquer ce que l'on a fait en utilisant les termes « lourd » et « léger ».
- Chercher l'objet le plus lourd et le plus léger (voir page 163).

ÉTAPE 2 Distinguer « gros » et « lourd », « petit » et « léger »

MATÉRIEL

- Une bande de papier et un crayon par élève.
 - Des paires d'objets :
 - un grand carton vide et un petit carton rempli d'objets lourds,
 - une grande bouteille vide et une petite bouteille remplie d'eau,
 - une grosse plaque de polystyrène et un petit sac rempli de 2 kilos de sucre.
- Chaque objet est marqué d'un signe graphique différent.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 à 8 élèves.

DÉROULEMENT

L'enseignant présente d'abord un grand carton vide et un petit carton rempli d'objets lourds. Un rond est tracé sur le grand carton et un carré sur le petit carton.

Phase 1

- Sans toucher les objets ni regarder à l'intérieur, trouver celui qui est le plus lourd. Noter le signe de cet objet sur sa feuille.

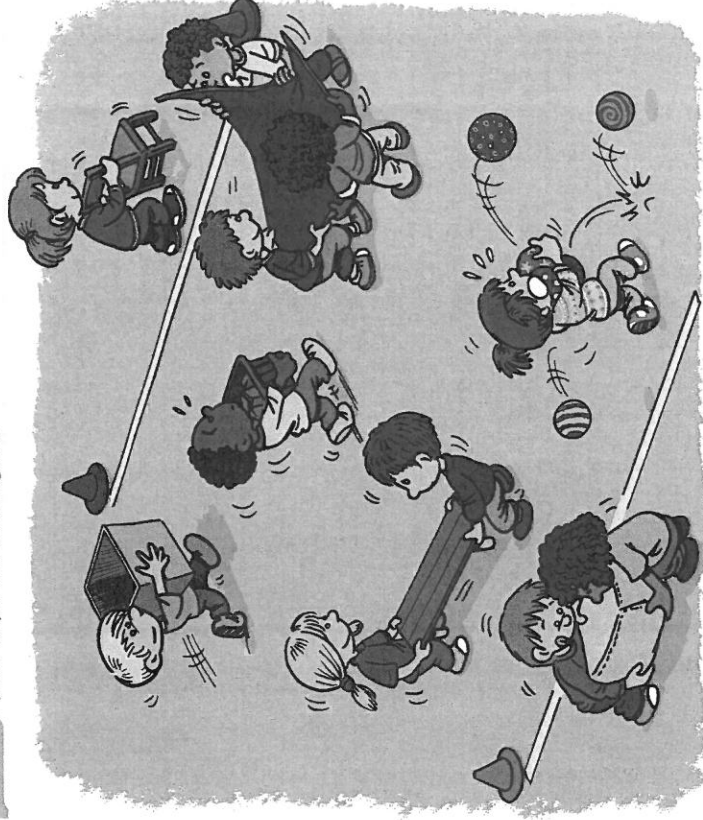
Phase 2

- Soupeser les objets et dire lequel est le plus lourd (voir page 163). Comparer avec ses hypothèses.
- Retenir que les objets les plus « lourds » ne sont pas toujours les plus « grands » et « gros ».

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Décrire une manipulation. **Constater** un résultat.
- **Lexique** Adjectifs « lourd » et « léger », à distinguer de « gros » et « grand » et de « petit ».
- **Syntaxe** Utiliser les comparatifs « plus lourd que », « moins lourd que » et « plus léger que ».

ÉTAPE 1 Jouer au jeu des déménageurs

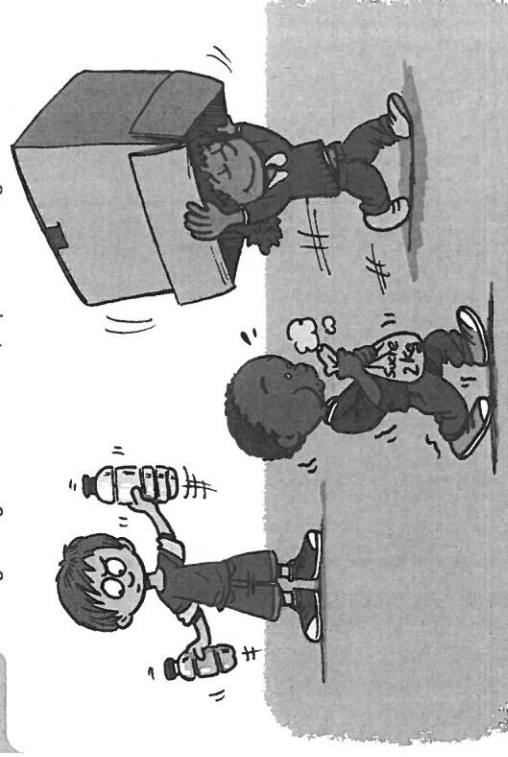


PROCÉDURES
OBSERVÉES

- Utilise les termes « lourd » et « léger ».
- Utilise le comparatif « moins lourd que ».

Transporter des objets puis évoquer ce que l'on a fait en utilisant les termes « lourd » et « léger ».

ÉTAPE 2 Distinguer « gros » et « lourd », « petit » et « léger »



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Soupèse un objet puis un autre.
- Prend un objet dans chaque main quand c'est possible.

Soupeser les objets et dire lequel est le plus lourd.

ATTENTION OBSTACLE!

Contourner les obstacles

Observer
Vivre le geste
avec son corps
Tracer

CLASSE ENTIÈRE
COIN REGROUPEMENT
5 à 10 minutes

Matériel
★ Une photo d'un tronc d'arbre avec un nœud (coffret et DVD-Rom 33).

- POBISERVE** Observer et décrire une photo
- ▶ Afficher la photo au tableau. Laisser les élèves s'exprimer librement.
 - ▶ Leur demander ce que représente cette photo, s'ils connaissent le nom de ce qui a été pris en photo. Amener le mot **NŒUD** (coffret et DVD-Rom 33).
 - ▶ Leur demander de décrire l'écorce et le tronc de l'arbre.
 - ▶ Les amener à observer les lignes.
 - ▶ Leur demander de décrire ce qu'il se passe lorsque les lignes arrivent au niveau du nœud.
 - ▶ Apporter le mot **CONTOURNER** s'ils ne le connaissent pas.

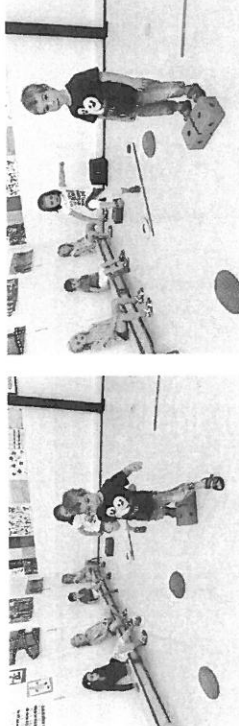
☺ Cette séance peut se terminer par l'observation des arbres de la cour et plus précisément des troncs. Demander aux élèves de rechercher des nœuds.

CLASSE ENTIÈRE
SALLE DE MOTRICITÉ
20 à 25 minutes

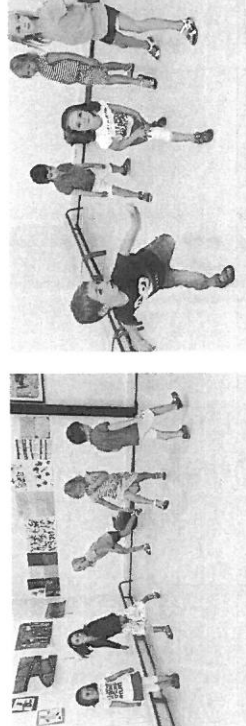
Matériel
★ Des plots, des palets, des balles, des anneaux, des foulards, des disques, des caissettes, des lattes, des cordelettes.
★ Des maracas.

JE VIS LE GESTE AVEC MON CORPS Se déplacer en contournant des objets

- ▶ Demander aux élèves de placer le matériel de façon aléatoire dans la salle de motricité.
- ▶ Demander ensuite à la moitié de la classe d'aller d'un bout à l'autre de la salle avec comme unique consigne de ne pas toucher les objets. L'autre moitié observe et explique la procédure de ses camarades pour ne pas toucher les objets. Puis les rôles sont inversés.
- ▶ Mettre en évidence le fait qu'il existe deux possibilités. Introduire les verbes **ENJAMBER** et **CONTOURNER**.
- ▶ Demander aux élèves de réitérer leur traversée en enjambant afin de ne pas dévier leur trajectoire, puis en contournant l'objet sans lever sa jambe.

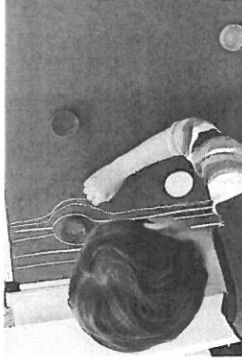


- ▶ Ranger le matériel.
- ▶ Demander aux élèves de se déplacer d'un bout à l'autre de la pièce. Lorsqu'ils entendent les maracas, ils doivent enjamber un objet imaginaire. Recommencer en leur demandant de contourner l'objet imaginaire au son des maracas.



JE TRACE Tracer des lignes verticales et horizontales en contournant un obstacle

- ▶ Délimiter le tableau en trois ou quatre parties pour que chaque élève dispose d'une partie.
- ▶ Proposer des pistes graphiques au reste du groupe. Les élèves disposent des gros bouchons en plastique et de pâte à fixer.
- ▶ Chaque élève fixe ses bouchons de façon aléatoire. Dans un premier temps, demander aux élèves de tracer des lignes verticales en contournant les bouchons, sans lever leur craie ou leur feutre.



- ▶ Dans un second temps, leur demander de déplacer leurs bouchons.
 - ▶ Ils tracent des lignes horizontales en contournant les bouchons, sans lever la craie ou le feutre.
- DIFFÉRENCIATION** Lors du tracé, tenir la main afin que les élèves les moins performants ressentent le geste, lorsque le bouchon est contourné.
- ▶ Proposer de plus gros objets (assiette de dinette) aux élèves les plus performants.

JE TRACE Tracer des lignes verticales en contournant un obstacle

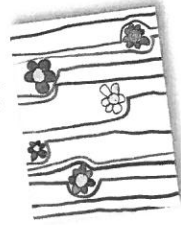
- ▶ Dans un premier temps, demander aux élèves de dessiner quatre fleurs de type marguerite espacées sur la feuille.
- ▶ Dans un second temps, les élèves tracent des lignes verticales d'un bord à l'autre de la feuille en contournant les fleurs avec leur index. Leur donner l'encre et le coton-tige pour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



DIFFÉRENCIATION Lors du tracé, tenir la main afin que les élèves les moins performants ressentent le geste, lorsque la fleur est contournée. Demander aux élèves les plus performants de tracer plus de fleurs.

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
25 à 30 minutes

Matériel
★ Une blouse par élève.
★ Une feuille de format demi-raisin par élève.
★ Un feutre noir par élève.
★ De l'encre de différentes couleurs.
★ Des pinceaux fins.
★ Un coton-tige par élève.



LANGAGÉ

Nommer les actions : je trace, je contourne, j'enjambe, je marche, j'évite.
Lexique Verbes : marcher à côté, contourner, enjamber, éviter. Noms : obstacles, fleur, marguerite, bouchon, pâte à fixe. Adjectifs : horizontal, vertical. Adverbe : autour. Locution : à côté de.



LE DOMINO DES SYLLABES FINALES

1 MATÉRIEL

- ▶ Des dominos agrandis à 141% (matériel page 139).

2 DÉROULEMENT

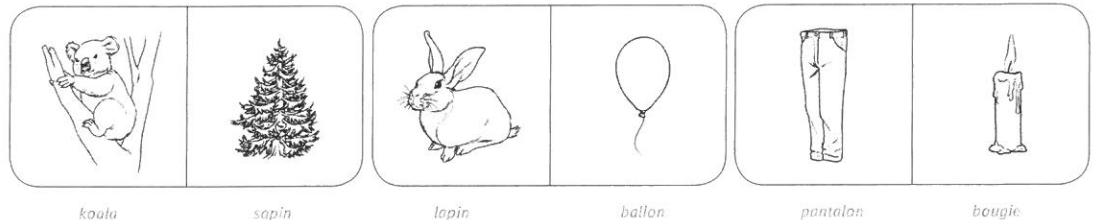
ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Donner à chaque élève 4 dominos (matériel page 139).

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ À tour de rôle, les joueurs posent un domino sur la table. Ils peuvent placer 2 images côte à côte uniquement si leur syllabe finale est la même.

Exemples



Liste des mots

DO: cadeau, rideau, landau, radeau

LIÉ: collier, chandelier, chevalier, bélier

NETTE: lunettes, canette, trottinette, marionnette

RI: otarie, souris, boulangerie, écurie

TEUR: facteur, radiateur, chanteur, tracteur

NARD: canard, renard

RON: potiron, biberon, marron, poivron

SIN: coussin, poussin, dessin, oursin

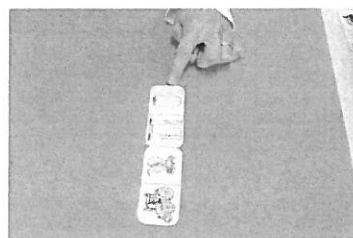
TU: tutu, tortue

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour aider les élèves lors de ce jeu, il est possible de rappeler après chaque domino posé les syllabes finales des mots-images placés aux 2 extrémités.

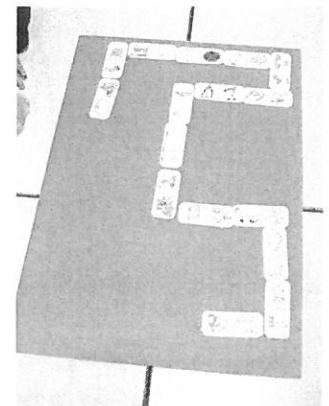
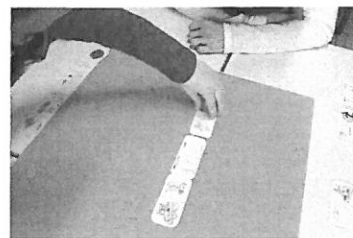
ÉTAPE 1

Les élèves nomment les mots-images présents sur les dominos.



ÉTAPE 2

Les élèves placent les dominos en fonction de leur syllabe finale.



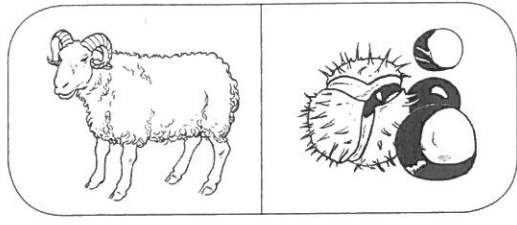
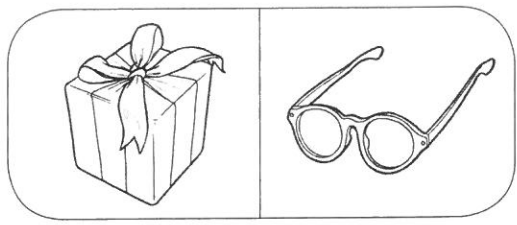
PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant rappelle la syllabe finale des mots-images posés aux 2 extrémités.
- Nomme les mots-images posés aux 2 extrémités en insistant sur les syllabes finales puis cherche parmi ses dominos.



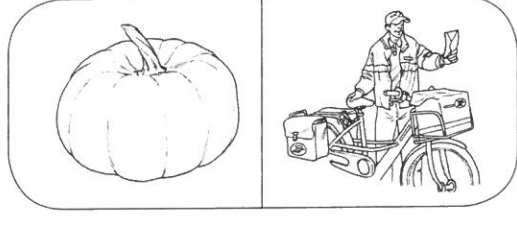
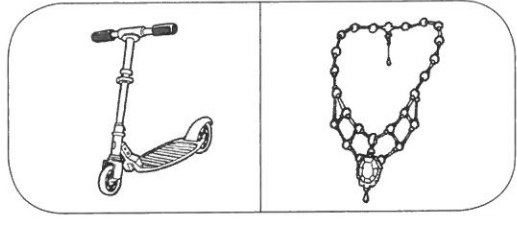
Prévoir un jeu de dominos par enfant afin qu'il puisse le colorier et l'emporter chez lui pour y jouer à la maison. Il est préférable de le plastifier.

cadeau
lunettes



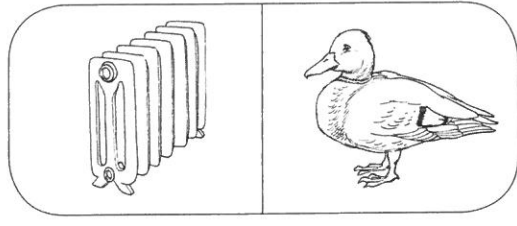
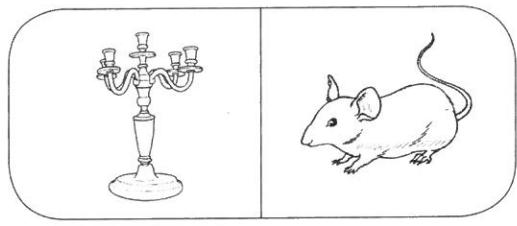
bélier
marrons

trotinette
collier



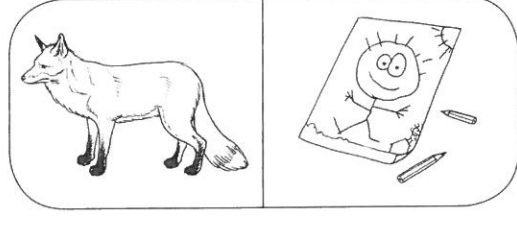
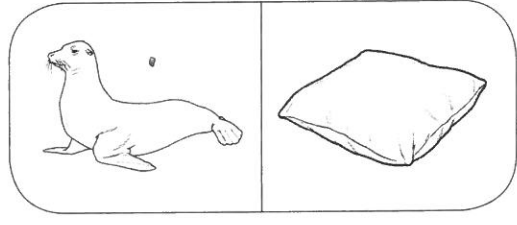
potiron
facteur

chandelier
souris



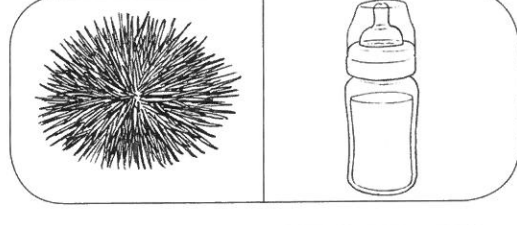
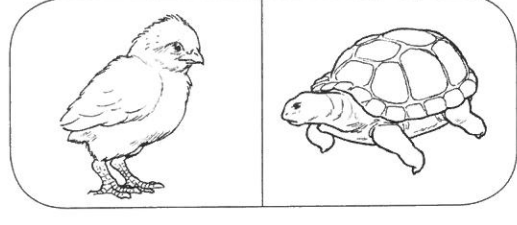
radiateur
canard

otarie
coussin



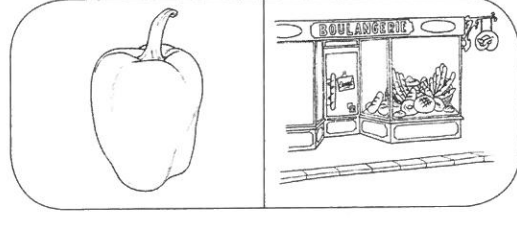
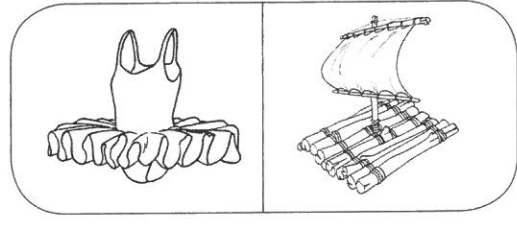
renard
dessin

poussin
tortue



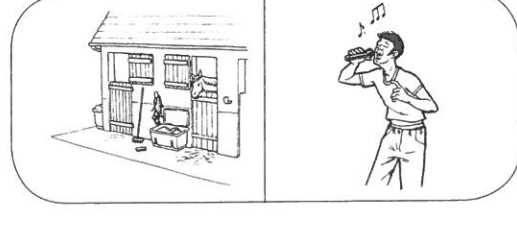
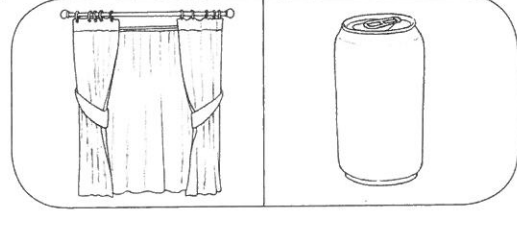
oursin
biberon

tutu
radeau



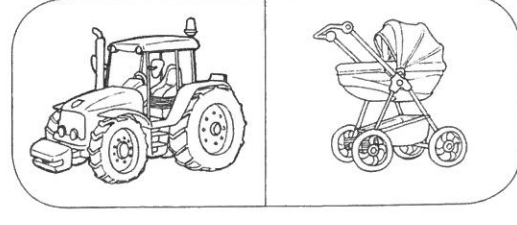
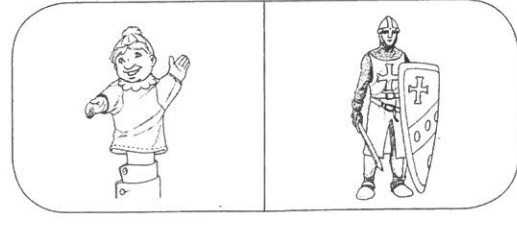
poivron
boulangerie

rideau
canette



écurie
chanteur

marionnette
chevalier

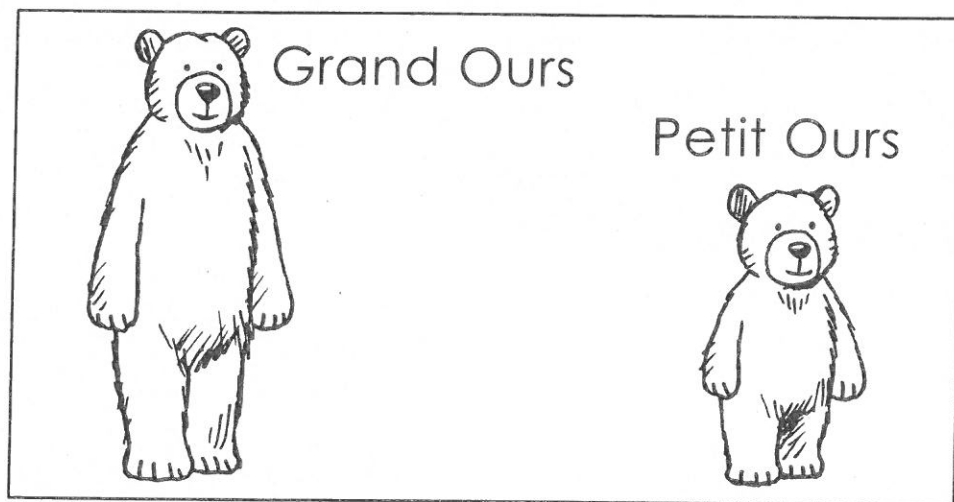


tracteur
landau

NOM :

DATE :

→ Complète le nom de chaque ours en collant le bon mot.



12



Ours



Ours

Grand Petit

La balance

MATÉRIEL

- Des fruits et des objets du coin cuisine de la classe.
- La balance à plateaux du coin cuisine.
- L'album « Un tout petit coup de main », L. Munsinger, A. Tompert, Lutin poche, 1997.
- Les marottes des personnages de l'album et une maquette de la balance.

ORGANISATION

Travail individuel. Atelier dirigé de 6 à 8 élèves.

BUT

Trouver l'objet le plus lourd.

DÉROULEMENT

- **ÉTAPE 1 Comprendre le problème**
L'enseignant apporte 2 objets de masses très voisines : une pomme et une banane.
- Comparer la masse des 2 objets en les soupesant.
- Se dessiner en train de soupeser les fruits. Dictier à l'adulte sa conclusion (voir page 165).
- Découvrir et essayer d'interpréter les dessins de ses camarades.
- Constatier que le groupe n'est pas d'accord sur le résultat de la comparaison.
- **ÉTAPE 2 Résoudre le problème**
Chercher l'objet de la classe qui pourrait permettre de les comparer de manière moins approximative.
- Utiliser la balance à plateaux du coin cuisine. Interpréter le résultat de la pesée.
- Changer les objets de plateau pour voir si cela change le résultat.
- Retenir qu'une balance permet de connaître l'objet le plus lourd et le plus léger.
- **ÉTAPE 3 Jouer avec la balance du coin cuisine**
Comparer la masse des objets du coin cuisine en utilisant la balance (voir page 165).
- Comparer la masse de 3 objets en utilisant la balance à plateaux et les ranger par ordre croissant ou décroissant.

PROLONGEMENTS

- Utiliser librement des balances de différents types : pése-personne, balance de cuisine, balance Roberval. Repérer leurs caractéristiques, connaître leur fonction.
- Découvrir l'histoire de « Un petit coup de main » présentée par l'enseignant à l'aide des marottes et d'une maquette de la balance. Reformuler l'histoire en s'aidant du matériel.

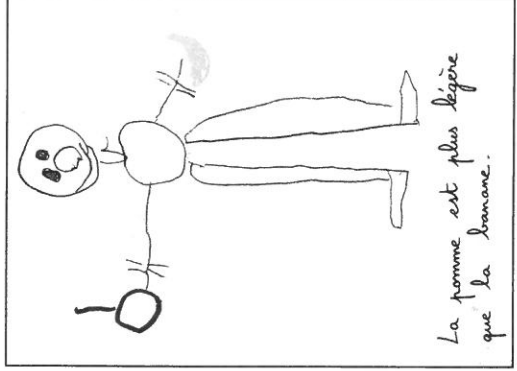
DIFFÉRENCIATION

La comparaison de la masse de 3 objets à l'aide de la balance est réservée aux élèves les plus performants.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Dictier une phrase à l'adulte pour légénder un dessin.
- Lexique Noms (balance, plateau, aiguille), verbes (peser, pencher, basculer).
- Syntaxe Utiliser les comparatifs « plus lourd que », « plus léger que » et « aussi lourd que ».

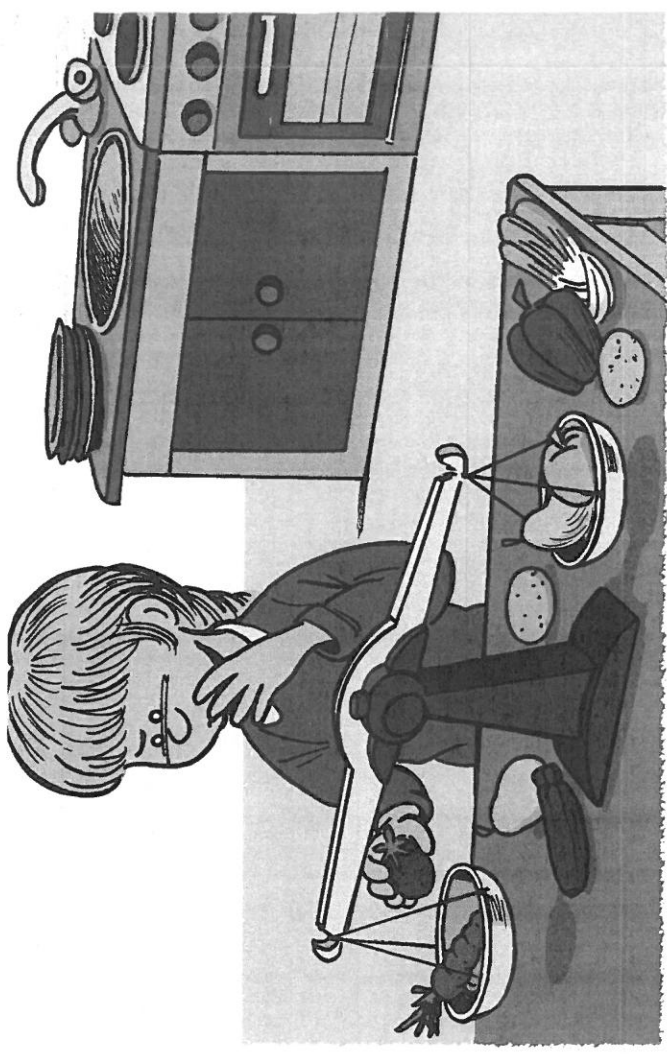
ÉTAPE 1 Comprendre le problème



PROCÉDURES
OBSERVÉES
- Se dessine
le corps incliné
du côté de l'objet
le plus lourd.
- Dessine
les 2 fruits
de manière
à ce qu'on puisse
les différencier.

Se dessiner en train de soupeser les fruits. Dictier à l'adulte sa conclusion.

ÉTAPE 3 Jouer avec la balance du coin cuisine



Comparer la masse des objets du coin cuisine en utilisant la balance.

TOURNER AUTOUR

Suivre un contour

Observer
Vivre le geste
avec son corps
Expérimenter
Tracer

CLASSE ENTIÈRE
COIN RÉGROUPEMENT
5 à 10 minutes

★ Une œuvre d'art aborigène (coffret et DVD-Rom 49).

Matériel

CLASSE ENTIÈRE
COUR DE RÉCRÉATION
30 à 35 minutes

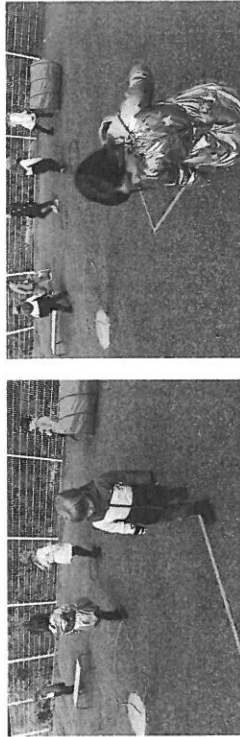
★ Un banc, 3 cerceaux, un tunnel, une chaise, le parachute, des cordelettes, formant une ligne fermée, des lattes formant une ligne brisée.
★ Des grosses craies.

JOBSERVE Décritre des images

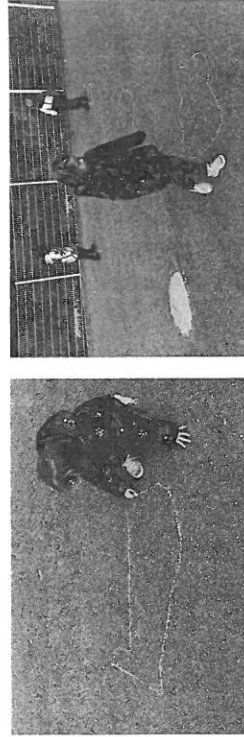
- ▶ Afficher l'image au tableau (coffret et DVD-Rom 49).
- ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves s'exprimer librement, puis poser des questions pour préciser leur description : couleurs, noms, formes, premier plan, arrière-plan.
- ▶ Les amener à émettre des hypothèses sur la manière dont les artistes ont procédé pour réaliser cette œuvre : étapes, techniques, outils, couleurs.
- ▶ Décrire l'animal central, puis les lignes autour, leur forme.
- ▶ Amener l'expression : *suivre un contour*.

JE VIS LE GESTE AVEC MON CORPS Se déplacer en suivant un contour

- ▶ Placer le banc, la chaise, le tunnel, les cordelettes, les cerceaux et les lattes de façon aléatoire dans la cour.
- ▶ Demander aux élèves de nommer les différents objets et de se déplacer sans toucher les objets présents au sol.
- ▶ Dire ensuite à la moitié de la classe de tourner autour des différents objets placés au sol.
- ▶ Demander aux élèves de décrire leur parcours, de verbaliser quel était le contour le plus simple à faire, le plus compliqué.



- ▶ Ranger le matériel et diviser la classe en deux groupes. Les élèves d'un groupe reçoivent une craie et tracent une ligne fermée sur le sol. Ceux de l'autre groupe choisissent une forme et la contournent.
- ▶ Inverser les rôles.

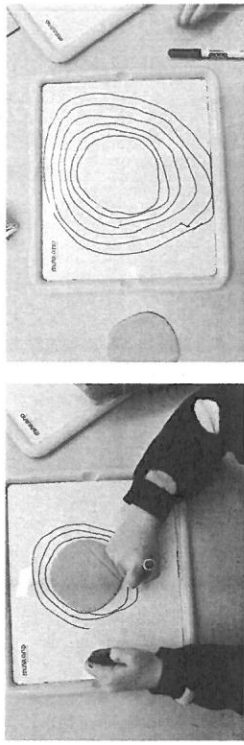


DIFFÉRENCIATION Donner la main aux élèves les moins performants pour leur montrer comment suivre un contour.

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

Matériel

- ★ Des animaux à contourner (matériel page 179 et DVD-Rom).
- ★ De la pâte à fixer.
- ★ Une ardoise et un feutre d'ardoise par élève.



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



DIFFÉRENCIATION Tracer le premier contour aux élèves les moins performants afin qu'ils aient un repère.

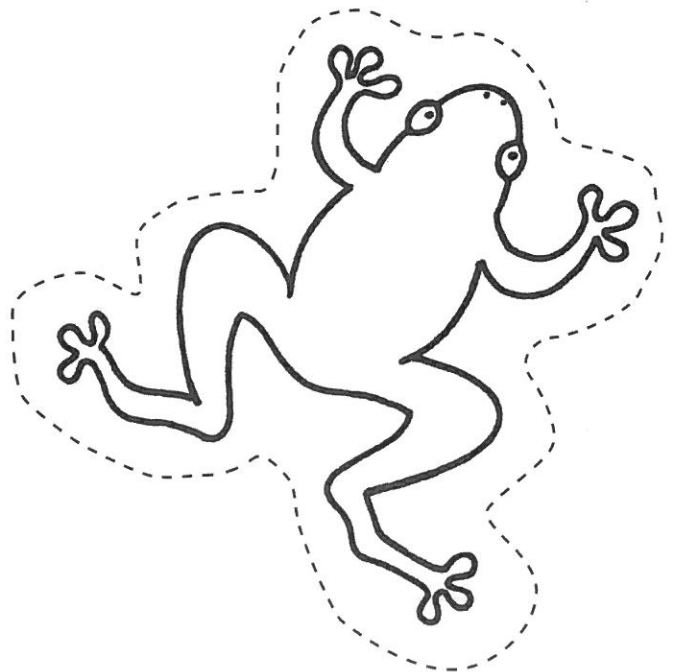
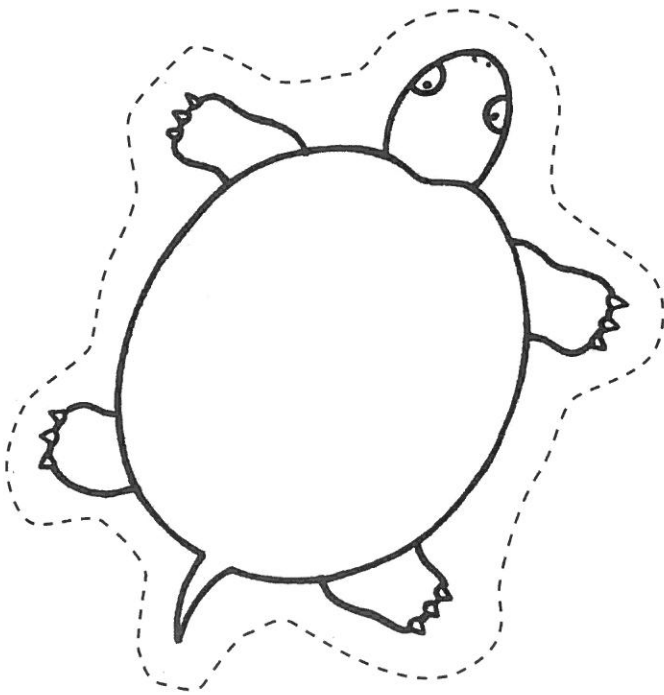
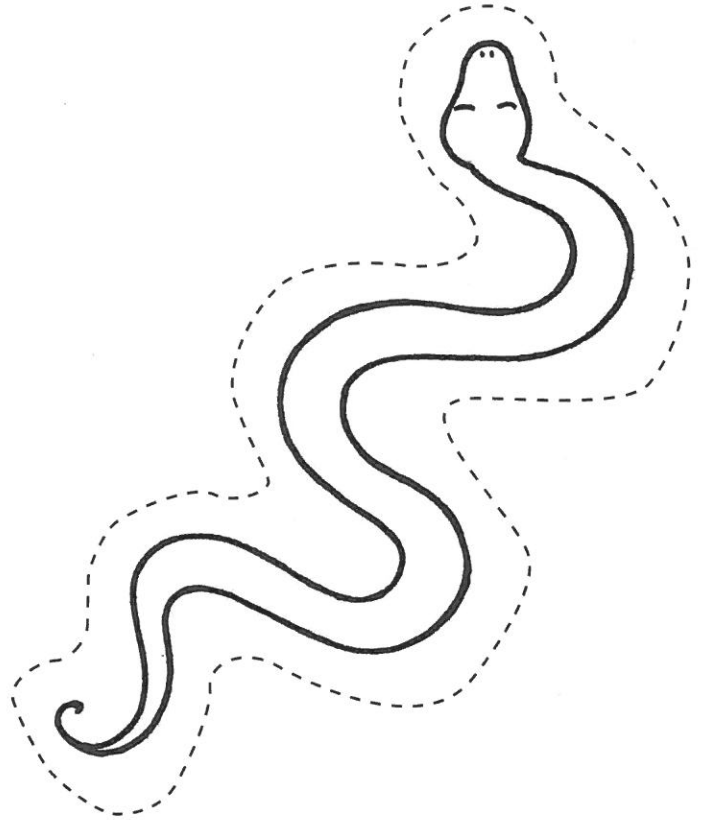
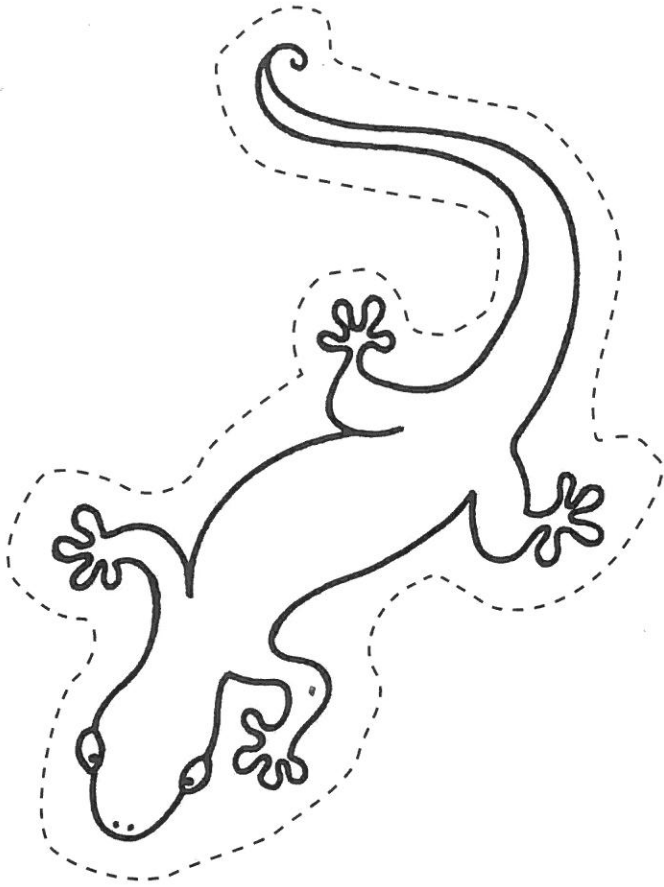
ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
Plan horizontal
25 à 30 minutes

Matériel

- ★ Le poster graphique de la classe.
- ★ Une blouse par élève.
- ★ Une feuille blanche de format 30 x 30 cm par élève.
- ★ Un animal à contourner (matériel page 179 et DVD-Rom).
- ★ Un coton-tige par élève.
- ★ Des feutres fins.
- ★ Des cotons-tiges.
- ★ De l'encre de deux couleurs.



DIFFÉRENCIATION Tracer le premier contour aux élèves les moins performants afin qu'ils aient un repère.



JEUX DE RIMES



MATÉRIEL

ÉTAPE 1

Jeu de la grue

- Une planche de jeu et 4 pièces à découper par élève (matériel page 146).
- Un dé pour 4 élèves (matériel page 146).

ÉTAPE 2

Jeu du gâteau

- Une planche de jeu et 4 parts de gâteau à découper par élève (matériel page 147).
- Des mots-images qui riment en O [o] (matériel page 148).
- Des mots-images intrus (matériel page 133).

ÉTAPE 3

Jeu du chocolat

- Une planche de jeu et 4 morceaux de chocolat par élève (matériel page 149).
- Des mots-images qui riment en A [a] (matériel page 149).
- Des mots-images intrus (matériel page 133).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 JEU DE LA GRUE

- ▶ Former des groupes de 4 élèves et donner un dé à chaque groupe (matériel page 146).
- ▶ S'assurer que tous les mots-images présents sur le dé sont connus des élèves.
- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu et 4 pièces à découper (matériel page 146).
- ▶ Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur lance le dé. S'il tombe sur une face dont le mot-image rime en U [y], il complète son puzzle. Sinon, il passe son tour.
- ▶ Le premier à avoir complété sa grue a gagné.

ÉTAPE 2 JEU DU GÂTEAU

- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu et 4 parts de gâteau (matériel page 147).
- ▶ S'assurer que tous les mots-images sont connus des élèves (matériel pages 133 et 148).
- ▶ Chaque élève pioche à tour de rôle une carte. Si le mot représenté rime avec le mot gâteau, le joueur prend un morceau de gâteau. Sinon, il passe son tour. Il remet sa carte sous la pioche.
- ▶ Si l'élève se trompe, il repose une part de gâteau.
- ▶ Le premier à avoir reconstitué son gâteau a gagné.

ÉTAPE 3 JEU DU CHOCOLAT

- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu et 4 morceaux de chocolat (matériel page 149).
- ▶ S'assurer que tous les mots-images sont connus des élèves (matériel pages 133 et 149).
- ▶ À tour de rôle, les joueurs piochent un mot-image. Si le mot représenté rime avec le mot chocolat, il reçoit un morceau de la tablette de chocolat. Sinon, il passe son tour.
- ▶ Si l'élève se trompe, il repose un morceau de chocolat.
- ▶ Le premier à avoir reconstitué sa tablette de chocolat a gagné la partie.

3 DIFFÉRENCIATION

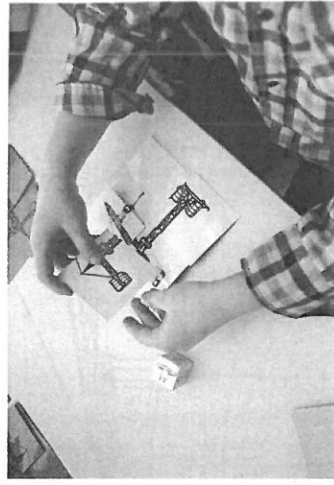
- ▶ Pour les élèves les moins performants, l'enseignant prolonge la fin du mot ou répète la rime afin qu'ils entendent mieux la rime. On peut aussi proposer des intrus dont la dernière syllabe est très différente pour que la distinction de son soit plus facile.



Proposer aux élèves de réaliser des maisons des rimes : la maison des rimes en A [a], la maison des rimes en O [o], des rimes en U [y].

ÉTAPE 1

Les élèves lancent le dé et placent une pièce de la grue si le mot-image obtenu sur le dé rime en U [y].



ÉTAPE 2

Les élèves prononcent la rime recherchée O [o] en insistant sur la forme de la bouche. Les élèves piochent un mot-image. S'il rime en O [o], ils complètent leur gâteau. Sinon, ils passent leur tour.



PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant prolonge ou répète la rime du mot-image ainsi que celle recherchée.
- Identifie la rime du mot-image puis a besoin que l'enseignant répète la rime recherchée.
- Nomme le mot-image en répétant la rime et la compare avec celle recherchée.



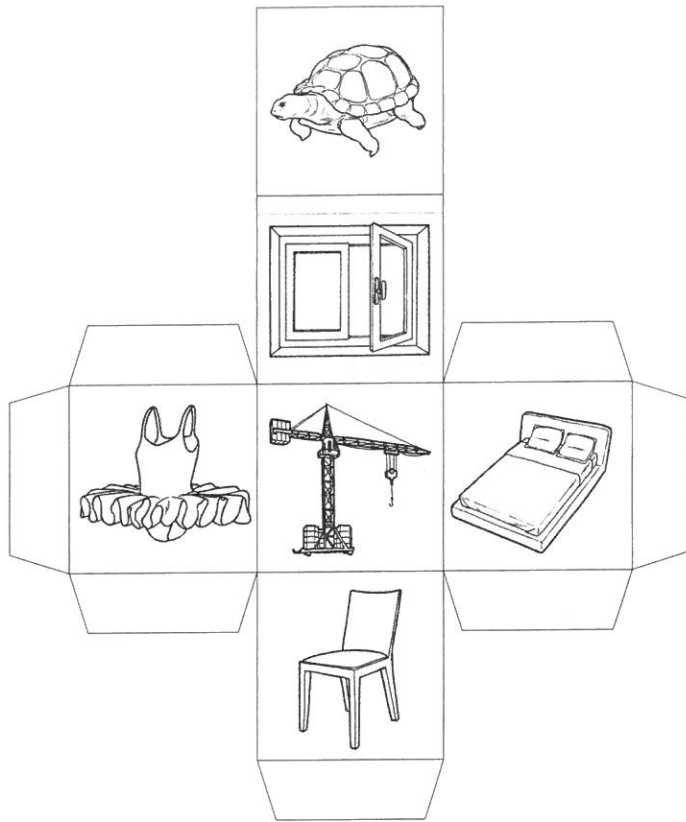
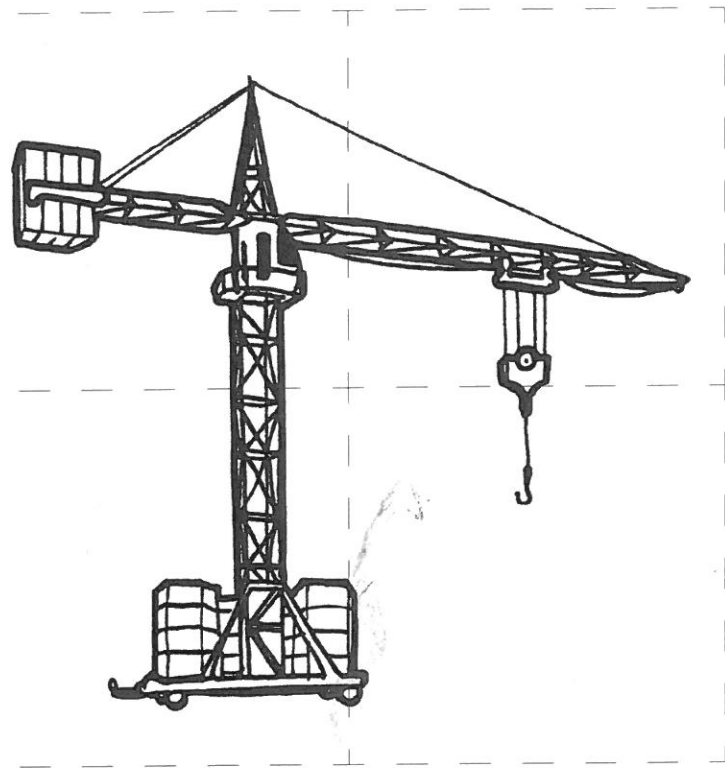
• Pour éviter que les pièces ne glissent du plateau de jeu, il est recommandé d'y placer de la bande velcro.

ÉTAPE 3

Les élèves prononcent la rime recherchée A [a]. Les élèves piochent un mot-image. S'il rime en A [a], ils complètent leur tablette de chocolat. Sinon, ils passent leur tour.



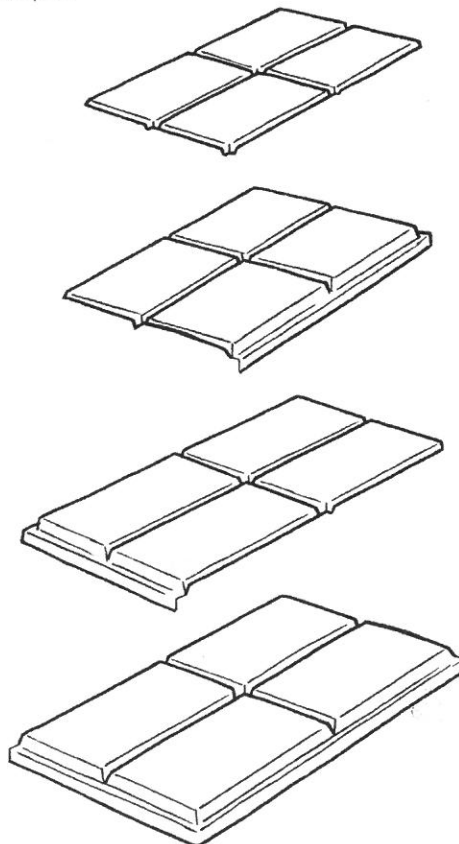
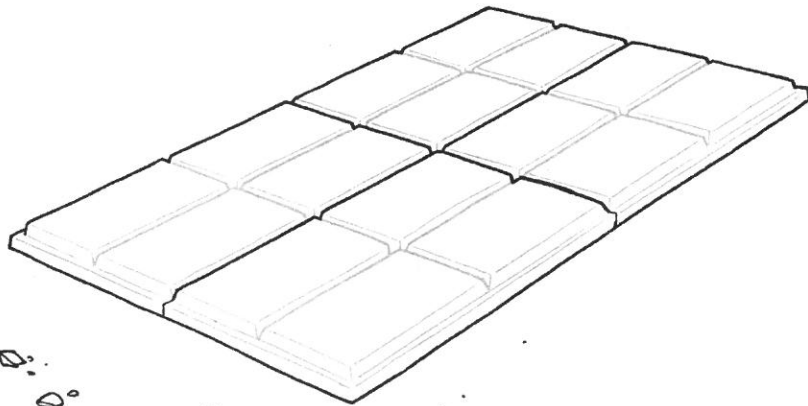
Planche de jeu et 4 pièces à découper



tortue - fenêtre - grue
chaise - tutu - lit

Planche de jeu

4 morceaux de chocolat



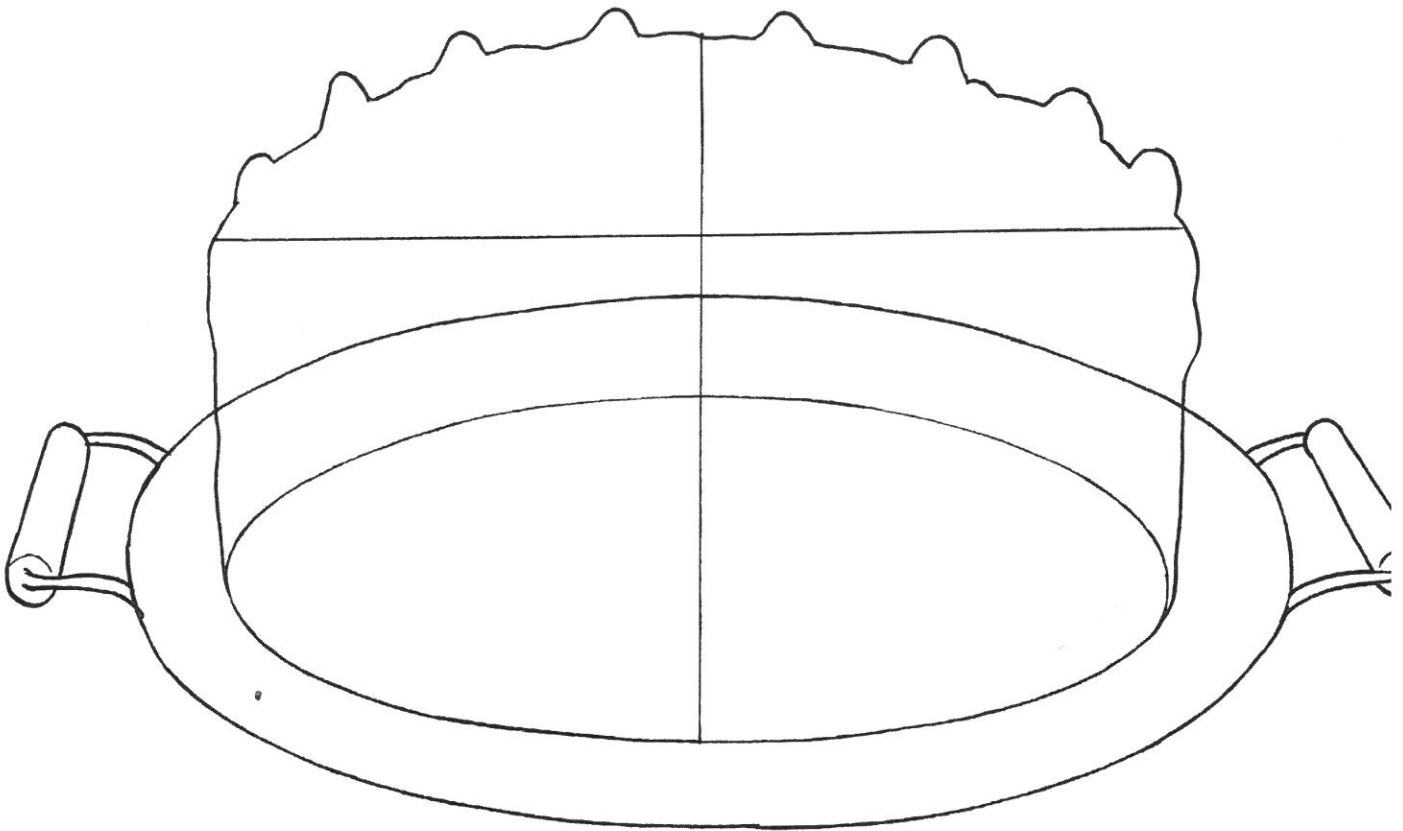
1 couleur de papier par élève.
1 planche et 4 parts par élève.

JEU DU GÂTEAU

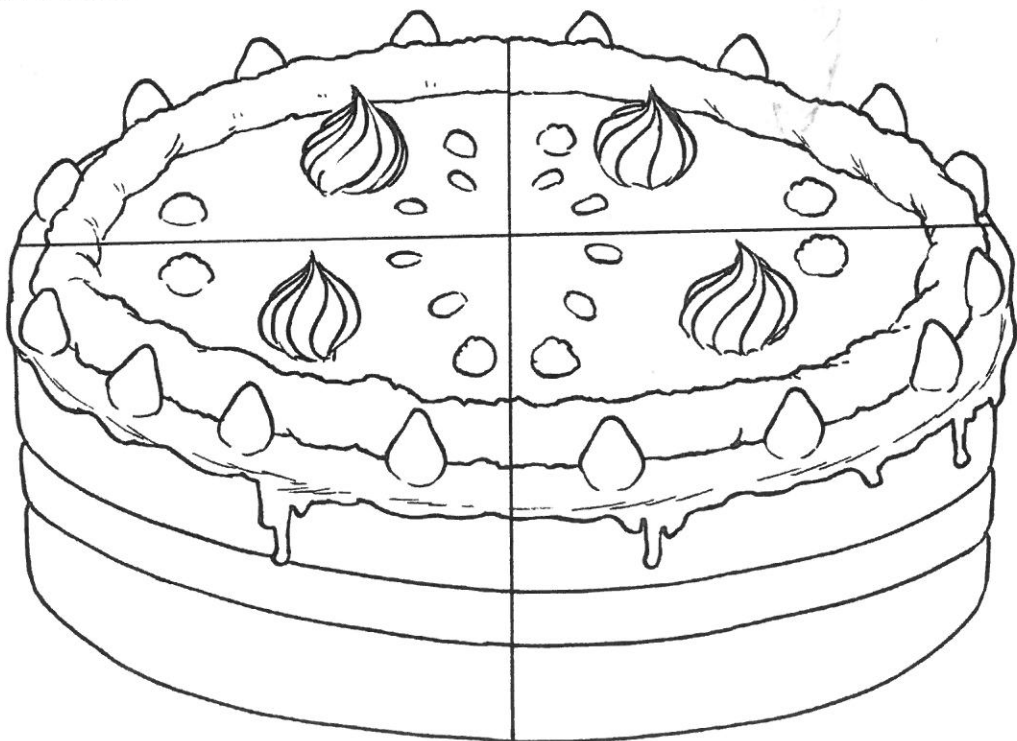
A4
100%

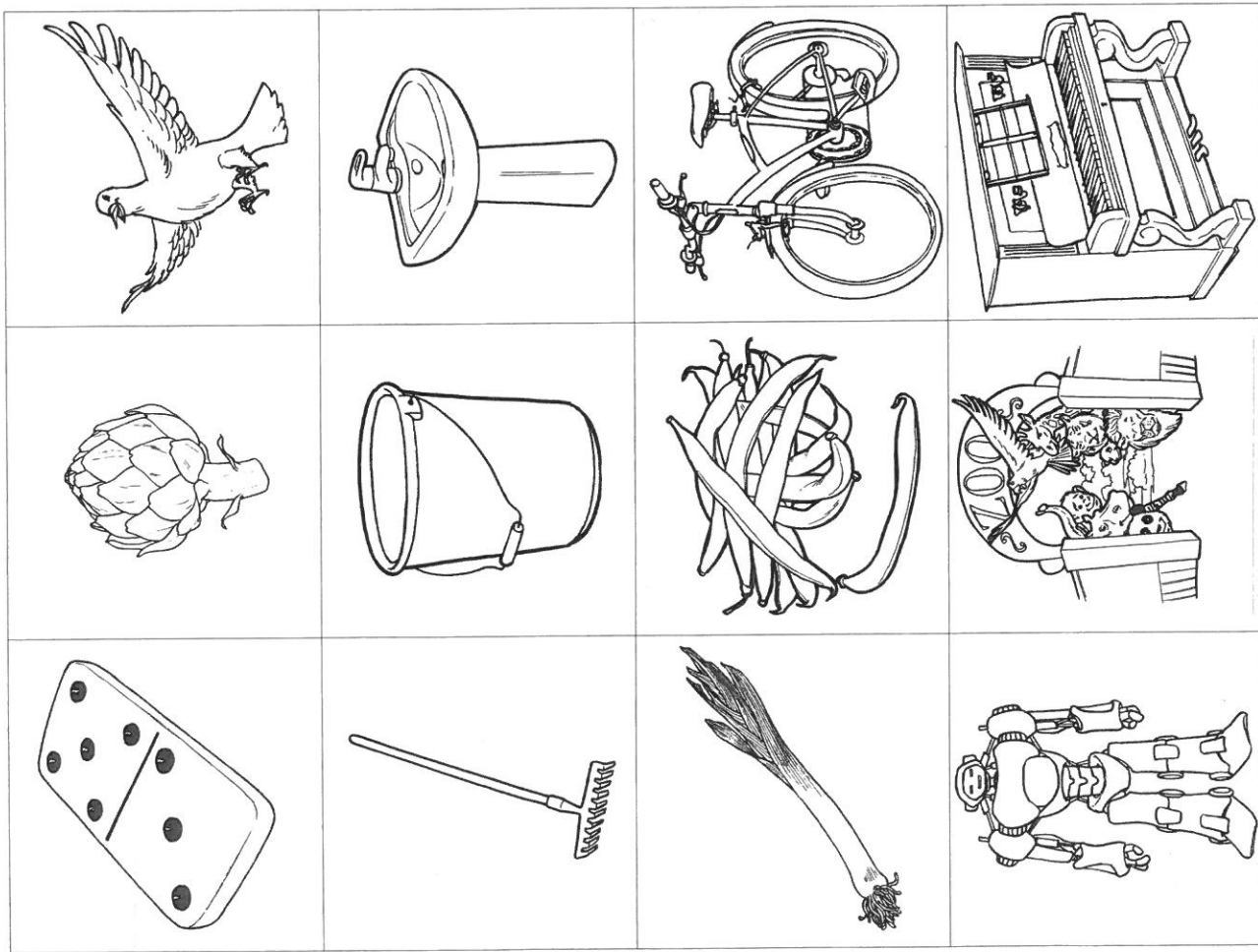
MATÉRIEL

Planche de jeu



4 parts de gâteau à découper



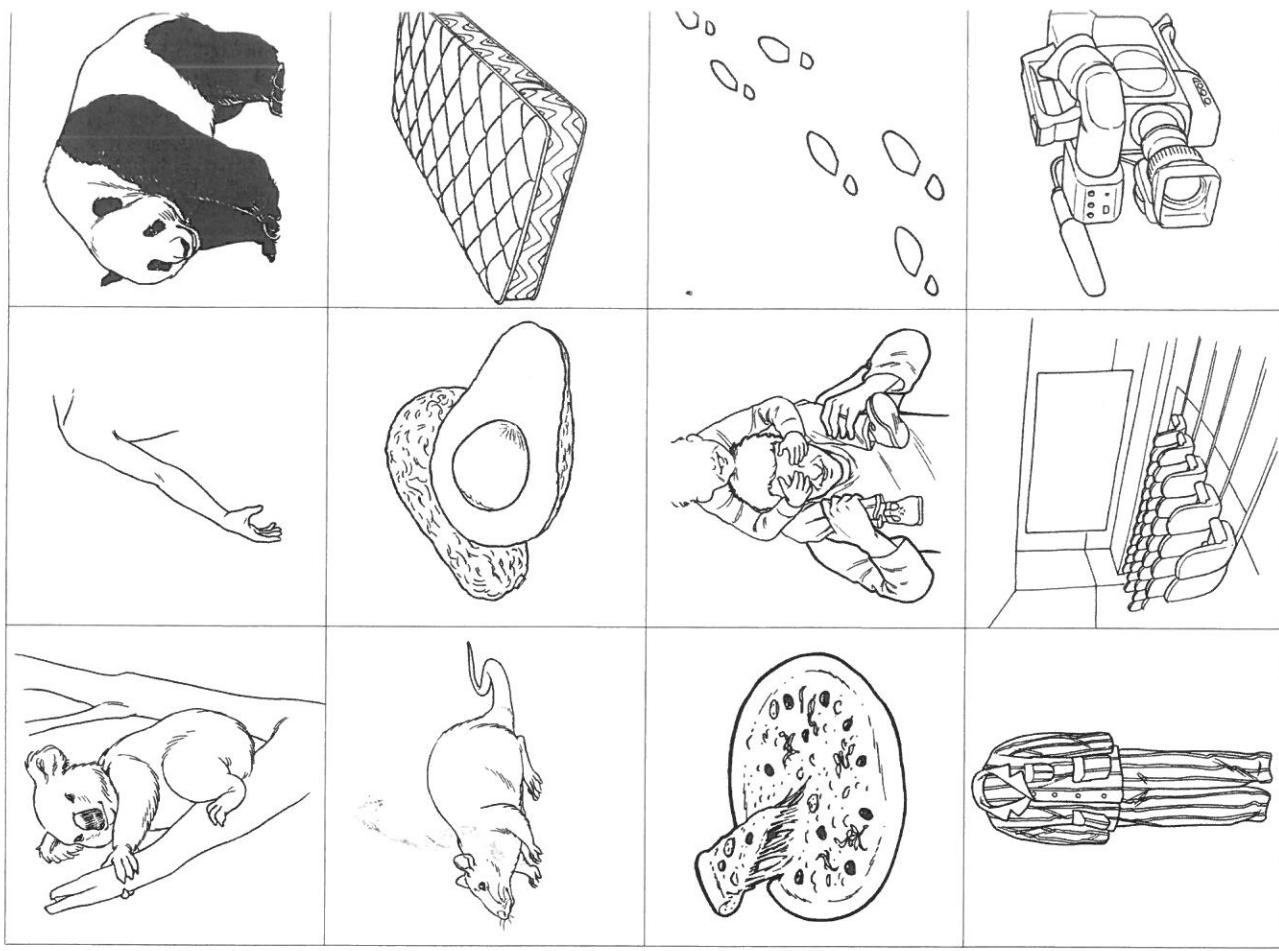


domino - artichaut - oiseau

brosse - seau - lavabo

poireau - haricots - vélo

robot - zoo - piano



koala - bras - panda

rat - avocat - matelas

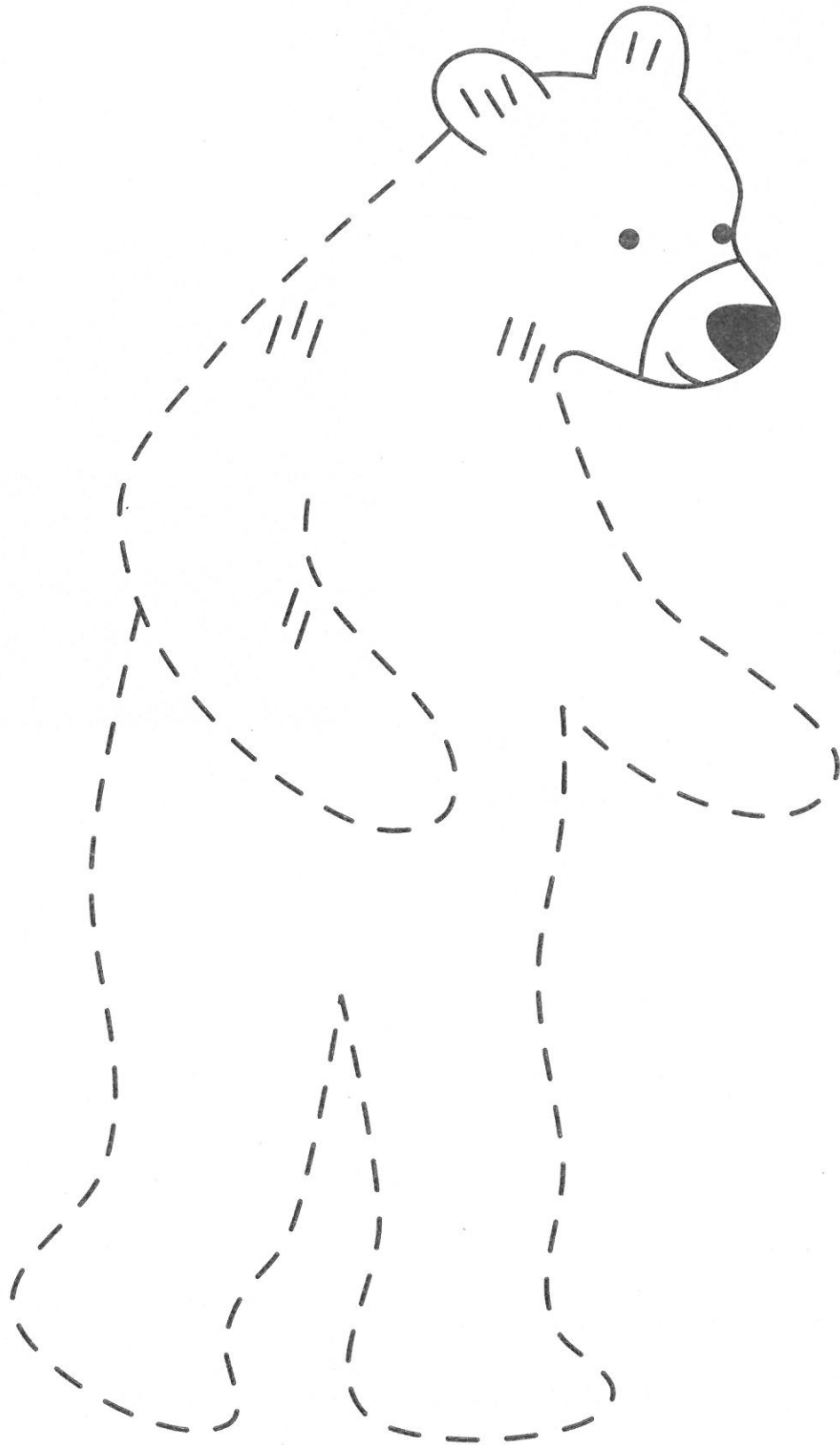
pizza - papa - pas

pyjama - cinéma - caméra

NOM :

DATE :

➔ Repasse sur les pointillés pour représenter Petit Ours, puis trace ses poils.



NOM :

DATE :

→ Repasse sur les pointillés pour représenter le bateau, puis dessine le mouvement de l'eau.

