Le thème – Niveau : * ** ***

Les couleurs

- Liste d'albums ;
- Lexique couleurs.

Langage

Langage oral

- acquérir du vocabulaire lié aux couleurs ;
- créer des rimes, phrases et histoires courtes.

Langage écrit

- reconnaître une couleur et l'associer à un objet ;
- prendre des indices sur un référent ;
- identifier et connaître des mots dans des graphies différentes ;
- identifier et reconstituer une phrase par comparaison.

Découvrir le monde

- trier et classer des objets ;
- identifier les couleurs.

Sensibilité, imagination, création

- Mélanger des couleurs.

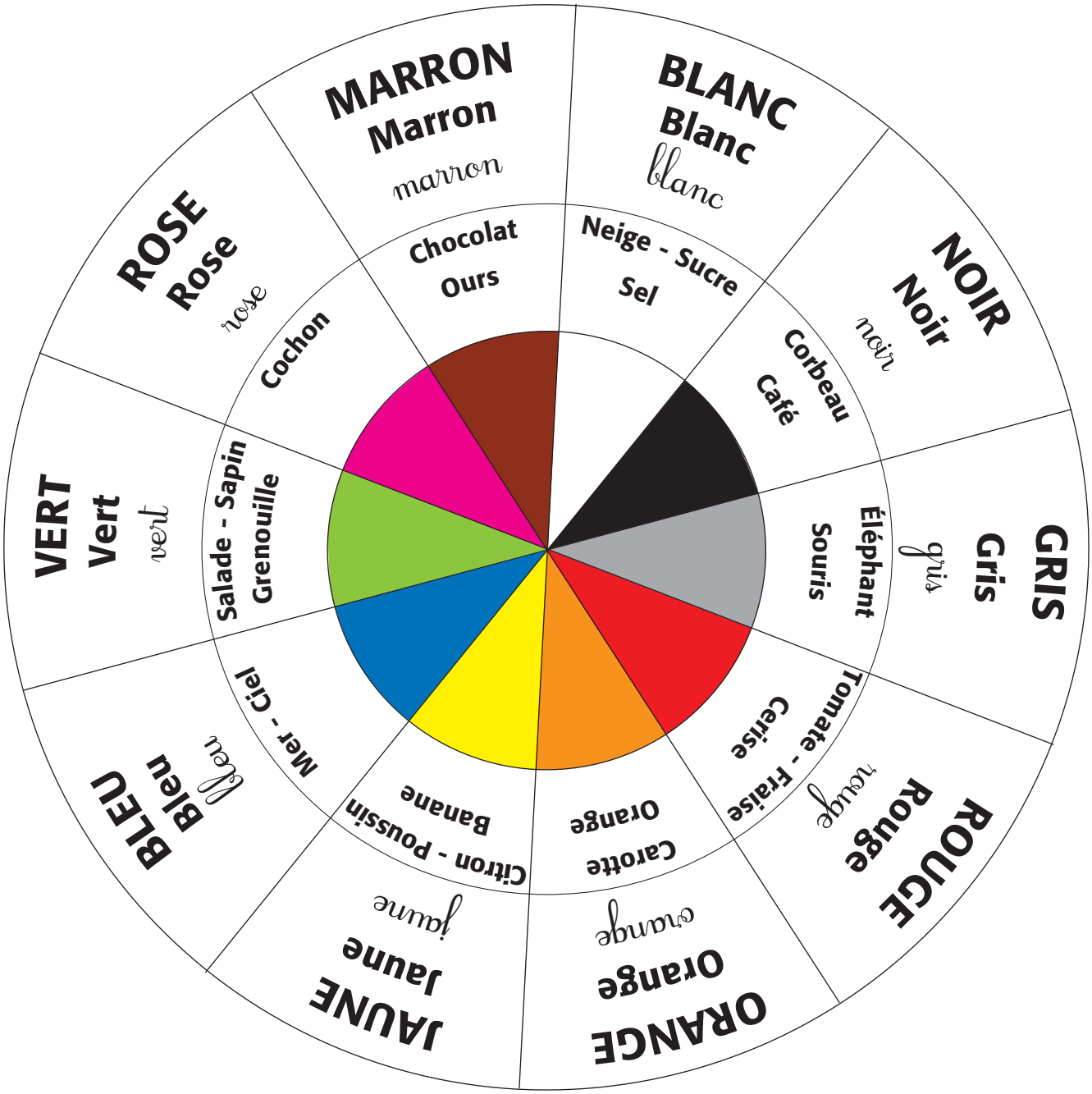
© Editions RAABE

M.1 Matériel Liste d'albums

- 1, 2, 3, couleurs/Isabelle Carrier. – Albin Michel, 1996.
- Souris peintres/Ellen Stoll Walsh. – Gautier-Languereau, 1996.
- Bleu Linou/Malou Ravella, Marianne Barcilon. – Ricochet, 2004. – (Les Bouées du Ricochet).
- Bleus/Yannick Grannec. – Didier, 2003. – (Mirliton).
- C'est blanc/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est bleu/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est brun/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est gris/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est jaune/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est noir/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est orange/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- C'est vert/Agnès Rosenstiehl. – Gallimard, 1989. – (C'est comme ça).
- Le Caméléon méli-mélo/Éric Carle. – Mijade, 2001.
- Couleurs/Chuck Murphy. – Albin Michel, 2004. – (Clic clac).
- Les Couleurs/Pierre-Marie Valat. – Gallimard, 2001. – (Mes toutes premières découvertes).
- Les Couleurs. – Gallimard : Paris-Musées, 2002. – (L'Art pour les tout-petits).
- Les Couleurs de la nature. – Play bac, 2004.
- Les Couleurs préférées de Petit Ours Brun/Danièle Bour, Marie Aubinais. – Bayard, 2004. – (Les Petits répertoires).
- Dans le brouillard de Milan/Bruno Munari. – Seuil, 2000.
- Dans le noir/Éd. Young. – Milan, 1995.
- De quelles couleurs... ?/Marie Houblon. – Tourbillon, 2003.
- Jaune Kajou/Malou Ravella, Marianne Barcilon. – Ricochet, 2004. – (Les Bouées du Ricochet).
- Jaunes/Yannick Grannec. – Didier, 2003. – (Mirliton).
- Léon et sa maison/Elsa Boisard. – Grasset, 1998.
- Ma vie en rose/Dr. Seuss ; Steve Johnson ; Lou Fancher. – Circonflexe, 1997.
- Le Magicien des couleurs/Arnold Lobel. – École des loisirs, 1987.
- Ours brun, dis-moi.../Bill Martin, Éric Carle. – Mijade, 1997.
- Ours brun, dis-moi.../Bill Martin, Éric Carle. – Mijade, 2000.
- Partout des couleurs/Tana Hoban. – Kaléidoscope, 1997.
- Le Pays des couleurs/Paolo Marabotto. – Circonflexe, 1997.
- Pays sages/Éric Battut. – Bilboquet, 2001.
- Pêcheur de couleurs/Éric Battut, Michel Piquemal. – Didier, 1997.
- Petit cœur/Élisabeth Brami ; Georges Lemoine. – Casterman, 1999. – (Courant d'air).
- La Petite tache rouge/Marita Mahringer, Éric Battut. – Bilboquet, 2002.
- Un Phare, une lune/Anita Lobel ; Isabel Finkenstaedt. – kaléidoscope, 2002.
- Qu'as-tu mangé poisson glouton ?/Alain Crozon. – Seuil, 2002.
- Un Rhinocéros Arc-en-ciel/Peter Sis. – Grasset, 1995.
- Rose citron/Hervé Tullet. – Seuil, 2001.
- Rouges/Yannick Grannec. – Didier, 2003. – (Mirliton).
- Sur la piste des couleurs/Philippe Borsoï, Michel Habert. – Larousse, 1994. – (Les Apprentis Sages).
- Sylvestre/Éric Battut. – Lo Païs, 2001.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Lexique couleurs



© Editions RAABE

P.1 Préparation — Associer des mots pour obtenir une rime

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

– associer des mots pour faire des rimes ;
– créer des comptines ou des phrases.

3. Compétences

Être capable de reconnaître un son et de trouver des mots pouvant s'y associer pour produire une rime.

4. Organisation

Grand groupe ou ateliers.

5. Déroulement

– ce travail vient en complément d'autres travaux, du même type, réalisés au préalable ;
– le maître cite et remémore certaines rimes déjà réalisées avec les enfants (avec les prénoms).

Exemples :

Quentin prend le train. Sarah adore le chocolat. Papa est en bas. Lundi, je vais à Paris.

Le maître procède à des jeux de rimes et sonorités.

a. Devinettes

• Qui veut jouer avec M. Vert ? C'est Albert.
• Qui court à côté de M. Gris ? Une souris.
• Qui dort sur le banc ?
• Qui met son pantalon ?

b. Construire une phrase

– le maître propose de construire une phrase ou une histoire courte à partir d'une sélection de mots ;
– quel est le mot qui peut aller avec bleu ? Mathieu, vélo, crayon ;
– essayons de former une petite phrase : Mathieu a un vélo bleu.

c. Quizz

Les enfants doivent citer le ou les mots qui riment avec le mot de référence.
Exemples :
Blanc : éléphant, vent, vélo, dent, roi...
Noir : voir, poire, dormir...
Bleu : jeu, feu, livre...

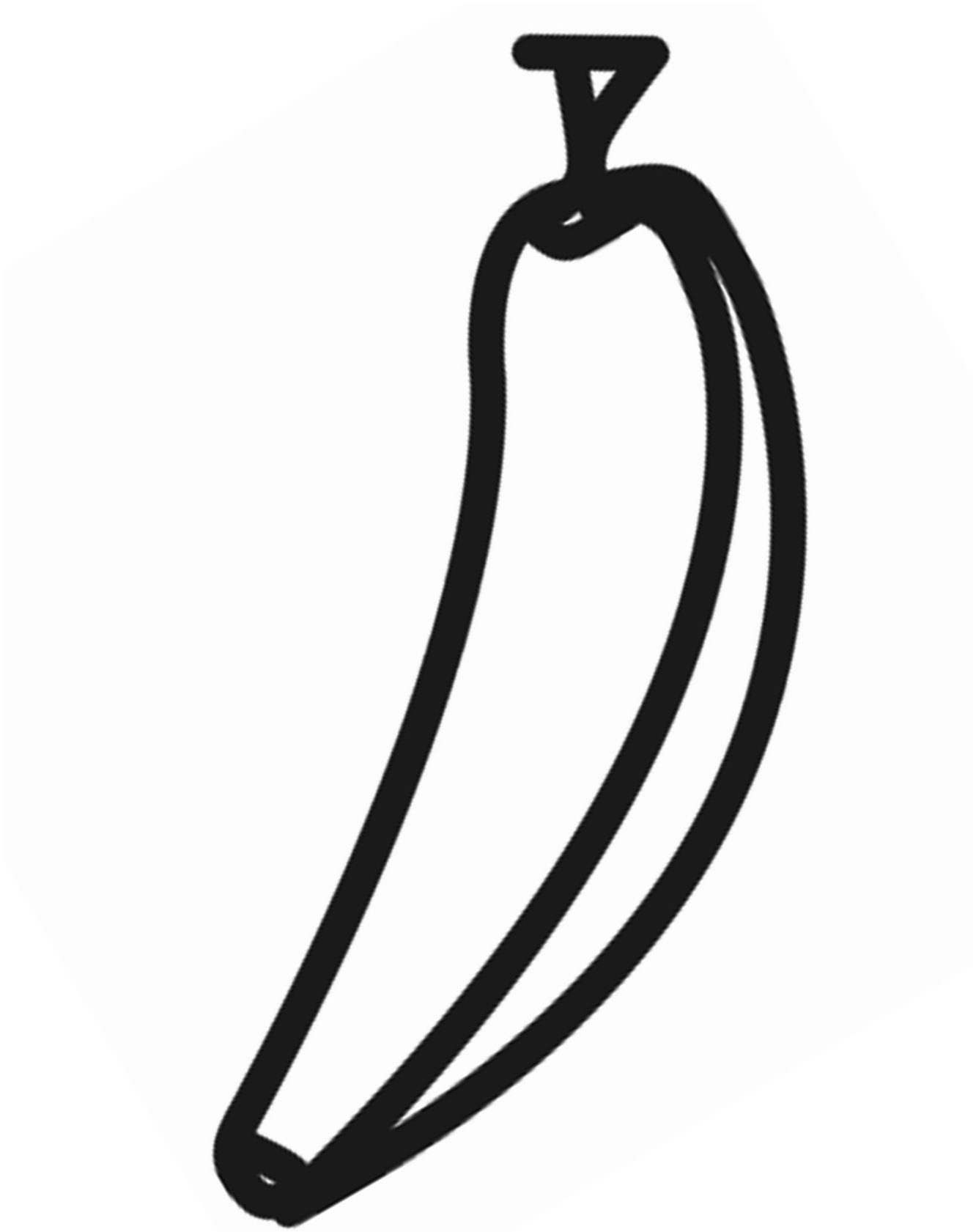
d. Prolongement

Apprendre la comptine réalisée.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable de reconnaître une couleur et l'associer à un objet.
Consigne : Remplis ton image avec la bonne couleur (par collage de papiers ou coloriage).



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable de reconnaître une couleur et l'associer à un objet.
Consigne : Remplis ton image avec la bonne couleur (par collage de papiers ou coloriage).

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

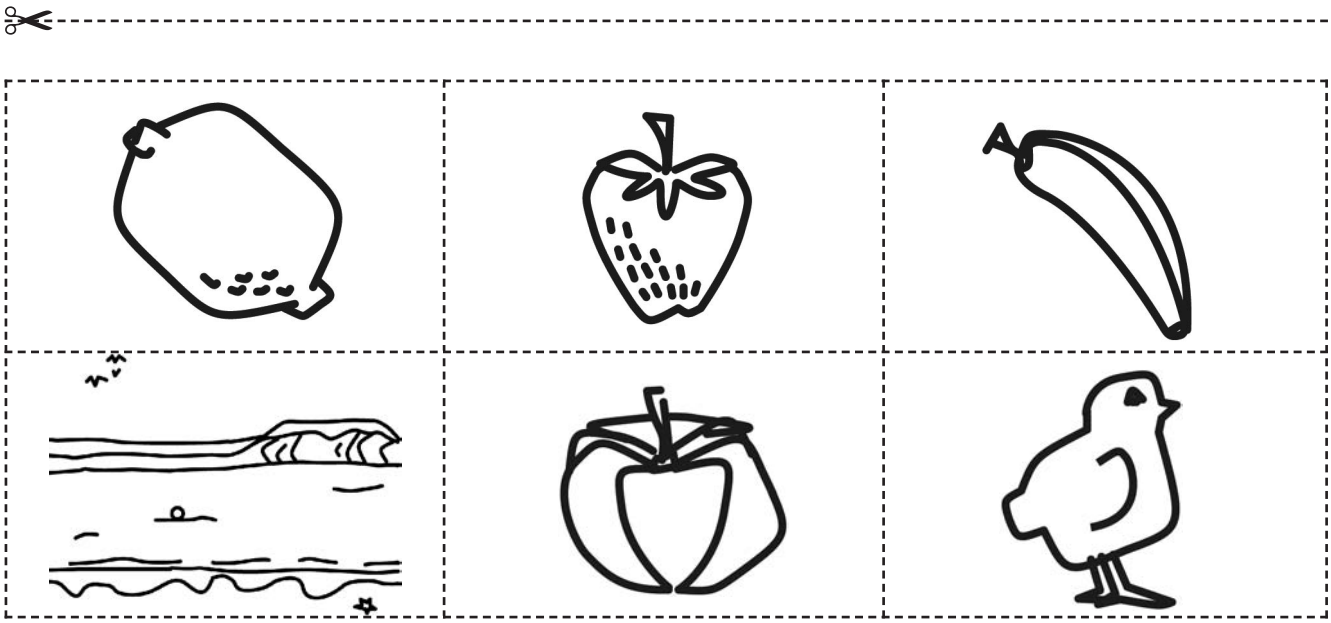
Compétences : Être capable de reconnaître une couleur et l'associer à un objet.
Consigne : Remplis ton image avec la bonne couleur (par collage de papiers ou coloriage).

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Associer une image, un objet (non colorié) à une couleur.
Consigne : Range les images dans les colonnes, selon leur couleur.

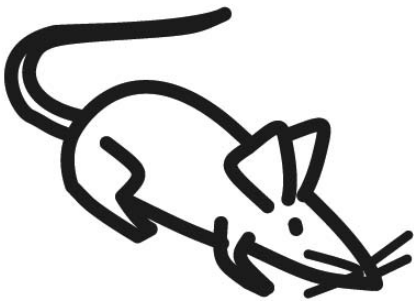
JAUNE	BLEU	ROUGE

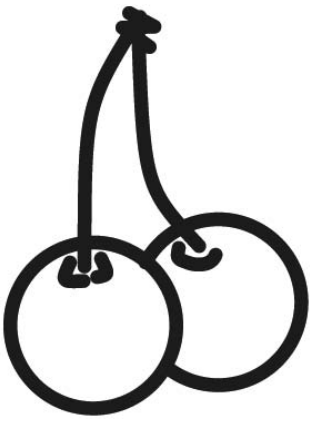


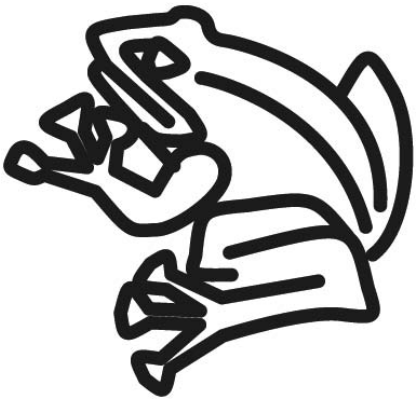
© Editions RAABE

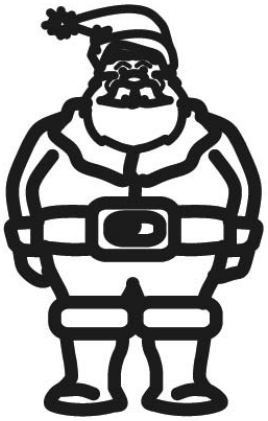
Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'associer une couleur à un objet.
Consigne : Colorie l'objet selon sa couleur.





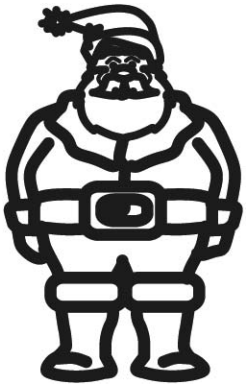


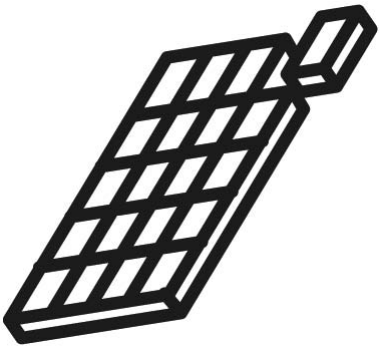


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'associer une couleur et un objet.
Consigne : Colorie les dessins selon leur couleur réelle ou colle la gommette correspondant à la couleur.

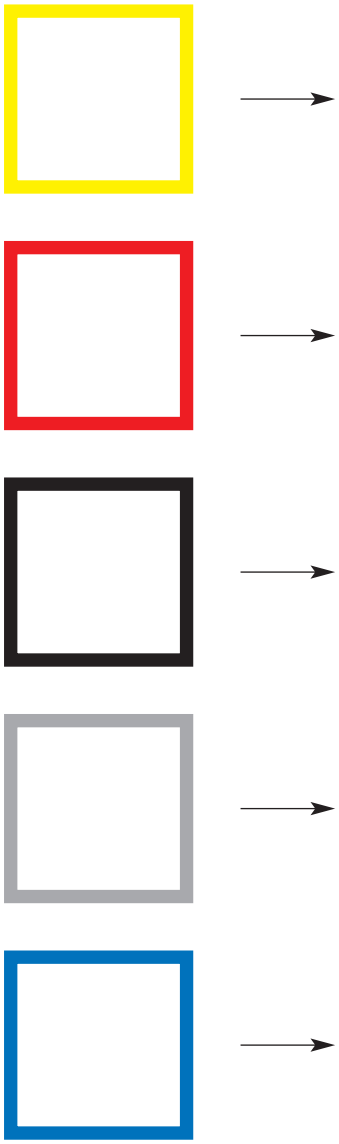


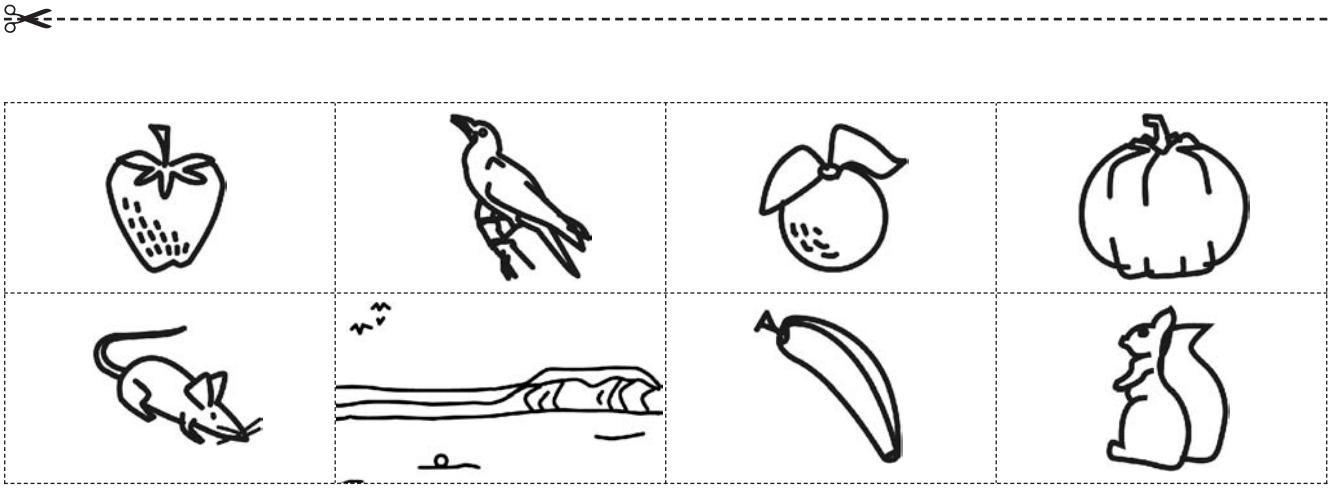


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'associer la bonne couleur au bon objet.
Consigne : Colle l'étiquette de l'objet correspondant à la bonne couleur.





© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Distinguer les intrus.

Consigne : Pour chaque couleur, barre les objets qui ne sont pas de la même couleur et colorie le bon objet.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Lecture : Identifier un mot

1. Domaine d'activité : langage écrit

2. Objectifs

Identifier un mot dans une même graphie, puis sous des graphies différentes.

3. Matériel

– un panneau collectif avec plusieurs mots (cf. encadré si-dessous) ;
– des étiquettes mots M.1 .

MARRON
ROUGE
ROSE
NOIR
BLEU
ORANGE
JAUNE
VERT

4. Déroulement

4.1 **Phase collective**

– le maître affiche le panneau (veiller à laisser le référent lexique couleur à proximité) ;
– on observe les mots. *Quelqu'un les reconnaît-il ?*
– on compte le nombre de lettres, on désigne la première lettre ;
– le maître distribue les étiquettes mots reprenant les couleurs dans les 3 graphies ;
– le maître désigne un mot sur le panneau, les enfants qui ont le même mot sur leur étiquette doivent le signaler et le coller sous le même mot ;
– constat : plusieurs graphies pour un même mot. Il y a des pièges.

4.2 **Phase individuelle**

Le même travail est repris avec les fiches exercices ci-après.

5. Variantes. Prolongements

– retrouver le mot couleur dans une liste ;
– coloriage-codage ;
– reconstituer le mot couleur.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Étiquettes pour le panneau collectif

ROUGE	rouge	rouge
MARRON	marron	marron
ROSE	rose	rose
VENT	vent	vent
NOIR	noir	noir
BLEU	bleu	bleu
ORANGE	orange	orange
JUIN	juin	juin
JAUNE	jaune	jaune
VERT	vert	vert

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable de prendre des indices sur un référent. Associer la couleur au mot.
Consigne : Trouve et colle la gommette correspondant à la couleur et au mot.

Les enfants ont, soit un référent au tableau, soit une fiche lexique avec toutes les couleurs.

Jaune	

Bleu	

Rouge	

Vert	

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Reconnaître les mots couleurs (avec un référent).
Consigne : Colorie l'étiquette mot avec la couleur qui correspond.

rouge

bleu

vert

jaune

violet

orange

noir

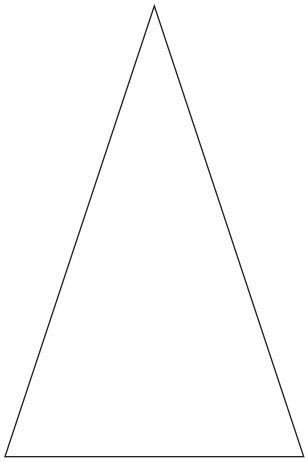
marron

rose

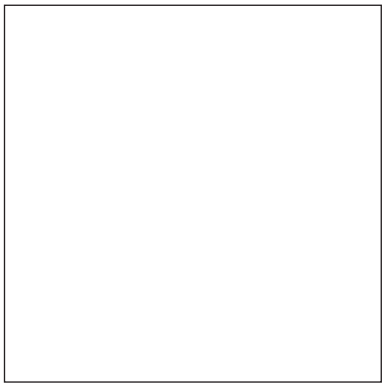
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

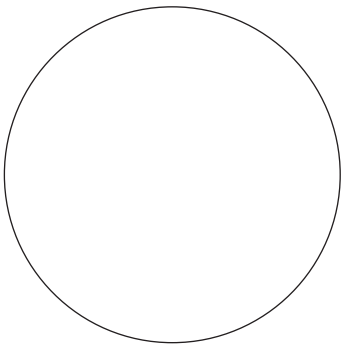
Compétences : Reconnaître les mots couleurs (en t'aidant du tableau ou de la fiche référente).
Consigne : Colorie les formes selon la couleur demandée.



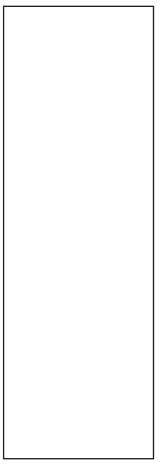
bleu



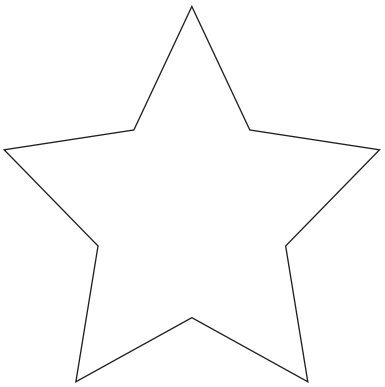
jaune



rouge

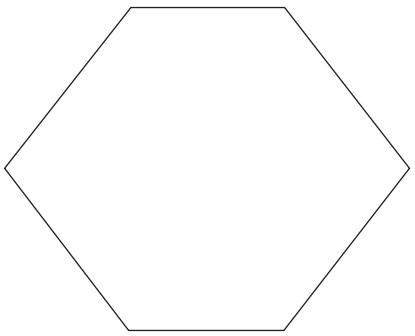


vert



noir

marron

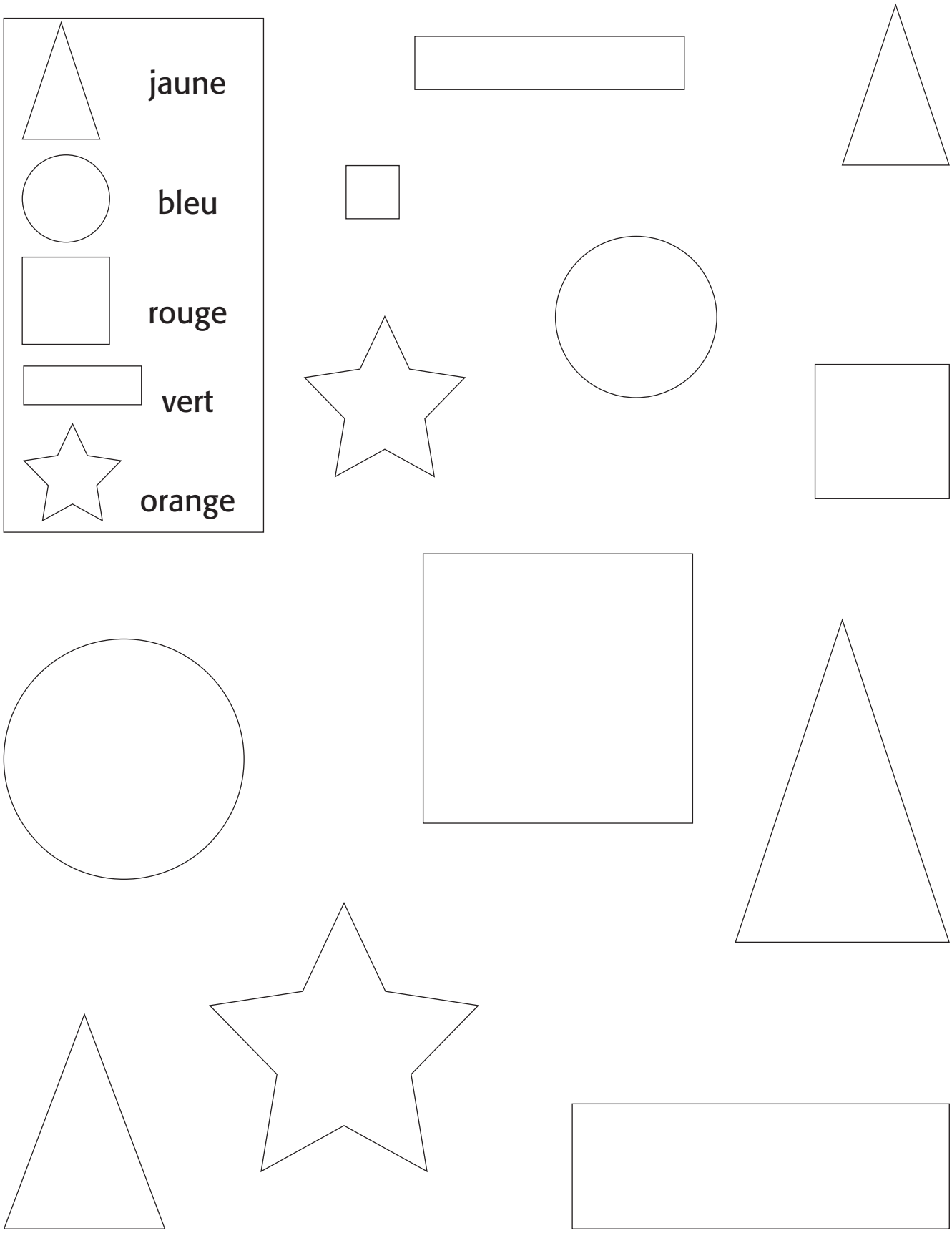


orange

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Identifier le code et colorier à bon escient.
Consigne : Colorie selon le code.



© Editions RAABE

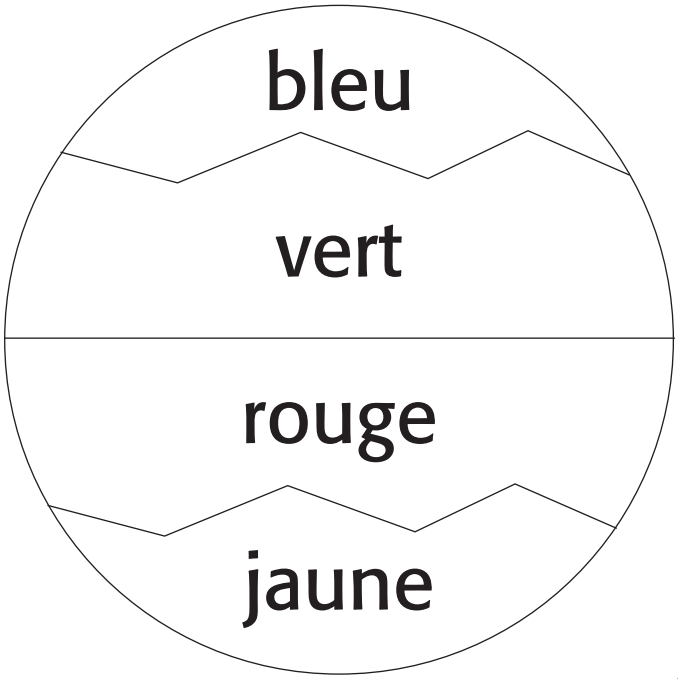
Nom : . . . . . .

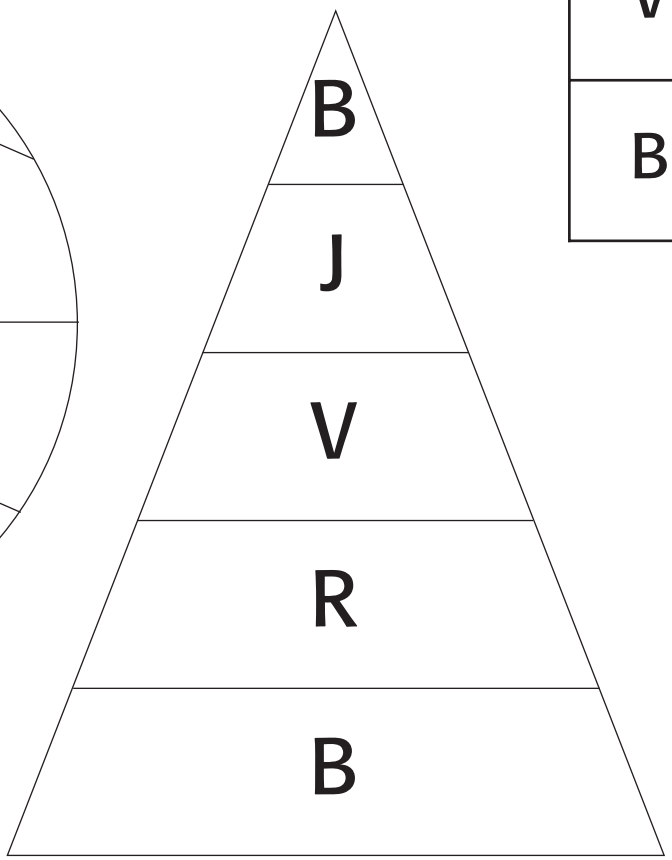
Compétences : Identifier le code et colorier à bon escient.
Consigne : Colorie selon le code.

rouge	**R**
vert	**V**
bleu	**B**
jaune	**J**

rouge
vert
bleu
jaune

R
V
B
J
R
V
B





© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable de repérer un mot donné et connu dans une liste de mots inconnus.
Consigne : Entoure le mot correspondant au modèle.

BLEU	ROUGE	VERT	JAUNE
BLÉ	ROUGE	VERS	UNE
FEU	ROSE	VÉRO	JUIN
BLEU	BOUGE	TRÈS	JAUNE
BLUE	ROUGE	VERT	JEANNE
BELLE	GORGE	TRÈVE	JUS
BLEU	ROBE	RÊVE	JAUNE
LE	ROSE	VERT	PAUME
EUX	ROUGE	VENT	JUSTE
BULLE	RAGE	VER	JULIE
BLEU	ROULE	VERT	JAUNE

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Être capable de reconnaître un mot selon un modèle.
Consigne : Sur chaque ligne, entoure le même mot que le modèle.

VERT	RÊVE	VÉRO	VERT
rouge	rose	rouge	bouge
bleu	blanc	bleu	vœu
jaune	jaune	joli	faune
noir	roi	voir	noir
BLANC	BANC	BLANC	BLEU

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'associer écriture scripte et cursive.

Consigne : Découpe les étiquettes cursives et colle-les à l'écriture script correspondante. Puis fais un point de couleur correspondante.

jaune		
vert		
bleu		
noir		
rose		
rouge		
marron		
orange		

jaune	*vert*	*bleu*	*noir*
rose	*rouge*	*marron*	*orange*

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'identifier un même mot dans des graphies différentes.
Consigne : Entoure le mot correspondant au modèle, dans toutes les écritures.

BLEU	**bleu**	bleu

blé yeux bleu BLEU

BEAU boue blanc VŒU

bleu œuf BLÉ EUX

ROUGE	rouge	rouge

ROSE bouge ROUGE courge

rouge ROSE gorge rouge

JAUNE	Jaune	jaune

jaune jus juin paume

jaune une JEANNE JAUNE

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Recopier un mot par collage de ses lettres.
Consigne : Découpe les lettres avec soin et colle-les de façon à reconstituer le mot modèle.

rouge

BLEU

JAUNE

VERT

e	g	o	u	r
N	E	U	A	J
E	R	T	V	
U	E	B	L	

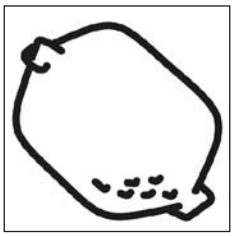
© Editions RAABE

Colle

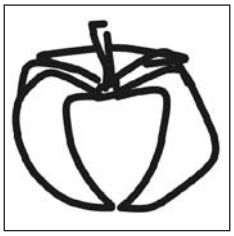
Nom : . . . . . .

Compétences : Prise d'indices sur un référent. Associer la couleur à l'objet (ou l'image).
Consigne : Retrouve l'étiquette correspondant à ton image.

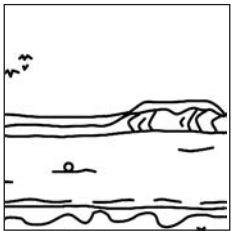
Le sapin est



Le citron est



La tomate est



La mer est

vert.	rouge.
jaune.	bleue.

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétences : Identifier les mots par comparaison. Reconstituer une phrase en respectant l'ordre des mots et leur sens.

Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les avec soin.

Le	sapin	est	vert.

Le	cochon	est	rose.

vert.	cochon	est	sapin
Le	est	Le	rose.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Identifier les mots par comparaison. Reconstituer une phrase en respectant l'ordre des mots et leur sens.

Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les avec soin.

La	fraise	est	rouge.

Le	citron	est	jaune.

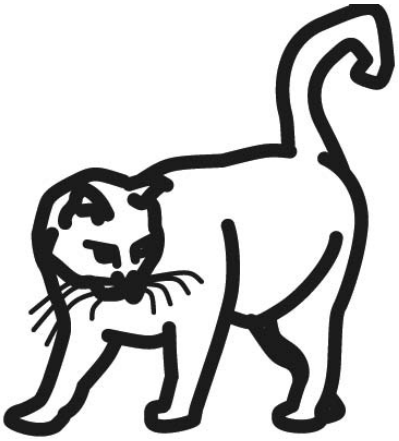
rouge.	citron	est	fraise
La	est	Le	jaune.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Identifier la phrase par comparaison des mots.
Consigne : Colorie la phrase correspondant au modèle.

Le sapin est vert. 	Le raisin est vert. Le sapin est blanc. Le sapin est vert. Vert est le sapin.

Le chat est noir. 	Noir est le chat. Le chat est noir. Le chien est blanc. Le chocolat est noir.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Trier des objets

1. Domaine d'activité : découverte du monde

2. Objectifs

Procéder à un tri de différents objets afin d'en extraire une couleur dominante.

3. Organisation : grand groupe.

4. Matériel

Différents objets de tous types, tailles, formes qui bénéficient d'une couleur dominante.

5. Déroulement

– le maître étale devant les enfants toutes sortes d'objets dont la majorité est bleue ;
– le maître propose aux enfants de ranger tous ces objets ;
– laisser les enfants émettre des hypothèses, leur proposer de se répartir en petits groupes et de procéder au tri ;
– faire verbaliser les enfants sur ce qu'ils ont fait, comparer les hypothèses ; est-ce qu'elles conviennent ? Pourquoi ?
– par roulement et individuellement, les enfants doivent aller rechercher toutes sortes d'objets BLEUS (papier, objets, tissus…) dans la classe ;
– établir un lien Parents-école : rapporter de la maison un objet de la couleur demandée.
– laisser une trace dans la classe sous la forme de panneaux, affiches, boîtes…

6. Prolongements possibles. Variantes

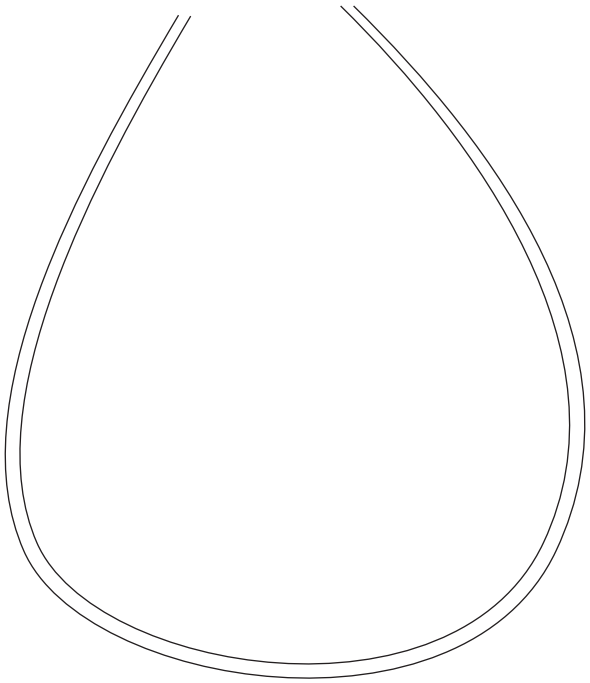
– réaliser la même démarche avec une autre couleur ;
– choisir un jour « J » et demander aux enfants de s'habiller selon une couleur donnée. Cela permet :
- d'établir un lien entre la maison et l'école ;
- de prendre une photo et de laisser une trace dans la classe ;
- de travailler sur les nuances, les différents tons obtenus selon les vêtements (cela peut être une amorce pour un travail en arts plastiques).

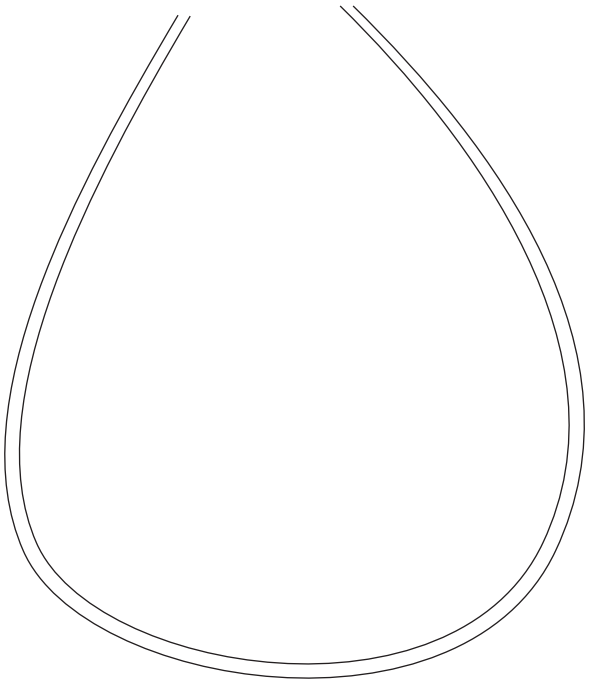
© Editions RAABE

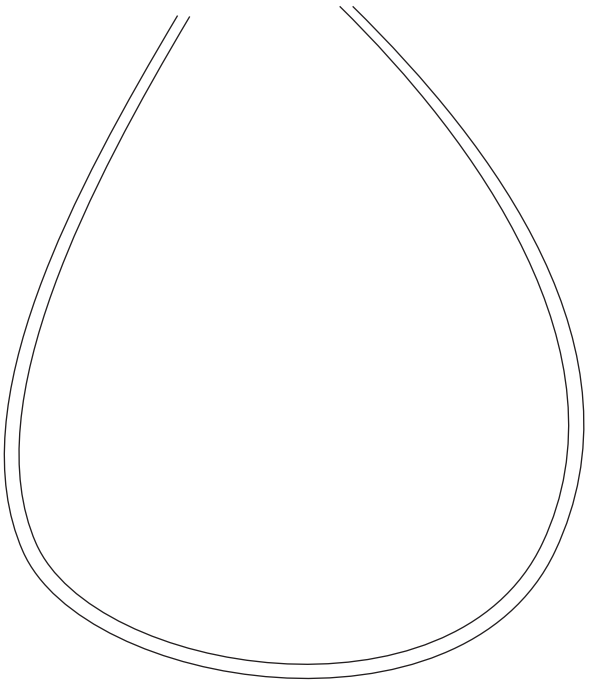
Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'effectuer une classification.
Consigne : Colle les billes (les gommettes) dans le sac correspondant.

Les billes bleues dans le sac bleu.
Les billes rouges dans le sac rouge.
Les billes jaunes dans le sac jaune.







© Editions RAABE

P.1 Préparation Identifier une couleur

1. Domaine d'activité : découverte du monde

2. Objectifs

Identifier une couleur parmi d'autres.

3. Compétences

Être capable de distinguer une couleur, la désigner et la nommer.

4. Matériel

Divers objets de tailles et de formes différentes avec une couleur dominante.

5. Organisation

Grand groupe.

6. Déroulement

Sur une ou plusieurs séances.

6.1 **Séance 1 : identifier la couleur jaune**

– le maître dispose devant les enfants toutes sortes d'objets dont la majorité est jaune ;
– demander aux enfants de regarder attentivement les objets et de dire ce qu'ils remarquent.

- Formulation des hypothèses : aider les enfants, si besoin, en leur expliquant que certains objets se ressemblent (parce qu'ils ont quelque chose de pareil). Quels sont ceux qui se ressemblent et pourquoi ?
- Les objets JAUNES sont mis en évidence. Le mot JAUNE est donc cité et écrit devant les enfants avec une gommette correspondante (il servira de référent dans la classe).

  La notion de « couleur » est abordée. Ils sont tous jaunes, donc ils sont tous de la même couleur. Le jaune est une couleur.
- Chaque objet, chaque image est repris avec la formulation (langage). Exemple : c'est un citron, il est jaune.

6.2 **Séance 2 : la chasse aux couleurs**

– après avoir déterminé la couleur de référence, le maître demande aux enfants de s'observer et de désigner, dans la classe, si un enfant porte sur lui un vêtement jaune ;
– ensuite, par petits groupes ou de façon individuelle, les enfants partent avec un panier, et recherchent objets, images, supports jaunes dans la classe (veiller à ce que le choix soit large : feutres, ciseaux, papiers, images, tissus, fruits dans le coin cuisine...) ;
– on pourra comptabiliser les objets de chaque groupe (numération). Comparaison et vérification des objets obtenus : sont-ils tous jaunes ? Qui en a le plus ? Qui en a le moins ?

7. Prolongements possibles

– observer les nuances et les tons ;
– procéder ainsi pour une autre couleur.

© Editions RAABE

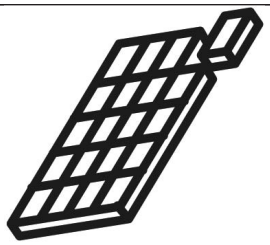
Nom : . . . . . .

Compétences : Être capable d'identifier une couleur donnée par son support et d'éliminer le reste.
Consigne : Barre les intrus, c'est-à-dire tout ce qui n'est pas jaune.

Soleil

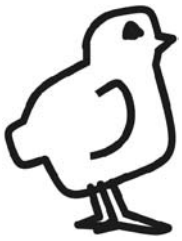
Citron

Fraise

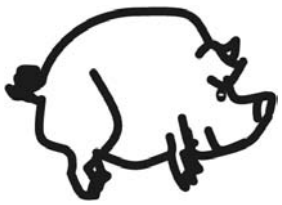


Chocolat

Banane



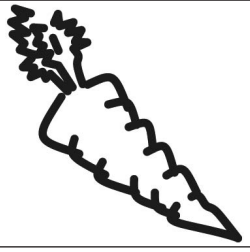
Poussin



Cochon

Nuage

Salade



Carotte

© Editions RAABE

P.2 Préparation Distinction et reconnaissance des couleurs

1. Domaine d'activité : découverte du monde

2. Objectifs

Distinction et reconnaissance des couleurs.

3. Compétences

Être capable de reconnaître une couleur donnée et de la nommer.

4. Organisation

Par petits groupes en ateliers.

5. Déroulement

5.1 **Séance 1. Jeu : trouver la bonne couleur**

– un stock d'objets est sur la table (blocs logiques, legos, feutres…) ;
– le maître désigne un objet, un enfant doit répondre en formulant sa phrase : *il est de couleur* « … ».

5.2 **Séance 2. Jeu : la marchande**

– le maître demande à chaque enfant de lui donner un objet correspondant à la couleur demandée : « donne-moi un objet rouge » ;
– On peut introduire la notion de numération : « donne-moi deux objets rouges et un objet jaune ».

5.3 **Séance 3. Jeu de rapidité**

– se munir d'un stock d'images représentant des objets, fruits… non coloriés et découper des petits bouts de papier de couleurs différentes ;
– les enfants jouent tous ensemble ;
– le maître retourne une étiquette (ex. : le citron), les enfants doivent prendre, le plus rapidement possible, le papier de la couleur correspondante (ici le jaune). Ils posent leur papier sur le cahier du maître, en maintenant leur main dessus. La première main posée est donc celle qui gagne ;
– les enfants ont une grille de six cases, celui qui remplit sa grille le premier a gagné (pour remplir la grille : soit faire une croix, soit coller son papier).

6. Variante

Démarche inverse. Le maître montre une couleur ; l'enfant choisit l'image correspondante.

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Jouer avec les couleurs : susciter la créativité

1. Domaine d'activité : arts plastiques

2. Objectifs

Jouer avec les couleurs de façon à susciter la créativité de l'enfant, mais avec la contrainte d'une seule couleur.

3. Organisation

En ateliers, petits groupes d'enfants.

4. Matériel

Mise à disposition de peintures, encres, papiers, tissus... dans trois couleurs : rouge, jaune, bleu.

5. Déroulement

a. Le matériel

Les enfants ont le matériel devant eux. Le maître leur demande de choisir une seule couleur, puis avec cette couleur, ils doivent faire ce qu'ils veulent avec la technique qu'ils ont choisie. Ils peuvent utiliser plusieurs techniques : collage + peinture... Le but est de donner aux enfants l'envie de faire et de créer une trace.

b. Le regard

On regarde les productions, on discute, on compare, on s'exprime. Ce sont les premières impressions. À partir de cette étape, on procède à un premier tri (langage) :
– quelle est la couleur utilisée ? (la connaître, la nommer).
– *qui a utilisé la même couleur ?*

c. La trace

Réalisation d'un premier panneau collectif. Toutes les productions de la même couleur sont mises ensemble (les enfants procèdent eux-mêmes au classement).

d. Prolongement. Variantes possibles

– on choisit une couleur/une technique par groupe ;
– on recherche des magazines, des papiers de différente qualité (crépon, soie, carton, ...) ;
– on regroupe par couleur, puis on assemble les matériaux de même couleur ;
– on réalise des volumes, des mobiles... dans une couleur donnée (réalisation, exposition).

© Editions RAABE

P.2 Préparation — Jouer avec les couleurs : obtenir des mélanges

1. Domaine d'activité : arts plastiques

2. Objectifs

Jouer avec les couleurs et les techniques afin d'obtenir des mélanges.

3. Organisation

En ateliers, par petits groupes.

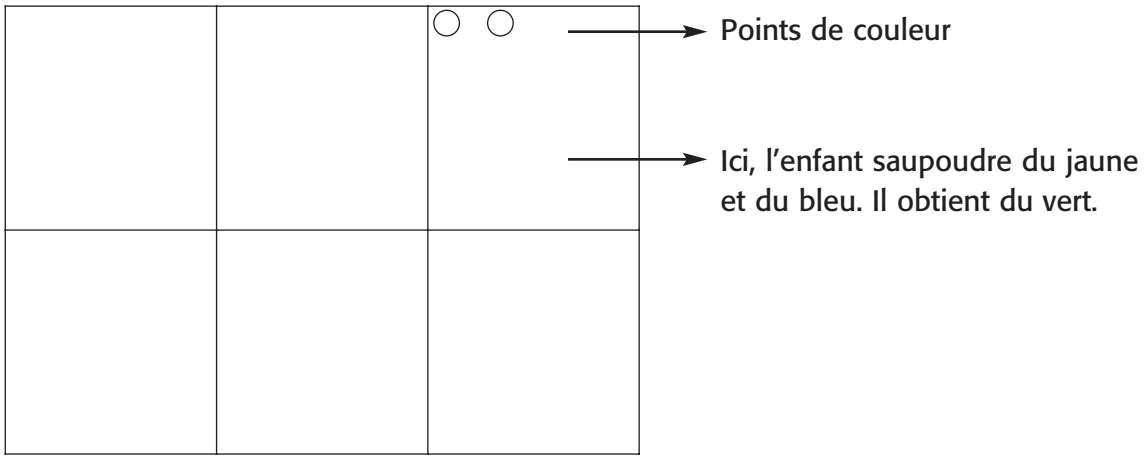
4. Séance 1. Saupoudrer de la peinture

a. Matériel

– peinture en poudre ;
– papier détrempé ;
– feuilles à dessin blanches épaisses, format A3.

b. Déroulement

– demander aux enfants de saupoudrer la feuille A3 qui a été préalablement mouillée et délimitée en plusieurs espaces.



– l'enfant doit pouvoir verbaliser son action ;
– pour s'en souvenir, il peut, par exemple, la noter avec des points de couleur représentant les couleurs employées.

5. Séance 2. Projeter de la peinture

a. Matériel

– peinture liquide ;
– pistolet à eau ou vaporisateur ;
– grandes feuilles (papier Canson) blanches.

b. Déroulement

De préférence dans la cour :
– réaliser une grande cible en papier Canson ® qui sera accrochée à un arbre ;
– à l'aide d'un pistolet à eau ou du vaporisateur, les enfants projettent différentes couleurs sur la cible.

© Editions RAABE

La démarche est toujours la même :
– expérimentation et découverte ;
– observation ;
– conclusion.

6. Prolongements

– élaborer un nuancier, un lexique couleur des mélanges ;
– aborder les notions : plus clair et plus foncé.

Informations complémentaires sur les couleurs

• Les couleurs primaires ou fondamentales
Ce sont les trois couleurs de référence :
– le jaune ;
– le rouge magenta ;
– le bleu cyan.
• Les couleurs secondaires
Ce sont les couleurs provenant du mélange de deux couleurs primaires :
– jaune + bleu = vert.
– bleu + rouge = violet.
– rouge + jaune = orange.
• Les couleurs tertiaires
Ce sont les couleurs provenant du mélange des trois couleurs primaires.
• Les couleurs complémentaires
C'est la couleur qu'il faut ajouter à une autre pour obtenir du noir.

© Editions RAABE

Les sorcières

Langage

Langage oral

- savoir situer des titres de livres ;
- lire des images ;
- mémoriser et exploiter une poésie ;
- développer une écoute et une conscience phonologique (le son [on]) ;
- s'exprimer de manière précise pour se faire comprendre.

Langage écrit - Lecture

- mémoriser globalement un mot ;
- lire une recette ;
- retrouver un mot identique au modèle ;
- connaître l'ordre d'écriture ;
- reconnaissances de formes associées au vocabulaire.

Langage écrit - Graphisme et écriture

- photographier un mot et le recomposer ;
- prendre conscience des différentes graphies et de leur concordance ;
- maîtriser le geste graphique (tracer en adaptant la taille des traits) ;
- réaliser des pois dans un espace restreint avec un scripteur différent.

Découvrir le monde

Structuration de l'espace

- déplacement codé sur quadrillage ;
- connaître les notions *avant, d'abord, ensuite, enfin* ;

Formes et grandeurs

- trier des objets avec un critère précis ;
- associer des tailles semblables (petit, moyen, grand).

Quantités et nombres

- associer un chiffre à la quantité correspondante ;
- connaître la correspondance entre graphie et quantité ;
- nommer et utiliser les constellations et les nombres;
- dénombrer des quantités ;
- connaître les suites numériques (de 1 à 4, de 1 à 6, de 5 à 10) ;
- réaliser une collection comportant la même quantité qu'une autre collection.

Vivre ensemble

- lire et réaliser une recette ;
- coopérer avec les autres ;
- jouer en respectant une règle ;
- chanter et réciter ensemble ;
- exercer sa mémoire visuelle (jeu de transformation).

Sensibilité, imagination, création

- interpréter, jouer avec sa voix ;
- réaliser une composition en volume ;
- exercer une motricité fine (décorer un mobile) ;
- respecter la forme en découpant (décorer un rond de serviette).

Agir et s'exprimer avec son corps

- exprimer corporellement des états, des personnages... ;
- adapter son geste aux contraintes matérielles ;
- réaliser des déplacements, des actions précises et lisibles.

© Editions RAABE

Projet – Niveau : * ** ***

Avant-propos

Organisation

Suivant le niveau de la classe et son effectif, variable d'une année à l'autre, toutes ces propositions de travail pourront être effectuées en petits groupes (8-10 enfants) ou en groupe-classe, qui permet des échanges et une émulation dans la réflexion...

Matériel

Dans le matériel préconisé, le type de crayons employés n'est pas toujours précisé ; libre à l'enseignant(e) de proposer et de varier les scripteurs (crayons de couleur, feutres fins, épais, crayons à papier, stylos à bille...) en les adaptant à l'exercice demandé.

Evaluation

Pour certaines fiches, un code d'évaluation est proposé par le biais de petites têtes de sorcières plus ou moins souriantes. Ces figures peuvent donner lieu soit à une auto-évaluation (par l'enfant), soit à une évaluation enfant-enseignant. Elles doivent avant tout permettre - à travers un échange court - de faire le point avec l'enfant, de voir s'il s'approprie son travail et de se rendre compte comment il se perçoit : sur ou sous-estimation, investissement dans la réalisation …

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Pour introduire le thème des sorcières

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

Prendre des indices sur les couvertures de livres.

3. Compétences

– savoir situer les titres ;
– lire des images.

4. Organisation et matériel

– travail collectif ;
– livres (albums) en lien avec le thème des sorcières.

5. Déroulement

5.1 **Activités**

– disposer tous les albums de la bibliothèque (de classe, d'école, BCD...) concernant les sorcières, et demander aux enfants pourquoi ces albums ont été regroupés ;
– discussion, débat pour cerner le point commun de ces albums.

Tout cela nécessite :
– de prendre des indices sur la couverture ;
– de vérifier ses suppositions en feuilletant les albums ;
– de lire ensemble, enseignant(e) et élèves, les titres ;
– de remarquer le mot sorcière qui apparaît souvent, d'où déduction du thème « les sorcières ».

5.2 **Variantes**

– ne mettre que quelques albums et demander aux enfants, après émergence du thème, de rechercher dans la bibliothèque les autres albums concernés. Débat-discussion pour valider les choix ;
– raconter une histoire de sorcière et demander aux enfants quelles sont les histoires de sorcières qu'ils connaissent. Travail de remémorisation d'histoires anciennes, appropriation des contes racontés, travail sur la mémoire et point de départ pour raconter.

5.3 **Extension et permanence du thème**

– tout au long de la période « sorcière », lire, raconter des histoires de sorcières en les présentant sous différentes facettes (gentilles, cruelles, traditionnelles, innovantes...) ;
– ne pas oublier quelques recettes de sorcières, et pourquoi ne pas en inventer : recettes pour être de bonne humeur, pour être grincheux...
– contes, albums peuvent être la base d'échanges, mais pas forcément immédiatement car il faut laisser opérer la magie du récit.

© Editions RAABE

P.2 Préparation *La sorcière enrhumée* – apprentissage d'une poésie et exploitation

1. Domaine d'activité : langage oral / vivre ensemble.

2. Objectifs

– apprentissage des rimes ;
– théâtralisation d'une poésie.

3. Compétences

– produire des assonances ou des rimes ;
– exprimer corporellement des images.

4. Organisation et matériel

– travail collectif puis par groupes de 2 enfants ;
– support : texte de la comptine (*cf.* encadré) ;
– mouchoirs ou feuilles de papier pliées de 4 couleurs différentes (bleu, blanc, noir, vert).

5. Déroulement

5.1 **Séance 1 : apprentissage de la poésie**

– apprentissage de la poésie *La Sorcière enrhumée*
– exploitation : chercher d'autres vers sur la structure : « Je lui donne un..... ⇨ elle..... »
Par exemple :
Je lui donne un *mouchoir mouillé*
elle *se gratte le nez*.
– toutes les compositions sont possibles : avec les prénoms des enfants de la classe, avec les objets de la classe...
Par exemple :
Je lui donne *un glaçon*
Elle l'offre *à Marion*
Je lui donne *du chocolat*
Elle l'offre *à Elsa.*
– l'important est de bien veiller au respect des rimes.

5.2 **Séance 2 : théâtralisation de la poésie**

– quand la poésie est sue, il est tout à fait possible de la mimer ;
– organiser des groupes de 2 enfants, avec 4 mouchoirs (ou 4 feuilles de papier couleur pliées) bleu, blanc, noir, vert ;
– un enfant, mouchoirs dans la main, dit la poésie en tendant les mouchoirs au fur et à mesure ; l'autre joue le rôle de la sorcière et mime les actions.

Poésie - *La sorcière enrhumée*

La sorcière a froid aux pieds
La sorcière a froid au nez
La sorcière est enrhumée

Je lui donne un mouchoir bleu
Vite, elle ferme les yeux

Je lui donne un mouchoir blanc
Clic, elle claque des dents

Je lui donne un mouchoir noir
Elle éternue jusqu'au soir

Je lui donne un mouchoir vert
PAF ! elle tombe par terre

© Editions RAABE

P.3 Préparation *Dans le chaudron de la sorcière* – sonorité de la langue [on]

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

Discrimination auditive du son [on].

3. Compétences

Développer une écoute et une conscience phonologique.

4. Organisation et matériel

Travail collectif.

5. Déroulement

5.1 **Activités**

– *La sorcière veut préparer une mixture, mais elle ne peut mettre dans son chaudron que des mots contenant le son [on]* ;

– on peut affiner la conscience phonologique, en demandant aux élèves de ne citer que des mots :
  – commençant par [on] ;
  – finissant par [on] ;
  – avec le son [on] encadré par d'autres sons ;

Remarques

Pour une bonne écoute, il faut jouer très souvent ; certains enfants ont beaucoup de difficultés à entendre les sons dans les mots.

5.2 **Variantes**

– bien entendu, ce travail peut être réalisé avec toutes autres sonorités de la langue ;

– on peut aussi dessiner un grand chaudron et inciter les enfants à coller des images contenant le son recherché, mais il ne faut pas trop insister, la prise de conscience doit être avant tout orale et vécue comme une découverte de sa langue, un jeu.

© Editions RAABE

P.1 Préparation *Histoires de sorcières* – Travail sur les titres

1. Domaine d'activité : langage écrit - lecture

2. Objectifs

Repérer un mot parmi d'autres.

3. Compétences

– prises d'indices ;
– mémorisation globale d'un mot.

4. Organisation et matériel

– travail collectif ;
– fiche exercice E.1 (2 pages à assembler) : 2 photocopies A3 (dont 1 avec les titres découpés) pour la phase collective et une photocopie A4 par enfant pour la phase individuelle ;
– photocopie A3 de la fiche matériel M.1.

5. Déroulement

5.1 **Séance 1 : phase collective**

– présentation de la fiche exercice E.1 en A3 ;
– discussion sur le contenu : ce sont des titres d'albums qui parlent tous de sorcières ;
– proposer alors de replacer les étiquettes découpées des titres sur l'affiche collective ;
– vérification collective et lecture des titres ;
– recherche, parmi ces titres, de ceux contenant le mot « sorcière » : recherche orale (à l'énoncé) et visuelle (à quel endroit) ;
– surligner le mot « sorcière » dans chaque titre ;
– affichage de la fiche matériel M.1 qui sera laissée en place durant toute la période « sorcière ».

5.2 **Séance 2 : phase individuelle ou par deux**

– distribuer la fiche exercice E.1 en A4 ;
– consigne : surligner tous les mots « sorcière » apparaissant ;
– vérification collective dès la fin de l'exercice.

6. Évaluation

J'ai (ou nous avons) réussi à surligner tous les mots « sorcière » ;

J'ai (ou nous avons) oublié 2 ou 3 mots ;

J'ai (ou nous avons) oublié plus de 3 mots.

© Editions RAABE

Nom : .....

DRÔLE DE VISITE CHEZ GERMAINE CROCHU

La SORCIÈRE CAMOMILLE au congès de sorcellerie

LE PETIT FINN ET LA MÉCHANTE SORCIÈRE

La sorcière Troudegruyère

CARABIQUE, CARABOSSE ET CARAPATE

LA PETITE FILLE DE LA FORÊT

La SORCIÈRE CAMOMILLE et MONA la GUENON

Ah ! Les Bonnes soupes

La SORCIÈRE CAMOMILLE à PARIS !

© Editions RAABE

La Grande fête de la SORCIÈRE CAMOMILLE

LE CADEAU MAGIQUE

THIMOTHÉE, FILS DE SORCIÈRE

LA SORCIÈRE QUI AVAIT PEUR DE LA NUIT

MES PREMIÈRES LÉGENDES

LES SORCIÈRES

LA SORCIÈRE QUI NE SAVAIT PAS PLEURER

BERTHE aux grands pieds

UNE SORCIÈRE PAS ORDINAIRE

Le mariage de la SORCIÈRE CAMOMILLE

SORCIÈRE CONTRE ROBOT

SÉRAPHIN CONTRE LA SORCIÈRE

© Editions RAABE

M.1 Matériel *Histoires de sorcières* – l'écriture de « sorcière »

LA SORCIÈRE

la sorcière

la sorcière

© Editions RAABE

P.2 Préparation Le mot de la sorcière

1. Domaine d'activité : langage écrit - lecture

2. Objectifs

– retrouver un mot identique ;
– connaître l'ordre d'écriture.

3. Compétences

Être capable de photographier un mot et de le recomposer.

4. Organisation et matériel

– fiche exercice E.2 photocopiée en A3 pour la classe et photocopiée en A4 pour chaque enfant ;
– une fiche matériel M.2 (découpée) par enfant ;
–1 bande de papier (feuille A3 coupée en 2, dans le sens de la longueur) par enfant.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– présentation de la fiche exercice E.2 (en A3) ; recherche ensemble de la consigne : « je retrouve et je colorie le mot semblable au modèle » ;
– refaire formuler la consigne par certains enfants.

5.2 **Phase individuelle**

– distribuer la fiche exercice E.2 (en A4) aux enfants ;
– réalisation individuelle de l'exercice ;
– vérification collective ;
– distribuer la fiche matériel M.2 et la bande de papier ;
– demander aux enfants de recomposer le mot sorcière en ayant sous les yeux le modèle (fiche exercice E.2).

6. Évaluation

6.1 **Fiche exercice** E.1

J'ai réussi à trouver tous les mots.

J'ai oublié un ou deux mots.

J'ai oublié plusieurs mots.

6.2 **Exercice avec la fiche matériel** M.3

Critères d'évaluation :
– les lettres du mot « sorcière » sont collées dans l'ordre ;
– une lettre est à l'envers ;
– l'ordre n'est pas respecté.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : retrouver un mot identique.
Consigne : colorie le mot semblable au modèle.

SORCIÈRE

SORCIÈRE

SOURCE

SORCIÈRE

SORCIÈRE

SOURIRE

SROCIÈRE

SORCIER

SORCIÈRE

SOURICIÈRE

SORCIÈRE

SORCIÈRE

© Editions RAABE

M.2 Matériel — *Le mot de la sorcière* – Lettres à découper

C	E
R	R
O	E
S	I

© Editions RAABE

P.3 Préparation — Les attributs de la sorcière

1. Domaine d'activité : langage écrit - lecture

2. Objectifs

Retrouver les objets utilisés par la sorcière.

3. Compétences

– travail de mémoire immédiate ;
– reconnaissance de formes associées au vocabulaire.

4. Organisation et matériel

– fiche matériel M.3 en A3, découpée ;
– fiche exercice E.3, une photocopie en A3 et une en A4 par enfant ;
– travail collectif puis individuel.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– les enfants étant déjà entrés dans le sujet au cours de lectures de contes et d'albums, leur demander quels sont les objets utilisés par la sorcière ;
– en cas de difficultés, proposer des devinettes ;
– à chaque objet cité, l'image sera montrée aux enfants et posée visiblement (images de la fiche matériel M.3).

5.2 **Phase individuelle**

– distribuer la fiche exercice E.3 aux enfants ;
– énoncer, avec l'aide des enfants, tous les objets dessinés ;
– leur demander ensuite de ne colorier que les objets de la sorcière affichés précédemment.

6. Évaluation

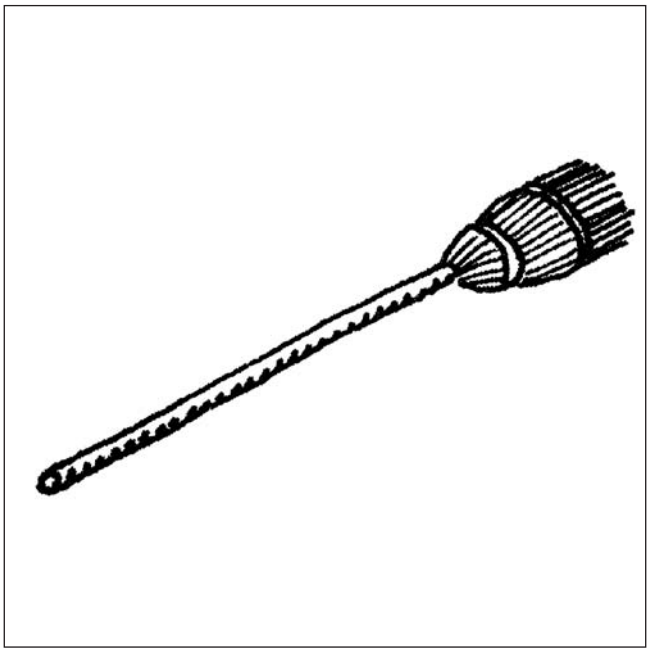
J'ai retrouvé tous les objets.

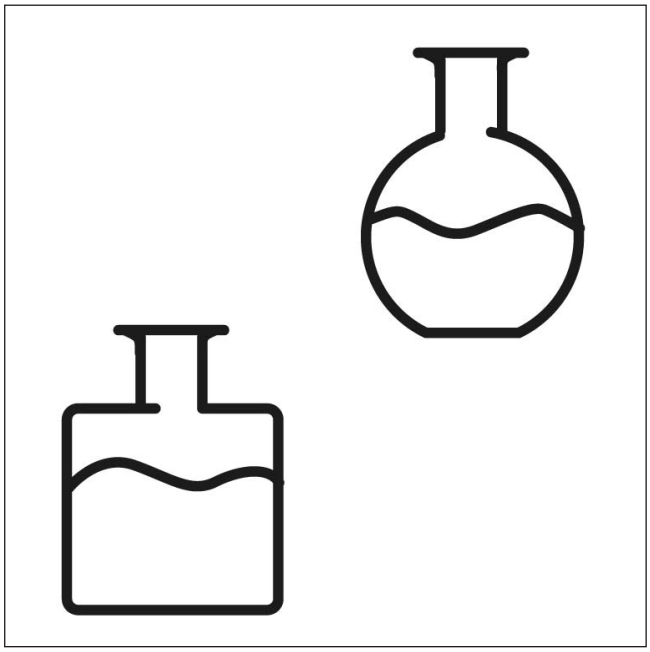
J'ai oublié 1 ou 2 objets.

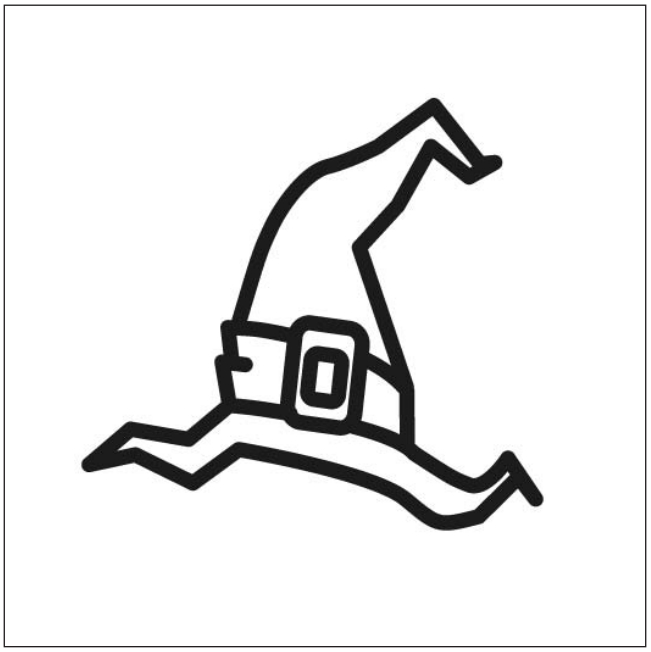
J'ai oublié plus de 2 objets.

© Editions RAABE

M.3 Matériel — Les attributs de la sorcière



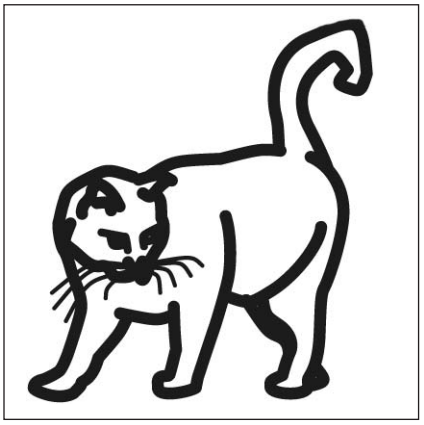
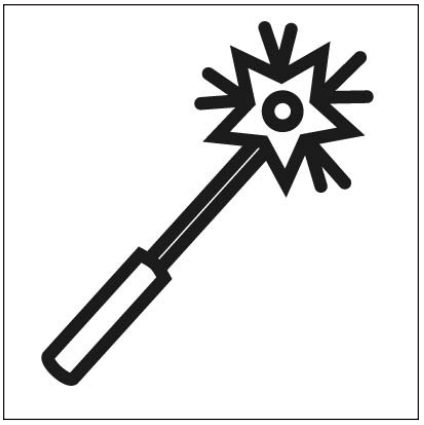
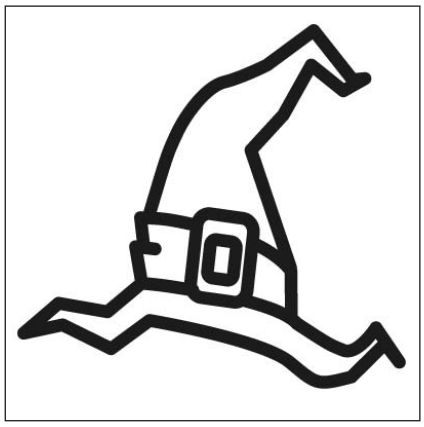
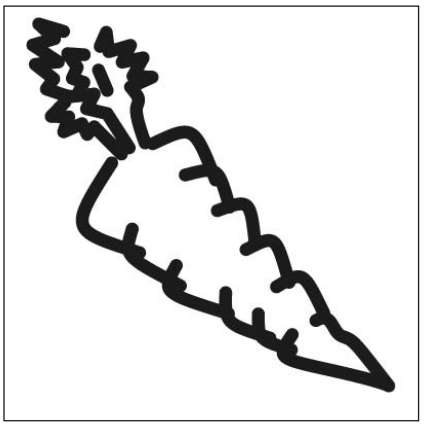


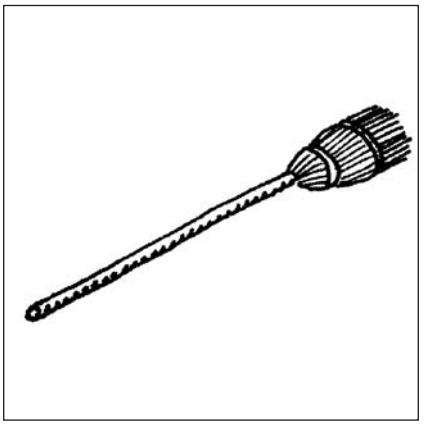


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : travail de mémoire immédiate et reconnaissance de formes.
Consigne : ne colorie que les objets utilisés par la sorcière.



© Editions RAABE

P.1 Préparation — Écriture et dessin de sorcières

1. Domaine d'activité : langage écrit - graphisme et écriture.

2. Objectifs

Écrire le mot « sorcière » de trois façons différentes.

3. Compétences

– maîtrise du geste graphique ;
– prise de conscience des diverses graphies et de leur concordance.

4. Organisation et matériel

– fiche exercice E.1 en A4 pour chaque enfant ;
– tableau ou grand panneau pour écrire le modèle aux enfants.

5. Déroulement

– les enfants sont orientés face au tableau ;
– leur distribuer la fiche exercice E.1 ;
– écrire « LA SORCIÈRE » au tableau en explicitant le geste ;
- demander aux enfants de le réaliser à leur tour ;
– répéter le même déroulement pour l'écriture du mot sous la forme « **la sorcière** » puis « la sorcière » ;
– à la fin, les enfants s'essayeront à dessiner une sorcière (association écriture-lecture), sous les différentes graphies ou au dos de leur feuille.

Remarque

Il est important de faire percevoir aux élèves :
– que le nom des lettres ne change pas, quelle que soit la graphie employée ;
– que les lettres sont toujours dans le même ordre ;
– que leur nombre reste constant.

6. Évaluation

J'ai réussi à écrire les mots en respectant leur taille.

J'ai écrit les mots mais la taille et/ou l'espace n'est pas respecté(e).

J'ai des difficultés : les lettres ne sont pas reconnaissables ; les mots ne sont pas lisibles.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : maîtriser son geste et prendre conscience des différentes graphies d'un mot.
Consigne : écris le mot selon le modèle en respectant la taille et l'espace donnés.

⇨ LA SORCIÈRE

⇨

⇨

⇨ la sorcière

⇨

⇨

⇨ la sorcière

⇨

⇨

© Editions RAABE

P.2 Préparation Les sorcières et leurs balais

1. Domaine d'activité : langage écrit – graphisme et écriture.

2. Objectifs

– dessiner les poils des balais ;
– graphisme préparatoire à l'écriture ;
– traits droits orientés, de taille variable.

3. Compétences

– maîtrise du geste ;
– adaptation de la taille des traits.

4. Organisation et matériel

Fiche exercice E.2, une photocopie en A3 et une photocopie en A4 pour chaque enfant.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– présenter la fiche exercice (en A3), en racontant que les sorcières rencontrées dans les histoires, les albums ont besoin d'un nouveau balai ;
– préciser que les sorcières ne sont pas toutes pareilles (il y en a des petites, des grandes, des grosses, des maigres...) et qu'il leur faut donc des balais adaptés ;
– montrer que les manches des balais sont de diverses tailles et expliquer que les poils du balai seront donc également de tailles différentes ;
– en dessiner deux, en montrant la forme et la façon de procéder.

5.2 **Phase individuelle**

– distribuer la fiche exercice E.2 ;
– consigne : dessiner les poils des balais en fonction des différentes tailles.

6. Évaluation

Les sorcières sont contentes de leur nouveau balai.

Les sorcières ne trouvent pas les poils des balais assez réguliers.

Les sorcières n'achètent pas les nouveaux balais, les poils ne partent pas du balai ; ils sont en nombre insuffisant.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : maîtriser son geste, adapter la taille des traits
Consigne : dessine les poils des balais

© Editions RAABE

P.3 Préparation Décorer la robe de la sorcière

1. Domaine d'activité : langage écrit - graphisme.

2. Objectifs

– graphisme décoratif ;
– réaliser des pois dans un espace restreint.

3. Compétences

Maîtriser un geste, avec un scripteur différent.

4. Organisation et matériel

– fiche exercice E.3, photocopiée en A3 pour chaque enfant + une feuille de présentation ;
– cotons-tiges ;
– encre.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective (petit groupe)**

– présenter la fiche exercice E.3 puis proposer de décorer la robe de la sorcière à l'aide de cotons-tiges trempés dans l'encre ;
– faire réagir les enfants : *Que peut-on faire avec ce matériel ?*
– écouter les suggestions des enfants, demander à celui qui a proposé de s'essayer sur la feuille de présentation ;
– les différentes suggestions pourront être exploitées ultérieurement ;
– donner la consigne du jour : – *Notre sorcière veut une robe à pois* – et montrer le geste adapté.

5.2 **Phase individuelle**

– distribuer la fiche exercice E.3 aux enfants pour qu'ils réalisent la décoration ;
– dans l'idéal, leur proposer plusieurs feuilles afin d'exécuter le geste plusieurs fois ;
– à la fin, choisir avec l'enfant la décoration la mieux réussie pour l'afficher ;
– le chapeau peut être colorié.

6. Évaluation

Si plusieurs fiches ont été exécutées, choisir la plus réussie, en dialoguant avec l'enfant : sur la fiche réalisée (ou choisie parmi plusieurs), dessiner la bouche de la sorcière :

◡ Grand sourire : ma sorcière est contente ; sa robe a des pois bien répartis et sur toute la robe.

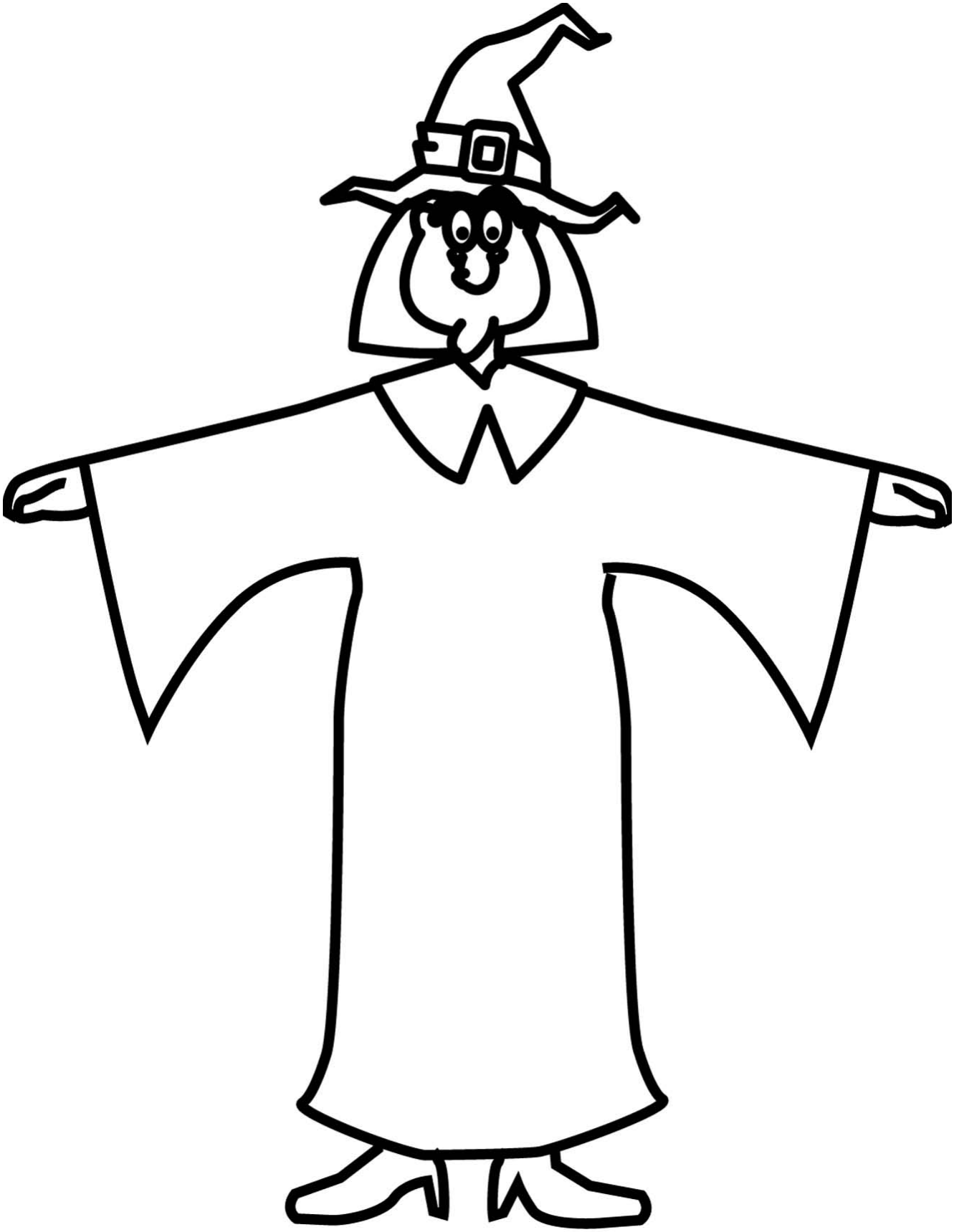
— Bouche droite : ma sorcière a fait quelques tâches sur sa robe ; les pois se touchent, il y a des trous.

◠ Bouche à l'envers : ma sorcière doit changer de robe ; les pois ne sont pas visibles, ils sont placés à côté de la robe ; il y a des traînées.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : maîtriser un geste (graphisme décoratif).
Consigne : dessine des pois sur la robe de la sorcière avec un coton-tige.



© Editions RAABE

P.1 Préparation — Le gâteau de la sorcière

1. Domaine d'activité : vivre ensemble

2. Objectifs

– lire et réaliser une recette ;
– réaliser des gâteaux qui seront dégustés en classe.

3. Compétences

– lire une recette ;
– coopérer avec les autres.

4. Organisation et matériel

– travail par petits groupes ;
– aide de l'ATSEM, voire d'un ou de deux parents, pour permettre un bon déroulement ;
– fiches matériel M.1 et M.2 à photocopier en A3 pour chaque groupe confectionnant le gâteau ;
– ingrédients pour la recette fournis soit par l'enseignant(e), soit par les enfants qui peuvent chacun apporter leur contribution.

5. Déroulement

5.1 **Phase d'introduction**

– la veille, la recette sera présentée aux enfants, expliquée, et la formulation sera vue ;
– en grande section, il est intéressant de profiter de ce moment pour écrire. Par exemple : *Demain, pour la recette, j'apporte : un œuf ou un peu de farine…*

5.2 **Phase de réalisation**

– le jour de la réalisation de la recette, organiser les groupes (il est préférable de faire des groupes de 6 enfants maximum) ;
– déposer tous les ingrédients et ustensiles sur une table centrale ;
– chaque groupe se sert au fur et à mesure ;
– la fiche matériel M.2 n'est pas numérotée volontairement ; ce sera à faire avec les enfants. Cela permet aussi, après la réalisation, de faire retrouver l'ordre aux enfants (vignettes découpées et données dans le désordre).

5.3 **Extension**

Il peut être judicieux de créer un petit livre à partir du texte et des images de la recette.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Le gâteau de la sorcière – recette

Pour 6 sorcières et sorciers

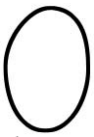
Ingredients

Poudre de perlimpinpin
8 cuillières à soupe

Venin de serpent
4 cuillières à soupe

Poudre de lune
1/2 sachet

Lait de chauve-souris
1/2 verre

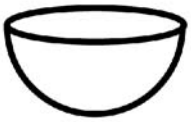


Oeil de crapaud
1

Poudre de corne pilée
125 g

Graisse de marmotte
1 petit morceau

Ustensiles

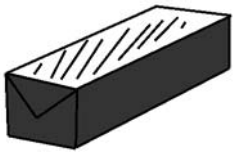


Chaudron

Bâton

griffe de chat noir

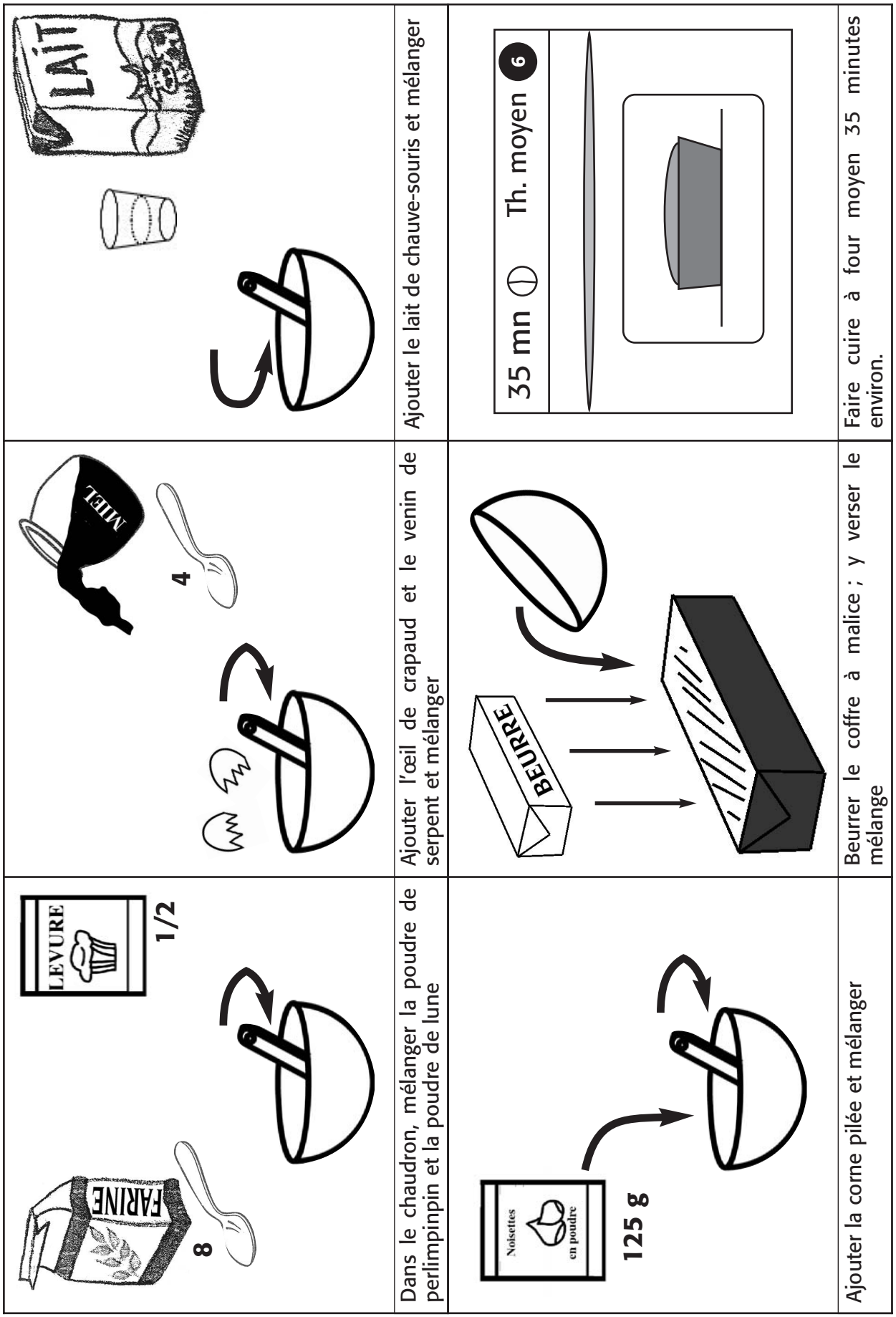
Cornue



Coffre à malice

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Le gâteau de la sorcière – réalisation



Laisser refroidir avant de démouler et de déguster

© Editions RAABE

P.2 Préparation — Comptines et poésies de sorcières

1. Domaine d'activité : vivre ensemble

2. Objectifs

Apprentissage de comptines et poésies sur le thème de la sorcière.

3. Compétences

– mémoriser ;
– apprendre à coopérer en participant à une activité commune.

4. Organisation et matériel

– fiche matériel M.3 ;
– petite bibliographie (*cf.* encadré).

5. Déroulement

– distribuer la fiche matériel M.3 photocopiée pour chaque enfant ;
– consigne : *À lire pour le plaisir de l'écoute, et à apprendre…*

Petite bibliographie

– *Ah ! les bonnes soupes*, Claude Bouyon, École des Loisirs.
– *La sorcière Camomille*, Enric Larreula et Roser Capdevila, Éditions du Sorbier (plusieurs titres).
– *3 Sorcières,* Grégoire Solotareff, École des Loisirs.
– dans la série « Les Belles histoires », mensuel, Éditions Bayard Jeunesse Presse.
  • *Caramilulu la sorcière si pressée.*
  • *Le placard aux sorcières.*
  • *Le monstre amoureux.*
  • *Séraphin contre la sorcière*
  et d'autres…
– *Les sorcières*, Anne Crapon, Coll. « Mes premières légendes », Éditions Hachette.
– *Hip hip hip Sorcière !* Sylvie Poillevé, Castor Poche.
– *La sorcière Tambouille,* Magdalena Guirao Jullien, Éditions Kaléidoscope.
– *Cardamone la sorcière,* Stéphane Fratini, Editions Milan.
– *Zut ! Pouët ! Pauv'sorcière !* Malou Ravella, Éditions du Ricochet.
– *Laidie Pépète, sorcière disco,* Christine Naumann-Villemin et Stéphane Sénégas, Éditions Kaléidoscope.
– *Ivachka et la sorcière*, Isabelle-Anne Chatellard, Coll. « Les cinq continents », Éditions Nathan Jeunesse (livre + CD-Rom).
– *Hans et Gretzel*, conte populaire.

© Editions RAABE

M.3 Matériel — Comptines et poésies de sorcières

Balai de sorcière
Balai de sorcière
À la une, deux, trois
Ce que tu sais faire
Dis-le, dis-le moi !
Oter les poussières ?
Pousser les nuages ?
Calmer un orage ?
À la une, deux, trois,
Dis-le, dis-le moi.

Passe passe passera
Passe passe passera
La sorcière la sorcière
Passe passe passera
La sorcière que voilà
Qu'est-ce qu'elle a donc fait
Cette vieille toupie ?
Elle nous a volé
Une toile d'araignée
On l'attrapera
A-BRA-CA-DA-BRA
On lui donnera
Trois bons coups de balai
1, 2, 3 !

Sorcière Sorcière
Sorcière Sorcière
Du balai
S'il te plaît
Sorcière Sorcière
Sors du bois
Qu'on te voie !
Sorcière Sorcière.
Purée d'pois
Croquembois !

J'ai vu…
J'ai vu de vieilles sorcières
L'œil noir et la langue fière
Tourner autour de mon lit
J'ai vu d'énormes grenouilles
Leur faire des papouilles
Avec des fleurs de pissenlit
J'ai vu mon chat éternuer
Et les sorcières le moucher
Assises sur un vieux mur
Puis je n'ai plus rien vu du tout
Juste un éclair sur le matou
Et un vol de balais dans l'azur !

Dans la maison d'la p'tit'sorcière
Tout marche de travers.
Dans la maison d'la p'tit'sorcière.
L'araignée rit toute la nuit.
Le chat ne dîne que de riz.
La pendule tourne à l'envers.
Dans la maison d'la p'tit'sorcière.

La sorcière de la librairie
Dans la librairie.
De monsieur Henri,
Une sorcière s'ennuie,
Pliée dans un livre gris.
Un petit garçon,
Qui s'appelle Gaston,
Achète le livre sans hésitation.
Bien au chaud sous son édredon,
Avant de s'endormir pour de bon,
Gaston, le petit garçon,
Ouvre le grand livre gris.
La sorcière aussitôt s'enfuit !

Le grand sorcier noir
Le grand sorcier noir.
S'est caché dans l'armoire.
Sous une pile de mouchoirs.
Le grand sorcier noir.
A cassé son miroir.
Et l'a jeté dans un tiroir.
Le grand sorcier noir.
A secoué le tiroir.
En disant :
« Grand tamanoir, grand tamanoir,
Je suis le sorcier noir.
Grand tamanoir sors du tiroir.
Et rends-moi mon miroir »
Le tiroir a éternué.
Le tamanoir s'est enrhumé,
Le sorcier a soupiré.
Et le miroir s'est envolé !

Berceuse de la sorcière
Dors mon petit sorcillon
Mon petit crapaud
Dors mon hanneton
Mon petit serpenteau
Fais un gros dodo
Un bon gros dodo
Un gros dodo bon
Mon petit raton
Mon pou si mignon
Mon petit sorcillon !

La sorcière
Du balai, voici Alice
La sorcière à malices
Elle habite on ne sait où
En compagnie d'un hibou
D'un rat et d'un vieux matou
Elle est tout de noir vêtue
Et cache son nez crochu
Sous un drôl' de fichu
Du balai, voici Alice
La sorcière à malices !

© Editions RAABE

P.3 Préparation *Les farces de la sorcière* – jeu de transformation

1. Domaine d'activité : vivre ensemble

2. Objectifs

Découvrir ce que la sorcière a transformé.

3. Compétences

– exercer sa mémoire visuelle ;
– s'exprimer de manière précise.

4. Organisation et matériel

La classe sera partagée en 3 groupes inégaux avec des rôles différents :
– un groupe chercheur ;
– un groupe transformé ;
– 1 ou 2 sorciers(ères).

5. Déroulement

5.1 **Phase de découverte**

– le groupe chercheur s'isole (par exemple dans le couloir ou dans une salle attenante) ;
– pendant ce temps, les sorciers(ères) transforment le groupe restant, par anomalies vestimentaires : pull à l'envers, 1 seul chausson, crayon à l'oreille, échange de pull, bonnet, écharpe…
– les sorcières vont chercher le groupe chercheur dans le couloir et leur demandent de trouver ce qu'elles ont transformé ;
– refaire l'activité en interchangeant les rôles.

5.2 **Phase plus complexe**

– le groupe chercheur doit trouver le changement de position des enfants : qui est sur le banc ? Qui est debout, assis ?…
– on peut aussi changer de place des objets : commencer par des changements en petit nombre, simples, visibles, indiscutables et énoncer dans quel registre les changements auront lieu. Ce choix est fait en concertation avec les sorcier(ère)s.

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Les sorts de la sorcière

1. Domaine d'activité : agir et s'exprimer avec son corps (réaliser des actions à visée expressive)

2. Objectifs

Expression corporelle, en s'exprimant par mimes.

3. Compétences

– être capable de réaliser des déplacements, des actions précises et lisibles ;
– exprimer corporellement des états, des sentiments…

4. Organisation et matériel

– organisation collective ;
– un chapeau pointu ou un balai pour caractériser la sorcière ;
– prérequis : il faut avoir travailler les déplacements auparavant (*cf.* encadré).

5. Déroulement

5.1 **Activités**

– les enfants sont assis en demi-cercle, le ou la sorcier(e), debout, porte le chapeau ou le balai. Il ou elle désigne un enfant en disant : « ABRACADABRA, je te transforme en grenouille » ;
– l'enfant ainsi désigné doit mimer l'action, les déplacements ;
– une fois son mime terminé, il devient sorcier à son tour.

© Editions RAABE

Animaux possibles

– la grenouille	⇨	sauter en partant pieds et mains au sol.
– le lapin	⇨	se déplacer en avançant les mains au sol puis en ramenant les deux jambes ensemble près des mains.
– l'araignée	⇨	se mettre en quatre pattes « retourné », c'est-à-dire ventre vers le plafond.
– le serpent	⇨	onduler sur le sol.
– la chenille	⇨	avancer sur les avant-bras, en accordéon, alternativement allongé et regroupé.
– le singe	⇨	de 3/4, en s'appuyant légèrement sur les mains.
– la girafe	⇨	mains au sol, jambes tendues.
– le chat	⇨	à quatre pattes, classique.
– l'oiseau	⇨	debout avec mouvements de bras.

Bien sûr il faut avoir travailler ces déplacements auparavant !

5.2 **Extension et variantes**

– complexifier le jeu : les enfants doivent deviner quel est l'animal mimé, la sorcière l'ayant murmuré à l'oreille de l'enfant choisi ;
– varier le jeu : la sorcière s'adresse à tout le groupe et leur demande de ne bouger qu'une partie du corps (tête, bras ou plusieurs parties associées (jambes + tête…)) ;
– varier les sorts : le sort ne porte plus sur un animal mais sur un « état émotionnel » : les enfants sont gais, tristes, endormis…

P.2 Préparation Le jeu de la sorcière

1. Domaine d'activité : agir et s'exprimer avec son corps (coopérer et s'opposer collectivement)

2. Objectifs

Avec son équipe, transporter des objets d'un point à l'autre sans se faire toucher par les sorcier(ère)s.

3. Compétences

– jouer en respectant une règle ;
– accepter, contrôler ses émotions.

4. Organisation et matériel

– travail collectif avec deux groupes d'enfants, les sorciers(ères) et les autres (choisir quatre ou cinq sorcier(ère)s pour vingt-cinq enfants) ;
– cerceaux ;
– de quoi matérialiser des « maisons » (cordes, lattes au sol, rubans, craies...) ;
– objets (petits ballons, cubes de mousse...). ;
– foulards ou dossards (pour les sorcier(ère)s) ;
– lieu : dans le préau ou dans la salle de motricité.

5. Déroulement

5.1 **Activités**

– dans le préau ou la salle de motricité, placer deux ou trois cerceaux contenant les petits objets ;
– à l'opposé, matérialiser la maison ;
– les sorcier(ère)s sont visibles (dossards, chapeaux...), les autres sont dans la maison ;
– ils doivent rapporter les objets dans leur maison sans être touchés par les sorciers. Sinon, ils sont immédiatement figés ;
– changer de rôle quand tous les objets sont dans la maison.

5.2 **Variante**

Pour les plus petits, il suffira de ne matérialiser que deux maisons, sans mettre d'objets ; le but du jeu sera de changer de maison sans se faire toucher.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Sur les traces de la sorcière

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (structuration de l'espace).

2. Objectifs

– dessiner un chemin pour la sorcière, en rapportant les objets demandés ;
– structuration de l'espace et du temps.

3. Compétences

– compréhension et mémoire d'une consigne ;
– notion d'ordre ;
– déplacement codé sur quadrillage ;
– acquisition de vocabulaire : *avant, d'abord, ensuite, enfin*.

4. Organisation et matériel

– consigne orale, travail individuel ;
– fiche exercice E.1 photocopiée pour chaque enfant (prévoir plusieurs exemplaires par enfant) ;
– prérequis : le mot « quadrillage » et la notion qui s'y rapporte ont déjà été travaillés et expliqués.

5. Déroulement

5.1 **Activités**

– distribuer la fiche exercice E.1 ;
– faire nommer par les élèves les objets dessinés afin qu'il n'y ait pas de confusion ;
– commencer par une consigne orale simple : *La sorcière veut aller chercher son chaudron. Trace son chemin, uniquement sur les traits du quadrillage* ;
– le point de départ est indiqué sur la feuille (plusieurs possibilités) ;
– continuer l'exercice en ajoutant d'autres objets : *La sorcière passe d'abord à son balai, puis au chaudron et enfin à son chapeau* ;
– continuer l'exercice en donnant une consigne supplémentaire : *Ne pas passer sur les objets inutilisés, ne pas repartir en arrière*...

5.2 **Variantes**

– distribuer la fiche exercice E.2 ; les objets que la sorcière veut aller chercher sont dessinés.
Les consignes ne sont plus auditives, mais visuelles (les images peuvent être découpées et données dans un ordre différent et/ou en nombre inférieur) ;
– on peut coder le déplacement : 1 ↓, 2 ↑, 3 → : deux enfants, face à face, séparés par un livre ; chacun a une fiche. Un enfant dicte, et trace en même temps, un chemin à l'autre qui le réalise sur sa feuille. Puis le dicteur et le traceur comparent leur parcours.

6. Évaluation

J'ai suivi les chemins et ai rapporté les objets.

J'ai oublié des objets/je suis sorti(e) des chemins.

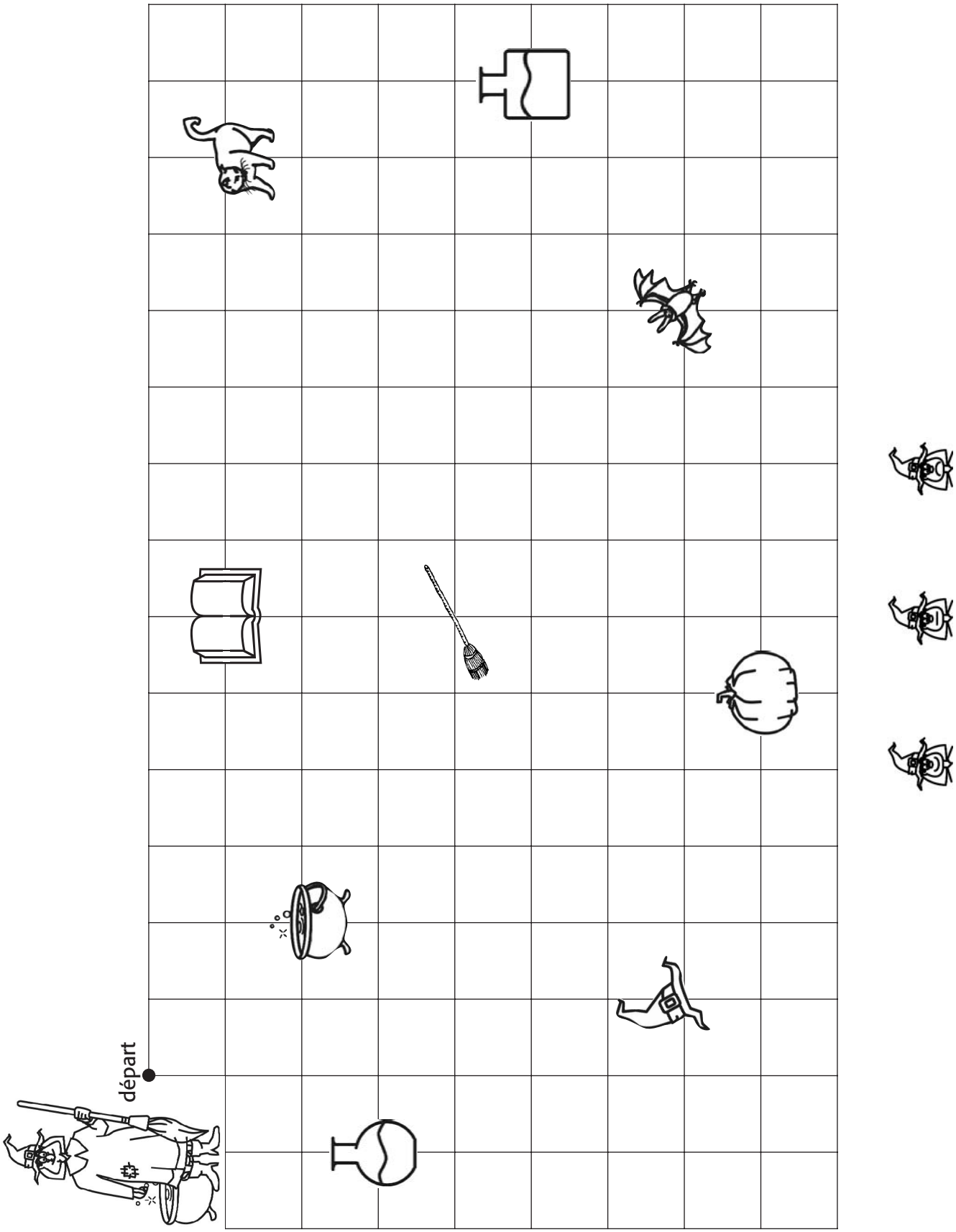
J'ai oublié des objets ; ils sont dans le désordre, je traverse les cases.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : déplacement sur quadrillage.

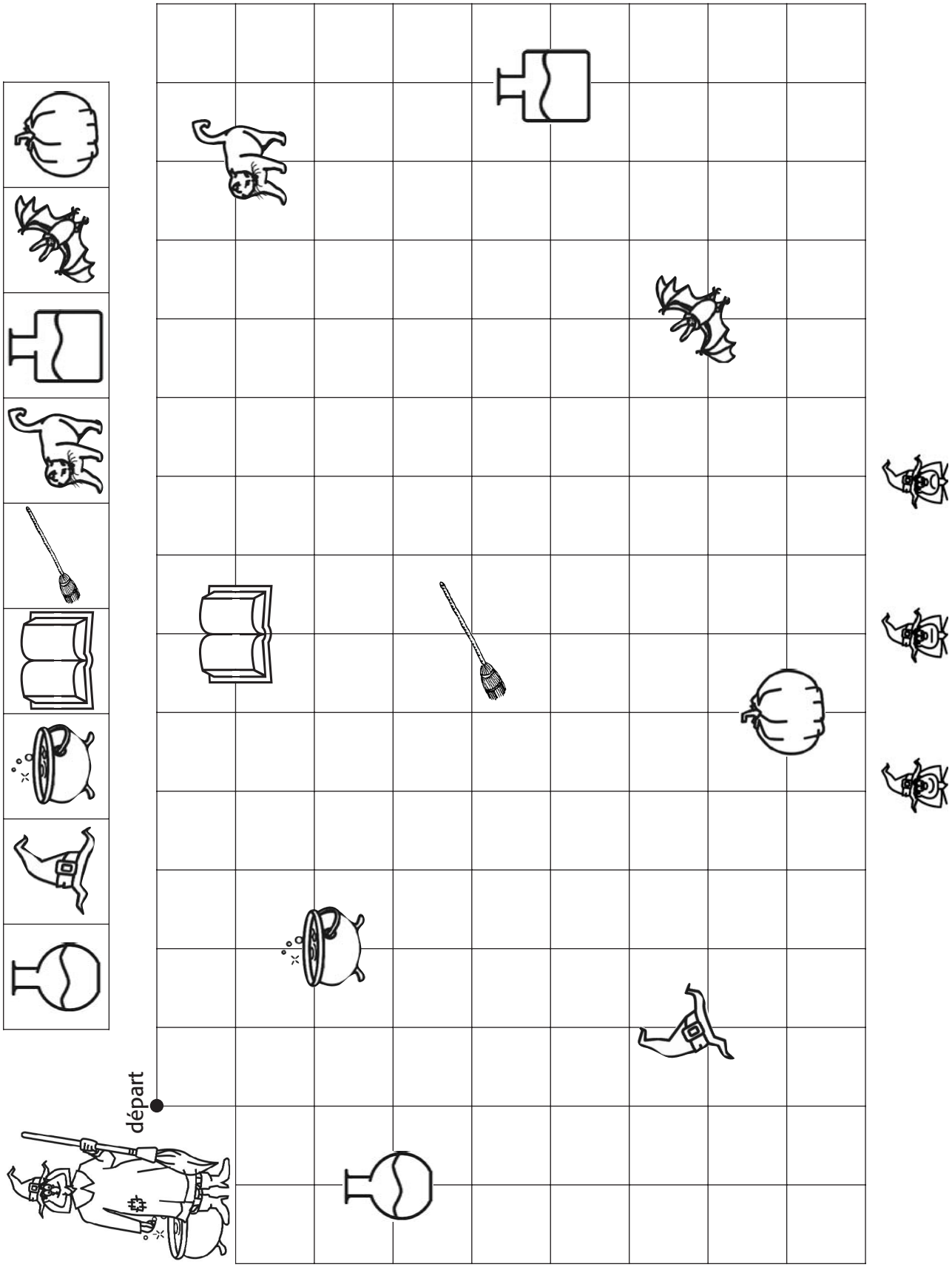
Consigne : trace le chemin de la sorcière jusqu'à son chaudron en fonction de la consigne qui t'est donnée.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : déplacement sur quadrillage.
Consigne : trace le chemin de la sorcière en fonction des objets qu'elle veut aller chercher.



© Editions RAABE

P.2 Préparation — Le chapeau de sorcière et son ombre

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (formes et grandeurs)

2. Objectifs

Associer les chapeaux à leur ombre.

3. Compétences

Trier des objets selon un critère précis (associé à la forme).

4. Organisation et matériel

– travail individuel ;
– fiche exercice E.1.

5. Déroulement

– distribuer la fiche exercice E.1, laisser réfléchir les enfants sans leur donner de consignes ;
– leur demander : *Qu'y a-t-il sur cette feuille* ? *Que faut-il faire* ?
– si la consigne émerge, la reformuler bien précisément. Sinon, suggérer qu'il y a des chapeaux qui sont « pareils » ou, plus exactement, dont l'ombre est la même ;
– donner la consigne : *Associe par un trait un chapeau et son ombre*.

6. Évaluation

Les paires sont bien reconstituées.

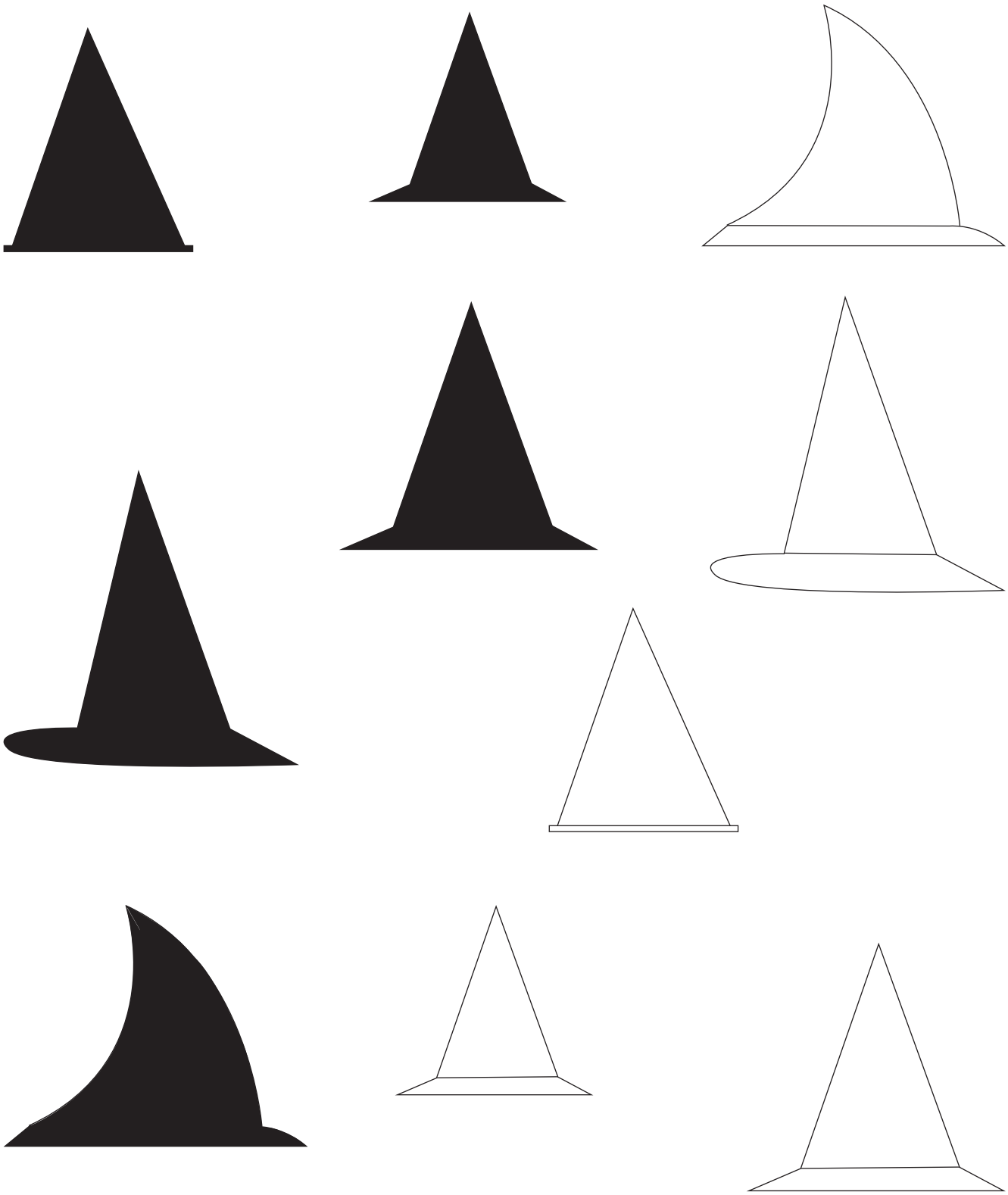
Les deux paires sont mal associées.

Plus de deux paires sont mal associées.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : trier les objets avec un critère précis.
Consigne : relie par un trait chaque chapeau à son ombre.



© Editions RAABE

P.3 Préparation La maison de la sorcière

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (formes et grandeurs)

2. Objectifs

Perception des tailles – petit, moyen, grand – en reliant chaque sorcière à sa maison.

3. Compétences

Associer des tailles semblables.

4. Organisation et matériel

– fiche exercice E.2 ;
– prérequis : les notions de taille auront déjà été abordées à travers d'autres activités de tri.

5. Déroulement

– distribuer la fiche, laisser les enfants s'exprimer ;
– donner la consigne : *Chaque sorcière doit aller dans une maison à sa taille ; trace son chemin avec un crayon*.

6. Évaluation

Toutes les sorcières sont dans une maison à leur taille.

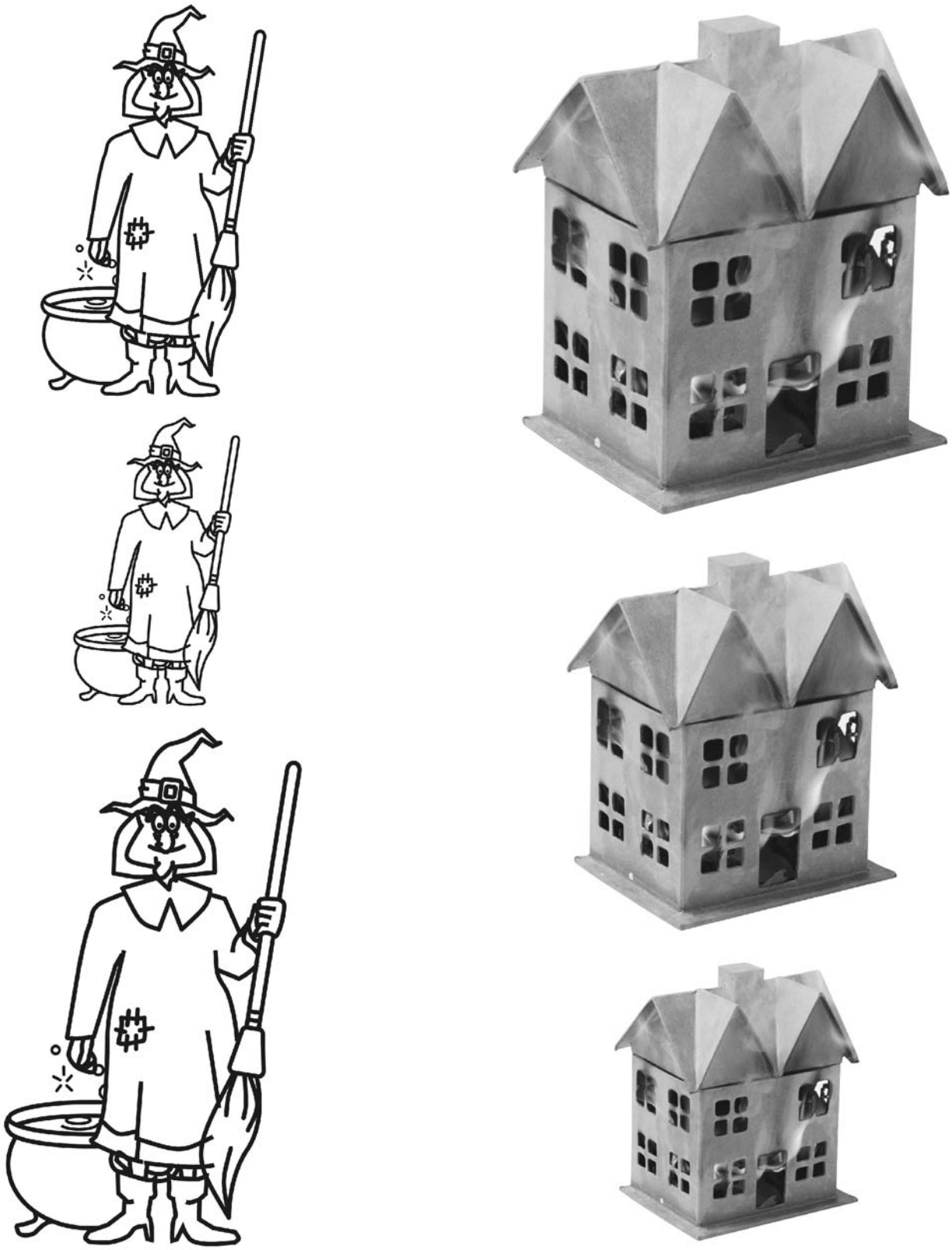
Deux sorcières se sont trompées de maison.

Aucune sorcière n'est dans sa maison.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : perception des tailles.
Consigne : relie chaque sorcière à sa maison.



© Editions RAABE

P.1 Préparation *Jeu de la sorcière marchande* – suite numérique de 1 à 10

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectifs

Jouer « à la marchande » pour s'approprier la suite numérique de 5 à 10.

3. Compétences

– être capable de reconnaître les nombres de 5 à 10 dans le désordre ;
– associer un chiffre à la quantité correspondante.

4. Organisation et matériel

– un dé transformé : mettre des gommettes sur les faces puis dessiner les constellations de 5 à 10 ;
– travail par groupes de 6 enfants.
Pour chaque groupe :
– la fiche matériel M.1, les listes de courses, découpée ;
– la fiche matériel M.2 photocopiée et découpée (4 fois = 4 planches).

5. Déroulement

5.1 **Marchands et acheteurs**

– organiser les groupes avec 2 marchands et 4 acheteurs ;
– les 2 marchands ont devant eux les cartes découpées ;
– les 4 acheteurs, à tour de rôle, lancent le dé, comptent les constellations et demandent aux marchands le nombre d'objets (par exemple, 6 balais, sachant que ce sont les acheteurs qui choisissent).

5.2 **Marchands et acheteurs séparés**

– les marchands et les acheteurs sont séparés ;
– les acheteurs doivent se souvenir de leur nombre, ce qui n'est pas évident pour tous les élèves.

5.3 **Avec la liste de courses**

– chaque acheteur tire une liste de courses, il doit la remplir. Le premier qui a terminé a gagné ;
– l'acheteur lance le dé, regarde sur sa liste ce qu'il peut demander et va trouver le vendeur (par exemple, 8 chapeaux) ;
– s'il n'a pas la quantité indiquée par le dé, il passe son tour (par exemple, le dé affiche 5 alors que, sur sa liste, il n'y a que les nombres 6, 7, 8, 9) ;
– inverser les rôles pour que chaque enfant puisse être alternativement marchand et acheteur.
Ce jeu peut être complexifié au fur et à mesure des compétences acquises par les enfants.

5.4 **Variantes**

– on peut ajouter des banquiers qui ont des billets (5, 6, 7, 8, 9, 10). L'acheteur lance le dé, passe à la banque et va chez le marchand ;
– approche de l'addition : on peut prendre deux dés, l'un normal et l'autre avec les faces 5 et 6 cachées par une gommette.

© Editions RAABE

M.1 Matériel *Jeu de la sorcière marchande* — Listes de courses

Liste n° 1

- 8 chapeaux
- 5 chaudrons
- 7 chauves-souris
- 9 citrouilles

Liste n° 2

- 10 balais
- 6 citrouilles
- 8 chaudrons
- 5 chapeaux

Liste n° 3

- 6 chauves-souris
- 9 balais
- 7 chapeaux
- 10 chaudrons

Liste n° 4

- 9 citrouilles
- 8 balais
- 5 chauves-souris
- 7 chaudrons

Liste n° 5

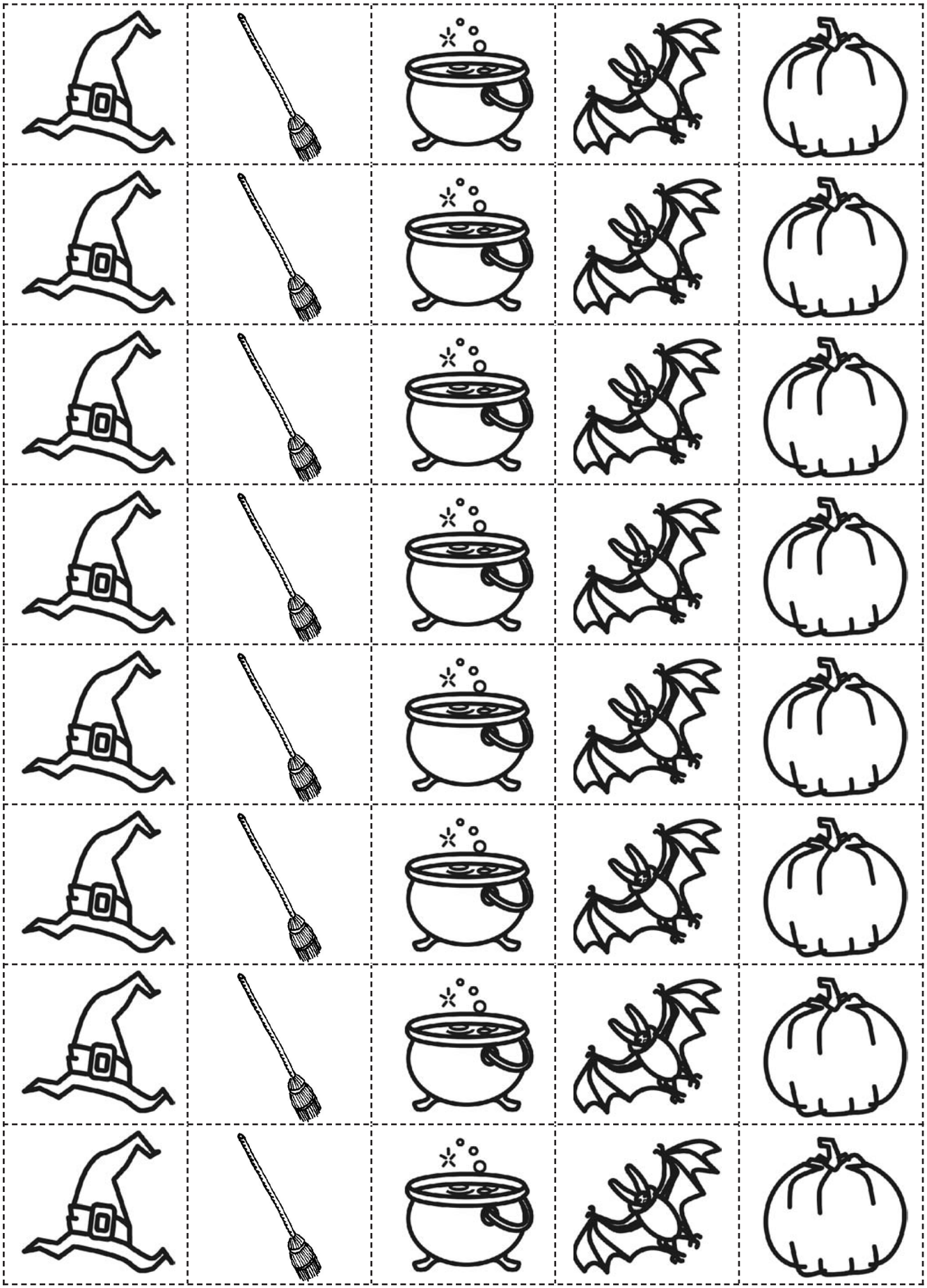
- 7 chaudrons
- 6 balais
- 10 chapeaux
- 8 chauves-souris

Liste n° 6

- 5 chauves-souris
- 7 balais
- 9 chaudrons
- 6 chapeaux

© Editions RAABE

M.2 Matériel — *Jeu de la sorcière marchande* — cartes à découper



© Editions RAABE

P.2 Préparation *Jeu de la sorcière marchande* — suite numérique de 1 à 6

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectifs

– approche des nombres et des quantités ;
– savoir dénombrer ;
– associer chiffres écrits jusqu'à 6 et quantités.

3. Compétences

– nommer et utiliser les constellations et les nombres ;
– connaître la correspondance entre graphie et quantité.

4. Organisation et matériel

– travail par groupes de 4 enfants ;
– 1 fiche exercice E.1 par enfant ;
– 1 fiche matériel M.3, découpée pour 4 enfants ;
– 1 dé (constellation de 1 à 6).

5. Déroulement

5.1 **Activités**

– chaque enfant a devant lui un chaudron (fiche exercice E.1) ;
– au centre du groupe, les étiquettes de la fiche matériel M.3 découpée ;
– le but du jeu est de remplir son chaudron le premier ;
– un enfant lance le dé, il prend l'image correspondant à la constellation et la pose dans son chaudron ; il ne doit pas mettre deux collections semblables ; s'il possède la carte, il passe son tour ;
– puis le suivant fait de même ;
– le premier enfant qui a posé toutes les cartes (de 1 à 6) dans son chaudron a gagné.

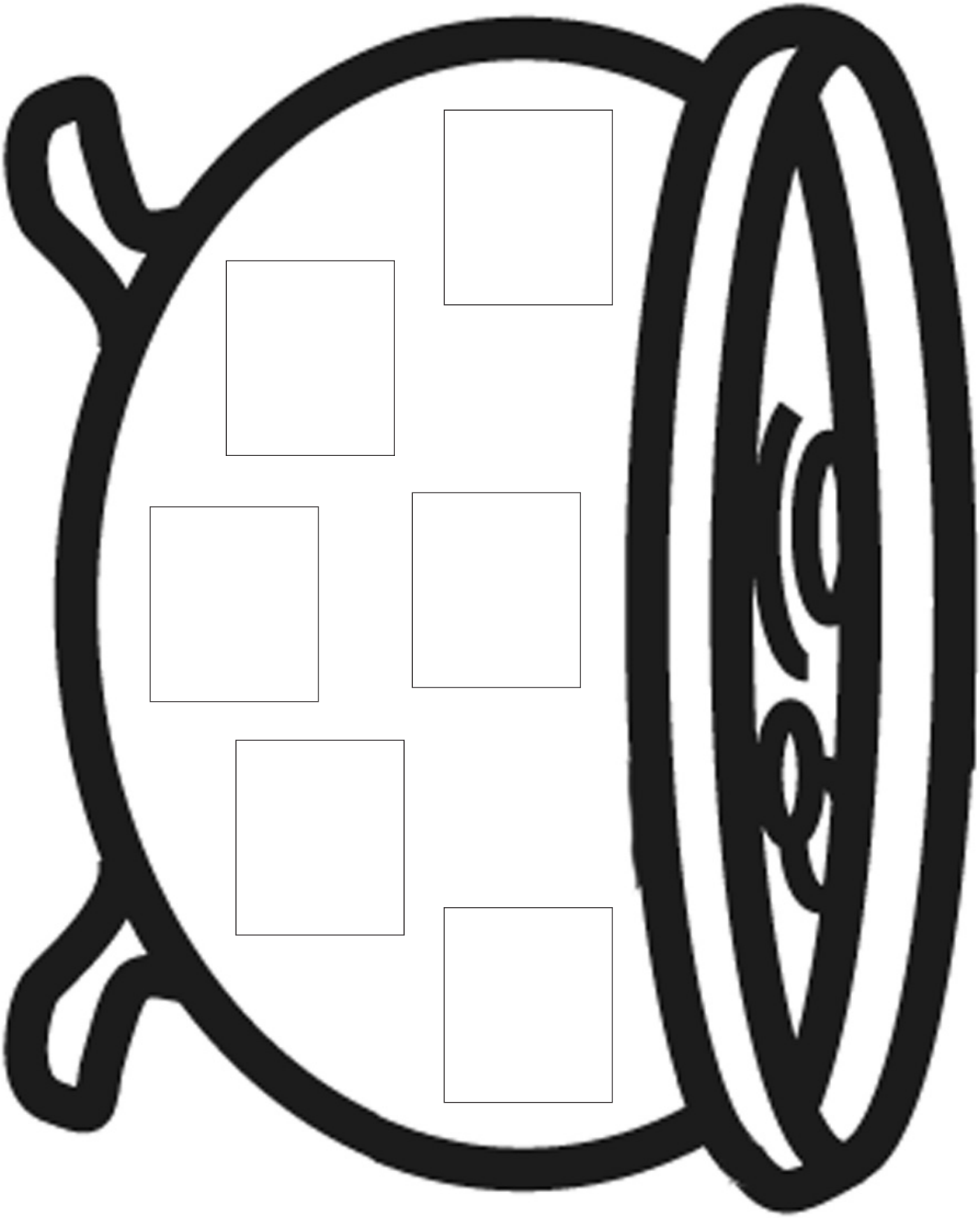
5.2 **Variantes**

– la partie peut consister à remplir puis à vider son chaudron. Le premier ayant réalisé ces deux opérations a gagné ;
– le jeu peut se faire par équipe de trois enfants, avec deux chaudrons. L'enfant remplit n'importe quel chaudron de son équipe ;
– jouer comme un loto, sans dé, avec les cartes à l'envers.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

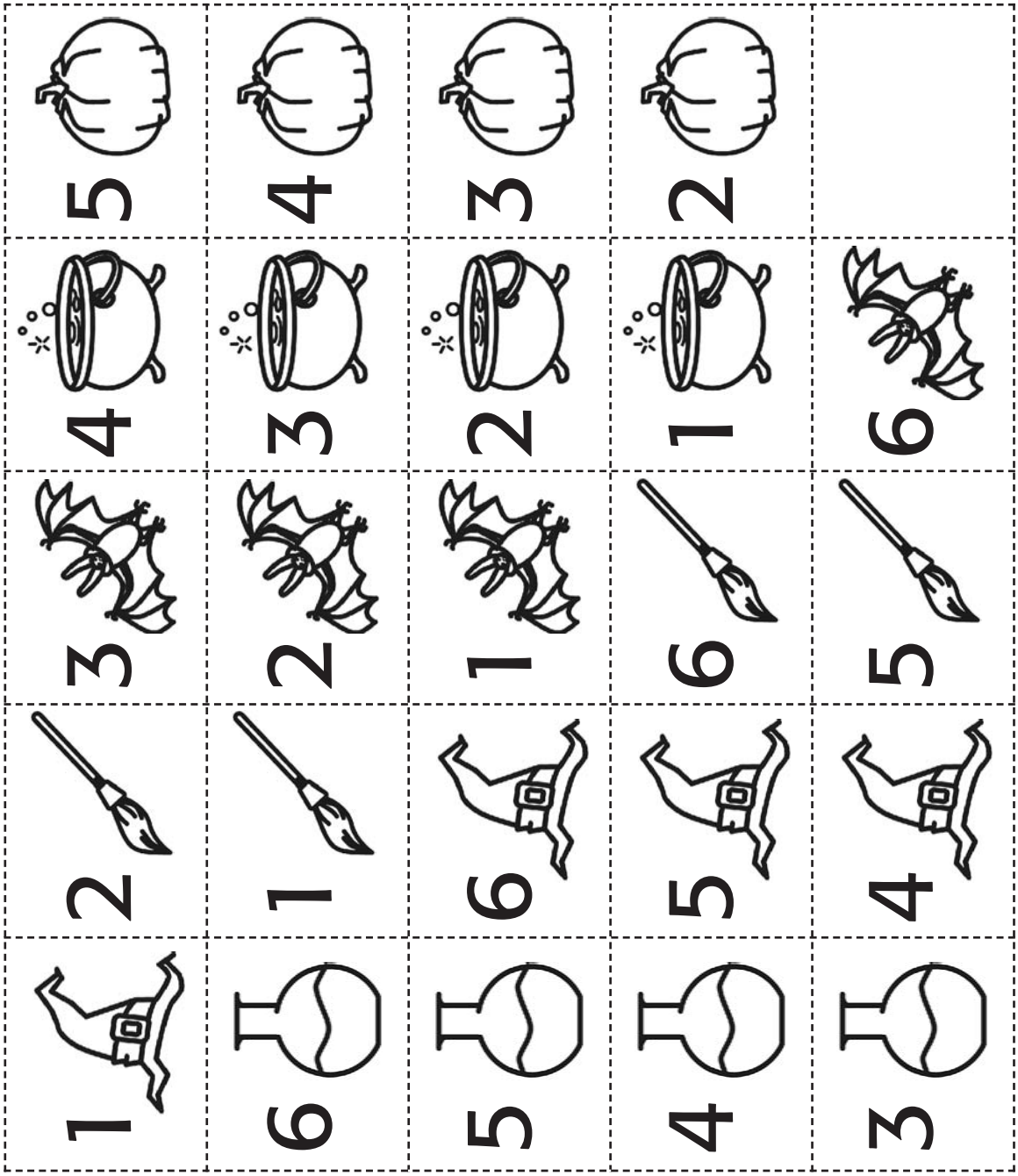
Compétence : associer chiffres écrits jusqu'à 6 et quantités.
Consigne : remplis ton chaudron.



© Editions RAABE

M.3 Matériel *Jeu de la sorcière marchande* – étiquettes pour le chaudron

Une planche = 4 joueurs



© Editions RAABE

P.3 Préparation *La sorcière compte* — suite numérique de 1 à 4

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectifs

Réaliser une collection comportant la même quantité d'objets qu'une autre collection.

3. Compétences

Être capable de dénombrer des quantités de 1 à 4, en conservant cette quantité.

4. Organisation et matériel

– travail avec un petit groupe d'enfants ;
– 1 dé pour 5 à 6 enfants ; les faces 5 et 6 seront occultées par une gommette ;
– fiche matériel M.4, à photocopier en cartonné et à découper (1 pour 3).

5. Déroulement

5.1 **Activités**

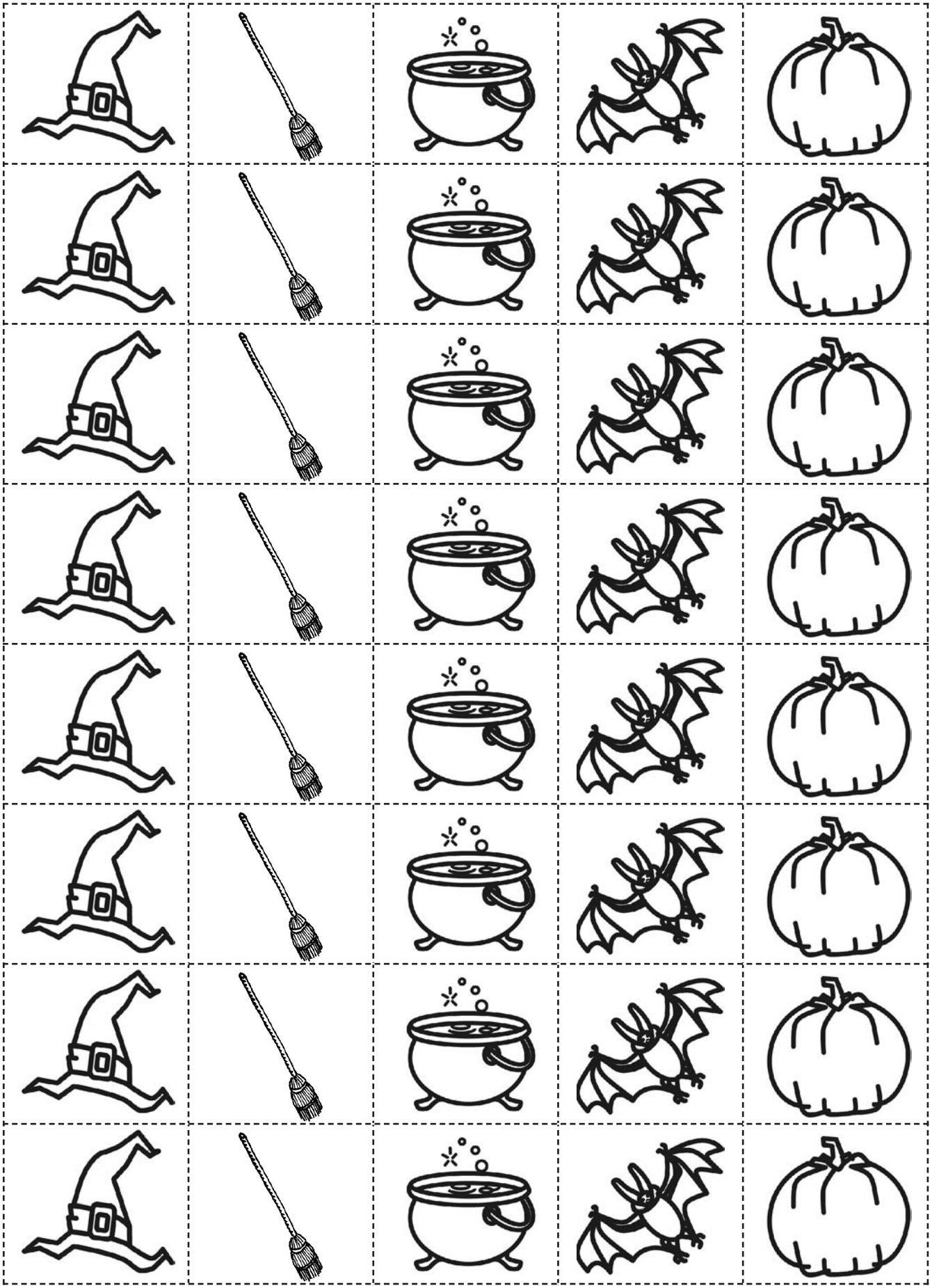
– à tour de rôle, les enfants lancent le dé et dénombrent la constellation. Puis ils se servent d'autant d'objets que la quantité indiquée par le dé ;
– si les enfants sont à l'aise, on pourra leur proposer de se servir d'un dé à chiffre (on peut transformer un dé classique en collant des gommettes et en écrivant le chiffre avec un feutre indélébile) ;
– ce jeu est à pratiquer de nombreuses fois et permet de renforcer les acquisitions.

5.2 **Variantes**

– par deux : un enfant lance le dé et demande à l'autre de lui fournir la quantité requise. Puis les rôles sont inversés ;
– par groupe : un groupe de marchands avec, devant eux dans une boîte, les cartes découpées, et un groupe d'acheteurs qui, après avoir lancé leur dé, doivent aller demander la quantité indiquée par le dé. La difficulté supplémentaire est de se souvenir du nombre désiré. Un groupe de 10 enfants est possible (5 marchands, 5 acheteurs).

© Editions RAABE

M.4 Matériel *La sorcière compte* — cartes à découper



© Editions RAABE

P.1 Préparation — Les formules magiques de la sorcière

1. Domaine d'activité : sensibilité, imagination, création (la voix et l'écoute)

2. Objectifs

– créer des formules magiques ;
– les dire de façons différentes.

3. Compétences

– interpréter ;
– jouer avec sa voix (timbre, intensité, hauteur, nuance...) pour interpréter les formules magiques.

4. Organisation et matériel

– travail collectif ;
– seul(e) l'enseignant(e) note les formules.

5. Déroulement

– à travers les contes, les lectures d'albums, des formules magiques sont apparues ;
– à travers des échanges, les enfants essayent de les retrouver. La plus simple « ABRACADABRA » peut servir de base ;
– on peut la transformer en changeant la voyelle « OBROCODOBRO », la dire sur différents tons, plus ou moins forts, la scander, changer le rythme de diction... ;
– on peut aussi essayer d'en inventer d'autres, en gardant une certaine simplicité, par exemple « PRAPRADOUDOU », formule magique pour faire apparaître les « doudous »... ;
– détourner certains mots « SAPERLIPOPETTE » ;
– jouer avec cette formule magique tirée de l'album Belles Histoires *Timothée fils de sorcière*, « YAKA YAKA enquiquiner maman » : « YAKA YAKA marcher sur les mains » par exemple.
– le champ d'exploitation est vaste et permet de découvrir le plaisir de transformer les mots, détourner des expressions, les inventer...

© Editions RAABE

P.2 Préparation — Créer une sorcière en volume

1. Domaine d'activité : sensibilité, imagination, création (le regard et le geste)

2. Objectifs

Créer une sorcière en volume, en suivant un déroulement précis.

3. Compétences

– réaliser une composition en volume ;
– adapter son geste aux contraintes matérielles.

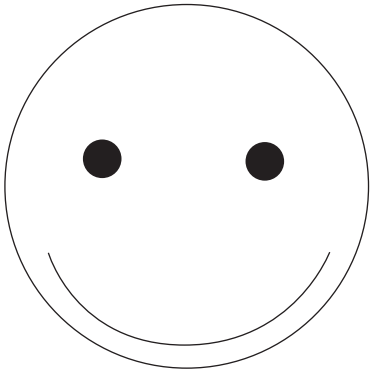
4. Organisation et matériel

– fiche matériel M.1 (gabarit chapeau + bras) ;
– une bouteille de lait ou d'eau, d'un litre ;
– une balle de ping-pong ;
– du papier un peu rigide orange ou noir (pour les bras, les mains et le chapeau) ;
– un petit bâton (de type petit bâtonnet de glace) + une touffe de raphia (de paille, de laine, de brindilles...) ;
– peinture acrylique ;
– feutres (indélébiles de préférence).

5. Déroulement

– prendre la bouteille de lait ou d'eau, enlever le papier et la peindre en orange ou en noir ;
– coller une balle de ping-pong sur la bouteille (la peindre ou la laisser blanche au choix) ;

– dessiner ou peindre des yeux et une bouche (feutres indélébiles de préférence) ;

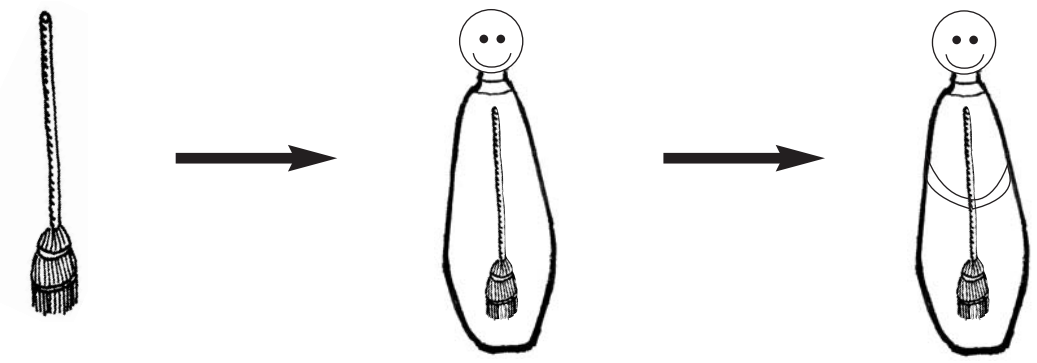


© Editions RAABE

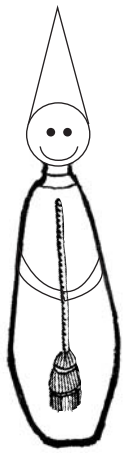
– dessiner et découper les bras dans le papier rigide ;

– fabriquer le balai : prendre le petit bâton et fixer au bout une touffe de raphia (de paille, de laine, de brindilles...) ;

– coller le balai sur la bouteille (ou le fixer avec une épingle ou de la « pâte à fixe ») puis coller les bras avec les mains croisées sur le balai (*cf.* gabarit fiche matériel M.1) ;

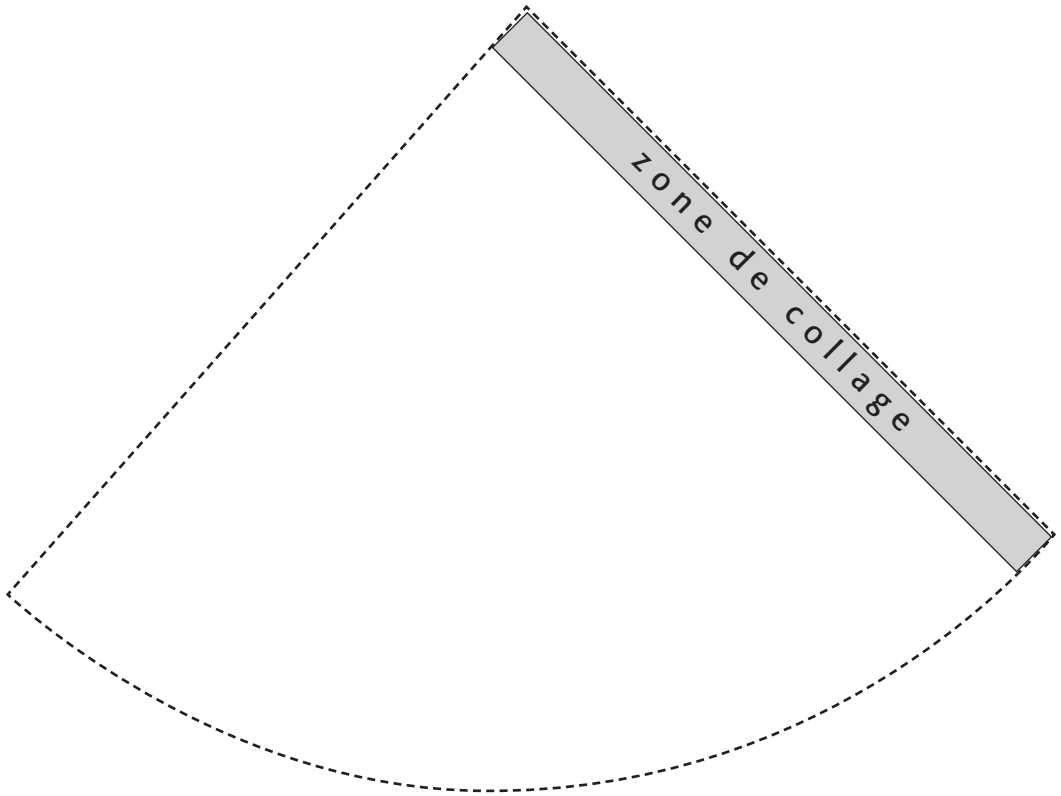


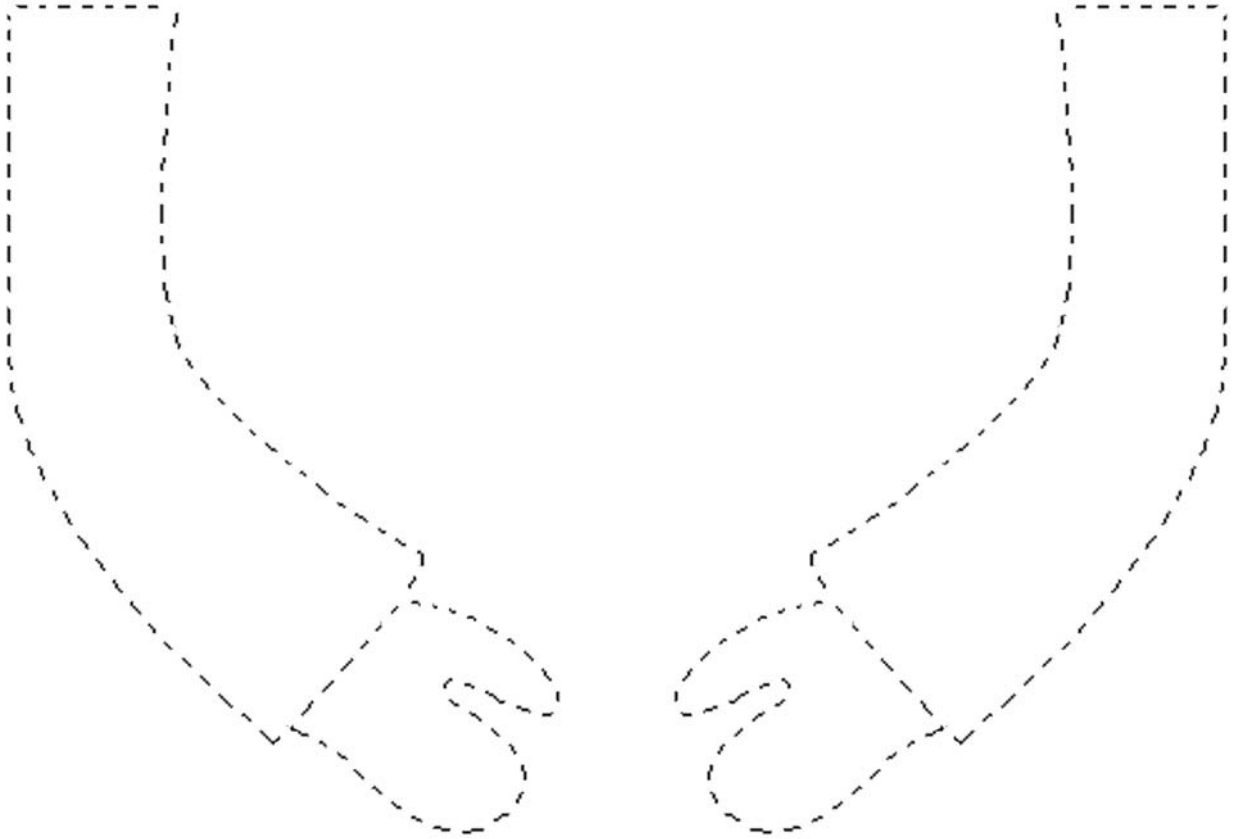
– fabriquer un chapeau : faire un cône de papier rigide (noir ou orange) et le coller sur la tête de la sorcière (*cf.* gabarit fiche matériel M.1).



© Editions RAABE

M.1 Matériel — Créer une sorcière en volume – Gabarits





© Editions RAABE

P.3 Préparation — Le rond de serviette de la sorcière

1. Domaine d'activité : sensibilité, imagination, création (le regard et le geste)

2. Objectifs

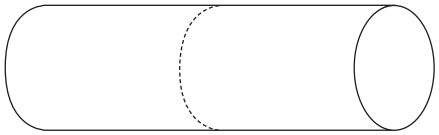
Décorer un rond de serviette sur le thème de la sorcière.

3. Compétences

– adapter son geste aux contraintes matérielles ;
– respecter la forme en découpant.

4. Organisation et matériel

– travail collectif ;
– un demi-rouleau de papier WC ;



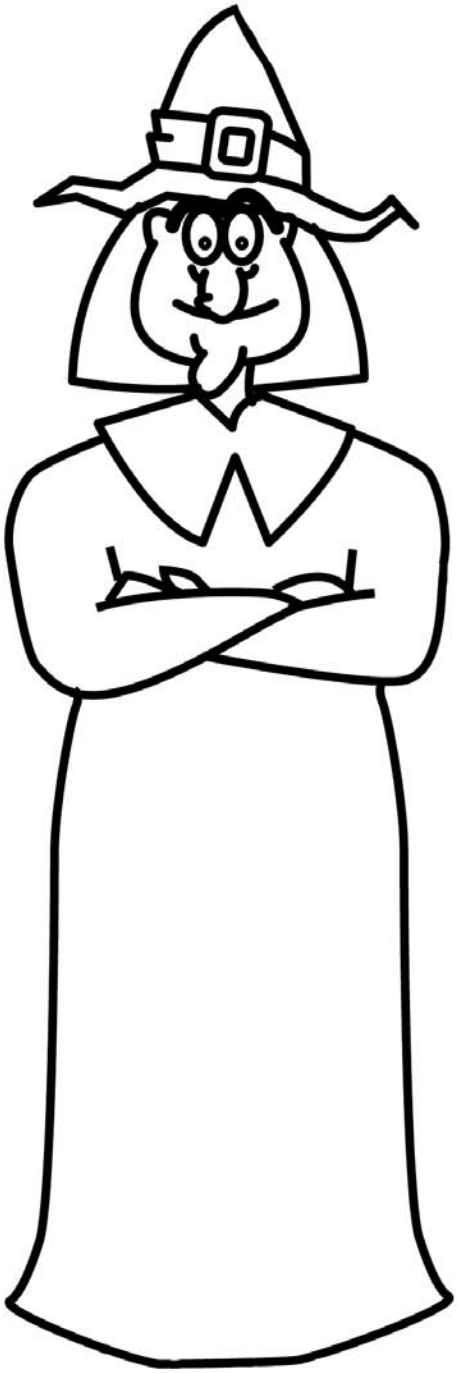
– une photocopie de la fiche matériel M.2 par enfant, collée sur une feuille épaisse ;
– ciseaux, colle, feutres...

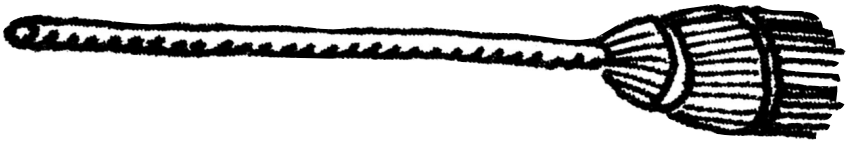
5. Déroulement

– découper soigneusement la sorcière, puis la colorier ;
– faire le balai de la même manière ;
– colorier le rond de serviette ;
– coller la sorcière sur le rond, puis le balai sur les mains de la sorcière.

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Le rond de serviette de la sorcière – décoration





© Editions RAABE

P.4 Préparation — Fabriquer une sorcière-mobile

1. Domaine d'activité : sensibilité, imagination, création (le regard et le geste)

2. Objectifs

– découper ;
– décorer un mobile simple à réaliser ;
– réaliser un décor, en coloriant et en essayant de respecter la forme.

3. Compétences

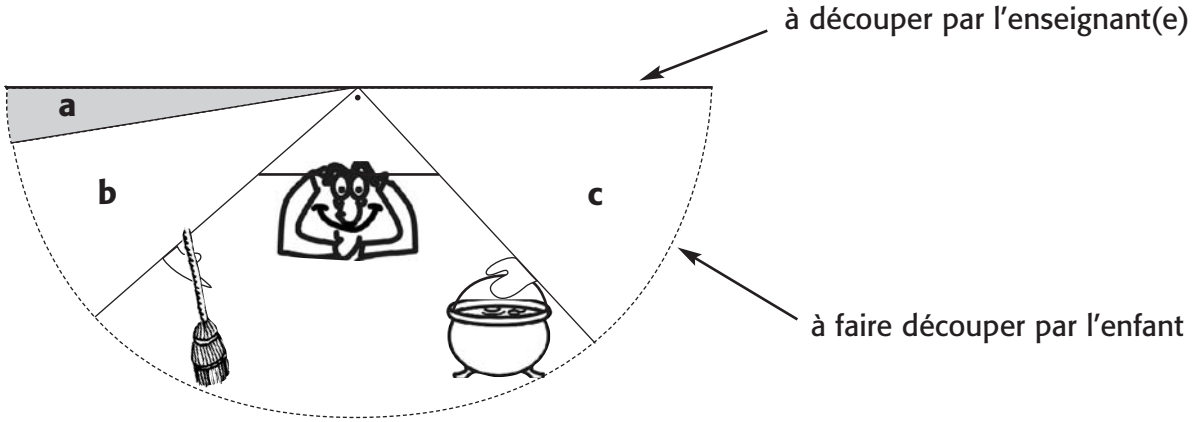
– apprendre à maîtriser son geste ;
– exercer une motricité fine.

4. Organisation et matériel

– fiche matériel E.1, gabarit photocopié sur feuille cartonnée ;
– ciseaux, feutres, fil.

5. Déroulement

– distribuer à chaque enfant, la fiche matériel E.1 ;
– 1°) colorier les différentes parties, c'est-à-dire le chapeau, le balai, le chaudron, les mains, les cheveux et les deux parties blanches (b et c) ;
– 2°) découper selon les pointillés (le trait non pointillé est à découper par l'enseignant(e)).
Le découpage peut être un peu maladroit, cela donnera une robe de sorcière à « franges » ;

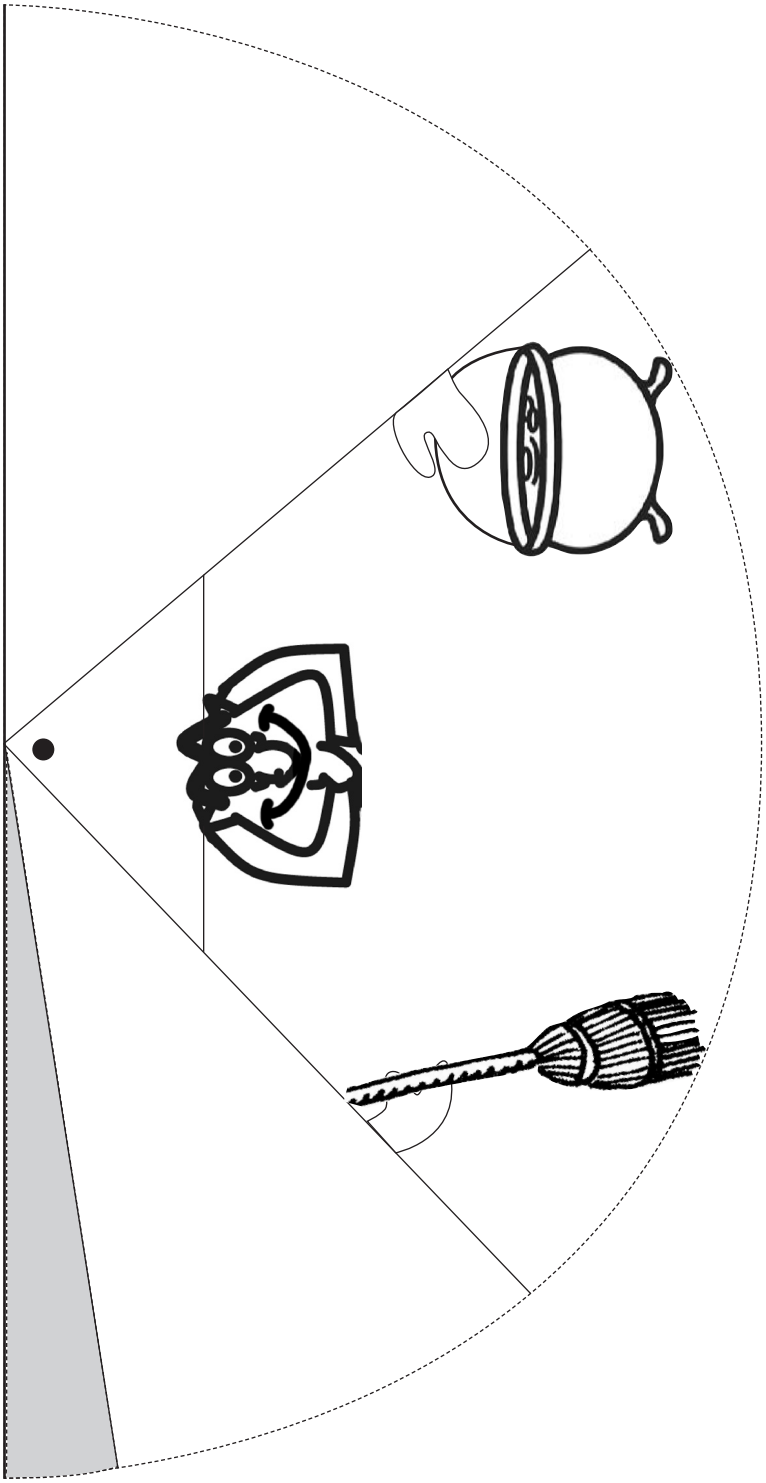


– l'enseignant(e) colle ou agrafe la forme (partie a) et passe un fil dans le sommet du cône permettant à l'enfant de le suspendre.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : exercer une motricité fine.
Consigne : colorie le chapeau, le balai, le chaudron, les mains, les cheveux et les deux parties blanches ; puis découpe selon les pointillés.



© Editions RAABE

Le projet – Niveau : * ** ***

Les vacances d'été

Langage oral et écrit

Communiquer oralement

- découvrir des mots de vocabulaire (thème) et les réinvestir ;
- raconter des faits passés ;
- décrire une image ou une affiche ;
- utiliser la première personne (je) et « il y a... » ;
- répondre à des questions.

Mémoriser et dire

- *Il était un petit navire*.
- *Le soleil brille* de Marie-Hélène Mondou « Une année de comptines et de poésies. L'été ». Éditions Magnard Jeunesse.
- *La mer*, de Paul Fort.
- *La mer s'est retirée*, de Jacques Charpentreau.

Lire

- lire une image ;
- reconnaître la couverture d'un livre lu ;
- identifier le titre et l'auteur ;
- discriminer et faire correspondre des images ;
- repérer et associer deux mots identiques ;
- classer des mots ;
- reconstituer un mot selon un modèle ;
- distinguer un mot parmi une liste proposée.

Écrire

- écrire ou faire écrire par l'adulte la légende d'une photo ;
- reconstituer une phrase ;
- maîtriser son geste graphique pour reproduire un graphisme.

Découverte du monde

Mathématiques

- trier et classer ;
- reconnaître des formes géométriques ;
- respecter un code ;
- différencier le plus petit et le plus grand ;
- distinguer petit, moyen, grand, et ranger dans l'ordre croissant ;
- faire correspondre terme à terme ;
- comparer et construire des collections ;
- associer une collection à une constellation, à un nombre ;
- continuer un algorithme.

Vivre ensemble (se socialiser)

- Respecter la parole des autres

- écouter une histoire ;
- écouter un pair.

- Respecter une règle du jeu

- le jeu des poissons.

La sensibilité, l'imagination, la création

- coller ;
- froisser ;
- peindre au doigt, au pinceau, au coton-tige... ;
- utiliser et assembler différents matériaux pour créer un objet.

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Langage oral : acquérir du vocabulaire

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

– découvrir des mots de vocabulaire ;
– décrire une image et utiliser « il y a ».

3. Compétences

– mémoriser des mots de vocabulaire relatifs à un thème ;
– répondre aux questions de l'adulte.

4. Organisation : collective

5. Déroulement

5.1 Fixer l'affiche M.1 au « coin regroupement » avant l'arrivée des enfants.
Ces derniers pourront ainsi se familiariser avec l'affiche et l'observer librement pendant le temps d'accueil.

Affiche : Les vacances

Pour réaliser l'affiche, vous devez préalablement photocopier les deux fiches M.1 et les assembler avec du scotch.
Photocopier le montage réalisé sur une feuille A3.
(Vous pouvez cacher la têtière et utiliser l'option agrandissement)

5.2 Phase collective : observer l'affiche puis déterminer le sujet : « de quoi parle cette affiche ? »
– faire remarquer aux enfants la banderole de l'avion et lire les termes écrits ;
– inviter les enfants à énumérer les objets qu'ils voient et accrocher au fur et à mesure la carte correspondante (seau, pelle...) M.2 : cartes à plastifier ;
– les cartes peuvent être rangées dans une boîte ou un classeur pour être consultées (lexique) ;
– inviter les enfants à décrire ce que font les personnages ;
– inviter les enfants à énumérer les animaux visibles ;
– afficher les cartes (mouettes, crabes, crevettes...) ;
– inviter les enfants à énumérer d'autres animaux vivant dans la mer (poissons, méduses, homards...) ;
– poser des questions sur les couleurs (si l'affiche a été coloriée) comme « de quelle couleur est le parasol ? ».

© Editions RAABE

5.3 Demander aux enfants de nommer les éléments que vous pointez.

5.4 Phase individuelle possible à l'aide d'une reproduction de l'affiche au format A4.

• Niveau * : l'adulte est présent avec les enfants :
– coloriez les seaux ;
– coloriez les pelles...

Indiquer ce qui doit être colorié et attendre que ce soit terminé avant de désigner un nouvel élément.

• Niveau ** : donnez la consigne et laissez les enfants faire leur travail : « Vous allez colorier tous les objets qui permettent aux enfants de jouer sur la plage. »

• Niveau *** : idem niveau ** :
« Vous allez colorier en rouge tous les objets qui permettent aux enfants de jouer sur la plage, et en vert tout ce qui flotte sur l'eau. »

5. Évaluation : niveaux ** et *.**

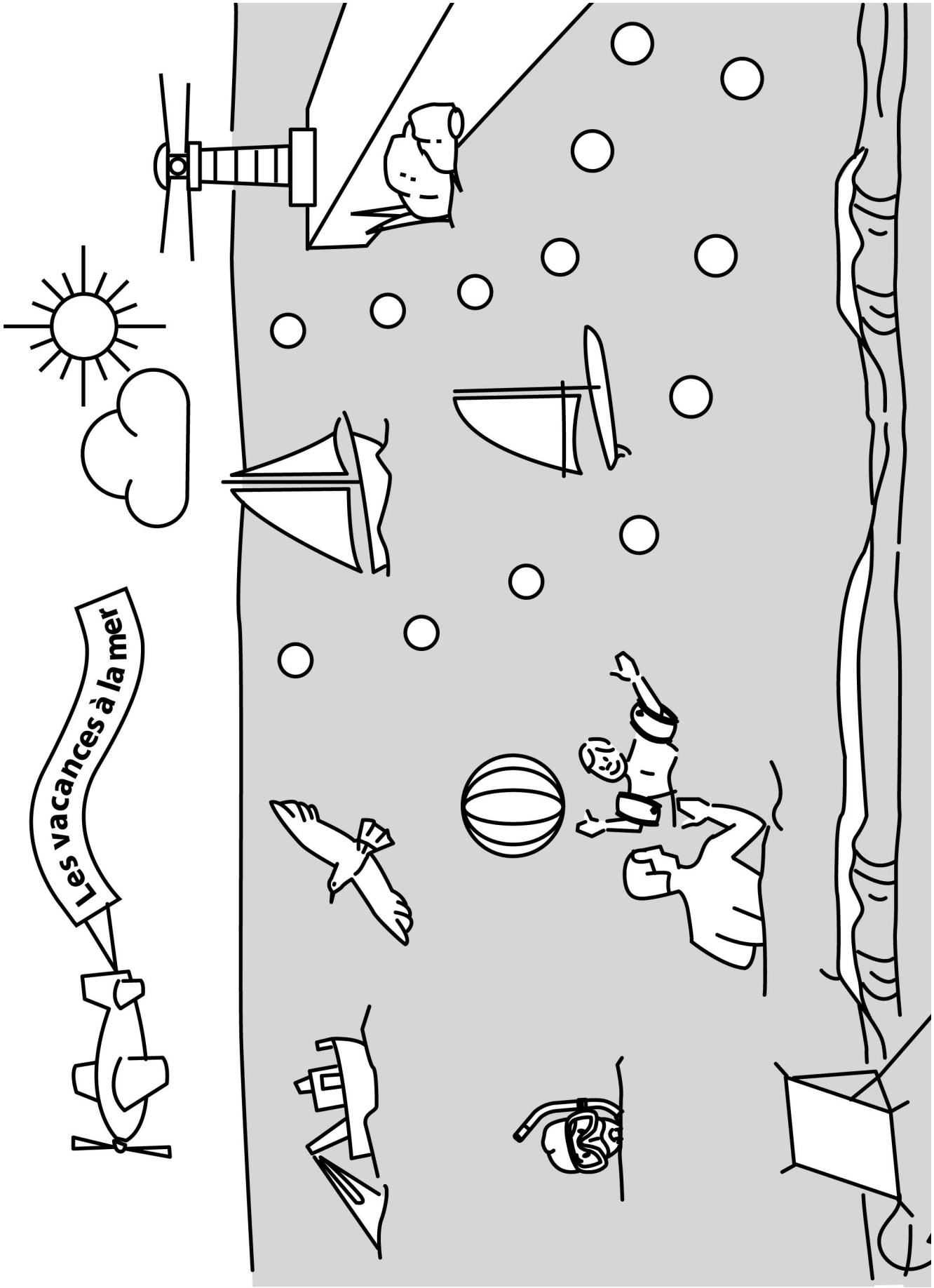
– contrôler avec l'enfant le coloriage et lui demander de décrire ce qu'il a colorié.

Remarque

Ce travail peut être fait à partir de photos ou d'affiches sur la campagne, la montagne, la ville...

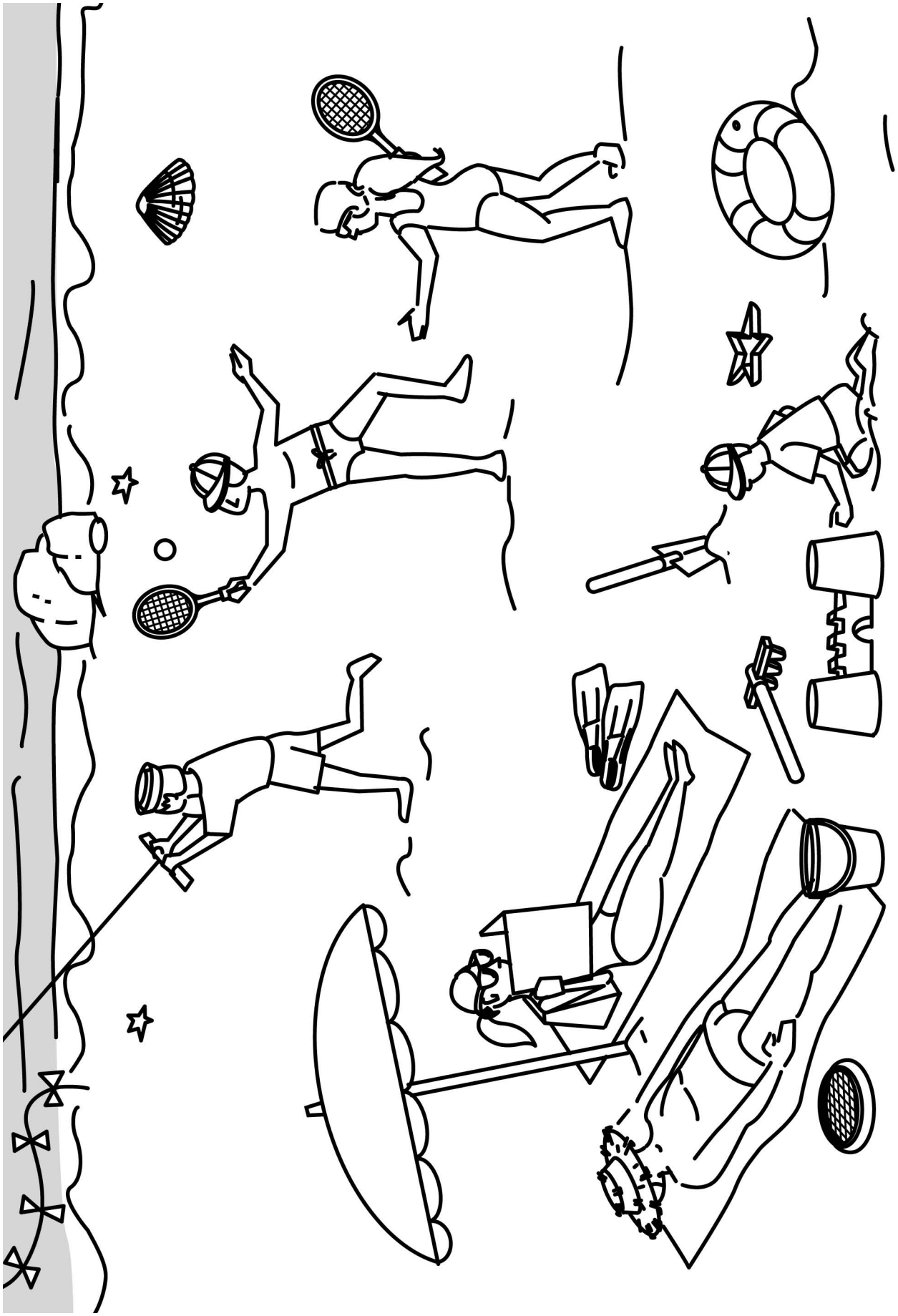
© Editions RAABE

M.1 Matériel



© Editions RAABE

M.1 Matériel

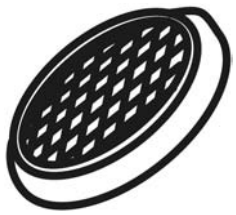


© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier

LE RÂTEAU
Le râteau
Le râteau

LE MOULE DE PLAGE
Le moule de plage
Le moule de plage



LE TAMIS
Le tamis
Le tamis

LA BOUÉE
La bouée
La bouée

LA MOUETTE
La mouette
La mouette

LA CREVETTE
La crevette
La crevette

LE SOLEIL
Le soleil
Le soleil

LE TEE-SHIRT
Le tee-shirt
Le tee-shirt

LES ROCHERS
Les rochers
Les rochers

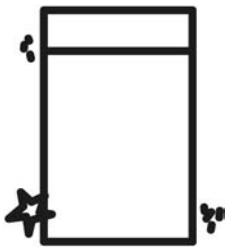
© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier

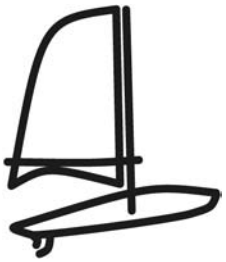
LA CASQUETTE
La casquette
La casquette

LE CHAPEAU
Le chapeau
Le chapeau

LE PARASOL
Le parasol
Le parasol



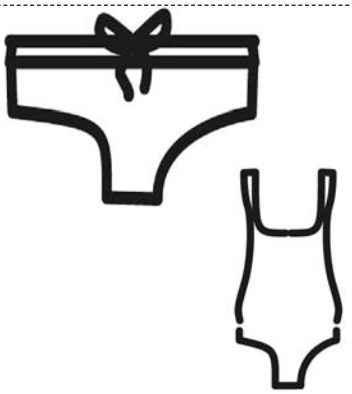
LA SERVIETTE
La serviette
La serviette



LA PLANCHE À VOILE
La planche à voile
La planche à voile

LE VOILIER
Le voilier
Le voilier

LA BANDEROLE
La banderole
La banderole

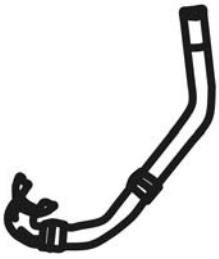


LE MAILLOT DE BAIN
Le maillot de bain
Le maillot de bain

LE MASQUE
Le masque
Le masque

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier



LE TUBA
Le tuba
Le tuba

LA RAQUETTE
La raquette
La raquette

LES BRASSARDS
Les brassards
Les brassards

LE PHARE
Le phare
Le phare

LE COQUILLAGE
Le coquillage
Le coquillage

LES LUNETTES DE SOLEIL
Les lunettes de soleil
Les lunettes de soleil

LES PALMES
Les palmes
Les palmes

© Editions RAABE

P.1 Préparation Langage oral d'évocation

1. Domaine d'activité : langage oral (d'évocation)

2. Objectifs

– raconter des faits passés ;
– utiliser la première personne du singulier ;
– écouter un pair.

3. Compétences

– raconter ses vacances en utilisant la première personne du singulier.

4. Matériel

– photos de vacances de l'enfant (à demander au préalable à la famille).

5. Organisation

– groupe de 6 enfants.

6. Déroulement

– chaque enfant montre ses photos au groupe et explique ce que l'on voit, ce qu'il a fait ;
– l'adulte pose des questions pour affiner la narration ;
– chaque enfant choisit une photographie ;
– l'enfant légende la photographie (dictée à l'adulte) ;
– création d'une affiche à partir des photos légendées.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Langage écrit

1. Domaine d'activité :

– langage écrit.

2. Objectifs :

– Entrer dans un livre par les indices externes.

3. Compétences :

– reconnaître la couverture d'un livre, repérer le titre et l'auteur.

4. Organisation :

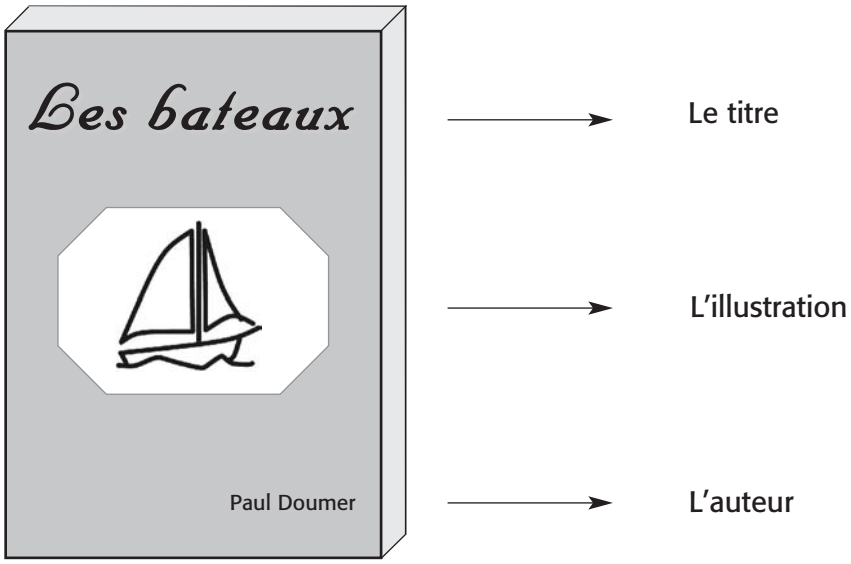
– grand groupe, puis groupe de 5 ou 6, puis regroupement.

5. Matériel

– le livre à lire ;
– fiche selon niveau E.1, E.2, E.3.

6. Déroulement : regroupement

– montrer aux enfants la couverture du livre à lire ;
– leur demander comment se nomme cette partie du livre : la couverture ;
– présenter aux enfants l'organisation de la couverture : titre, nom de l'auteur ;
– faire émettre des hypothèses à partir de l'illustration, puis à partir du titre ;
– noter les hypothèses sur une affiche ;
– lire l'histoire, puis vérifier les hypothèses émises ;
– reprendre la couverture avec les enfants et en faire le schéma ;
– vérifier le schéma en comparant avec un autre livre.



– avant la sortie (le matin), relire l'histoire après avoir montré la couverture ;
– l'après midi ou le lendemain, proposer aux enfants la fiche individuelle E.1, E.2, E.3 (selon le niveau) ;
– les livres (livre lu + deux non lus qui ont permis de dégager le schéma de la couverture) sont à la disposition des enfants.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître la couverture d'un livre lu.
Consigne : Colorie la couverture du livre lu.

Photocopier et coller ici la couverture d'un livre

Photocopier et coller ici la couverture d'un livre

Photocopier et coller ici la couverture du livre lu en classe

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer le titre d'un livre.
Consigne : Colorie le titre du livre que nous avons lu.

Titre 1

Titre 2

Titre 3

Photocopier et coller ici la couverture d'un livre

Photocopier et coller ici la couverture d'un livre

Photocopier et coller ici la couverture du livre lu en classe

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer le titre et l'auteur d'un livre.
Consigne : Entoure le titre et l'auteur du livre que nous avons lu.

Photocopier et coller ici la couverture d'un livre

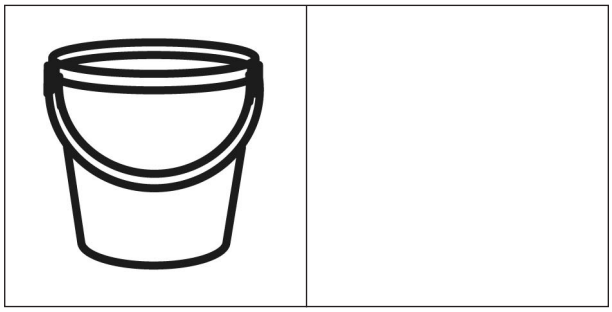
Photocopier et coller ici la couverture d'un livre

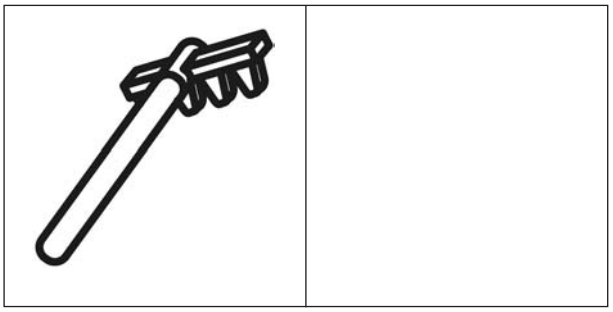
Photocopier et coller ici la couverture du livre lu en classe

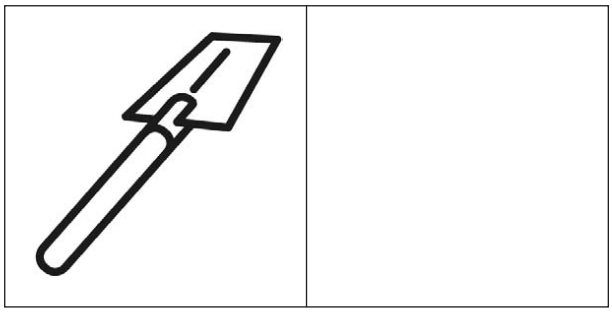
© Editions RAABE

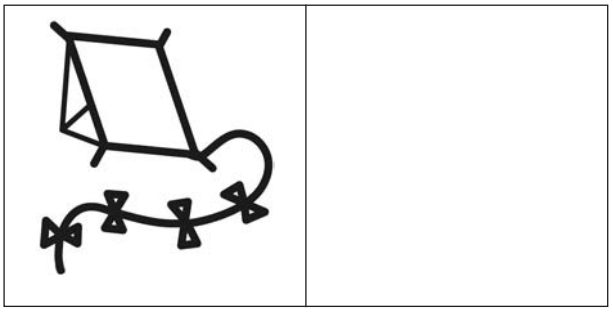
Nom : . . . . . .

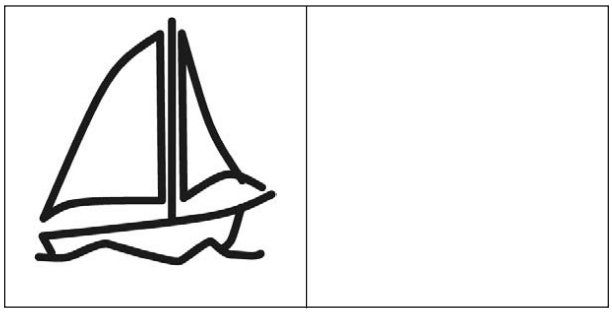
Compétence : Comparer et faire correspondre des images.
Consigne : Découpe les étiquettes sur les pointillés et colle chaque ombre près de son objet.

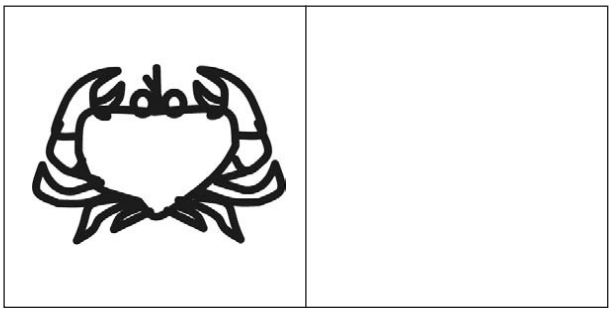


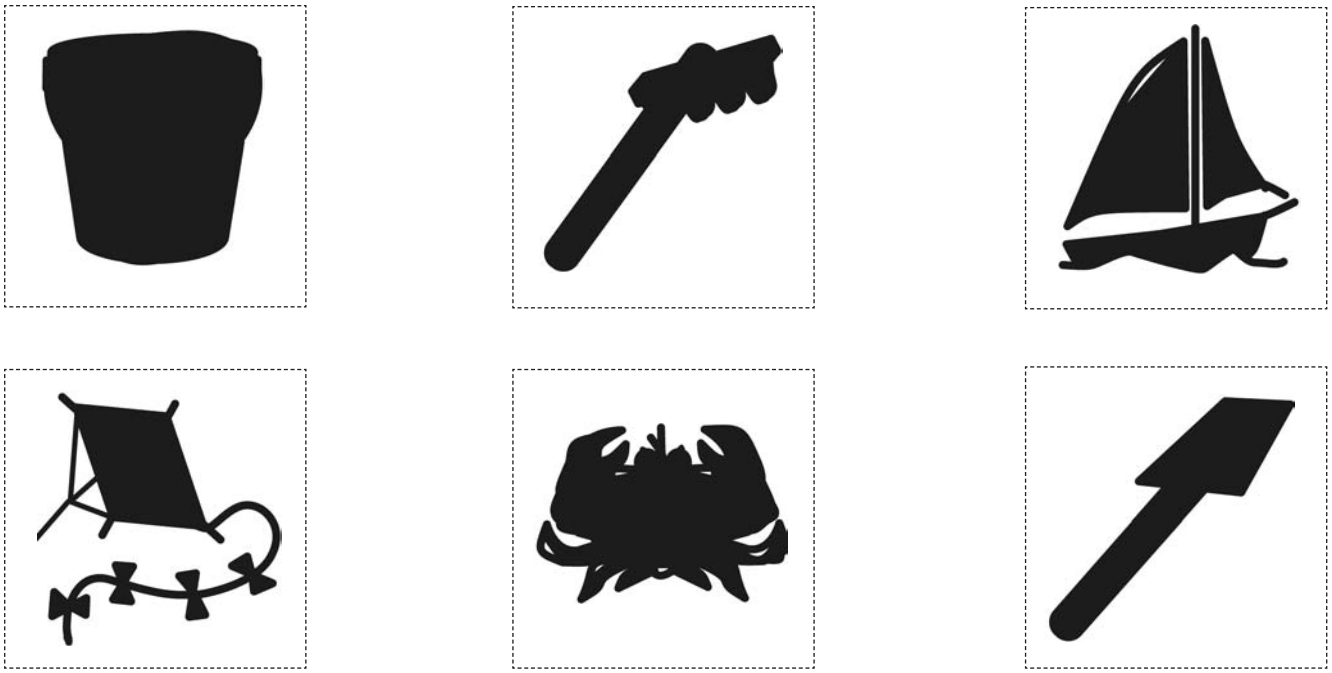












© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer et associer deux mots identiques.

Consigne : Observe les mots puis découpe et colle les étiquettes correspondant au modèle. Jette celles qui ne te servent pas.

MER

SOLEIL

LUNETTES

MER **SOLEIL** **VOITURE** **LUNETTES**

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Classer des mots.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les dans le tableau.

VACANCES	SOLEIL	ÉTÉ

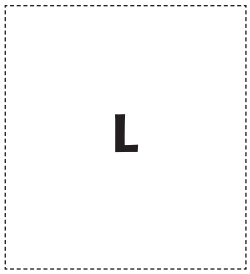
VACANCES
VACANCES
VACANCES
VACANCES
VACANCES
SOLEIL
SOLEIL
SOLEIL
SOLEIL
SOLEIL
ÉTÉ
ÉTÉ
ÉTÉ
ÉTÉ
ÉTÉ

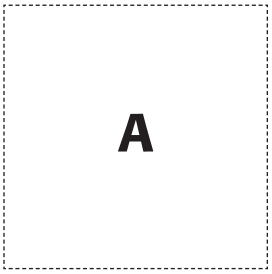
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer un mot selon un modèle.
Consigne : Découpe les lettres et colle-les pour écrire le mot PLAGE.

P	L	A	G	E





© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer un mot selon un modèle.
Consigne : Découpe les lettres et colle-les pour écrire le mot VACANCES.
Jette celles qui ne te servent pas.

V	A	C	A	N	C	E	S

S	E	C	N	A	C

A	V	I	S	O

L	P	T	M	J

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Classer des mots.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les dans le tableau.

VACANCES	VOILIER
PLAGE	**PARASOL**

© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour 2 élèves E.9

VACANCES	**VOILIER**	**PLAGE**	**PARASOL**
VACANCES	**VOILIER**	**PLAGE**	**PARASOL**
VACANCES	**VOILIER**	**PLAGE**	**PARASOL**

VACANCES	**VOILIER**	**PLAGE**	**PARASOL**
VACANCES	**VOILIER**	**PLAGE**	**PARASOL**
VACANCES	**VOILIER**	**PLAGE**	**PARASOL**

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer un mot dans une liste proposée.
Consigne : Entoure le mot de l'étiquette à chaque fois que tu le vois.

Vacances	Plage	Sable
Voilier	Plume	Sauce
Vacances	Plâtre	Sable
Valise	Poutre	Salopette
Voiture	Plage	Soleil
Vacances	Pliage	Sable
Vautour	Plage	Serpent
Vachette	Plateau	Sachet
Valse	Pantalon	Sable
Vacances	Piment	Sablier
Vacarme	Plage	Sable
Vacances	Pomme	Sabot

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Observer et reconstituer une phrase.
Consigne : Découpe les mots et reconstitue la phrase.

Les enfants jouent sur la plage.

Les **la** **sur** **jouent** **enfants** **plage.**

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Maîtriser son geste graphique.

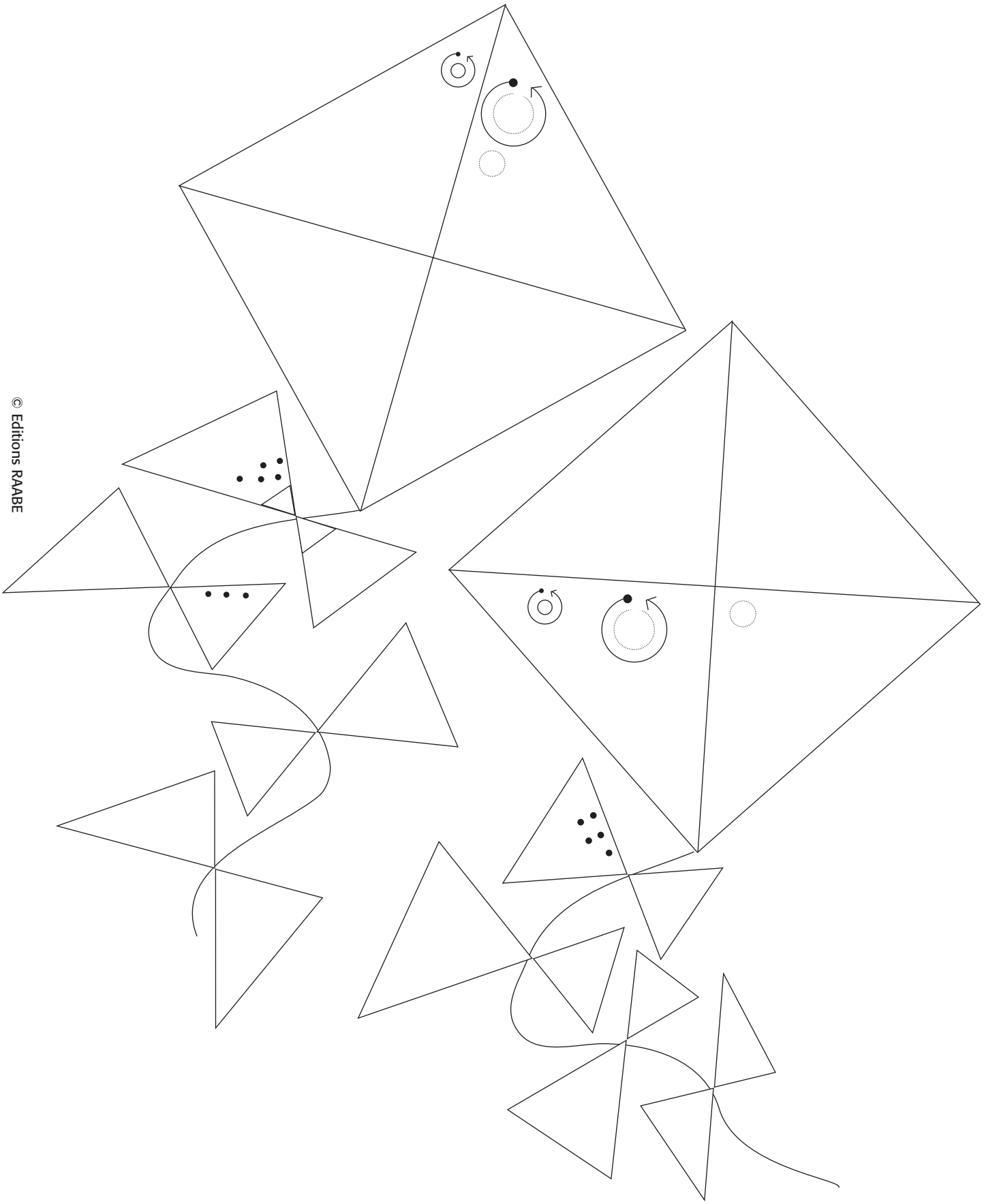
Consigne : Décore la coque du bateau avec des points de couleur et colle des gommettes sur les voiles.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Maîtriser son geste graphique.

Consigne : Décore les cerfs-volants avec des ronds, et les nœuds avec des points de couleurs différentes.

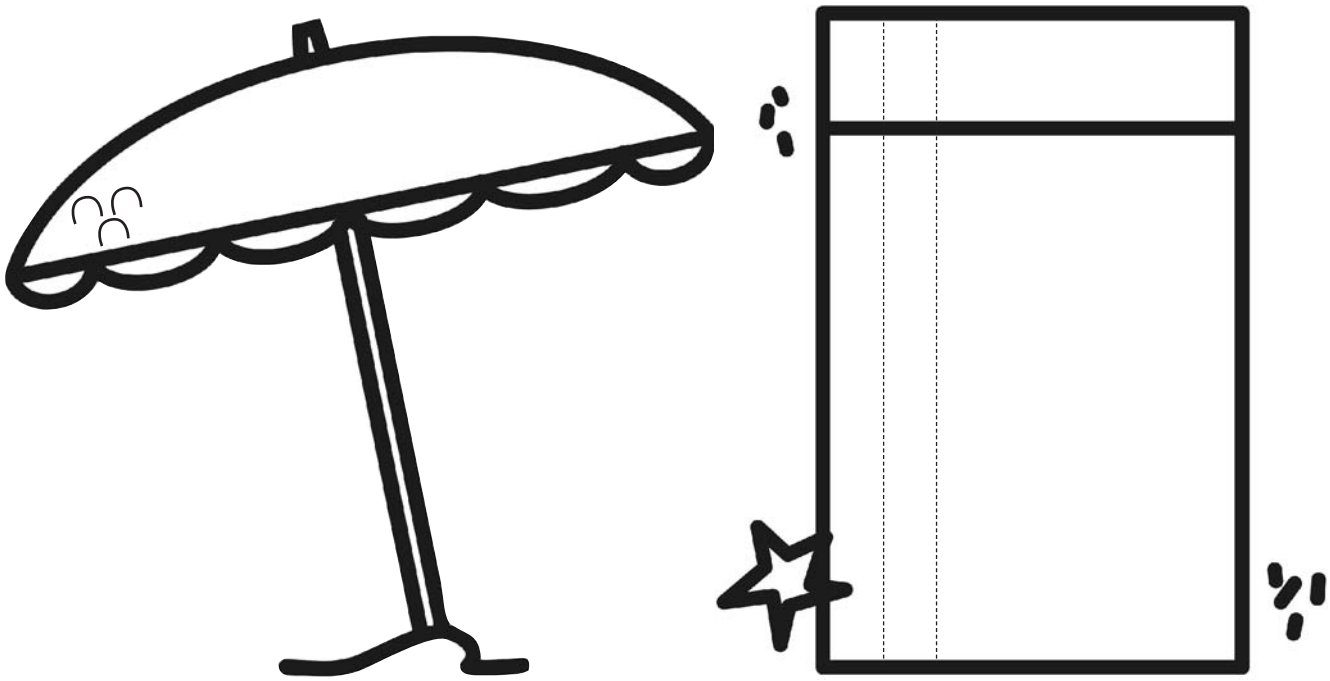


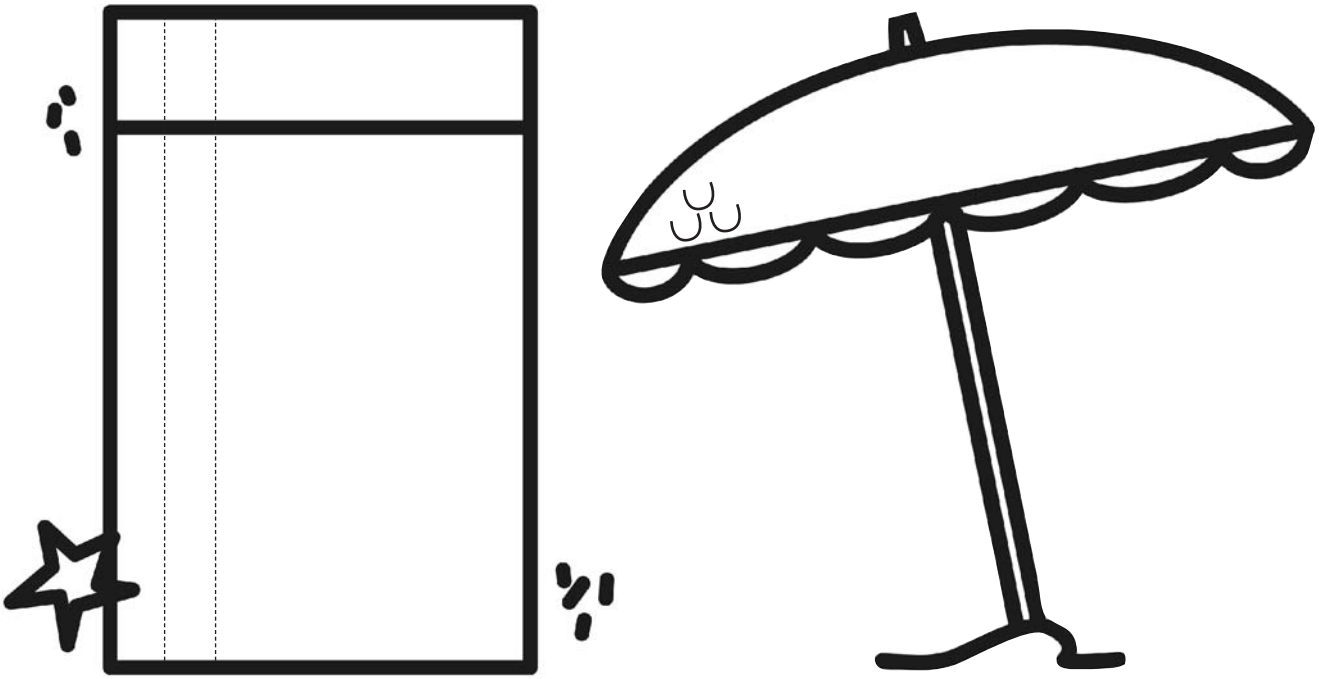
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Maîtriser son geste graphique.

Consigne : Décore les serviettes avec des rayures de couleur, et les parasols avec des ponts (à l'endroit et à l'envers).





© Editions RAABE

P.1 Préparation Trier et classer selon la forme d'un objet

1. Domaine d'activité

– découverte du monde

2. Discipline : mathématiques

– Trier et classer selon la forme d'un objet

3. Objectifs

– différencier, trier et classer des objets selon leur forme

4. Compétence

– trier et classer

5. Matériel

– coquillages ayant la même taille mais de forme différente ;
– boîtes plastiques vides.

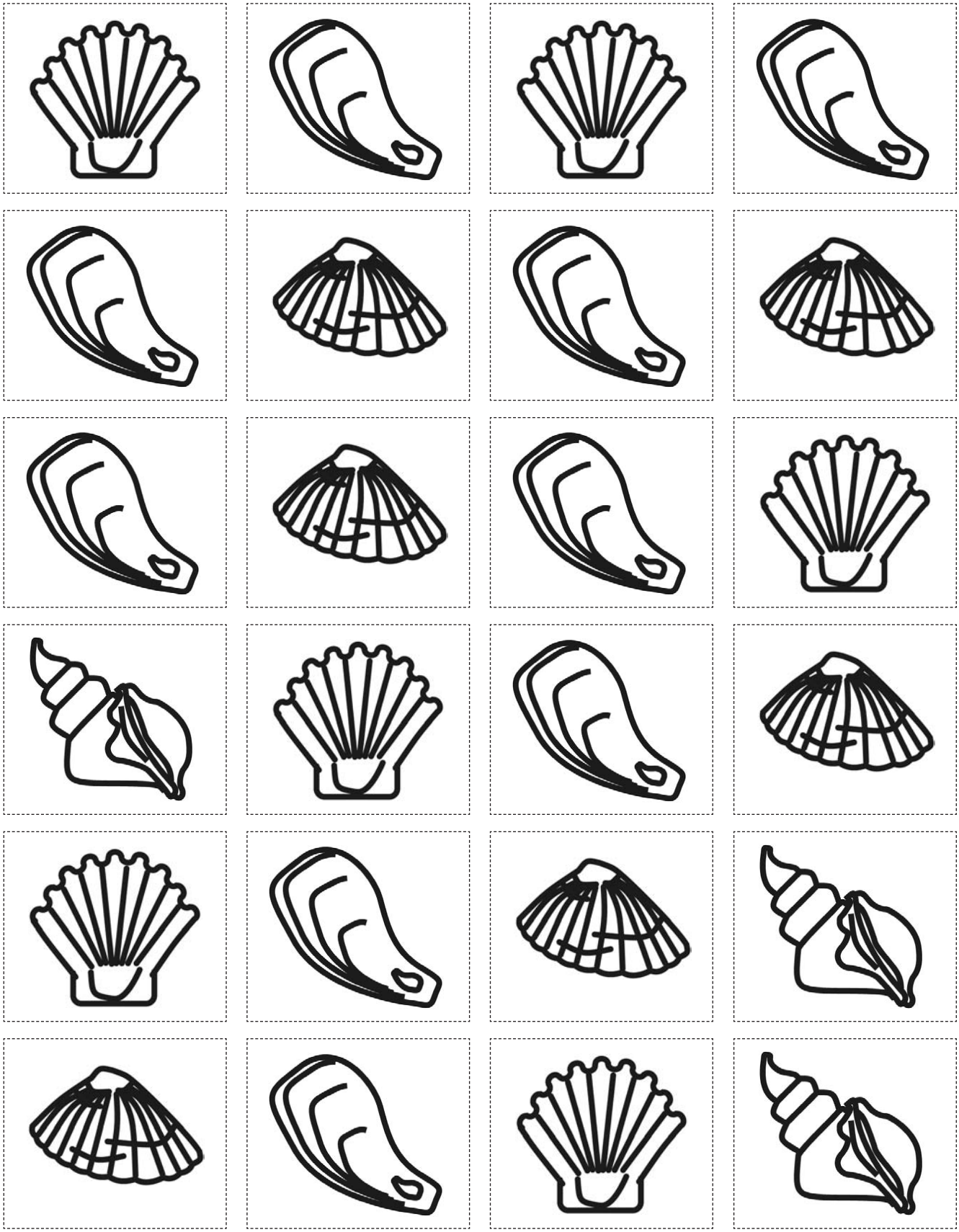
6. Déroulement

– présenter le matériel aux enfants ;
– les faire verbaliser sur le matériel ;
« Qu'est-ce que c'est ? »
« Est-ce que tous les coquillages sont pareils ? »
– demander aux enfants de regrouper les coquillages par ressemblance ;
– laissez les enfants les trier et les classer ;
– si le but n'est pas atteint, demander aux enfants de justifier leur choix et de recommencer leur tri en précisant que le critère est la forme ;
– vérifier le classement ;
– travail possible sur fiche E.1.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

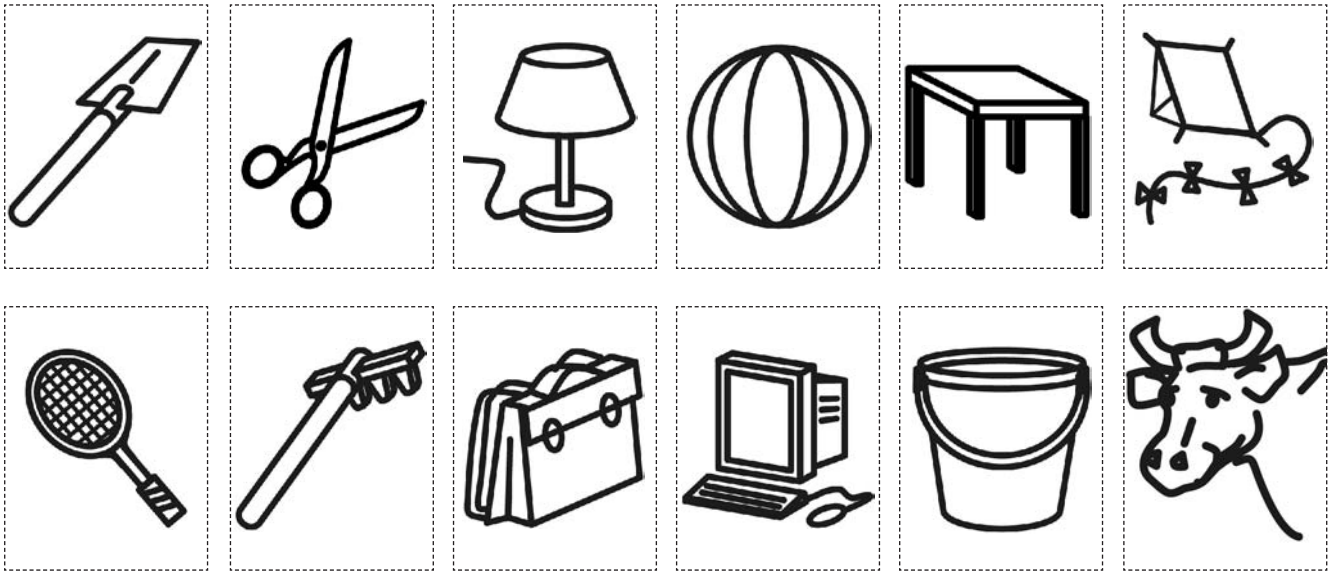
Compétence : Trier et classer selon la forme.
Consigne : Découpe les coquillages et colle-les selon leur forme (une feuille par forme).



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trier.
Consigne : Découpe et colle les objets avec lesquels tu peux jouer à la plage.

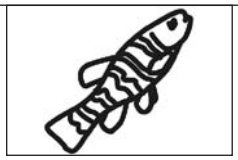


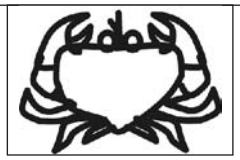
© Editions RAABE

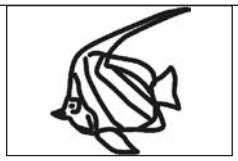
Colle

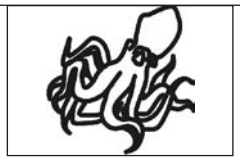
Nom : . . . . . .

Compétence : Trier et classer.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle les animaux vivant dans la mer.



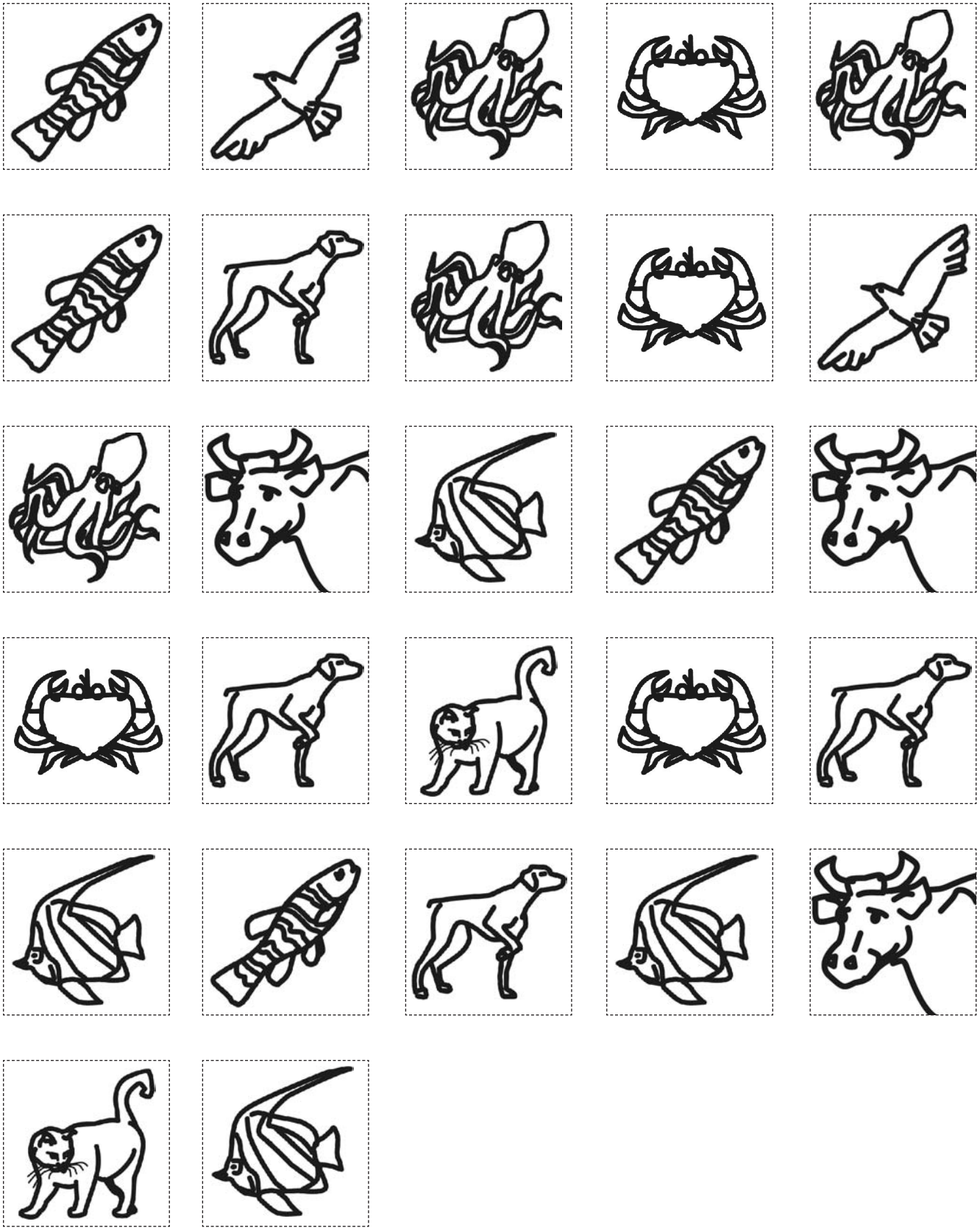






© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.3



Nom : . . . . . .

Compétence : Trier et classer des objets.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les par famille (elles doivent avoir un rapport avec la plage).

© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.4

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

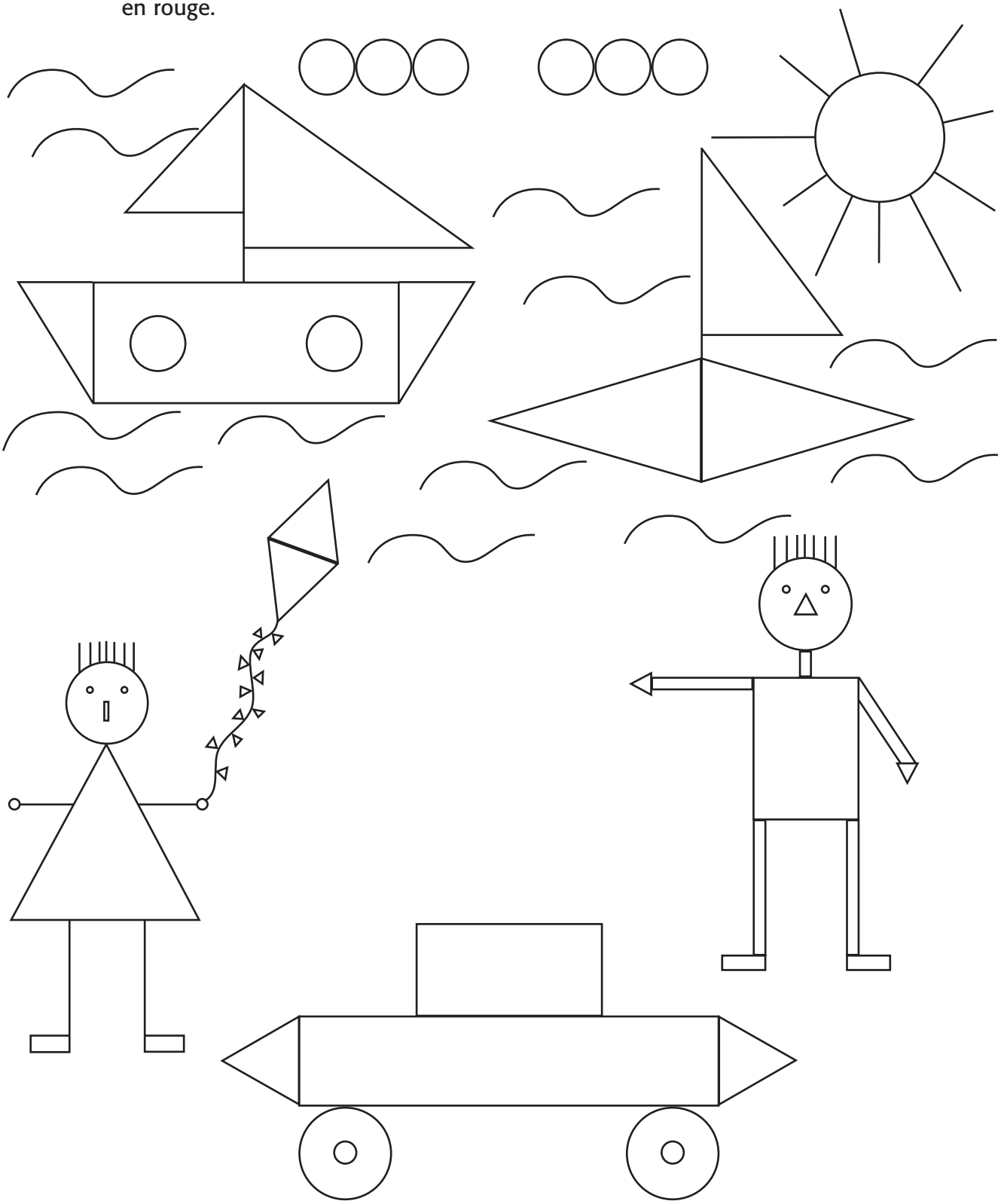
Compétence : Reconnaître le rond.
Consigne : Colorie les objets ronds en rouge.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Reconnaître des formes géométriques (le rond et le triangle).
Respecter un code.

Consigne : Colorie tout ce qui a une forme ronde en jaune, et ce qui a une forme triangulaire en rouge.



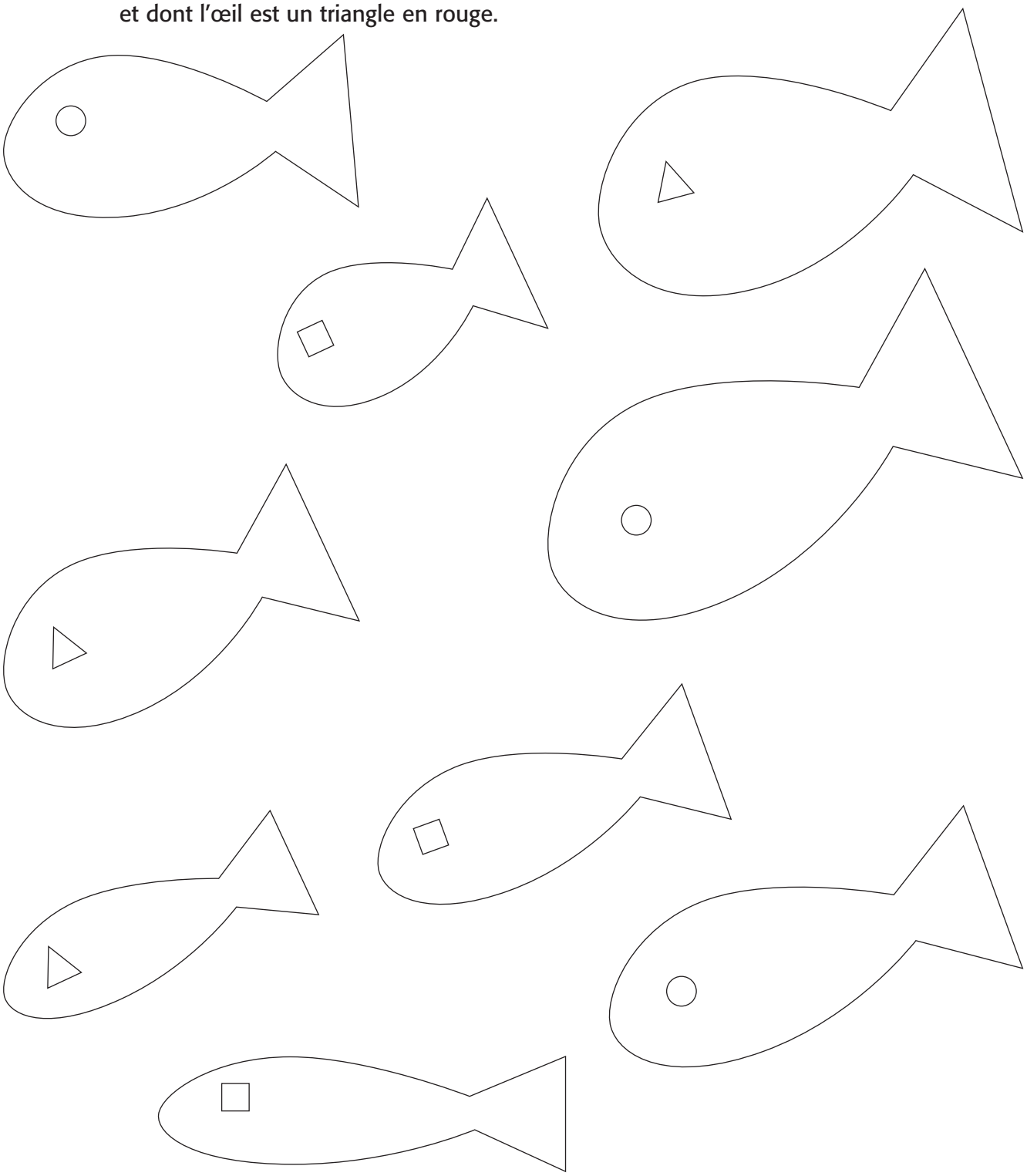
Code : ○ **Jaune** △ **Rouge**

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Reconnaître des formes géométriques (le rond, le triangle et le carré).
Respecter un code.

Consigne : Colorie les poissons dont l'œil est un rond en orange ; dont l'œil est un carré en jaune ; et dont l'œil est un triangle en rouge.



Code	Orange □	Jaune ○	Rouge △

© Editions RAABE

P.1 Préparation Découverte des grandeurs

1. Domaine d'activité

– découverte du monde.

2. Discipline

– mathématiques : découverte des grandeurs.

3. Objectif

– reconnaître ce qui est petit, moyen, grand (notion de grandeur).

4. Matériel

– coquillages ayant la même forme mais de taille différente (petite, moyenne, grande) ;
– boîtes plastiques vides.

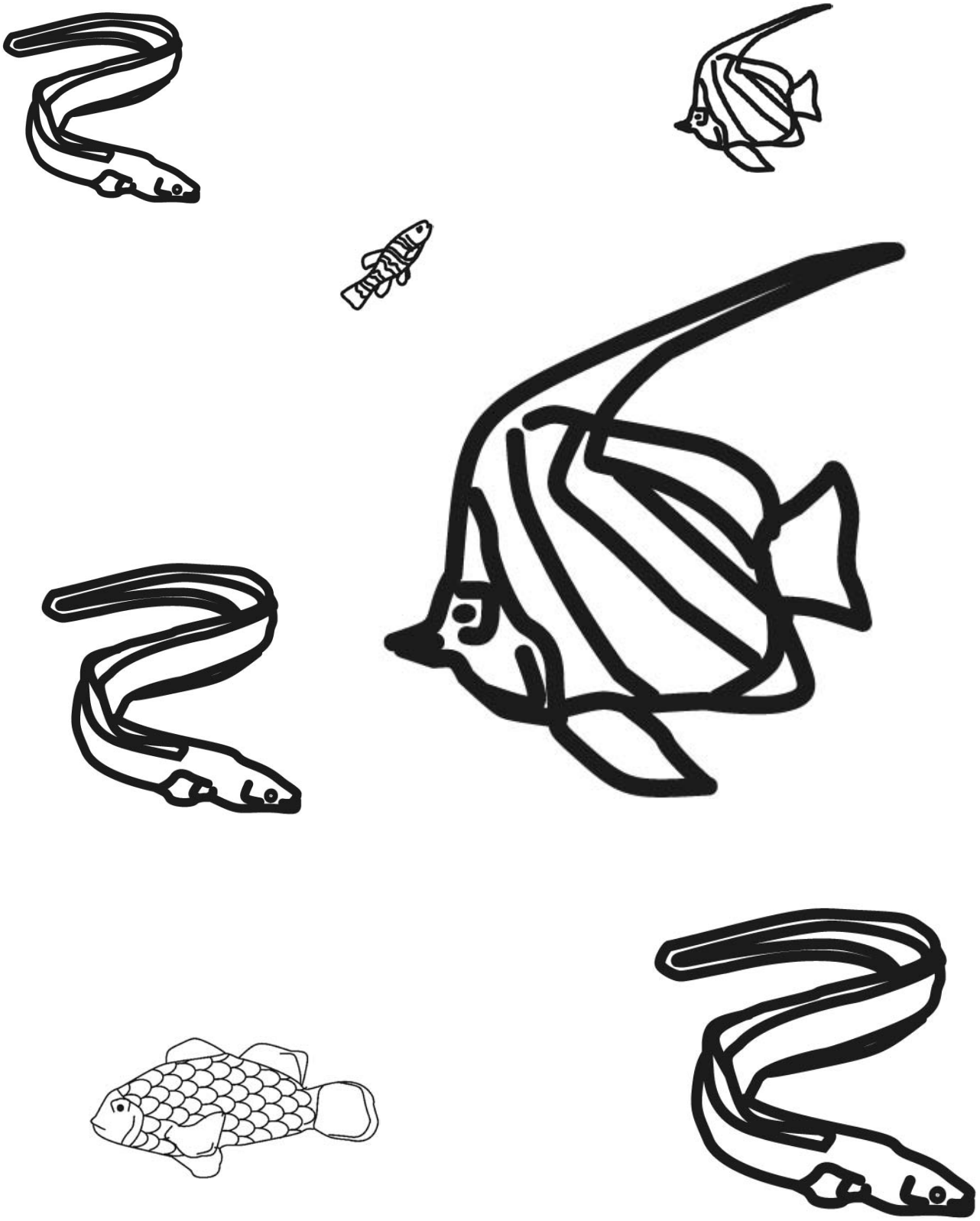
5. Déroulement

– présenter le matériel aux enfants ;
– leur demander de faire des groupes de coquillages qui se ressemblent ;
– laissez les enfants trier et classer les coquillages ;
– leur demander de verbaliser leur choix ;
– si les enfants n'ont pas atteint le résultat espéré (une boîte avec les petits coquillages, une boîte avec les coquillages moyens, une boîte avec les grands coquillages) leur demander de recommencer leur tri en précisant de mettre dans la première boîte les petits coquillages, dans la deuxième boîte les coquillages de taille moyenne, et dans la troisième boîte les grands coquillages ;
– vérifier le classement, puis demander aux enfants de prendre un coquillage dans chaque boîte et de les poser sur la table, du plus petit au plus grand ;
– travail sur fiche possible E.1.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

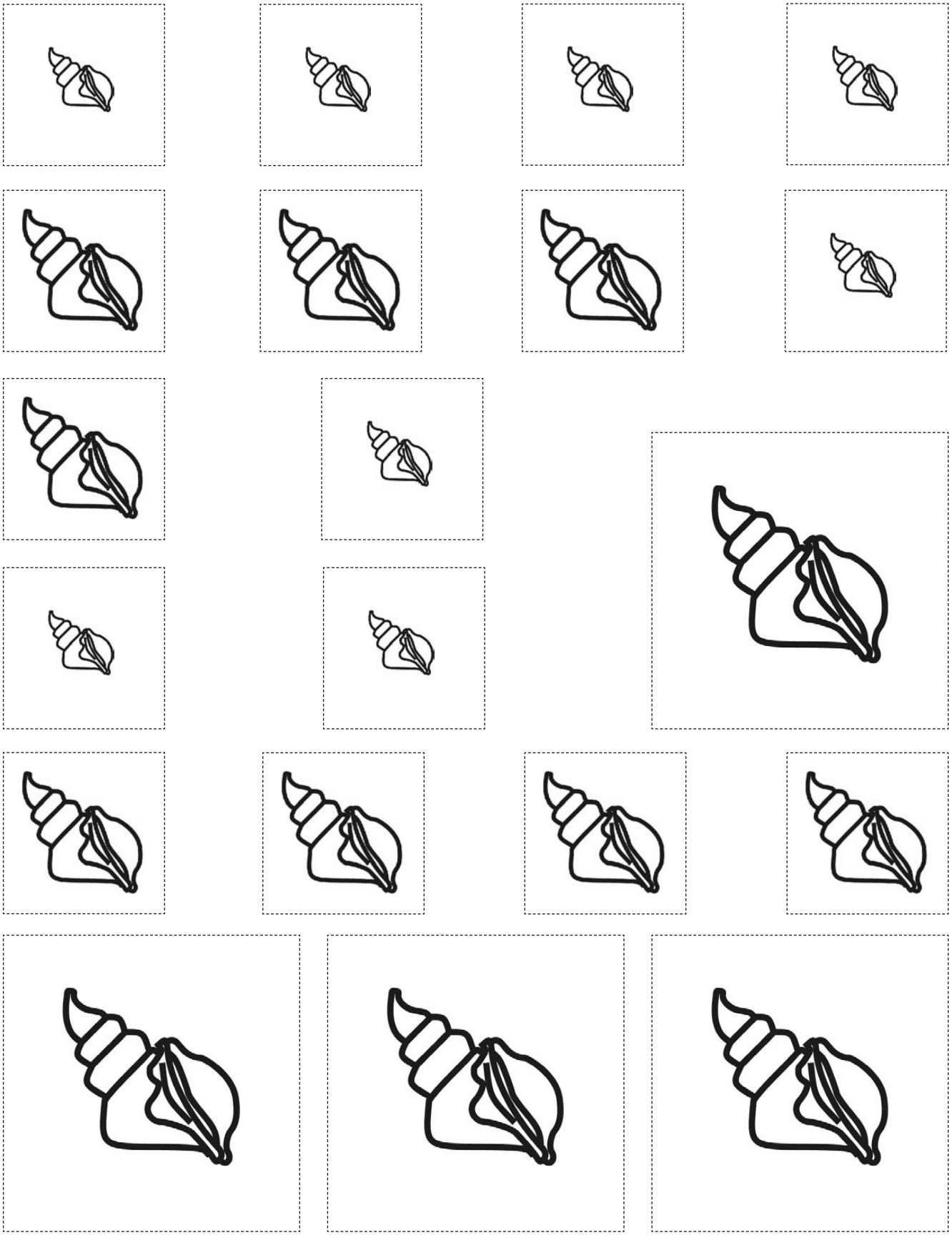
Compétence : Distinguer le plus petit et le plus grand.
Consigne : Colorie le poisson le plus petit en rouge, et le plus grand en jaune.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trier et classer selon la taille (petit, moyen, grand).
Consigne : Découpe les coquillages et colle-les par taille (une feuille par taille).

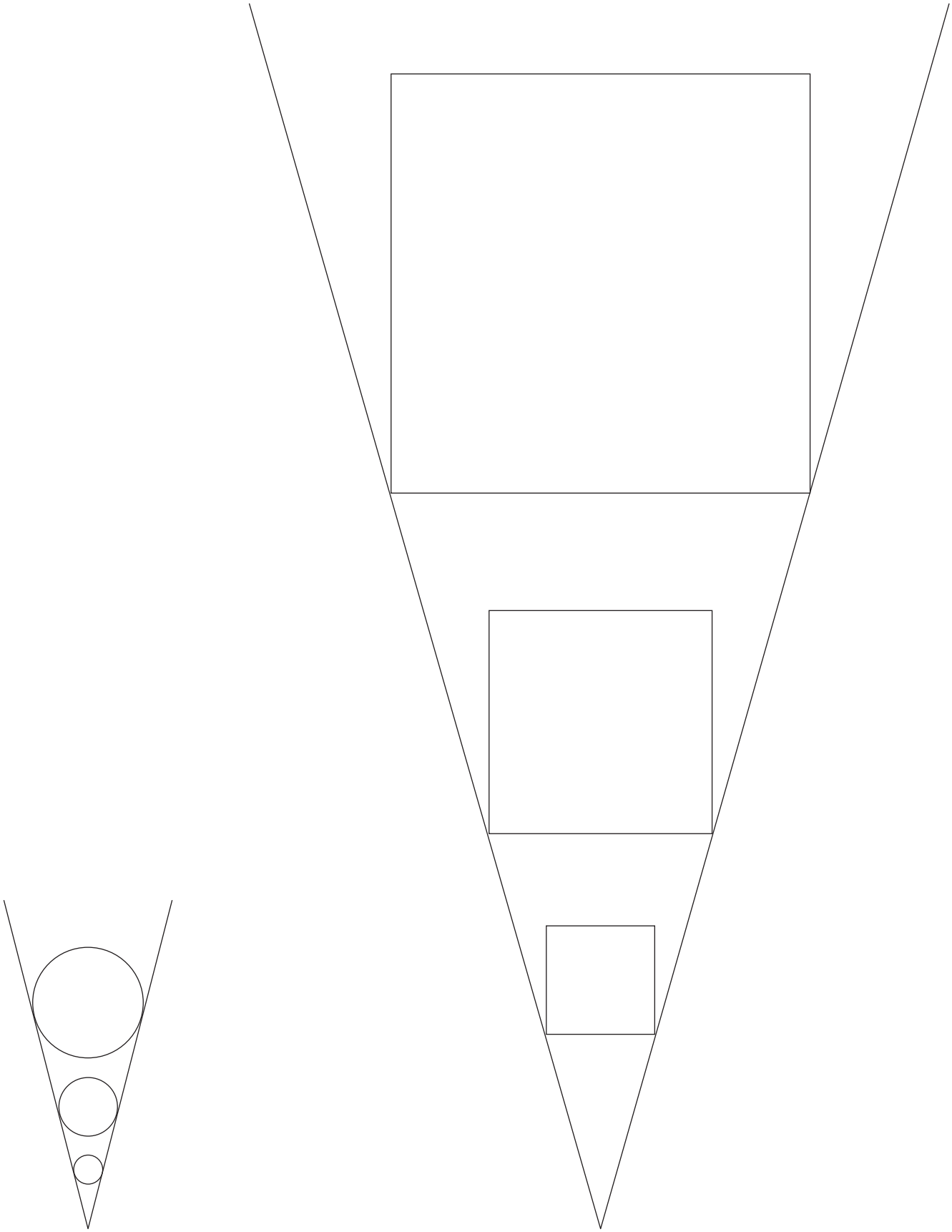


© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

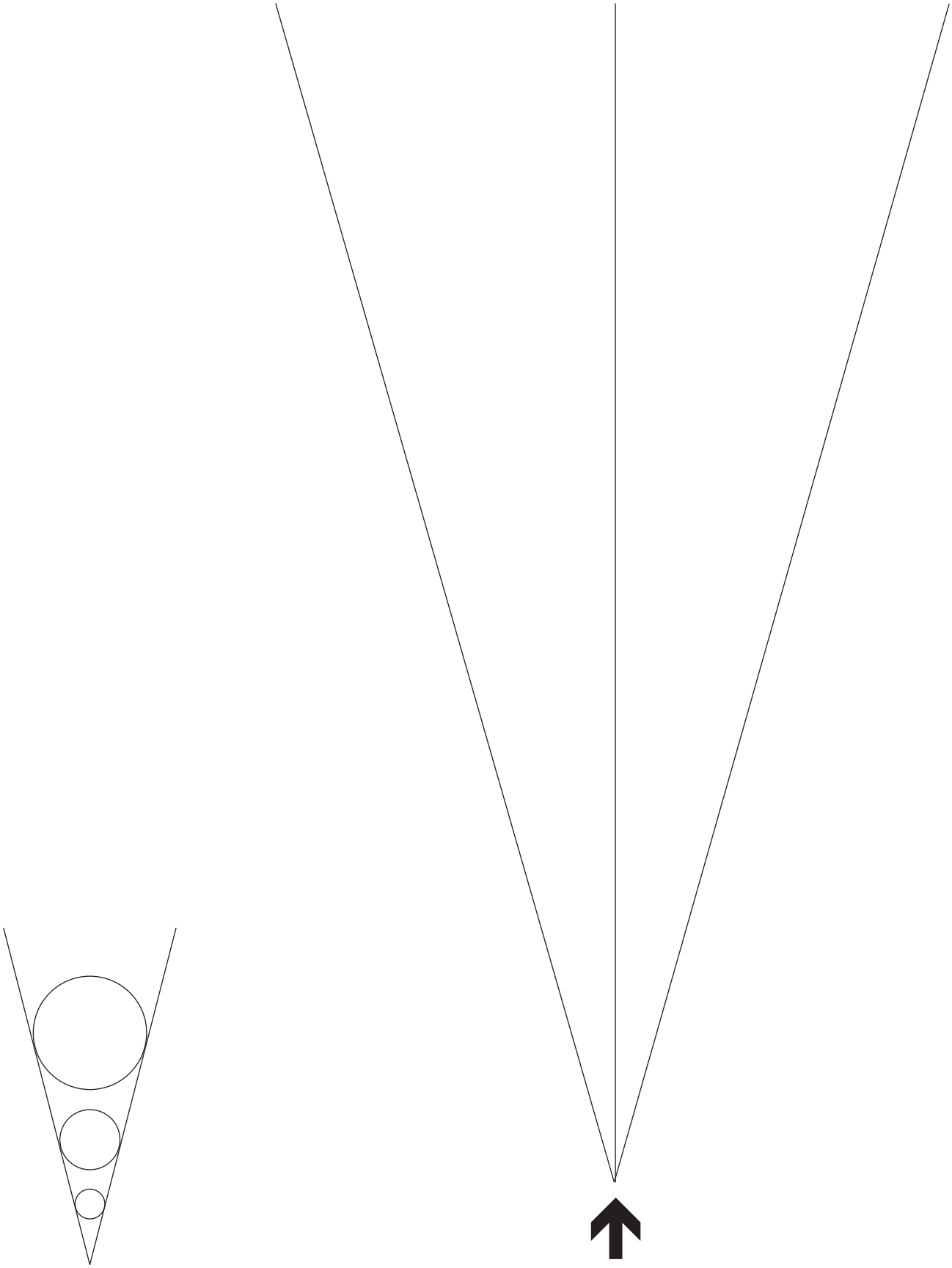
Compétences : Distinguer les tailles (petit, moyen, grand).
Consigne : Découpe les étiquettes ballons, et colle-les du plus petit au plus grand.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : Distinguer les tailles (petit, moyen, grand) et ranger dans l'ordre croissant.
Consigne : Découpe les seaux, et colle-les du plus petit au plus grand.

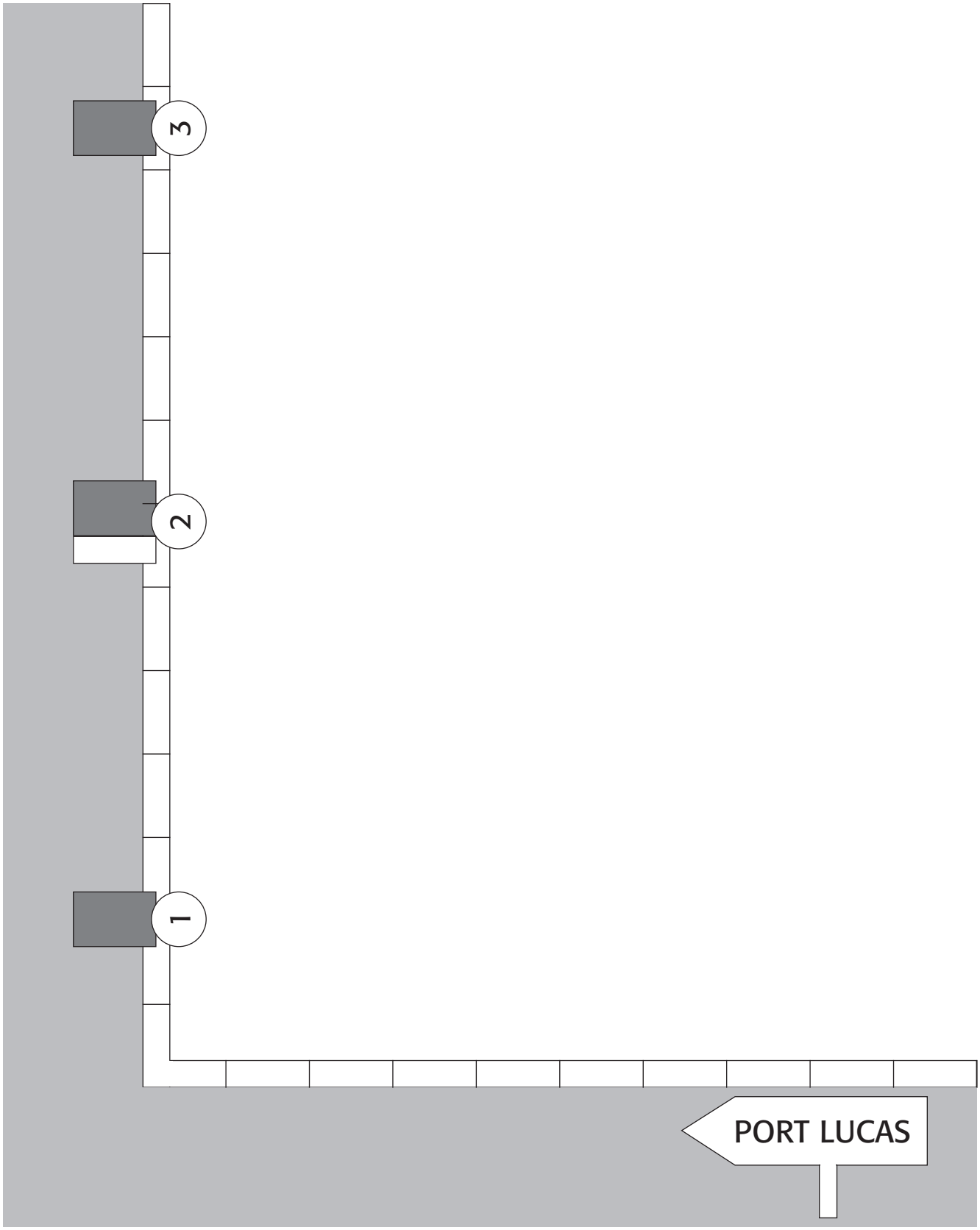


© Editions RAABE

Colle

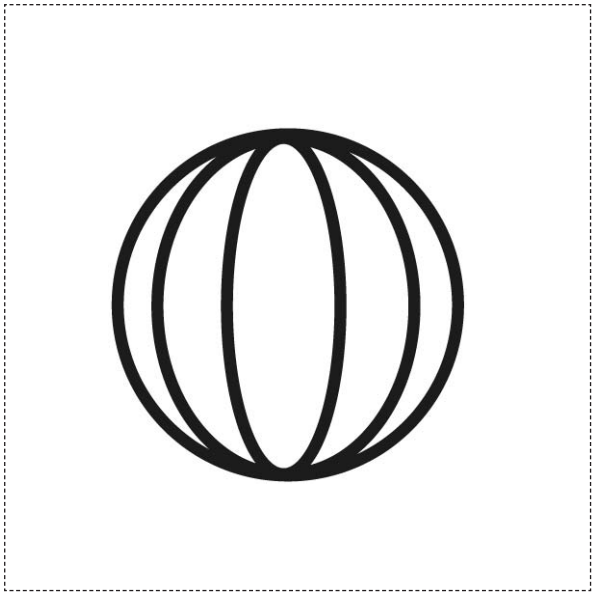
Nom : . . . . . .

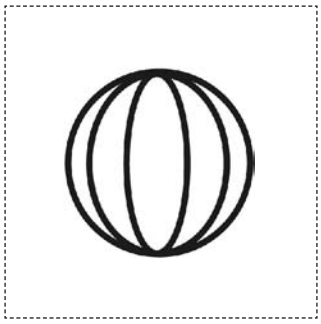
Compétences : Différencier les tailles (petit, moyen, grand) et ranger dans l'ordre décroissant.
Consigne : Découpe les étiquettes bateaux, et accroche-les aux anneaux, du plus grand au plus petit.

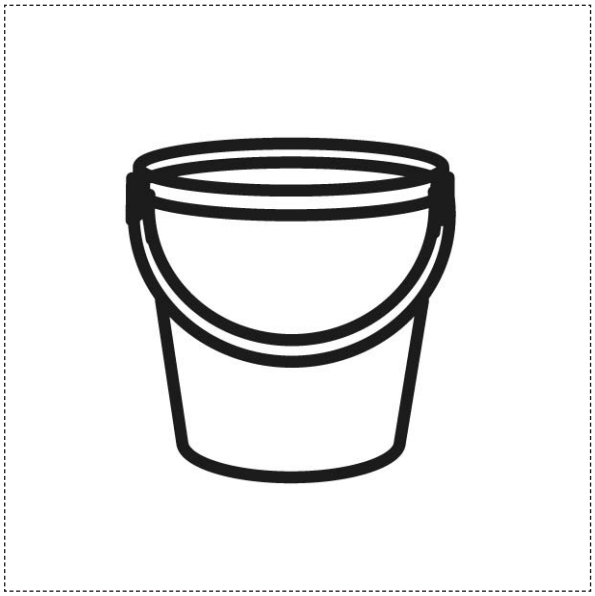


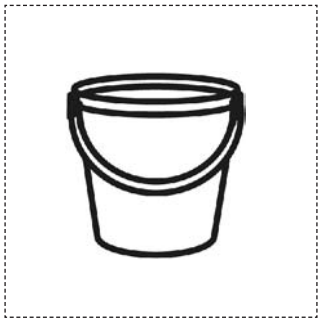
© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.3, E.4 et E.5







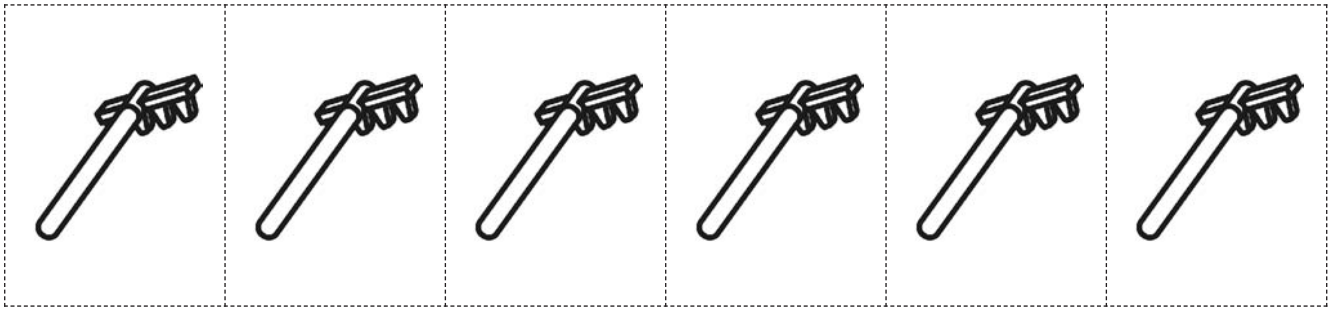


© Editions RAABE

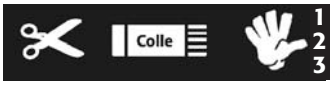
Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Faire correspondre terme à terme.
Consigne : Découpe les étiquettes puis distribue un râteau à chaque enfant.

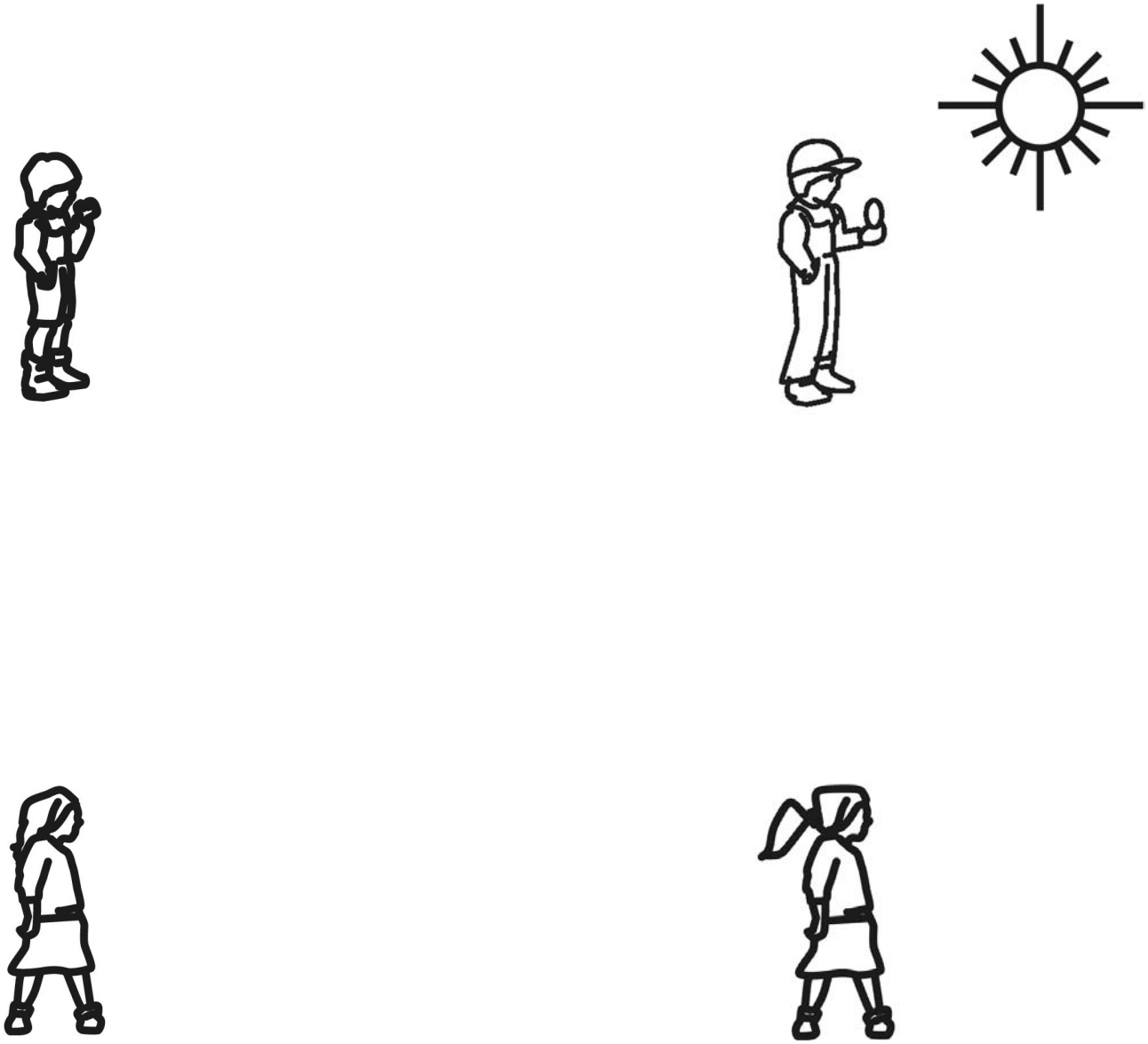


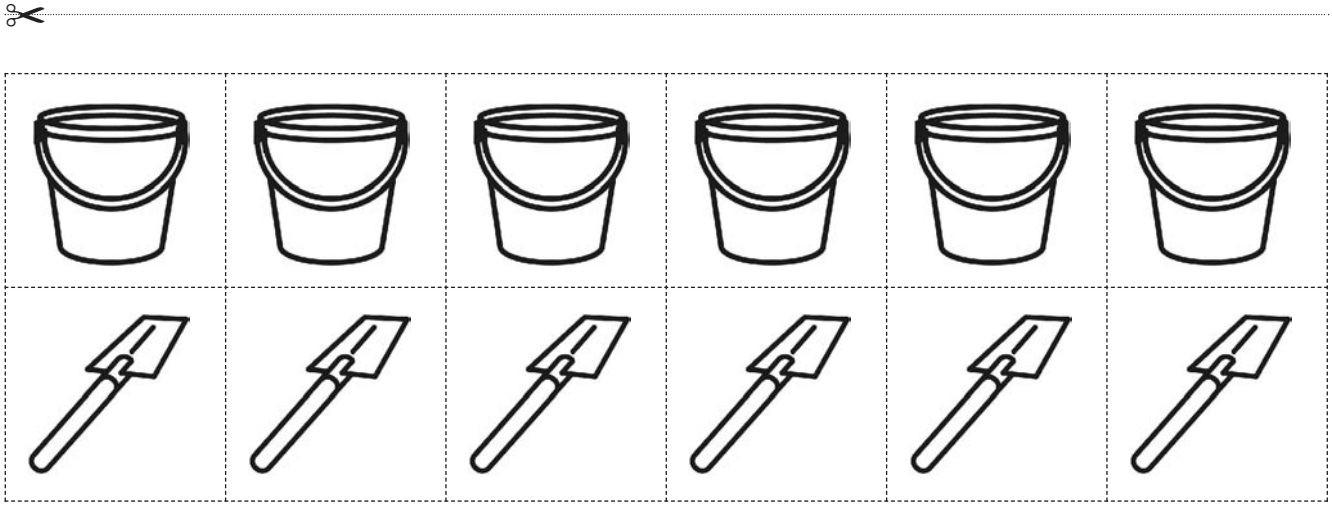
© Editions RAABE



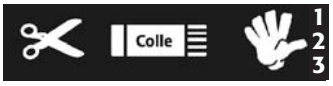
Nom : . . . . . .

Compétence : Faire correspondre terme à terme.
Consigne : Découpe les étiquettes puis distribue une pelle et un seau à chaque enfant.





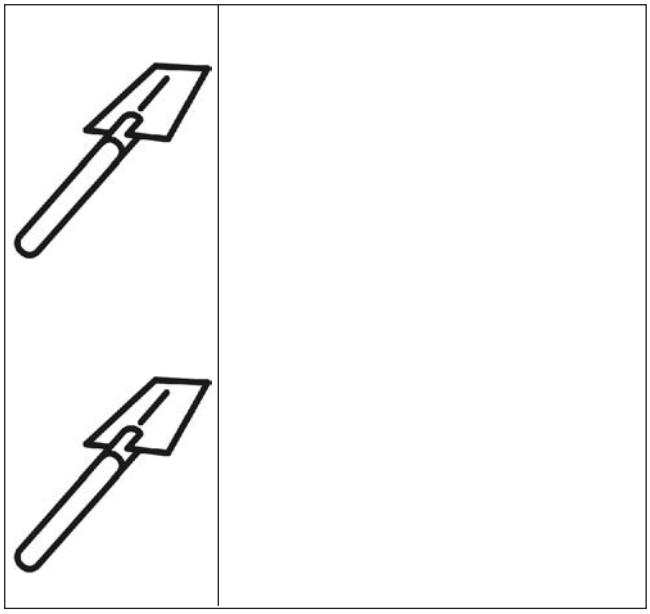
© Editions RAABE

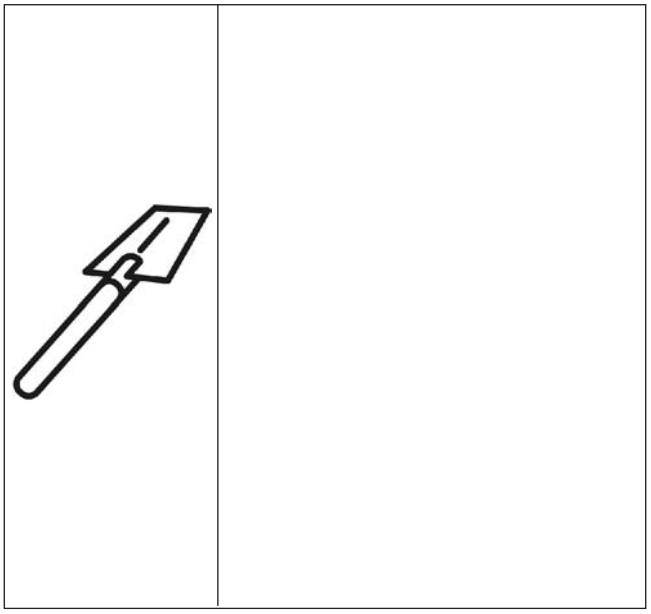


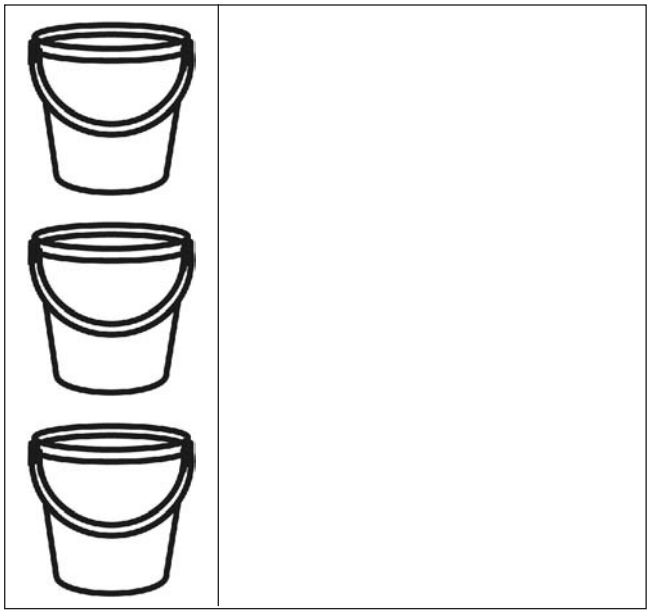
Nom : . . . . . .

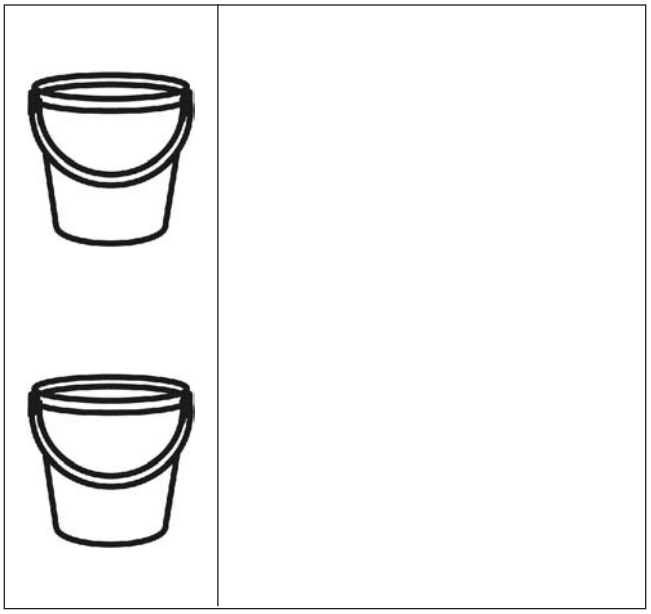
Compétence : Réaliser une collection comportant le même nombre d'objets qu'une autre collection (trois objets).

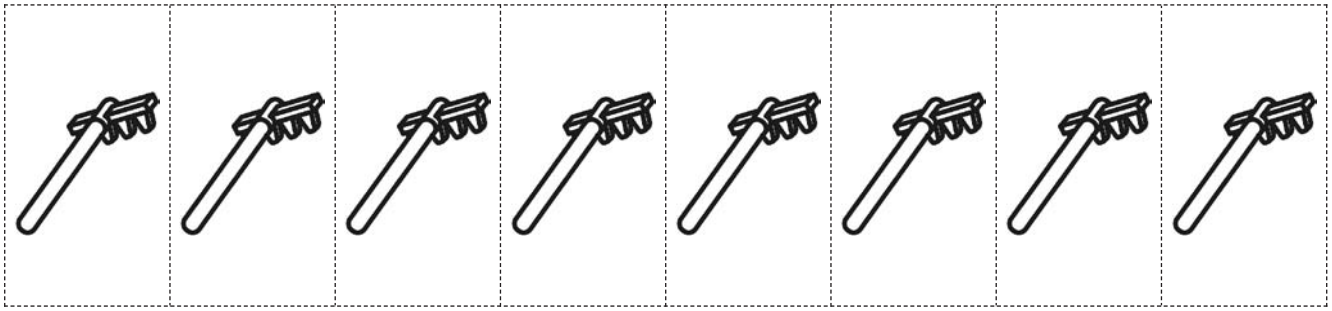
Consigne : Découpe les étiquettes râteaux, et colle autant de râteaux que de pelles ou de seaux.



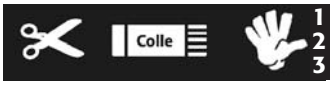






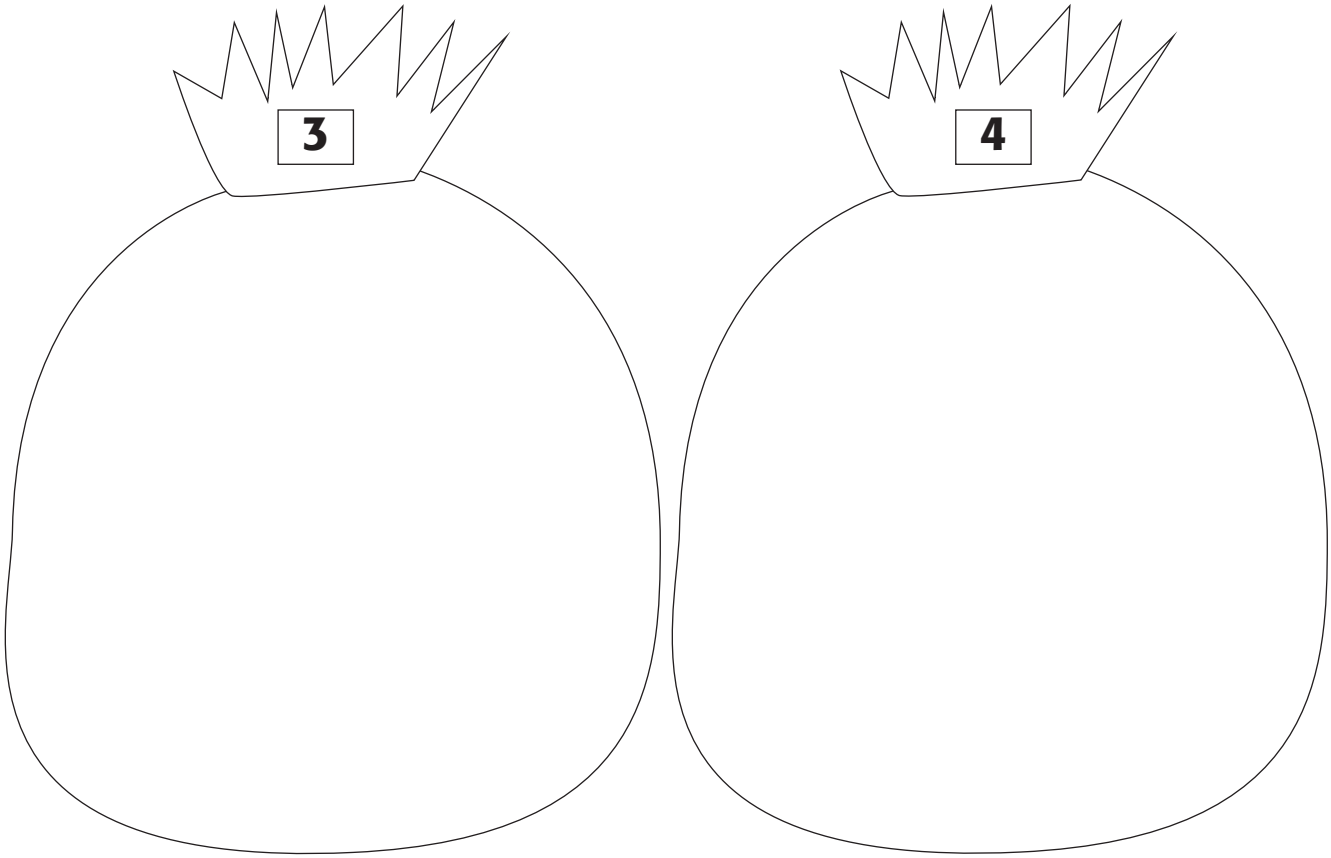


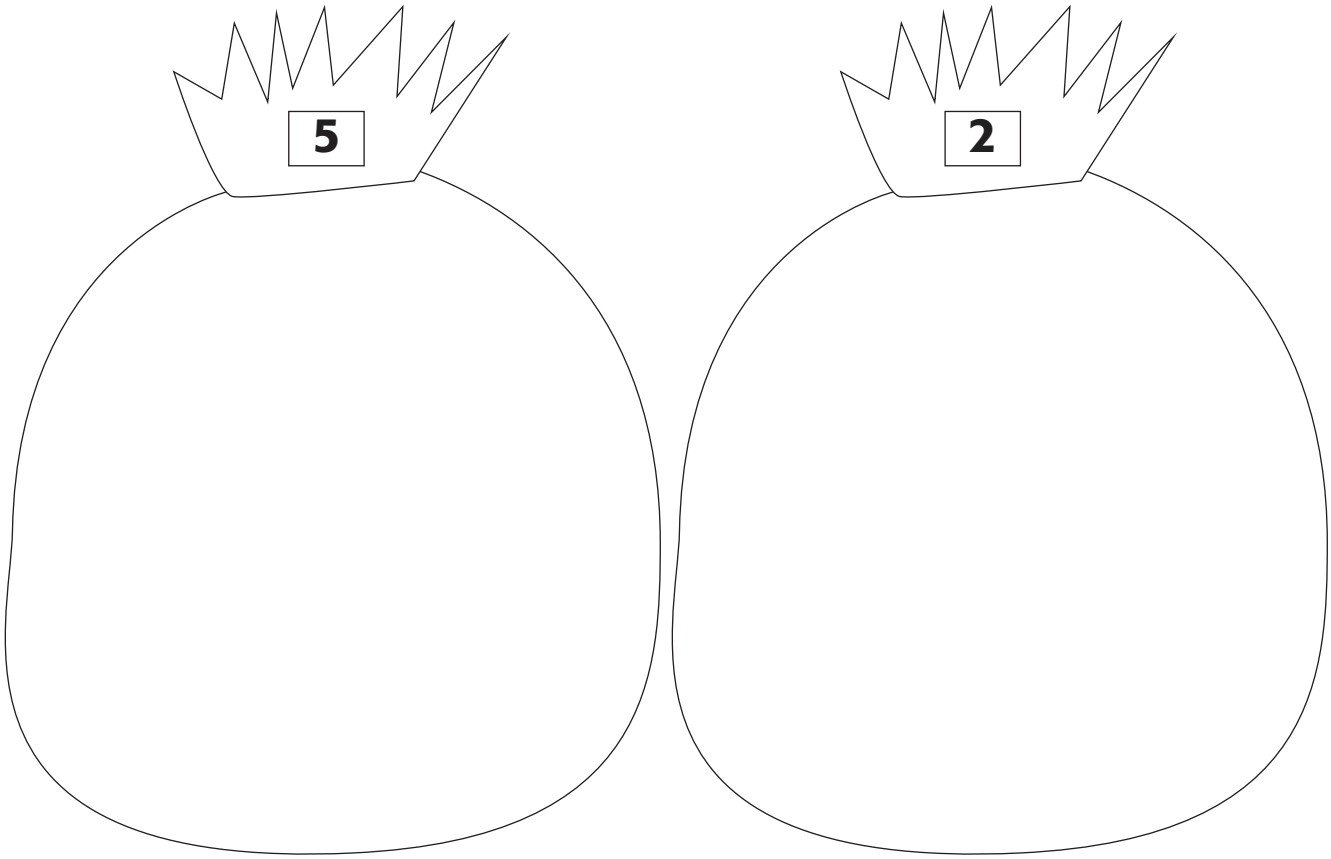
© Editions RAABE



Nom : . . . . . .

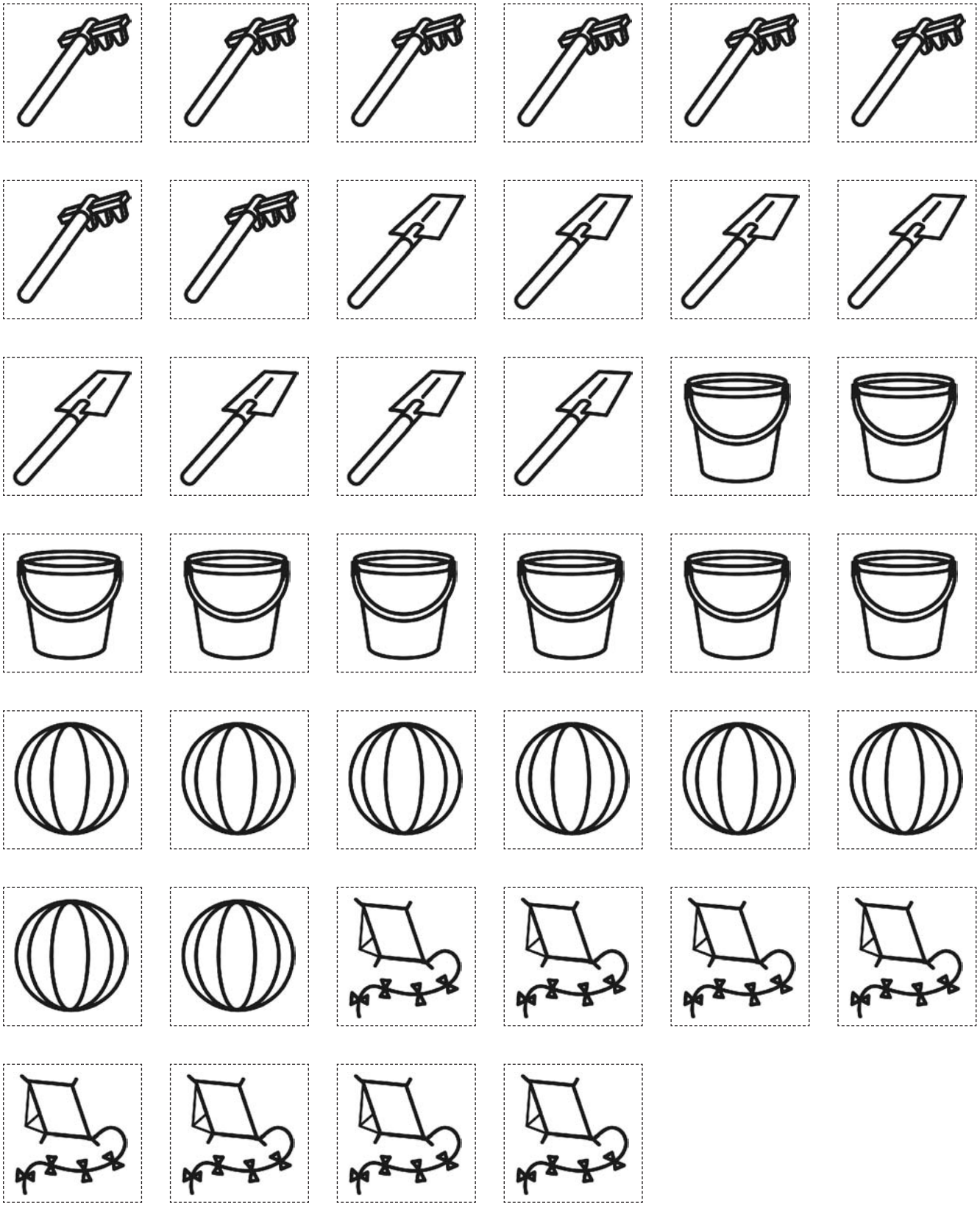
Compétence : Construire une collection jusqu'à cinq objets.
Consigne : Découpe et colle les jouets demandés.



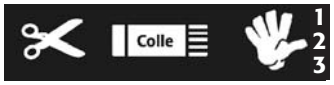


© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.4

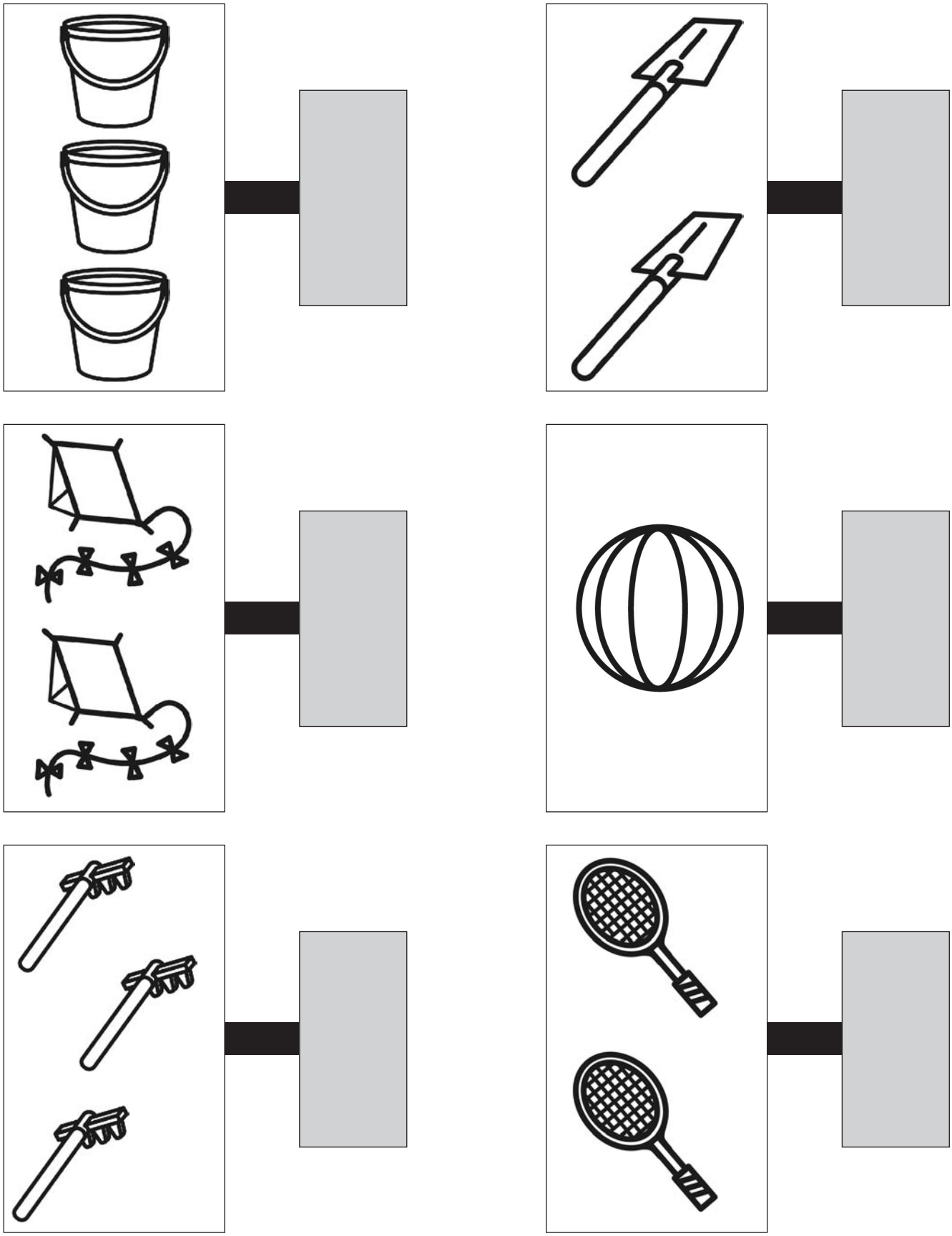


© Editions RAABE



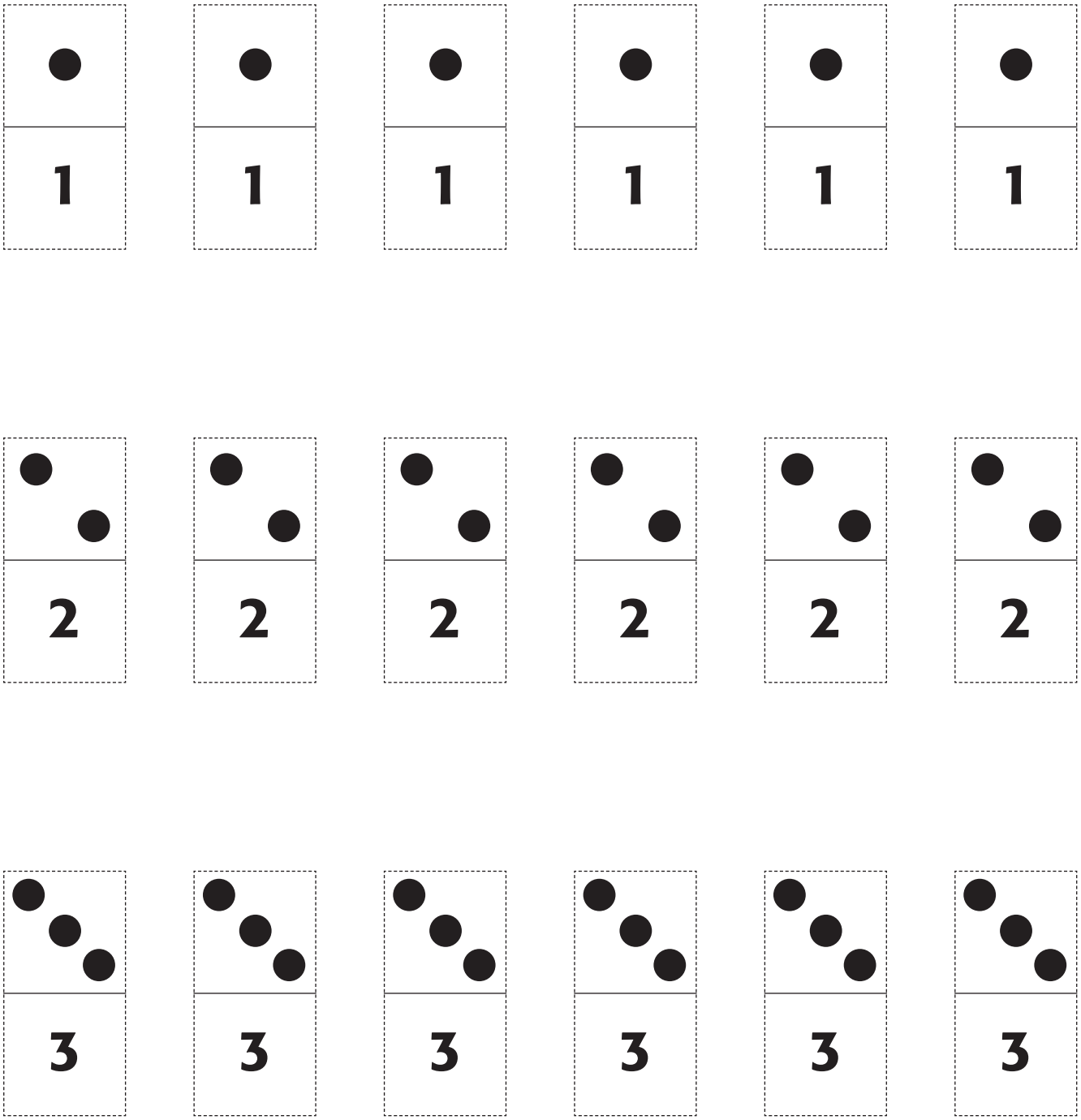
Nom : . . . . . .

Compétence : Associer une collection à une constellation et son écriture chiffrée : 3.
Consigne : Compte les objets et colle le domino correspondant.

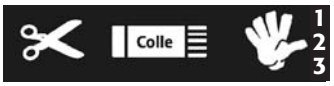


© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.5



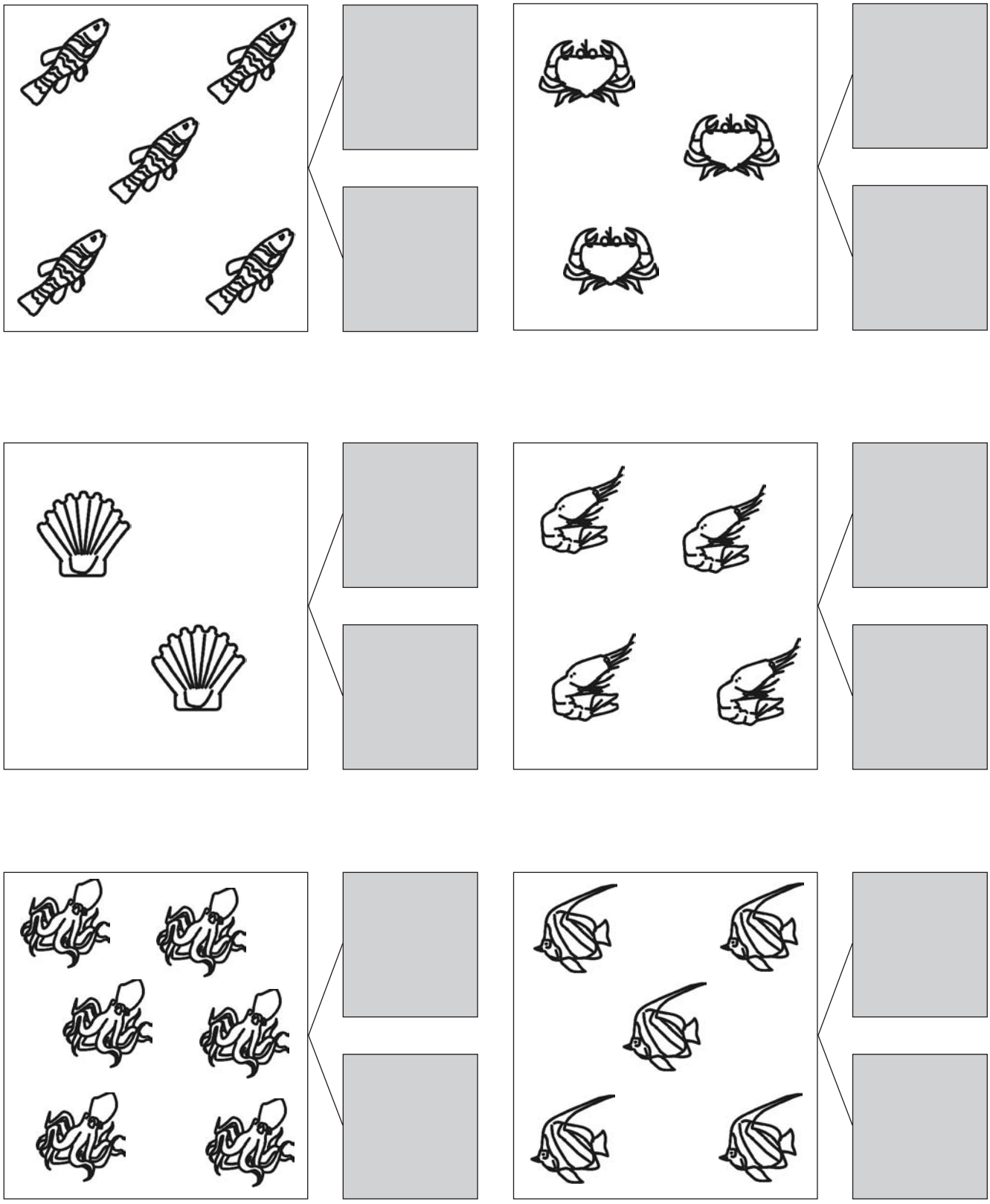
© Editions RAABE



Nom : . . . . . .

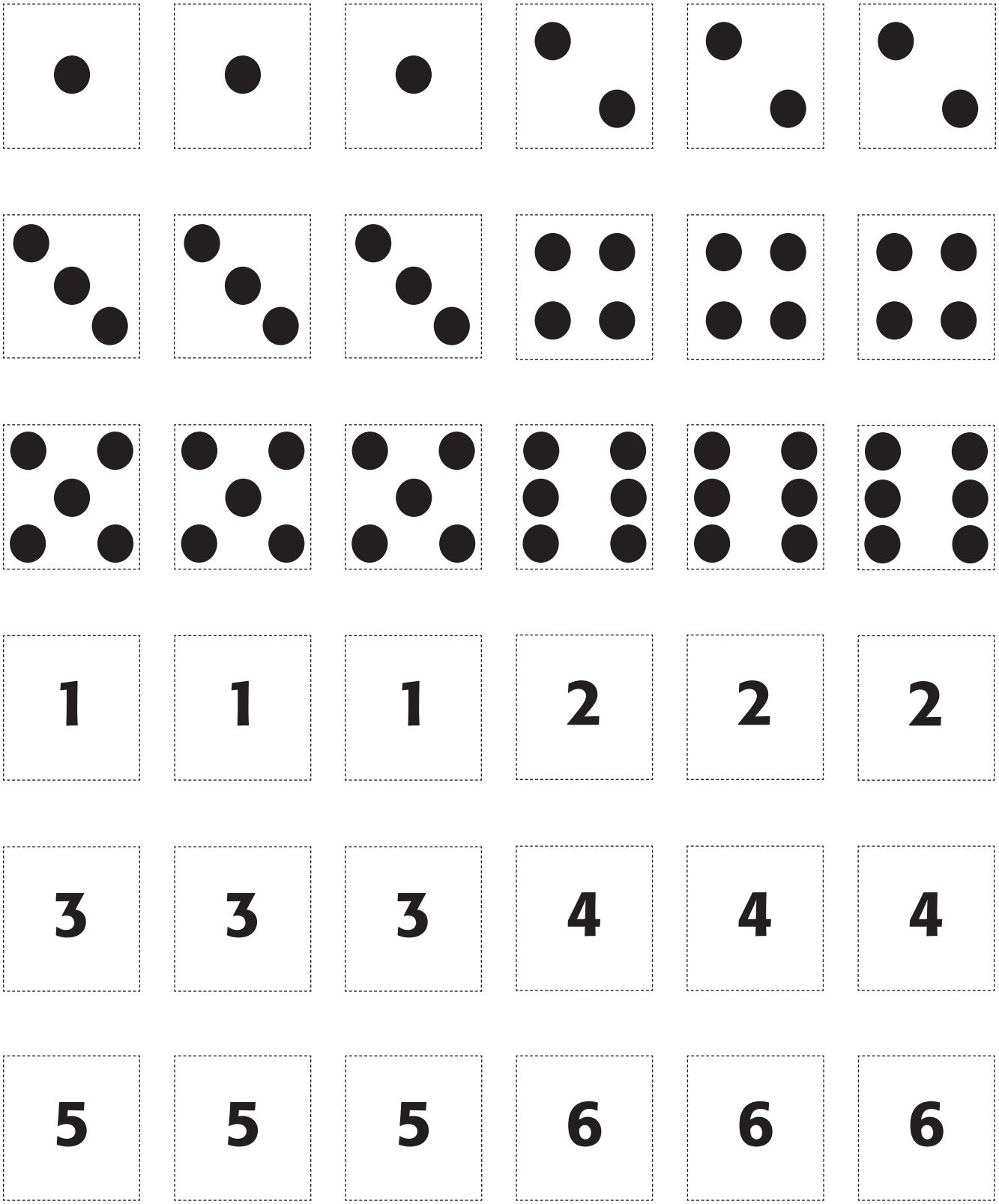
Compétence : Associer une collection à une constellation et à une écriture chiffrée : 6.

Consigne : Compte les animaux ; colle le dé et le nombre qui y correspond après les avoir découpés (ou écris-les).



© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.6



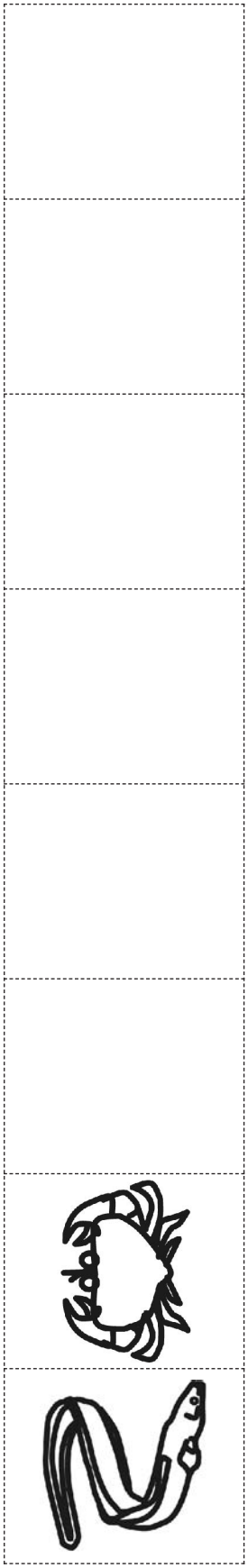
© Editions RAABE

Colle

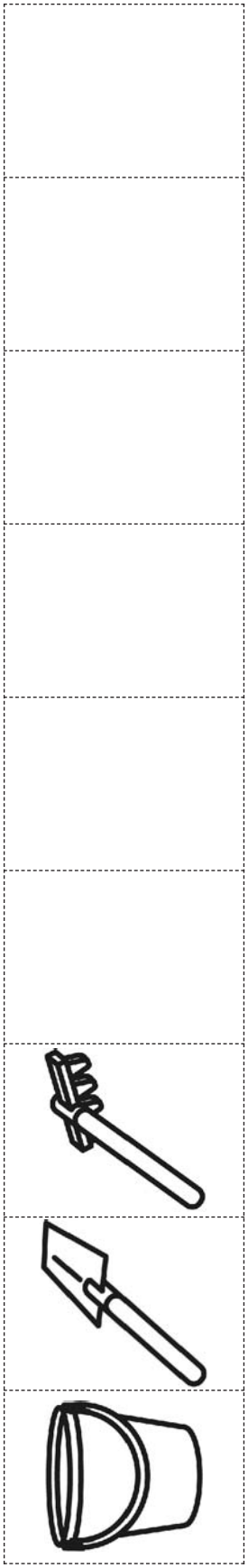
Nom : . . . . . .

Compétence : Continuer un algorithme.
Consigne : Découpe les étiquettes et continue.

Niveau : **

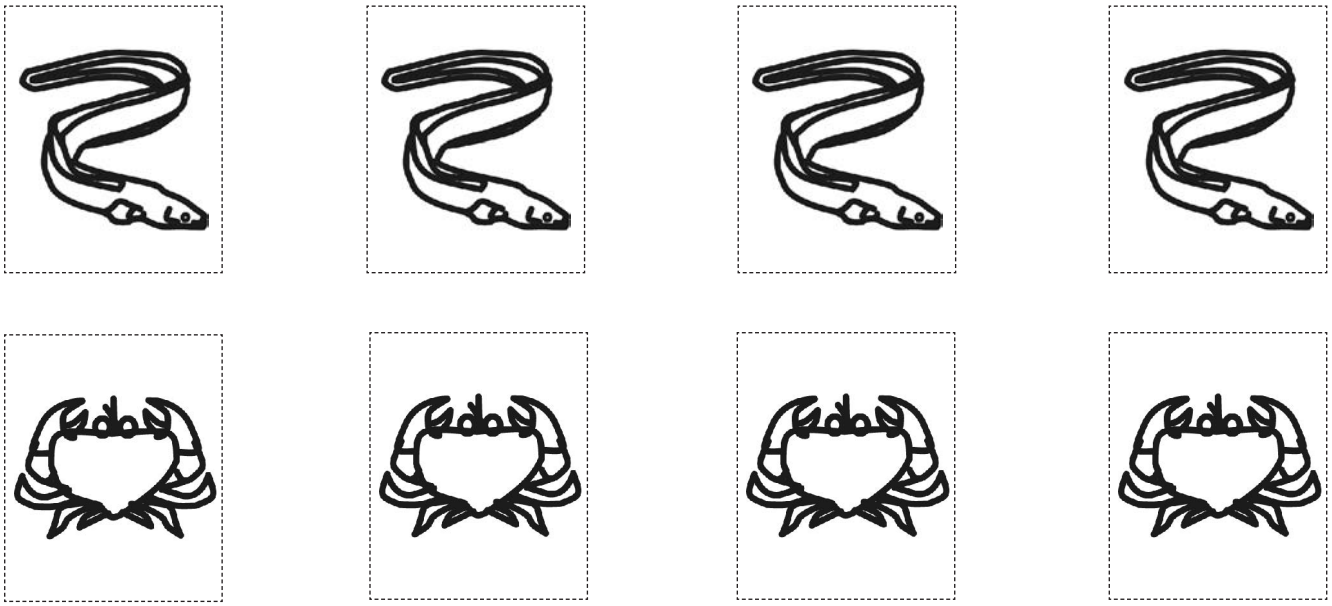


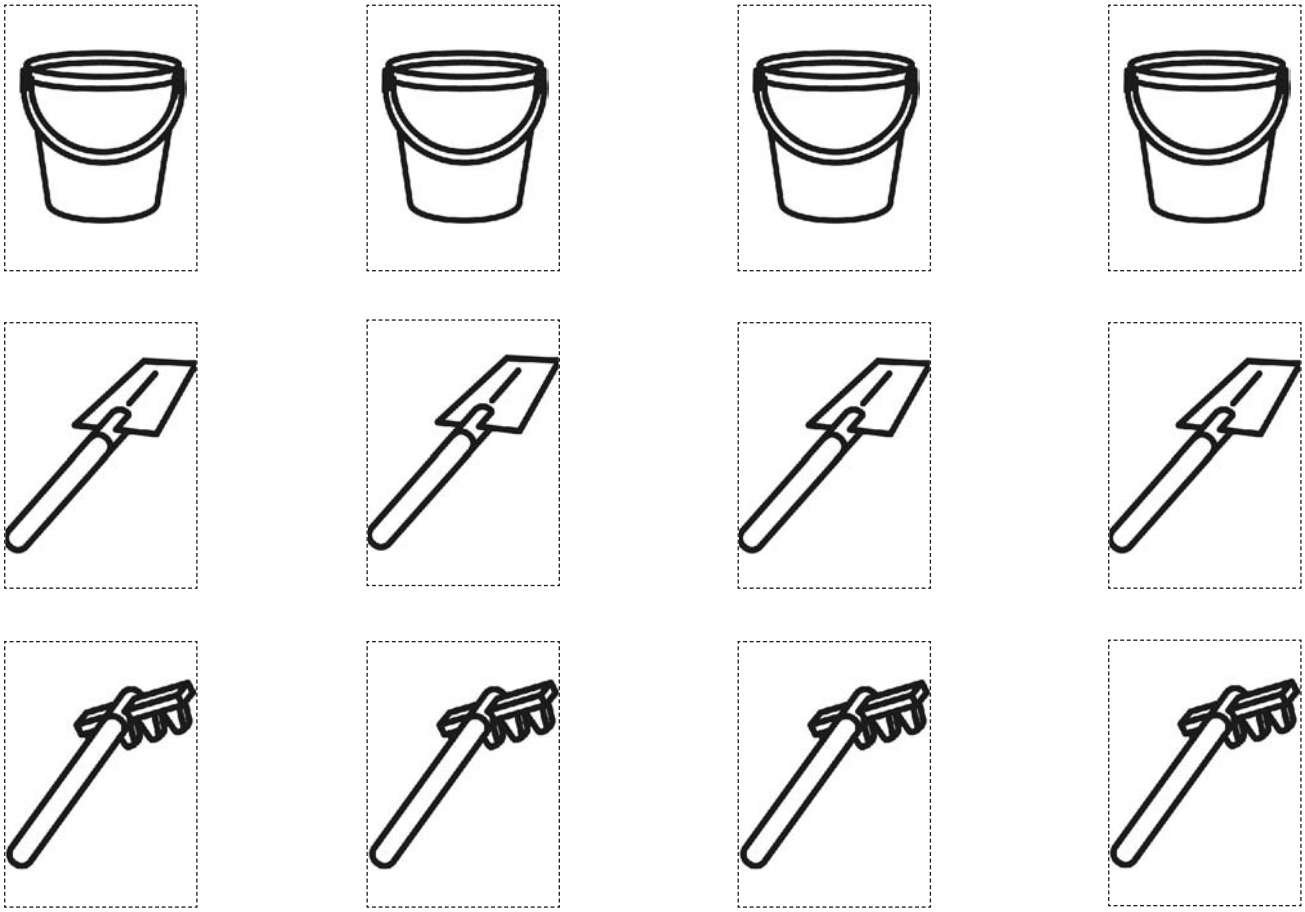
Niveau : ***



© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour E.7





© Editions RAABE

P.1 Préparation Respecter la règle d'un jeu

1. Domaine d'activité : vivre ensemble.

2. Objectif

– respecter une règle du jeu.

3. Compétences

– attendre son tour ;
– respecter les indications du dé.

3.1 **Niveau** *

– Identifier les couleurs : rouge, bleu, jaune, orange, vert, rose.

3.2 **Niveau** **

Identifier :
– les couleurs : violet, marron, gris, orange, rose, vert ;
– les constellations et l'écriture chiffrée de 1, 2 et 3.

3.3 **Niveau** ***

Identifier :
– les couleurs claires et foncées : bleu clair et foncé, vert clair et foncé, marron clair et foncé ;
– l'écriture chiffrée de 1 à 6.

4. Organisation : groupe de 6

5. Matériel

5.1 **Niveau** *

– 6 poissons cartonnés coloriés ;
– 1 dé de couleur avec les couleurs correspondant au niveau *.

5.2 **Niveau** **

– 6 poissons cartonnés à colorier ;
– 1 dé de couleur(s) (niveau **) ;
– 1 dé de constellation et écriture chiffrée 1/2/3.

5.3 **Niveau** ***

– 6 poissons cartonnés à colorier ;
– 1 dé de couleurs (niveau ***) ;
– 1 dé chiffré 1 à 6.

© Editions RAABE

6. Déroulement

– groupe de 6 joueurs ;
– chaque enfant lance le ou les dés. Le dé indique qui colle et le nombre de gommettes à coller.

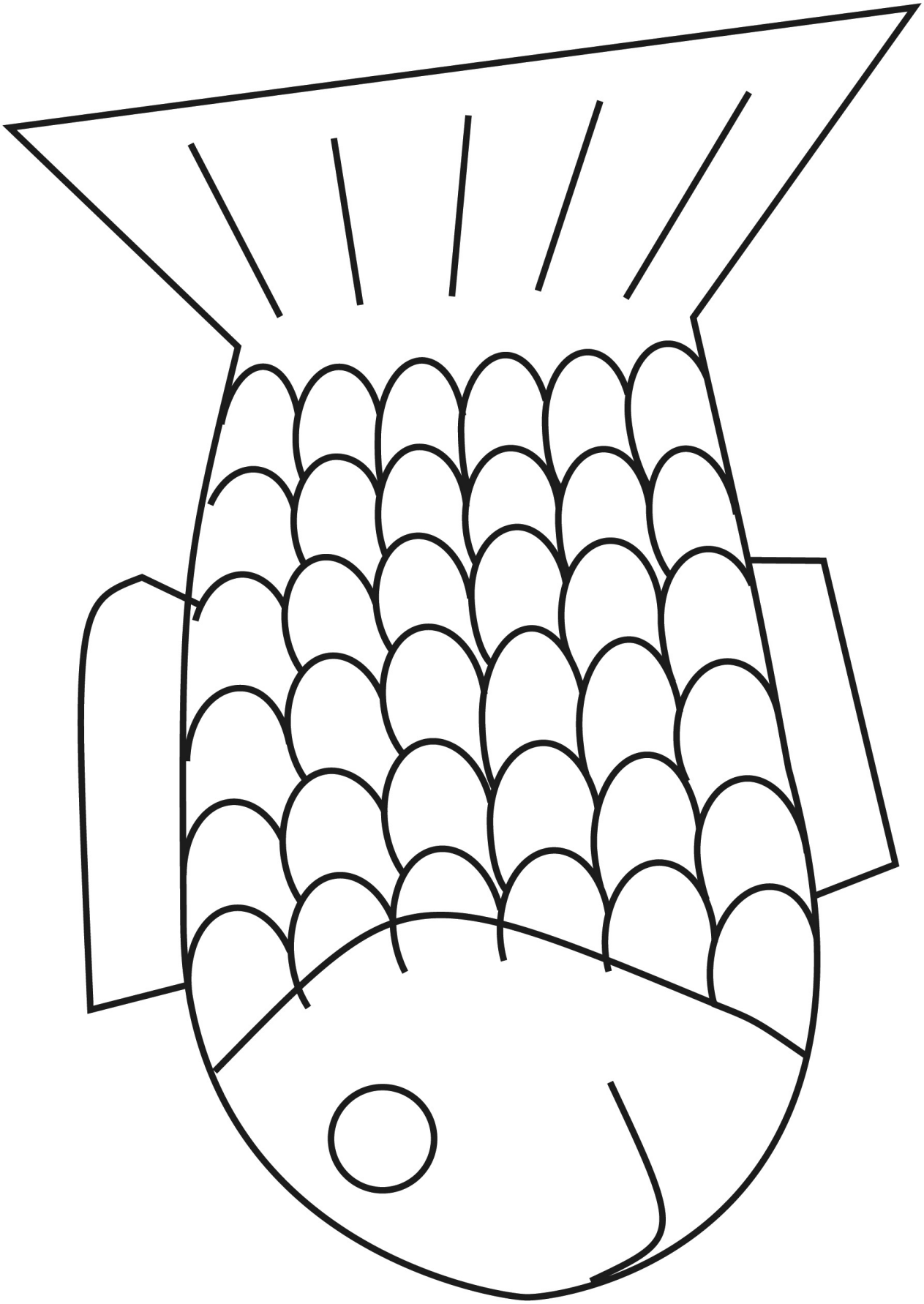
6.1 **Niveau** *
– le dé indique jaune ;
– l'enfant qui a le poisson jaune colle une gommette dans une écaille.

6.2 **Niveau** **
– le dé de couleur indique orange et le dé numérique indique 2 ;
– l'enfant qui a le poisson orange colle deux gommettes dans les écailles.
Idem pour le niveau ***

Le gagnant est celui qui a rempli, le premier, son poisson.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Plateau de jeu : poisson



© Editions RAABE

P.1 Préparation Créer

1. Domaine d'activité : la sensibilité, l'imagination, la création

2. Objectifs

– créer ;
– utiliser différentes techniques et différents matériaux.

3. Compétences

– coller ;
– froisser ;
– couvrir une surface à la peinture ; par collage.

3.1 **Création 1 : poisson** M.1

• Couvrir chaque écaille terme à terme. Trois possibilités :
  – coller des gommettes ;
  – peindre au doigt ;
  – peindre au bouchon.
• Matériel :
  – poisson M.1 à photocopier sur du papier épais ;
  – gommettes ;
  – peintures de différentes couleurs ;
  – bouchons.

3.2 **Création 2 : poisson** M.2

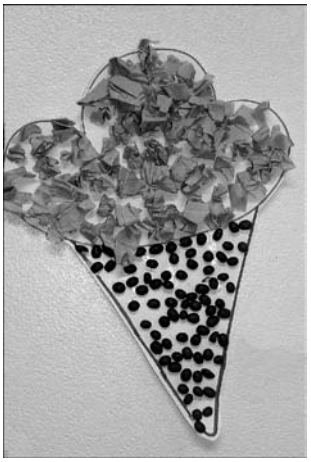
• Couvrir le poisson de papier froissé collé.
• Matériel :
  – poisson M.2 à photocopier sur du papier épais ;
  – papier crépon ou papier de soie ;
  – colle.

3.3 **Création 3 : glaces** M.3 **et bonbons** M.4

En relation avec la poésie « Le soleil brille » de Marie-Hélène Mondou, volume l'Été, Une année de comptines et de poésies, éditions Magnard Jeunesse.

Les glaces M.3

• Couvrir la partie glacée de papier froissé.
• Couvrir la partie cornet d'un matériau différent selon la glace.
• Matériel :
  – glace à la vanille : papier crème, paille, colle ;
  – glace au chocolat : papier crépon marron, bâtonnets de glace en bois, colle ;
  – glace à la fraise : papier crépon rose, pâtes, colle ;
  – glace au café : papier kraft naturel, grains de café, colle.

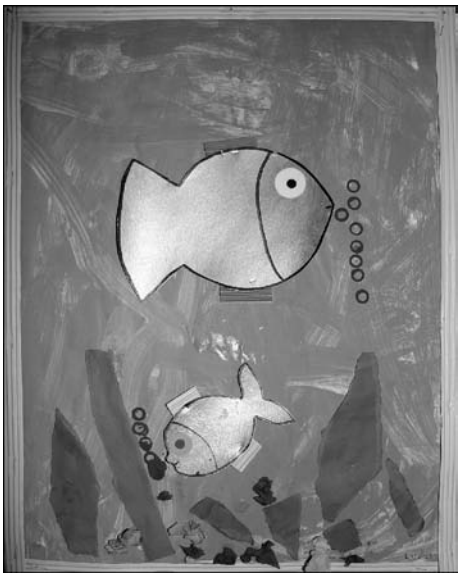


© Editions RAABE

Les bonbons M.4

- Couvrir le centre du bonbon avec du papier crépon jaune et les côtés de papier recouvrant les papillottes de Noël.
- Matériel :
  – papier crépon jaune ;
  – papier papillottes de Noël.

3.4 **Création 4 : tableau fond marin**



- Matériel :
  – peinture : bleu clair, bleu foncé, rouge, orange ;
  – peignes ;
  – éponges ;
  – papier vert fin ;
  – papier blanc format 1/2 raisin ;
  – carton ondulé ;
  – deux gabarits des poissons M.5 ;
  – bouchons de feutres ;
  – papier crépon gris.

a. *Faire le fond*

Couvrir la feuille de peinture bleue, étaler avec des peignes.

b. *Peindre les poissons*

– couvrir les poissons de peinture à l'aide des éponges ;
– peindre un poisson en rouge et l'autre en orange.

c. *Faire les pierres*

Déchirer quatre à six bandes de papier vert et froisser le papier crépon gris pour faire des pierres.

d. *Faire les yeux et les nageoires*

Une fois le fond et les poissons secs, coller les yeux des poissons avec des gommettes ou de la mousse colorée. Réaliser les nageoires avec du carton ondulé.

e. *Assemblage du tableau*

– coller les poissons sur le fond ;
– coller les bandes de papier (algues) + le papier crépon froissé (pierres).

À l'aide du bouchon de feutres, tracer les bulles des poissons à la peinture bleu foncé.

Pour finir le tableau, il est possible de l'encadrer avec des bandes de carton ondulé.

Remarque

La peinture peut être mélangée à du vernis pour lui donner un aspect plus brillant ou encore utiliser de l'acrylique.

© Editions RAABE

3.5 **Création 5 : tableau marin**

• Matériel :
- un gabarit soleil à réaliser sur du papier épais ;
- papier jaune ;
- affiche bleu ciel (1/2 raisin) ou papier Canson
- bande de carton ondulé jaune ;
- modèle bateau ;
- rouleau + peigne ;
- feutres ;
- coton-tige ;
- peinture de différentes couleurs ;
- colle ;
- papier jaune.

a. *Le soleil*

– déchirer des morceaux de papier jaune. Les coller sur le rond blanc en prenant soin de laisser le moins de blanc possible ;
– coller les bandes de carton ondulé pour représenter les rayons.

b. *Le bateau*

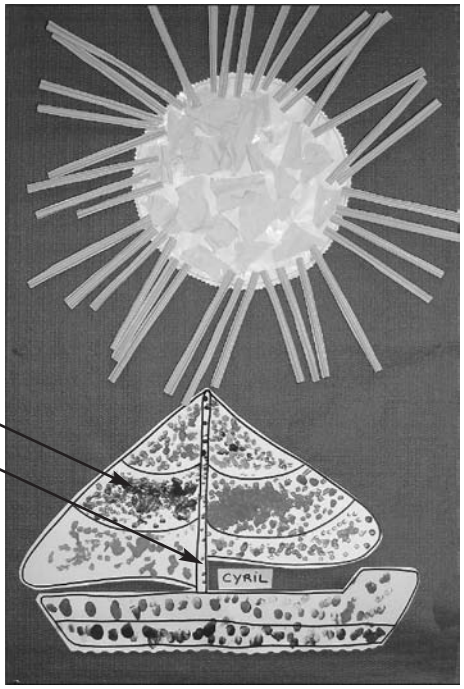
– peinture au doigt et au coton-tige ;
– remplir chaque zone avec des points de couleur identique.

c. *Le fond*

– peindre le fond avec un dégradé de bleu au rouleau, puis donner le mouvement de la mer avec un peigne ;
ou :
– tracer les vagues au feutre sur une feuille de papier affiche bleue.

d. *Le tableau*

– coller les éléments sur le fond ;
– possibilité d'encadrer le tableau avec du carton ondulé.



Une couleur par zone
Peinture au coton-tige pour le mât

3.6 **Création 6 : le soleil**

• Matériel :
- un rond en carton ;
- 8 à 10 chenilles de couleur jaune ;
- peinture jaune ;
- rouleau.

– peindre le rond recto-verso au rouleau avec la peinture jaune ;
– perforer le carton (8 à 10 trous) ;
– accrocher les chenilles pour représenter les rayons.

© Editions RAABE

3.7 **Création 7 : le soleil (variante)**

– coller une grosse gommette jaune ou un rond de carton jaune sur une feuille de papier blanc ;
– peindre les rayons au doigt ou au coton-tige ou au pinceau.

3.8 **Création 8 : le soleil (variante)**

– créer des soleils en pâte à sel teintée jaune ;
– les perforer à l'aide du dos d'un stylo ou d'une paille ;
– accrocher du raphia synthétique jaune pour représenter les rayons.

3.9 **Création 9 : poissons en pâte à sel**

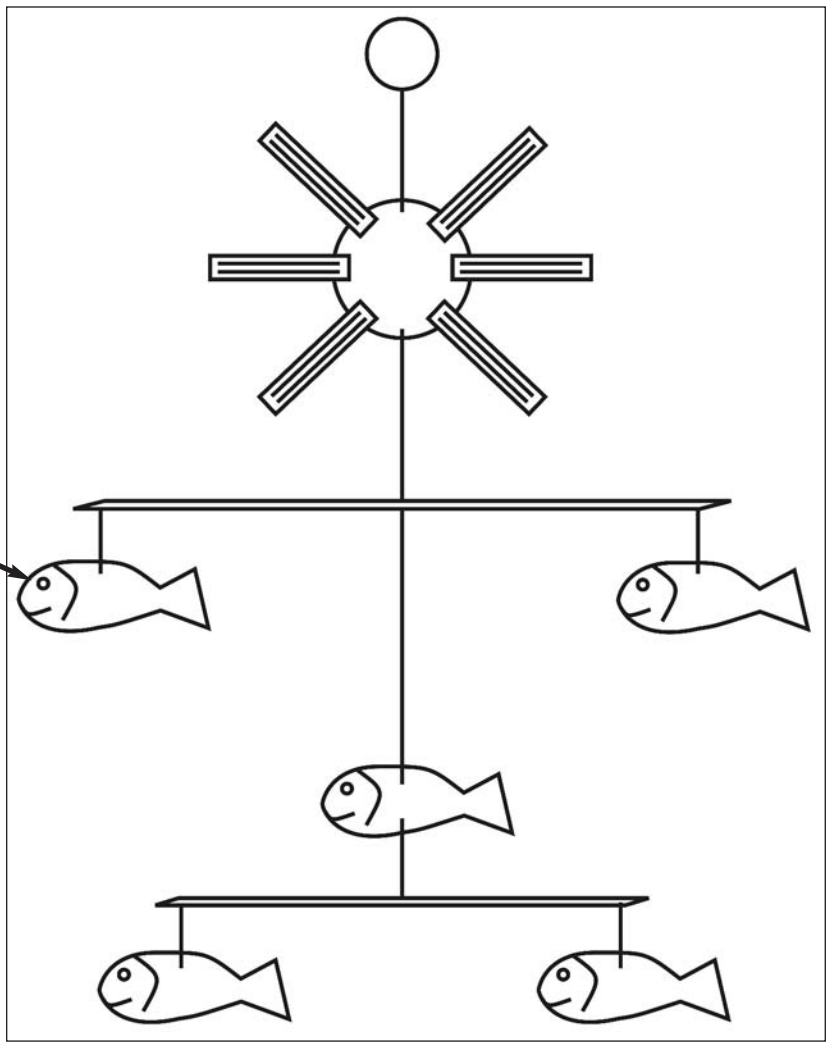
– créer des poissons de couleurs différentes en pâte à sel (pâte teintée dans la masse) ;
– prévoir un trou pour accrocher les sujets.

3.10 **Création 10 : fabriquer un mobile**

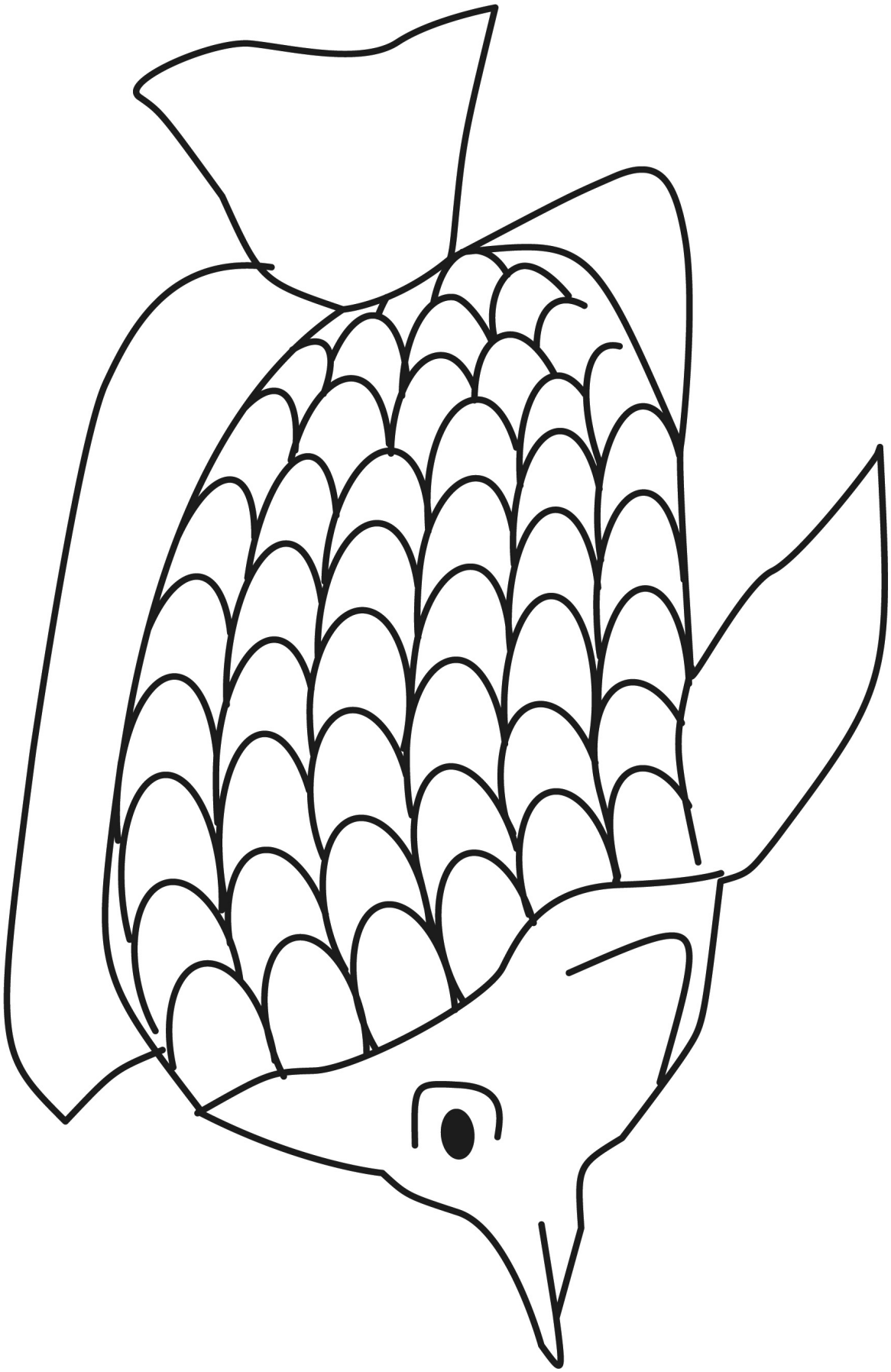
Confectionner un mobile avec du raphia et des piques à brochettes.

© Editions RAABE

Yeux : grains de café

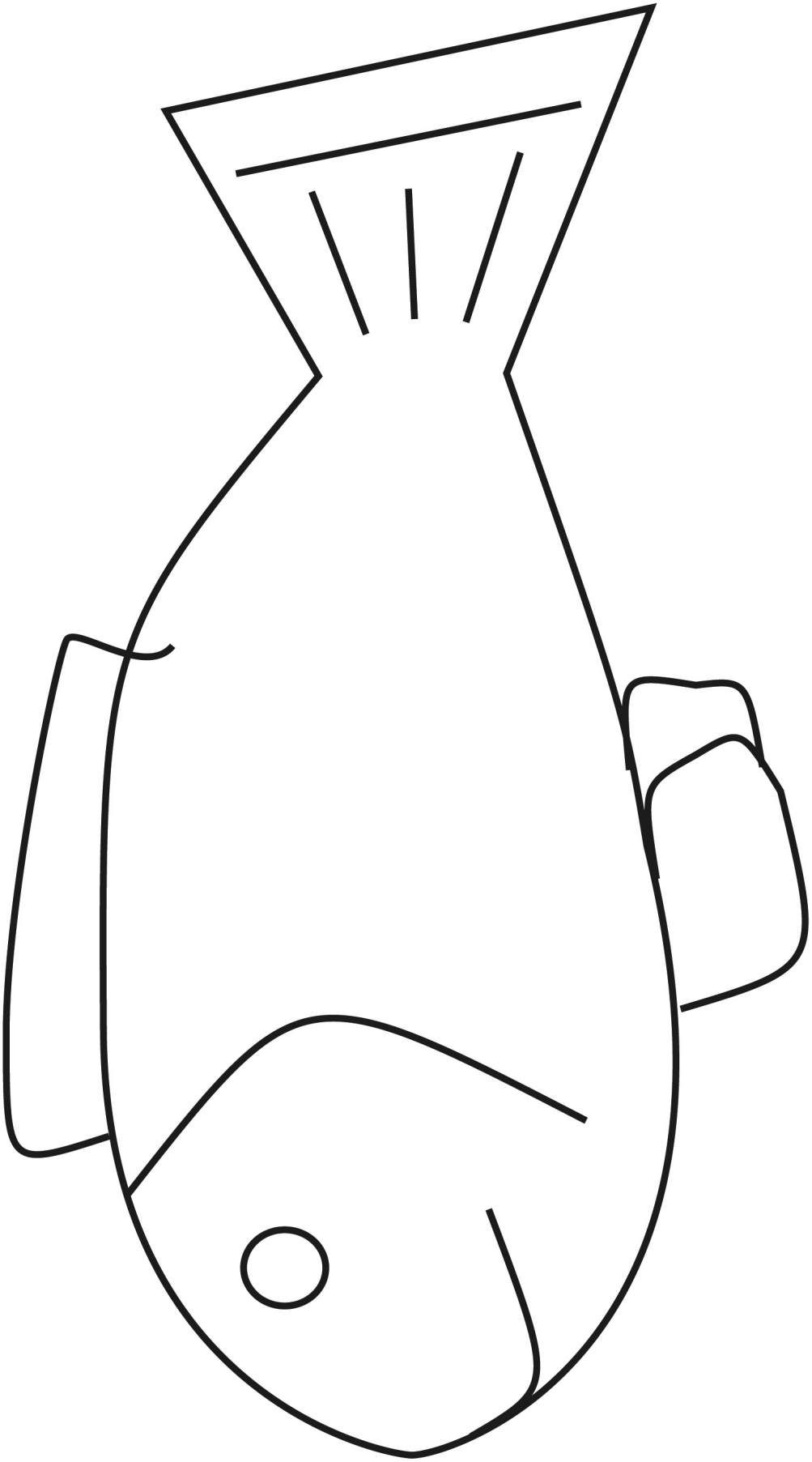


M.1 Matériel Poisson écaille



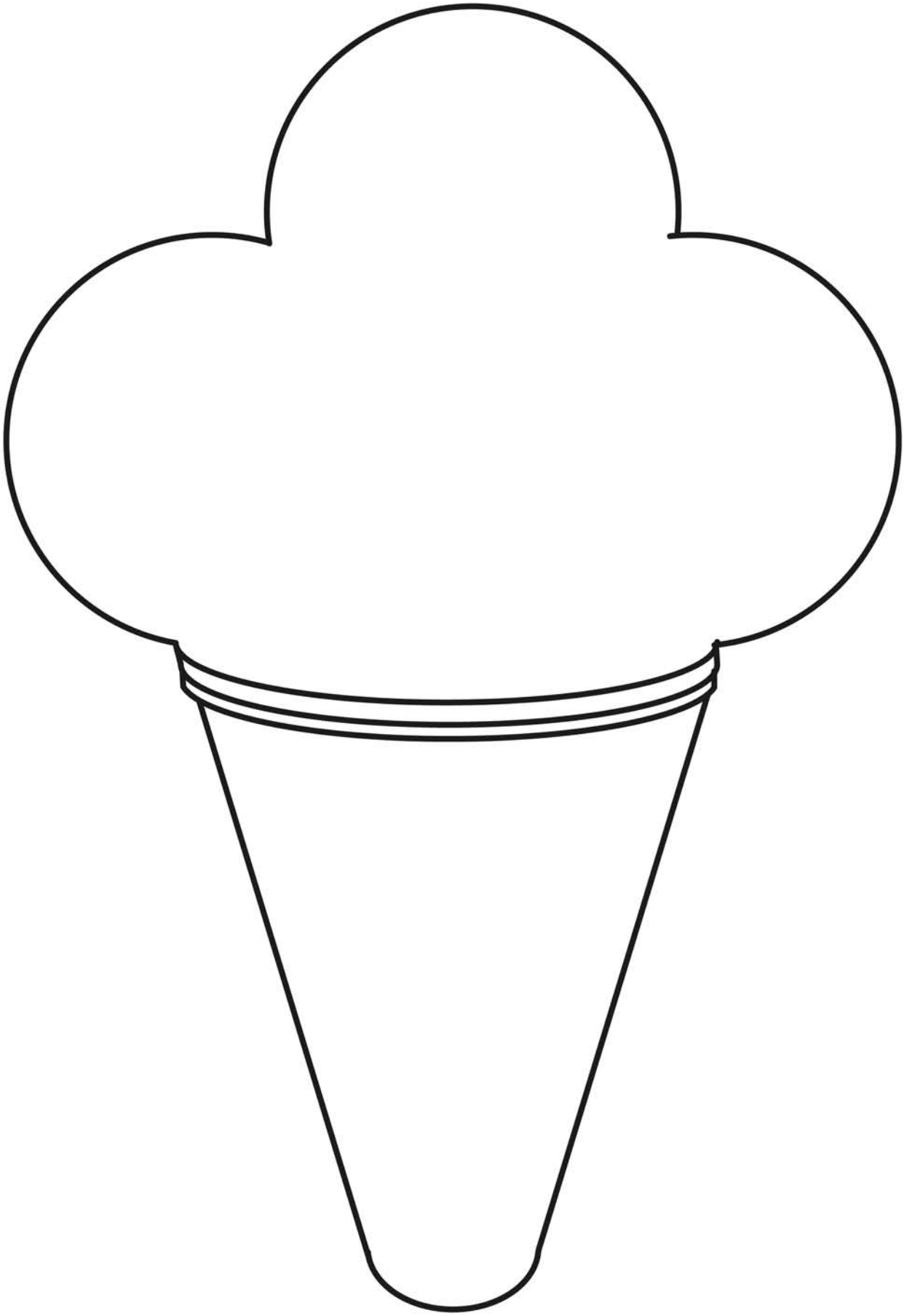
© Editions RAABE

M.2 Matériel Poisson



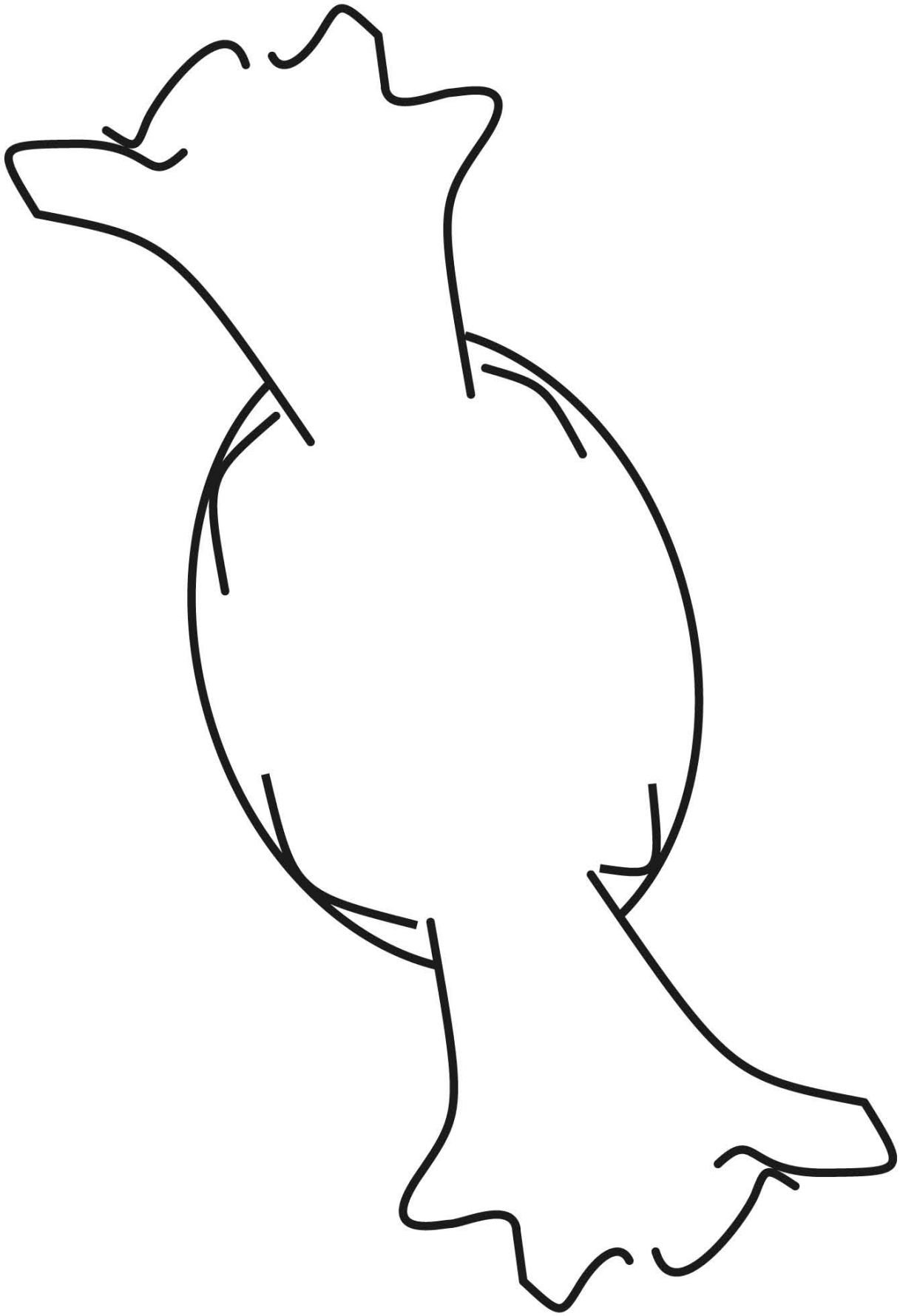
© Editions RAABE

M.3 Matériel Cornet de glace



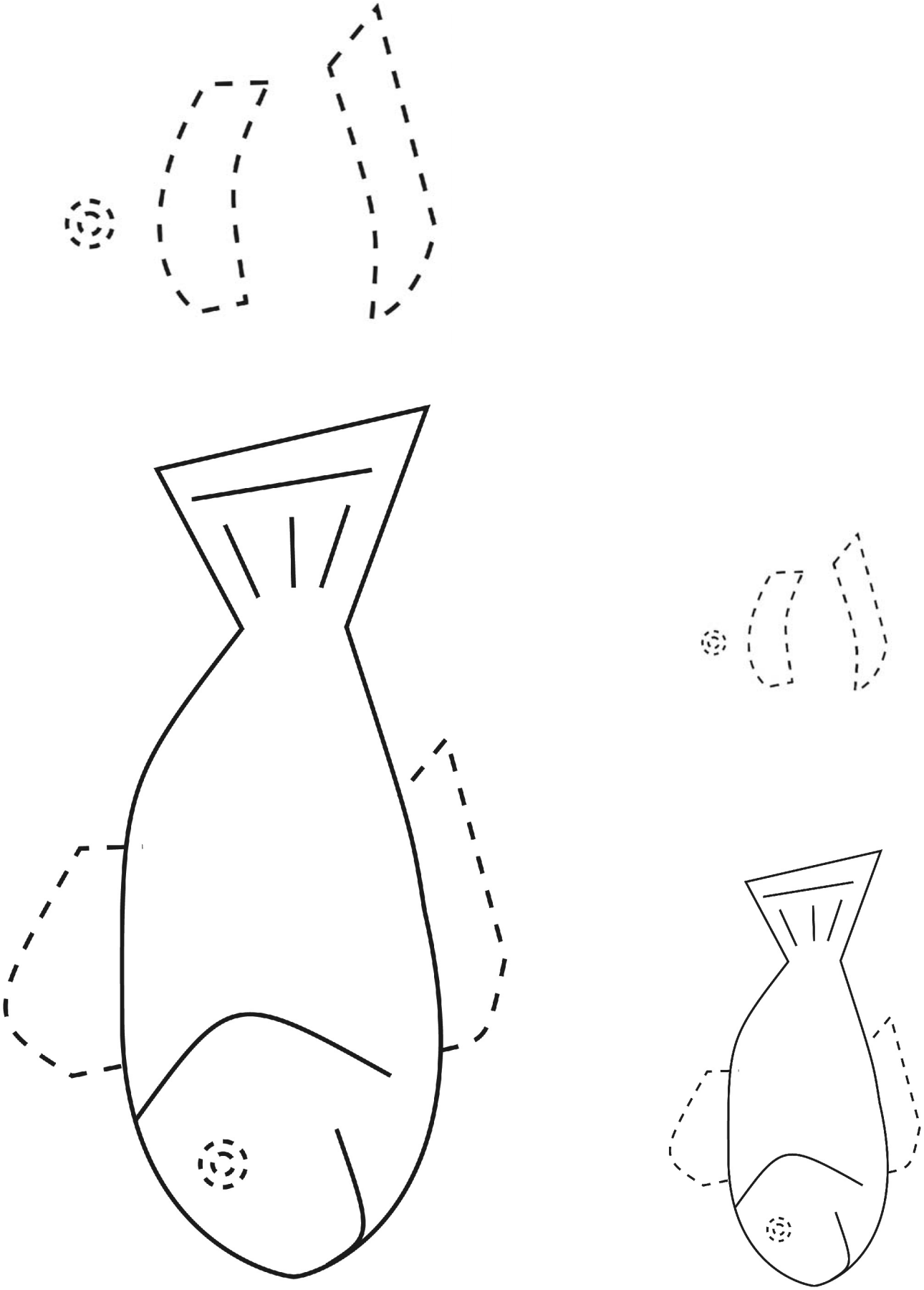
© Editions RAABE

M.4 Matériel Bonbon



© Editions RAABE

M.5 Matériel — Poisson



© Editions RAABE

Le thème – Niveau : * ** ***

La Rentrée

Langage

Langage oral

- se présenter ;
- poser une question ;
- répondre à une question ;
- découvrir des mots de vocabulaire et les mémoriser ;
- décrire une photo ;
- associer un mot à son image ;
- associer l'action au matériel utilisé ;
- mémoriser et dire.

Langage écrit – lecture, discrimination visuelle

- écouter une histoire ;
- comprendre une histoire ;
- respecter l'ordre chronologique d'une histoire ;
- exercer sa discrimination.

Langage écrit – Écriture, Graphisme

- utiliser sa main ou des outils spécifiques ou détournés pour laisser une trace ;
- maîtriser son geste graphique pour tracer des points, des traits verticaux et horizontaux, des ponts endroits et envers ;
- légender une image en dictant à l'adulte ;
- écrire son prénom à l'aide de lettres découpées, de tampon encre, en capitale d'imprimerie avec ou sans modèle ;
- comparer et faire correspondre des images ;
- repérer et associer deux mots identiques ;
- reconstituer un mot selon un modèle ;
- reconnaître les lettres d'un mot ;
- faire correspondre des graphies différentes ;
- observer et reconstituer une phrase.

Découverte du monde

- respecter un code ;
- trier et classer selon la nature de l'objet, la forme, la taille ;
- réaliser l'algorithme (approche des formes) ;
- reconstituer un puzzle ;
- reconnaître des formes géométriques…

Approche du nombre

- comparer des quantités (autant, plus, moins) ;
- réaliser une collection selon un critère ;
- réaliser une collection en faisant correspondre terme à terme ;
- réaliser une collection comportant le même nombre d'objet qu'une autre collection ;
- compléter une collection ;
- reconnaître une petite quantité ;
- associer une quantité ou une collection à une constellation, à l'écriture chiffrée.

Vivre ensemble

- respecter la règle du jeu ;
- attendre son tour ;
- respecter les indications du dé ;
- se socialiser ;
- écouter ses pairs ;
- écouter une histoire.

La sensibilité, l'imagination, la création

- utiliser différentes techniques et différents matériaux ;
- couvrir une surface à la peinture ou par collage ;
- coller ;
- froisser.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Premier jour d'école

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

– demander à son voisin de se présenter ;
– répondre à une question.

3. Compétences

– se présenter ;
– poser une question.

4. Organisation et matériel

Organisation collective au coin regroupement.

5. Déroulement

– dire « Bonjour » aux enfants et se présenter :
Je m'appelle…

– intervient l'ATSEM dans la classe. S'adresser à lui (ou elle) :
Bonjour. Je m'appelle…Et toi, comment t'appelles-tu ?

– réponse de l'ATSEM :
Bonjour, je m'appelle…
– demander aux enfants de participer au jeu de présentation.

Selon les niveaux :
– Niveau * : l'enseignant pose la question, l'enfant se nomme ;
– Niveau ** : l'enseignant pose la question, l'enfant répond par une phrase :
Bonjour, je m'appelle…
– Niveau *** : l'enseignant se présente et pose la question au premier enfant, qui répond en se présentant et interroge son voisin.

Intervenir quand nécessaire pour aider les enfants dans la formulation de la question ou de la réponse.

© Editions RAABE

P.2 Préparation Histoire de rentrée

1. Domaine d'activité : langage oral et écrit

2. Objectifs

Vérifier le pouvoir d'attention, de compréhension et de mémorisation d'une histoire.

3. Compétences

Savoir écouter une histoire, la comprendre et répondre à des questions.

4. Organisation et matériel

– organisation collective, en groupe de 6 ;
– fiche matériel M.1 L'histoire *Zut ! Les Vacances sont finies !*
– fiche exercice E.1, un questionnaire par enfant ;
– fiche exercice E.2 Illustration de l'histoire, photocopiée en A4 pour chaque enfant.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective – Lecture de l'histoire**

– lire l'histoire ;
– faire reformuler l'histoire par les enfants. En fonction de l'âge des enfants, les aider en posant des questions. *Comment s'appelle la petite fille ?… Pourquoi sont-ils tristes ?*
– pour les niveaux * et **, poser les questions du questionnaire.

5.2 **Phase par groupe de 6 – Répondre à des questions**

– pour les niveaux ** et ***, distribuer la fiche exercice E.1 aux enfants,
– leur expliquer le fonctionnement en répondant ensemble à la question de l'exemple ;
– poser les questions ; attendre que les enfants aient répondu.

5.3 **Activité satellite – Coloriage libre de l'illustration**

– distribuer la fiche exercice E.2 ;

Remarque

L'illustration peut-être agrandie et devenir le point de départ d'une séance…

© Editions RAABE

M.1 Matériel Histoire *Zut ! Les vacances sont finies*

ZUT ! LES VACANCES SONT FINIES !

Patty est une petite fille de 8 ans. Elle est brune avec de jolis yeux bleus. Son petit frère Arthur a 4 ans. Ils sont bien tristes ce matin parce que les vacances sont finies ! Aujourd'hui, ils retournent à l'école. Ils sont contents de retrouver leurs amis et leurs maîtresses, mais désolés de ne plus pouvoir jouer toute la journée. Alors ce matin au petit déjeuner, ils n'ont pas très faim.

« - Que se passe-t-il ? leur demande leur maman.

- Rien, répond Patty.

- Ah ! Oui ! Alors pourquoi vos tartines sont-elles encore dans leur assiette et votre bol de lait encore plein ?

- … »

Personne ne répond. Patty pense à sa dernière journée à la plage. Cette journée où elle avait fait un énorme château de sable pendant qu'Arthur faisait des pâtés de sable avec ses moules. Après cela, ils avaient joué au ballon tous les deux. D'ailleurs, le ballon avait atterri sur le château et avait détruit une tour. Papa les avait alors appelés pour qu'ils le rejoignent dans l'eau.

Tous les deux avaient enfilé leurs brassards et s'étaient jetés à l'eau en éclaboussant papa. Jack leur petit chien les avait rejoints et avait attrapé Arthur par son maillot de bain pour le ramener vers la plage. Heureusement, maman était venu récupérer Jack pour que Patty et Arthur puissent jouer tranquillement dans l'eau.

Bien fatigués, alors que le soleil se couchait, Patty, Arthur et Papa sortaient enfin de l'eau pour rejoindre Maman.

Comme c'était le dernier jour des vacances toute la petite famille avait dîné chez Mado, le petit restaurant où l'on pouvait manger des brochettes de poissons puis on était monté en voiture pour rentrer à la maison.

« - Patty ! Ton petit déjeuner ! Vous allez être en retard à l'école ! dit Maman. Ton frère a fini de déjeuner.

- Pardon Maman ! » répondit fort Patty.

Elle engloutit son petit déjeuner et se dépêcha de se brosser les dents. Hop ! La veste bleue, les chaussures blanches et la voilà prête.

«- Zut ! Les vacances sont finies ! dit Patty à Arthur.

- Oui, mais on va revoir les copains aujourd'hui ! répondit Arthur.

- C'est vrai ! Au revoir les vacances et Bonjour la Rentrée !

- Au revoir Maman ! À ce soir ! » crièrent en chœur les enfants en fermant la porte !

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : répondre à des questions sur une histoire lue.
Consigne : colorie la bonne réponse.
Exemple : cette histoire nous parle de : ☐ 1 enfant ☐ 3 enfants ☐ 2 enfants

1. Patty est une petite fille :

☐ brune avec des yeux marrons.
☐ blonde avec des yeux bleus.
☐ brune avec des yeux bleus.

2. Patty a :

☐ une petite sœur.
☐ un petit frère.
☐ une grande sœur.
☐ un grand frère.

3. Patty et Arthur sont tristes parce que :

☐ les vacances commencent. x----------
☐ les vacances sont finies. ----------x
☐ les vacances se passent mal.

4. Qu'ont fait les enfants le dernier jour des vacances avec leur papa ?

☐ Ils ont joué aux raquettes.
☐ Ils ont fait voler le cerf-volant.
☐ Ils se sont baignés.

5. Qui est Jack ?

☐ le papa de Patty et Arthur.
☐ le chien de Patty et Arthur.
☐ le cousin de Patty et Arthur.
☐ le chat de Patty et Arthur.

6. Où partent les enfants après le petit déjeuner ce matin ?

☐ Ils partent au cinéma.
☐ Ils partent à l'École.
☐ Ils partent en vacances.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Objectif : colorier une illustration en lien avec une histoire lue.
Consigne : colorie le dessin.

© Editions RAABE

P.3 Préparation Langage oral

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

– découvrir des mots de vocabulaire et les mémoriser ;
– décrire une photo.

3. Compétences

– mémoriser des mots de vocabulaire relatif à un thème et le réinvestir ;
– répondre aux questions de l'adulte.

4. Organisation et matériel

– organisation collective ;
– photos des différents coins d'activité de la classe et de leur matériel (coin bibliothèque, coin peinture...) ;
– photos d'enfants en activité (coin peinture, coin jeux de construction, coin graphisme, coin bibliothèque...) ;
– fiche matériel M.2 à photocopier en A3, cartes à découper et à plastifier.

5. Déroulement

5.1 **Séance 1 : photos des coins d'activités**

– fixer les photos des différents coins et matériel au coin regroupement avant l'arrivée des enfants. Cela permettra une familiarisation, une observation libre et des échanges spontanés pendant l'accueil ;
– phase collective : observation des photos « coins avec matériel ». *Que représentent ces photos ?*
– demander aux enfants de faire correspondre ces photos avec l'environnement de la classe (on désigne le lieu) ;
– *Que peut-on faire à cet endroit ?* Par exemple, au coin peinture : peindre, faire de la peinture...
– *Comment le sait-on ?* Grâce au matériel : les pinceaux, la peinture, les feuilles, le plan incliné, les tabliers, les rouleaux, les peignes...
– procéder de la même manière pour les autres coins ;
– à chaque énumération de matériel nommé, on accroche la carte de la fiche matériel M.2 correspondante (pinceau, feutre...) ;
– ces cartes peuvent ensuite être rangées dans une boîte ou un classeur pour être consultées : création d'un lexique.

5.2 **Séance 2 : photos des enfants en activité**

– même procédure que pour la séance 1 avec les photos des enfants en activité au coin peinture, au coin graphisme, au coin BCD ;
– *Que font les enfants sur cette photo ?* Cela va permettre aux enfants de verbaliser les actions :
  – les enfants peignent ;
  – les enfants font de la peinture ;
  – les enfants écrivent, dessinent ;
  – les enfants lisent, regardent un livre.
– demander aux enfants de préciser le matériel utilisé et celui que l'on peut voir sur la photo. Cela permet de réinvestir le vocabulaire vu lors de la séance 1.

© Editions RAABE

5.3 **Séance 3 : phase individuelle possible**

Selon les niveaux :

– niveau *
  – distribuer la fiche exercice E.3 ;
  – demander aux enfants de colorier un élément (les feutres, par exemple) ; attendre que ce soit colorié puis demander de colorier un deuxième élément...

– niveau **
  – distribuer la fiche exercice E.3 ;
  – demander aux enfants de colorier les éléments qu'ils savent nommer. Les enfants colorient puis viennent voir l'adulte pour nommer les éléments ;
  – distribuer la fiche exercice E.4 ;
  – demander aux enfants de relier le dessin du matériel correspondant à l'activité.

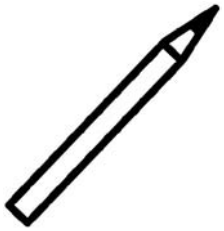
– niveau ***
  – distribuer la fiche exercice E.4 ;
  – relier le matériel à l'activité puis verbaliser auprès de l'adulte l'action et le matériel utilisé.

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier

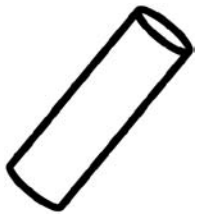
LE PINCEAU
le pinceau
le pinceau

LE FEUTRE
le feutre
le feutre

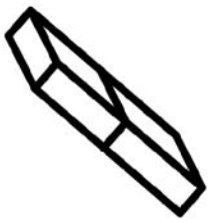


LE CRAYON DE COULEUR
le crayon de couleur
le crayon de couleur

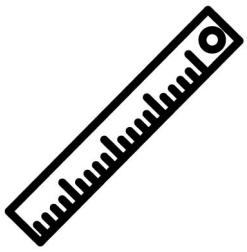
LE CRAYON DE PAPIER
le crayon de papier
le crayon de papier



LA CRAIE GRASSE
la craie grasse
la craie grasse



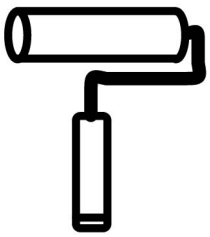
LA GOMME
la gomme
la gomme



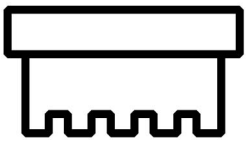
LA RÈGLE
la règle
la règle

LES CISEAUX
les ciseaux
les ciseaux

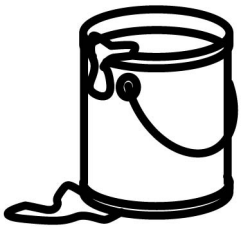
LA BROSSE À PEINDRE
la brosse à peindre
la brosse à peindre



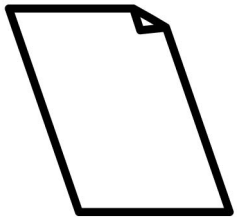
LE ROULEAU À PEINDRE
le rouleau à peindre
le rouleau à peindre



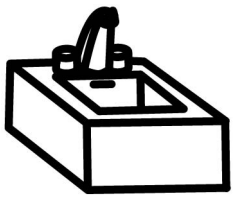
LE PEIGNE À TRACES
le peigne à traces
le peigne à traces



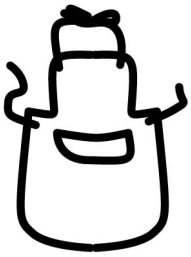
LA PEINTURE
la peinture
la peinture



LA FEUILLE DE PAPIER
la feuille de papier
la feuille de papier



L'ÉVIER
l'évier
l'évier

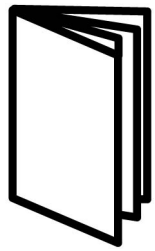


LE TABLIER
le tablier
le tablier

LE LIVRE
le livre
le livre

© Editions RAABE

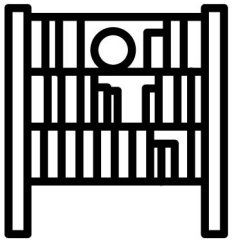
M.2 Matériel — Cartes à plastifier



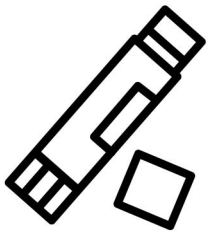
LE MAGAZINE
le magazine
le magazine

LE BUREAU
le bureau
le bureau

LE TABLEAU
le tableau
le tableau



LA BIBLIOTHÈQUE
la bibliothèque
la bibliothèque



LA COLLE
la colle
la colle

L'ENFANT LIT
l'enfant lit
l'enfant lit

LES ENFANTS LISENT
les enfants lisent
les enfants lisent

L'ENFANT DESSINE
l'enfant dessine
l'enfant dessine

LES ENFANTS DESSINENT
les enfants dessinent
les enfants dessinent

L'ENFANT PEINT
l'enfant peint
l'enfant peint

LES ENFANTS PEIGNENT
les enfants peignent
les enfants peignent

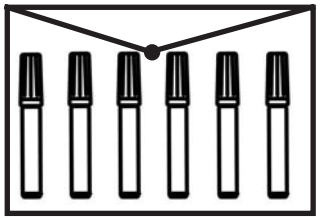
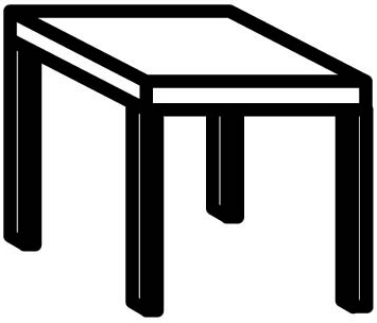
L'ENFANT ÉCRIT
l'enfant écrit
l'enfant écrit

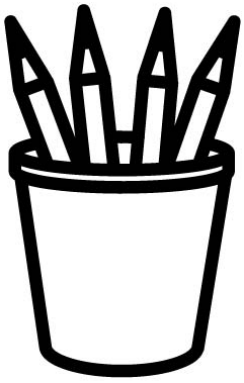
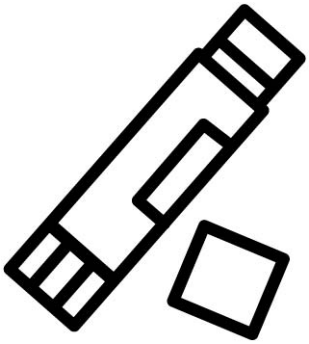
LES ENFANTS ÉCRIVENT
les enfants écrivent
les enfants écrivent

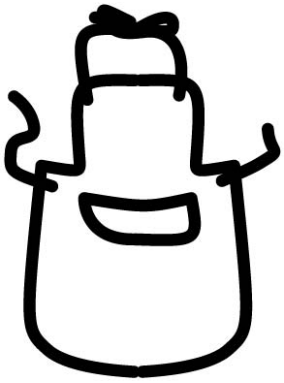
© Editions RAABE

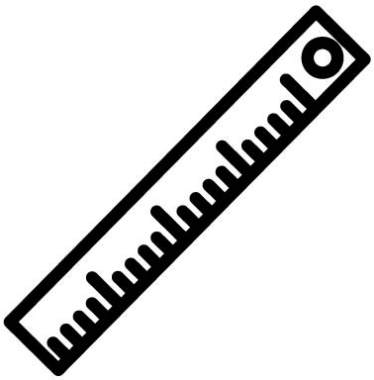
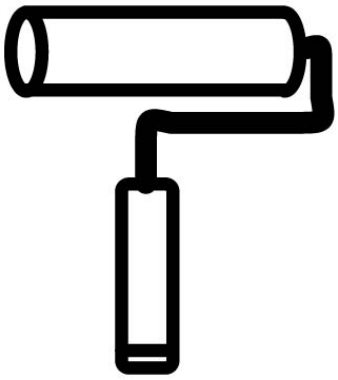
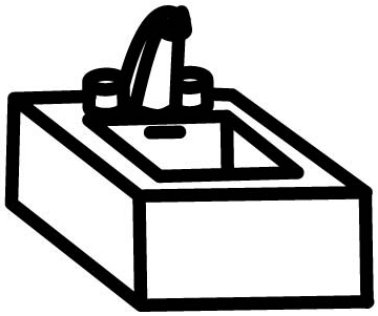
Nom : . . . . . .

Compétence : associer une image à son nom.
Consigne : * colorie les objets demandés.
** colorie les objets que tu sais nommer.

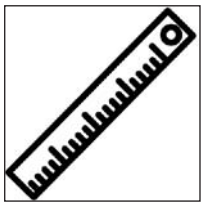


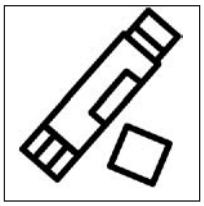




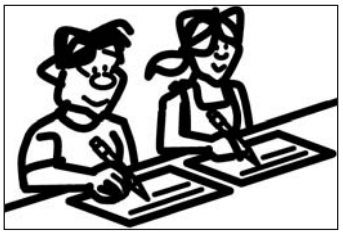
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : associer une action au matériel utilisé, nommer ce matériel et l'action
Consigne : relie l'étiquette du matériel correspondant à l'action.





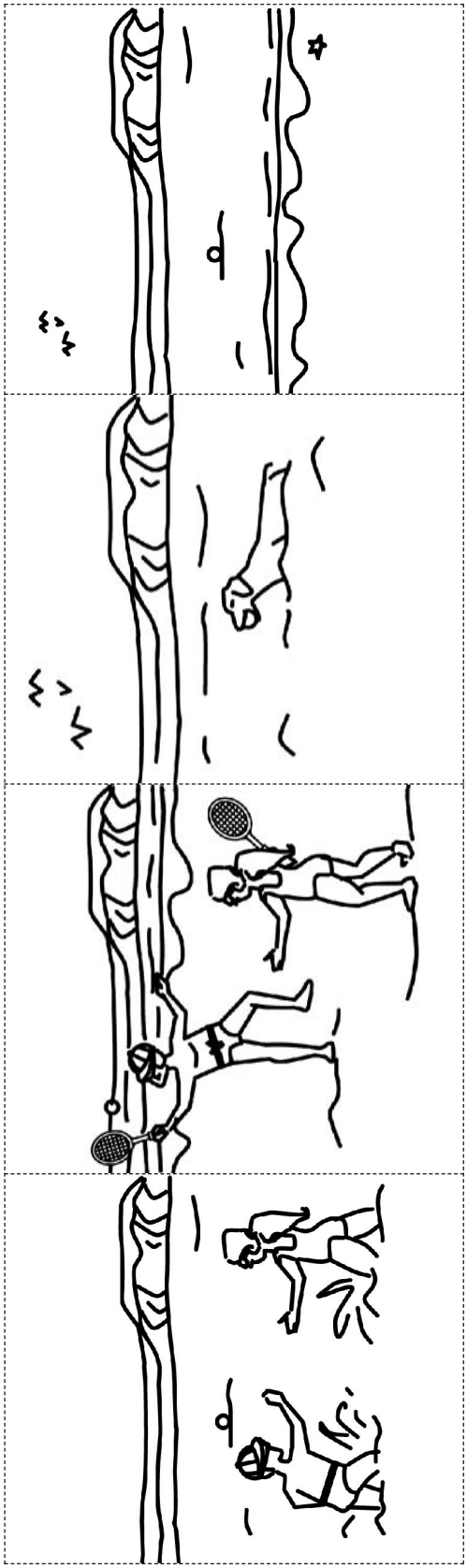


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : respecter l'ordre chronologique d'une histoire. Associer une image à une phrase.
Consigne : découpe les étiquettes et colle-les dans l'ordre de l'histoire.

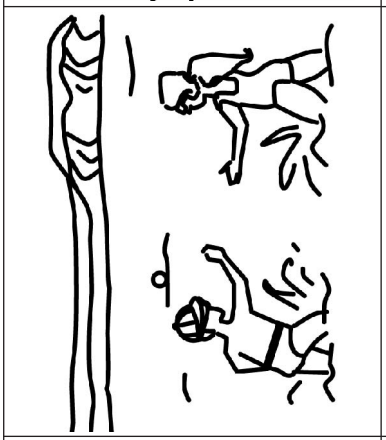
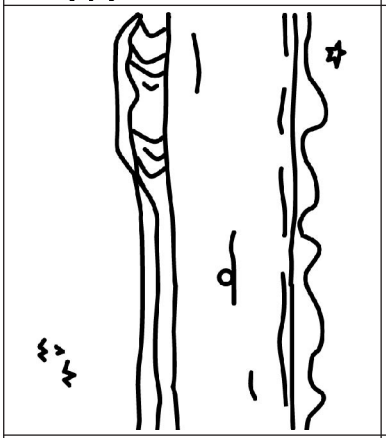
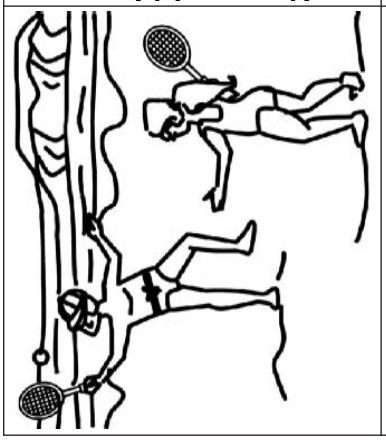
Patty et Arthur jouent aux raquettes sur la plage. La balle tombe dans l'eau. Patty et Arthur sautent dans l'eau pour la reprendre. Trop tard, c'est leur chien Jack qui l'a attrapée le premier.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

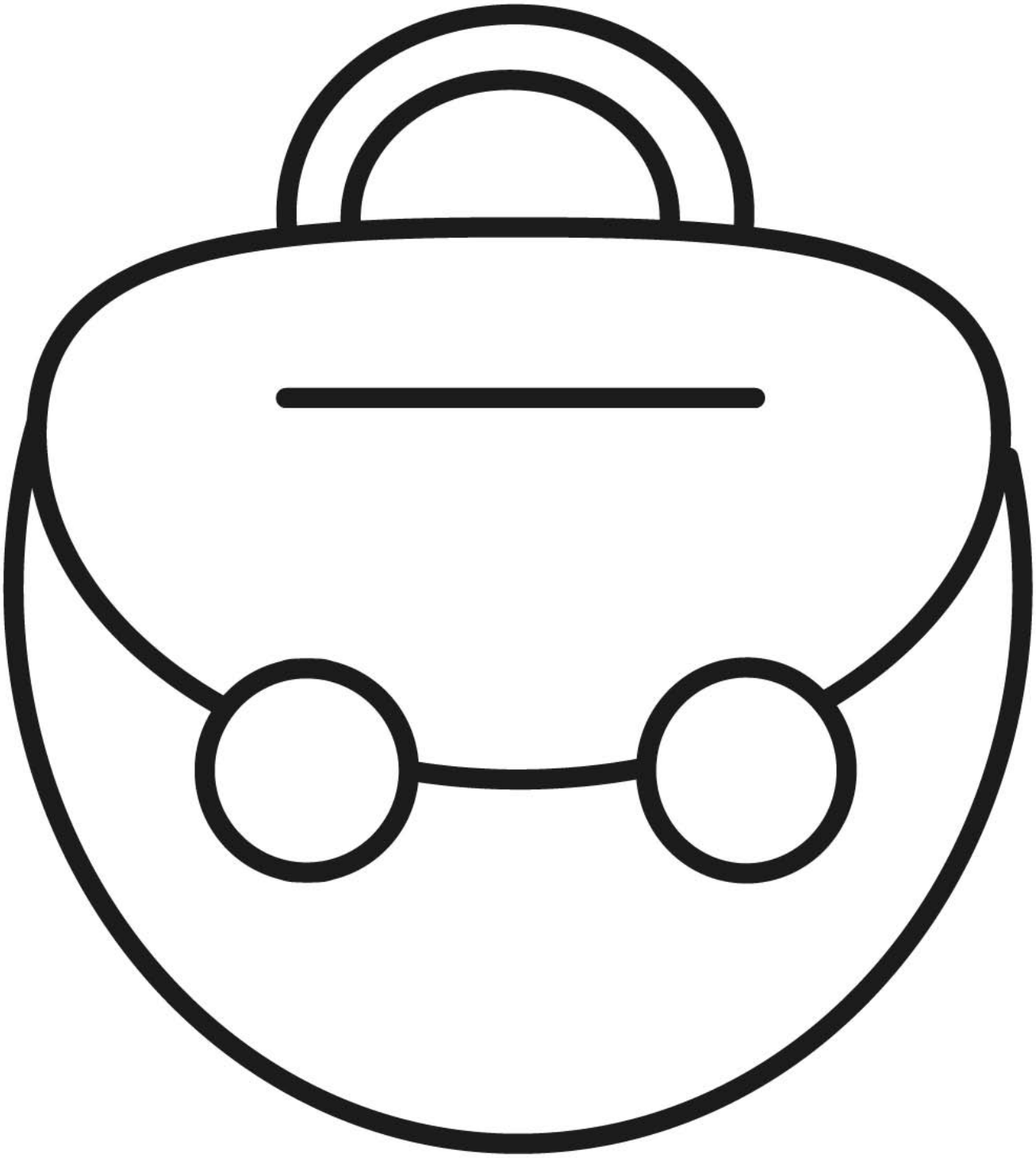
Compétence : légender une image en dictant à l'adulte.
Consigne : observe l'image et dicte à l'adulte ce que tu vois.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : utiliser sa main pour laisser une trace.
Consigne : décore le cartable avec des points. Utilise un doigt pour les faire.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : utiliser un outil détourné pour tracer.
Consigne : décore le cartable avec des points faits au coton tige.

© Editions RAABE

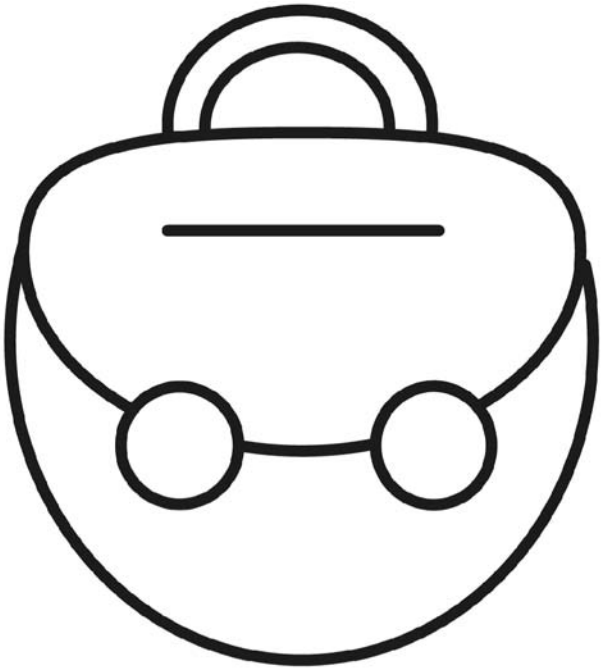
Nom : . . . . . .

Compétence : utiliser un outil détourné pour tracer.
Consigne : décore le sac à dos avec des points faits au bouchon.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

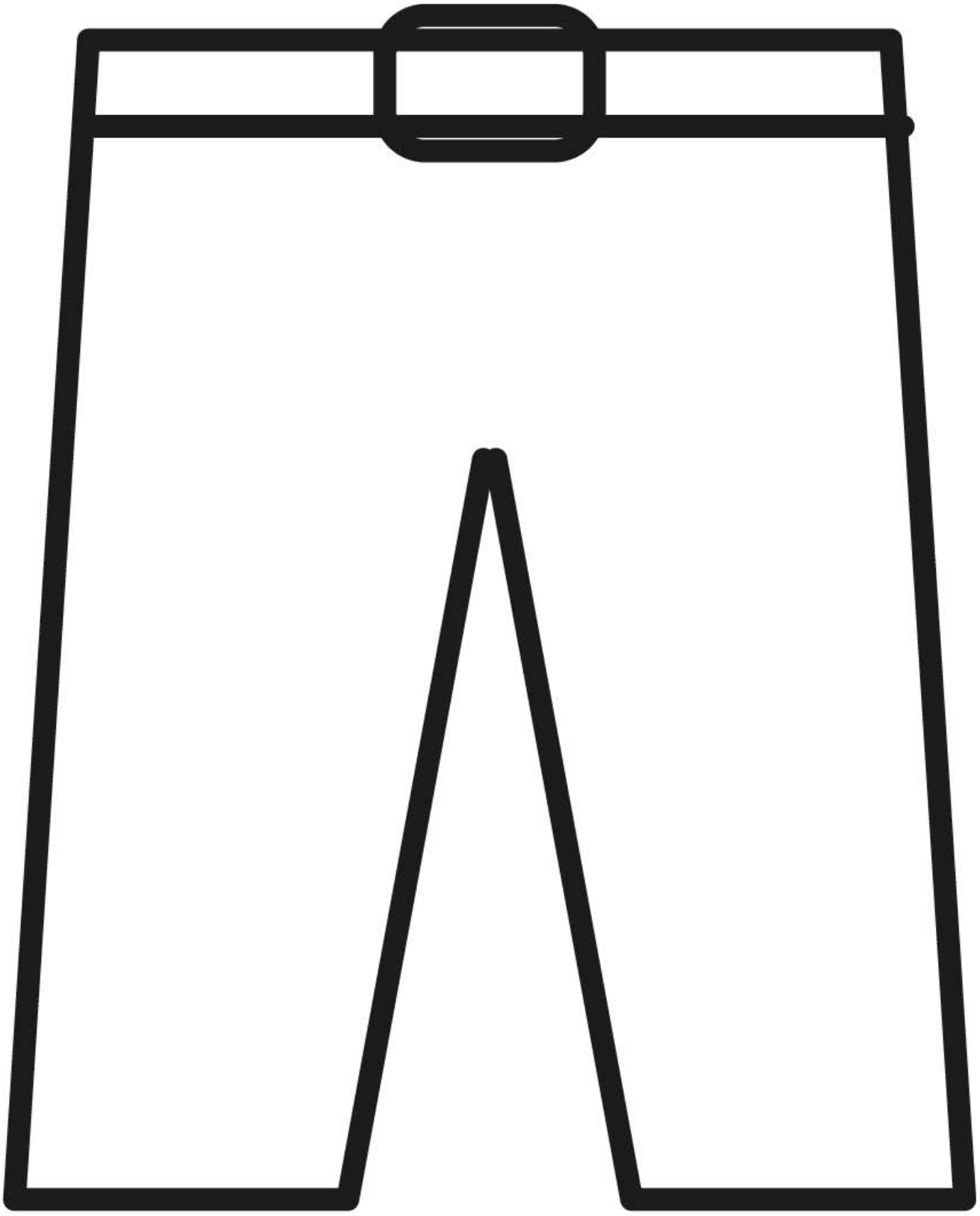
Compétence : maîtriser son geste graphique.
Consigne : décore les cartables avec des points (au feutre).



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

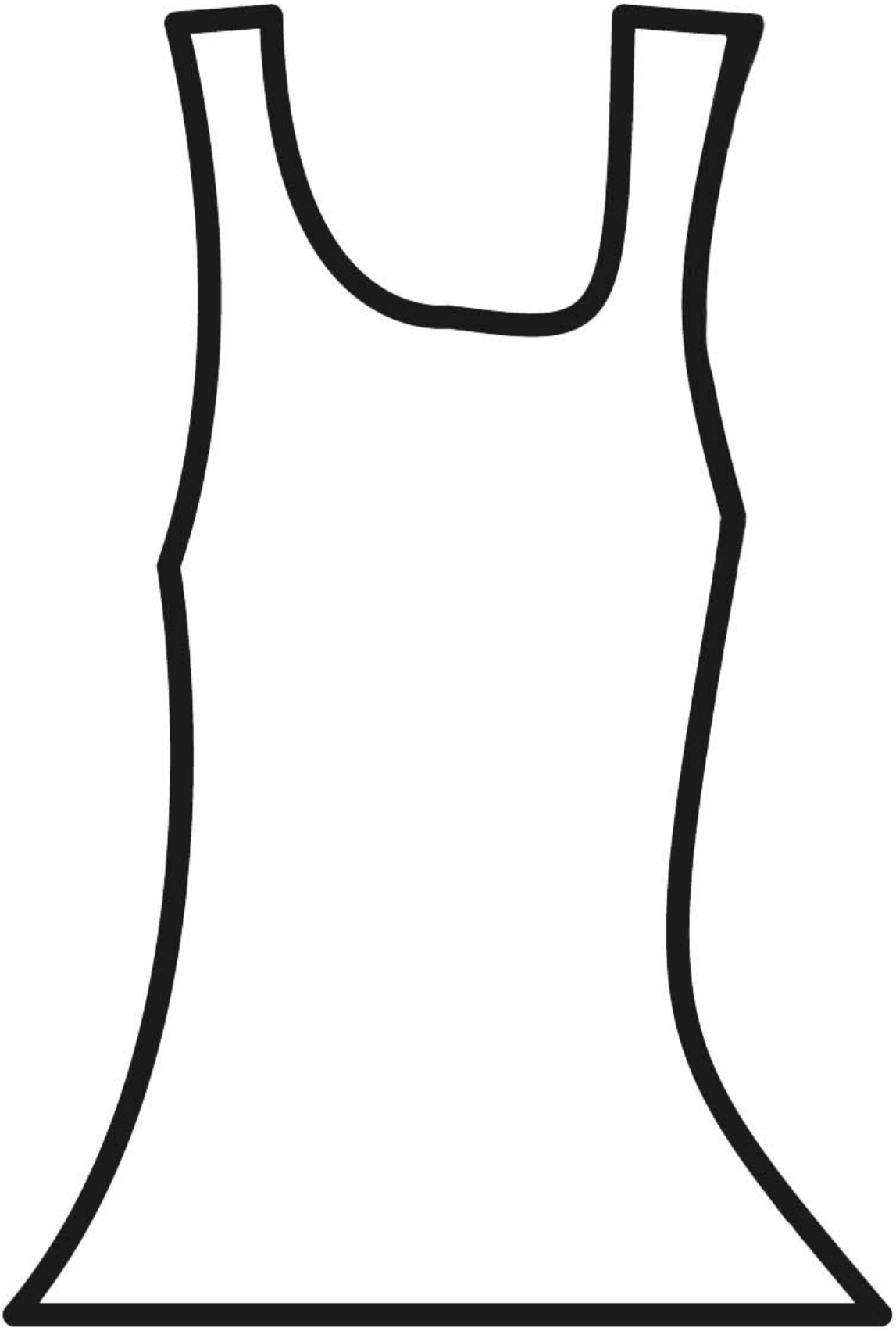
Compétences : utiliser un outil détourné pour tracer.
Consigne : dessine les rayures du pantalon d'Arthur avec un coton tige.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

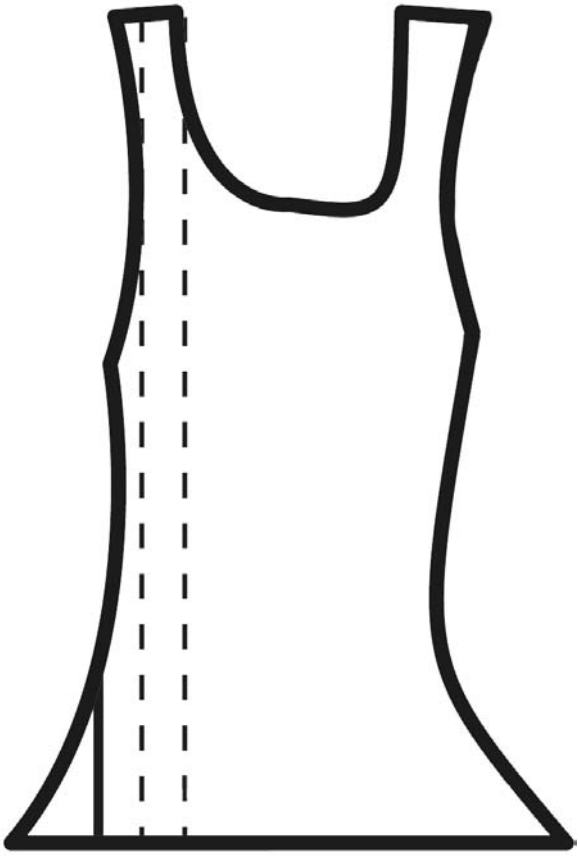
Compétence : utiliser un outil spécifique pour tracer.
Consigne : dessine les rayures de la robe de Patty avec un pinceau.

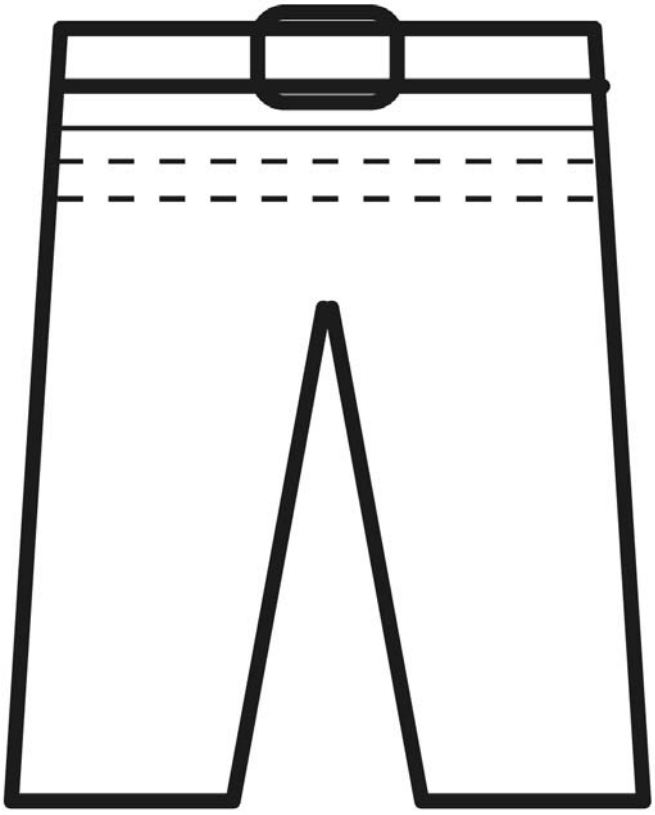


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : maîtriser son geste graphique – trait vertical et horizontal.
Consigne : dessine les rayures de la robe de Patty et du pantalon d'Arthur.

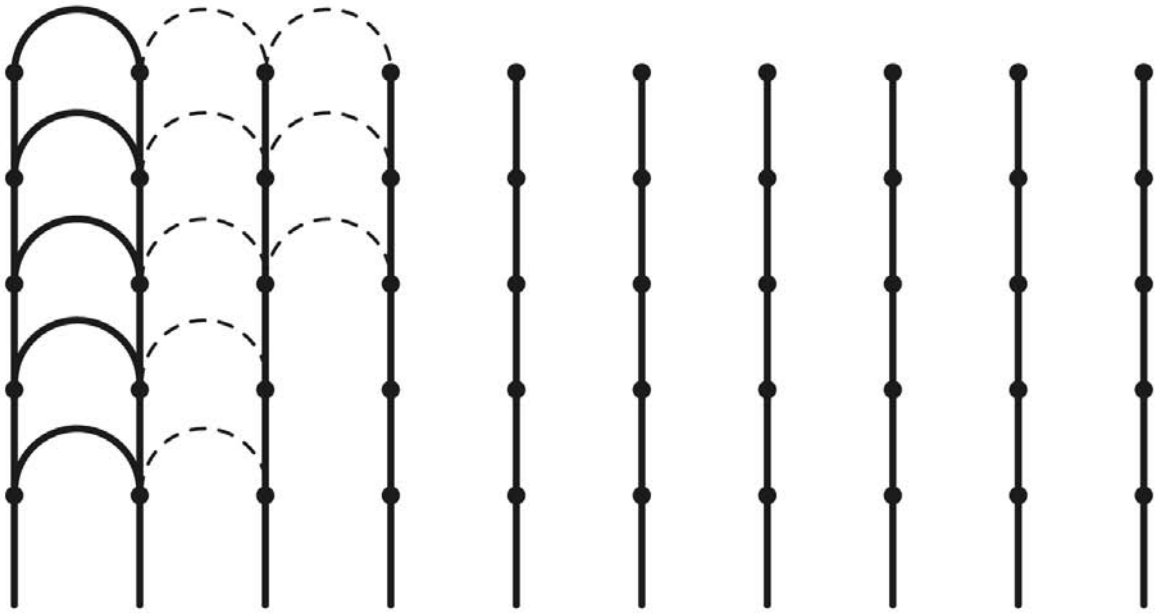




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : maîtriser son geste graphique – ponts endroits/envers.
Consigne : dessine les tuiles du toit de l'école et le grillage de la cour.



© Editions RAABE

P.1 Préparation Le *Memory* de la rentrée

1. Domaine d'activité : Langage écrit/Vivre ensemble.

2. Discipline : Lecture/Discrimination.

3. Objectifs

– discriminer et associer des mots ;
– mémoriser ces mots.

4. Compétences

– respecter la règle d'un jeu ;
– identifier un mot ;
– mémoriser ce mot.

5. Organisation et matériel

– travail par groupe de 6 (maximum) ;
– fiche matériel M.1, 10 cartes (à imprimer sur papier rose, à plastifier et à découper) avec les mots à mémoriser ;
– fiche matériel M.2, 10 cartes (à imprimer sur papier bleu, à plastifier et à découper) avec les mots et l'illustration ;
– fiche matériel M.3, 1 tapis de jeu/par enfant.

6. Déroulement

6.1 **Jeu du *Mémory* de la rentrée**

– chaque enfant a un tapis de jeu (5 couples) ;
– les cartes sont étalées, faces cachées ;
– le premier joueur choisit une carte de chaque couleur. Si la carte mot (rose) correspond à l'illustration (bleue), l'enfant la pose côte à côte sur son tapis de jeu. Sinon, il les replace face cachée ;
– le joueur suivant fait de même et ainsi de suite ;
– le gagnant est celui qui a le plus de couples mot/illustration sur son tapis de jeu, quand toutes les cartes ont été retournées ou qui a complété le premier son tapis.

6.2 **Variantes**

– jouer uniquement avec les 10 cartes bleues (celles avec les illustrations) ;
– jouer sur la graphie des mots.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Cartes du *Mémory* – Les mots

Cartes à imprimer/photocopier sur papier rose et à découper après les avoir plastifiées.

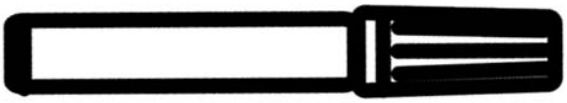
ÉCOLE	STYLO
FEUTRE	COLLE
CISEAUX	FEUILLE
CRAYON	PINCEAU
TABLIER	LIVRE

© Editions RAABE

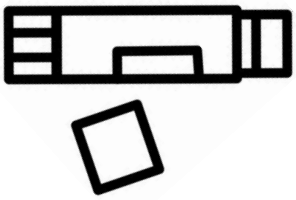
M.2 Matériel Cartes du *Mémory* – Les images

Cartes à imprimer/photocopier sur papier bleu et à découper après les avoir plastifiées.

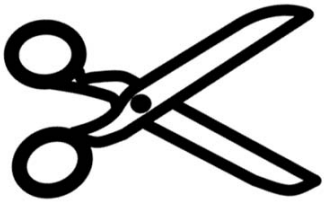
STYLO



FEUTRE

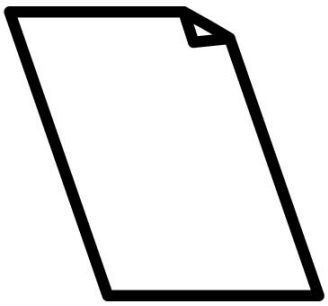


COLLE



CISEAUX

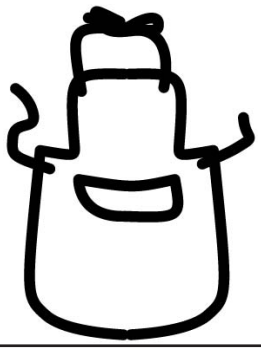
FEUILLE



CRAYON

PINCEAU

TABLIER



LIVRE

© Editions RAABE

M.3 Matériel *Mémory* – Tapis de jeu

© Editions RAABE

P.2 Préparation Le loto de la rentrée

1. Domaine d'activité : Langage écrit/Vivre ensemble.

2. Discipline : Discrimination visuelle/Lecture.

3. Objectif : discriminer des mots.

4. Compétences

– respecter la règle d'un jeu ;
– identifier et associer un mot identique.

5. Organisation et matériel

– travail par groupe de 6 (maximum) ;
– fiches matériel M.4, un tapis de jeu par enfant ;
– fiches matériel M.5, un jeu de cartes par tapis ;
– fiche matériel M.6, un tapis pioche.

6. Déroulement

6.1 **Jeu du loto**

– chaque enfant a son tapis de jeu ; les cartes sont posées en tas, face cachée sur la table ;
– le premier joueur prend une carte. Si le mot inscrit correspond à un mot de son tapis, il pose la carte à sa place sur son tapis, sinon il pose la carte à l'emplacement de la pioche 2 (tapis pioche) ;
– les joueurs jouent chacun leur tour ;
– le gagnant est celui qui remplit son tapis le premier.

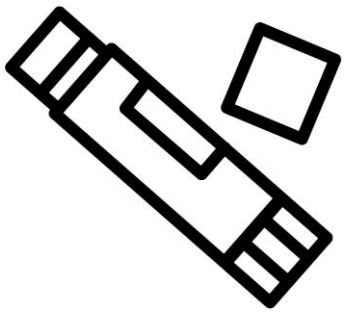
6.2 **Variantes**

– tapis avec seulement les illustrations ;
– variantes des graphies des cartes : script et cursif.

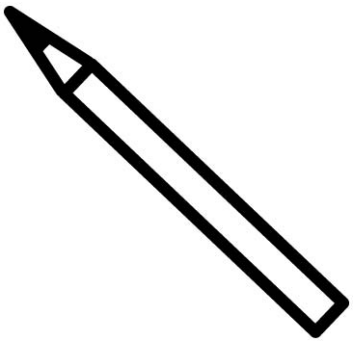
© Editions RAABE

M.4 Matériel *Loto* de la rentrée – tapis de jeu

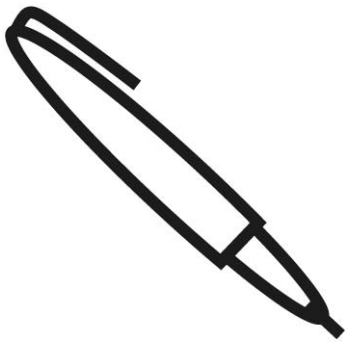
À plastifier et à imprimer/photocopier en double.



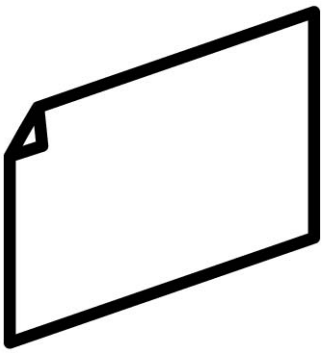
COLLE
colle
colle



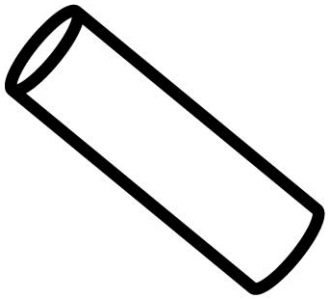
CRAYON
crayon
crayon



STYLO
stylo
stylo



FEUILLE
feuille
feuille



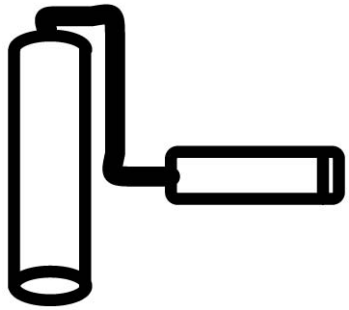
CRAIE GRASSE
craie grasse
craie grasse

CISEAUX
ciseaux
ciseaux

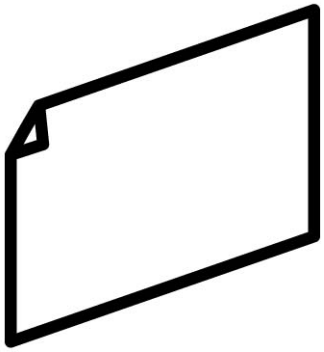
© Editions RAABE

M.4 Matériel — *Loto* de la rentrée – tapis de jeu

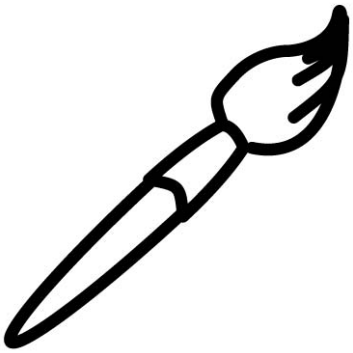
À plastifier et à imprimer/photocopier en double.



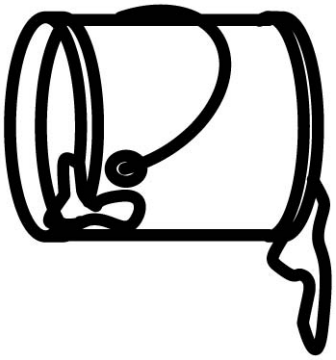
ROULEAU
rouleau
rouleau



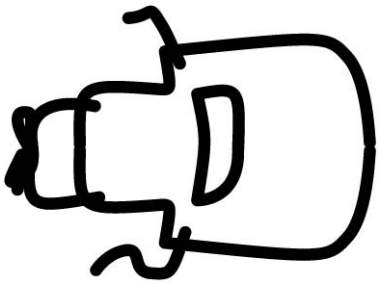
FEUILLE
feuille
feuille



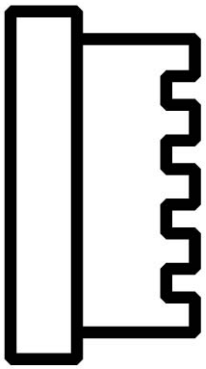
PINCEAU
pinceau
pinceau



PEINTURE
peinture
peinture



TABLIER
tablier
tablier

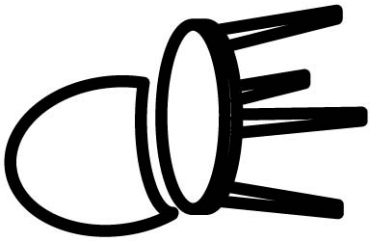


PEIGNE À TRACES
peigne à traces
peigne à traces

© Editions RAABE

M.4 Matériel *Loto* de la rentrée – tapis de jeu

À plastifier et à imprimer/photocopier en double.



CHAISE
chaise
chaise

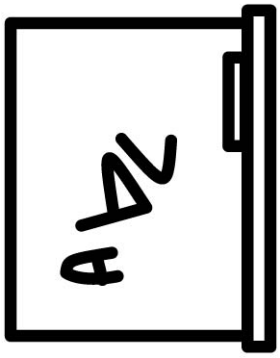


TABLEAU
tableau
tableau

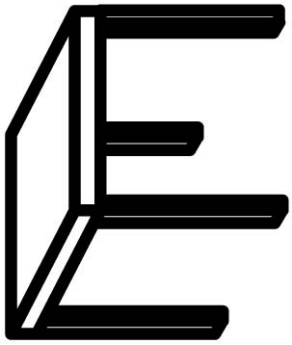
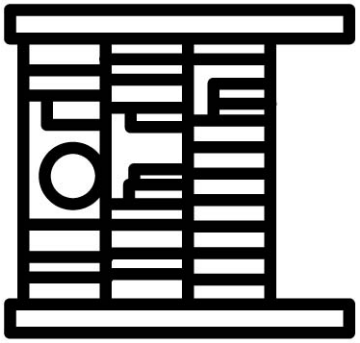
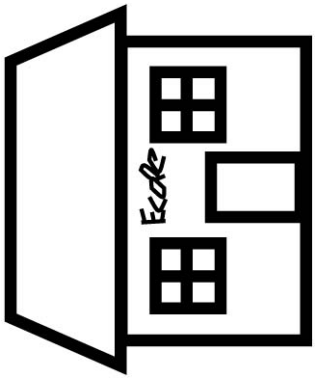


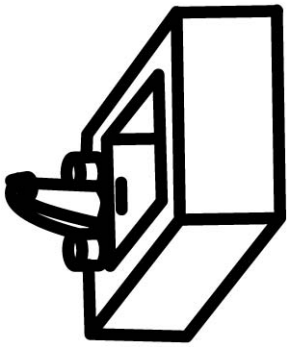
TABLE
table
table



BIBLIOTHÈQUE
bibliothèque
bibliothèque



ÉCOLE
école
école



ÉVIER
évier
évier

© Editions RAABE

M.5 Matériel *Loto* de la rentrée – cartes de jeu – écriture en capitale d'imprimerie

À plastifier et à imprimer/photocopier en double.

CRAYON	CHAISE	COLLE	TABLEAU	FEUILLE	ROULEAU
FEUILLE	TABLE	STYLO	BIBLIOTHÈQUE	PEINTURE	PINCEAU
CISEAUX	ÉCOLE	CRAIE GRASSE	ÉVIER	PEIGNE À TRACES	TABLIER

© Editions RAABE

M.5 Matériel *Loto* de la rentrée – cartes de jeu – écriture script

À plastifier et à imprimer/photocopier en double.

crayon	chaise	colle	tableau	feuille	rouleau
feuille	table	stylo	bibliothèque	peinture	pinceau
ciseaux	école	craie grasse	évier	peigne à traces	tablier

© Editions RAABE

M.5 Matériel *Loto* de la rentrée – cartes de jeu – écriture cursive

À plastifier et à imprimer/photocopier en double.

crayon	chaise	colle	tableau	feuille	rouleau
feuille	table	stylo	bibliothèque	peinture	pinceau
ciseaux	école	craie grasse	évier	peigne à traces	tablier

© Editions RAABE

M.6 Matériel *Loto* de la rentrée – tapis de pioche

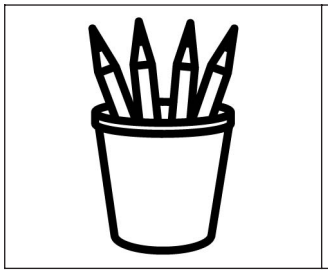
Pioche 1

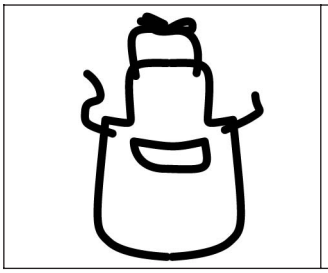
Pioche 2
(cartes reposées)

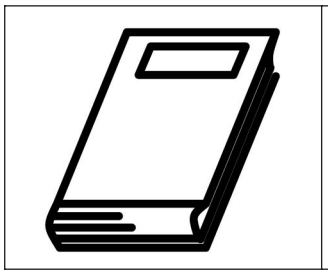
© Editions RAABE

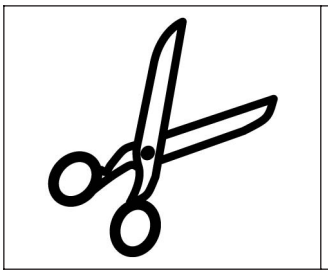
Nom : . . . . . .

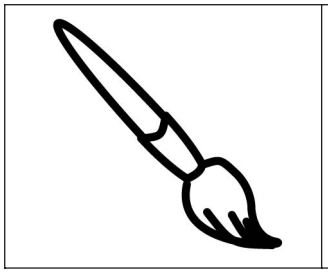
Compétence : comparer et faire correspondre des images.
Consigne : découpe les étiquettes sur les pointillés et colle chaque ombre près de son objet.

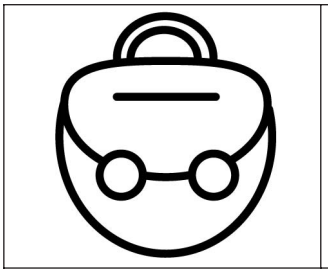












© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : repérer et associer deux mots identiques.
Consigne : observe les mots puis découpe les étiquettes et colle-les sous leur modèle.

ÉCOLE	RENTRÉE

RENTRÉE	ÉCOLE

© Editions RAABE

ÉCOLE	RENTRÉE
ÉCOLE	RENTRÉE

Nom : . . . . . .

Compétence : reconstituer un mot selon un modèle.
Consigne : découpe les lettres et colle-les pour écrire le mot « école ».

É	C	O	L	E

O	L	C	E	É

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : reconstituer un mot selon un modèle.
Consigne : découpe les lettres et colle-les pour écrire le mot « rentrée ». Jette celles qui ne te servent pas.

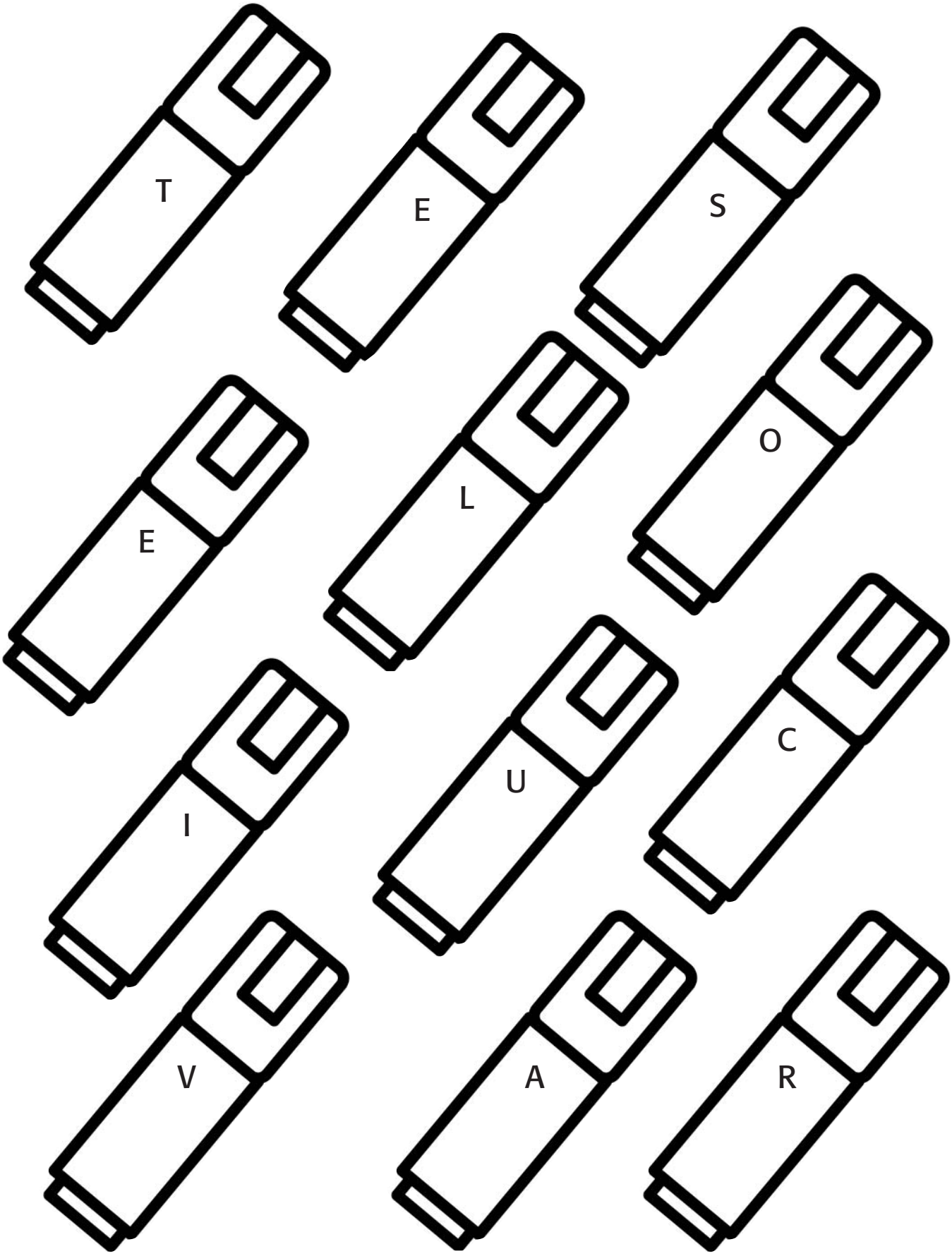
R	E	N	T	R	É	E

L	N	O	I	R	U	É
T	A	E	R	V	S	E

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : reconnaître les lettres d'un mot.
Consigne : colorie les feutres dans lesquels tu vois l'une des lettres du mot **ÉCOLIER**.



© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : faire correspondre différentes graphies.
Consigne : découpe les étiquettes et colle-les à leur place.

ÉCOLE		
RENTRÉE		
CARTABLE		
CLASSE		

rentrée	**école**	cartable
cartable	**classe**	école
rentrée	classe	

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : observer et reconstituer une phrase.
Consigne : découpe les mots et reforme la phrase.

AUJOURD'HUI, C'EST

LA RENTRÉE.

LA

AUJOURD'HUI,

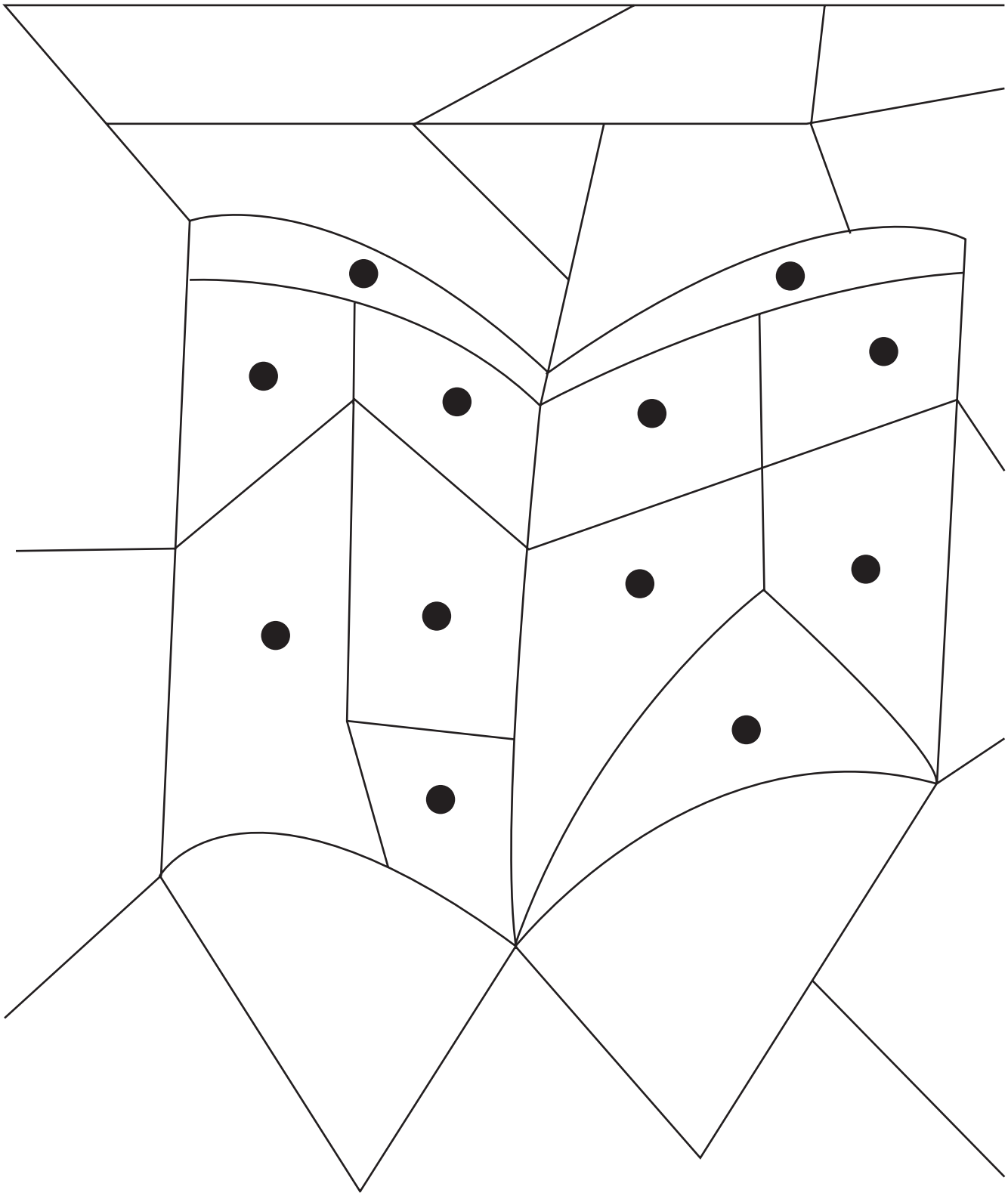
RENTRÉE.

C'EST

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

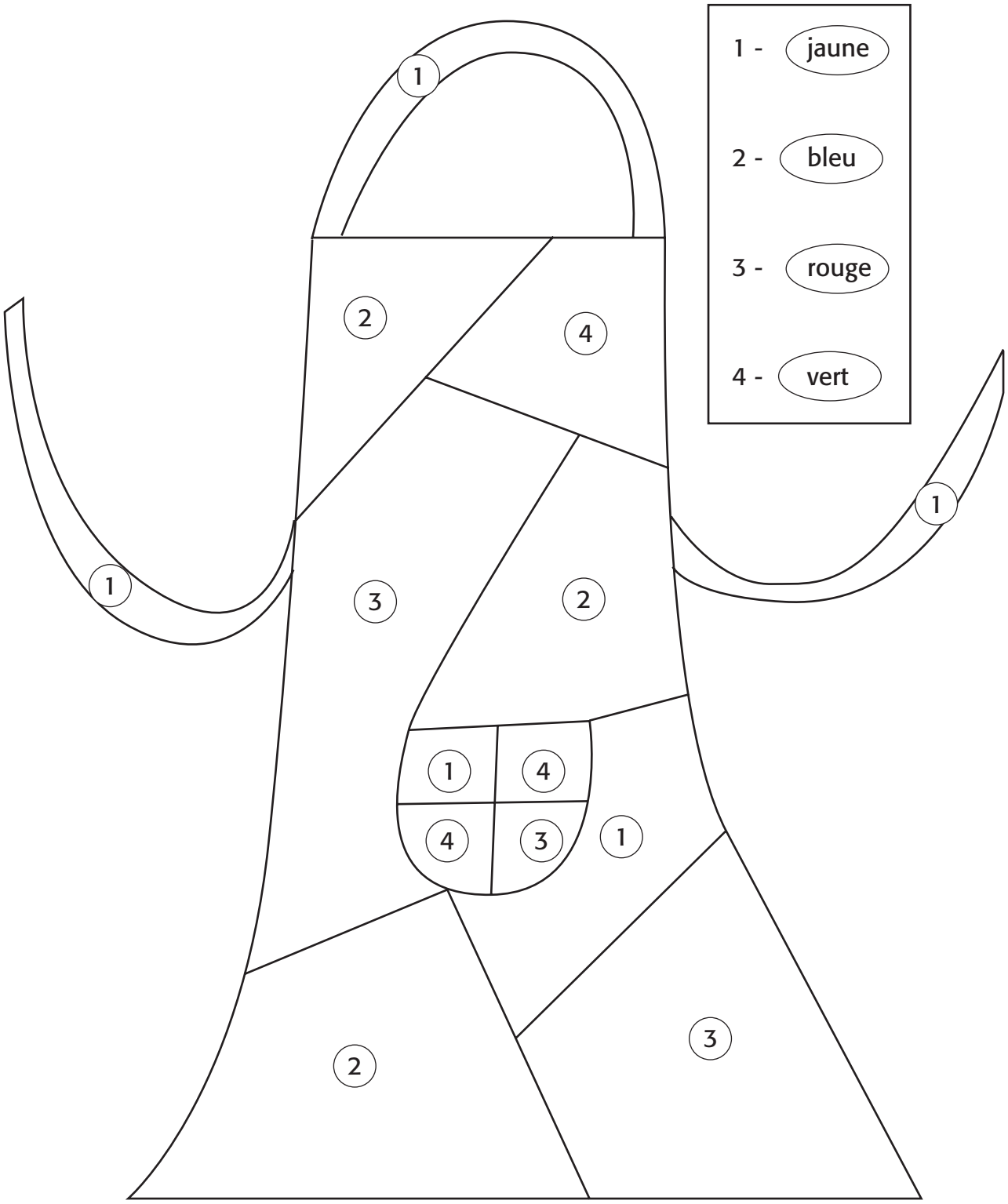
Compétence : respecter un code pour colorier.
Consigne : colorie les parties qui contiennent un point [●]



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : respecter un code pour colorier.
Consigne : colorie selon le code le tablier d'Arthur.



© Editions RAABE

P.1 Préparation Différencier, trier, classer

1. Domaine d'activité : découverte du monde

2. Discipline : tri et classement

3. Objectifs

Différencier, trier et classer des objets selon leur nature.

4. Compétences

Trier et classer

5. Organisation et matériel

– Travail par groupe de 6 ;
– 20 feutres, 20 crayons de couleur, 15 crayons de papier, 5 pots vides.

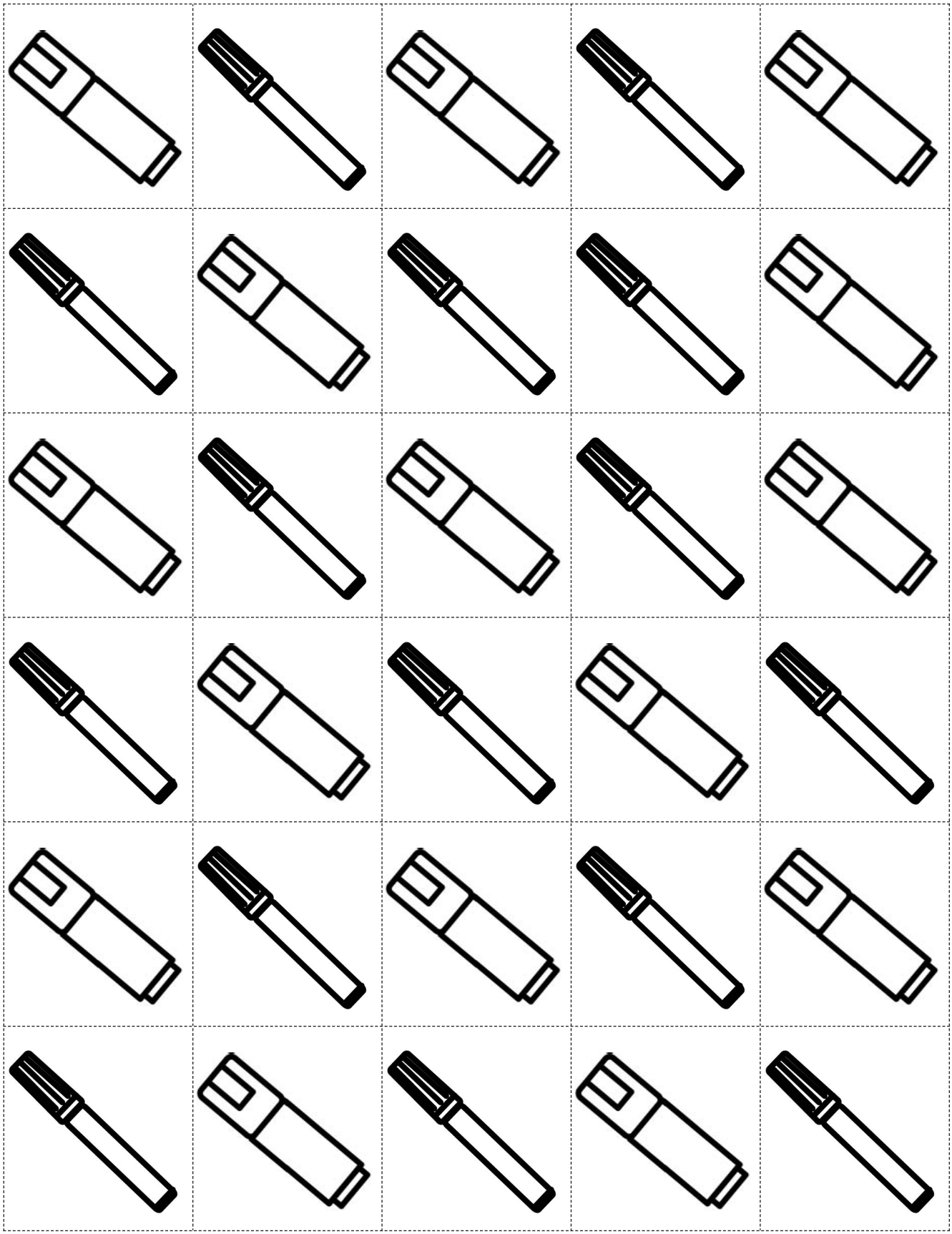
6. Déroulement

– présenter le matériel aux enfants ;
– leur demander de décrire le matériel : type d'objet, couleur... ;
– leur demander de regrouper le matériel qui se ressemble (utiliser les gobelets) ; le but est de classer par nature. Si les enfants ont essayé de classer par couleur, les laisser faire. Il n'y a pas assez de pots ;
– les faire recommencer en précisant le critère de la nature de l'objet ;
– vérifier le classement ;
– travail sur fiche exercice E.1 .

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

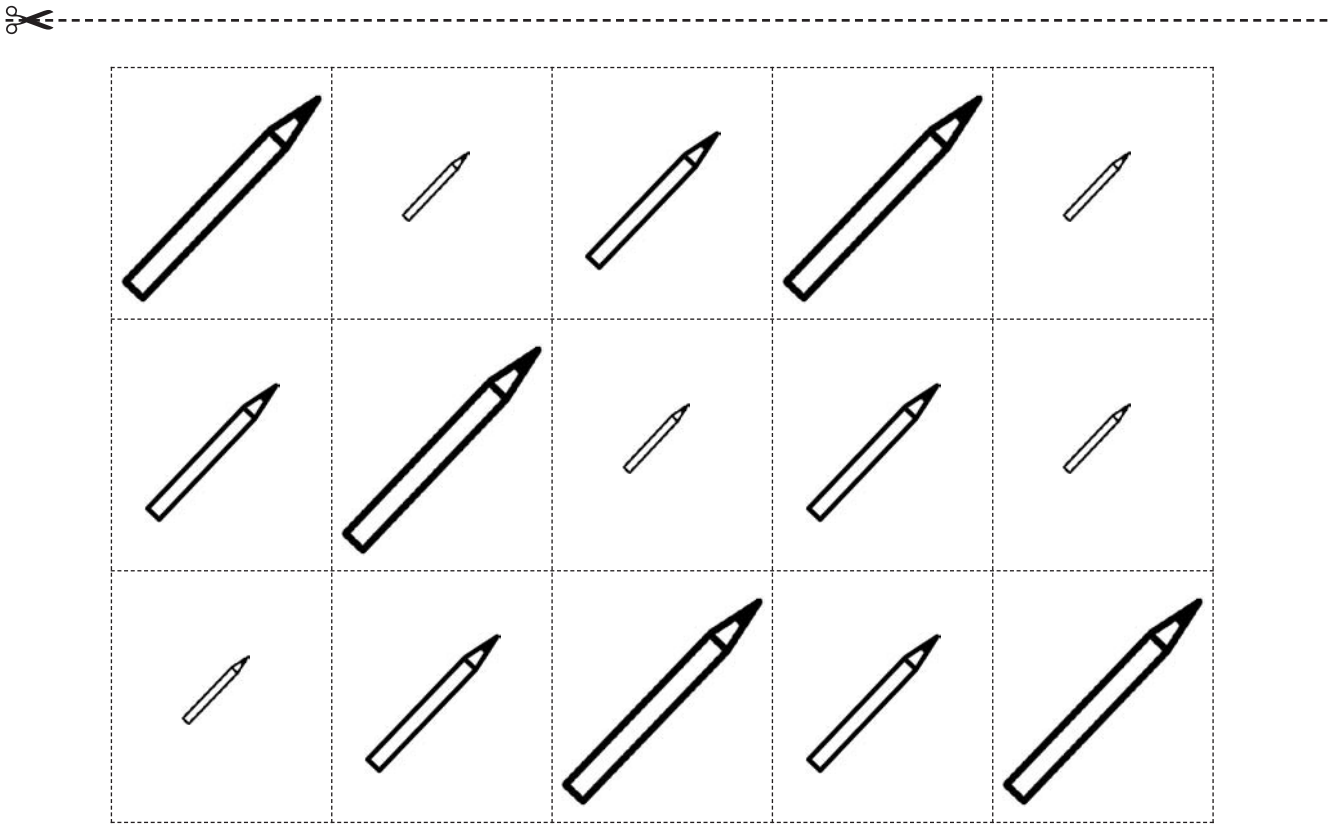
Compétence : Trier et classer en fonction de la forme.
Consigne : Découpe les feutres et colle-les selon leur forme (une feuille par forme).



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trier et classer en fonction de la taille.
Consigne : Découpe et colle les étiquettes en fonction de leur taille.



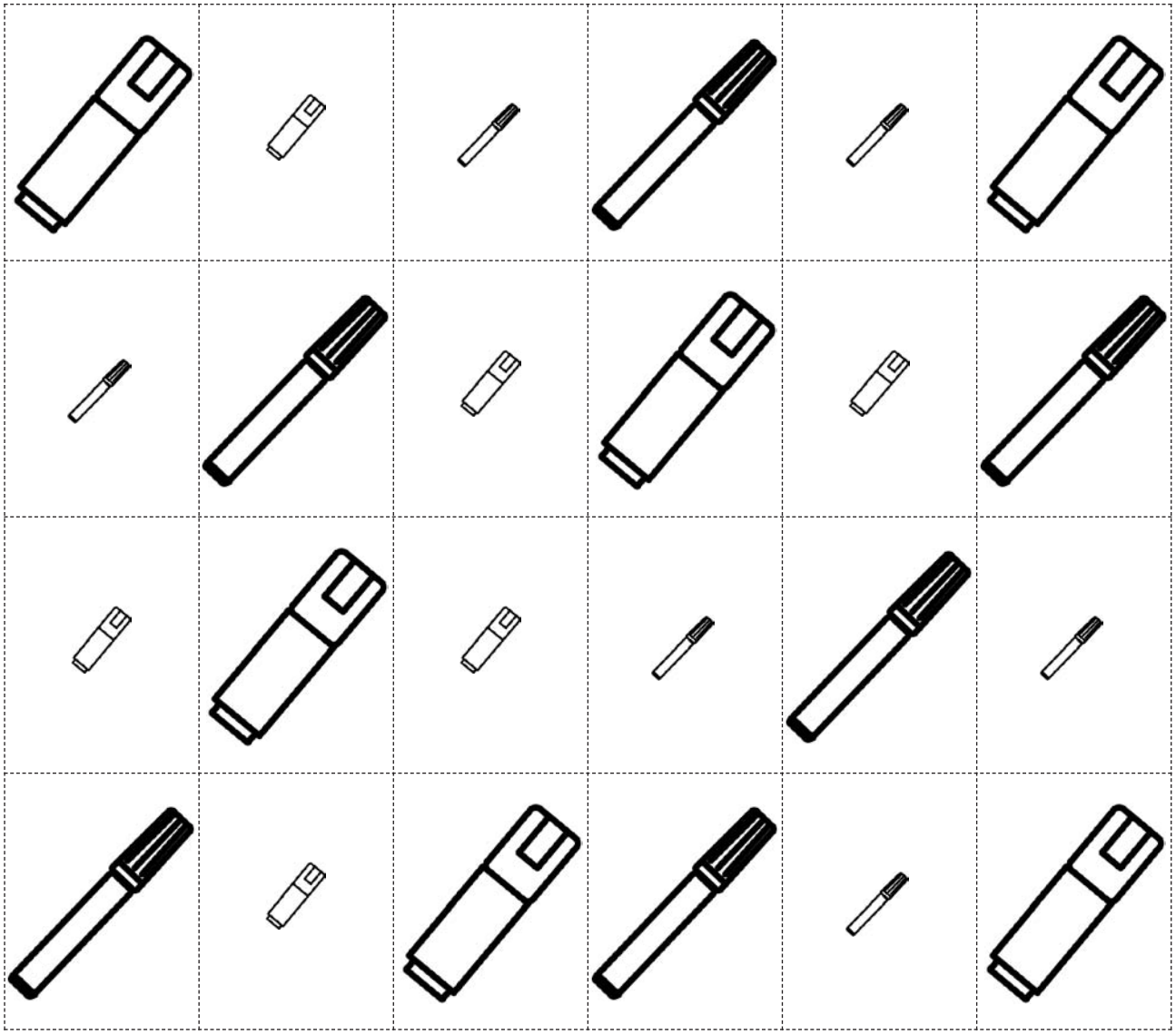
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trier et classer en fonction de la forme et de la taille.
Consigne : Découpe et colle les étiquettes des feutres à leur place.

© Editions RAABE

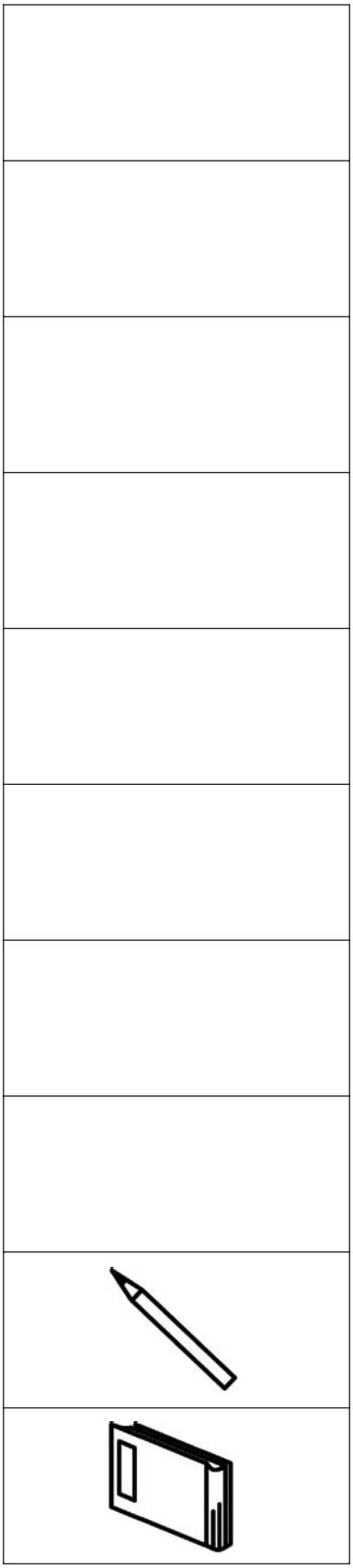
Étiquettes à découper pour la fiche exercice E.3

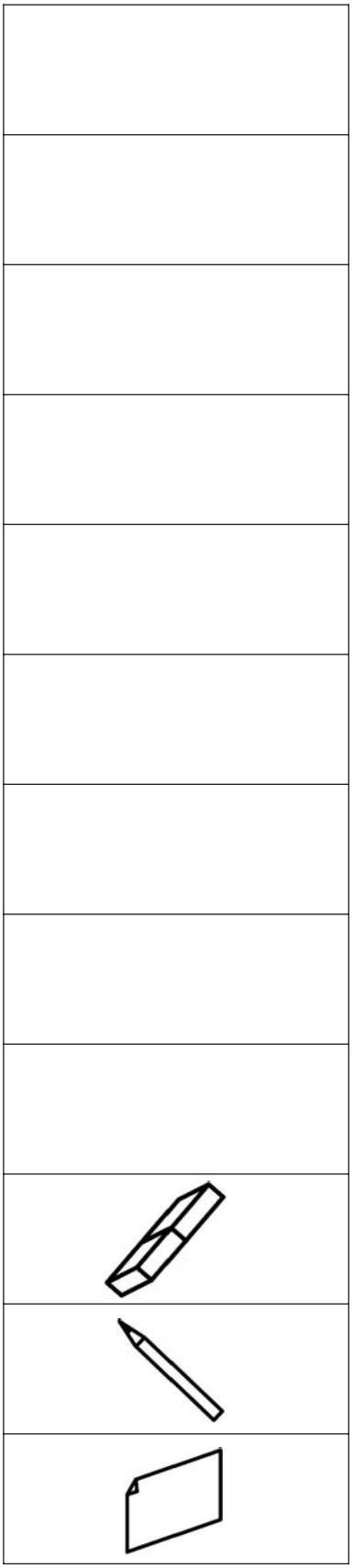


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

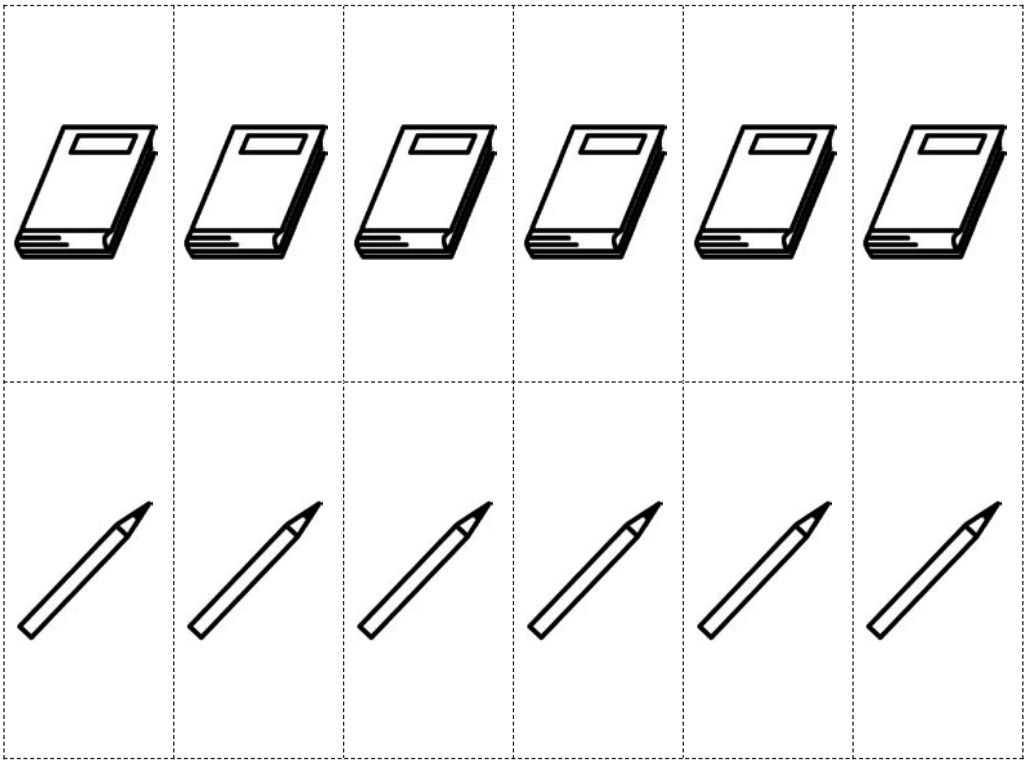
Compétence : Réaliser un algorithme ;
Compétence : Découpe les étiquettes et continue selon le modèle.

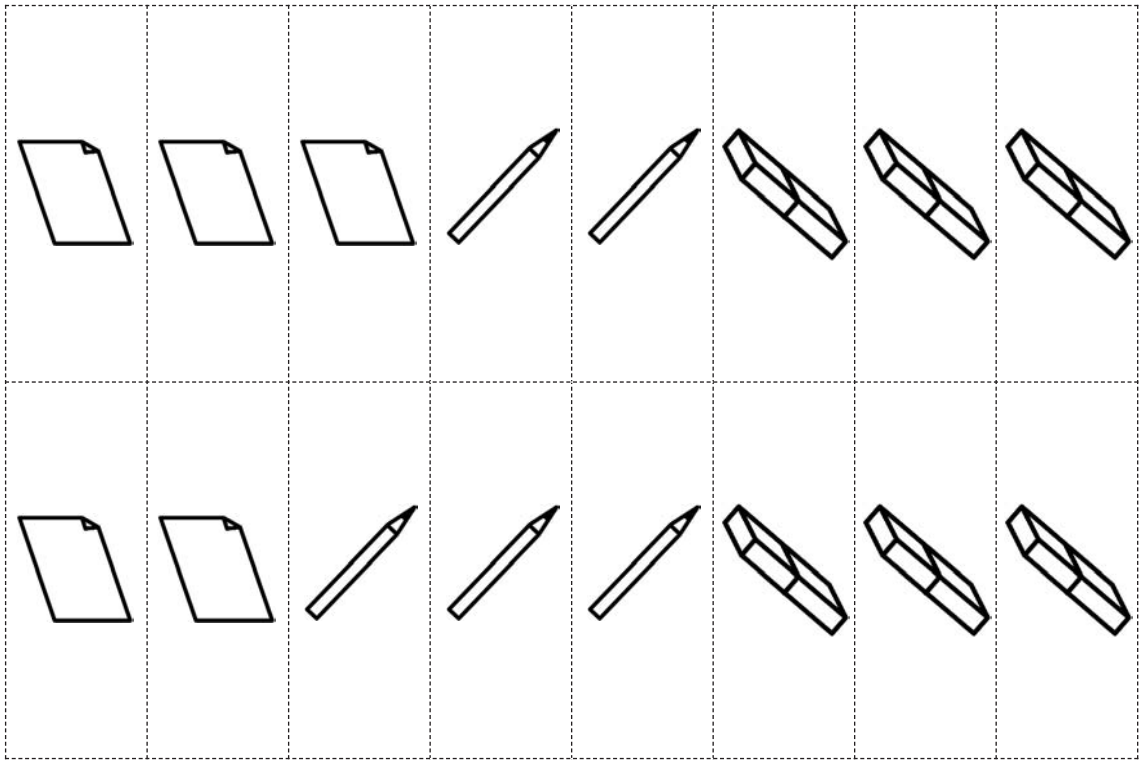




© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour la fiche exercice E.1

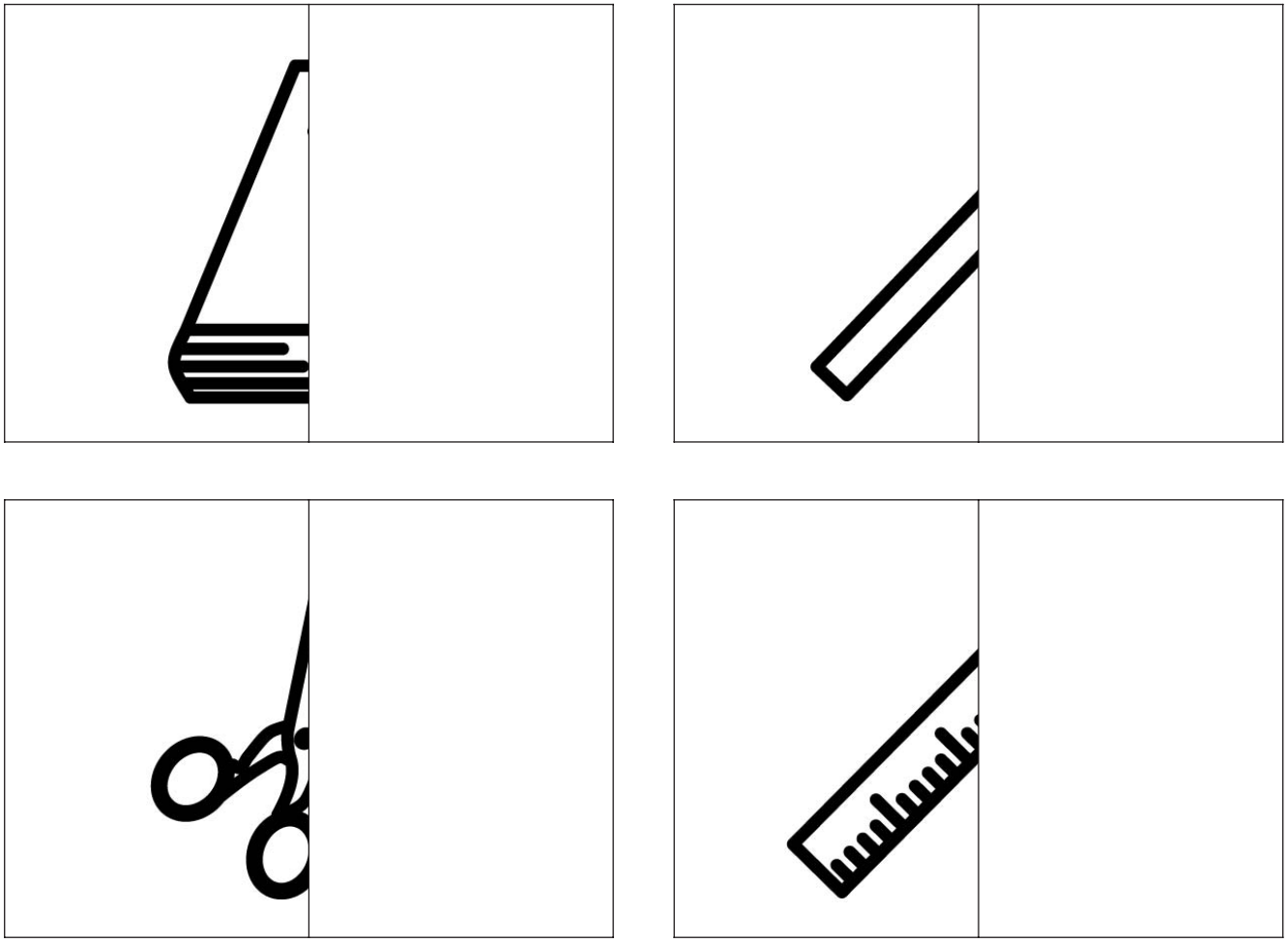


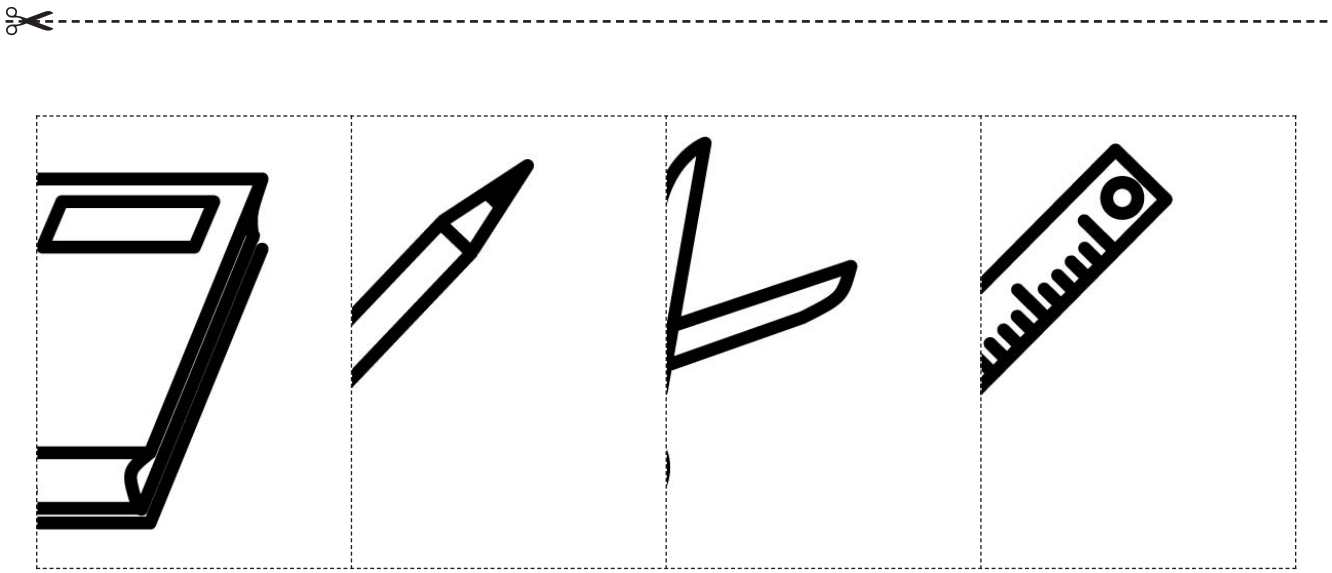


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer un puzzle.
Consigne : Colle les étiquettes découpées pour reconstituer l'image.



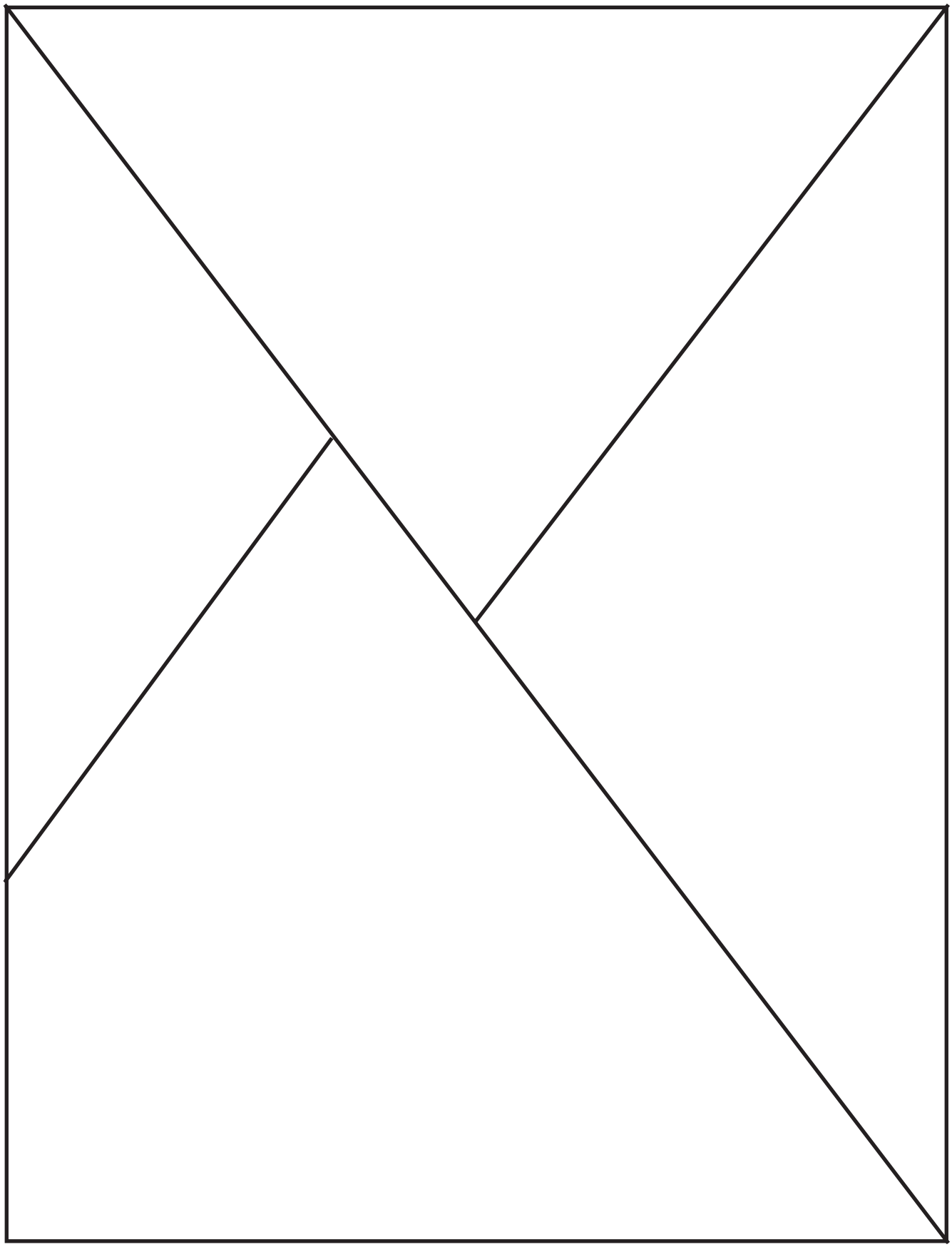


© Editions RAABE

Colle

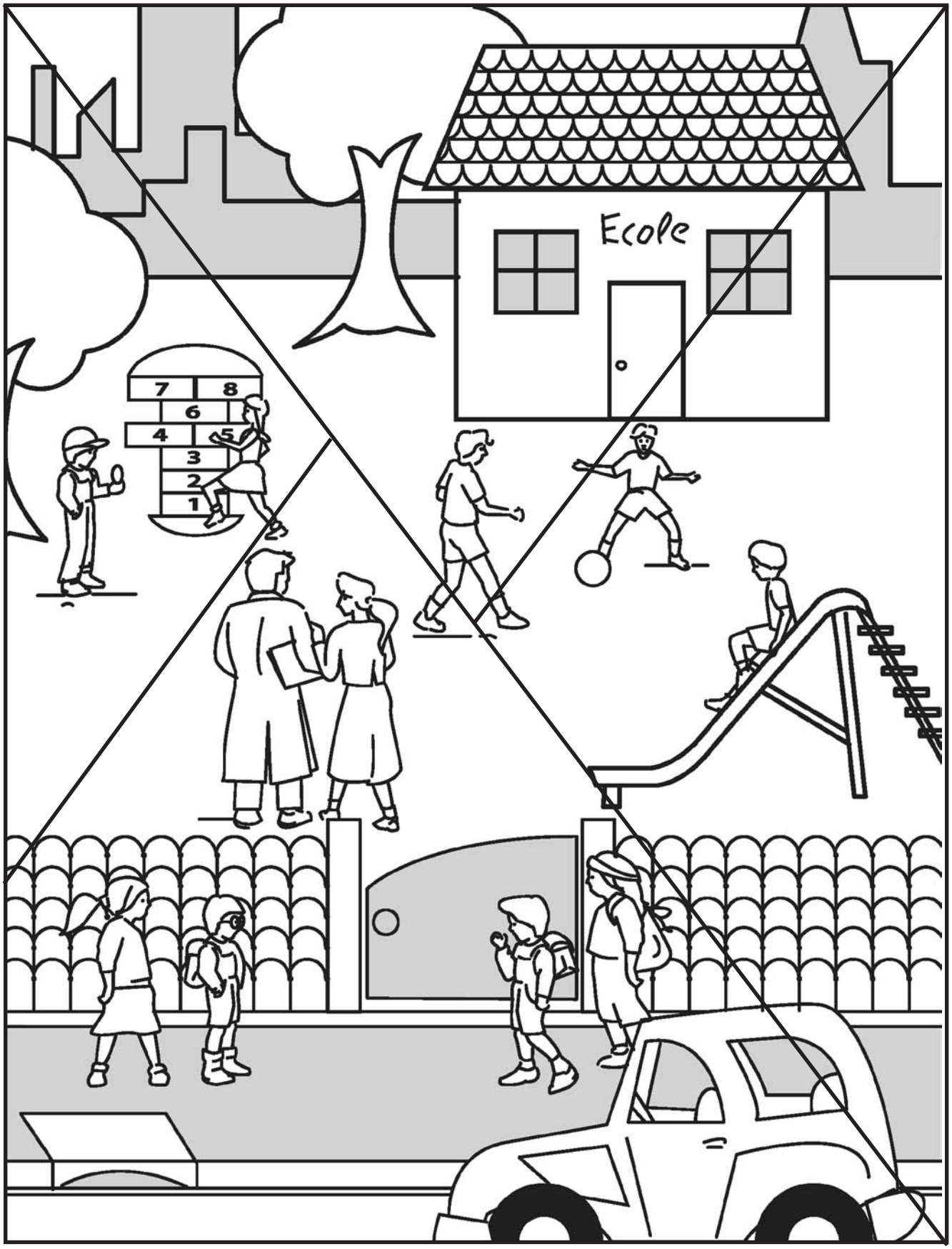
Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer un puzzle (4 morceaux).
Consigne : Découpe sur les gros traits noirs et reconstitue l'image dans le cadre ci-dessous.



© Editions RAABE

Puzzle à découper pour fiche exercice E.2



© Editions RAABE

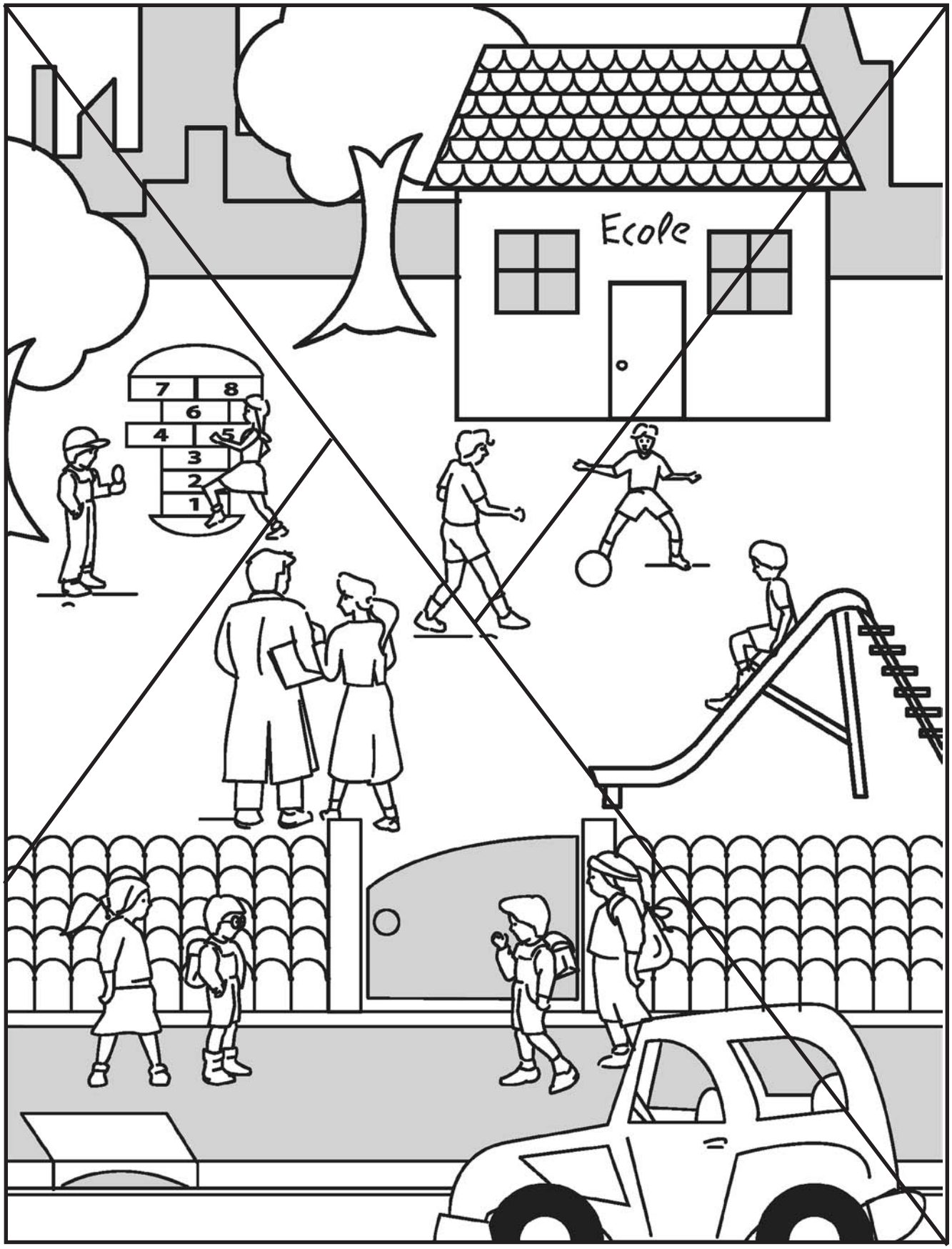
Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : reconstituer un puzzle (6 pièces).
Consigne : découpe sur les gros traits noirs et reconstitue l'image dans le cadre ci-dessous.

© Editions RAABE

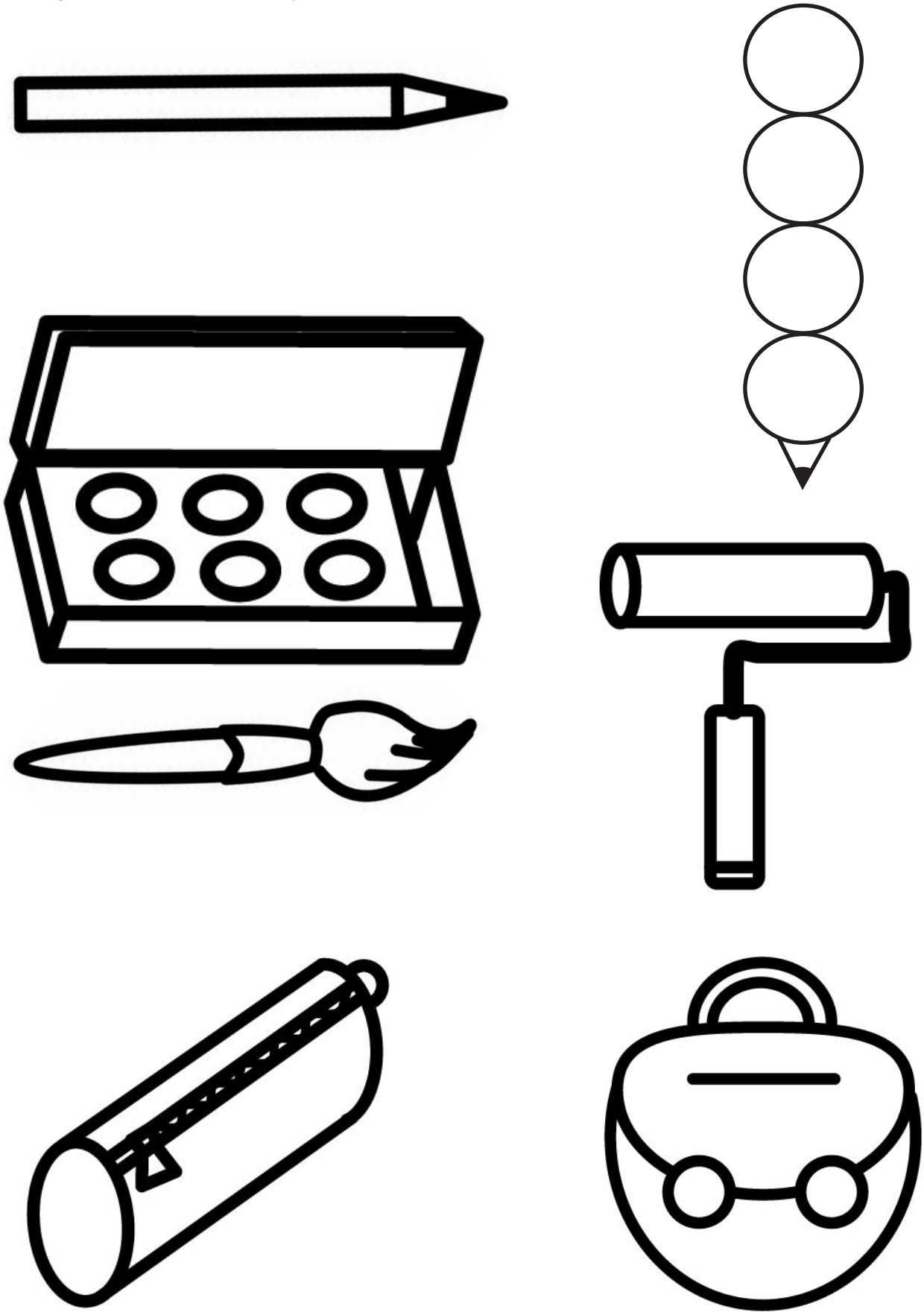
Puzzle à découper pour fiche exercice E.3



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

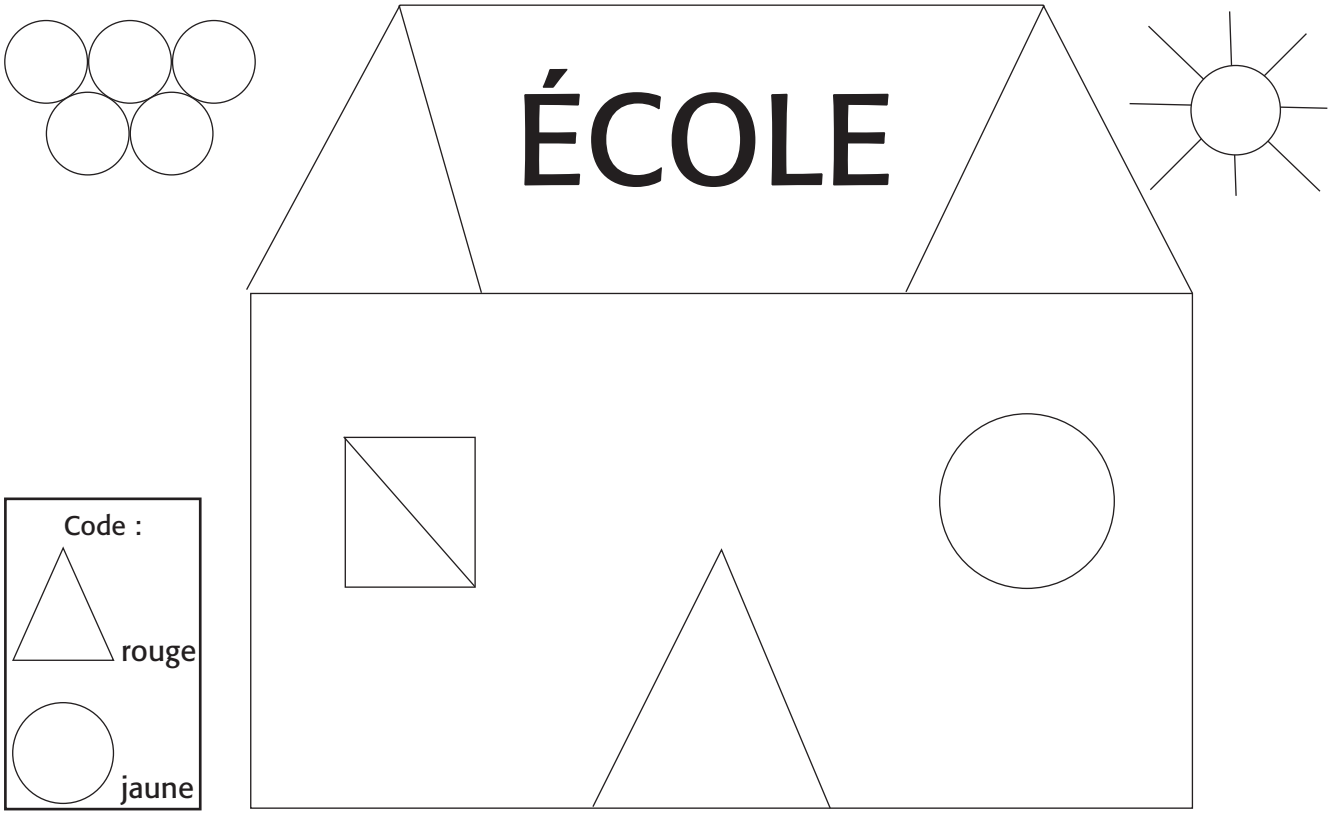
Compétence : Reconnaître des formes géométriques : le rond.
Consigne : Colorie les ronds que tu vois dans ce matériel scolaire.



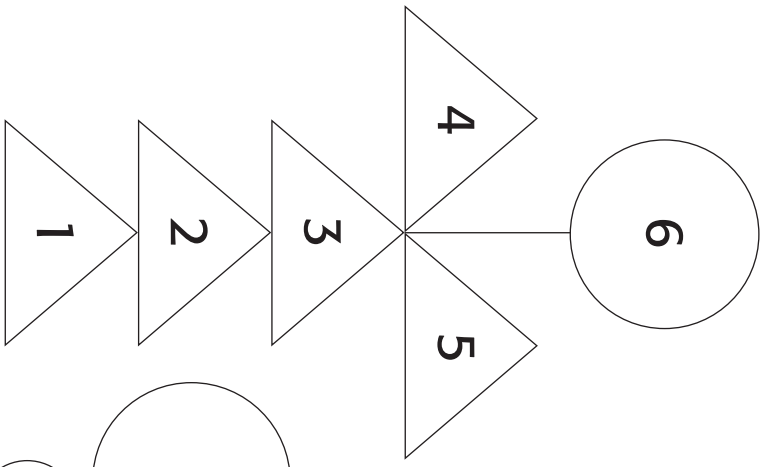
© Editions RAABE

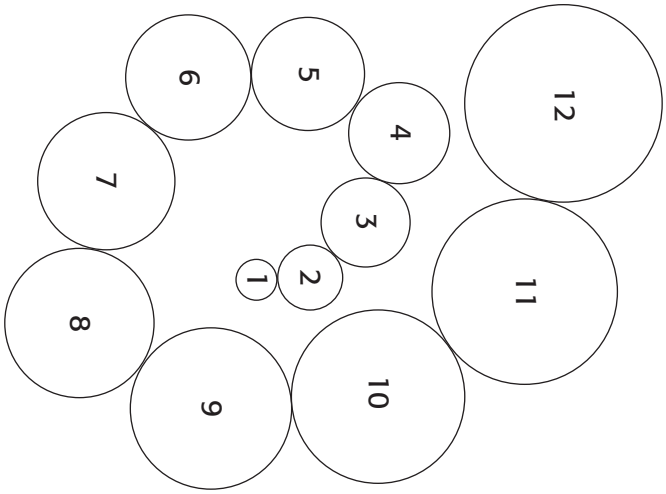
Nom : . . . . . .

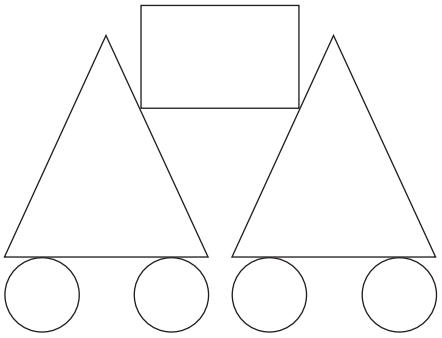
Compétence : Reconnaître des formes géométriques : le rond et le triangle.
Consigne : Colorie tout ce qui a une forme ronde en jaune et ce qui a une forme triangulaire en rouge.



Code :







© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

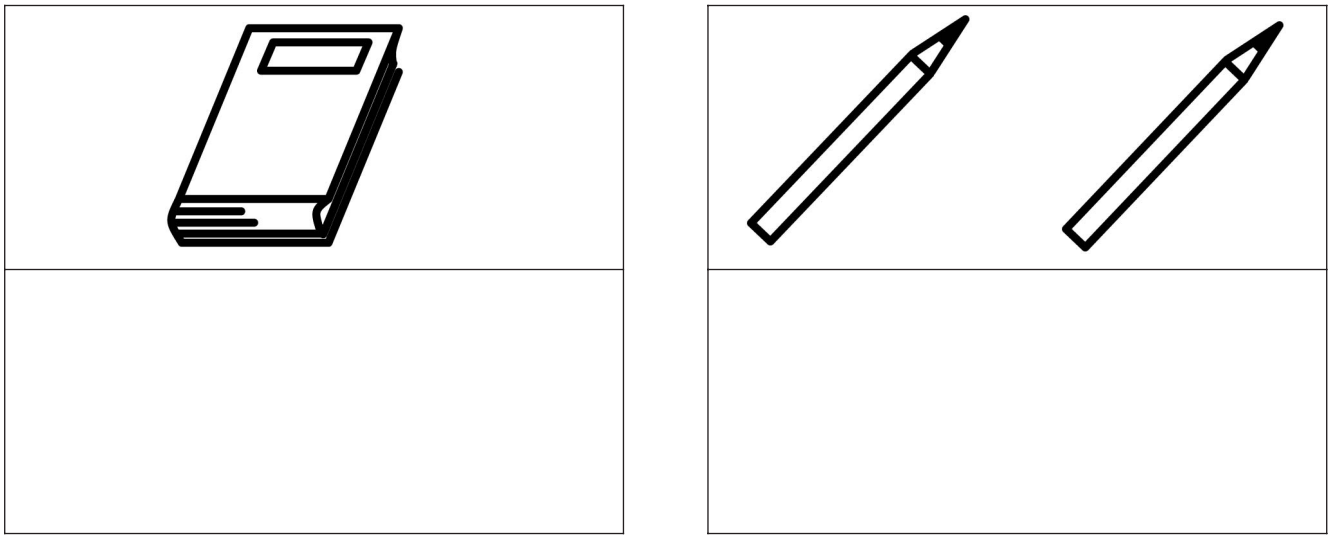
Compétence : Reconnaître des formes géométriques : le rond, le triangle et le carré.

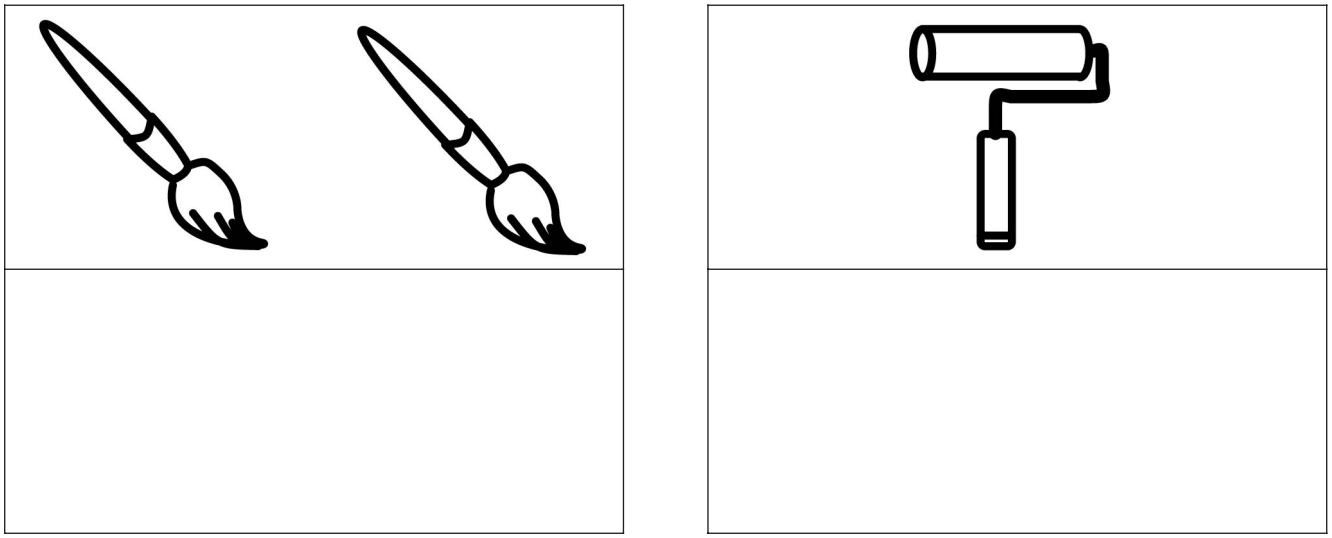
Consigne : Colorie le matériel marqué d'un rond en jaune, celui marqué d'un triangle en rouge et celui marqué d'un carré en bleu.

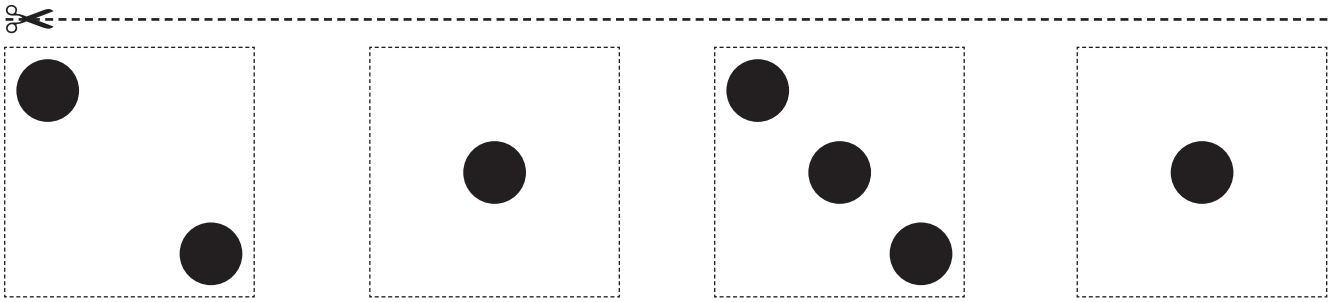
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Comparer des quantités (AUTANT QUE).
Consigne : Colle les étiquettes à leur place pour qu'il y ait le même nombre de points que d'objets.



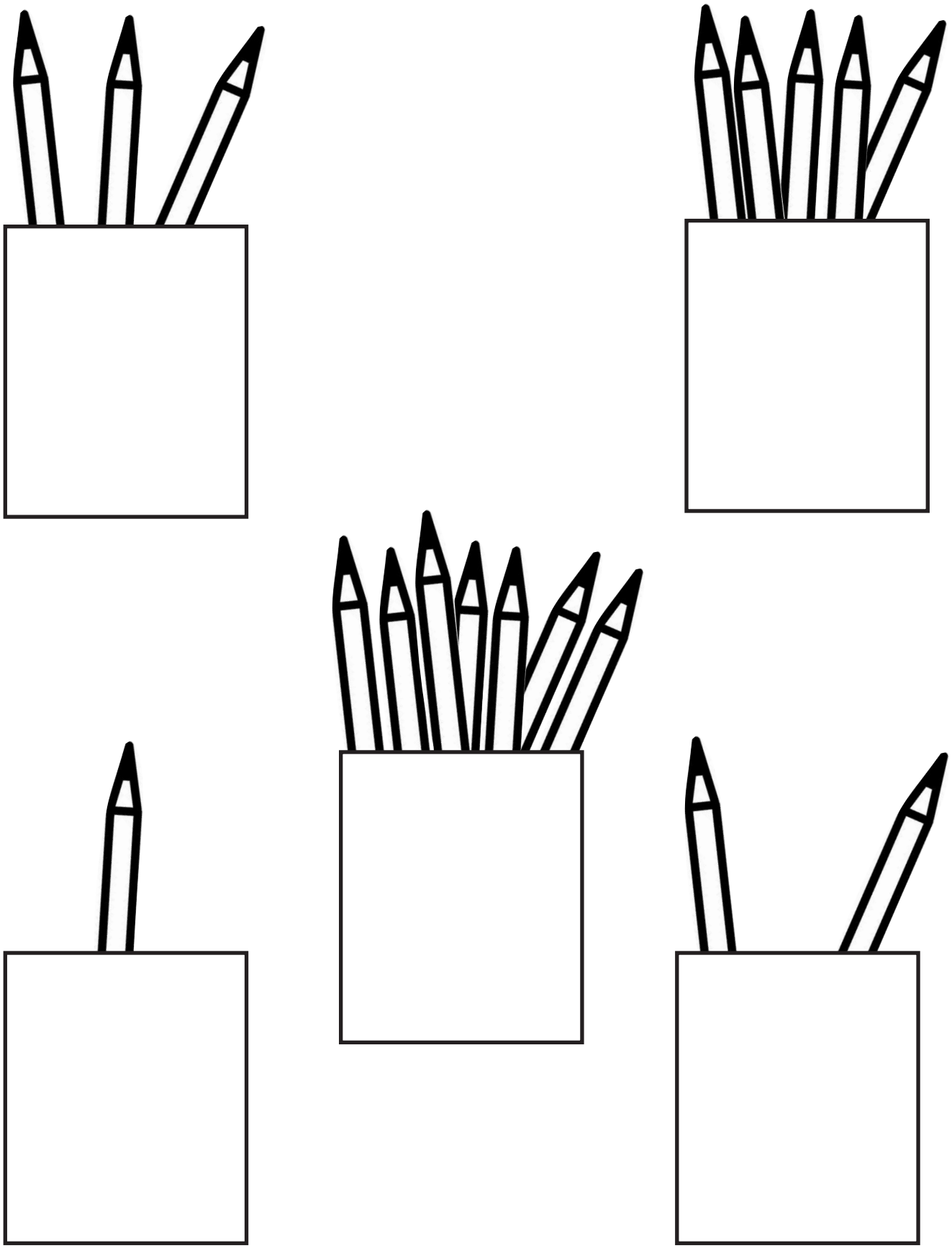




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

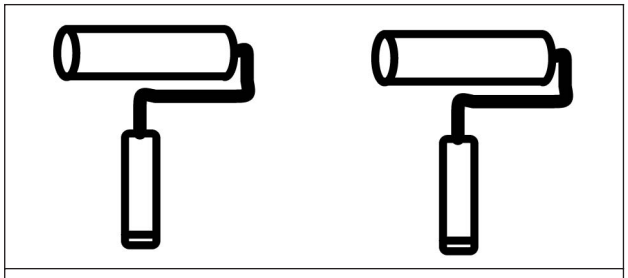
Compétence : Comparer des quantités (PLUS QUE).
Consigne : Colorie le pot qui contient le plus de crayons.

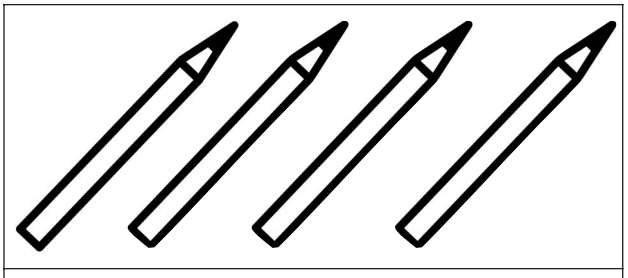


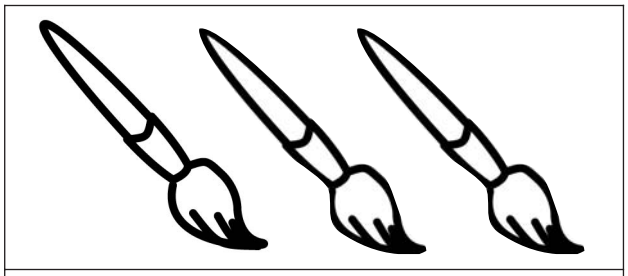
© Editions RAABE

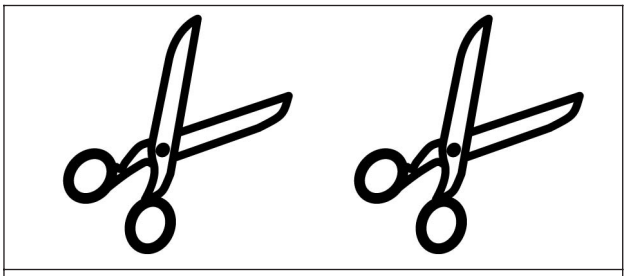
Nom : . . . . . .

Compétence : Comparer des quantités (PLUS QUE).
Consignes : Colle plus de gommettes que d'objets dessinés.





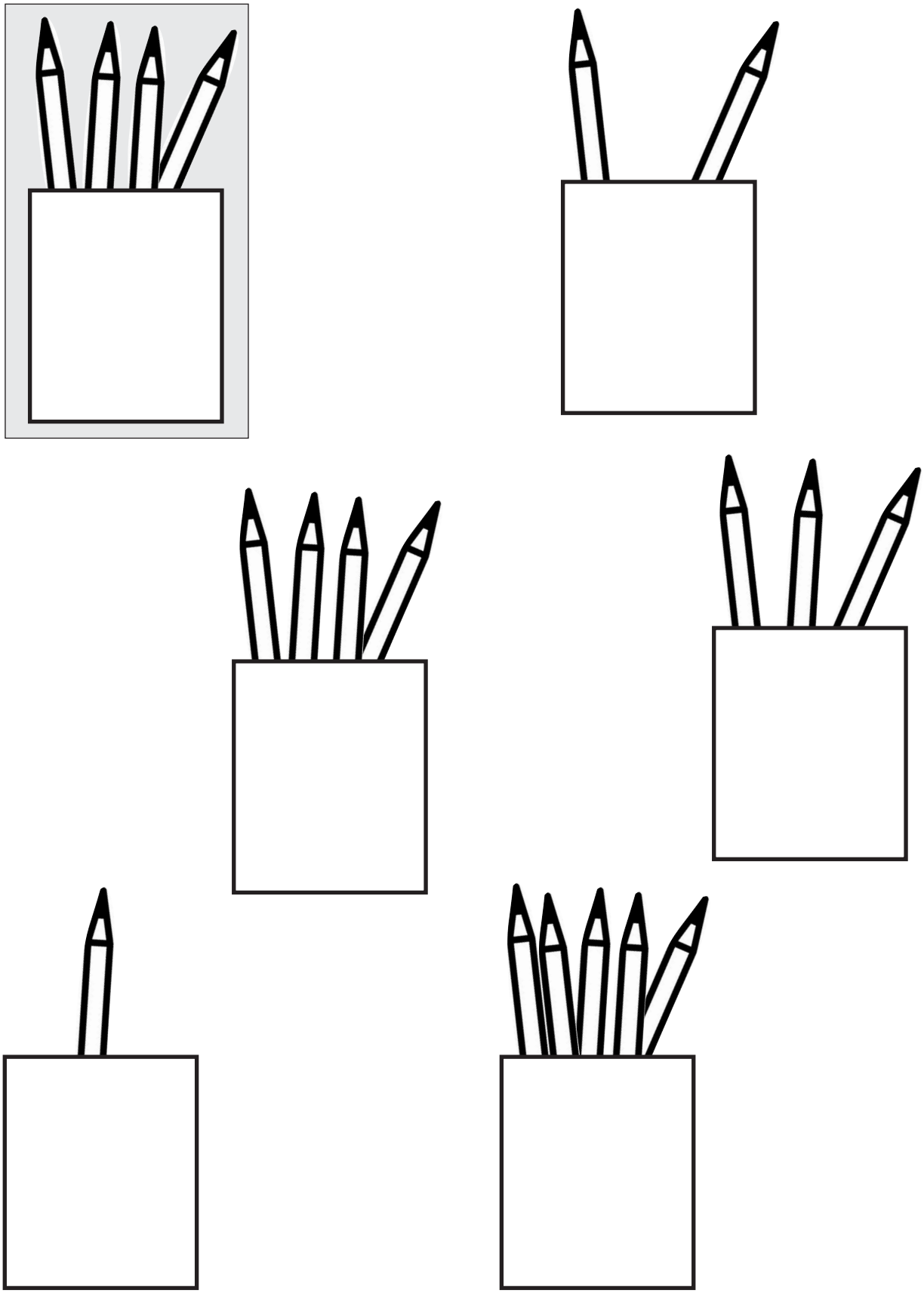




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Comparer des collections (MOINS QUE).
Consignes : Colorie tous les pots qui ont moins de crayons que celui du cadre.

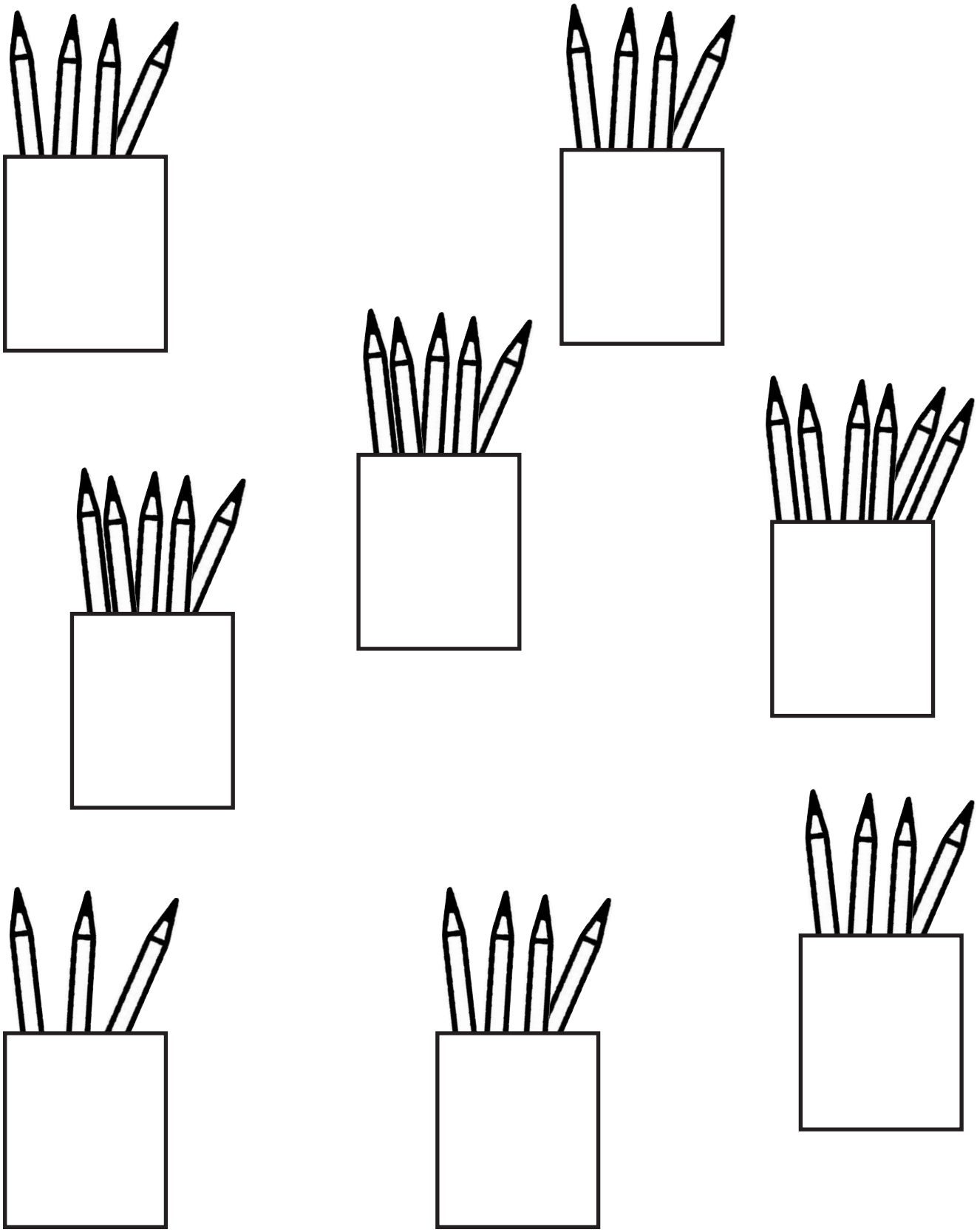


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Comparer des collections (PLUS/MOINS).

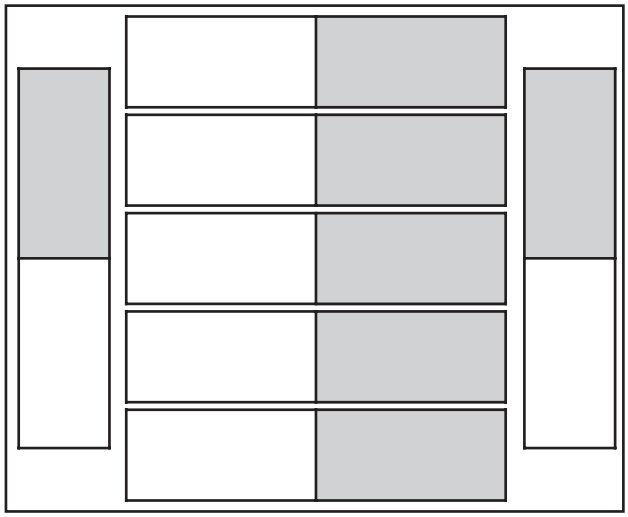
Consigne : Colorie en bleu le pot où il y a le plus grand nombre de crayons et en jaune le pot où il y en a le moins.

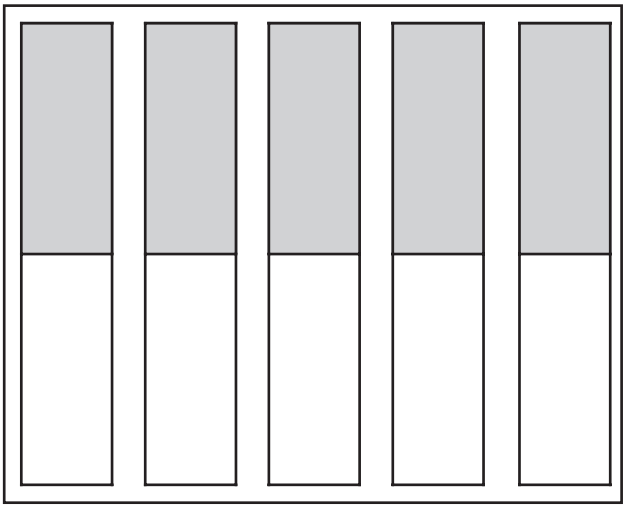


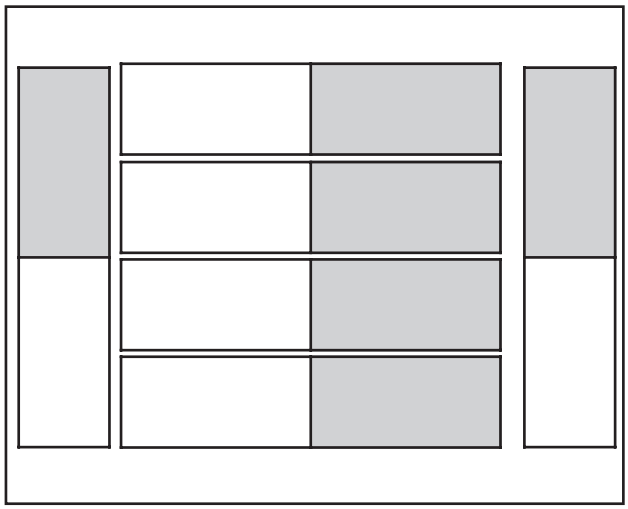
© Editions RAABE

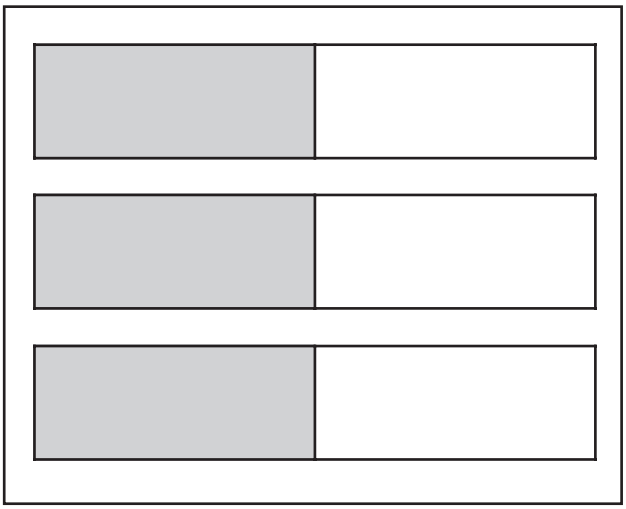
Nom : . . . . . .

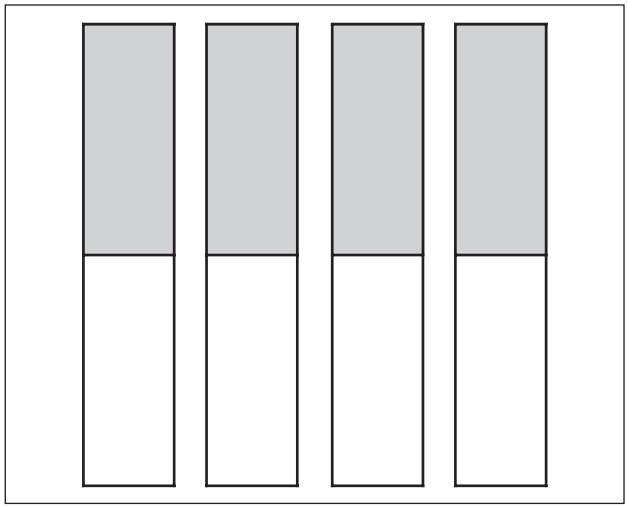
Compétence : Comparer des collections (AUTANT).
Consigne : Colorie les boîtes qui ont le même nombre de gommes.

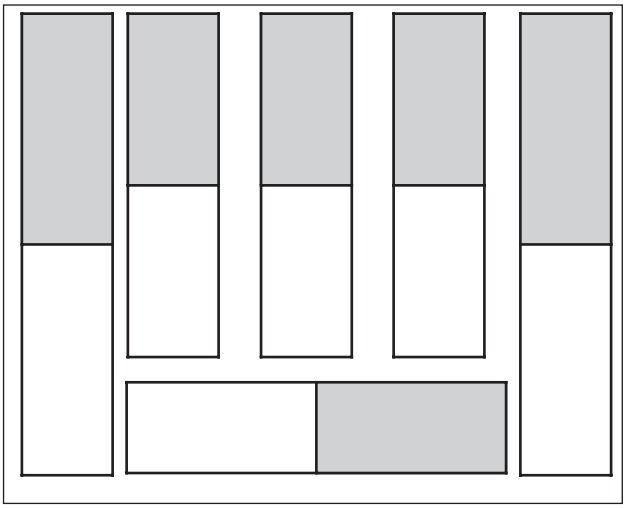








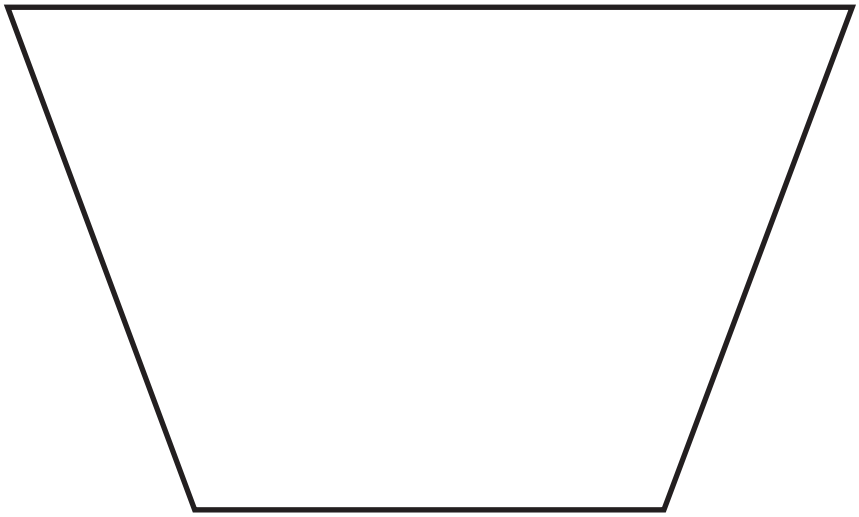


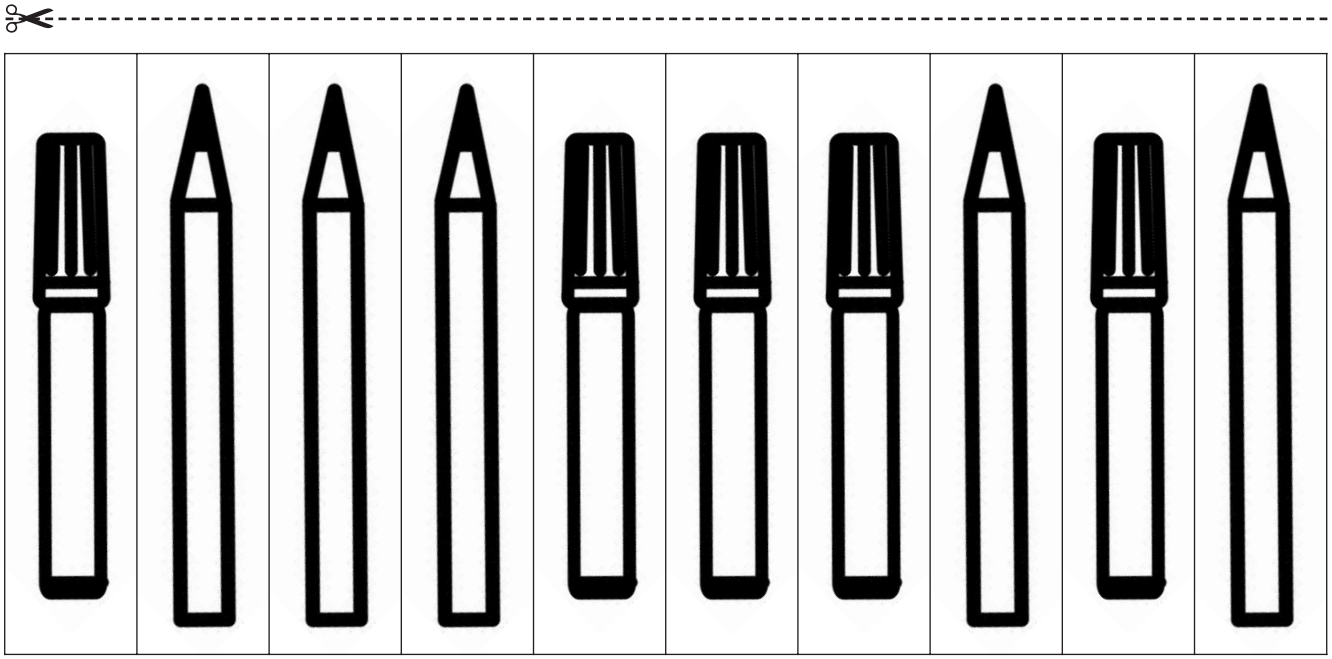


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Réaliser une collection en fonction d'un critère donné.
Consigne : Colle les crayons dans le pot (étiquettes à découper par l'adulte).



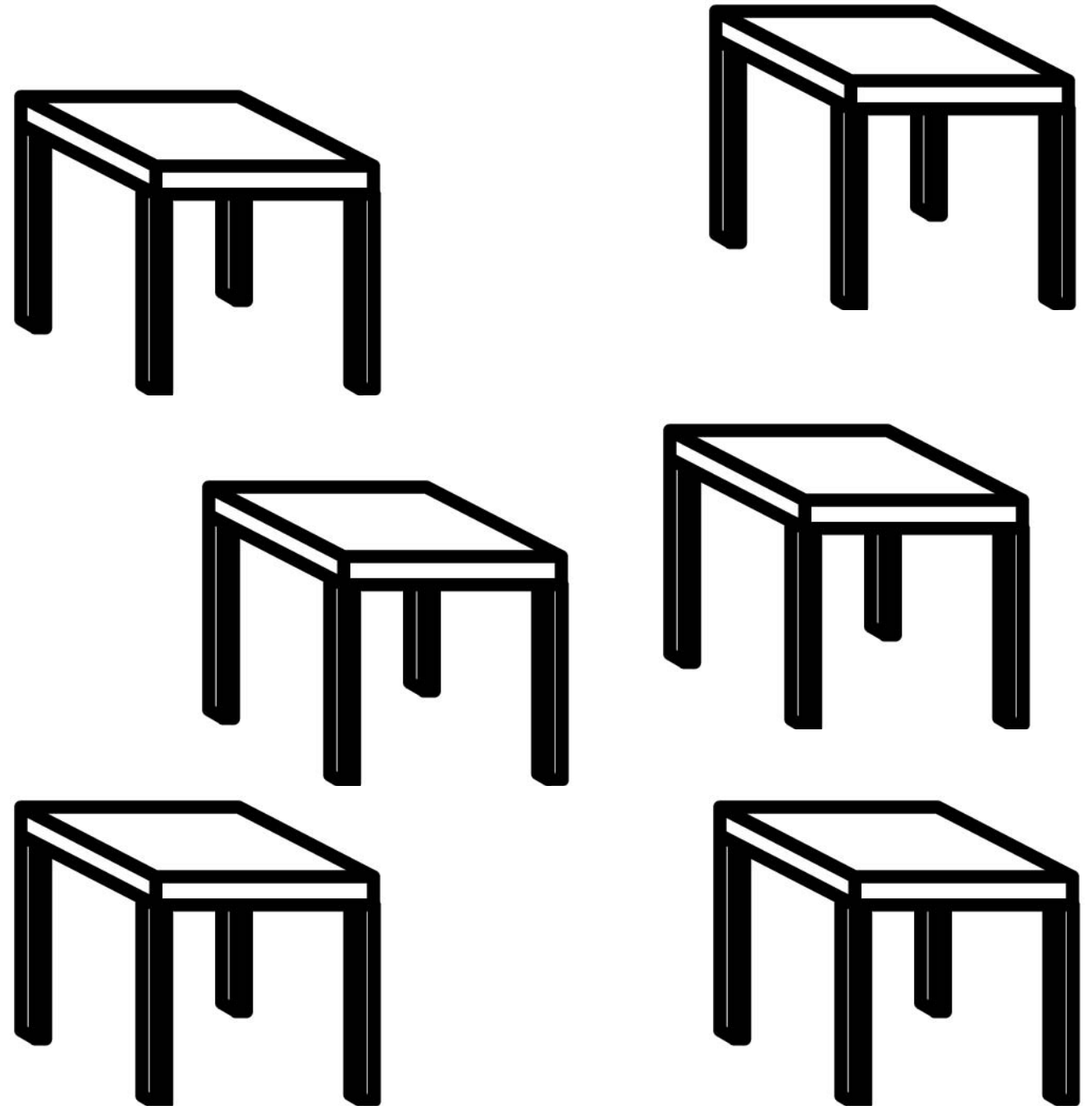


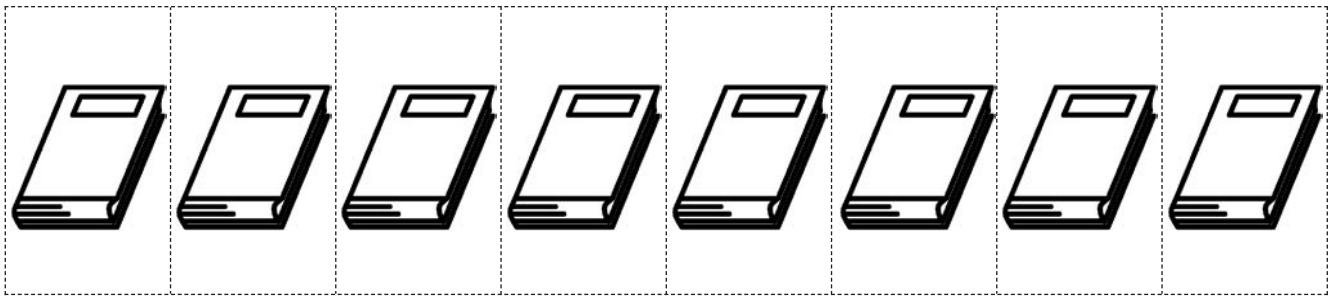
© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Réaliser une collection d'un objet en faisant correspondre terme à terme.
Consigne : Colle un livre sur chaque table.



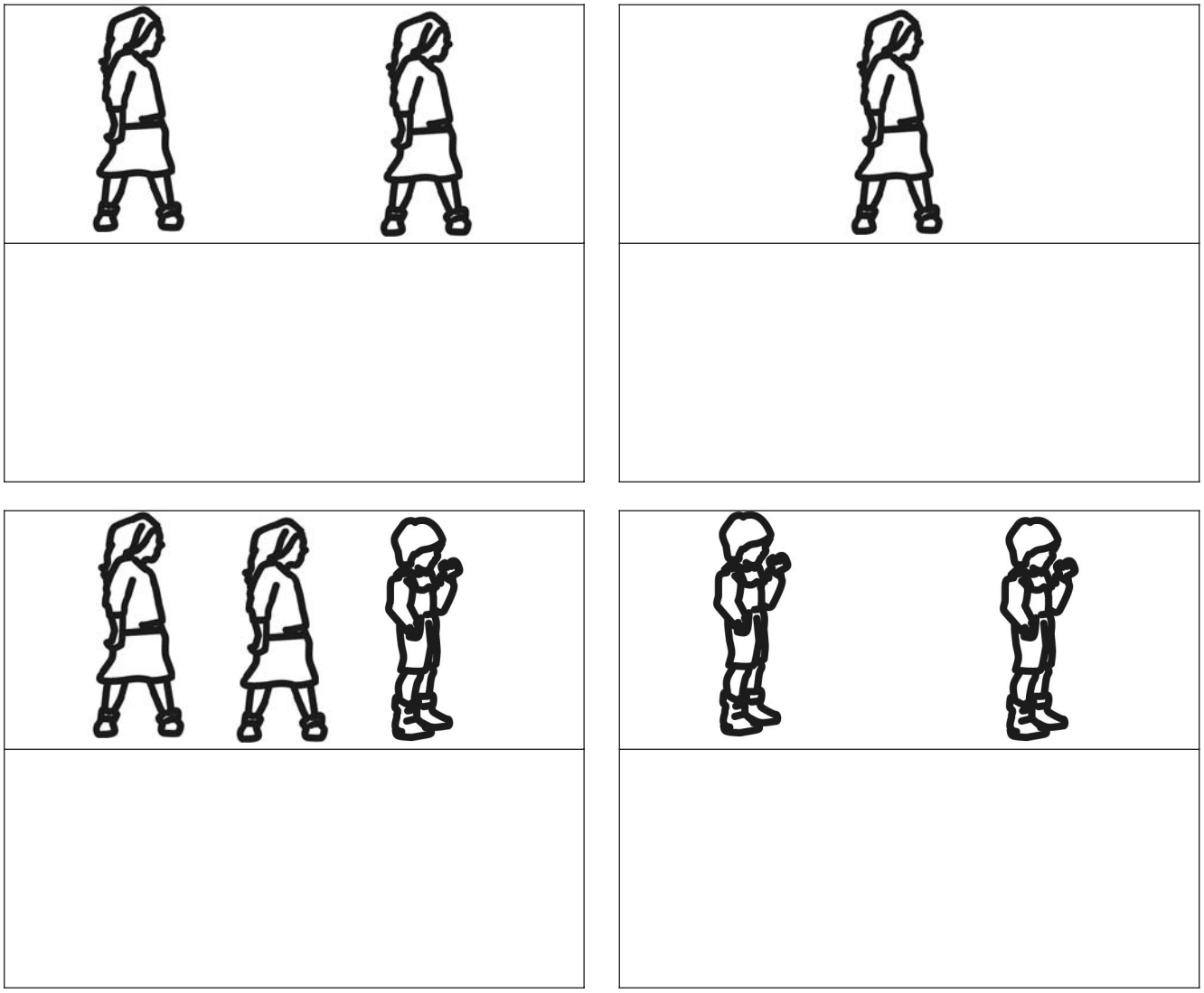


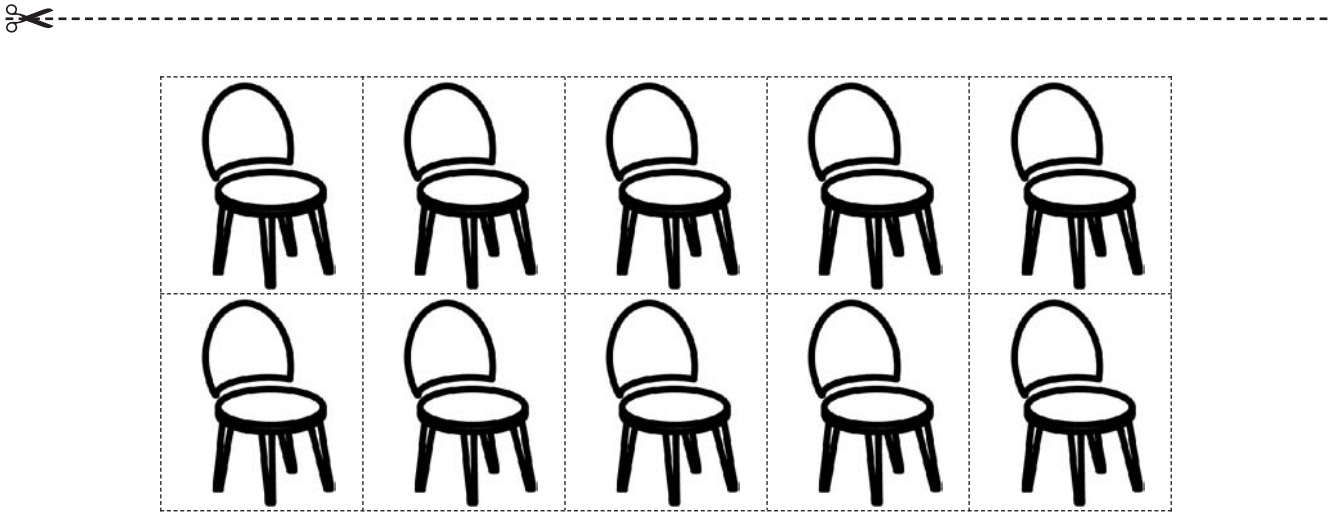
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Réaliser une collection comportant le même nombre d'objet qu'une autre collection (3 objets).

Consigne : Découpe les étiquettes et colle autant de chaises qu'il y a d'enfants.



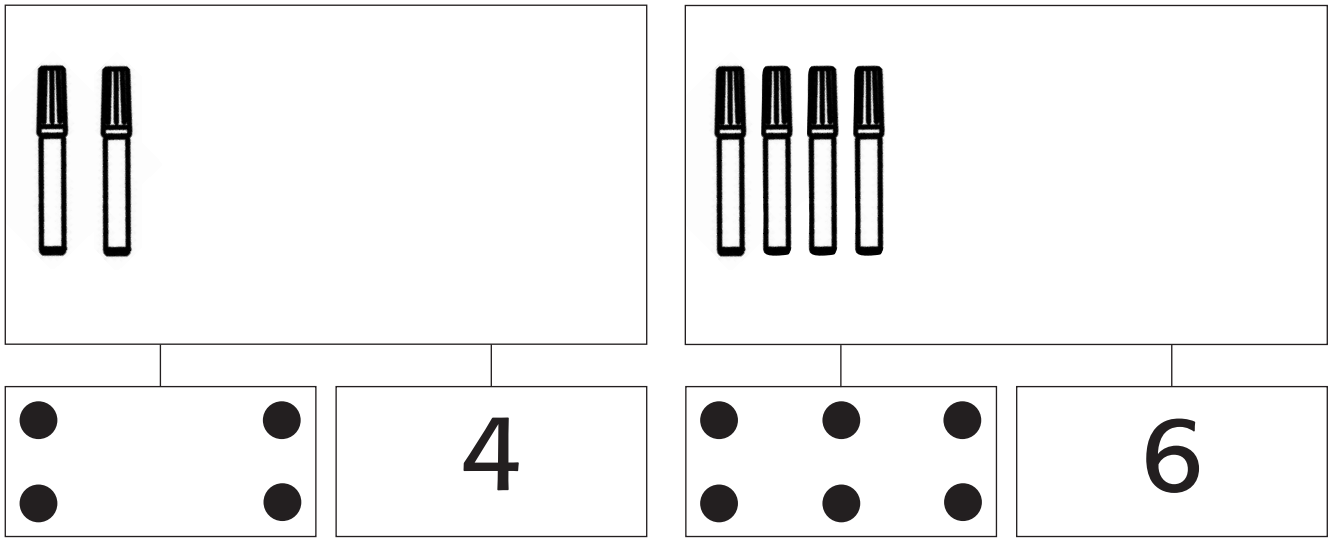


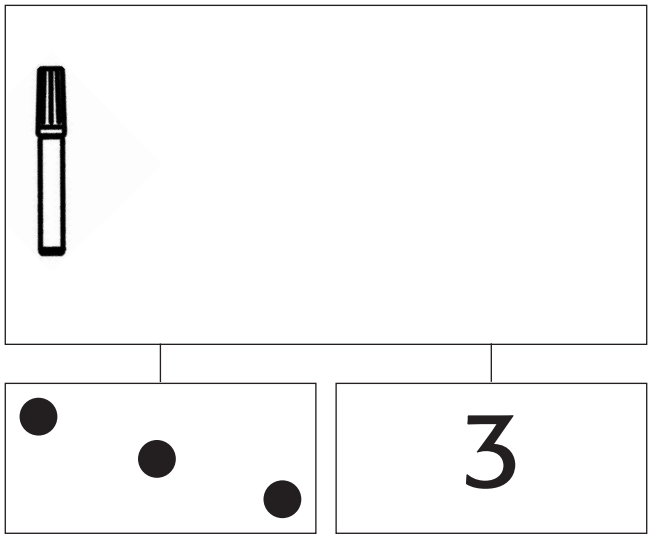
© Editions RAABE

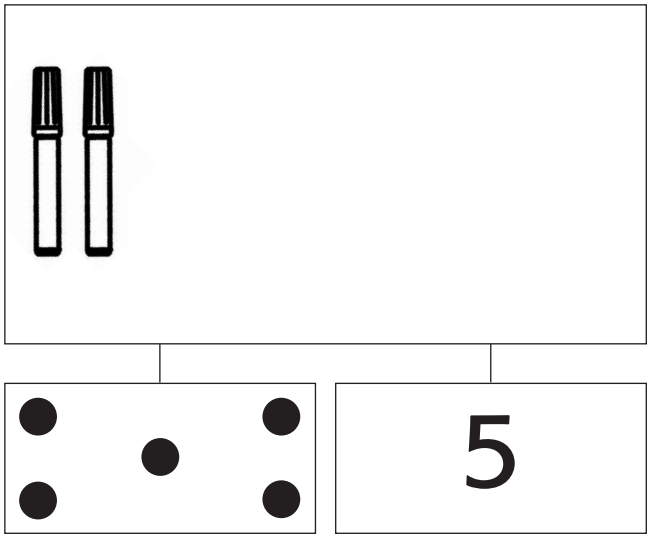
Nom : . . . . . .

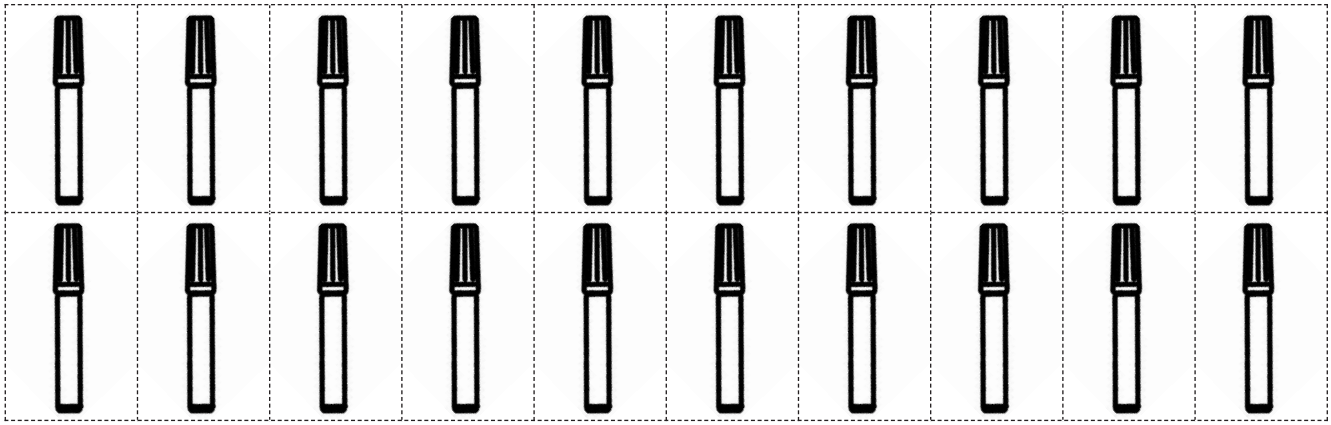
Compétence : Compléter une collection (6 objets).

Consigne : Découpe et colle le nombre d'objets qui manque pour que la boîte de feutres soit complète.





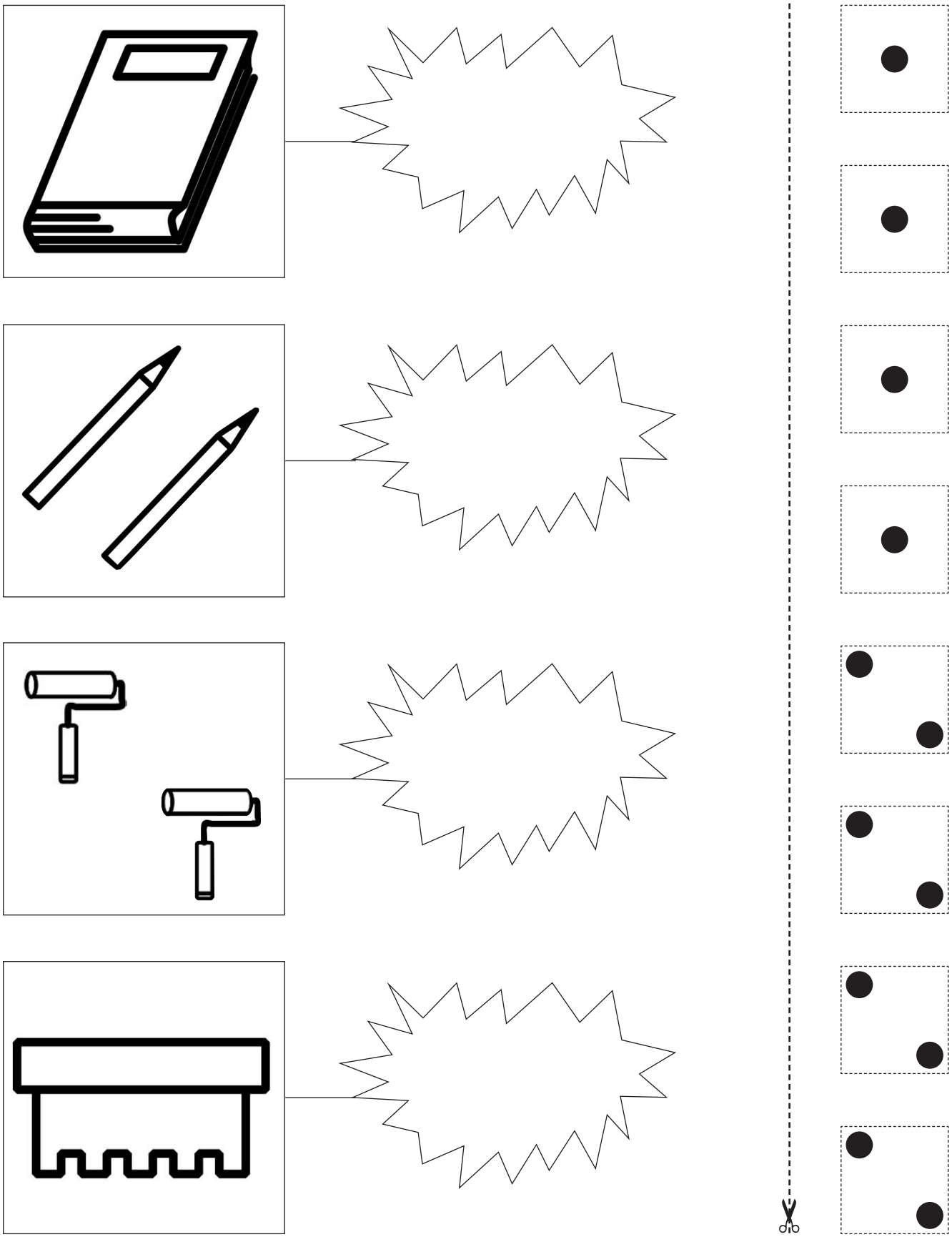




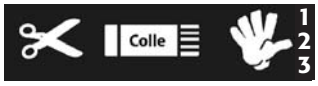
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître une petite quantité (jusqu'à 2) et l'associer à une constellation de dé.
Consigne : Découpe et colle le dé qui convient.



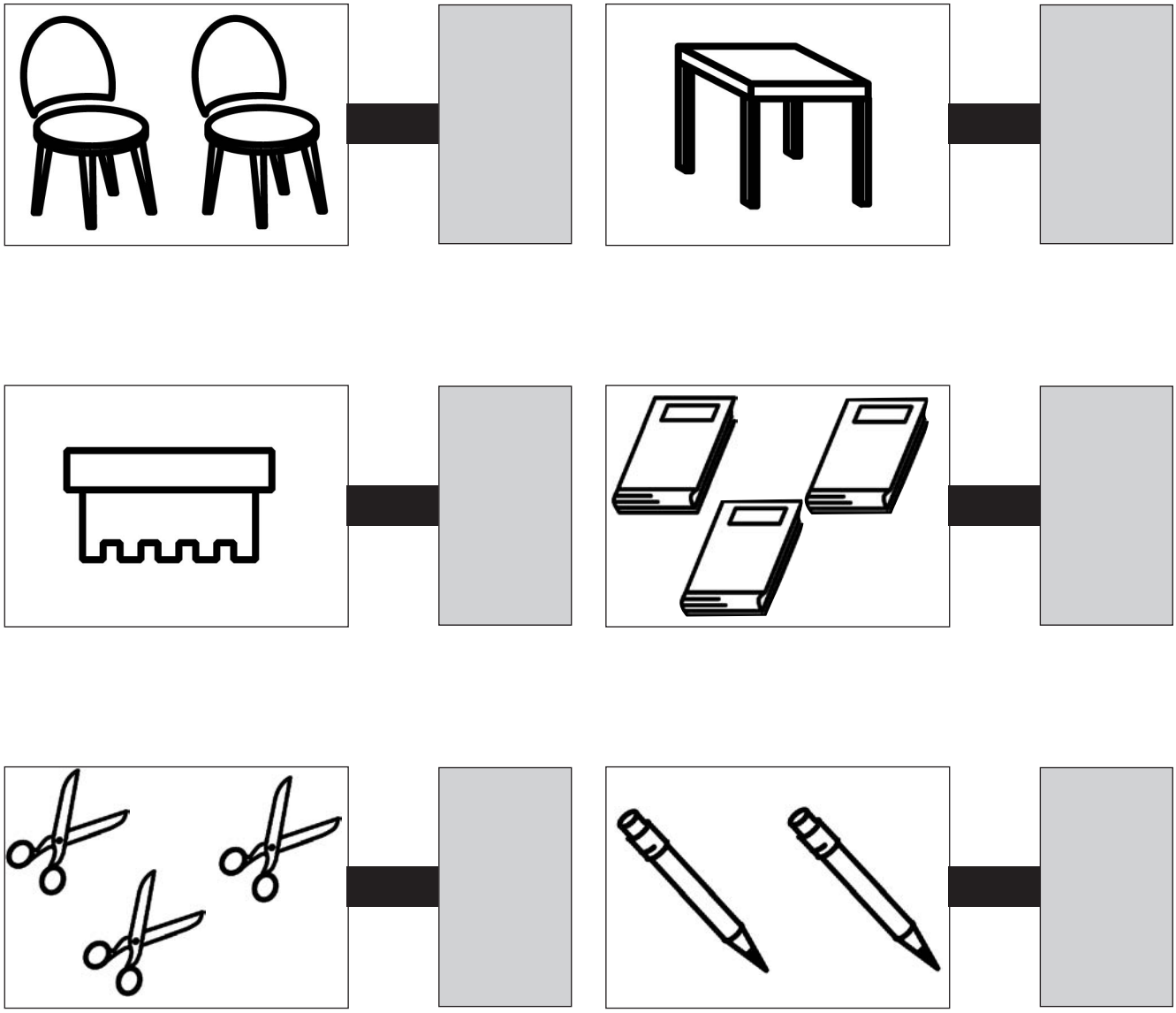
© Editions RAABE

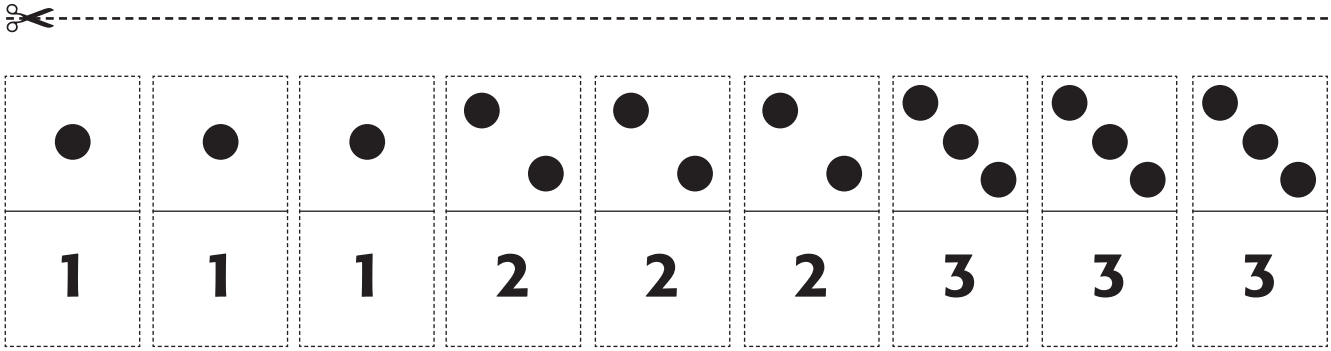


Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître une petite quantité (jusqu'à 3) et l'associer à une constellation de dé et son écriture chiffrée.

Consigne : Compte les objets et colle le domino qui correspond.



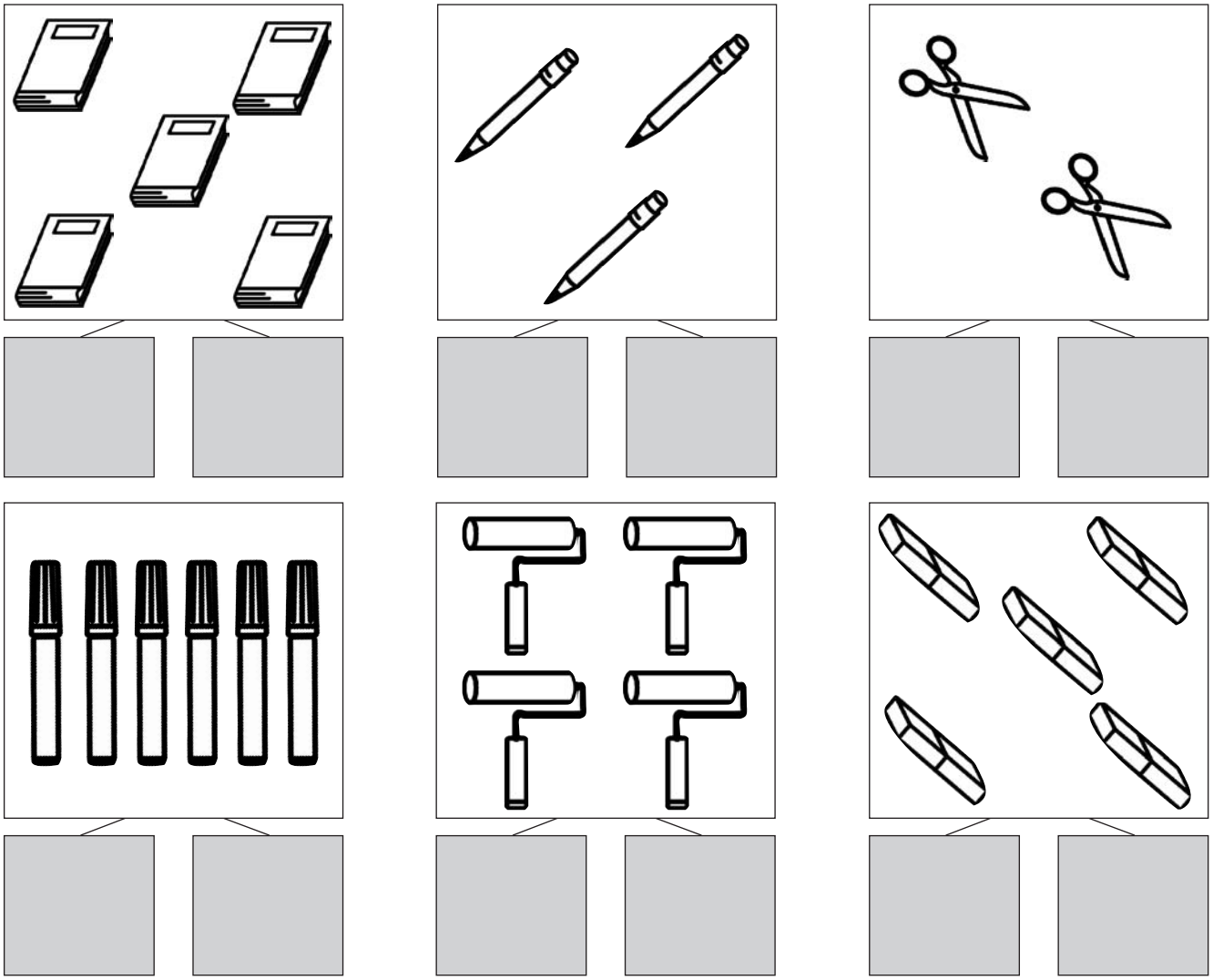


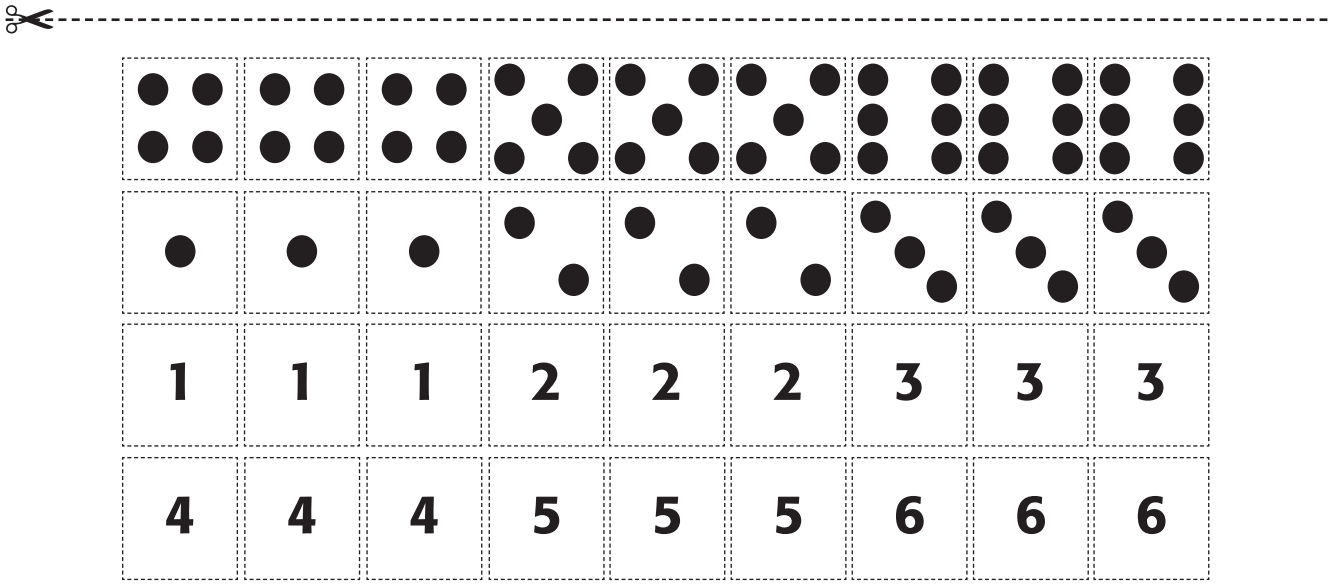
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître une quantité (jusqu'à 6) et l'associer à une constellation de dé et à son écriture chiffrée.

Consigne : Compte les objets et colle le dé qui convient et le chiffre qui correspond après avoir découpé les étiquettes.





© Editions RAABE

P.1 Préparation — Le Bus de la rentrée

1. Domaine d'activité

– vivre ensemble ;
– découvrir le monde : approche du nombre.

2. Objectif

Respecter la règle du jeu.

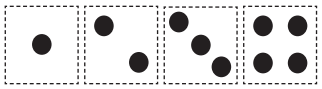
3. Compétences

– attendre son tour ;
– respecter les indications du dé.

4. Organisation et matériel

– travail par groupe de 6 ;
– 1 bus par enfant sur papier cartonné ou plastifié (1 bus différent par niveau) ;
– 1 boîte vide par enfant pour mettre les jetons.

Niveau * :
– 10 jetons ;
– dé avec constellations et (2 fois) + 2 faces blanches (passe ton tour) ;
– fiche matériel M.1, plateau de jeu « bus à 10 fenêtres ».

Niveau ** :
– 15 jetons ;
– dé avec constellations  + 2 faces blanches (passe ton tour) ;
– fiche matériel M.2, plateau de jeu « bus à 15 fenêtres ».

Niveau *** :
– 20 jetons ;
– dé avec écriture chiffrée 1 à 5 + 1 face blanche (passe ton tour) ;
– fiche matériel M.3, plateau de jeu « bus à 20 fenêtres ».

Règle du jeu : Le bus de la rentrée

Chaque enfant lance le dé et pose le nombre de jetons indiqué sur son bus. Si la face est blanche, il passe son tour (il ne pose rien). L'enfant qui a rempli son bus en premier a gagné.

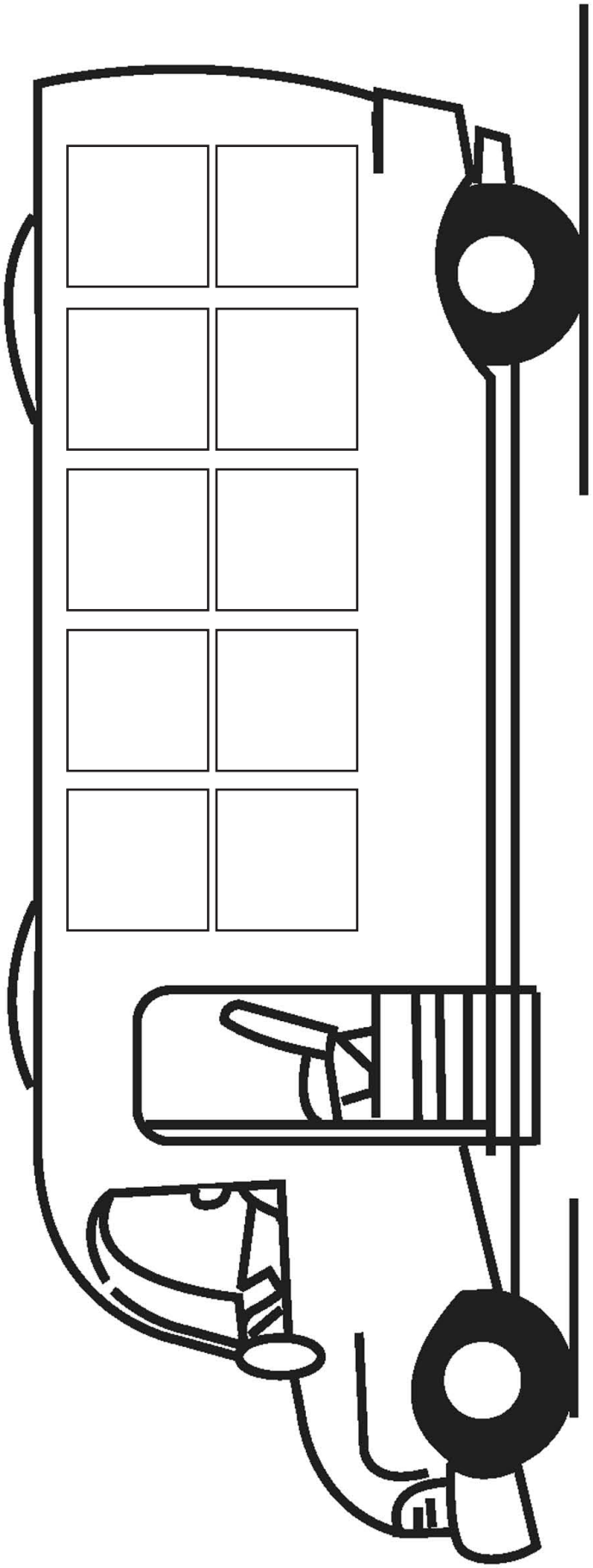
Pour le niveau ***, possibilité d'exiger que le dernier lancer de dé corresponde exactement au nombre de places vides restantes.

Remarque

S'il n'est pas possible de fournir un bus cartonné ou plastifié, on peut remplacer les jetons par des gommettes à coller.

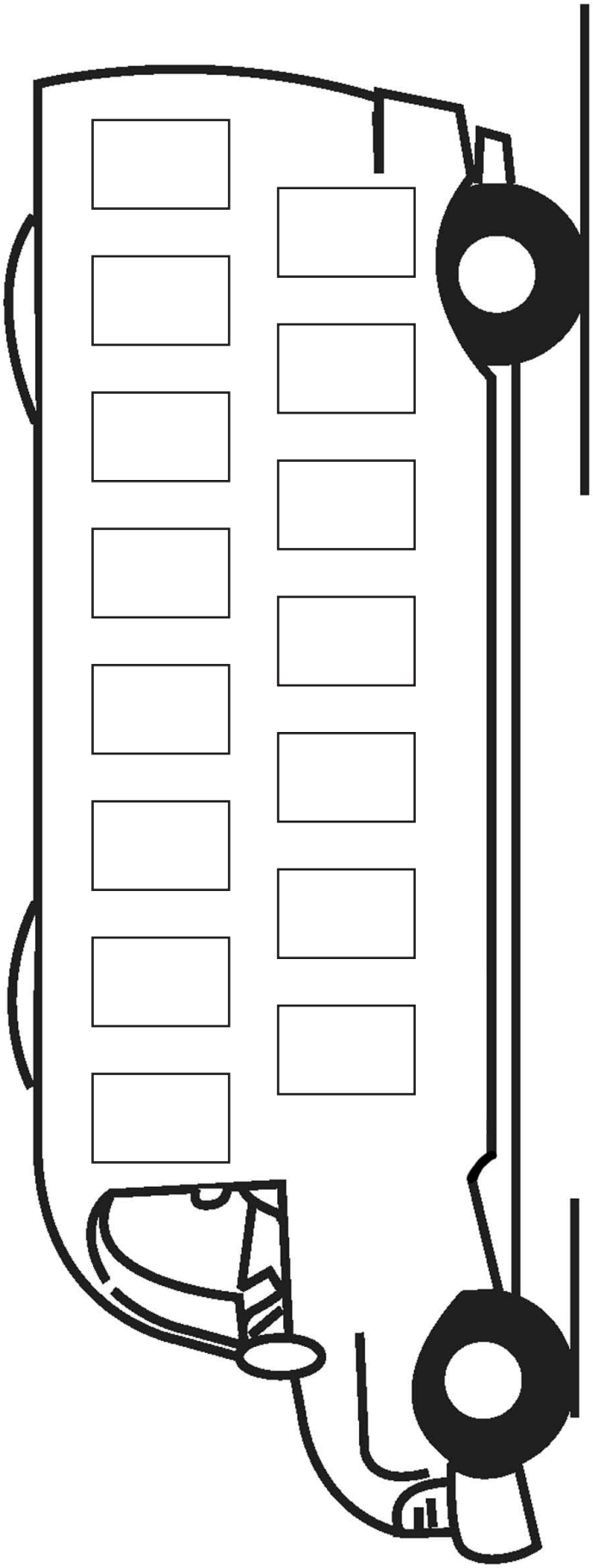
© Editions RAABE

M.1 Matériel — Plateau de jeu – Bus à 10 fenêtres



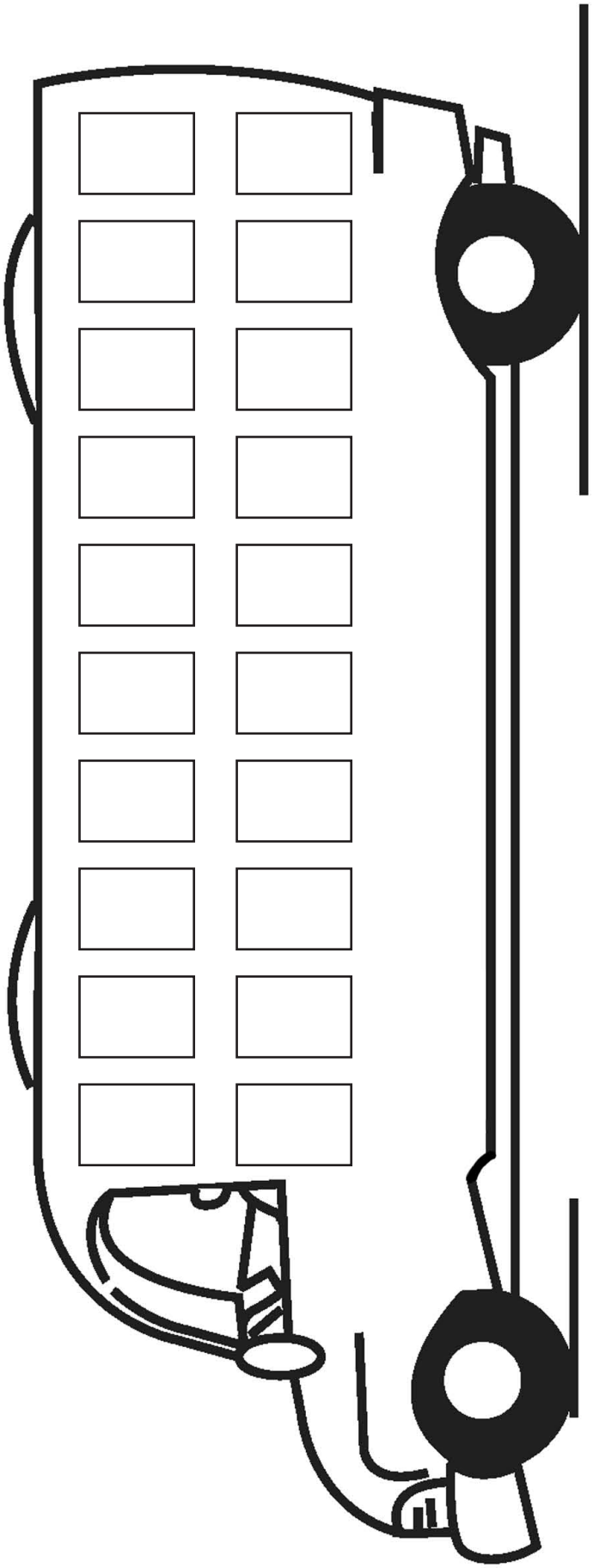
© Editions RAABE

M.2 Matériel — Plateau de jeu – Bus à 15 fenêtres



© Editions RAABE

M.3 Matériel — Plateau de jeu – Bus à 20 fenêtres



© Editions RAABE

P.1 Préparation — Créer en utilisant différentes techniques

1. Domaine d'activité : la sensibilité, l'imagination, la création.

2. Objectifs : créer en utilisant différentes techniques et différents matériaux.

3. Compétences

– coller, froisser ;
– couvrir une surface à la peinture, par collage.

4. Déroulement

4.1 **Créer un pot à crayons en verre**

a. Organisation et matériel

– 1 pot de yaourt en verre ;
– papier de soie, vernis colle, colle.

b. Activités

Couvrir le pot de yaourt de morceaux de papier de soie déchiré, fixer avec la colle vernis.

4.2 **Créer un pot à crayons en carton**

a. Organisation et matériel

– 1 rouleau de papier toilette ;
– 1 couvercle en carton de boîte de fromage (type Coulommiers) ;
– papier crépon de couleurs différentes ou sable de couleur ou gommettes ;
– peinture et brosse.

b. Activités

– peindre l'intérieur du couvercle de la boîte de fromage avec la couleur de son choix ;
– découper des fentes de 2 cm environ tous les 3 cm et replier vers l'extérieur pour former les 4 languettes qui permettront de fixer le rouleau sur le couvercle du fromage.
– coller le rouleau au centre du couvercle (peinture sèche).

Niveau * : couvrir le rouleau, le tour du rouleau (pour cacher les languettes) et le tour extérieur du couvercle de gommettes de couleur assortie.

Niveau ** et *** :

– encoller le rouleau uniformément ou par zone, puis saupoudrer de sable coloré au-dessus d'une barquette pour récupérer le surplus. Changer de barquette à chaque changement de couleur.
Faire de même avec le bord extérieur du couvercle.
– déchirer le papier crépon et le froisser pour en faire des boulettes. Encoller le rouleau et coller côte à côte les boulettes de papier crépon (une seule ou plusieurs couleurs). Faire de même pour le bord extérieur du couvercle.

Remarque

Il est possible d'utiliser les différentes techniques en fonctionnant par zone.

© Editions RAABE

4.3 **Créer une boîte à étiquettes**

a. Organisation et matériel

Confection de petites boîtes à étiquettes individuelles personnalisées, pour ranger les étiquettes découpées lors des ateliers.

– 1 boîte vide de fromage en carton ;
– colle, peinture et brosse ou feutres paillette ;
– étiquettes avec lettres de son prénom ou prénom avec photo ;
– tampons encreur, papier de soie ou sable coloré ou gommettes.

b. Activités

– peindre la boîte avec la couleur de son choix (pas de couleur trop foncée) ;
– décorer le tour du couvercle avec la technique de son choix (gommettes, sable ou boulettes de papier) ;
– coller les lettres de son prénom sur le couvercle ou écrire son prénom au tampon encreur. Possibilité de l'écrire avec un feutre paillette.

4.4 **Créer un sous-main**

a. Organisation et matériel

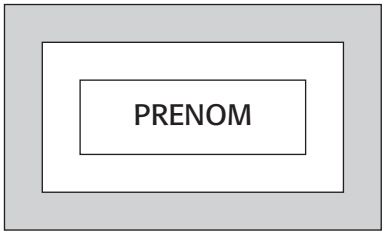
– feuilles A3 de couleur assortie (1 par enfant) ;
– gommettes, papier de soie, sable coloré ;
– étiquettes du prénom : avec photo pour niveau *, en lettres découpées pour niveaux ** et *** ;
– tampon ou feutre paillette, 1 plastifieuse et feuilles pour plastifier.

b. Activités

Niveau * :
– coller l'étiquette de son prénom avec photo au centre de la feuille ;
– décorer librement.

Niveau ** :
– coller les lettres découpées de son prénom au centre de la feuille ;
– décorer selon des règles données : algorithme, dégradé de couleurs...

Niveau *** :
– écrire son prénom ou coller les lettres découpées de son prénom au centre de la feuille ;
– décorer selon des règles données : algorithme, dégradé de couleurs...



– plastifier la feuille.

Ce sous-main pourra être utilisé lors d'activités de collage, coloriage, graphisme...

© Editions RAABE

Le thème – Niveau : * ** ***

Noël

Langage

Langage oral

- émettre des hypothèses ;
- reformuler une histoire ;
- répondre à des questions ;
- décrire une image ;
- exercer sa discrimination auditive ;
- trouver l'intrus ;
- reconnaître des mots qui contiennent les mêmes phonèmes ;
- situer un son dans un mot.

Langage écrit

- écouter une histoire ;
- comprendre une histoire ;
- associer des mots identiques ;
- reconstituer un mot à partir d'un modèle et en différenciant les graphies ;
- associer un mot à un dessin ;
- comparer et associer différentes graphies ;
- retrouver un mot dans une phrase ;
- reconstituer une phrase ;
- trouver un mot parmi une série ;
- reconnaître un mot par sa silhouette ;
- repérer l'emplacement des mots dans une phrase pour l'identifier parmi d'autres.

Découverte du monde

Approche du nombre

- reconnaître des petites collections ;
- dénombrer ;
- comparer des collections ;
- comprendre et utiliser les termes « un peu, beaucoup, assez, pas assez, trop » ;
- construire des collections jusqu'à 6.

Tri, classement, formes, tailles

- réaliser un classement ;
- former une collection en fonction d'un critère (forme) ;
- reconnaître la forme ronde ;
- classer des objets dans un tableau en fonction de leur taille ;
- distinguer les tailles « petit » et « grand » ;
- distinguer et ranger les tailles « petit, moyen, grand » ;
- distinguer les lignes ouvertes et fermées ;
- recomposer une image ou un puzzle.

Espace

- suivre un chemin ;
- se repérer dans un labyrinthe ;
- connaître les notions « intérieur », « extérieur » « sur » et « sous ».

Logique

- Trouver ce qui manque.

La sensibilité, l'imagination, la création

Créer un objet et une décoration de Noël en utilisant diverses techniques.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Langage oral

1. Domaine d'activité : langage oral et écrit.

2. Objectif : vérifier le pouvoir d'attention, de compréhension et de mémorisation d'une histoire.

3. Compétence : savoir écouter une histoire, la comprendre et répondre à des questions.

4. Organisation : collective puis en groupe de 6.

5. Matériel

– album « *L'usine du Père Noël* », Henrietta Stickland, L'École des Loisirs, collection « Pastel » ;
– un questionnaire par enfant, E.1 ;
– crayons de couleur ou feutres.

6. Déroulement

En collectif, puis au coin regroupement.

1. Présenter le livre aux enfants et les laisser émettre des hypothèses à partir de l'illustration.
Les aider si nécessaire : « où se trouve le Père-Noël ? Que voit-on derrière lui ? »

2. Lire le titre aux enfants puis leur montrer la page de présentation.
Nouvelle émission d'hypothèses. Vérifier les hypothèses en lisant le texte.

Remarque

Chaque page du livre se prête bien à l'émission d'hypothèses ou même à la description d'image (observation et suivi du personnage pingouin).

3. Lire l'histoire aux enfants ; leur faire reformuler l'histoire (selon l'âge des enfants au fur et à mesure, ou une fois la lecture terminée).
Les aider en leur posant des questions.
Par groupe de 6, distribuer aux enfants le questionnaire E.1, leur lire chaque question. Laisser du temps pour répondre.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Répondre à des questions sur une histoire lue.
Consigne : Colorie la bonne réponse.

1. Quel est le titre de l'album ?

❑ L'atelier du Père-Noël.

❑ L'usine du Père-Noël.

❑ La maison du Père-Noël.

2. L'album raconte l'histoire :

❑ d'un petit chien qui rencontre le Père-Noël.

❑ d'un petit singe qui rencontre le Père-Noël.

❑ D'un petit ours qui rencontre le Père-Noël.

3. Que découvre Petit Ours au sommet de la colline dans la neige ?

❑ un trou.
❑ un arbre.
❑ un trésor.

4. Le Père-Noël est content qu'il soit là, car :

❑ il se sentait très seul.

❑ il a grand besoin d'un coup de main.

❑ il n'avait plus de doudou.

5. Que se passe-t-il dans la salle de tri ?

❑ on trie les jouets.

❑ on trie les lettres envoyées par les enfants.

❑ on trie les décorations de Noël.

© Editions RAABE

6. Le Père-Noël fait visiter l'usine à Petit Ours :

❑ vrai.

❑ faux.

7. Quel personnage Petit Ours suit-il tout au long de la visite ?

❑ un chat.

❑ un lapin.

❑ un pingouin.

8. Comment Petit Ours rentre-t-il chez lui ?

❑ il rentre à pied.

❑ le Père-Noël le ramène en vélo.

❑ le pingouin le ramène en vélo.

9. Quel cadeau le Père Noël offre-t-il à Petit Ours ?

❑ un garage.

❑ un livre.

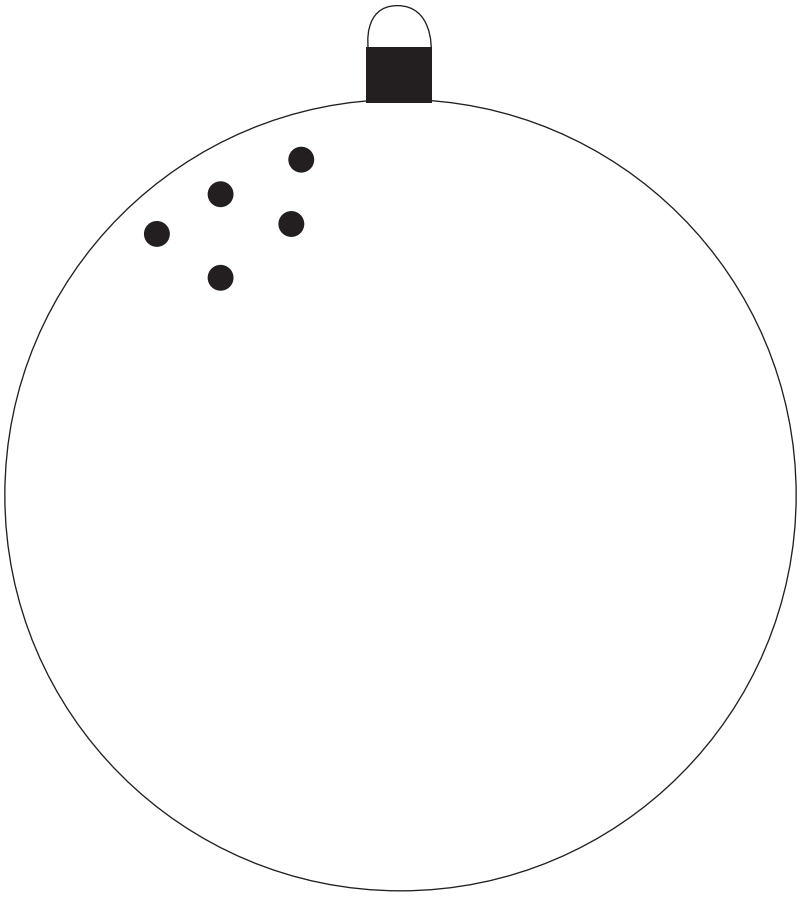
❑ un ballon.

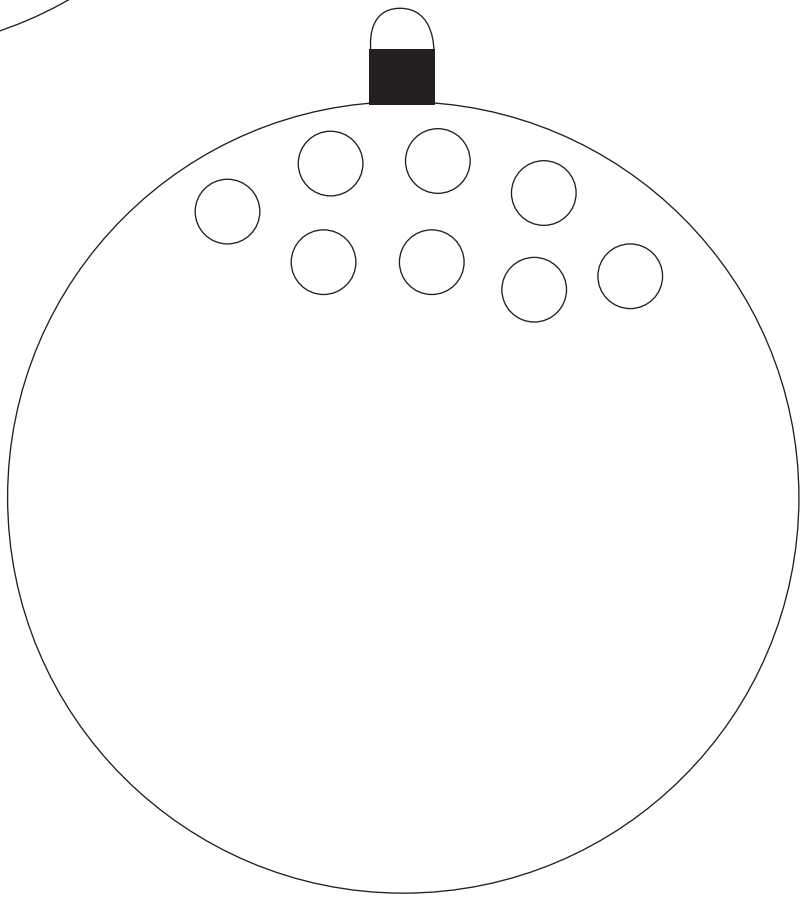
10. Pourquoi ce cadeau est-il le plus beau du monde ?

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Finis de décorer les boules du sapin.

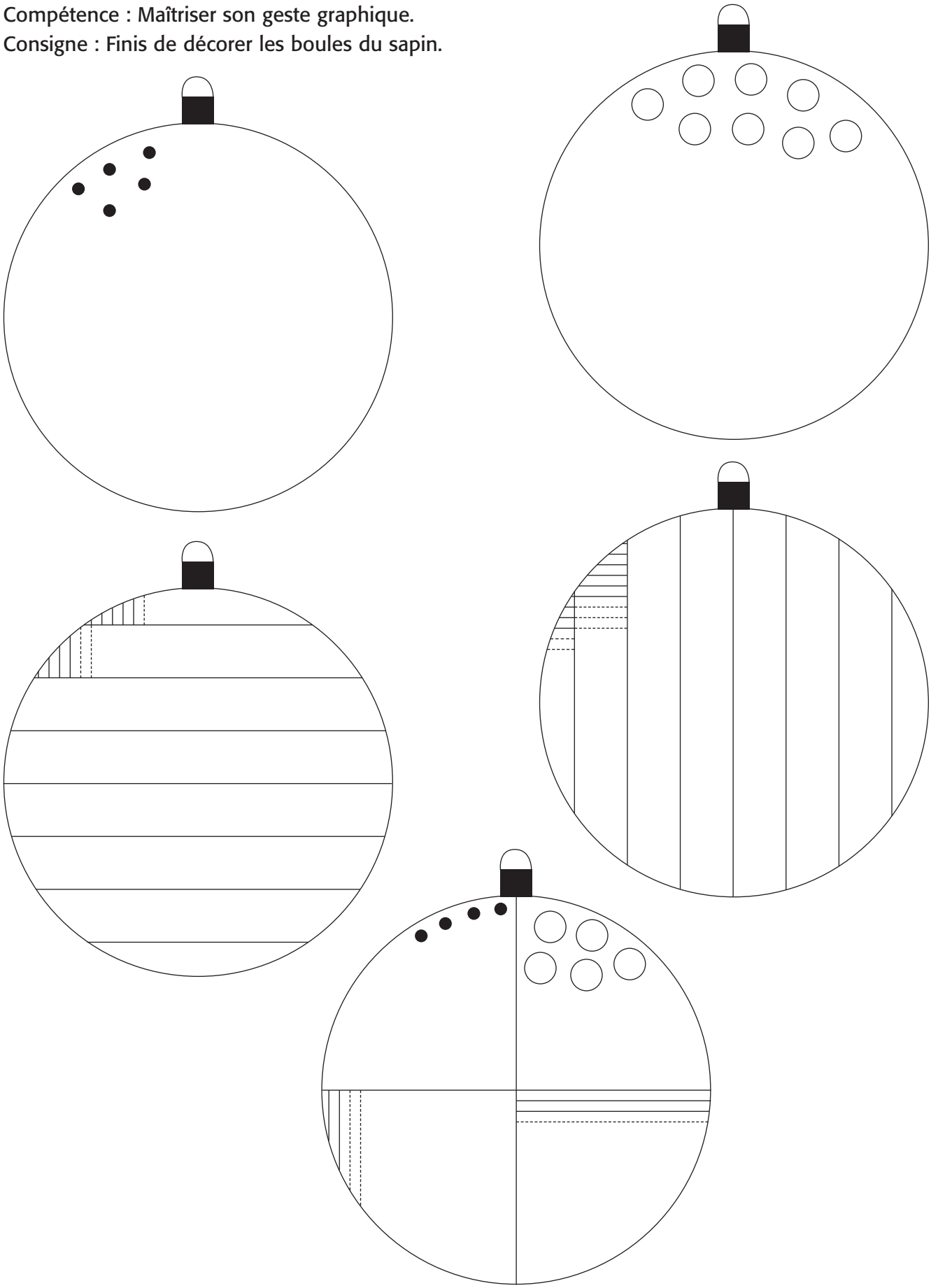




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

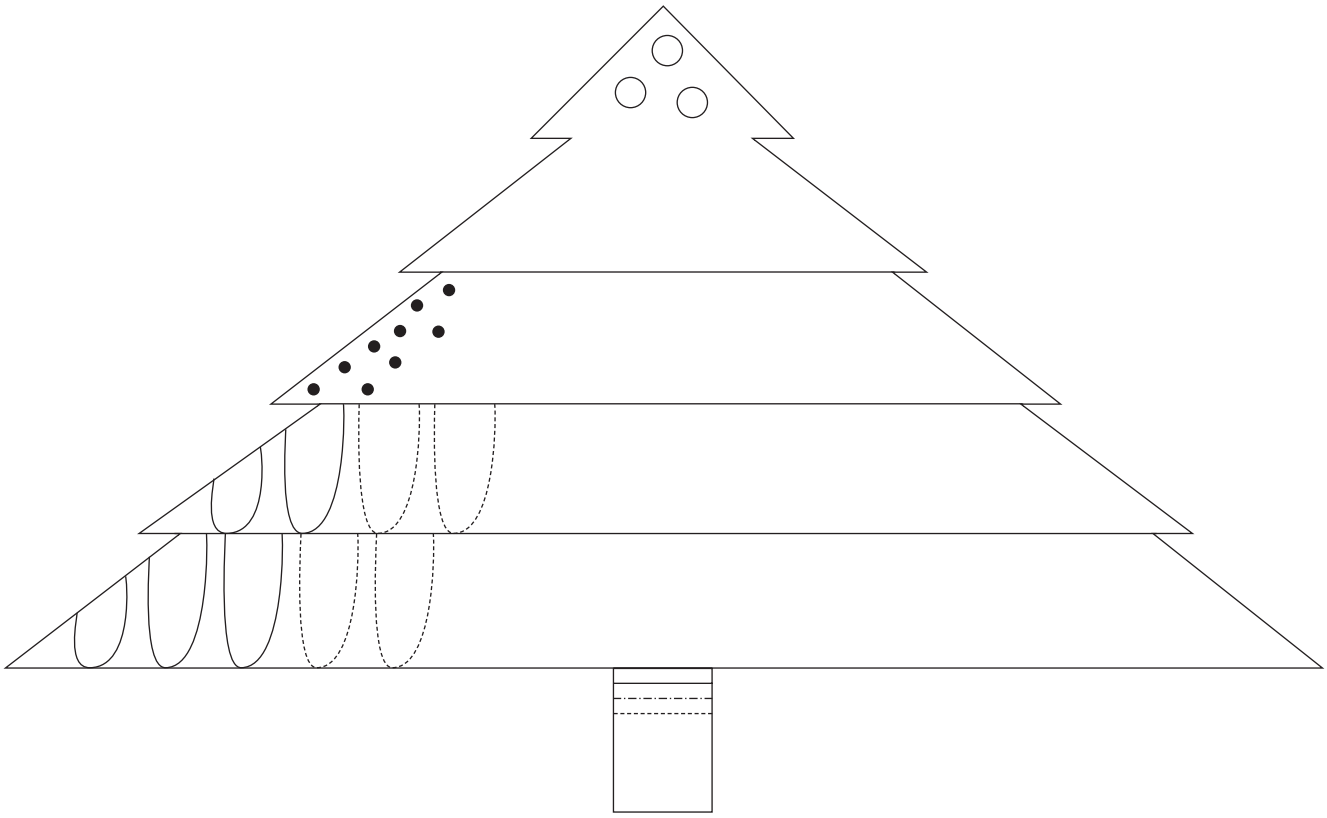
Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Finis de décorer les boules du sapin.

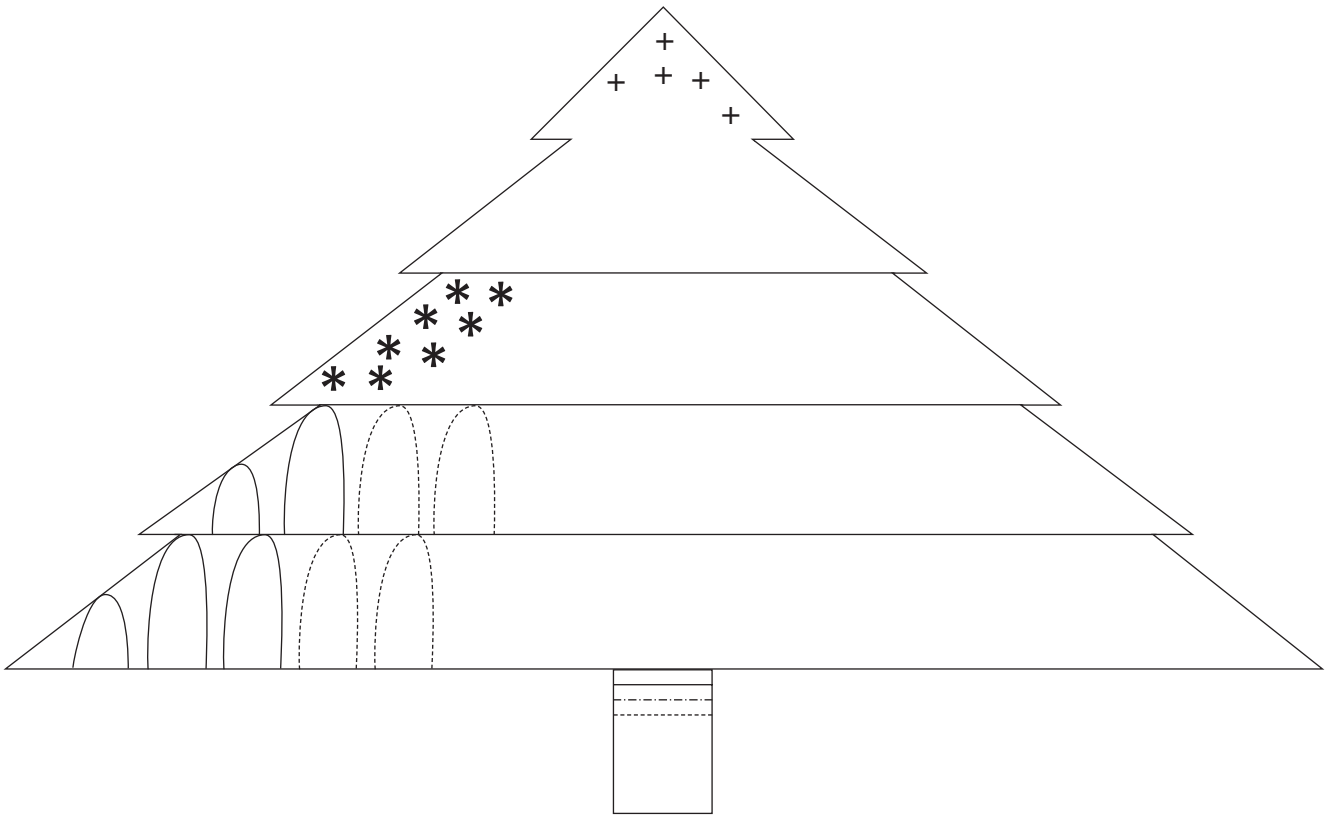


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Finis de décorer le sapin en respectant le modèle.

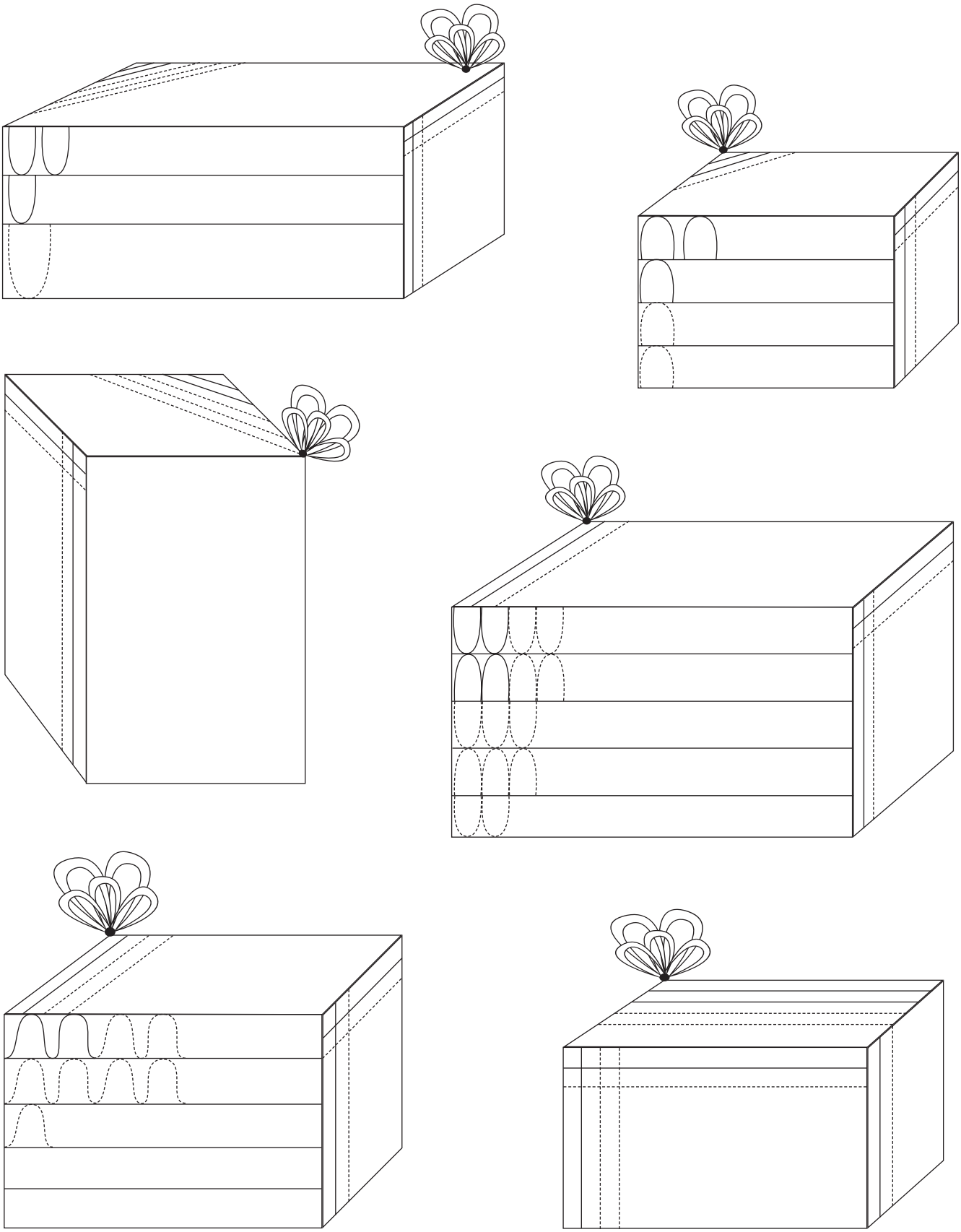




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

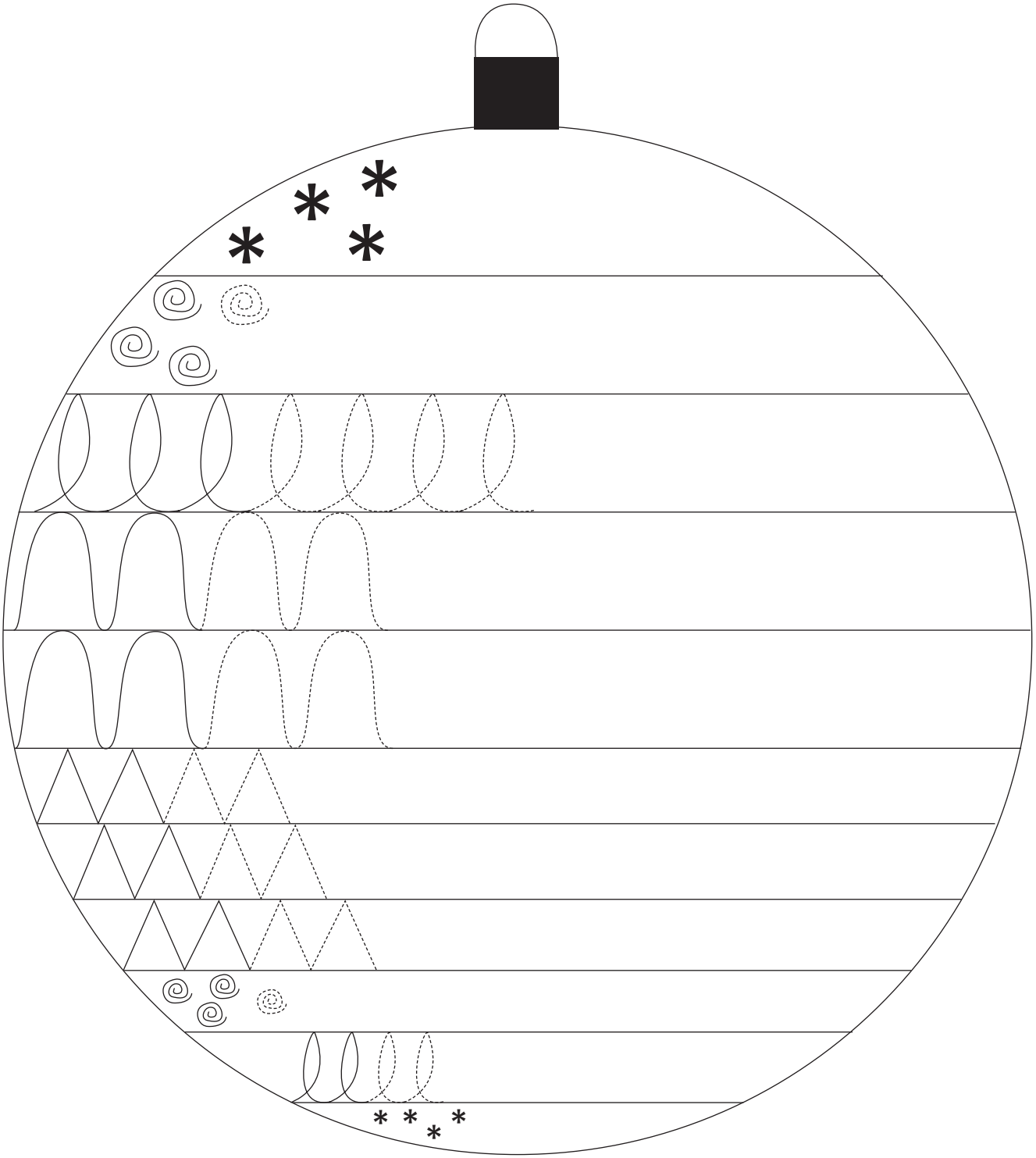
Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Finis de décorer les paquets cadeaux en respectant le modèle.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

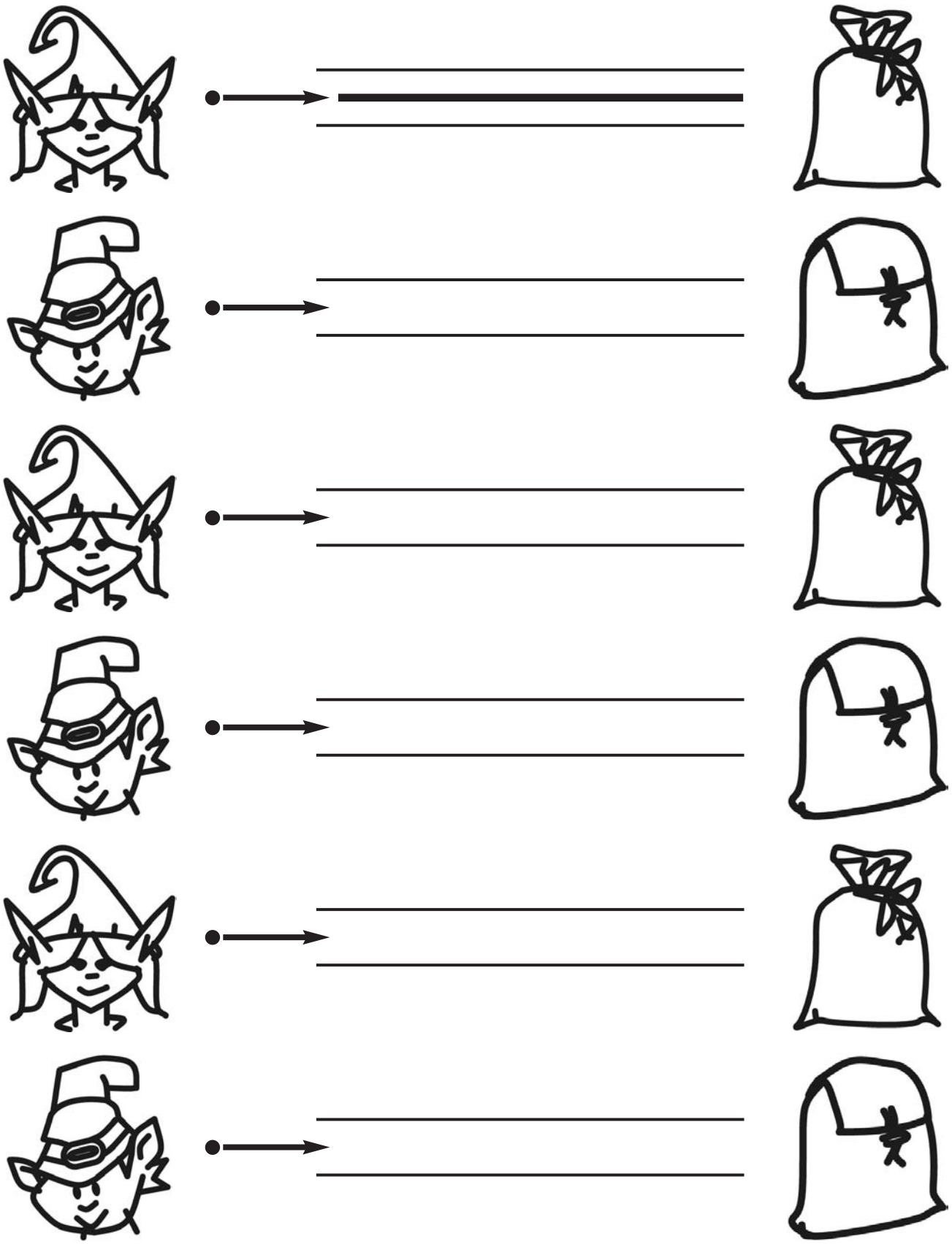
Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Décore la boule du sapin selon le modèle.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

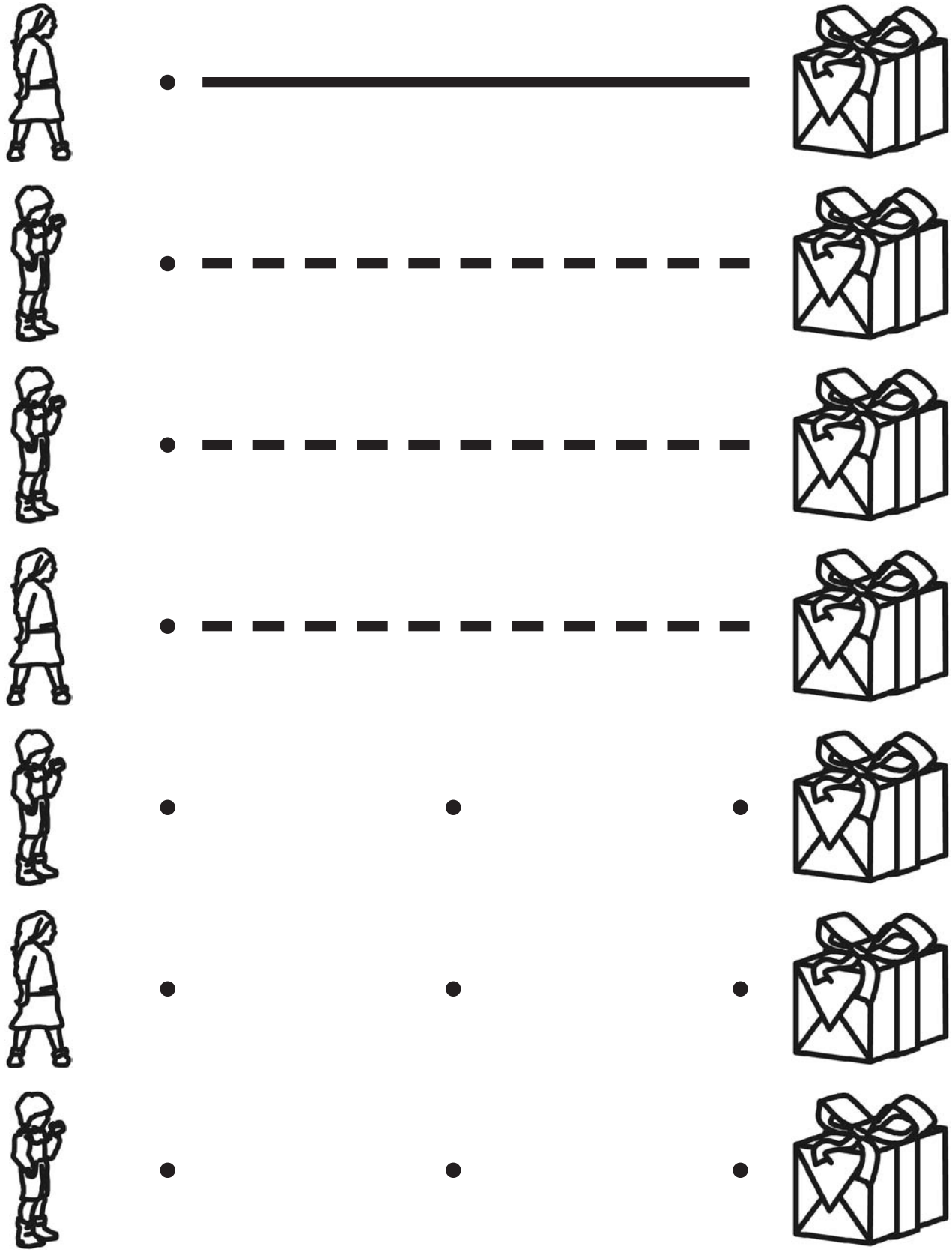
Compétence : Suivre un tracé précis.
Consigne : Aide chaque lutin à récupérer son sac.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

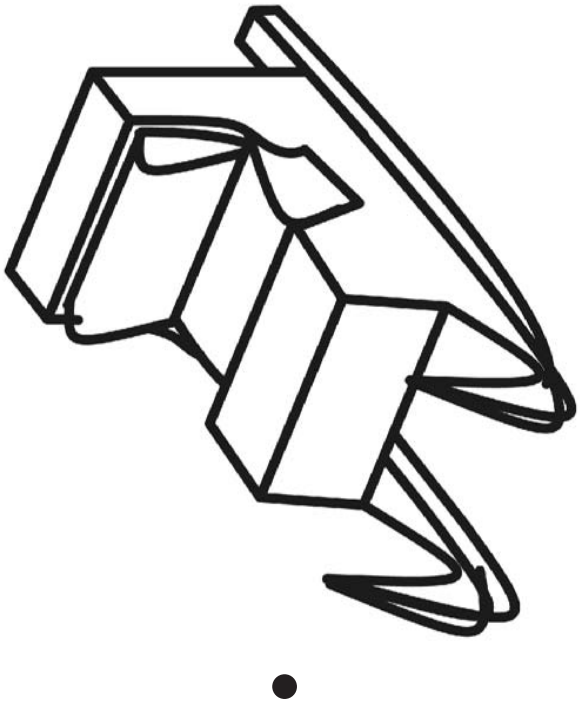
Compétence : Suivre un tracé précis.
Consigne : Aide chaque enfant à rejoindre son paquet cadeau.

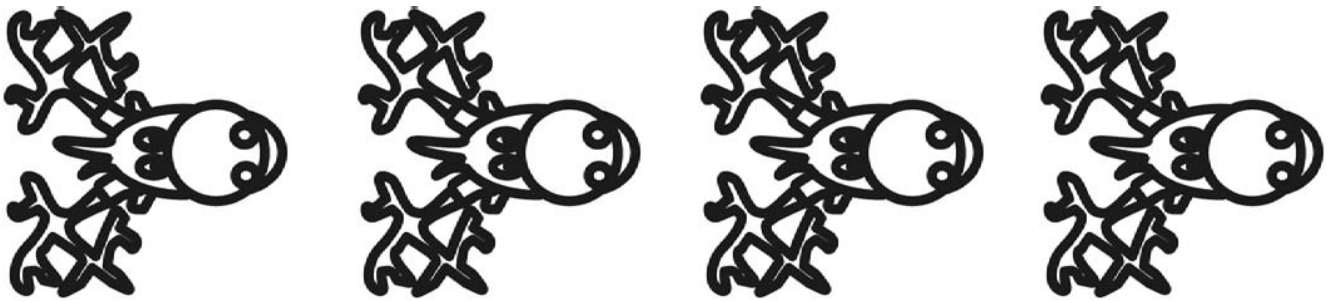


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Suivre un tracé précis avec la règle.
Consigne : Trace à la règle le chemin qui mène chaque renne au traîneau.





© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Associe des mots identiques.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les sur le modèle.

NOËL	SAPIN
SAPIN	NOËL

SAPIN	NOËL
NOËL	SAPIN

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstitue un mot à partir d'un modèle.

Consigne : Découpe les lettres et colle-les à leur place pour écrire le mot SAPIN (jette les étiquettes qui ne te servent pas).

S	A	P	I	N

B	A	R	N	E

P	V	S	O	I

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer un mot à partir d'un modèle. Différencier les graphies.

Consigne : Découpe les lettres et colle-les à leur place pour écrire le mot PÈRE-NOËL en majuscules et en minuscules (jette les étiquettes qui ne te servent pas).

P	È	R	E	-	N	O	Ë	L

ë	r	P	m	e	L	-	İ	O

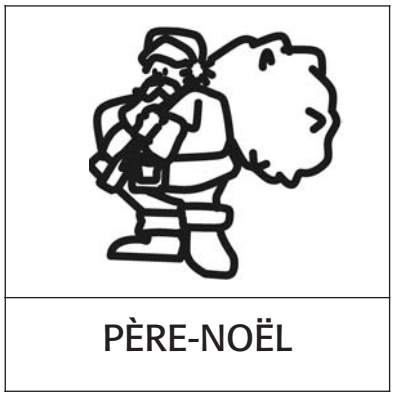
p	i	V	È	M	o	v	N	u

Ë	E	A	n	U	R	Z	è	-

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

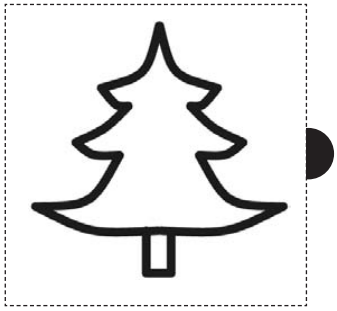
Compétence : Associer un mot à un dessin.
Consigne : Observe bien les étiquettes puis relie chaque mot à son illustration.



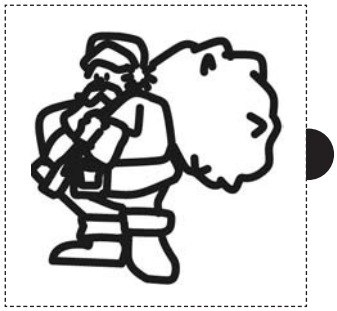
PÈRE-NOËL

SAPIN

CADEAU



CADEAU



SAPIN

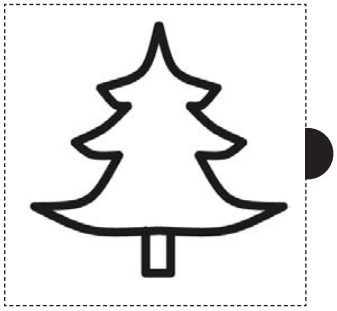
PÈRE-NOËL

© Editions RAABE

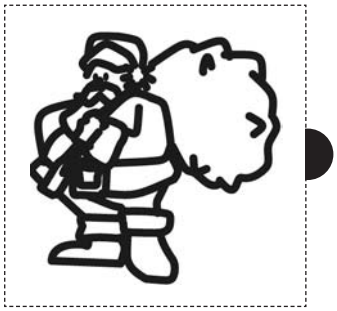
Nom : . . . . . .

Compétence : Associer un mot à un dessin, quelle que soit la graphie.
Consigne : Observe bien les étiquettes puis relie chaque mot à son illustration.

PÈRE-NOËL	SAPIN	CADEAU



cadeau



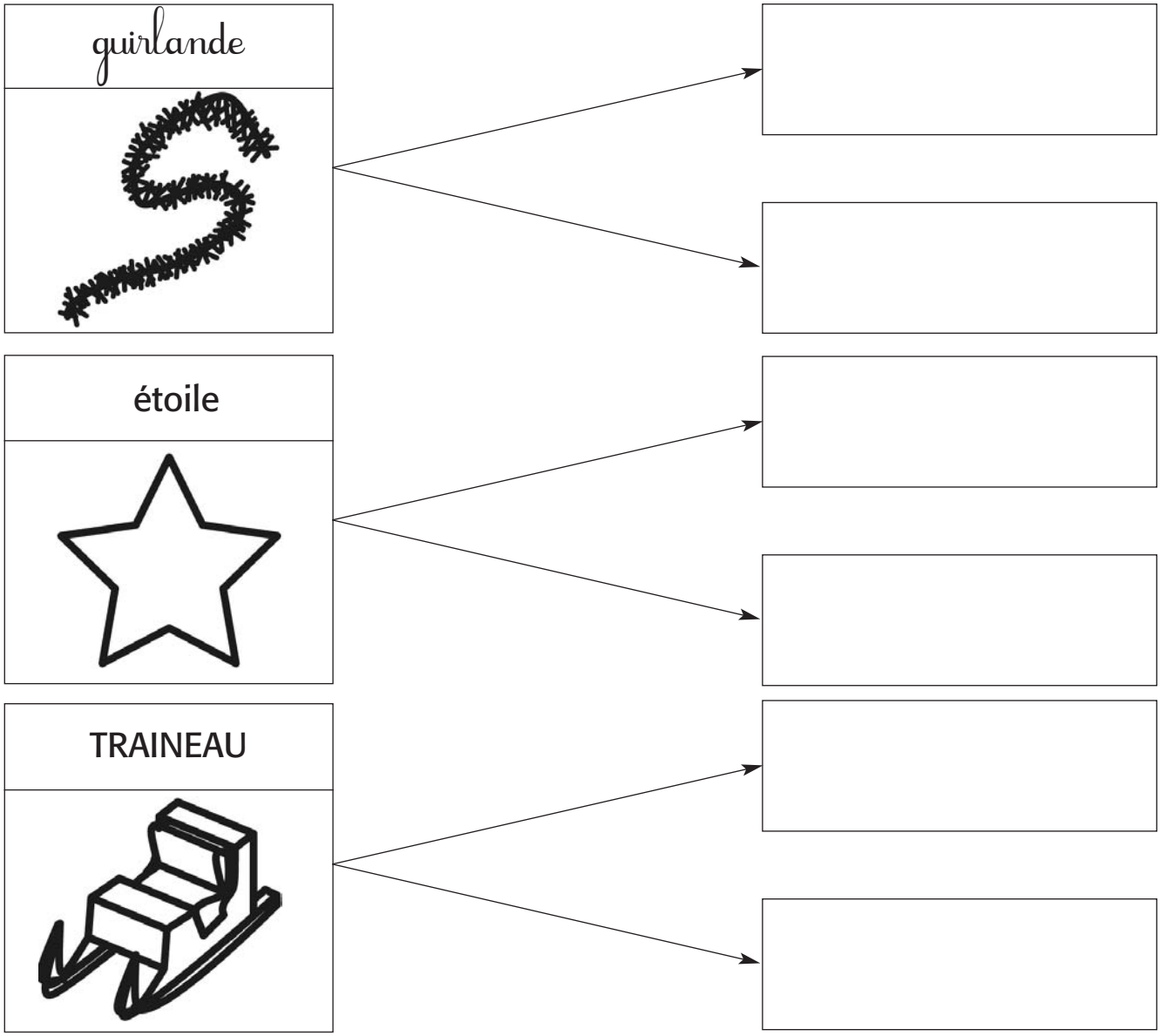
sapin

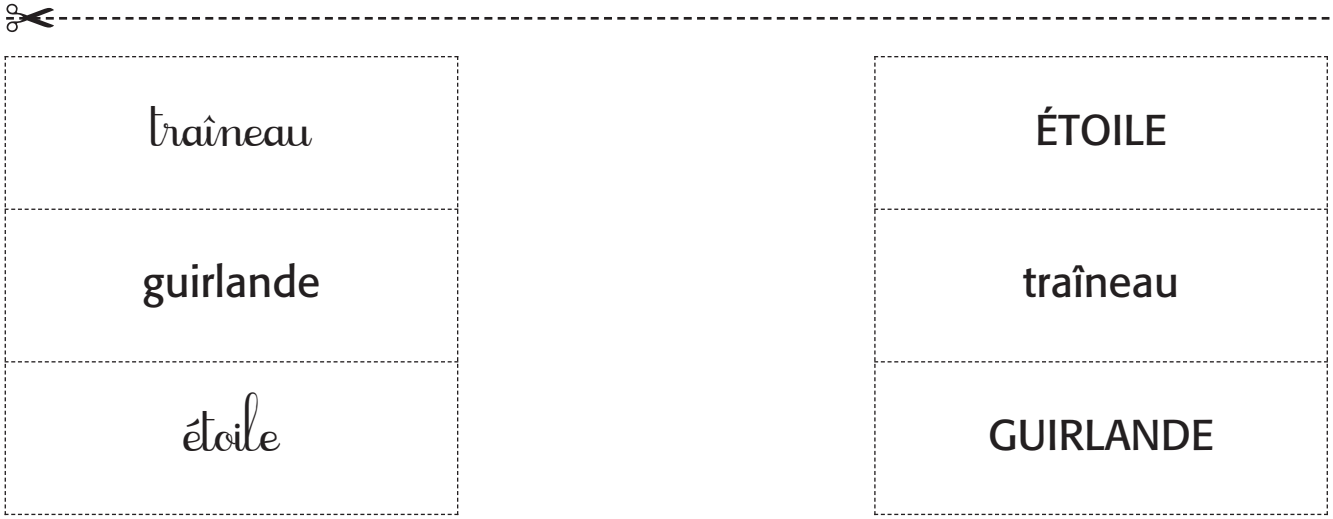
Père-Noël

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Comparer et associer différentes graphies.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les à côté du modèle.





© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Retrouver un mot dans une phrase.
Consigne : Cherche le mot étiquette dans la phrase et entoure-le.

Père-Noël	**Bientôt le Père-Noël distribuera les cadeaux.**
sapin	**Les enfants décorent le sapin.**
lutins	**Les lutins de Père-Noël travaillent très dur.**
cadeaux	**Les enfants ont hâte de découvrir leurs cadeaux.**
des guirlandes	**Papa accroche des guirlandes pour décorer la maison.**
les boules	**Le sapin est décoré : les boules sont multicolores.**
l'étoile	**Maman accroche l'étoile dorée au sommet du sapin.**

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer une phrase.
Consigne : Découpe les mots et reforme la phrase.

Le 25 décembre, c'est

le jour de Noël.

25	de	c'est	jour
Noël.	Le	décembre,	le

© Editions RAABE

Colle

Nom : .....

Compétence : Reconstituer une phrase dans des systèmes graphiques différents.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les pour reformer la phrase.

Le Père-Noël prépare son traîneau.

Les lutins enveloppent les cadeaux des enfants.

---

prépare	**traîneau**	**Le**	**son**	**.**
Père-Noël	cadeaux	Les	enveloppent	
des	.	enfants	lutins	les

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trouver un mot parmi une série.
Consigne : Cherche le mot de l'étiquette dans la liste et entoure-le.

NOËL	CADEAU
NOURRICE	CHAPEAU
OISEAU	VELO
BOULE	POUPÉE
JOËL	CHÂTEAU
SALADE	GÂTEAU
NOUNOURS	VOITURE
ÉTOILE	BOULE
CHAT	ÉTOILE
PÈRE	CADEAU
NOËL	RENNE
JOUET	BONBON
SIFFLET	CLÉMENTINE
BALLE	CHOCOLAT
POUPÉE	TRUFFE
STYLO	NOUNOURS

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

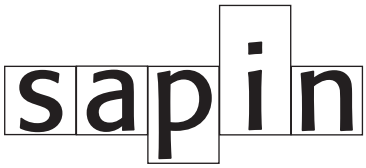
Compétence : Trouver un mot parmi une série.
Consigne : Cherche le mot de l'étiquette dans la liste et entoure-le (attention il peut être écrit plusieurs fois).

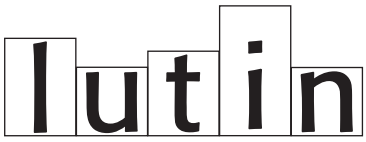
guirlande	**sapin**
guitare	soupe
gamelle	sapin
guirlande	satin
girafe	site
galant	soir
guirlande	saloir
girouette	salon
gamin	soute
grenouille	sapin
boule	**étoile**
bombe	échope
barre	écolier
bouche	étoile
boisson	étoffe
boulet	e-mail
boule	étalage
bille	école
bisou	étroit
balle	écrit

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

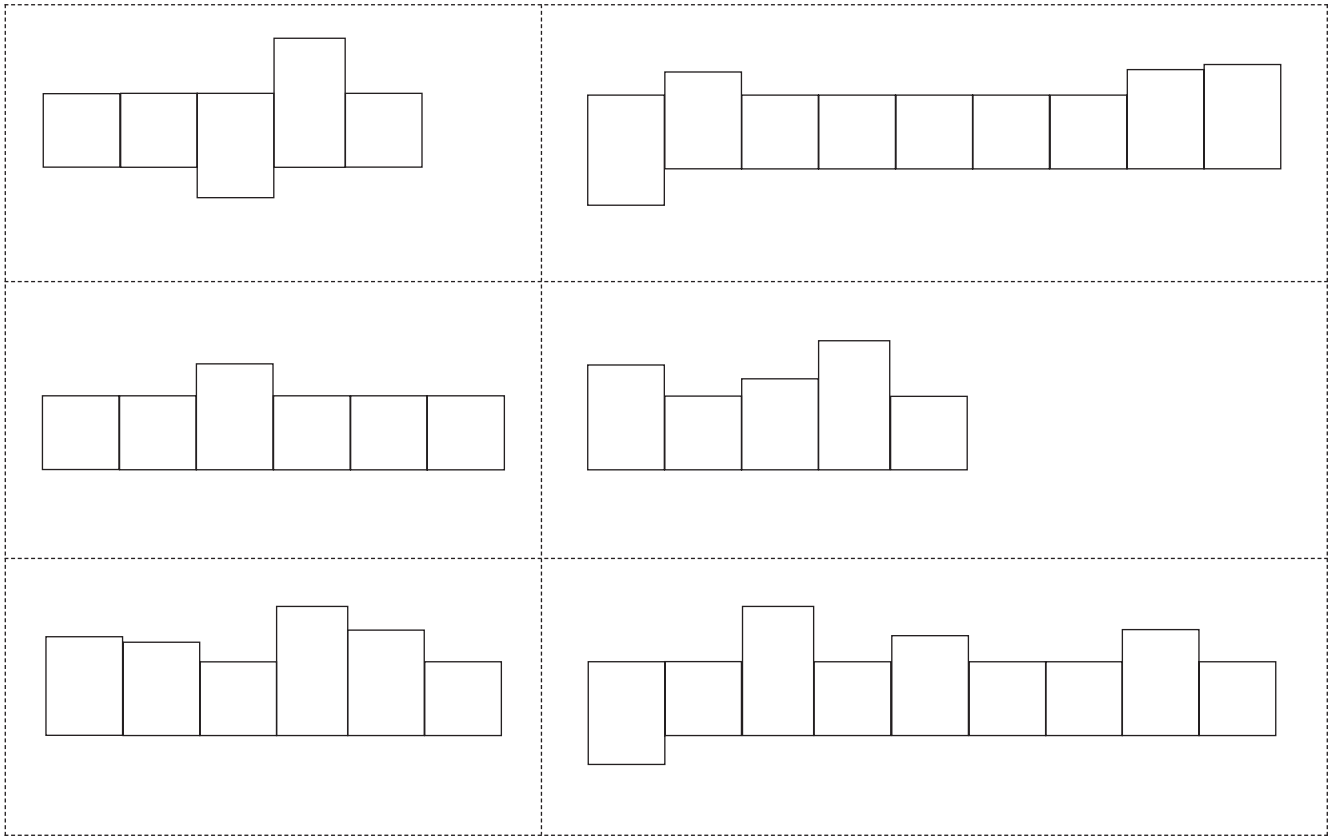
Compétence : Reconnaître un mot par sa silhouette.
Consigne : Cherche la silhouette de chaque mot. Après l'avoir découpée, colle-la près du mot.

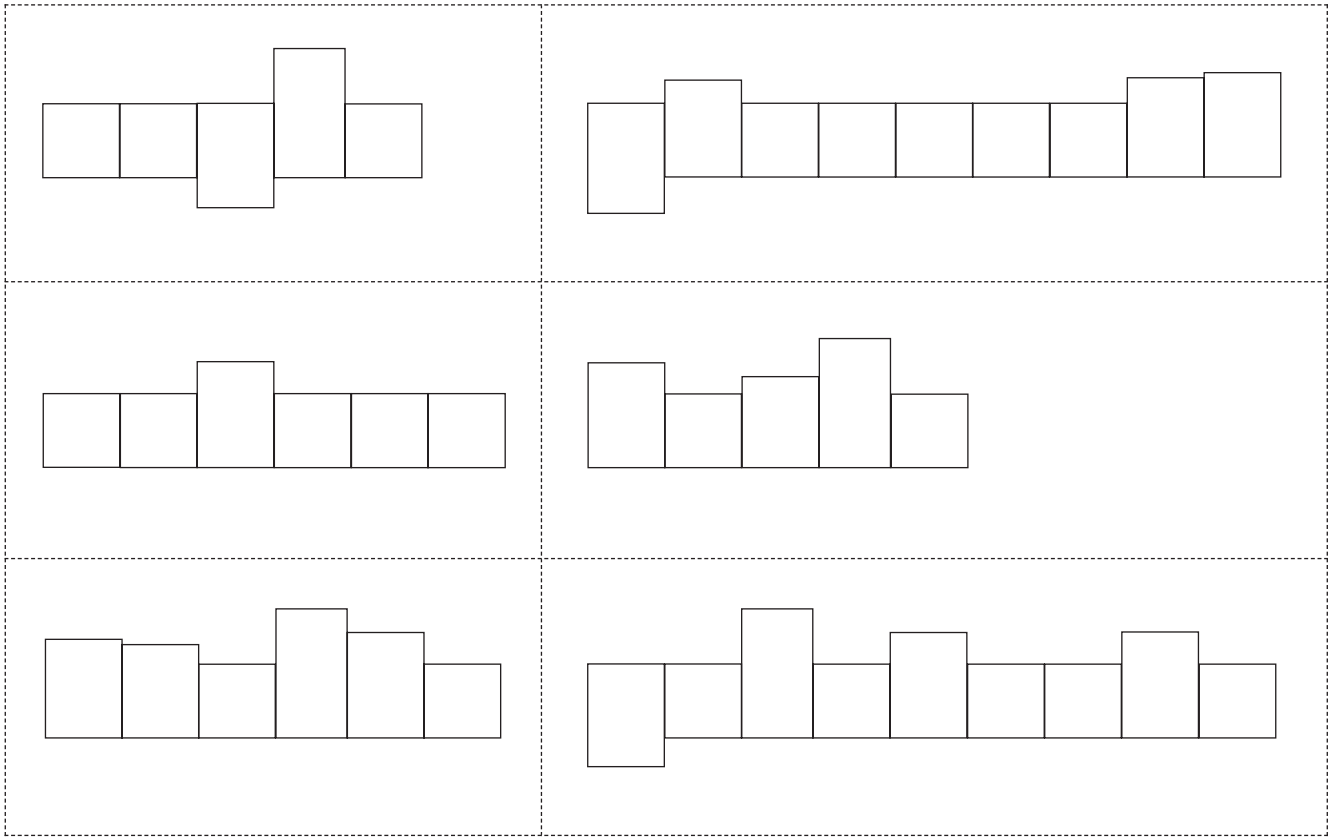




© Editions RAABE

Silhouettes à découper pour 2 élèves E.5





© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer l'emplacement des mots dans une phrase pour identifier une phrase parmi d'autres.

Consigne : Colorie la phrase identique au modèle.

Paul	écrit	une	belle	lettre	au	Père-Noël	.

Le	Père-Noël	écrit	une	belle	lettre	à	Paul	.

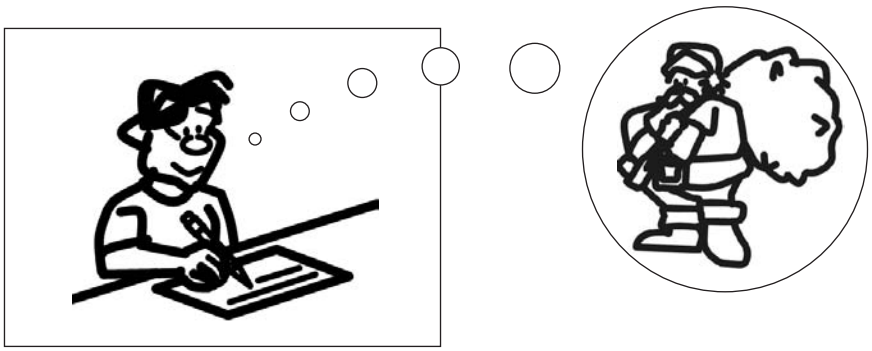
Paul	écrit	une	lettre	belle	au	Père-Noël	.

Père-Noël	écrit	une	lettre	belle	à	Paul	.

Paul	écrit	une	belle	lettre	au	Père-Noël	.

Paul	écrit	au	Père-Noël	une	belle	lettre	.

Le	Père-Noël	écrit	à	Paul	une	belle	lettre	.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trouver l'intrus.

Consigne : Observe les dessins. Tu dois entendre le même son au début de chaque mot.
Chaque ligne a un intrus, barre-le.

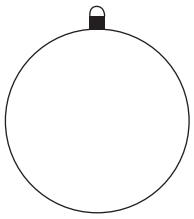
© Editions RAABE

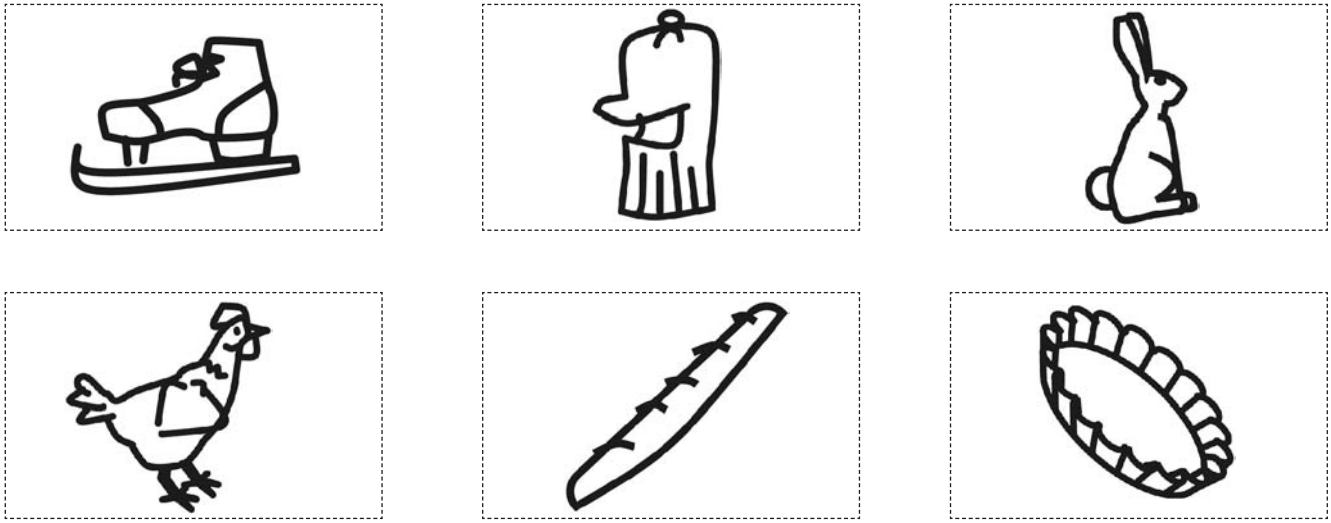
Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître des mots qui contiennent les mêmes phonèmes.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les sous le mot avec lequel elles riment.

SAPIN

BOULE





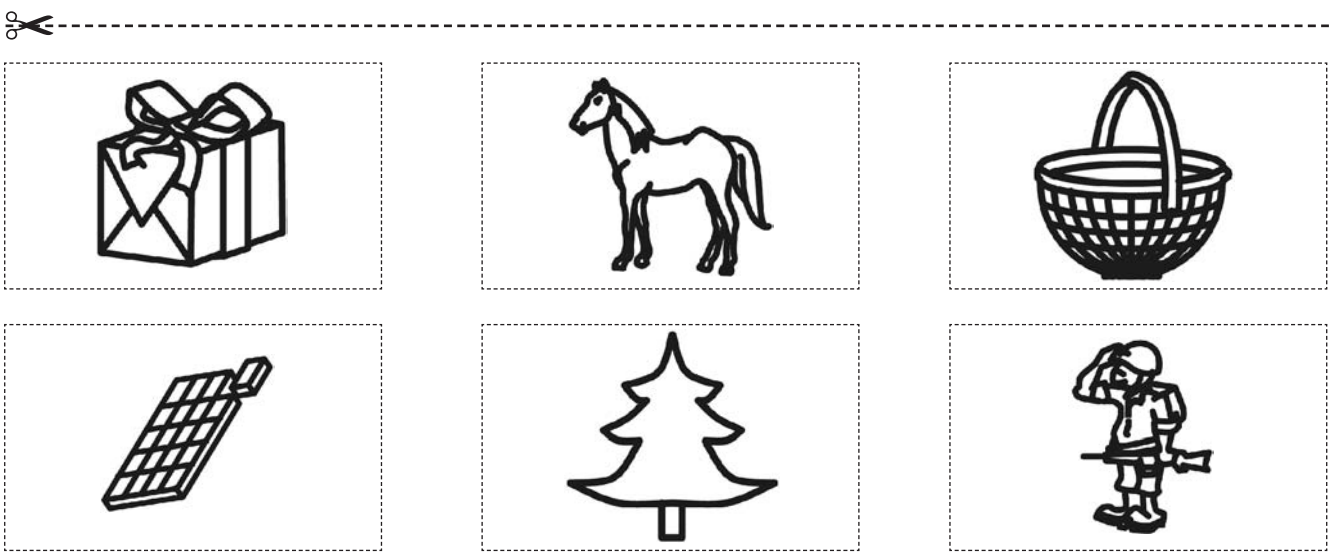
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Situer le son [a] dans le mot (premier/dernier).

Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les selon que tu entends le son [a] au début ou à la fin du mot.

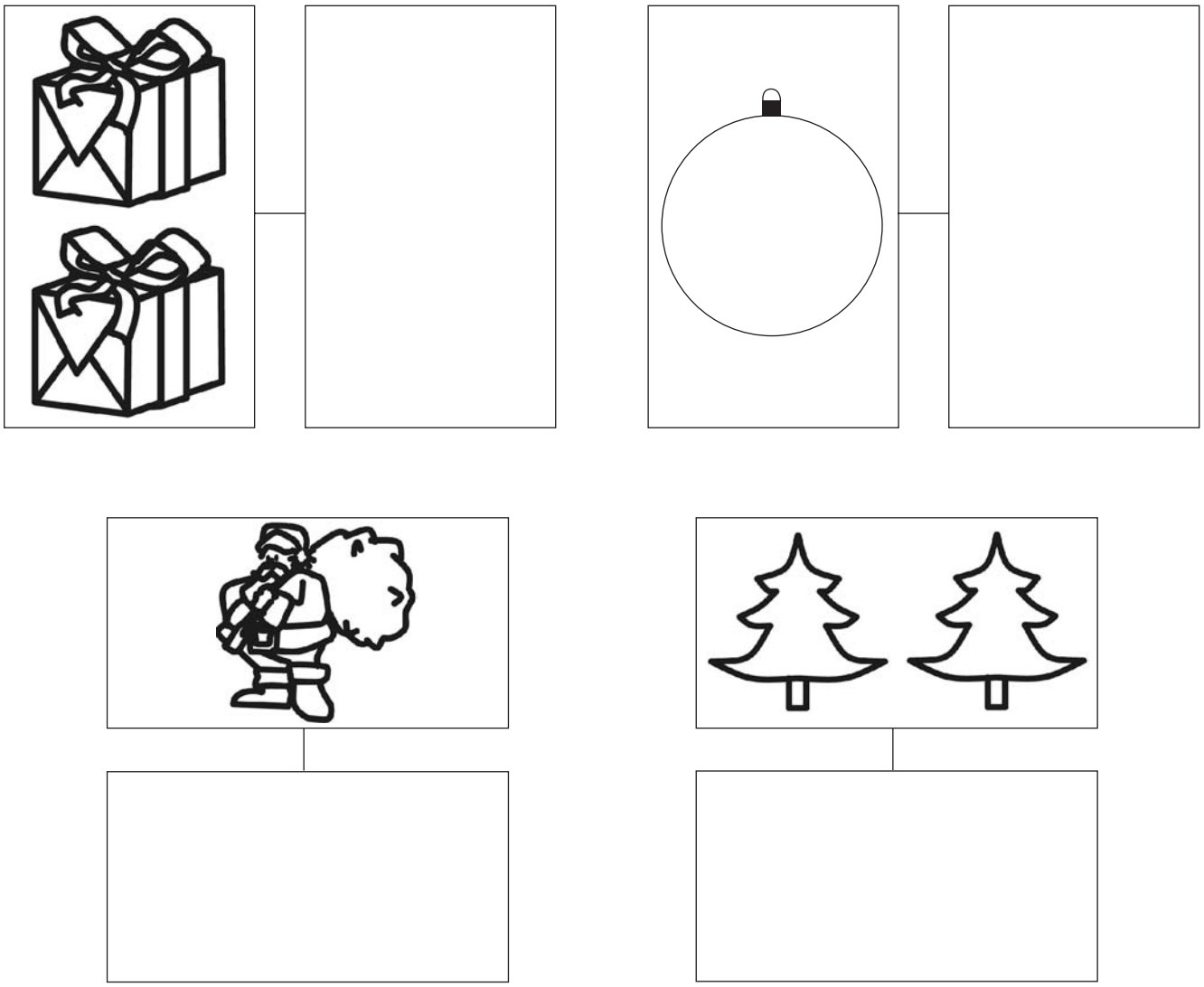
DÉBUT • ⟶	FIN ⟶ •

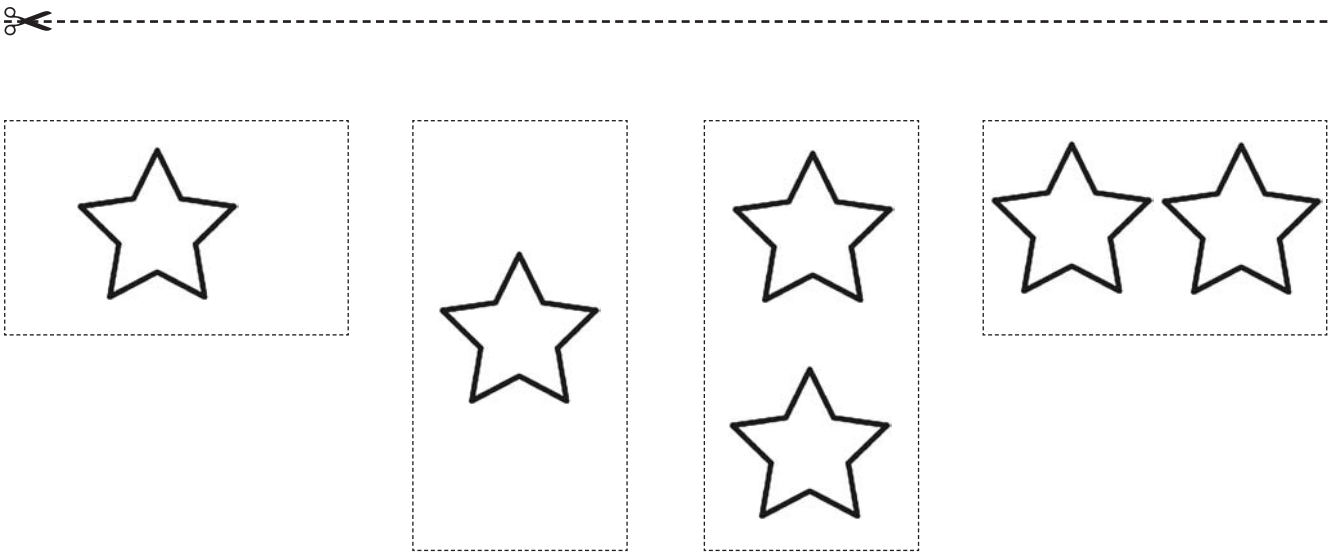


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître des petites collections.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les à coté de celles qui contiennent la même quantité.



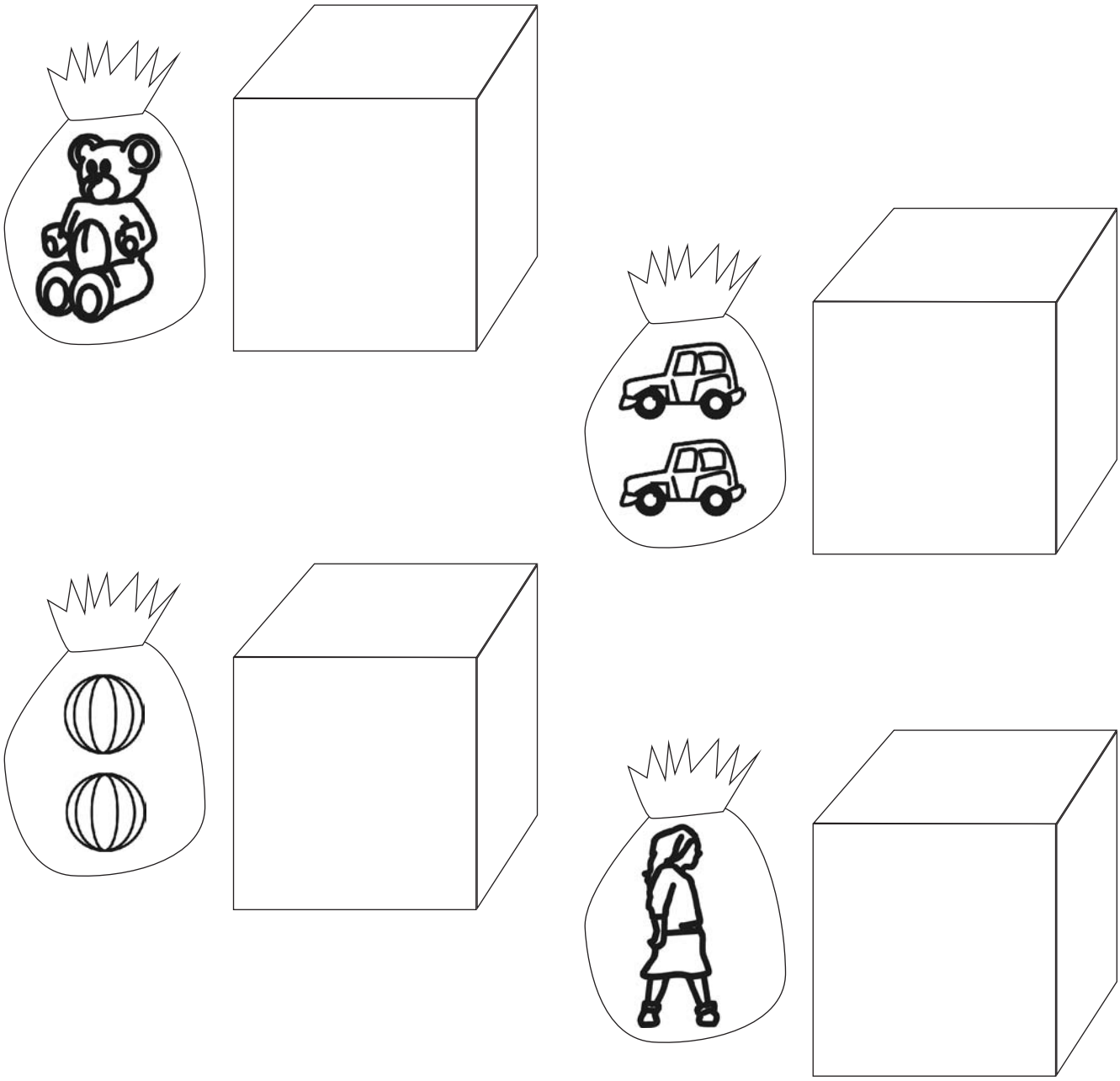


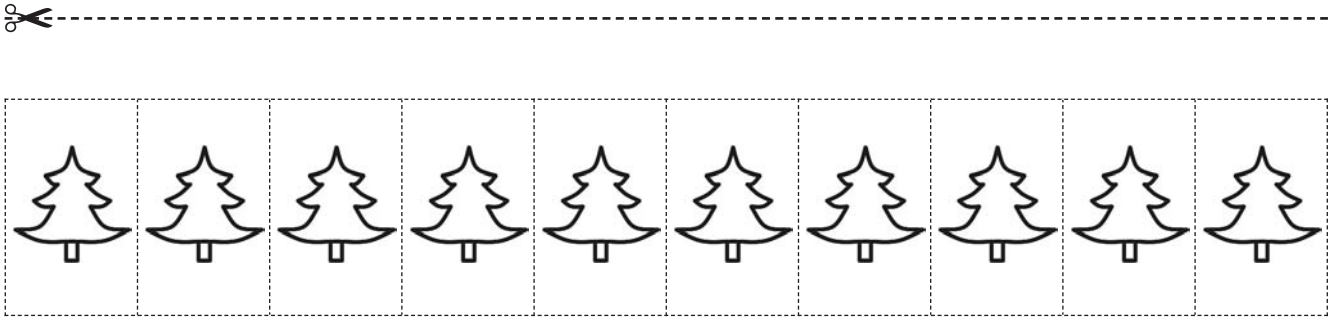
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Dénombrer jusqu'à deux.

Consigne : Découpe les étiquettes. Compte le nombre d'objets dans chaque sac et colle la même quantité de sapin(s) dans la boîte.

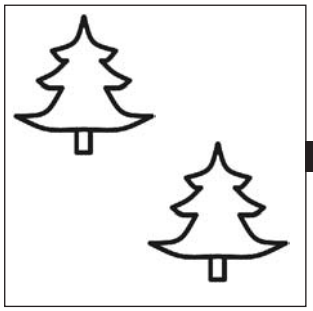
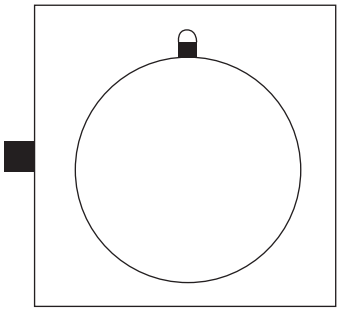
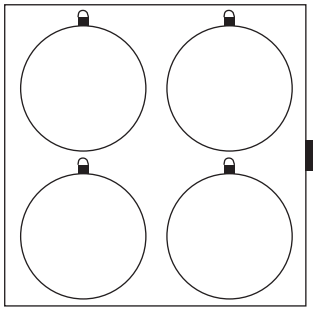
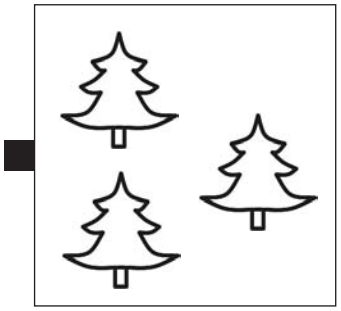
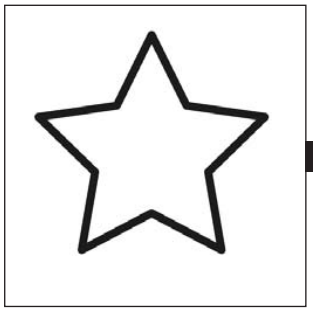
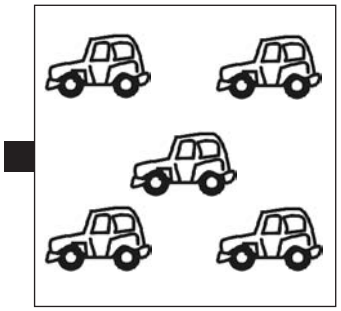
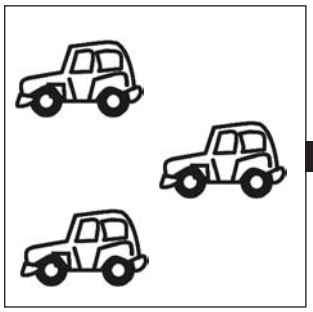
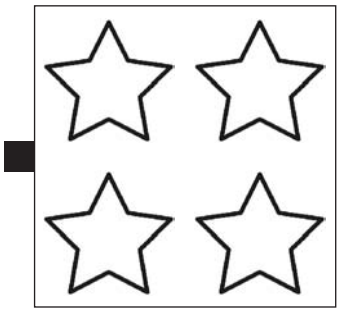
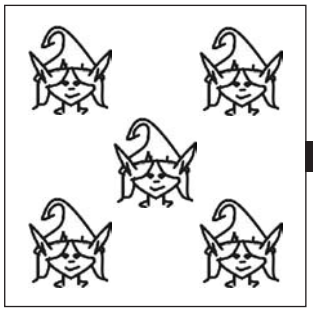




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître des quantités jusqu'à 5.
Consigne : Relie les collections qui ont le même nombre d'objets.

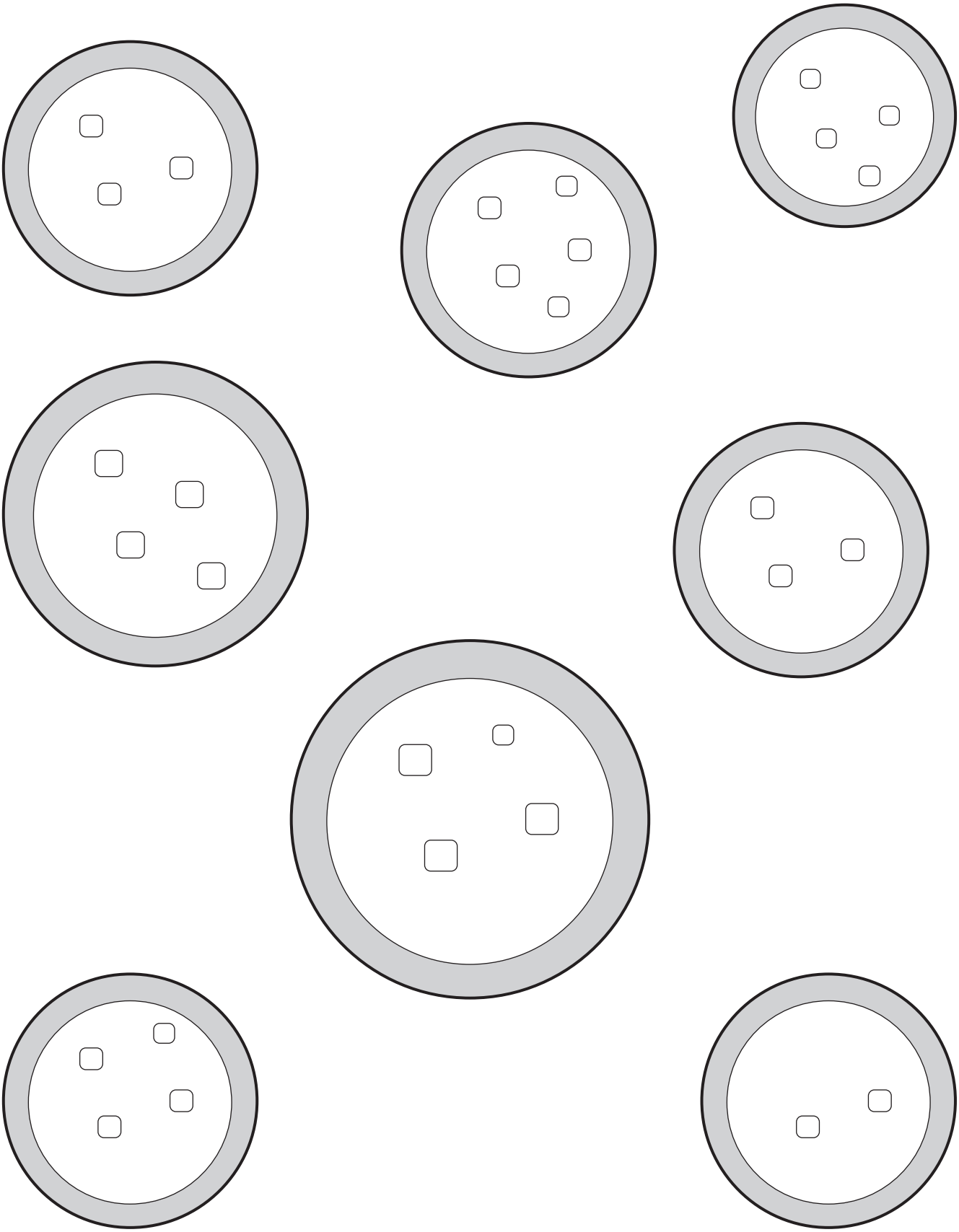










© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Comparer des collections.

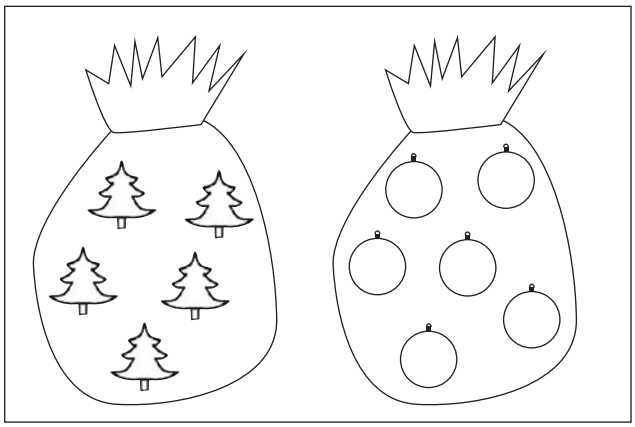
Consigne : Colorie en bleu l'assiette qui contient le moins de chocolat et en rouge celle qui en contient le plus.

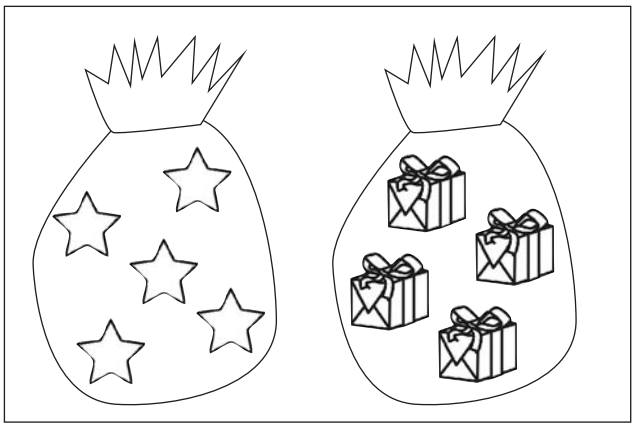


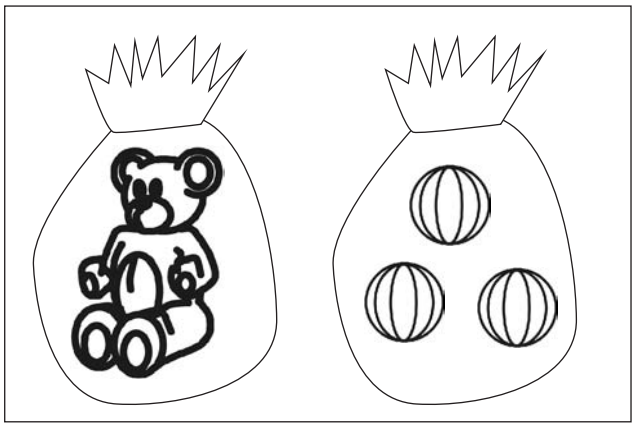
© Editions RAABE

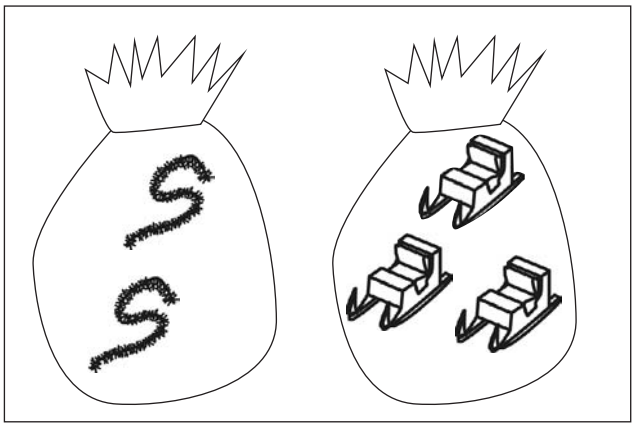
Nom : . . . . . .

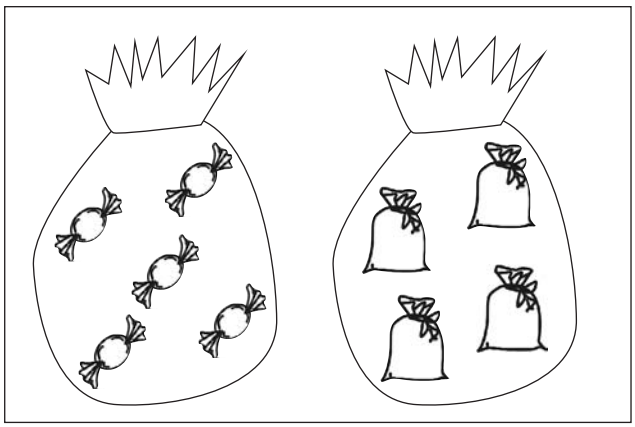
Compétence : Comparer deux collections.
Consigne : Colorie dans chaque case en bleu le sac qui contient le plus d'objets.

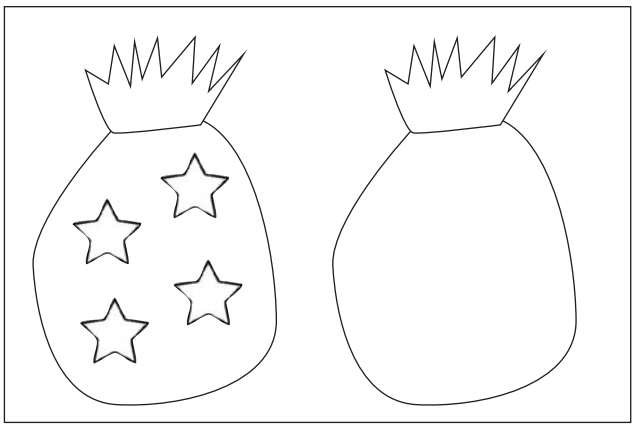












© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

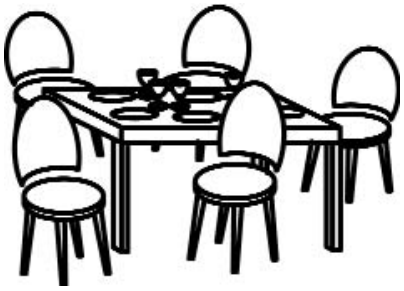
Compétence : Comprendre et utiliser les termes « un peu, beaucoup ».
Consigne : Colorie en vert les sapins où il y a peu de cadeaux et en jaune ceux où il y en a beaucoup.

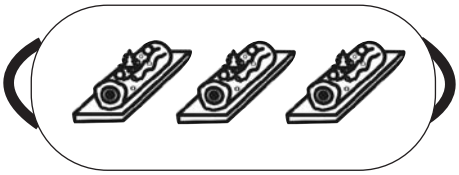
© Editions RAABE

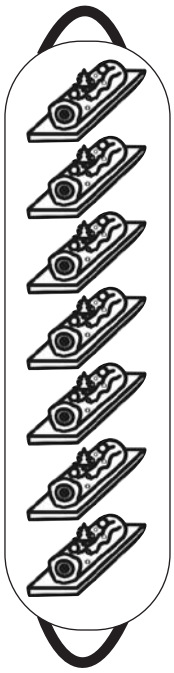
Nom : . . . . . .

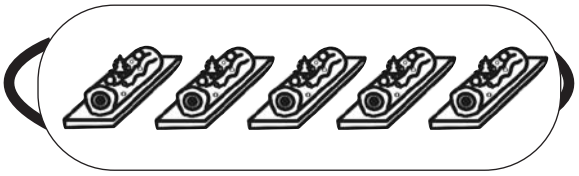
Compétence : Comprendre et utiliser les termes « assez, pas assez et trop ».

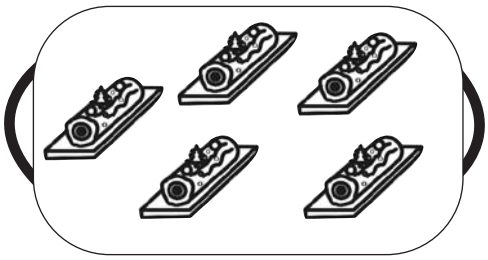
Consigne : À la table de Julie, on compte 5 enfants. En dessert chacun aura une bûche de Noël. Colorie en jaune les plats qui ont assez de bûches, en rouge ceux qui n'en ont pas assez et en vert ceux qui en ont trop.

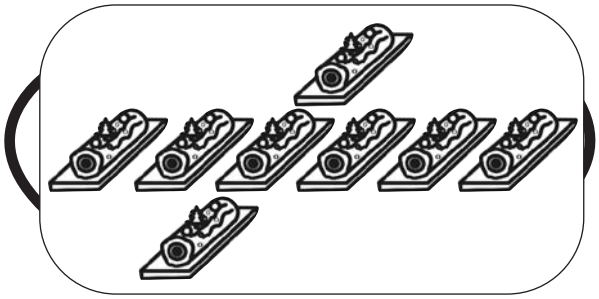


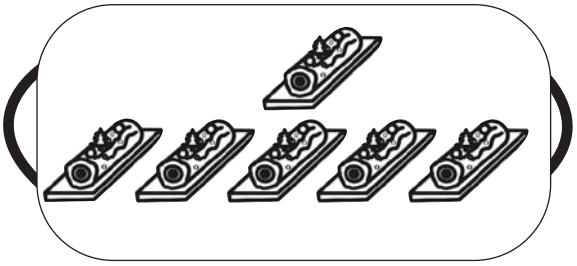


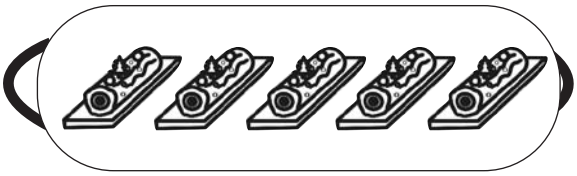


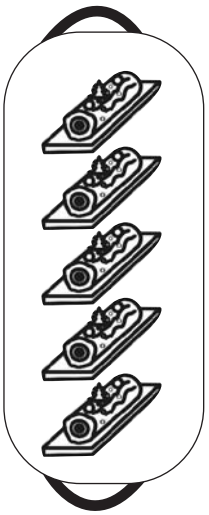


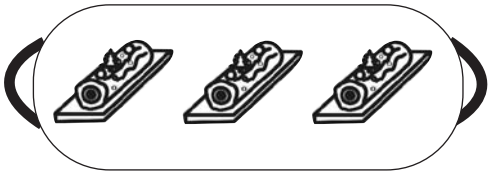


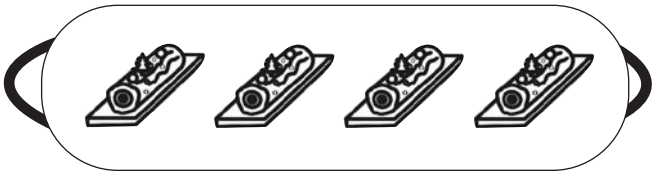












© Editions RAABE

Colle

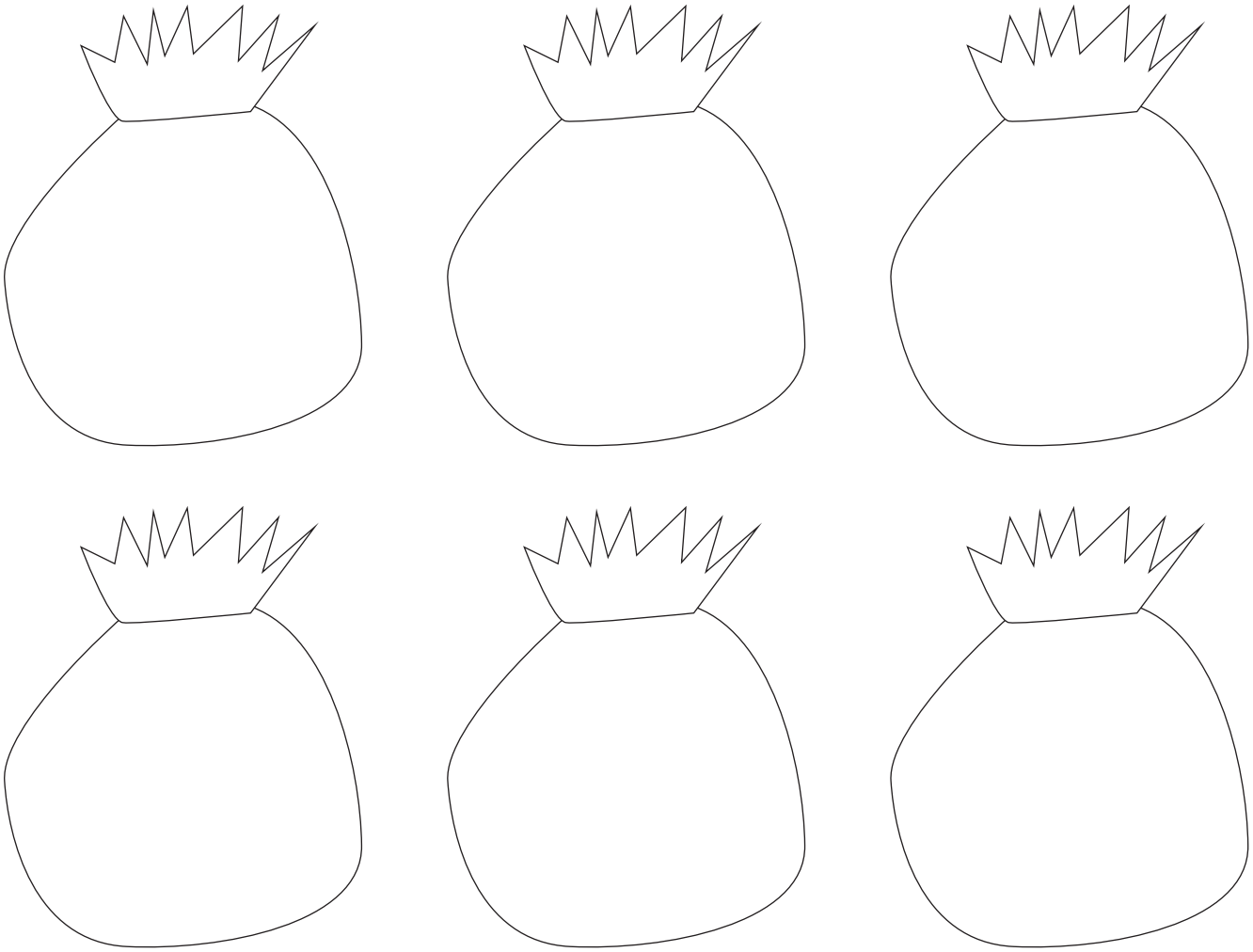
Nom : . . . . . .

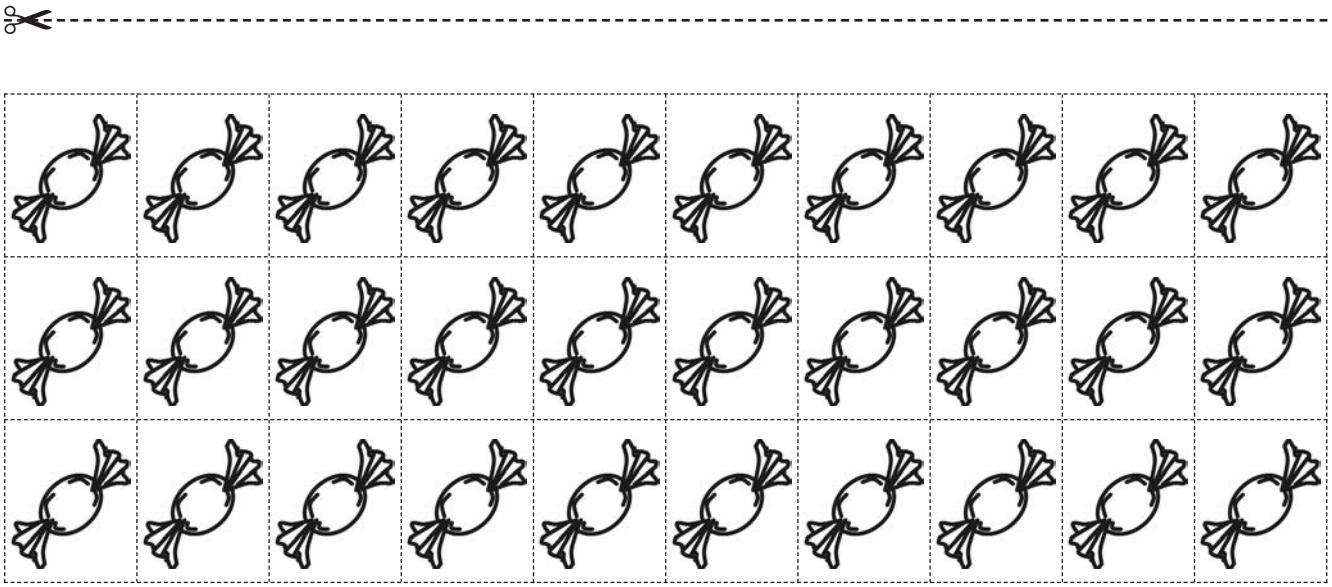
Compétence : Construire des collections jusqu'à 2.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle 2 cadeaux sous chaque sapin.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Construire des collections jusqu'à 4.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle 4 bonbons dans chaque sac.





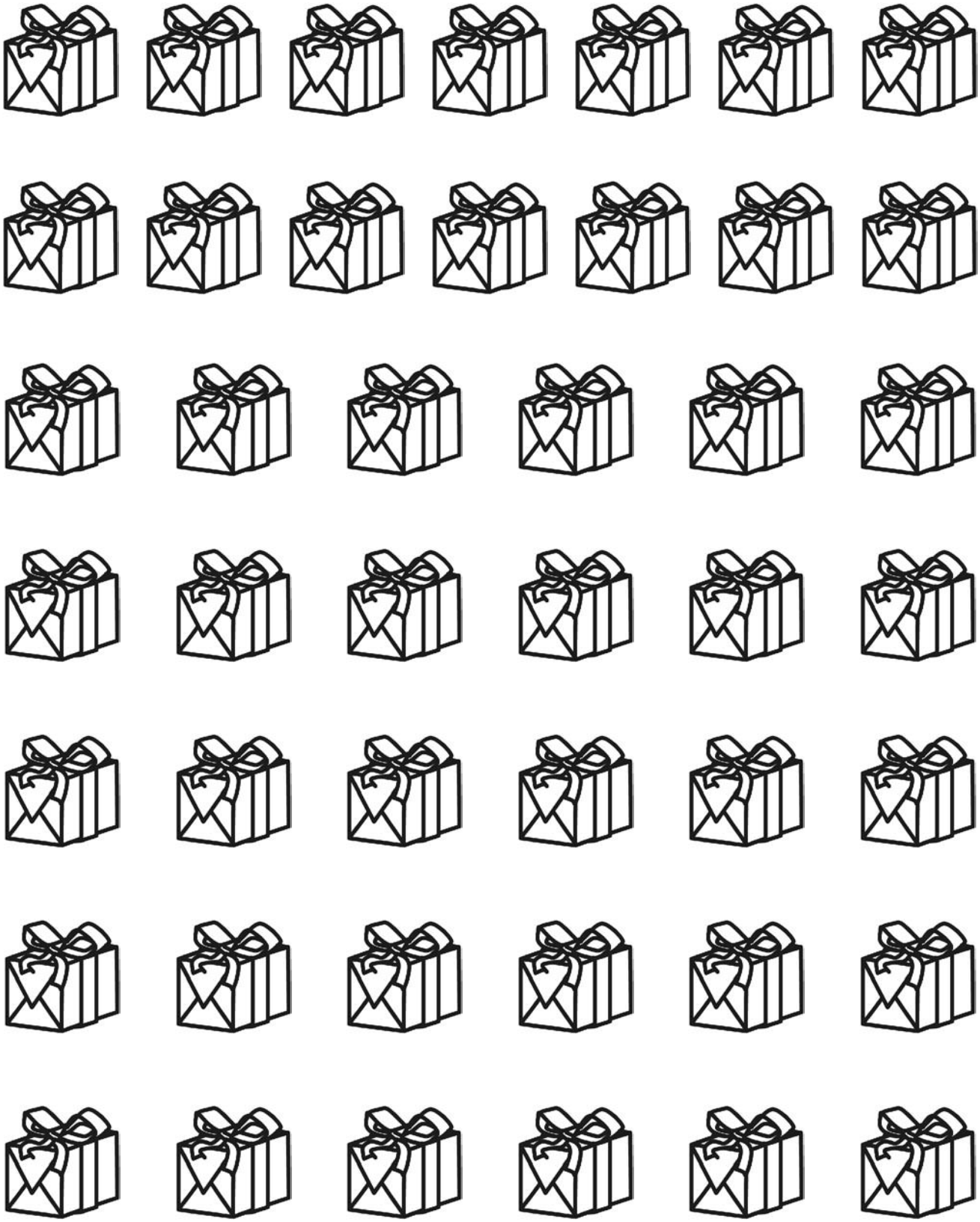
© Editions RAABE

E.10 1. Approche du nombre Découvrir le monde – Niveau : ***

Nom : . . . . . .

Compétence : Construire une collection jusqu'à 6.

Consigne : Fais des groupes de six cadeaux en les reliant, puis colorie chaque collection d'une couleur différente (s'il reste des cadeaux, ne les colorie pas).



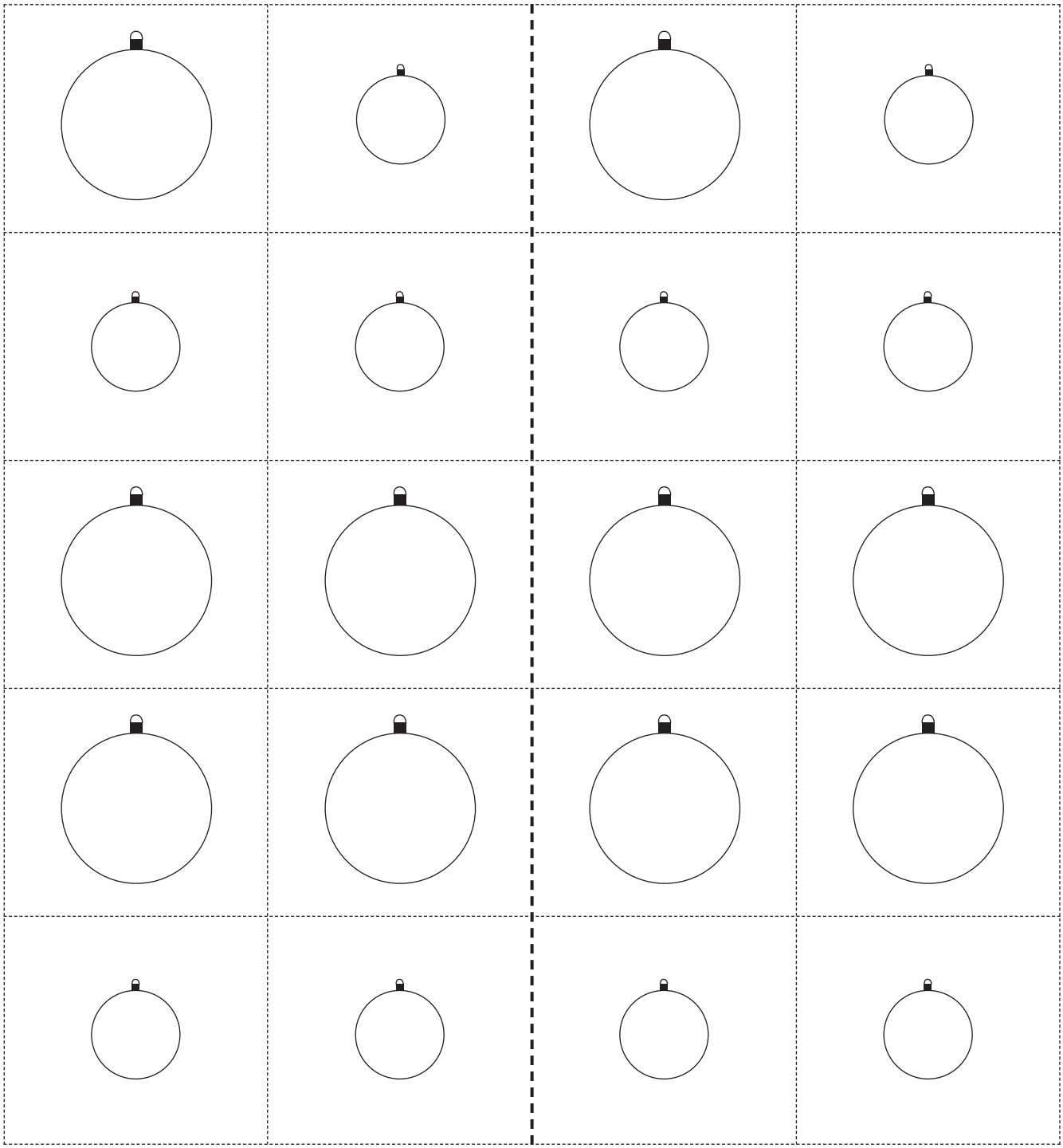
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Réaliser un classement selon la taille.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les à leur place dans le tableau.

© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour deux élèves. Fiche E.1

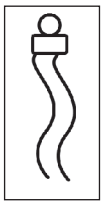


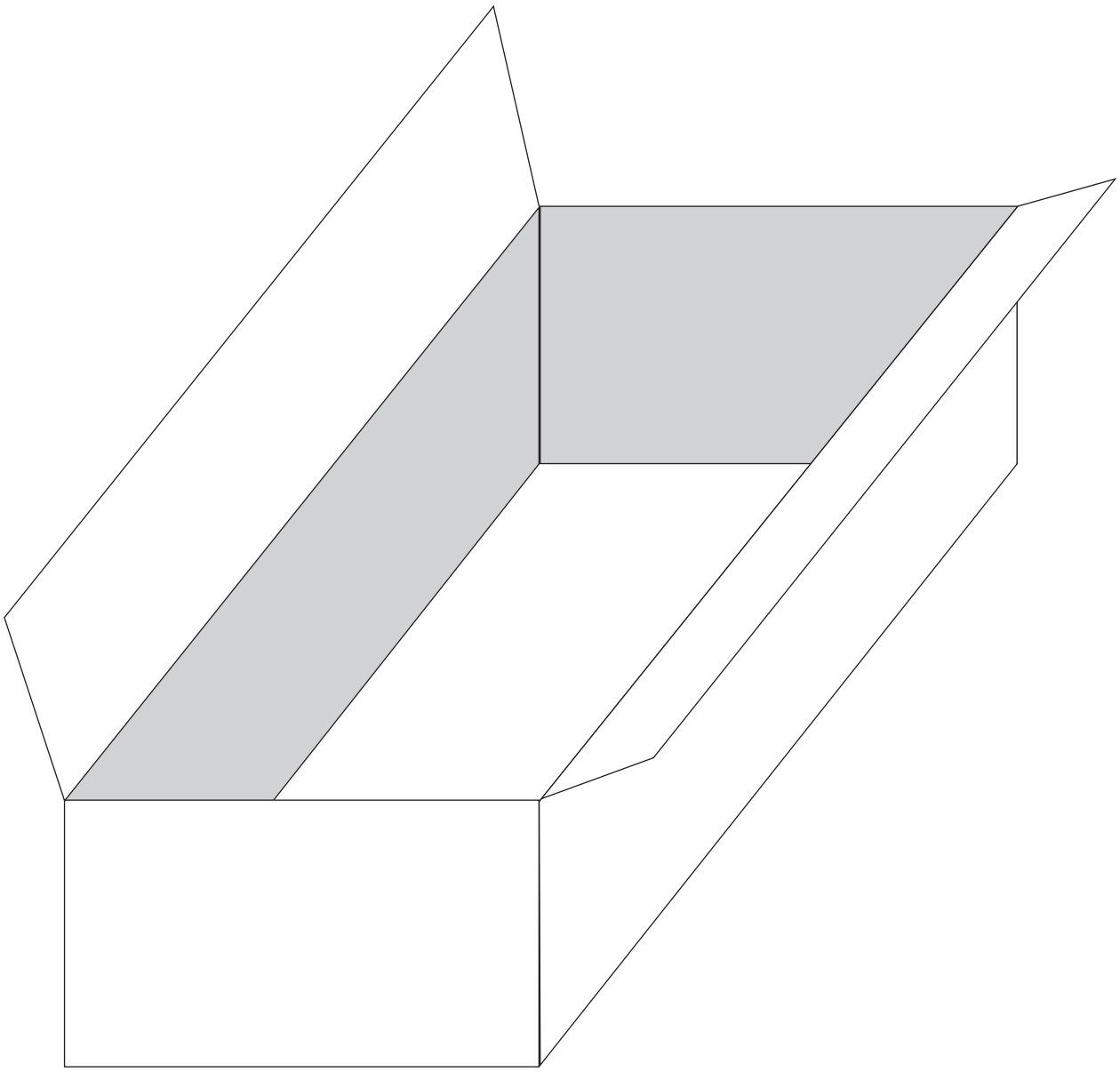
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Former une collection en fonction d'un critère (tri par forme).

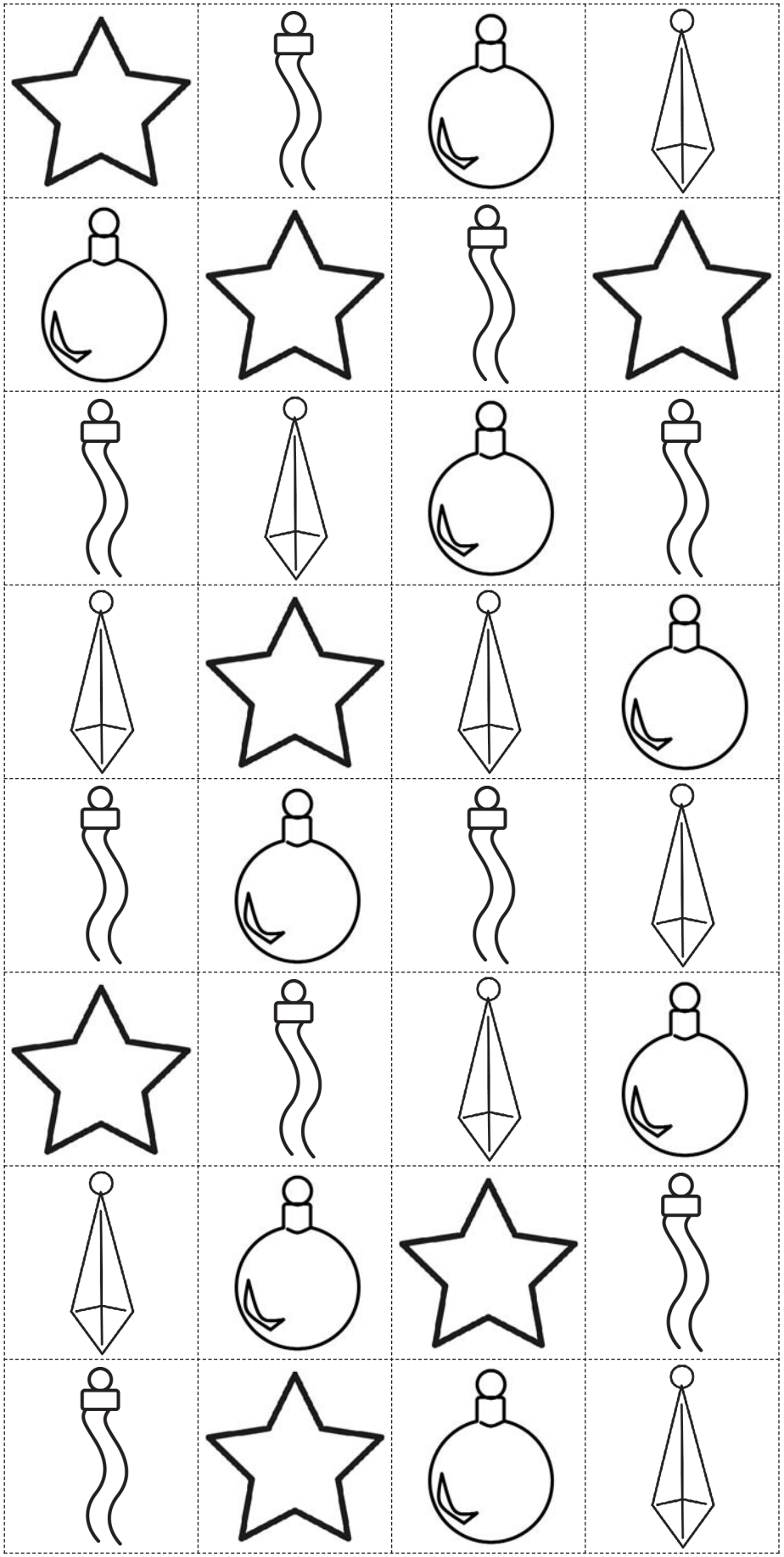
Consigne : Prépare les décorations du sapin. Découpe les étiquettes et colle dans la boîte les décorations de cette forme.





© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour la fiche E.2

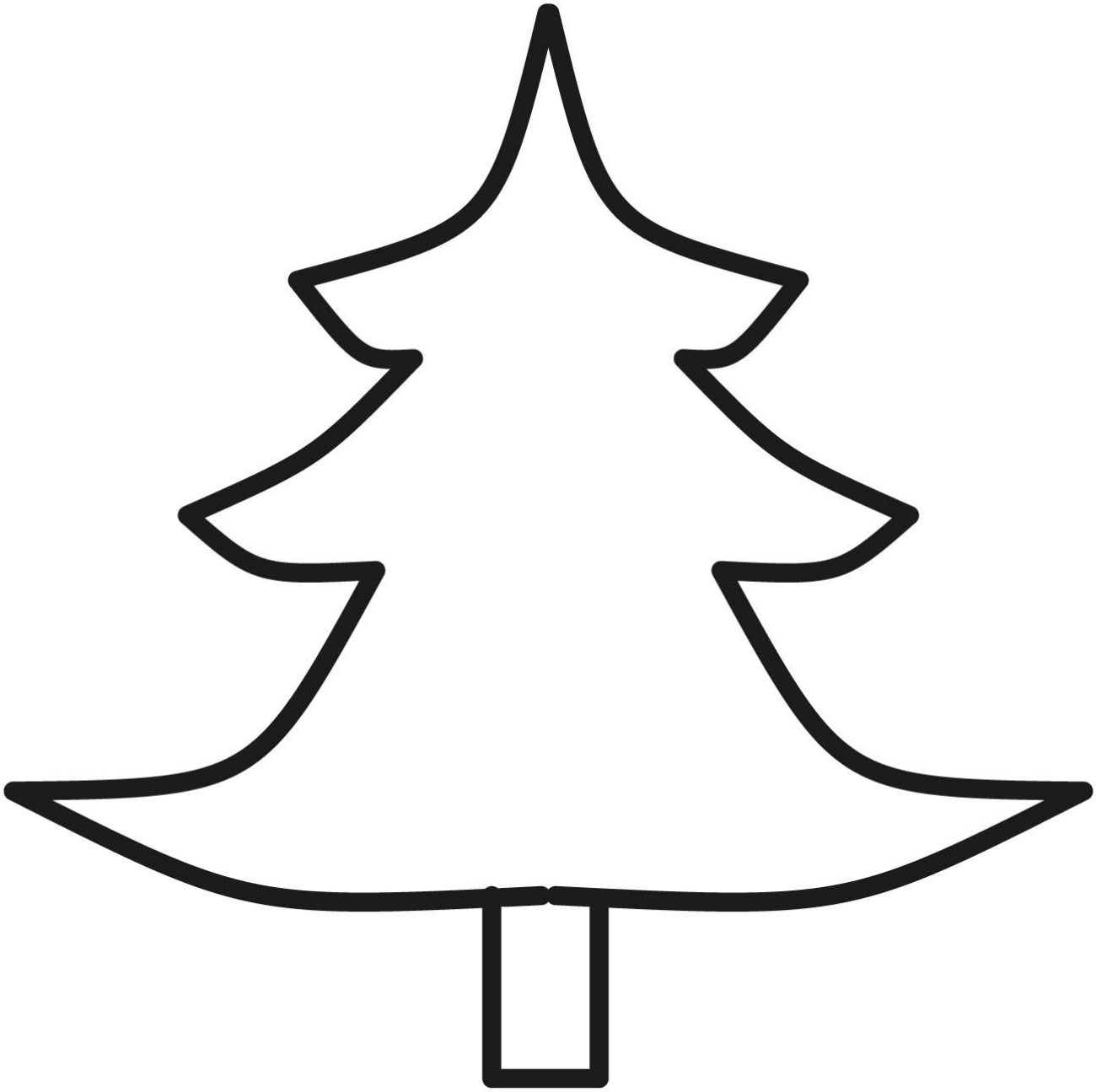


© Editions RAABE

Colle

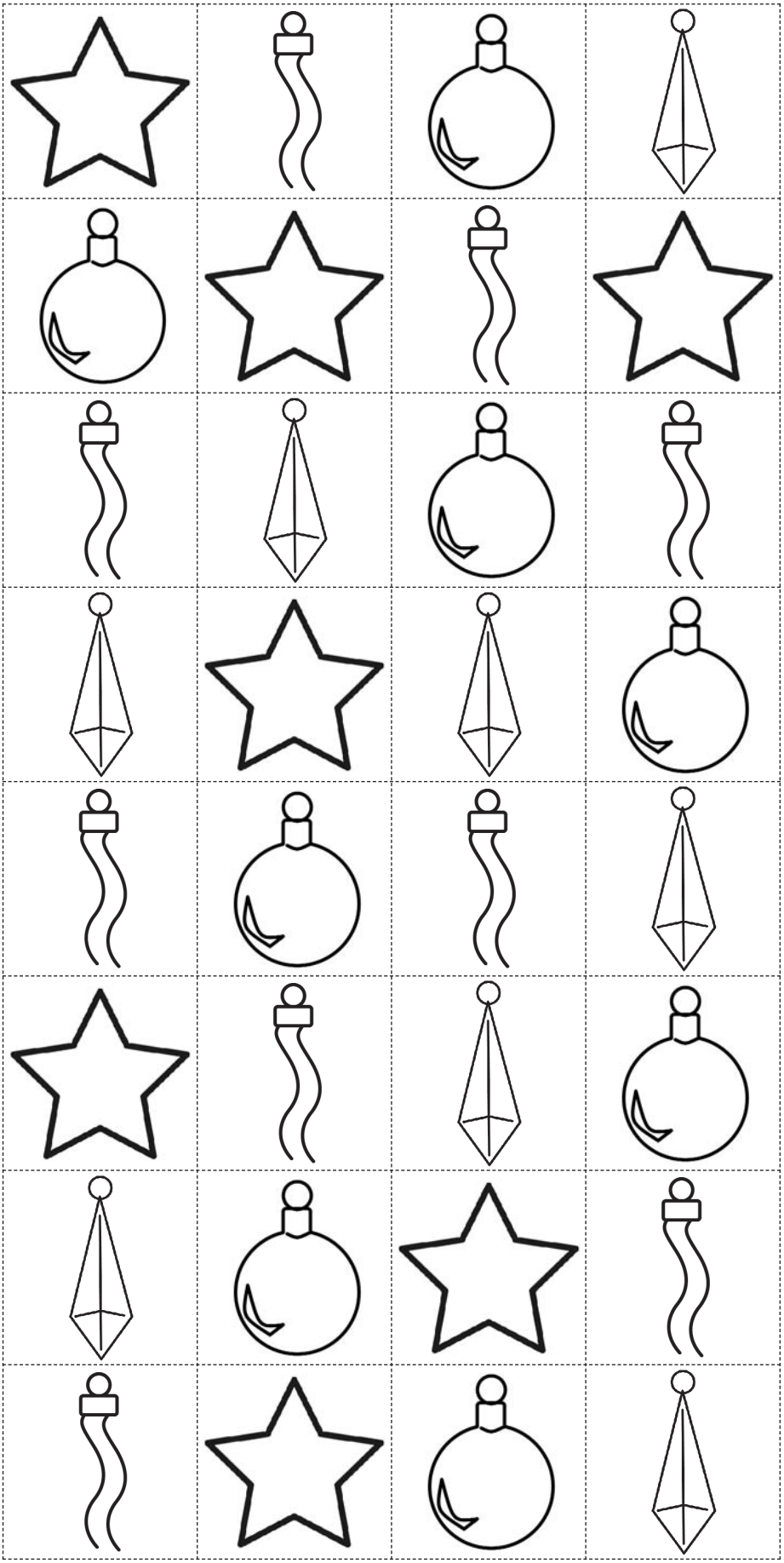
Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître la forme ronde.
Consigne : Découpe les étiquettes et décore le sapin avec les décorations de forme ronde.



© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour la fiche E.3



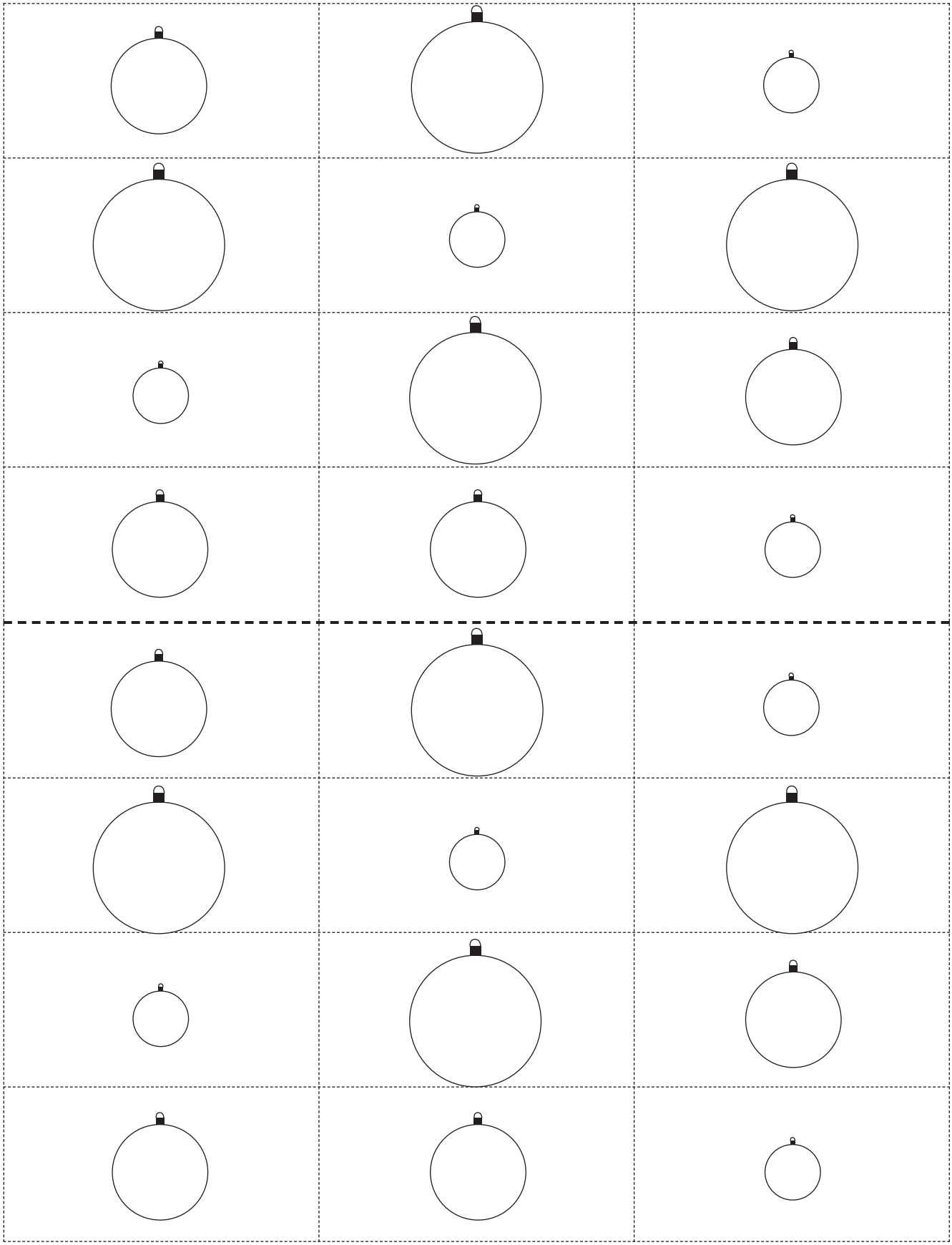
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Classer des objets dans un tableau à une entrée, en fonction de leur taille.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les dans le tableau selon la taille.

© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour deux élèves. Fiche E.4



© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

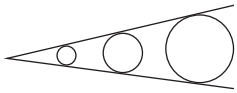
Compétence : Distinguer les tailles « petit/grand ».

Consigne : Colle des gommettes rouges pour décorer le petit cadeau et des gommettes jaunes pour décorer le grand cadeau.

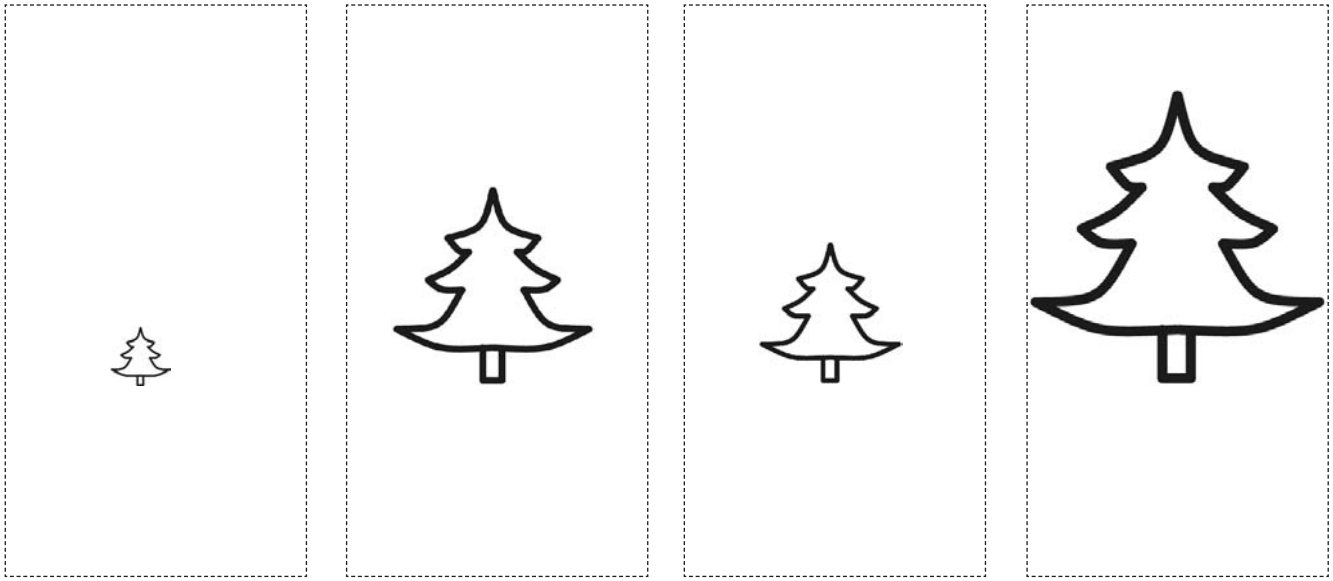
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Distinguer les tailles « petit, moyen, grand ».
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les de la plus petite à la plus grande.

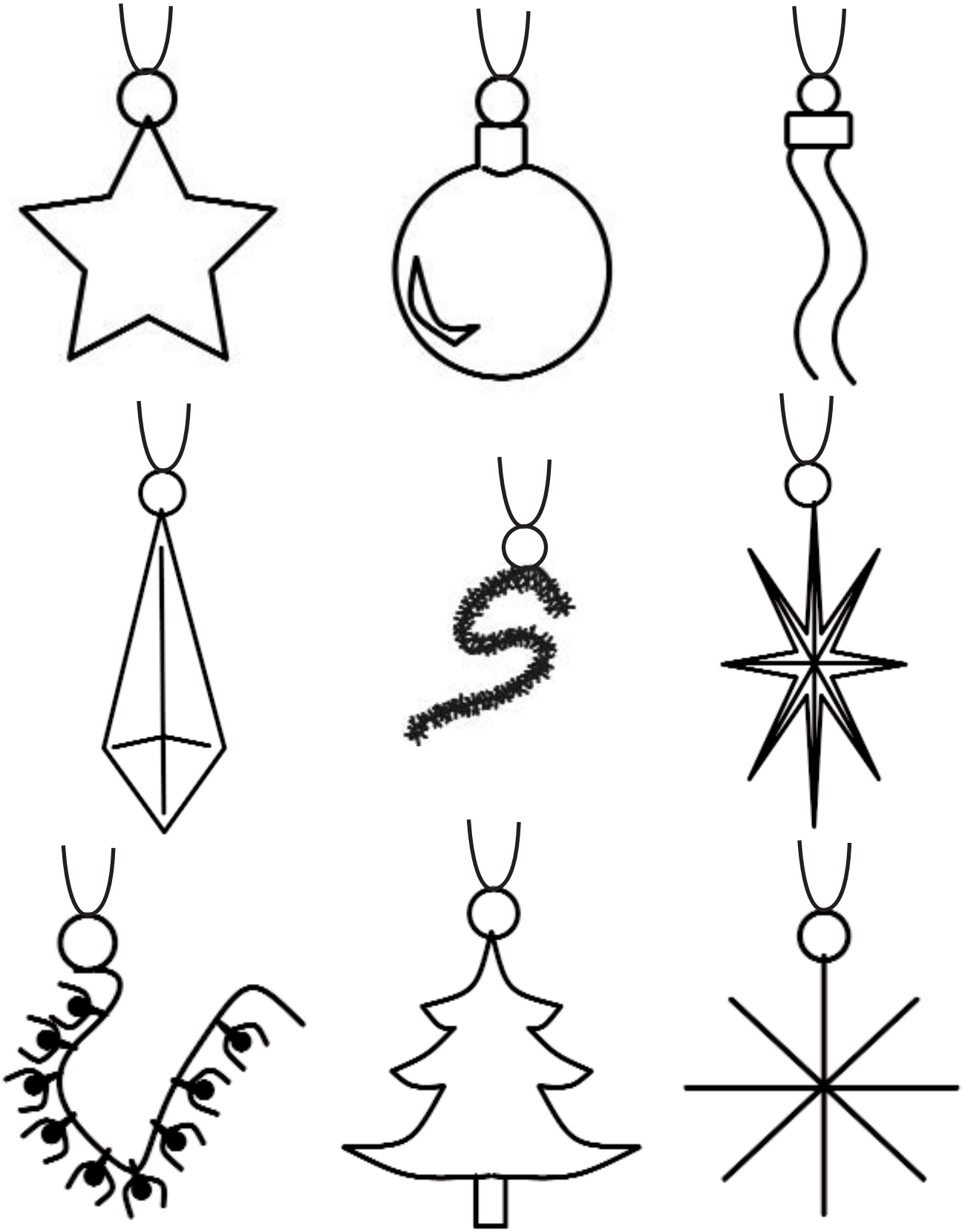


© Editions RAABE



Nom : . . . . . .

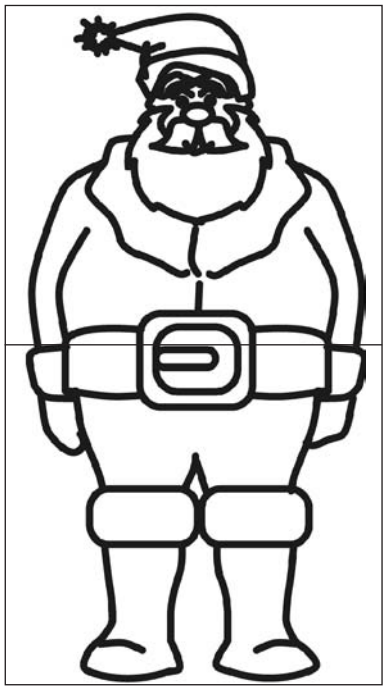
Compétence : Distinguer les lignes ouvertes et les lignes fermées.
Consigne : Colorie les décorations dessinées avec des lignes fermées.

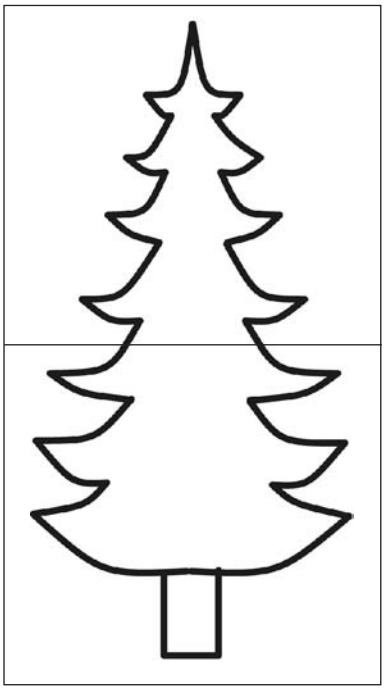


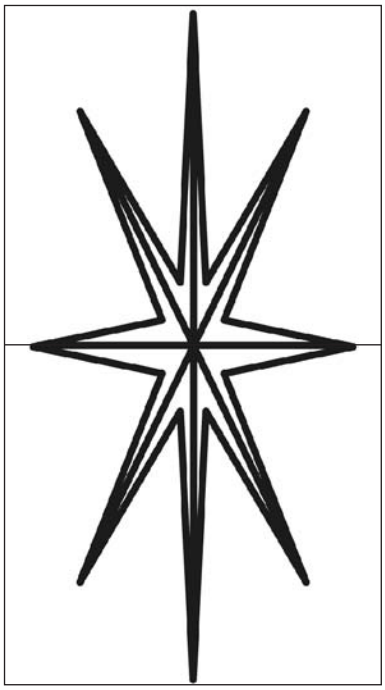
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

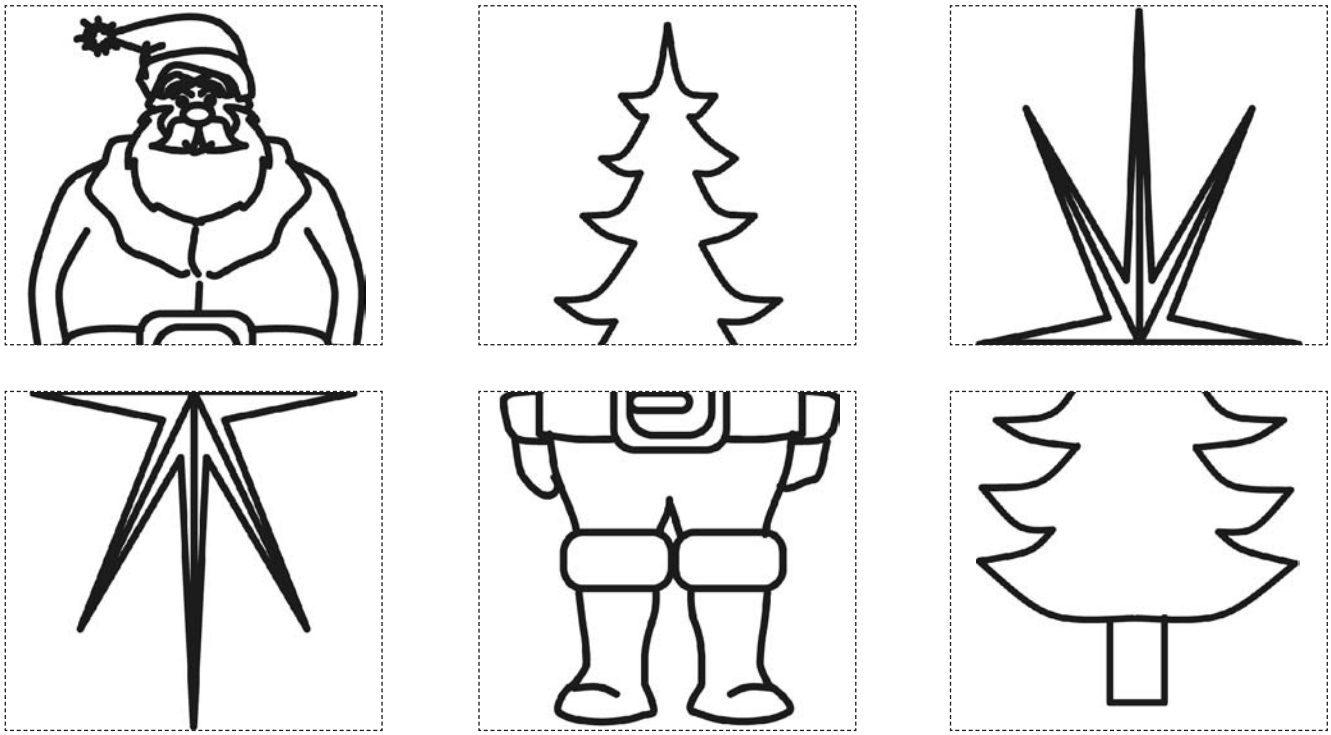
Compétence : Recomposer une image à deux pièces.
Consigne : Découpe les pièces et reconstitue les puzzles.





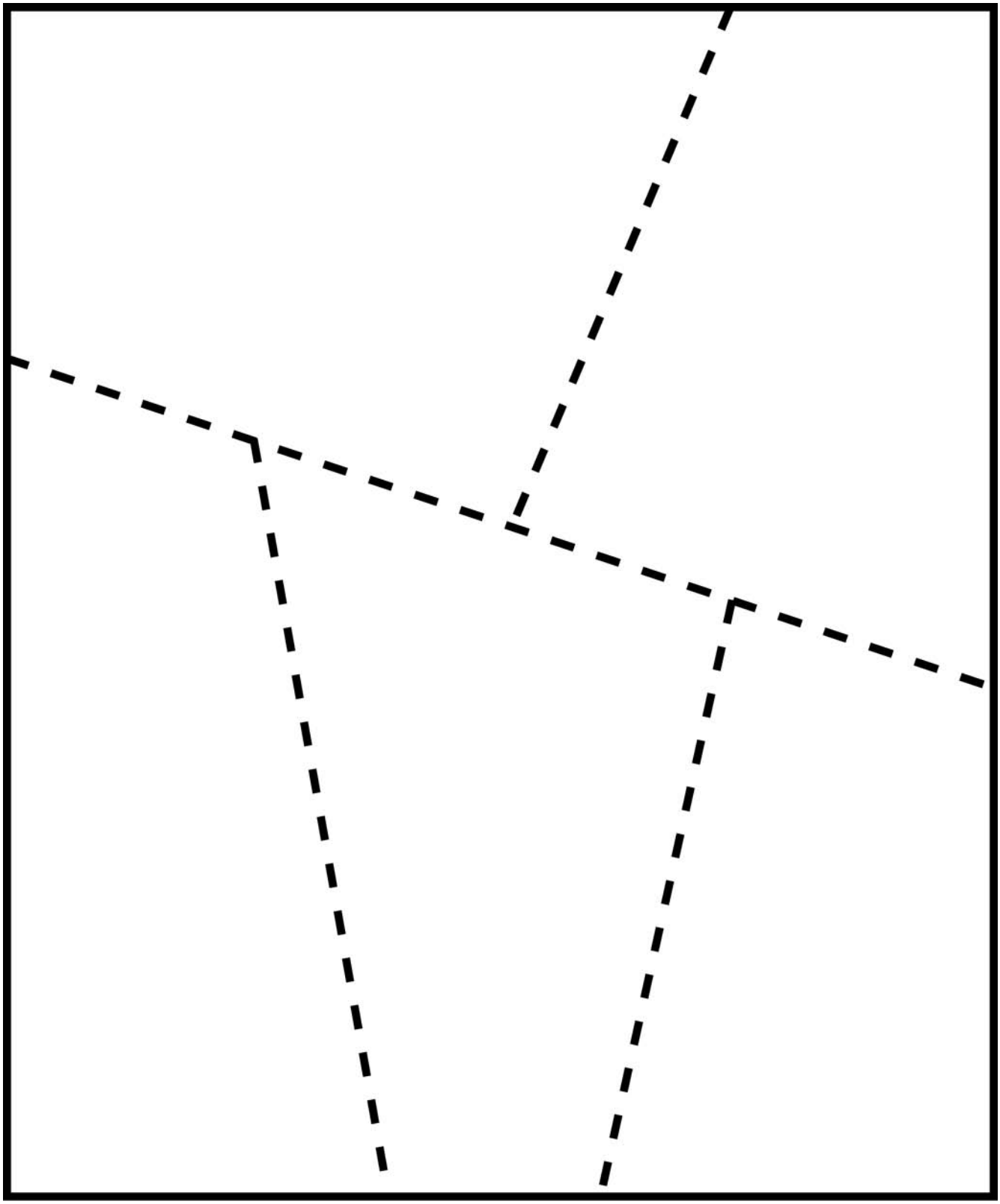


© Editions RAABE



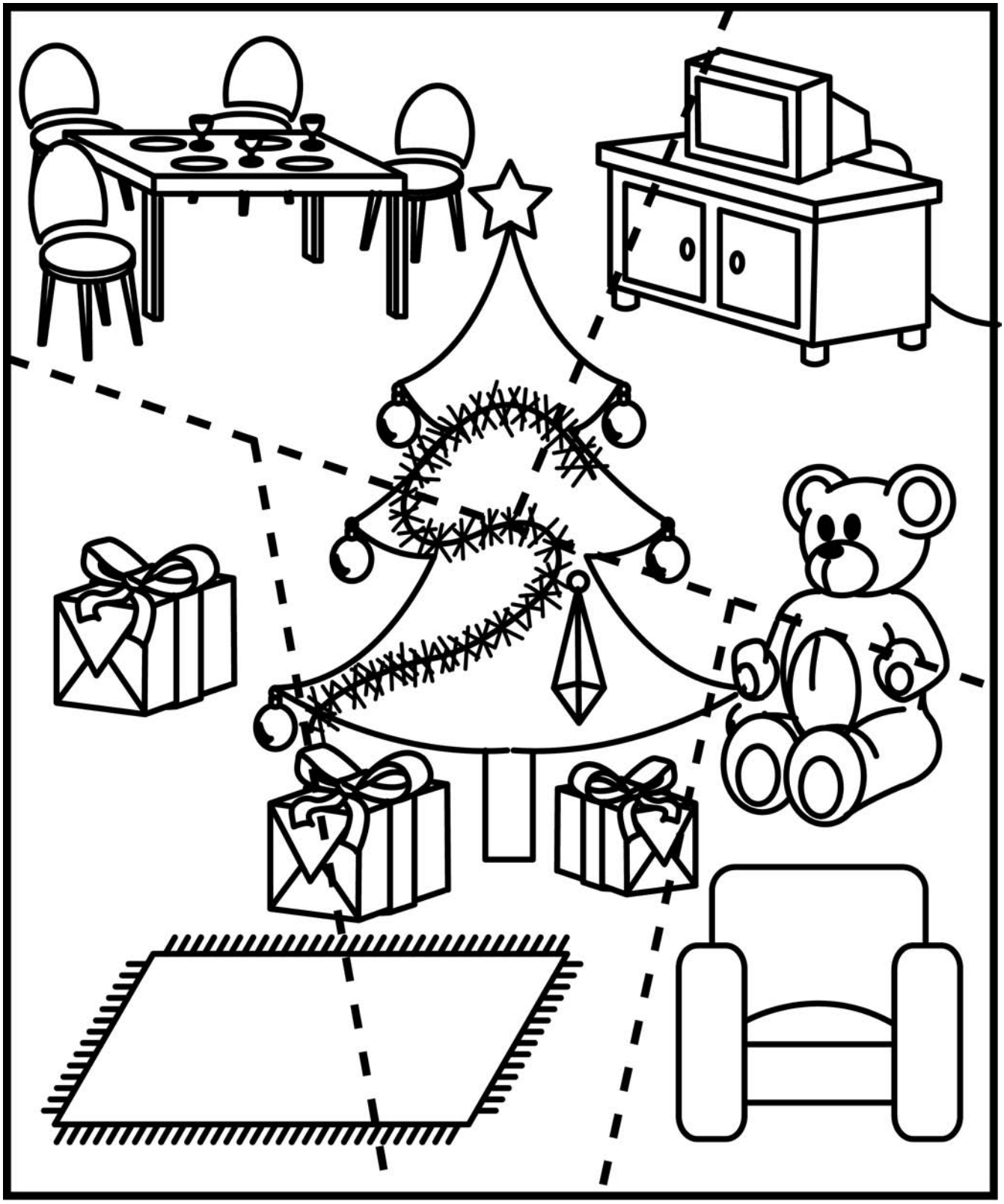
Nom : . . . . . .

Compétence : Recomposer un puzzle (5 pièces).
Consigne : Découpe les pièces sur les gros traits noirs et reconstitue le puzzle.



© Editions RAABE

Puzzle à découper pour la fiche E.9

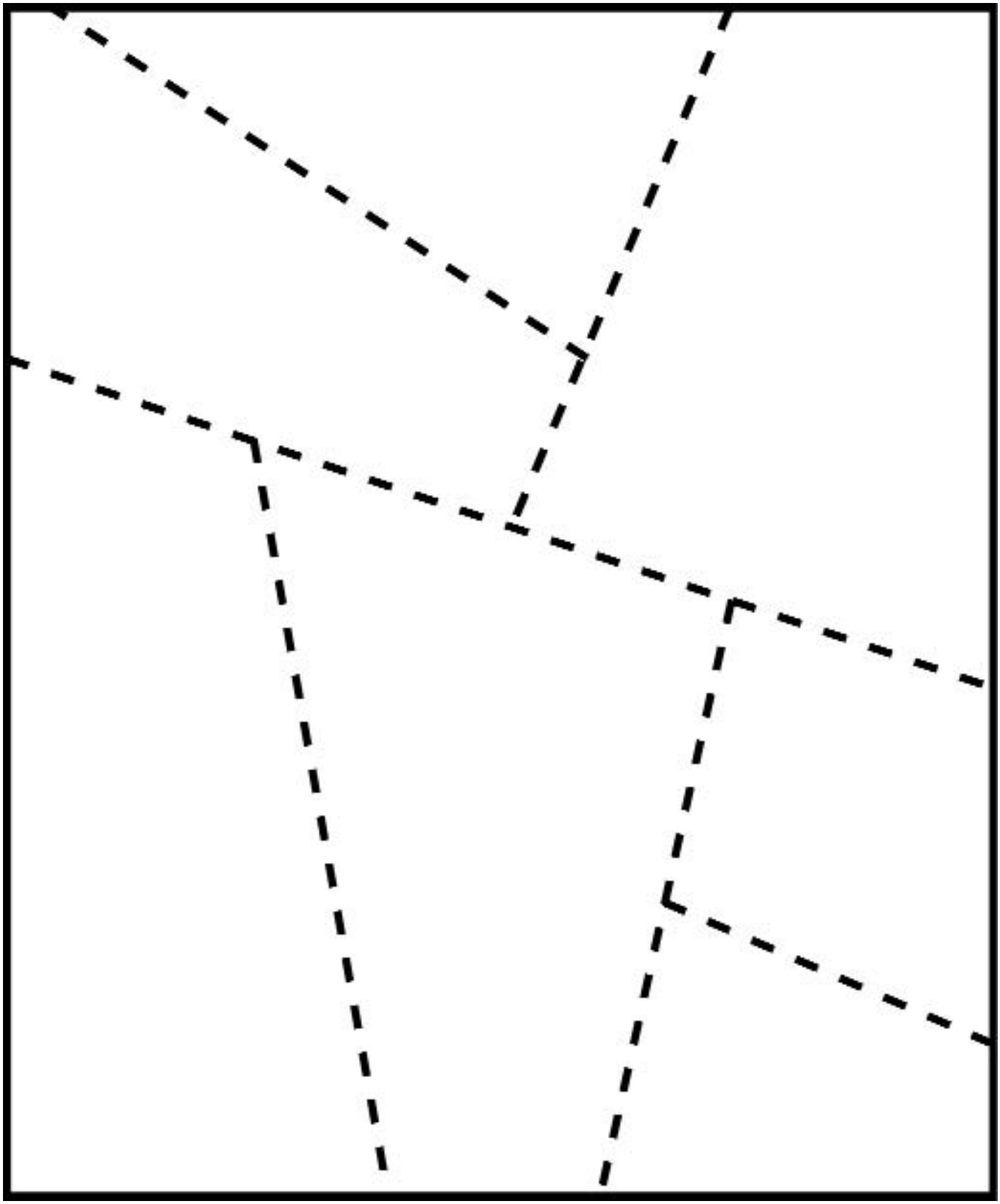


© Editions RAABE

Colle

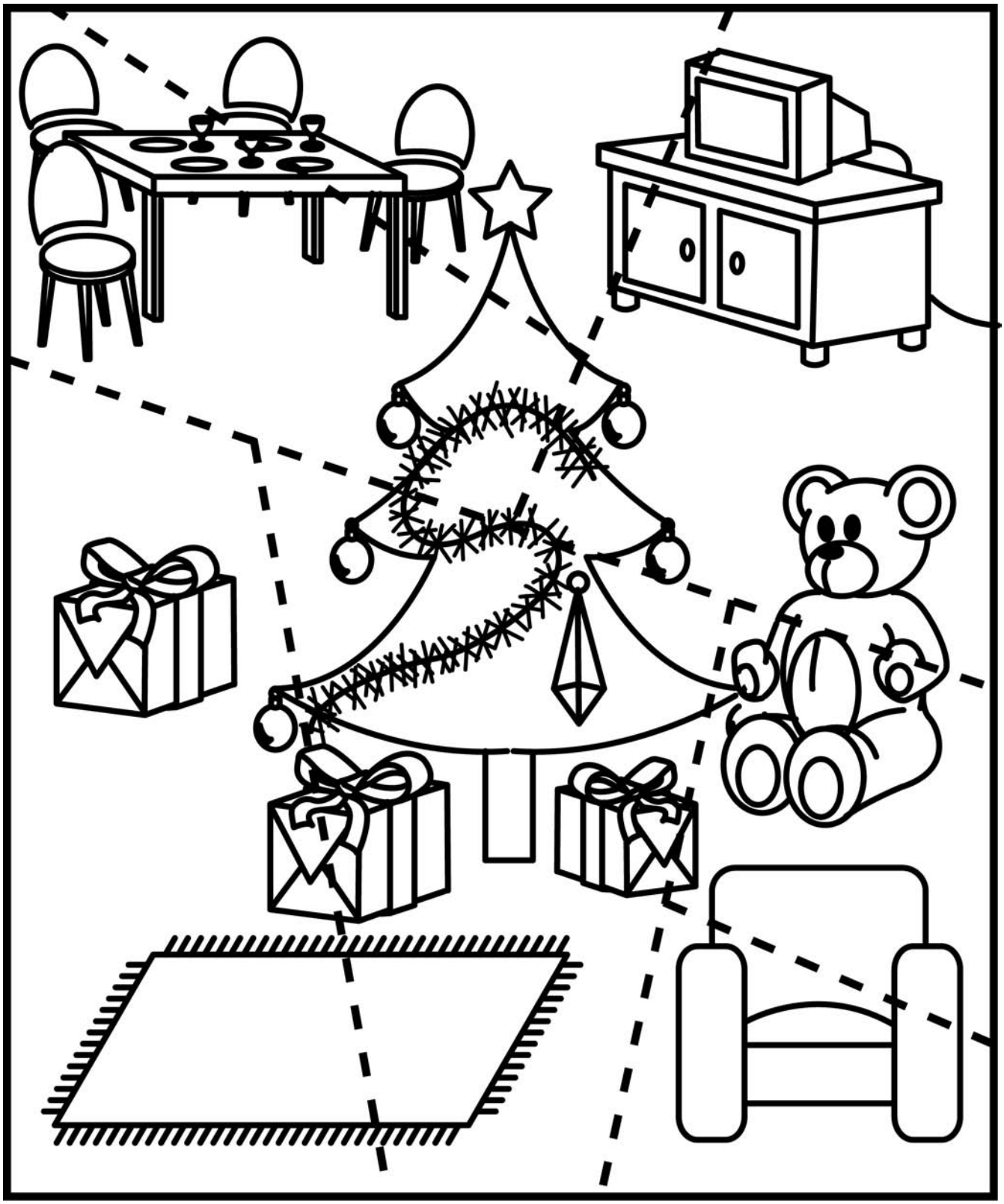
Nom : . . . . . .

Compétence : Recomposer un puzzle (7 pièces).
Consigne : Découpe les pièces sur les gros traits noirs et reconstitue le puzzle.



© Editions RAABE

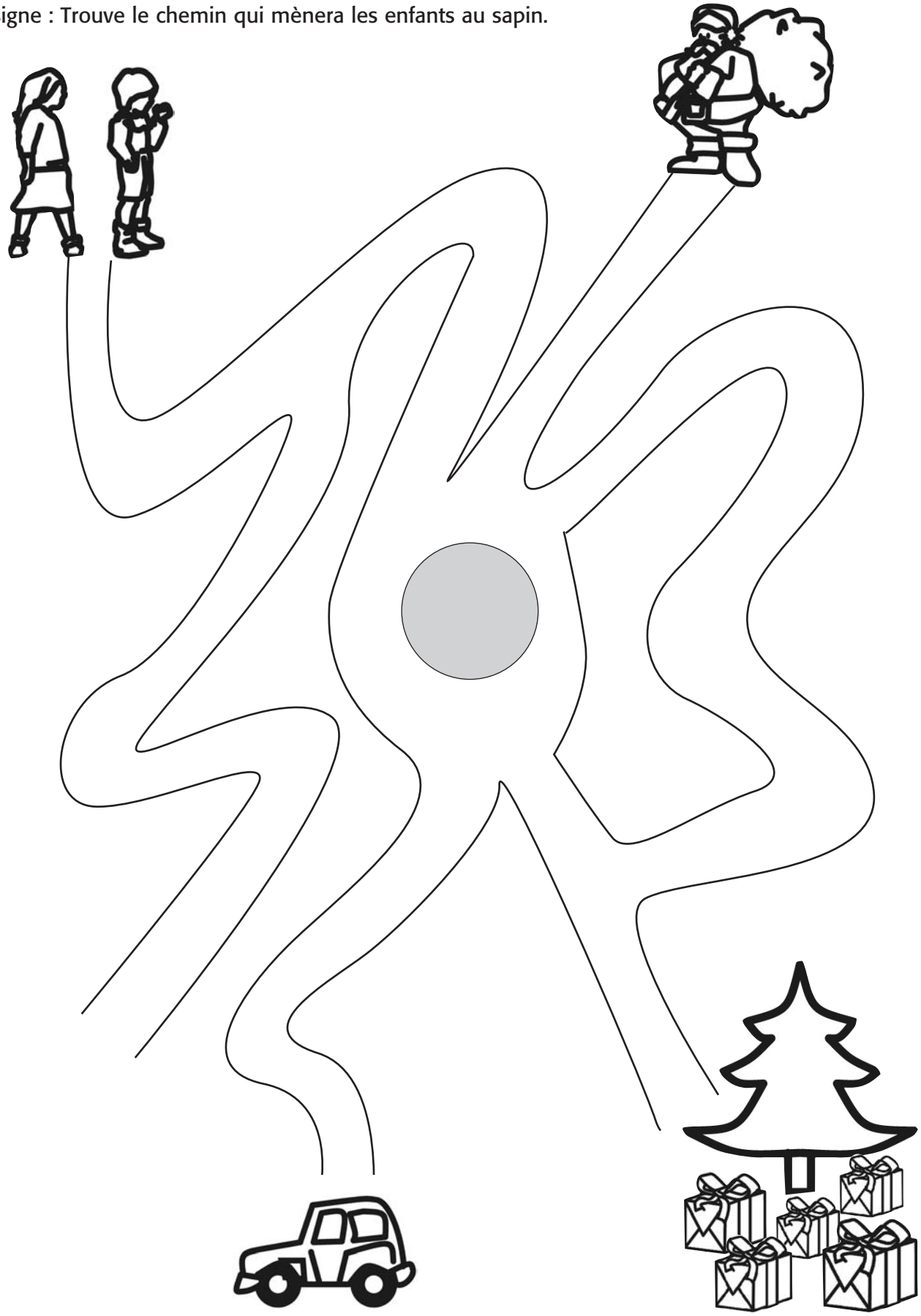
Puzzle à découper pour la fiche E.10



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

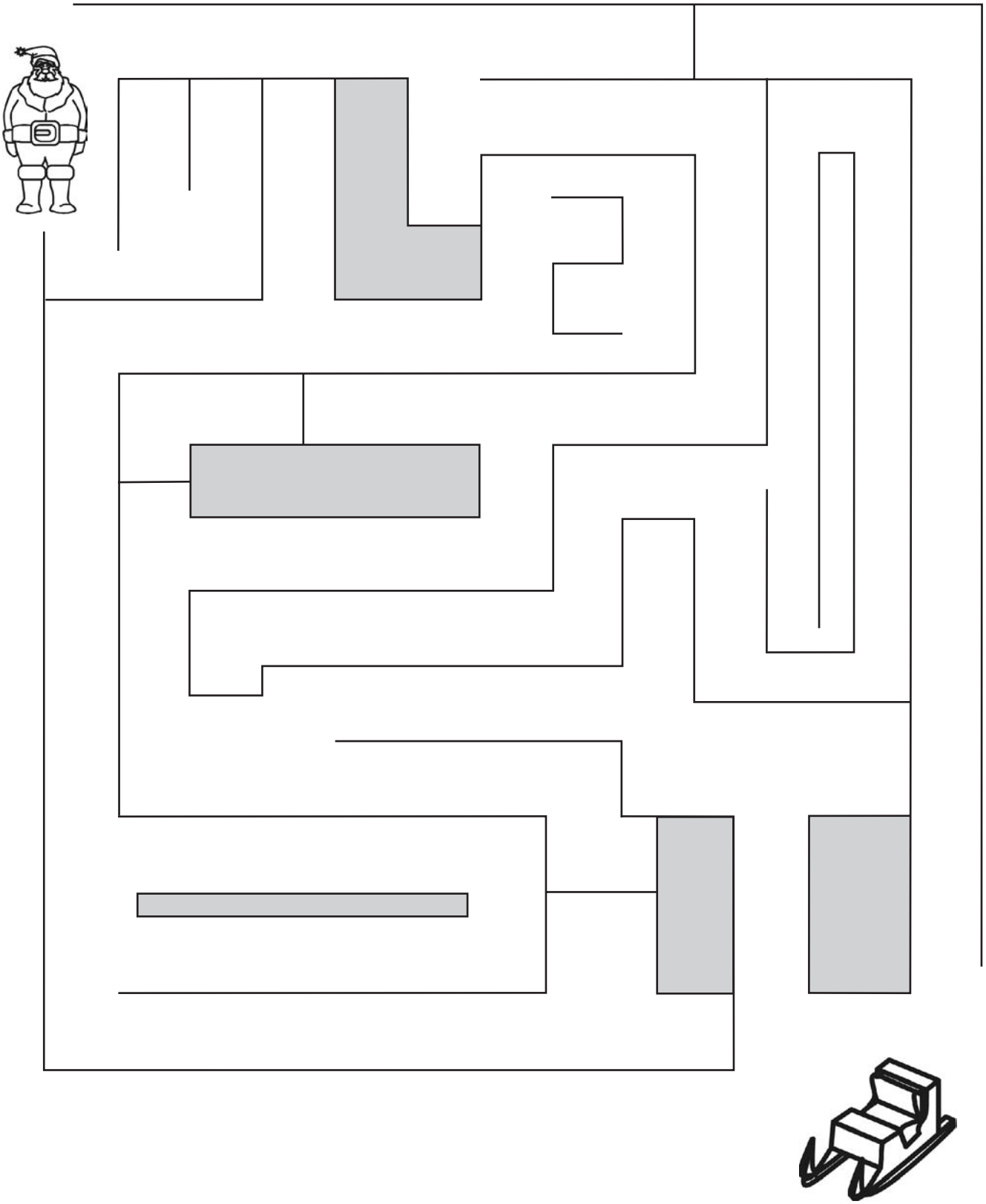
Compétence : Suivre un chemin.
Consigne : Trouve le chemin qui mènera les enfants au sapin.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

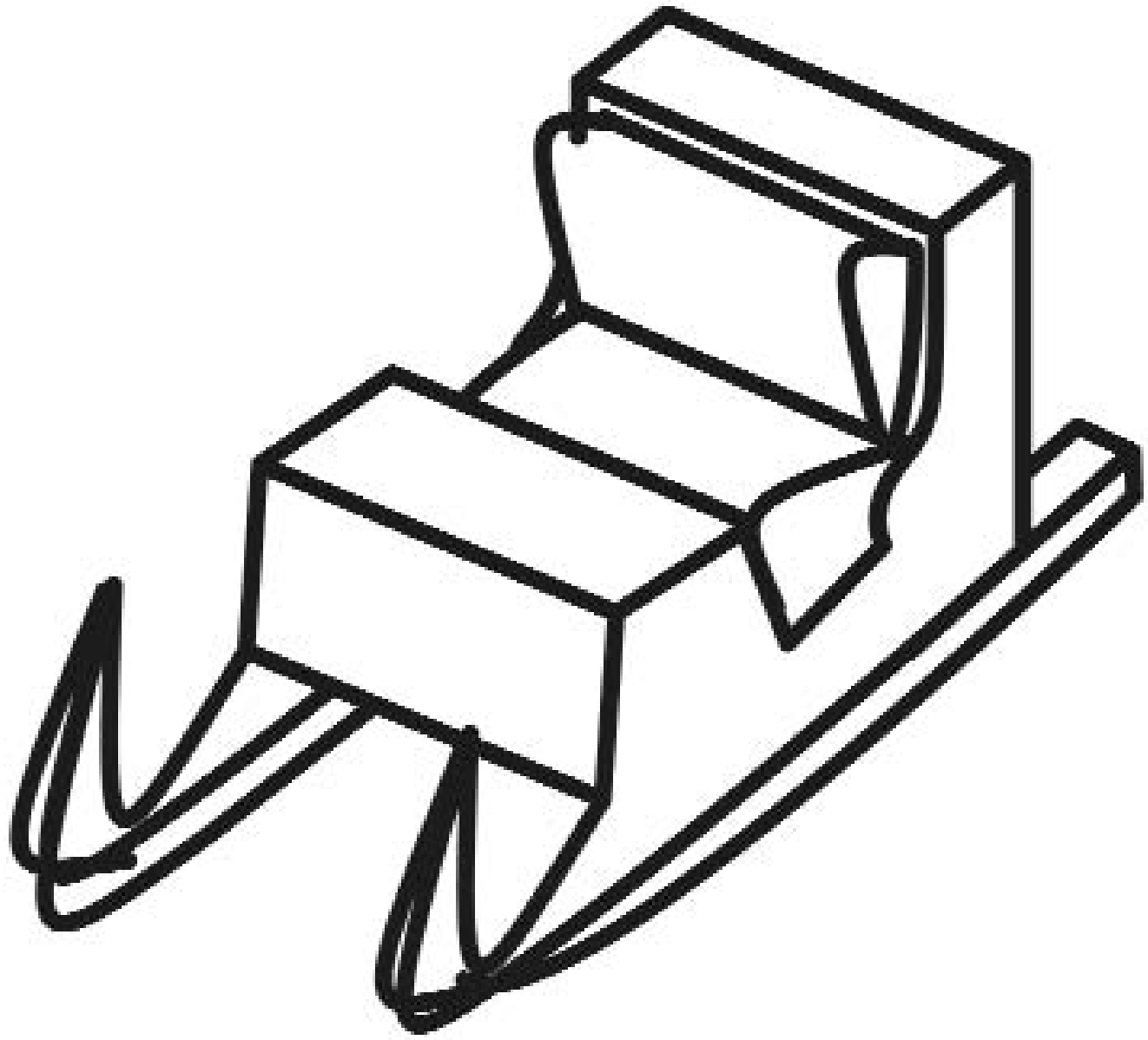
Compétence : Se repérer dans un labyrinthe.
Consigne : Aide le Père-Noël à rejoindre son traîneau.

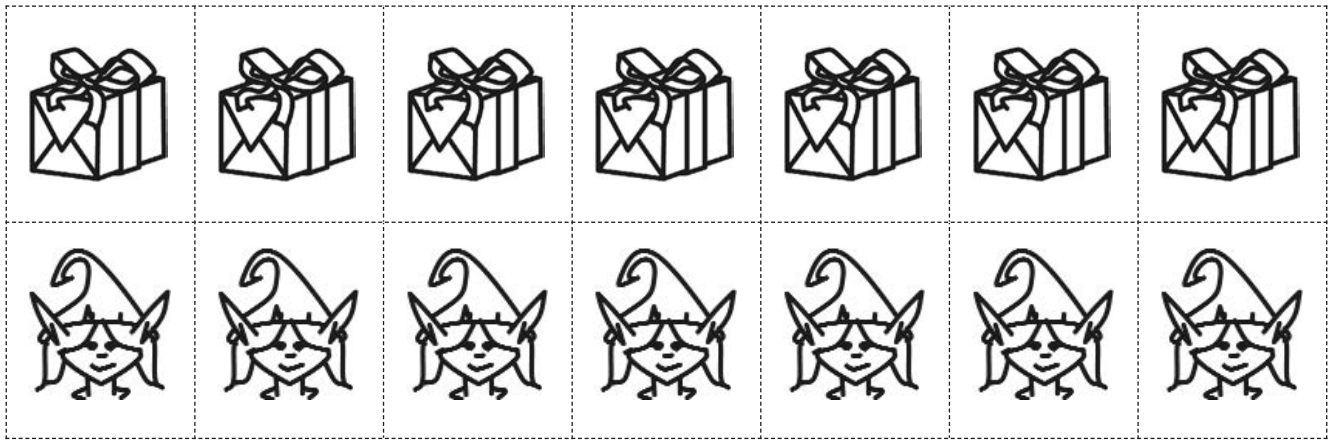


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Connaître les notions « intérieur, extérieur » (dedans, dehors).
Consigne : Découpe les étiquettes. Colle les cadeaux à l'intérieur du traîneau, et les lutins à l'extérieur.



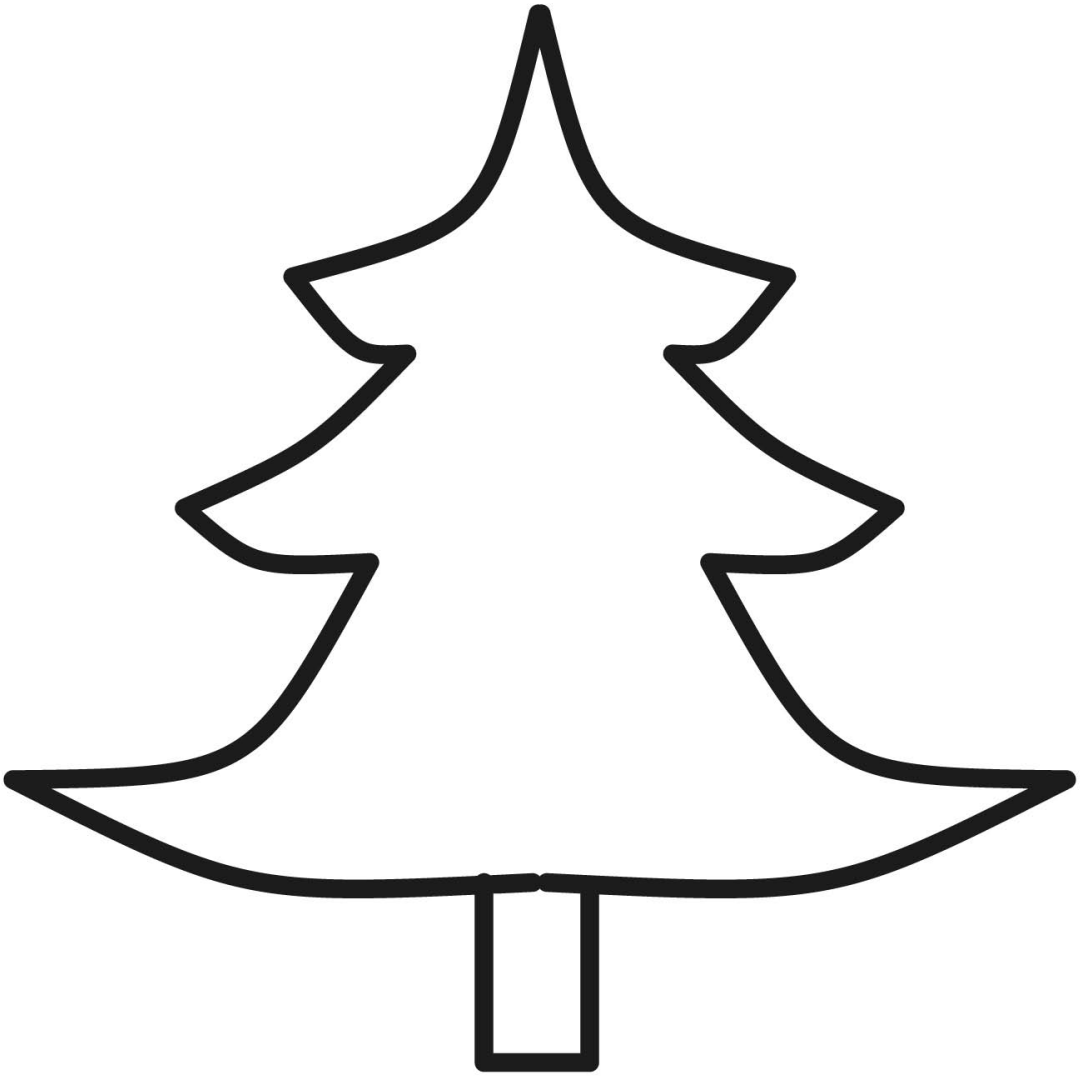


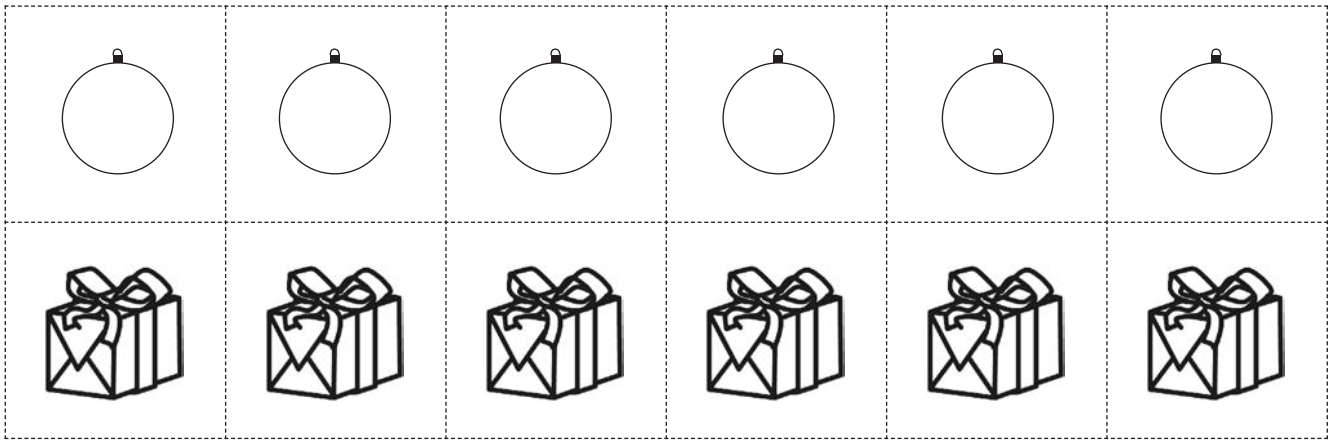
© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Connaître les notions « sur et sous ».
Consigne : Découpe les étiquettes. Colle les boules sur le sapin et les cadeaux sous le sapin.



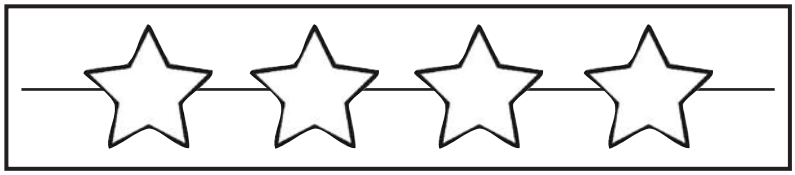


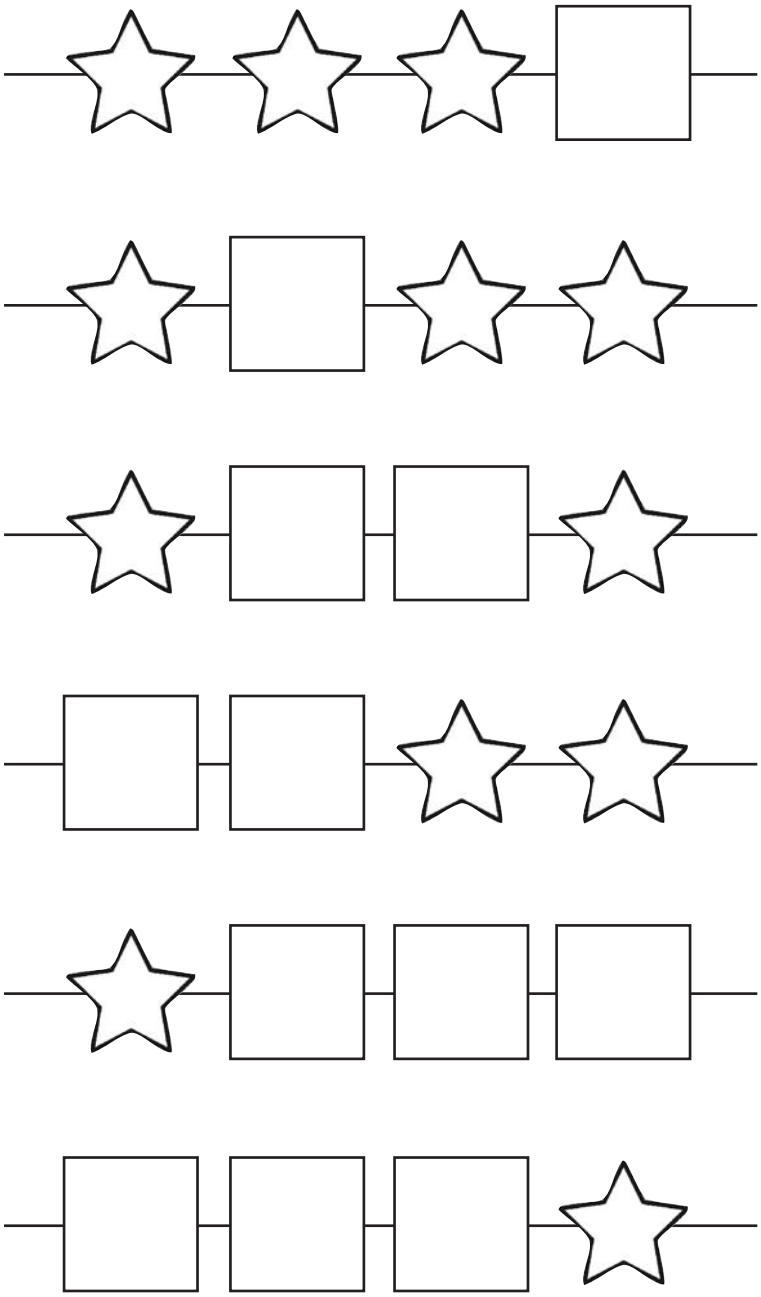
© Editions RAABE

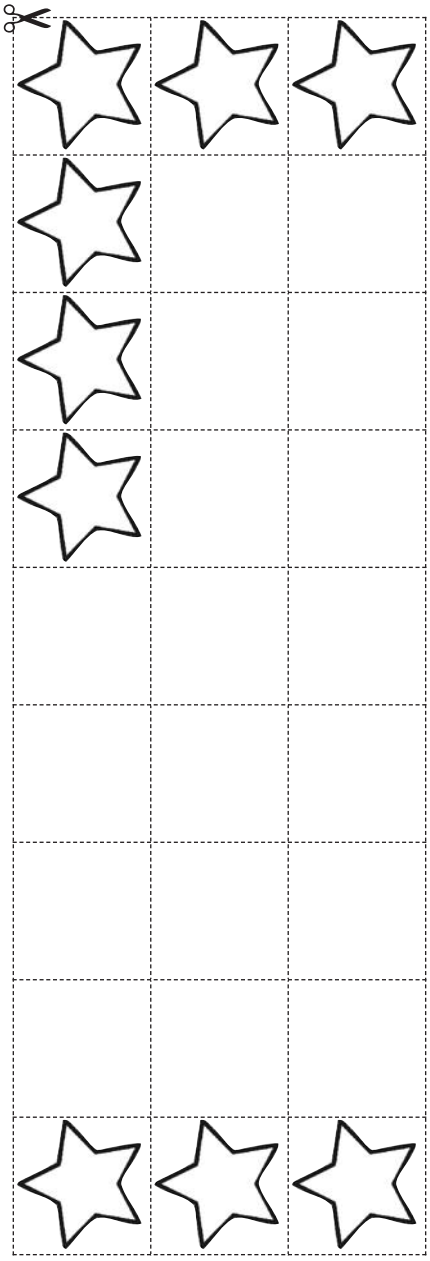
Nom : . . . . . .

Compétence : Trouver ce qui manque.

Consigne : Julie a des guirlandes d'étoiles. Chaque guirlande contient 4 étoiles. Certaines ont été cachées. Colle les étiquettes pour remplacer les étoiles cachées.







© Editions RAABE

P.1 Préparation Décoration de Noël

1. Objectifs

– créer un objet ;
– créer un élément de décoration de Noël.

2. Compétences

– déchirer ;
– couvrir une surface ;
– froisser ;
– coller ;
– peindre.

3. La boule de Noël

3.1 Matériel

– deux gabarits boule de Noël M.1 ;
– feutres ;
– papier crépon ou papier de soie ;
– colle.

3.2 Déroulement

– décorer le premier gabarit à l'aide de motifs graphiques au feutre ;
– coller des morceaux de papier crépon froissé ou des morceaux de papier de soie déchiré sur le premier gabarit ;
– coller ou agrafer les deux gabarits pour les réunir.
Possibilité de donner du volume à la boule en remplissant de papier journal.

4. Le sapin pomme de pin

4.1 Matériel

– une pomme de pin ;
– un rouleau de papier toilette ;
– peinture acrylique de couleur verte ;
– peinture acrylique de couleur dorée ;
– paillettes ;
– colle en aérosol ;
– colle blanche.

4.2 Déroulement

– peindre la pomme de pin avec la peinture verte ;
– prélever un tiers du rouleau de papier toilette vide (à faire par l'adulte) et le peindre avec la peinture dorée ;
– coller la pomme de pin sur l'anneau de carton ;
– vaporiser la pomme de pin avec la colle, saupoudrer de paillettes ;
– laisser sécher.
– si la pomme de pain ne tient pas bien avec la colle blanche, utiliser un pistolet à colle pour la fixer (à faire par l'adulte).

© Editions RAABE

Le thème – Niveau : * ** ***

La galette, les rois, les reines

Langage

Langage écrit – graphisme et écriture

- Traits horizontaux et verticaux formant un quadrillage. *
- Traits obliques et réguliers. **
- Écrire entre deux lignes en cursive. ***

Langage écrit – lecture

- Retrouver un mot identique au modèle. *
- Identifier un même mot sous des graphies différentes. **
- Discrimination auditive – le son « r » dans des mots. ***

Découvrir le monde

Découverte de formes et de grandeurs

- Perception de formes – le rond. *
- Perception des tailles – petit – moyen – grand. **
- Perception des directions – déplacements sur un quadrillage. ***

Approche des quantités et des nombres

- Relier un nombre d'enfants à un nombre de parts de galette (de 1 à 4). *
- Nombre de parts de galette et signe chiffré correspondant (de 1 à 6). **
- Colorier autant d'objets que le signe chiffré l'indique (de 1 à 9). ***

Vivre ensemble

- Partager la galette des rois et désigner les rois et les reines. * ** ***
- Comptines et poésies sur le thème. * ** ***
- Loto des cartes à jouer. * **
- Apprendre à jouer à la bataille de cartes. ** ***

Sensibilité, imagination, création

- Réaliser et décorer une couronne des rois. * ** ***

Agir et s'exprimer avec son corps

- Le roi change de château : coopération, actions diverses – manipuler, tirer, pousser... * ** ***

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Retrouver un mot identique au modèle

1. Domaine d'activité

Langage écrit, lecture, graphisme et écriture.

2. Objectifs

Retrouver un mot identique au modèle.

3. Compétences

Rechercher des indices de lecture pour reconnaître un mot en le comparant à un modèle.

4. Organisation et matériel

4.1 Phase collective

– fiche matériel M.1 photocopiée et agrandie en A3 ;
– fiche matériel M.2 photocopiée en A3 et découpée ;
– durée : 5 à 10 minutes.

4.2 Phase individuelle

– fiche matériel M.2 en A4, photocopiée et découpée pour chaque enfant ;
– fiche exercice E.1 pour chaque enfant ;
– ciseaux, colle ;
– durée : 10 à 15 minutes ;
– ateliers de 6 ou 7 enfants.

5. Déroulement

5.1 Phase collective

– afficher la fiche matériel M.1 agrandie en A3 présentant les images du roi et de la reine et leur nom ;
– consigne : *observer ces deux mots et chercher ce qui se ressemble (ça commence par le même dessin) et ce qui est différent (longueur du mot, nombre de lettres, il y a un rond au milieu)* ;
– distribuer aux enfants des étiquettes de la fiche matériel M.2 agrandie en A3 sur lesquelles sont écrites, soit le mot « roi », soit le mot « reine ». L'exercice consiste à aller placer son étiquette sous la bonne image ;
– essayer de faire participer et verbaliser tous les enfants ;
– décrire avec eux ce dont on va avoir besoin pour mener à bien son travail : des ciseaux et de la colle.

5.2 Phase individuelle

– les enfants vont chercher leur matériel (fiche matériel M.2 et exercice E.1 au format A4 pour chaque enfant) et s'installent ;
– les enfants qui éprouvent des difficultés de découpage doivent être aidés (ce n'est pas la finalité de l'exercice) ;
– ils doivent placer les étiquettes au bon endroit, dans le bon sens (pour le collage, aider aussi ceux qui ont du mal) ;
– avec l'enseignant, ils évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

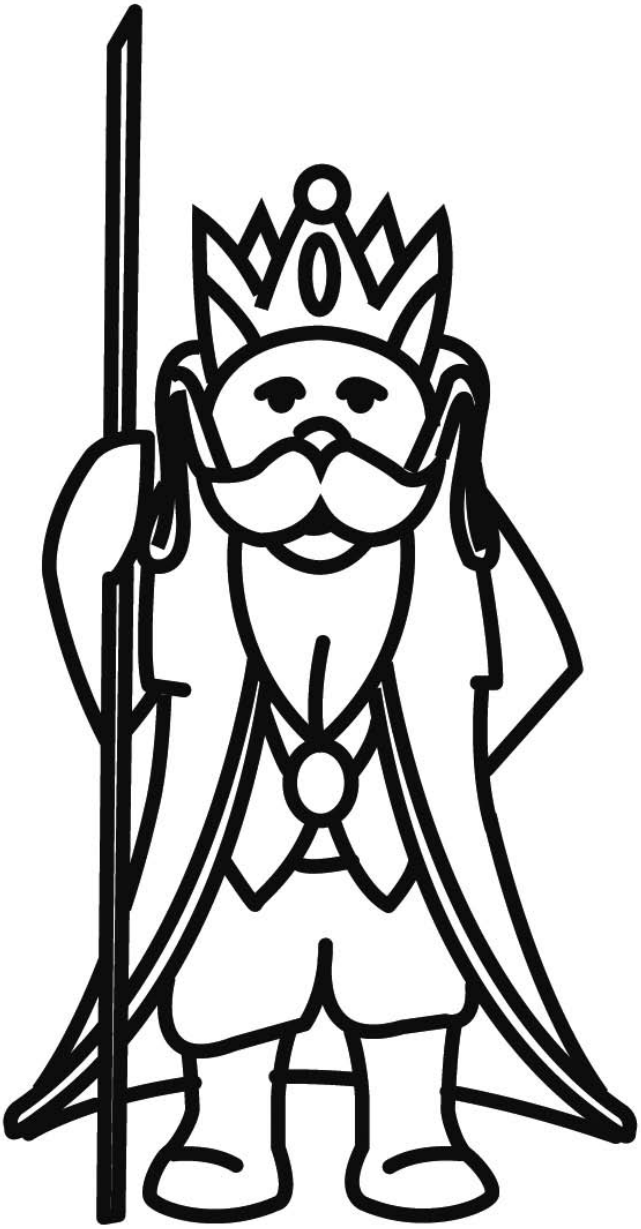
☺ J'ai bien réussi.
> Toutes les étiquettes sont collées à la bonne place et au bon endroit.

😐 J'ai eu un peu de mal.
> Une partie seulement des étiquettes est bien collée.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> L'enfant ne laisse aucune trace.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Images roi et reine



ROI **REINE**

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Retrouver un mot identique au modèle – étiquettes à découper

ROI	**REINE**
REINE	**ROI**
ROI	**REINE**

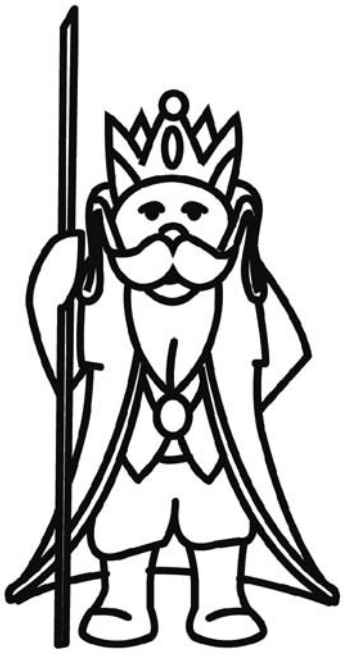
© Editions RAABE

ROI	**REINE**
REINE	**ROI**
ROI	**REINE**

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : retrouver un mot identique au modèle.
Consigne : colle les étiquettes sous les images, comme le modèle.

 ROI	REINE

© Editions RAABE

Évaluation ☺ 😐 ☹

P.2 Préparation Identifier un même mot sous des graphies différentes

1. Domaine d'activité

Langage écrit, lecture, graphisme et écriture.

2. Objectifs

Identifier un même mot sous des graphies différentes.

3. Compétences

Rechercher des indices de lecture pour reconnaître un mot malgré la différence de graphie (modèles des trois graphies principales : capitales d'imprimerie, script, cursive).

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase collective**

– fiche exercice E.2 photocopiée et agrandie au format A3 ;
– fiche matériel M.3 photocopiée, agrandie au format A3 et découpée ;
– durée : 10 minutes ;
– colle.

4.2 **Phase individuelle**

– fiche exercice E.2 au format A4, photocopiée pour chaque enfant ;
– fiche matériel M.3 au format A4, photocopiée pour chaque enfant ;
– durée : 15 à 20 minutes ;
– ciseaux, colle.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche E.2 agrandie en A3 ;

– repérer les mots « roi », « reine », « couronne » écrits en capitales d'imprimerie, en script et en cursive. On observe ces trois mots ; on compte le nombre de lettres ; on les nomme si on les connaît ; on repère la première et la dernière lettre, les lettres doublées, les signes comme le point sur le i ;

– distribuer aux enfants des étiquettes (fiche M.3 au format A3) sur lesquelles sont écrits soit le mot « roi », soit le mot « reine », soit le mot « couronne » dans des graphies différentes des modèles, mais dans les trois écritures (imprimerie, script, cursive) ;

– il s'agit d'aller placer son étiquette sous la bonne image (on essaie de faire participer et verbaliser l'action par tous les enfants) ;

– le bon emplacement est contrôlé par les autres enfants qui conseillent, éventuellement, celui qui éprouve des difficultés, mais sans faire le travail à sa place ;

– on décrit ce dont on va avoir besoin pour mener à bien son travail : des ciseaux, de la colle.

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent par groupes ;
– distribuer les fiches M.3 et E.2 au format A4 pour chacun ;

– découpage des étiquettes. Les enfants qui éprouvent des difficultés de découpage doivent être aidés (ce n'est pas la finalité de l'exercice) ;

– les enfants doivent placer les étiquettes au bon endroit, dans le bon sens (pour le collage, aussi, on doit aider ceux qui ont des problèmes) ;

© Editions RAABE

– avec l'enseignant, ils évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

☺ J'ai bien réussi.
> Toutes les étiquettes sont collées à la bonne place et au bon endroit.

😐 J'ai eu un peu de mal.
> Toutes les étiquettes sont collées mais pas forcément au bon endroit/une partie seulement des étiquettes est bien collée.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> L'enfant n'était pas disposé à faire ce travail et il ne laisse aucune trace.

© Editions RAABE

M.3 Matériel — Identifier un mot sous des graphies différentes – étiquettes à découper

À découper

couronne	roi	**reine**
roi	couronne	reine
REINE	**COURONNE**	ROI

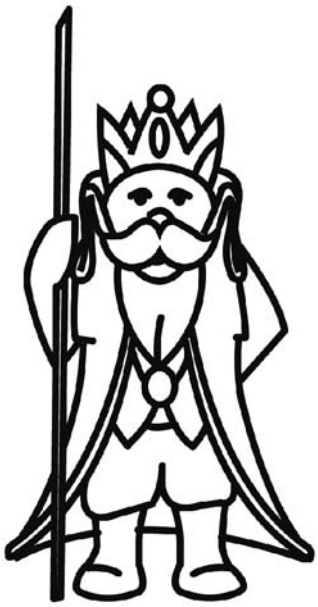
couronne	roi	**reine**
roi	couronne	reine
REINE	**COURONNE**	ROI

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : identifier un même mot sous des graphies différentes.
Consigne : retrouve tous les mots roi, reine, couronne, et colle-les sous les images.

		
ROI roi roi	REINE reine reine	COURONNE couronne couronne

Évaluation ☺ 😐 ☹

© Editions RAABE

P.3 Préparation Discrimination auditive – le son « r » dans des mots

1. Domaine d'activité

Langage écrit, lecture, graphisme et écriture.

2. Objectifs

Discrimination auditive du son « r ».

3. Compétences

Entendre le son « r » dans des mots.

4. Organisation et matériel

4.1 Phase collective

– fiche exercice E.3 agrandie au format A3 ;
– durée : 20 minutes.

4.2 Phase individuelle

– fiche exercice E.3 au format A4, photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 minutes ;
– feutres.

5. Déroulement

5.1 Phase collective

– faire remarquer aux enfants que les deux mots « roi » et « reine » commencent par la même lettre et qu'on entend la même chose (pour plus d'efficacité, les enfants ferment les yeux pendant que l'enseignant répète les deux mots doucement) ;
– demander ensuite aux enfants de chercher des mots dans lesquels on entend ce son : parmi les prénoms, les mots de la classe, des noms d'objets, des noms d'animaux, etc. (faire observer aux enfants la vibration de la gorge à la prononciation de ce son) ;
– l'enseignant propose ensuite une liste de mots, et les enfants doivent se prononcer sur la présence ou non du son recherché « r » ;
– afficher la fiche exercice E.3 agrandie en A3 ;
– sur l'affiche, on reconnaît les dessins et on les nomme. Chaque enfant essaie de se répéter le mot pour savoir s'il entend ou non le son (on essaie de faire participer et verbaliser l'action par tous les enfants) ;
– la consigne de l'exercice est d'entourer les dessins dans lesquels on entend le son « r » et de barrer les autres dessins ;
– on décrit ce dont on va avoir besoin pour mener à bien son travail : des feutres et ses oreilles !

5.2 Phase individuelle

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent par groupes ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.3 ;
– même consigne que pour la phase collective (on doit se concentrer pour cet exercice qui demande une grande attention) ;
– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette, et rangent leur matériel.

© Editions RAABE

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

☺ J'ai bien réussi.

> Les dessins qui contiennent le son « r » sont bien entourés et l'enfant sait dire pourquoi il a barré les autres.

😐 J'ai eu un peu de mal.

> Certains dessins sont entourés, certains sont barrés mais il y a des erreurs.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.

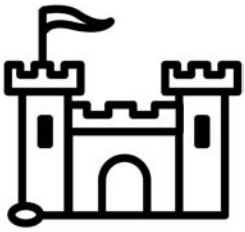
> L'exercice n'a pas été compris, l'enfant éprouve des difficultés à entendre le son.

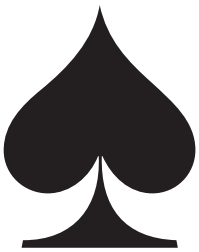
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : discrimination auditive du son « r ».
Consigne : entoure les dessins dans le nom desquels on entend le son « r ».

roi – fève – galette – couronne – trône – reine – carte – château – clé – cœur – pique – trèfle





Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Traits horizontaux et verticaux formant un quadrillage

1. Domaine d'activité

Langage écrit, lecture, graphisme et écriture.

2. Objectifs

– graphisme préparatoire à l'écriture ;
– traits horizontaux et verticaux formant un quadrillage.

3. Compétences

Maîtrise du geste pour tracer des traits continus de gauche à droite puis de haut en bas dans un espace défini.

4. Organisation et matériel

4.1 Phase individuelle

– fiche exercice E.1 agrandie au format A3 ;
– durée : 5 à 10 minutes ;
– atelier de 6 ou 7 enfants.

4.2 Phase collective

– fiche exercice E.1 au format A4, photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 à 15 minutes ;
– feutres marrons et jaunes, pointe moyenne.

5. Déroulement

5.1 Phase collective

– afficher la fiche exercice E.1 agrandie au format A3 ;
– on a observé les dessins sur les galettes et on va essayer de faire les mêmes sur le papier comme le modèle : *il y a des traits* « couchés » *jaunes et des traits* « debouts » *marron qui se croisent* (on peut introduire les mots horizontal et vertical, mais sans exiger leur utilisation immédiate) ;
– chaque enfant va faire un trait sur l'affiche en commençant par les traits « couchés » en veillant à leur orientation autant que possible (de gauche à droite), puis la même chose avec les traits « debouts » en veillant à leur orientation (de haut en bas) ;
– on observe ensuite le résultat : *les traits se croisent comme des routes, comme un grillage ; cela s'appelle un quadrillage*.

5.2 Phase individuelle

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer à chaque enfant une photocopie A4 de la fiche exercice E.1 ;
– aider au besoin les enfants au démarrage, en leur indiquant par un point (jaune ou marron) où ils doivent commencer ;
– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

☺ J'ai bien réussi.
> Les traits sont bien tracés, ne dépassent pas l'espace défini, les couleurs sont respectées.

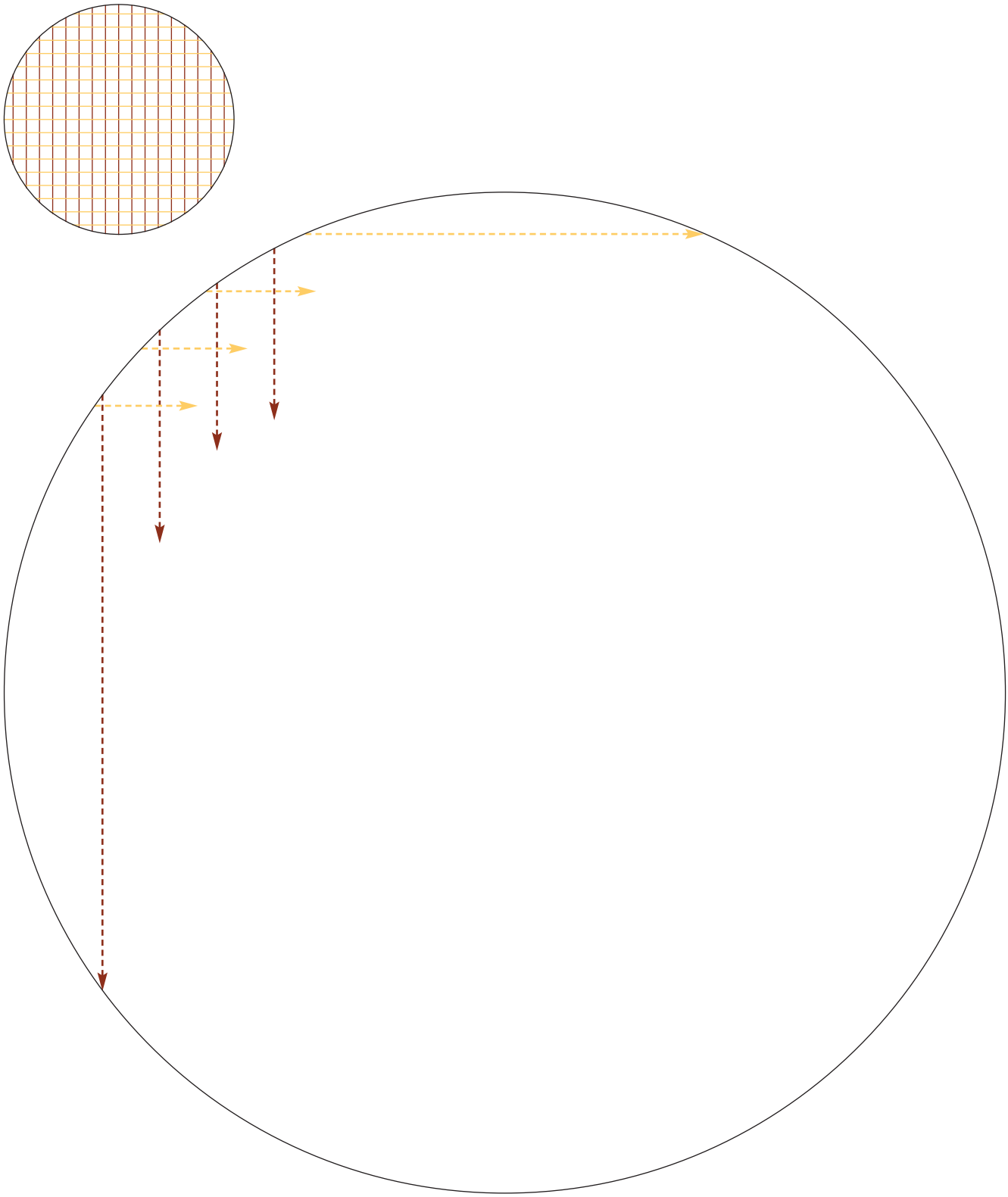
😐 J'ai eu un peu de mal.
> Les traits sont tracés mais débordent l'espace défini ou ne commencent pas aux bords et ne respectent pas horizontalité et verticalité.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> Les traits partent dans tous les sens ou sont absents.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : traits horizontaux et verticaux formant quadrillage.
Consigne : imite le décor de la galette : jaune traits couchés ; marron traits debout.



© Editions RAABE

Évaluation	☺	😐	☹

P.2 Préparation Traits obliques et réguliers

1. Domaine d'activité

Langage écrit, lecture, graphisme et écriture.

2. Objectifs

Traits obliques et réguliers.

3. Compétences

Maîtrise du geste pour tracer des traits obliques et réguliers dans un espace défini.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase individuelle**

– fiche exercice E.2 agrandie au format A3 ;
– durée : 5 à 10 minutes.

4.2 **Phase collective**

– fiche exercice E.2 au format A4 photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 à 15 minutes ;
– feutres fins.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.2 agrandie au format A3 ;
– annoncer l'exercice : *On a observé les couronnes des rois et on va essayer de les dessiner* ;
– décrire la couronne : *Il y a des traits* « penchés » *qui montent et qui descendent pour dessiner des pointes comme un toit de maison* (on peut introduire le mot oblique mais sans exiger son utilisation immédiate) ;
– chaque enfant va faire une pointe sur l'affiche en commençant par le trait montant jusqu'au petit cœur puis en redescendant jusqu'au bord (les pointes doivent être vraiment pointues et le geste bien décomposé) ;
– on observe ensuite le résultat : *On a dessiné une couronne.*

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.2 à chacun ;
– veiller à la bonne tenue générale de l'enfant (bien assis et droit) et au bon positionnement de l'outil dans la main et sur le papier ;
– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

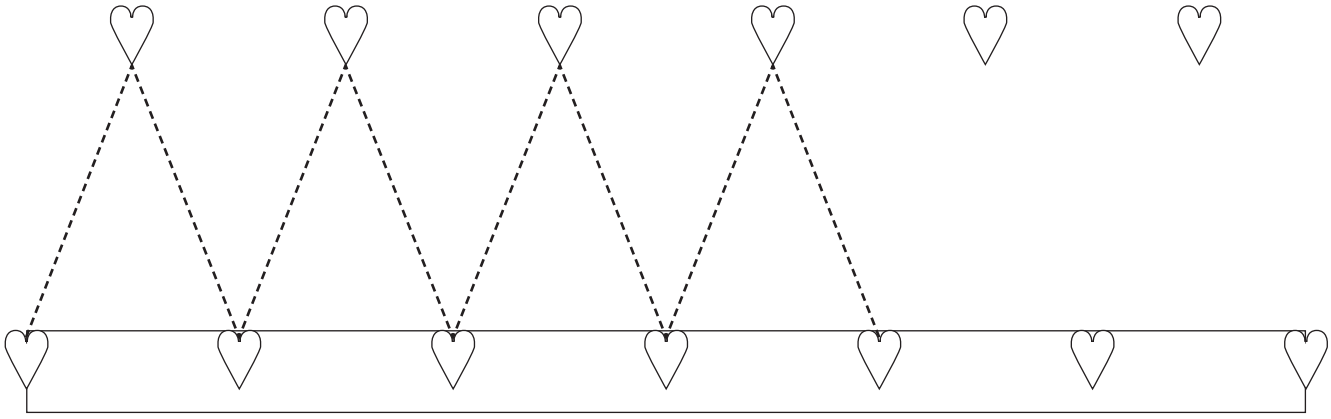
6. Évaluation

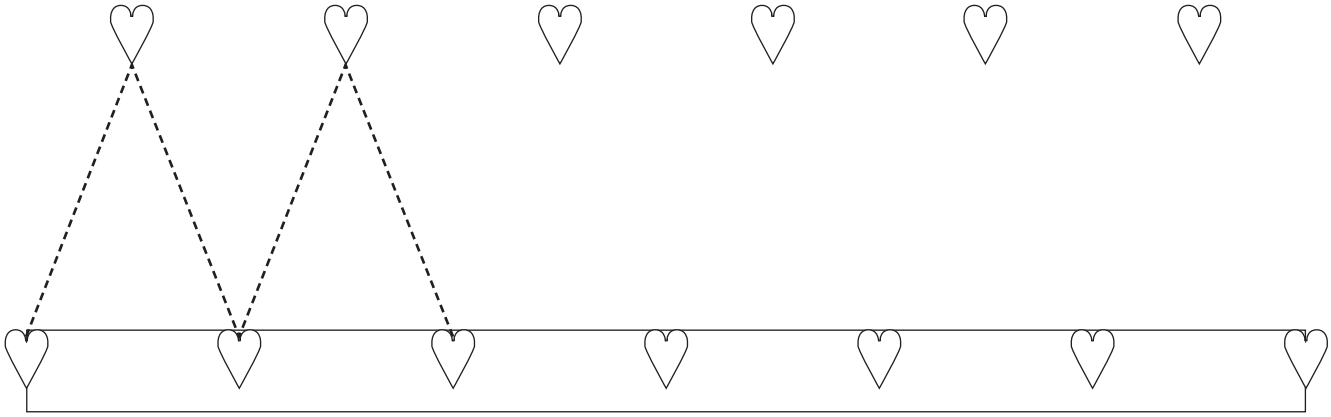
☺ J'ai bien réussi.
> Les dessins sont bien obliques, ne dépassent pas l'espace défini, les pointes sont régulières.
😐 J'ai eu un peu de mal.
> Les traits sont tracés mais trop verticaux, débordent l'espace défini, les pointes sont arrondies.
☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> Les traits partent dans tous les sens ou sont absents.

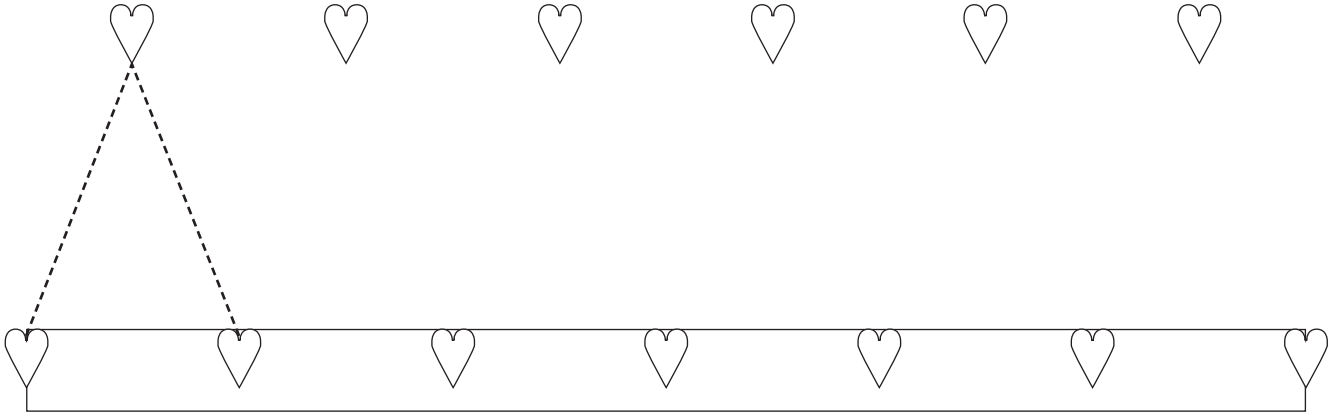
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : traits obliques et réguliers.
Consigne : continue les pointes des couronnes.







Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.3 Préparation Écrire entre deux lignes de cursive

1. Domaine d'activité

Langage écrit, lecture, graphisme et écriture.

2. Objectifs

Écrire en cursive entre deux lignes, en reproduisant un modèle.

3. Compétences

Maîtrise du geste pour tracer des lettres en cursive entre deux lignes, en veillant à la bonne orientation du geste.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase individuelle**

– fiche exercice E.3 agrandie au format A3 ;
– durée : 10 à 15 minutes.

4.2 **Phase collective**

– fiche exercice E.3 au format A4 photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 à 15 minutes ;
– crayon à papier.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.3 agrandie au format A3 ;
– observer les mots écrits en cursive : un roi, une reine ;
– on nomme les lettres ; on les compte ; on remarque qu'elles ne sortent pas de leur petite route ; on les décrit : celles qui font des boucles, celles qui font des ponts, celles qui font des traits, etc. ;
– puis l'enseignant écrit ces mots en faisant observer aux enfants son geste, en décrivant ce qu'il fait, en utilisant un langage imagé adapté au niveau des enfants.
Exemple : écrire « un » et décrire : *un petit trait penché, un pont à l'envers, je redescends sur le trait pour faire un autre pont à l'envers, je remonte et je fais un pont droit à l'endroit, je remonte sur le trait pour faire un autre pont qui tourne* ;
– faire remarquer qu'on n'a pas levé la main, le crayon est toujours resté en contact avec le papier ;
– quelques enfants font des essais à leur tour, et on émet des critiques ou des suggestions pour mieux parvenir au résultat désiré. On peut ainsi observer les erreurs les plus courantes et envisager des exercices systématiques.

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.3 ;
– veiller à la bonne tenue générale de l'enfant (bien assis et droit) et à la bonne tenue de l'outil ;
– avec l'enseignant, ils évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

© Editions RAABE

6. Évaluation

☺ J'ai bien réussi.
> Tous les mots sont écrits convenablement dans l'espace défini.

😐 J'ai eu un peu de mal.
> Tous les mots sont écrits mais débordent largement de l'espace défini, les lettres sont encore mal formées.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> Tous les mots ne sont pas reproduits.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : reproduire un modèle d'écriture entre deux lignes en cursive.
Consigne : écris comme le modèle un roi et une reine.

☞ un roi ☞ une reine

☞ ☞

☞ ☞

© Editions RAABE

Évaluation	☺	😐	☹

P.1 Préparation — Partager la galette des rois et désigner les rois et les reines

1. Domaine d'activité

Vivre ensemble.

2. Objectifs

Réalisation en commun d'une galette des rois.

3. Compétences

Coopération, reconnaître et respecter le rôle de chacun ; aider ses camarades ; suivre une liste d'instructions.

4. Organisation et matériel

– ateliers de 5 à 6 élèves ;
– fiche matériel M.1 photocopiée en A4 pour chaque atelier ;
– ingrédients pour chaque atelier :
- 2 rouleaux de pâte feuilletée ;
- 125 g de beurre ;
- 125 g d'amandes en poudre ;
- 150 g de sucre en poudre ;
- 3 œufs.

– matériel pour chaque atelier :
- un saladier ;
- une spatule ;
- une fourchette ;
- un couteau ;
- un pinceau ;
- une fève ;
- un four.

5. Déroulement

– demander à chaque élève d'apporter un ou deux ingrédients nécessaires à la réalisation de la galette. Répartir les ingrédients et ustensiles entre chaque élève des différents ateliers ;
– faire appliquer les instructions de la fiche matériel M.1 et superviser le travail de chaque atelier.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Recette de la galette des rois

1 - coupe le beurre en morceaux	2 - ajoute le sucre	3 - mélange avec la spatule
4 - ajoute les amandes en poudre	5 - ajoute 2 oeufs	6 - mélange pour faire une crème
7 - étale la crème sur une pâte feuilletée déroulée	8 - la crème ne va pas jusqu'au bord de la pâte	9 - mets la fève
10 - recouvre avec la 2e pâte	11 - colle bien les bords en appuyant avec ton doigt	12 - étale un jaune d'œuf avec le pinceau
13 - fais des dessins avec la fourchette	14 - fais cuire au four (th.7)	15 - c'est cuit au bout de 30 minutes
laisse refroidir un peu avant de déguster…		… pour savoir qui aura la fève et sera roi ou reine !

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Comptines et poésies sur le thème

Qui fera la bonne galette ?
la galette qui la mangera ? (bis)

ce sera toi, ce sera moi
ce sera celle que tu choisiras

Et voilà le roi et la reine
et voilà la reine et le roi (bis)
Qui fera la bonne galette ?
la galette qui la mangera ? (bis)

ce sera toi, ce sera moi
ce sera celle que tu choisiras

Et voilà le roi et la reine
et voilà la reine et le roi (bis)

Lundi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince.
Comm' j'étais parti, le p'tit prince a dit :
"Puisque c'est ainsi nous reviendrons mardi !"
Mardi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince.
Comm' j'étais parti, le p'tit prince a dit :
"Puisque c'est ainsi nous reviendrons mercredi !"
Mercredi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince.
Comm' j'étais parti, le p'tit prince a dit :
"Puisque c'est ainsi nous reviendrons jeudi !"

Jeudi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince.
Comm' j'étais parti, le p'tit prince a dit :
"Puisque c'est ainsi nous reviendrons vendredi !"
Vendredi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince.
Comm' i'étais parti, le p'tit prince a dit :
"Puisque c'est ainsi nous reviendrons samedi !"
Samedi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince.
Comm' j'étais parti, le p'tit prince a dit :
"Puisque c'est ainsi nous reviendrons lundi !"

C'est le gâteau des rois
des trois rois que l'on voit
s'en aller en voyage
sur de belles images
Les rois sont retournés
mais le gâteau est là
tout rond et tout doré
avec sa grosse fève
soigneusement cachée
avec sa grosse fève
dont chacun de nous rêve.
Ah! serai-je le roi?
oui, dit mon petit doigt
oui, dit mon rire heureux
d'ailleurs on voit déjà
l'étoile dans mes yeux.

Maurice Carême

J'aime la galette
savez-vous comment?
quand elle est bien faite
avec du beurre dedans.

tra la la la la la la lère
tra la la la la la la la. (bis)

Faut la croquer!
Qu'y a t-il dans la galette ?
une lune, un sabot, un bébé, un grelot, une fleur, un oiseau ?
Qu'y a t-il dans la galette?
Pour le savoir, faut la couper,
pour le savoir, faut la croquer,
Jusqu'à la dernière miette.

© Editions RAABE

P.3 Préparation Loto des cartes à jouer

1. Domaine d'activité

Vivre ensemble.

2. Objectifs

Apprendre à reconnaître les cartes à jouer.

3. Compétences

Observation, mémorisation, attention, rapidité.

4. Matériel

– jeu de 32 cartes ;
– jeu à construire avec les fiches matériel M.3, M.4, M.5, M.6 (4 grilles à découper et à agrandir au format A3).

5. Déroulement

5.1 **Phase collective de manipulation** (avec un petit groupe)

– faire observer un jeu de cartes :
- les couleurs : rouge, noir, pique, trèfle, carreau, cœur ;
- les figures : roi, reine, valet ;
- les autres cartes : 7, 8, 9, 10, et 1 (as).

– faire des tris par couleur, par famille, par valeur.

5.2 **Phase de jeu**

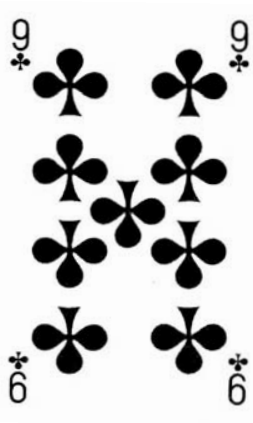
Dans un premier temps, demander de poser simplement la même carte sur les grilles, en ne donnant que les bonnes cartes.

Remarque

On peut faire jouer deux enfants sur une grille, ils peuvent s'aider à reconnaître les cartes :
– faire nommer ou décrire les cartes que chaque enfant a sur sa grille ;
– prendre ensuite une carte, la nommer d'abord sans la montrer, puis la décrire, notamment pour les figures (couleur du chapeau, accessoires, etc.) et si personne ne répond, la montrer ;
– le premier qui a rempli sa grille est déclaré vainqueur.

© Editions RAABE

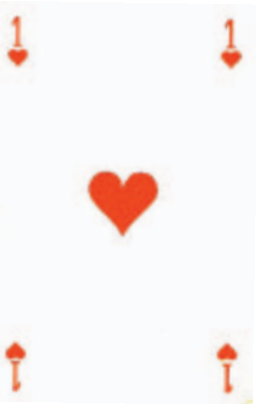
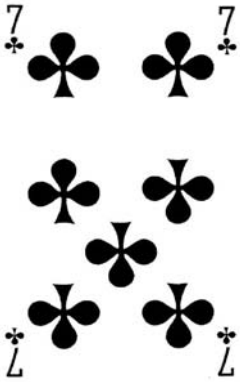
M.3 Matériel — Grille 1 du jeu de Loto

Avec l'aimable autorisation de France Cartes-Grimaud, tous droits réservés

© Editions RAABE

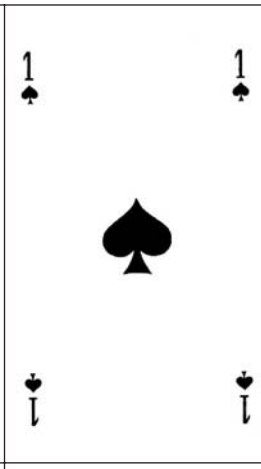
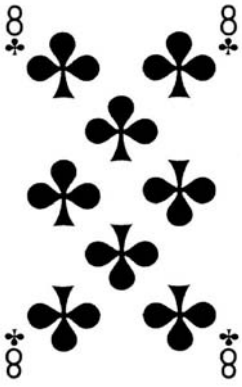
M.4 Matériel — Grille 2 du jeu de Loto

Avec l'aimable autorisation de France Cartes-Grimaud, tous droits réservés

© Editions RAABE

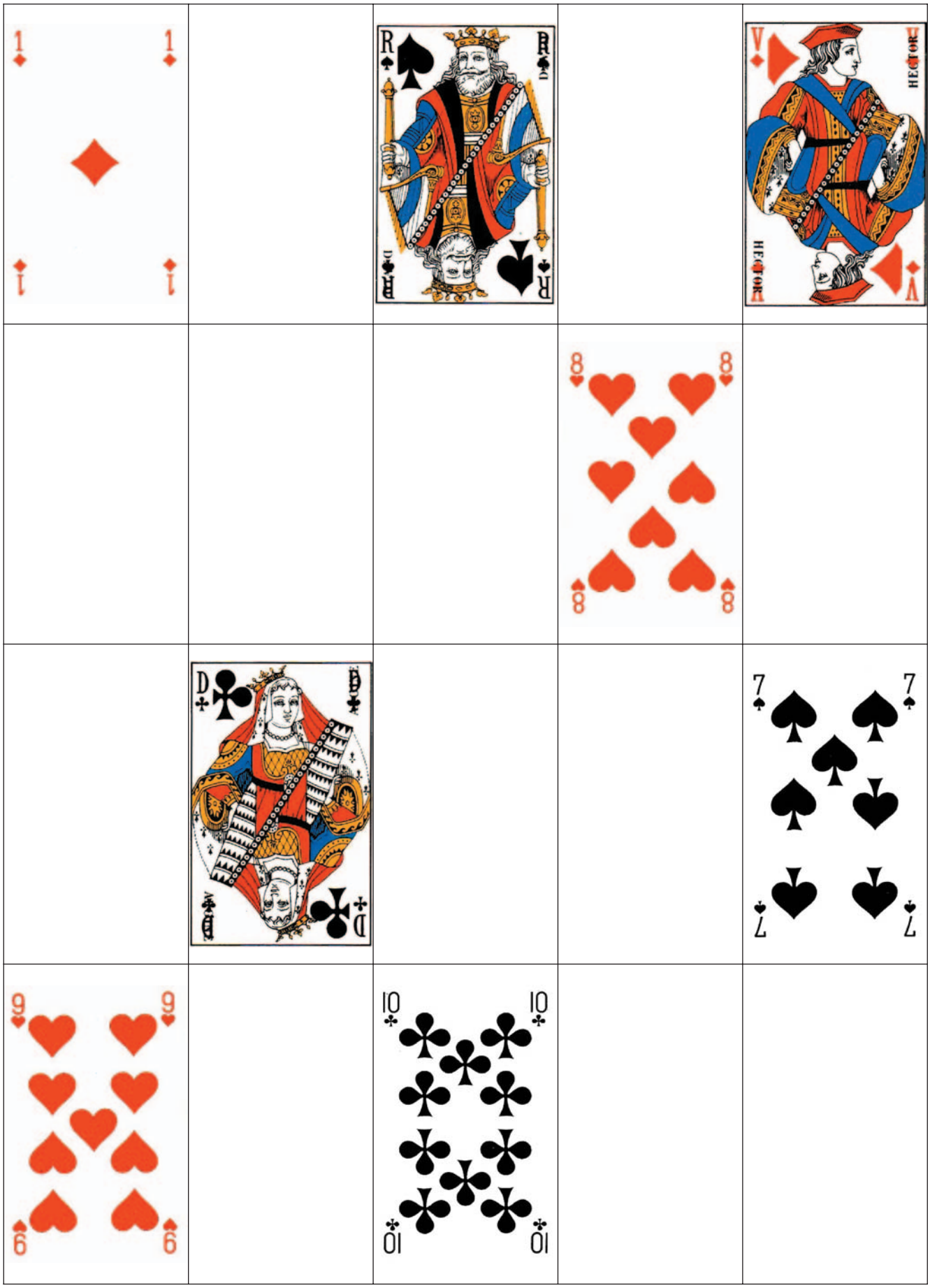
M.5 Matériel — Grille 3 du jeu de Loto

Avec l'aimable autorisation de France Cartes-Grimaud, tous droits réservés

© Editions RAABE

M.6 Matériel — Grille 4 du jeu de Loto



© Editions RAABE

Avec l'aimable autorisation de France Cartes-Grimaud, tous droits réservés

P.4 Préparation Apprendre à jouer à la bataille de cartes

1. Domaine d'activité

Vivre ensemble.

2. Objectifs

Apprendre et respecter des règles de jeu, accepter de perdre, ne pas tricher, attendre son tour.

3. Compétences

Observation, mémorisation, attention.

4. Matériel

Jeu de 32 cartes.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective de manipulation** (avec un groupe de 6 ou 7 enfants)

– faire observer un jeu de cartes :
- les couleurs : rouge, noir, pique, trèfle, carreau, cœur ;
- les figures : roi, reine, valet ;
- les autres cartes : 7, 8, 9, 10, et as (1) qui est la carte la plus forte.

– constituer des familles de couleur ou de valeur (tous les piques ou tous les rois) ;

– préciser les valeurs des figures ;

– ranger les cartes d'une couleur par ordre de valeur croissante ou décroissante : 7, 8, 9, 10, valet, reine, roi, as.

5.2 **Phase de jeu**

– commencer par faire jouer 2 enfants, les autres sont observateurs ;

– distribuer toutes les cartes faces cachées. La bataille peut commencer. Le but du jeu étant d'avoir toutes les cartes de son adversaire (les cartes restent faces cachées ; on les pose face visible comme elles viennent, au fur et à mesure, sans les choisir) ;

– chaque enfant pose une carte et celui qui a posé la carte la plus forte remporte les deux. Si les deux cartes ont la même valeur, il y a bataille : chaque joueur pose sur sa carte une carte face cachée sans la regarder puis une autre carte face visible, et de nouveau celui qui a posé la carte la plus forte remporte le tout (il peut y avoir double bataille si on se retrouve encore avec deux cartes de même valeur) ;

– faire jouer tous les enfants 2 par 2, même si, au début, les parties ne sont pas finies (on compte les cartes qui restent en main et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur).

Remarque

– on peut organiser des tournois de cartes dans la classe en augmentant petit à petit le nombre de joueurs de chaque partie ;

– on peut n'utiliser que les figures ou que les valeurs dans un premier temps ;

– on peut aussi utiliser un jeu de 54 cartes pour les plus forts.

Ce jeu, très vite compris même par les moyens, est une bonne approche aussi des quantités et des nombres.

Ceux qui ont du mal à reconnaître les cartes peuvent utiliser le jeu de loto (voir jeu pour les PS - MS).

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Le roi change de château

1. Domaine d'activité

Agir et s'exprimer avec son corps.

2. Objectifs

Apprendre à coopérer, avoir l'esprit d'équipe.

3. Compétences

Coopération, précision du geste, coordination, rapidité, porter, tirer, pousser.

4. Matériel

Salle de jeux, des objets variés en volumes, tailles, poids (ballons, caissettes, cerceaux, coussins, etc.).

5. Déroulement

– former deux équipes : chaque équipe a un roi, assis sur son trône (une chaise placée sur un tapis) avec devant lui tous les objets qui doivent être déménagés (chaque roi a les mêmes objets en nombre égal) ;

– les sujets du roi sont assis en ligne, les uns à côté des autres. Au signal, ils doivent se passer les objets latéralement de main en main pour les amener dans le nouveau château du roi mais sans se déplacer. Un objet qui échappe et qu'on ne peut rattraper sans se déplacer est perdu ;

– lorsque tous les objets sont déménagés, il faut transporter le roi dans son nouveau château sans qu'il quitte son trône – le transporter avec son trône – tirer le tapis avec le roi dessus, certains tirent, d'autres poussent, tous les moyens sont bons, à condition que le roi reste sur son trône et ne tombe pas ;

– l'équipe qui, la première, a fini le déménagement complet a gagné.

Remarque

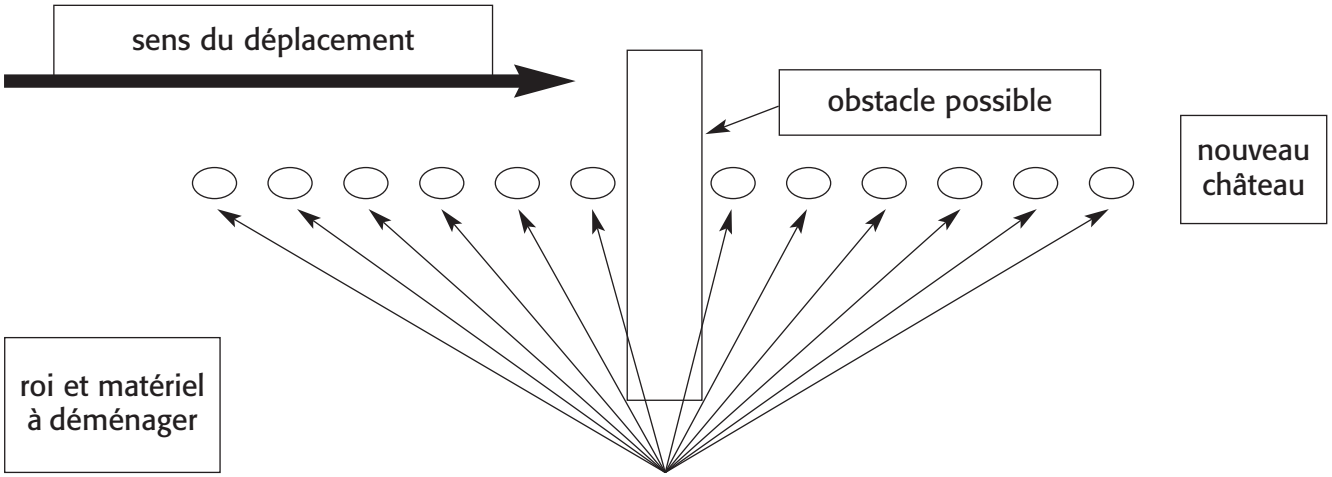
– on peut augmenter les difficultés en espaçant plus les enfants lors du déménagement des objets, en mettant des obstacles (par exemple, un banc qui oblige les déménageurs à faire glisser les objets dessous), en rajoutant une reine, un prince à déménager aussi ;

– on fera varier les objets en fonction de l'âge des enfants ;

– on change souvent les rôles ;

– on peut faire plusieurs petites équipes pour que les rôles tournent plus vite.

Disposition pour une équipe



© Editions RAABE

P.1 Préparation Perception de formes – le rond

1. Domaine d'activité

Découvrir le monde.

2. Objectifs

Perception de la forme ronde, reconnaître, nommer.

3. Compétences

Associer des formes identiques.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase individuelle**

– fiche exercice E.1 agrandie au format A3 ;
– durée : 5 à 10 minutes ;
– groupes de 6 ou 7 enfants.

4.2 **Phase collective**

– fiche exercice E.1 au format A4 photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 minutes ;
– des gommettes de formes différentes.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.1 agrandie au format A3 ;
– faire observer tous les objets qui se trouvent sur la feuille et les nommer. Dire à quoi ils servent et, dans un premier temps, demander aux enfants s'ils ne remarquent rien, si personne ne répond, les orienter sur la forme de ces objets ;
– montrer aux enfants les gommettes et leur faire dire si certaines ont la même forme que des objets de l'affiche ;
– demander alors de coller une gommette ronde sur les objets ronds ;
– faire participer tous les enfants et leur faire verbaliser leur action : *Pourquoi choisis-tu cette gommette ? Pourquoi la colles-tu sur cet objet ?* Réponse attendue : *La gommette est ronde – l'objet est rond – c'est la même forme.*

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.1 ;
– les enfants disposent de gommettes de différentes formes qu'ils doivent choisir et coller sur les objets ronds de leur photocopie ;
– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– les enfants placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

© Editions RAABE

☺ J'ai bien réussi.

> Tous les objets ronds sont repérés avec une gommette ronde.

😐 J'ai eu un peu de mal.

> Certains objets sont oubliés, certaines gommettes n'ont pas la bonne forme.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.

> Les gommettes ne correspondent pas à la forme de l'objet, des objets non ronds sont repérés avec une gommette ronde.

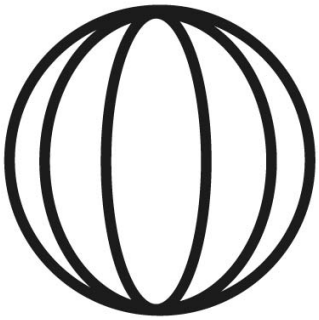
© Editions RAABE

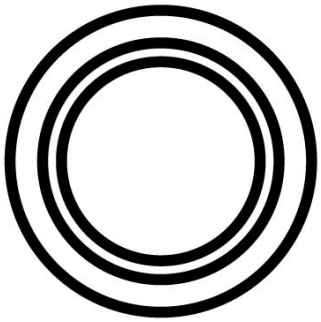
Colle

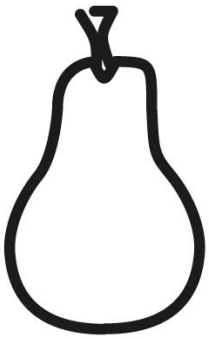
Nom : . . . . . .

Compétence : perception de la représentation de la forme ronde.
Consigne : colle une gommette ronde sur chaque objet rond.

fraise – galette – ballon – cédérom – citron – assiette – orange – poire







Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.2 Préparation — Perception des tailles – petit – moyen – grand

1. Domaine d'activité

Découvrir le monde.

2. Objectifs

Perception des tailles – petit – moyen – grand.

3. Compétences

Ordonner des tailles en imitant un modèle.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase collective**

– fiches matériel M.1 photocopiée et agrandie en A3 ;
– fiches exercice E.2 photocopiée et agrandie en A3 ;
– durée : 10 à 15 minutes.

4.2 **Phase individuelle**

– fiche matériel M.1 en A4, photocopiée pour chaque enfant ;
– fiche exercice E.2 en A4, photocopiée pour chaque enfant ;
– durée 10 à 15 minutes ;
– ciseaux, colle.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.2 et la fiche matériel M.1 agrandies au format A3 ;
faire observer les objets dessinés sur l'affiche : *Voici des trônes qui n'ont pas la même taille. À qui sont-ils destinés ?*
Réponse attendue : *Le roi a le plus grand, la reine a le moyen et le prince a le plus petit ;*
– faire observer aux enfants que la famille royale n'est pas toujours disposée de la même façon, et qu'il va falloir rendre à chaque famille sa série de trônes ;
– faire nommer à chaque fois l'ordre des trônes : ex. : grand, petit, moyen, et chercher parmi les familles celle qui a cet ordre là : roi, prince, reine.

Remarque

Faire participer le plus d'enfants possible en les faisant verbaliser leur action.

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 des fiches exercice E.2 et matériel M.1 ;
– les enfants découpent les étiquettes et les posent, dans un premier temps, sans les coller pour vérifier leur travail puis les collent s'ils sont sûrs d'eux ;
– aider au découpage et au collage si des difficultés surviennent (ces activités ne sont pas la finalité de l'exercice) ;
– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– les enfants placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

© Editions RAABE

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

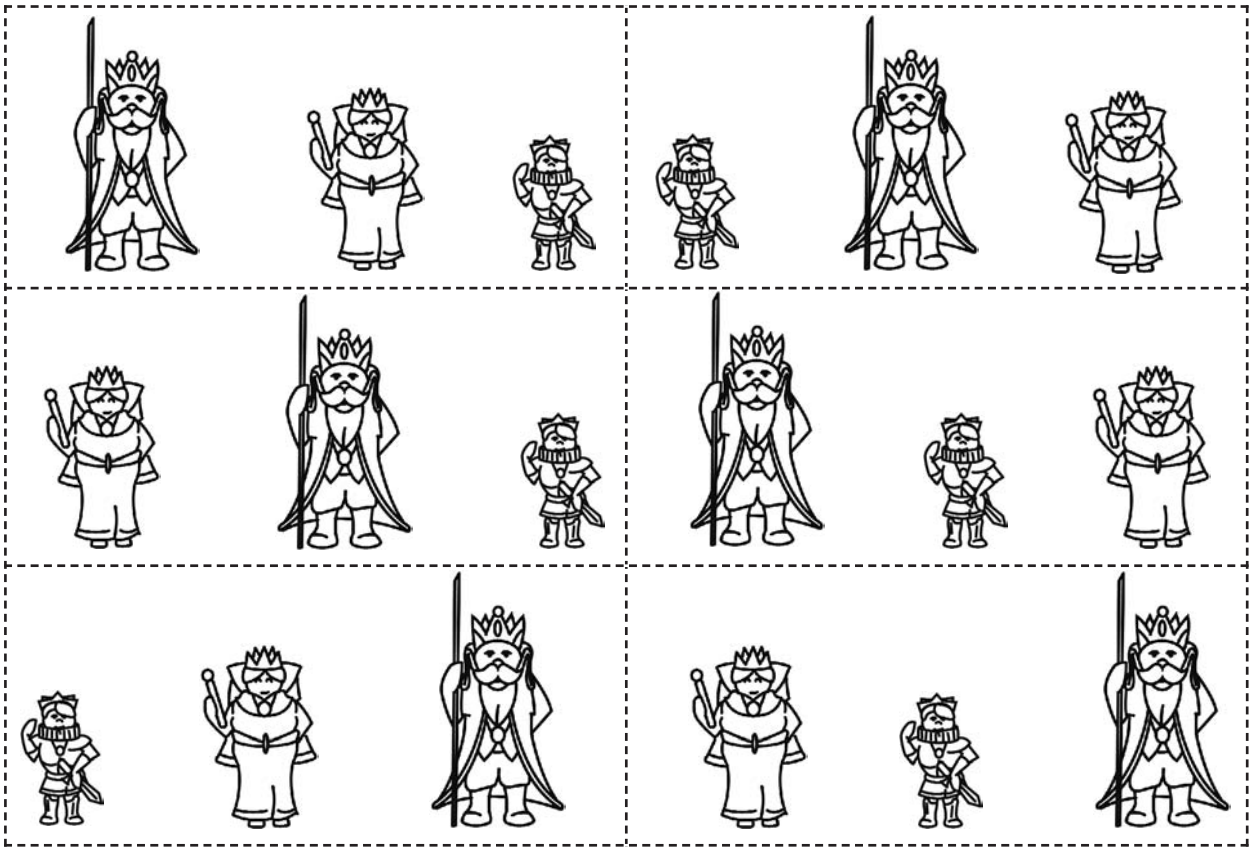
☺ J'ai bien réussi.
> Toutes les familles sont collées au bon endroit.

😐 J'ai eu un peu de mal.
> Deux familles ont été interverties.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> Aucune famille n'est au bon endroit.

© Editions RAABE

M.1 Matériel Familles royales – Étiquettes à découper

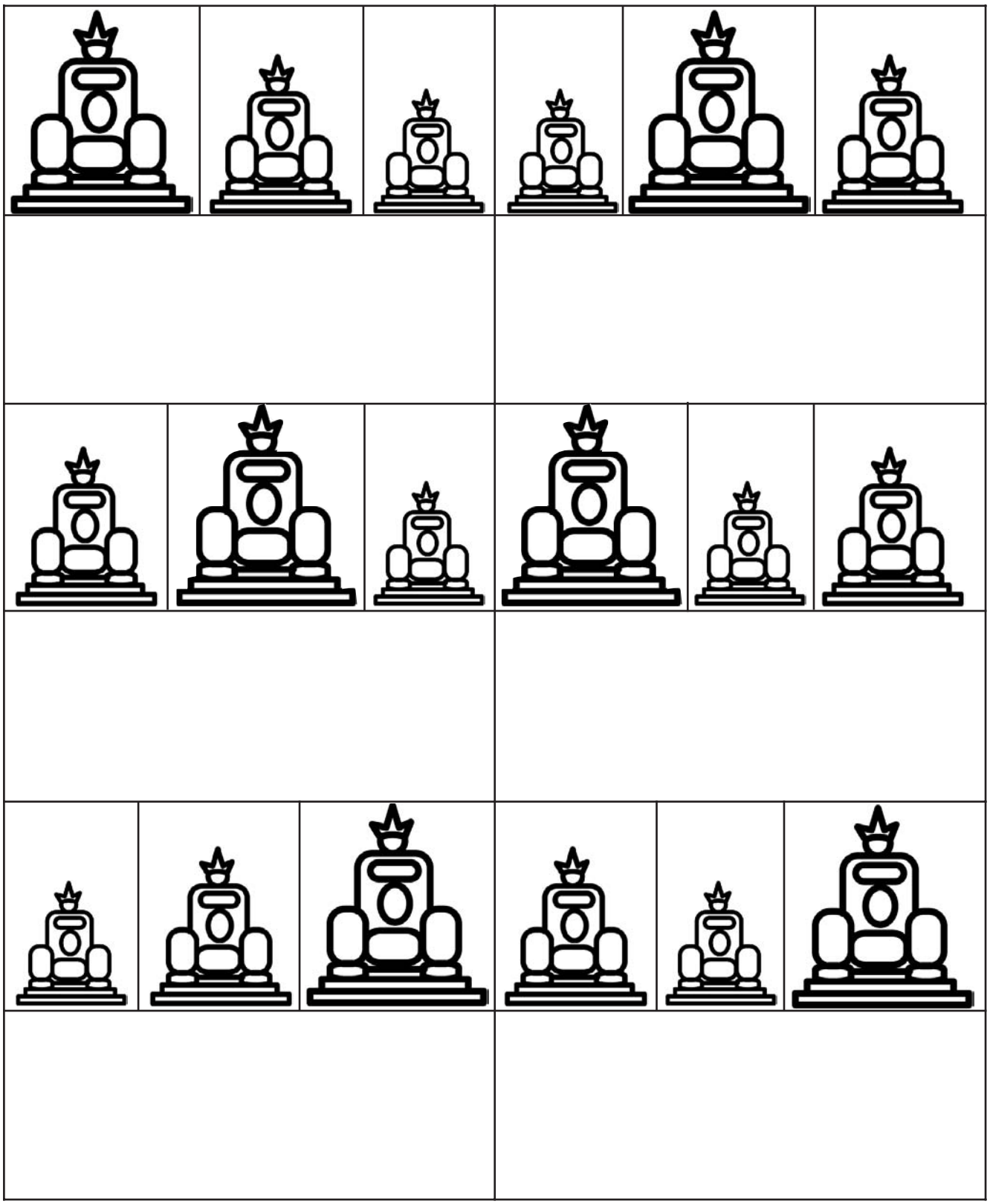


© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Perception des tailles (petit – moyen – grand).
Consigne : colle chaque famille royale sous la bonne rangée de trônes.



Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.3 Préparation Perceptions des directions – déplacement sur un quadrillage

1. Domaine d'activité

Découvrir le monde.

2. Objectifs

Perception des directions ; déplacement sur quadrillage ; orientation spatiale.

3. Compétences

S'orienter, utiliser des flèches pour matérialiser les directions.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase collective**

– fiche matériel M.2 agrandie en A3 et étiquettes à découper ;
– fiche exercice E.3, photocopiée et agrandie en A3 ;
– durée : 10 à 15 minutes.

4.2 **Phase individuelle**

– fiche matériel M.2 en A4, photocopiée pour chaque enfant ;
– fiche exercice E.3 en A4, photocopiée pour chaque enfant ;
– durée : 10 à 15 minutes ;
– ciseaux, colle.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.3 agrandie au format A3 ;
– présenter l'exercice : *Le roi doit rejoindre la reine pour lui donner sa couronne mais il lui fait aussi d'autres cadeaux. Lesquels ? Combien ? Dans quel ordre ?*
– observer le cheminement sur le quadrillage et nommer, au fur et à mesure, les cadeaux que le roi fait à la reine ;
– coller ces cadeaux sur la liste dans l'ordre dans lequel le roi les rencontre.

Remarque

Faire participer le plus d'enfants possible en les faisant verbaliser leur action.

5.2 **Phase individuelle** (10 à 15 minutes)

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer aux enfants les photocopies A4 des fiches matériel M.2 et exercice E.3 ;
– les enfants découpent leurs étiquettes et les posent, dans un premier temps, sans les coller pour vérifier leur travail puis ils les collent s'ils sont sûrs d'eux ;
– aider au découpage et au collage si des difficultés surviennent (ces activités ne sont pas la finalité de l'exercice) ;
– avec l'enseignant, ils évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– les enfants placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

© Editions RAABE

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

☺ J'ai bien réussi.

> La liste des cadeaux est dans le bon ordre.

😐 J'ai eu un peu de mal.

> Quelques cadeaux sont intervertis ou la liste est exacte mais à l'envers.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.

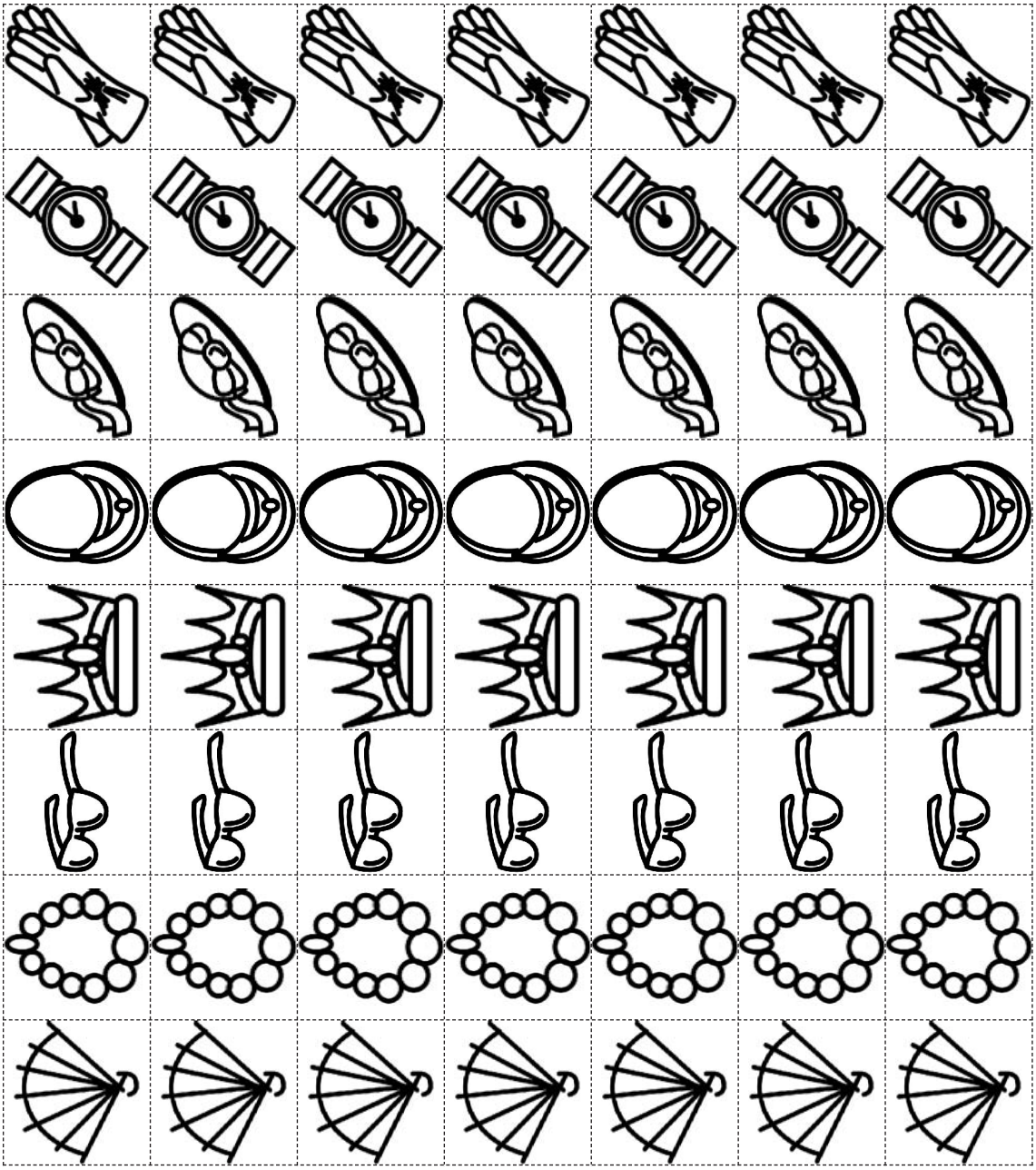
> Liste de cadeaux avec beaucoup d'erreurs.

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Étiquettes cadeaux à découper

À découper

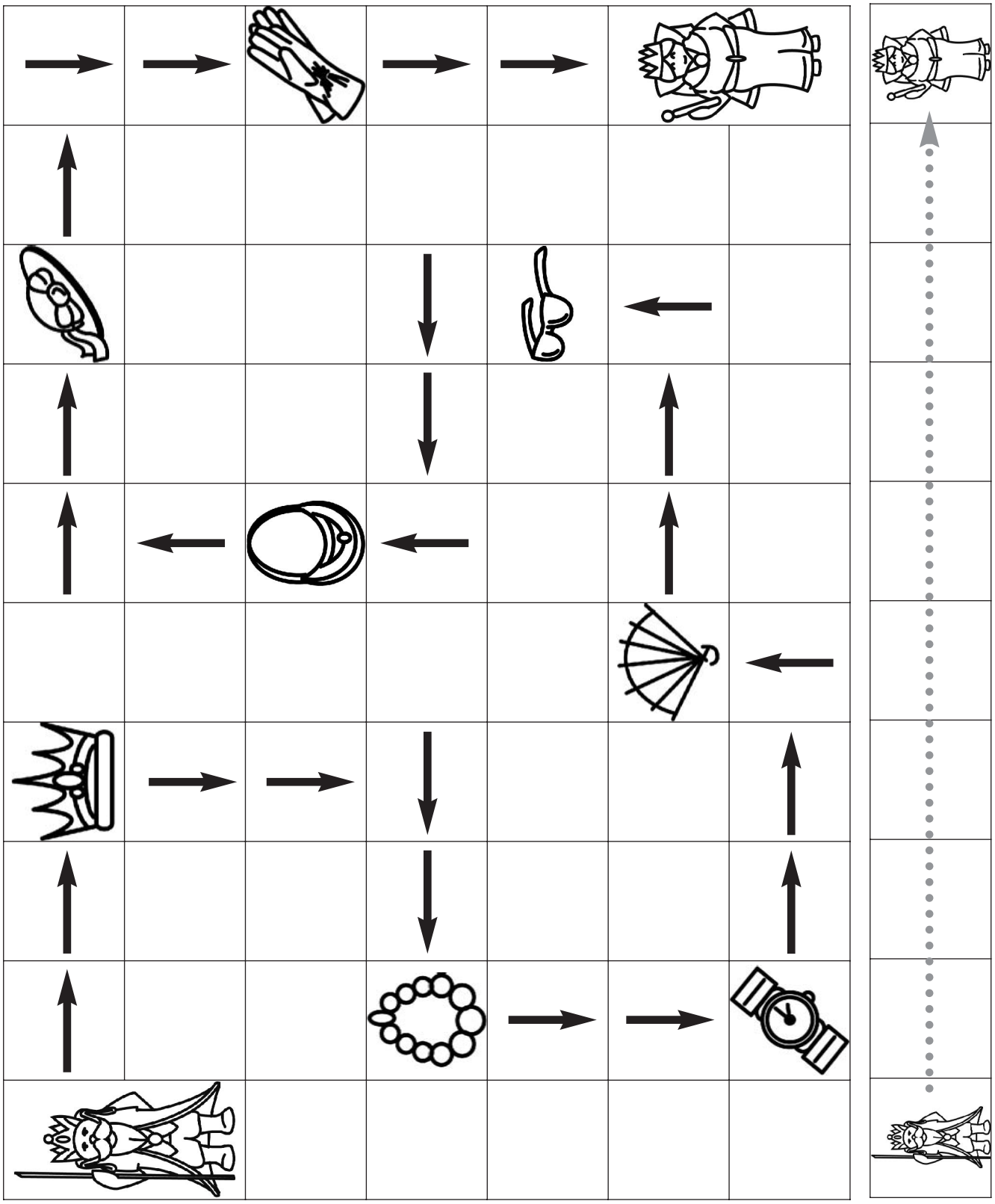
éventail - collier - lunettes - couronne - sac - chapeau - montre - gants



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : perception des directions ; orientation spatiale ; déplacement sur quadrillage.
Consigne : retrouve l'ordre des cadeaux que le roi offre à la reine.



Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Relier un nombre d'enfants à un nombre de parts de galette

1. Domaine d'activité

Découvrir le monde.

2. Objectifs

Rapprocher des quantités identiques sans dénombrer.

3. Compétences

Reconnaître des quantités de 1 à 4.

4. Organisation et matériel

4.1 Phase individuelle

– fiche exercice E.1 agrandie au format A3 ;
– durée : 5 à 10 minutes.

4.2 Phase collective

– fiche exercice E.1 au format A4, photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 minutes ;
– feutres de couleurs différentes.

5. Déroulement

5.1 Phase collective

– afficher la fiche exercice E.1 agrandie au format A3 ;
– on observe l'affiche : *Les enfants veulent manger une part de galette. Comment faire pour être sûr que chaque enfant aura sa part* ?
– on fait remarquer qu'il n'y a pas le même nombre d'enfants dans chaque groupe et pas le même nombre de parts dans les assiettes. On dit combien ils sont, en essayant de ne pas dénombrer ; même chose pour les parts de galette.

Remarque

Laisser les enfants exprimer leurs idées. Faire verbaliser ce qu'ils montrent et ne pas se contenter de : *ça, ça va avec ça* mais préférer : *3 enfants c'est pareil que 3 parts* pour arriver à : *il y en a autant* ;
- demander : *Comment montrer ce qui va ensemble ?* Laisser les enfants exprimer leurs idées (il faut tracer un trait) ;
- on trace ensuite un trait entre les enfants et les assiettes qui conviennent, d'abord avec le doigt puis avec le feutre. On change de couleur entre chaque trait.

5.2 Phase individuelle

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.1 ;
– l'adulte aide les enfants qui ont du mal à tracer (ce n'est pas la finalité de l'exercice) en leur faisant préciser ce qu'il y a à relier et pourquoi (il sert alors de secrétaire) ;
– avec l'enseignant, ils évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

© Editions RAABE

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.

☺ J'ai bien réussi.

> Tous les traits sont corrects, l'enfant est capable de dire ce qu'il a fait.

😐 J'ai eu un peu de mal.

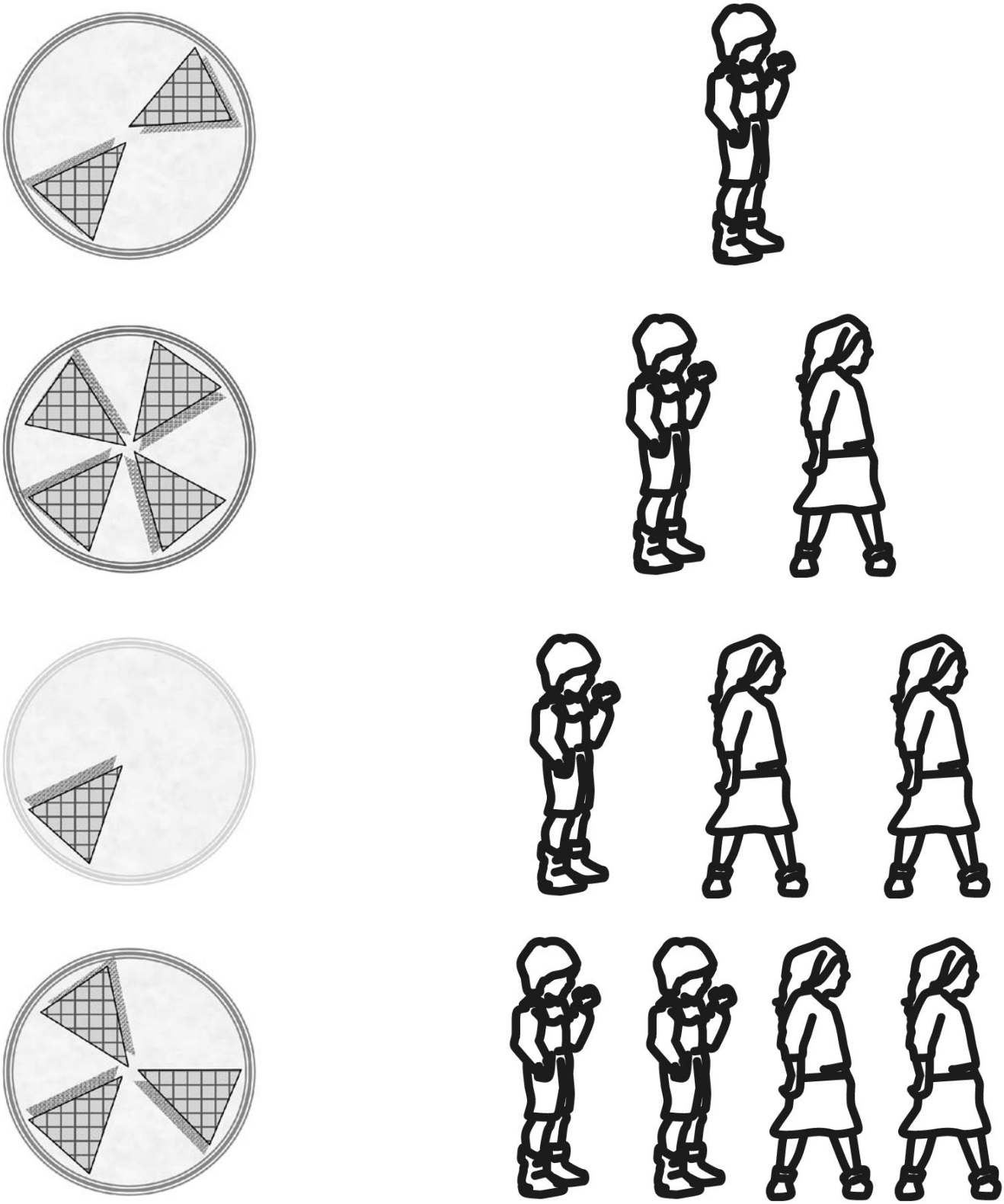
> Au moins 2 traits sur 4 sont corrects et l'enfant peut se corriger.

☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.

> Peu ou pas de traces malgré l'aide de l'adulte.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .



Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.2 Préparation — Nombre de parts de galette et signe chiffré correspondant

1. Domaine d'activité

Découvrir le monde.

2. Objectifs

Rapprocher le signe chiffré et la quantité correspondante en dénombrant.

3. Compétences

Les signes chiffrés de 1 à 5.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase individuelle**

– fiche exercice E.2 agrandie au format A3 ;
– durée : 10 minutes.

4.2 **Phase collective**

– fiche exercice E.2 au format A4, photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 minutes ;
– feutres de couleurs différentes.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.2 agrandie au format A3 ;
– on compte les parts de galette qui restent sur chaque assiette (le problème étant de ne pas recompter deux fois la même ; on fait donc un petit point sur la part comptée) ;
– on reconnaît les signes chiffrés en les comparant aux affiches de la classe ;
– on redit la comptine des nombres jusqu'à 5 (faire participer tous les enfants). Quand on compte tout jusqu'à 5 on dit qu'il y en a 5 ;
– demander : *Comment montrer quelle assiette va avec tel signe chiffré* ;
– laisser les enfants exprimer leurs idées (il faut tracer un trait) ;
– on trace ensuite un trait entre les parts et le signe convenable, d'abord avec le doigt puis avec le feutre. On change de couleur entre chaque trait.

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.2 ;
– l'adulte aide les enfants qui ont du mal à tracer (ce n'est pas la finalité de l'exercice) en leur faisant préciser ce qu'il y a à relier et pourquoi (il sert alors de secrétaire) ;
– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– les enfants placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

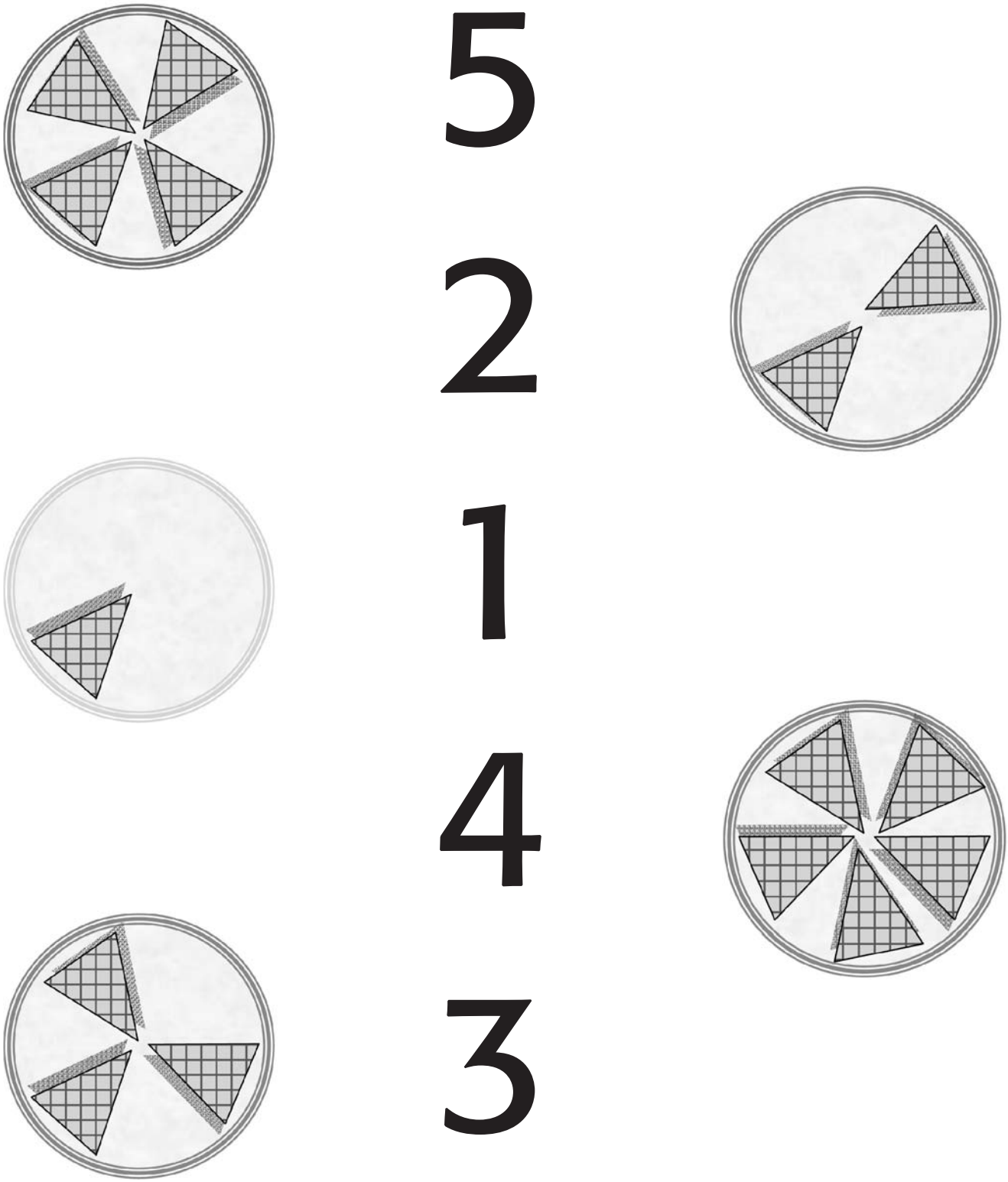
6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.
☺ J'ai bien réussi.
> Tous les traits sont corrects, l'enfant est capable de dire ce qu'il a fait.
😐 J'ai eu un peu de mal.
> Certains signes chiffrés sont mal mémorisés.
☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> Peu ou pas de traces, malgré l'aide de l'adulte.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : les signes chiffrés de 1 à 5.
Consigne : relie chaque assiette au bon signe chiffré.



© Editions RAABE

Évaluation ☺ 😐 ☹

P.3 Préparation — Colorier autant d'objets que le signe chiffré l'indique

1. Domaine d'activité

Découvrir le monde.

2. Objectifs

Reconnaître les signes chiffrés de 1 à 9.

3. Compétences

Connaître les signes chiffrés de 1 à 9 et compter.

4. Organisation et matériel

4.1 **Phase individuelle**

– fiche exercice E.3 agrandie au format A3 ;
– durée : 10 minutes.

4.2 **Phase collective**

– fiche exercice E.3 au format A4, photocopiée pour les enfants ;
– durée : 10 à 15 minutes ;
– feutres de couleurs différentes.

5. Déroulement

5.1 **Phase collective**

– afficher la fiche exercice E.3 agrandie au format A3 ;
– observer l'affiche : il faut colorier les pierres précieuses de la couronne du roi ;
– faire reconnaître les signes chiffrés en les comparant à ceux affichés en classe ;
– faire redire la comptine numérique jusqu'à 9 ;
– commencer à compter à gauche en pointant chaque pierre et s'arrêter sur la bonne case ;
– pointer avec le feutre les pierres à colorier afin de ne pas se laisser emporter par le coloriage.

Remarque

– confusions à travailler 3 et 8 – 6 et 9 – 4 et 7 ;
– faire participer le plus grand nombre d'enfants.

5.2 **Phase individuelle**

– les enfants vont chercher leur matériel et s'installent ;
– distribuer les photocopies A4 de la fiche exercice E.3 ;
– donner la consigne de l'exercice : colorier le nombre de pierre correspondant au chiffre indiqué en début de ligne ;

Remarque

– les enfants peuvent à tout moment consulter l'affichage des signes chiffrés de la classe ;
– le coloriage n'est pas la finalité de l'exercice et l'on peut demander de pointer seulement les pierres à colorier pour les colorier plus tard.

© Editions RAABE

– avec l'enseignant, les enfants évaluent individuellement ce qu'ils ont fait afin d'entourer le *smiley* qui convient ;
– ils placent leur travail dans leur casier ou leur pochette et rangent leur matériel.

6. Évaluation

Confronter les deux avis enfant/enseignant sitôt l'exercice fini.
☺ J'ai bien réussi.
> Tous les signes chiffrés sont reconnus et la quantité demandée est correcte.
😐 J'ai eu un peu de mal.
> Au moins 5 signes chiffrés sont reconnus ; la quantité correspondante est convenable.
☹ Je n'ai pas compris ou je n'avais pas envie de le faire.
> Peu ou pas de signes chiffrés reconnus ; la quantité correspondante n'est pas

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétences : compter de 1 à 9.
Consigne : colorie autant de pierres précieuses que le signe chiffré l'indique.

8	4	6	3	9	7

Évaluation	☺	😐	☹

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Réaliser et décorer une couronne des rois

1. Domaine d'activité

Sensibilité, imagination, création.

2. Objectifs

• Niveau * : réaliser un décor – créer – connaître les couleurs « or » et « argent ».

• Niveau ** : découpage simple et décoration encre et gommettes.

• Niveau *** : suivre une fiche technique pour fabriquer une couronne en utilisant une technique d'arts plastiques simple.

3. Compétences

Motricité fine ; réaliser un travail soigné.

4. Organisation et matériel

4.1 Niveau *

– le gabarit de la couronne (fiche matériel M.1 à photocopier) reporté 2 fois sur un papier fort, genre Canson (couleur au choix) et découpé par l'adulte ;

– du papier d'aluminium ménager ;

– des petites boules de cotillon blanches, de la peinture dorée, de la colle.

4.2 Niveau **

– le gabarit de la couronne (fiche matériel M.1 à photocopier pour chaque enfant) reporté 2 fois sur un papier fort genre Canson (couleur au choix) ;

– de la colle dans un tube à petite embouchure, des paillettes.

4.3 Niveau ***

– le gabarit de la couronne (fiche matériel M.1 à photocopier pour chaque enfant) en plusieurs exemplaires ;

– du papier fort (genre Canson) de différentes couleurs ;

– de la peinture dorée ou argentée ;

– des petites bougies (d'anniversaire) ;

– crayons, ciseaux, du ruban adhésif ;

– fiche matériel M.2 à photocopier (une photocopie pour 2 enfants) ;

– en groupes de 6 ou 7 enfants.

5. Déroulement

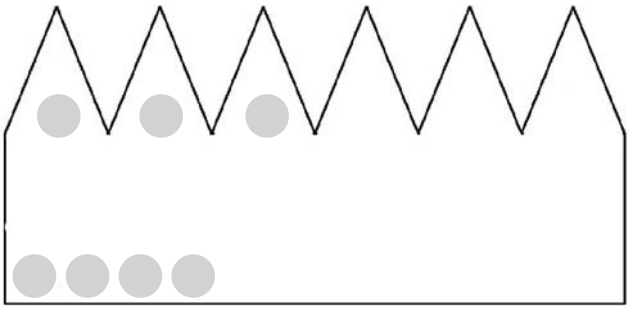
5.1 Niveau *

– faire peindre les boules de cotillon avec la peinture dorée : mettre de la peinture dans un bac et faire rouler les boules dedans ;

– donner aux enfants des morceaux d'aluminium à rouler en boule dans leur main (comme si on faisait une boule de pâte à modeler) mais sans trop appuyer pour qu'elles aient la même taille que les boules de cotillon ;

– coller les boules d'aluminium et les boules dorées en les alternant sur le bas de la couronne et dans chaque pointe toujours en alternant les deux éléments ;

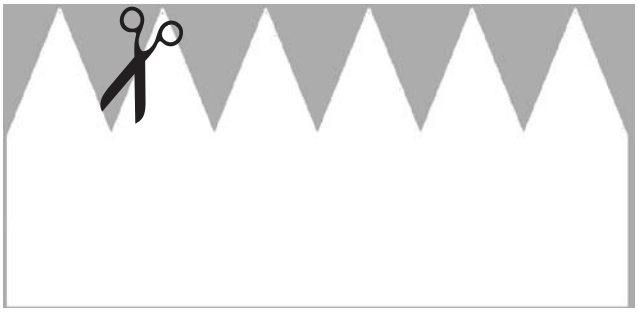
© Editions RAABE



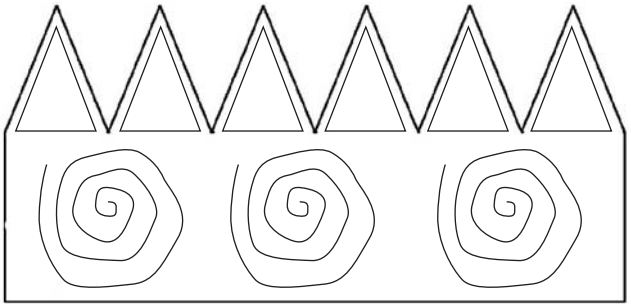
– laisser sécher et adapter la couronne au tour de tête de l'enfant.

5.2 **Niveau** **

– faire découper les pointes des couronnes par les enfants en leur montrant qu'un simple coup de ciseaux dans un sens puis dans l'autre permet de découper assez vite sans déchirer le support ;



– faire peindre avec deux encres colorées (jaune et rose par exemple) en utilisant l'éponge : une éponge dans chaque main ;
– laisser sécher ;
– faire des dessins avec le tube de colle et saupoudrer de paillettes sur la colle fraîche ;
– faire tomber le surplus ;



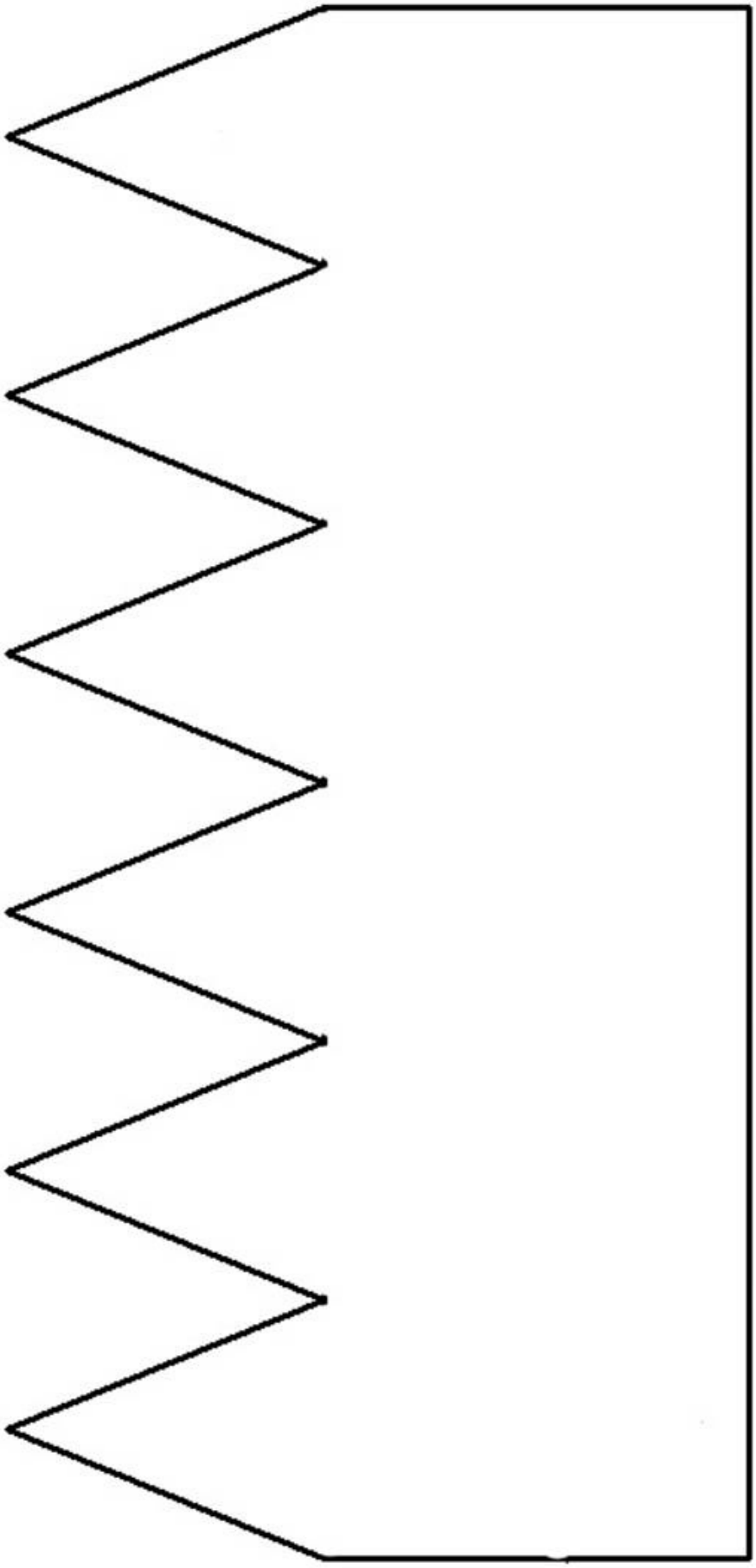
– laisser sécher et adapter la couronne au tour de tête de l'enfant.

5.3 **Niveau** ***

– prévoir une fiche matériel M.2 pour 2 enfants et, à disposition sur une table, tout ce dont ils auront besoin et un peu plus de façon qu'ils puissent choisir ;
– laisser les enfants observer la fiche et la commenter ;
– faire préciser le matériel et les différentes étapes de la fabrication ;
– laisser les enfants expérimenter, et essayer de n'intervenir qu'à leur demande.

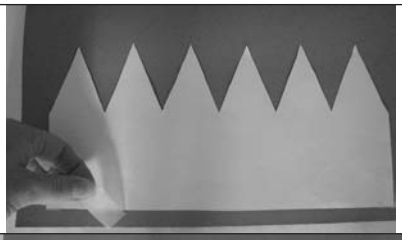
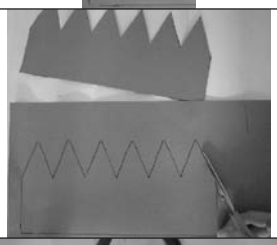
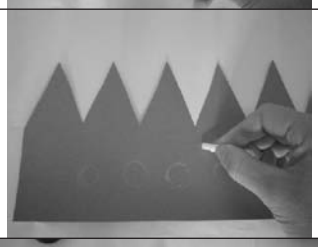
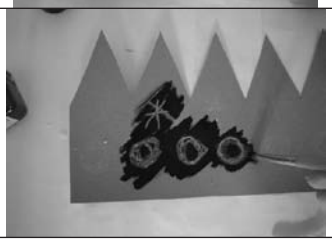
© Editions RAABE

M.1 Matériel — Gabarit de couronne



© Editions RAABE

M.2 Matériel — Fiche technique réalisation d'une couronne

Fiche technique	
	1 - maintiens le gabarit avec du ruban adhésif
	2 - trace tout autour avec un feutre
	3 - recommence encore une fois
	4 - découpe les deux morceaux
	5 - colle les deux morceaux de couronne avec du ruban adhésif
	6 - fais des dessins avec une bougie utilise le bout opposé à la mèche
	7 - passe de la peinture dorée ou argentée sur ta feuille, tes dessins à la bougie ne seront pas colorés. laisse sécher.

© Editions RAABE

Le thème – Niveau : * ** ***

L'automne

Langage

Écrit

- comparer et faire correspondre des images ;
- repérer un modèle donné en suivant le sens de lecture ;
- associer deux mots identiques ;
- reconnaître et classer des mots ;
- reconstituer un mot selon un modèle ;
- repérer les lettres qui constituent un mot ;
- repérer un mot dans une liste ;
- observer et reconstituer une phrase ;
- maîtriser son geste graphique ;
- reproduire un modèle de tracé.

Oral

- acquérir du vocabulaire ;
- décrire une image.

- organiser une sortie en forêt ;
- que peut-on faire en forêt ?
- exploiter la sortie en forêt : observer, classer, ranger, trier, acquérir du vocabulaire, raconter des faits passés.

Découverte du monde

- trier des feuilles.
- se déplacer sur quadrillage ;
- distinguer les animaux et les végétaux ;
- distinguer ce qui est vivant et ce qui ne l'est pas.

© Editions RAABE

M.1 Matériel — Ce qu'il faut savoir : une sortie occasionnelle sans nuité en forêt

Document de référence : Bo, HS N° 7 du 23 septembre 1999

1. Type de sortie

Les dispositions à respecter dépendent de la nature de la sortie. Une sortie occasionnelle en forêt relève de la seconde catégorie : « Les sorties scolaires occasionnelles sans nuitée, correspondant à des activités d'enseignement sous des formes différentes et dans des lieux offrant des ressources naturelles et culturelles, même organisées sur plusieurs journées consécutives sans hébergement, relèvent de cette catégorie. Ces sorties sont autorisées par le directeur d'école. »

2. Participation des élèves

Les sorties organisées pendant les horaires habituels de la classe et ne comprenant pas la pause du déjeuner sont obligatoires pour les élèves. Les autres sorties sont facultatives.

3. Demande d'autorisation de sortie

La demande d'autorisation est constituée d'un dossier comprenant une demande d'autorisation (annexe 1 bis*), la fiche d'information sur le transport (annexe 3*), et les pièces administratives précisées dans ces annexes, le cas échéant.

4. Informer les familles

Les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles les sorties sont organisées. Pour les sorties facultatives, c'est-à-dire les sorties occasionnelles comprenant la pause du déjeuner ou dépassant les horaires habituels de la classe, l'enseignant adresse une note d'information aux parents, précisant toutes les modalités d'organisation de la sortie et comportant une partie détachable.

Les horaires et le lieu de départ et de retour doivent y être mentionnés. Après avoir pris connaissance de la note d'information, les parents donnent leur accord pour que leur enfant participe à la sortie, en remettant à l'enseignant la partie détachable qu'ils auront datée et signée.

5. Financement

Toutes les sorties obligatoires sont gratuites. Dans le cas de sorties facultatives, il convient de veiller à ce que tous les élèves puissent participer. Les enfants qui ne partent pas sont accueillis à l'école.

6. L'équipe d'encadrement : sortie occasionnelle sans nuitée

2 adultes au moins dont le maître de la classe, quel que soit l'effectif de la classe.

Au-delà de 16 élèves, un adulte supplémentaire pour 8.

Au-delà de 30 élèves, un adulte supplémentaire pour 15.

Pour les sorties scolaires régulières et occasionnelles sans nuitée, les adultes qui participent à l'encadrement de la vie collective en dehors des périodes d'enseignement doivent y être autorisés par le directeur d'école.

© Editions RAABE

7. Le transport

L'organisation d'une sortie scolaire induit souvent un déplacement en autocar(s).

– **1er cas :** le transport est assuré par des transports publics réguliers : aucune procédure n'est à prévoir.

– **2e cas :** le transport est organisé par une collectivité territoriale ou par un centre d'accueil. Dans ce cas, la collectivité ou le centre délivrera une attestation de prise en charge qui sera jointe au dossier de demande d'autorisation.

– **3e cas :** l'organisateur de la sortie, enseignant ou directeur d'école, fait appel à une entreprise de transport inscrite au registre préfectoral des sociétés de transport autorisées à exécuter des services de transports occasionnels.

Dans ces deux derniers cas :

Au moment de la constitution du dossier de demande d'autorisation, l'organisateur de la sortie, ou la collectivité territoriale ou le centre d'accueil en charge du transport, remplit l'annexe 3* sur laquelle figure obligatoirement, pour les entreprises de transport public routier de personnes, le numéro d'inscription au registre préfectoral. Il convient d'exiger du transporteur que le nombre de personnes participant à la sortie ne dépasse pas le nombre de places assises, hors strapontins (signalées sur la carte violette, configuration « transports d'adultes » lorsque le véhicule n'a pas été conçu uniquement pour le transport en commun d'enfants). Ce nombre de places fera l'objet d'une deuxième vérification par l'enseignant, juste avant le départ. Au moment du départ, le transporteur, ou la collectivité territoriale ou le centre d'accueil assurant le transport, fournira une fiche (annexe 4*) sur laquelle il indiquera la marque, le numéro d'immatriculation et le numéro de la carte violette du véhicule, ainsi que le nom du conducteur et le numéro de son permis de conduire.

Une liste des élèves aura été préalablement établie et les numéros de téléphone des personnes à contacter, soigneusement indiqués en face de chaque nom. À l'aide de cette liste, les enfants seront comptés un à un, à chaque montée dans le véhicule. Pendant le transport, le ou les accompagnateurs doivent se tenir à proximité d'une ou des issues.

8. Assurances

– Cas 1 : Sortie occasionnelle et facultative : la sortie inclut la totalité de la pause du déjeuner ou dépasse les horaires habituels de la classe. La **souscription** d'une assurance responsabilité civile et d'une assurance individuelle accidents corporels **est exigée**.

– Cas 2 : Sortie occasionnelle et obligatoire. La sortie se déroule sur le temps scolaire. La souscription d'une assurance n'est **pas exigée.**

Quel que soit le type de sortie, la souscription d'une assurance responsabilité civile et d'une assurance individuelle accidents corporels est recommandée pour les accompagnateurs

© Editions RAABE

* Vous pouvez télécharger les annexes sur
http://www.education.gouv.fr/bo/1999/hs7/sorties.htm#annexe

P.1 Préparation Que peut-on faire en forêt ?

1. Une récolte

Demander aux enfants de ramener toutes sortes de « trésors » liés à la nature :
- feuilles ;
- mousses ;
- terre ;
- écorce,...

Les objectifs poursuivis sont de développer la perception visuelle, le sens de l'observation, prendre conscience de la variété du milieu, utiliser un vocabulaire spécifique,...

La récolte peut être libre ou dirigée. Les enfants, en fonction de ce qui a été vu préalablement, ont une liste d'objets à trouver. Exemples :
- un objet de chaque famille (feuille, branche, écorce, terre, petite bête,...) ;
- 3 feuilles de formes différentes, 3 branches de tailles différentes, 3 objets de couleurs différents ;
- loto des feuilles : chaque enfant a un carton et doit rapporter l'objet qui est dessiné.

2. Écouter la nature

Les objectifs poursuivis sont de développer la perception et la discrimination auditive, utiliser un vocabulaire spécifique, être capable d'identifier des bruits typiques

Demander aux enfants de faire le silence et de fermer les yeux pendant une minute.

Leur demander de verbaliser ce qu'ils entendent.

Il est également possible de réaliser des enregistrements :
- bruits des feuilles, branches, cailloux... quand on marche dessus
- cris des animaux

3. Jeu « Qui suis-je ? »

a. Matériel
- un sac plastique opaque ;
- une sélection de feuilles, glands, mousses,...
- une sélection d'objets « intrus » : gomme, taille crayon, feutre,...

b. Déroulement

L'enfant glisse sa main dans le sac, touche un objet, le saisi et sans regarder répond aux questions du maître :
- *l'objet vient-il de la foret ?*
- *est-ce vivant ?*
- *de quoi s'agit-il ?*

4. Jeu « Arbre mon ami »

L'objectif est d'être capable de décrire et comparer ses sensations afin de reconnaître un arbre.

Les élèves sont répartis par petits groupes. Le maître annonce qu'aujourd'hui un arbre va devenir leur ami. Pour cela il faut le toucher et le décrire. Bander les yeux d'un enfant et le placer à coté d'un arbre. L'enfant touche l'arbre : il est grand (il lève les bras le long du tronc), il a des branches, il est gros ; il est doux, il sent bon,... Ensuite chaque enfant, à yeux découverts, doit essayer de retrouver son arbre. Le maître aura préalablement sélectionné et marqué quelques arbres ayant des caractéristiques bien distinctes pour que l'exercice ne soit pas trop difficile. Prendre une photo de l'enfant avec son arbre.

© Editions RAABE

5. *Land Art*, l'art dans la nature

Cette tendance de l'art contemporain est apparue dans les années 60 aux États Unis. Le Land Art consiste à intervenir sur des lieux naturels et à les modifier d'une manière provisoire à partir de matériaux naturels. À partir du Land Art, tous les champs disciplinaires peuvent être couverts :

– vivre ensemble : réaliser une œuvre d'art collective, découvrir les règles à respecter en forêt (ne pas toucher aux champignons, se déplacer en sécurité, ne pas jeter de détritus,...) ;

– maîtrise de la langue : oraliser la sortie et l'œuvre réalisée, acquérir du vocabulaire ;

– découverte du monde : trier, classer par taille, tracer des lignes brisées.

a. *Organisation :*

Groupes de 10 élèves maximum

b. *Matériel :*

Principalement ceux trouvés dans la nature ; feuilles, branches, herbes, mousses, écorces...

c. *Déroulement :*

– donner des consignes ouvertes : « cherchez des feuilles et arrangez-les sur le sol pour composer quelque chose » ;

– fixer en posant un caillou dessus ;

– éviter le figuratif (la représentation d'une maison, d'un bonhomme) pour contraindre les enfants à jouer avec les formes, les matières, les couleurs ;

– cet art éphémère doit être immortalisé par des photographies qui pourront être exploitées en classe :
  – description de l'ouvrage et des matériaux utilisés ;
  – reproduction de l'ouvrage à une échelle plus petite (A3) avec les éléments rapportés.

d. *Prolongement : réaliser une exposition*

Sur un grand panneau :
  – coller la photo de la réalisation et sa reproduction à petite échelle ;
  – demander à chaque groupe de trouver un titre ;
  – indiquer les matériaux utilisés.

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Exploiter une récolte en forêt

1. Domaines d'activité : langage et découverte du monde

2. Objectifs

Exploiter la sortie « forêt ».

3. Compétences

– être capable de classer, ranger, trier les trésors de la forêt ;
– acquérir du vocabulaire (nommer les éléments ramassés).

4. Matériel

– sacs plastiques ;
– petites boites (boite d'allumettes de cuisine) ;
– éventuellement un appareil jetable par groupe ou un appareil numérique ;
– éventuellement un magnétophone permettant d'enregistrer les bruits de la foret.

5. Organisation

– voir la fiche M.1 : organiser une sortie en forêt ;
– demander aux parents de prévoir une tenue adaptée ;
– constituer des groupes de 5 ou 6 élèves.

6. Déroulement

– demander aux enfants de récolter ce qui leur semble intéressant et éventuellemnt de prendre des photos (feuilles, mousses, terre, écorce, petites bêtes, fruits,...) ;
– mise en commun de tous les éléments trouvés ;
– demander aux enfants de s'exprimer sur ce qu'ils ont trouvé : il y a beaucoup de choses différentes (les nommer), comment les ranger ?
– laisser les enfants découvrir la notion de groupes :
• vivant / non vivant
• animal / végétal (feuilles / écorces / branches / fruits /...)
– à partir des groupes réalisés, établir les critères qui ont permis de faire ce premier tri.

© Editions RAABE

P.2 Préparation — Observer les feuilles d'automne

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

Observer les feuilles d'automne et enrichir son vocabulaire.

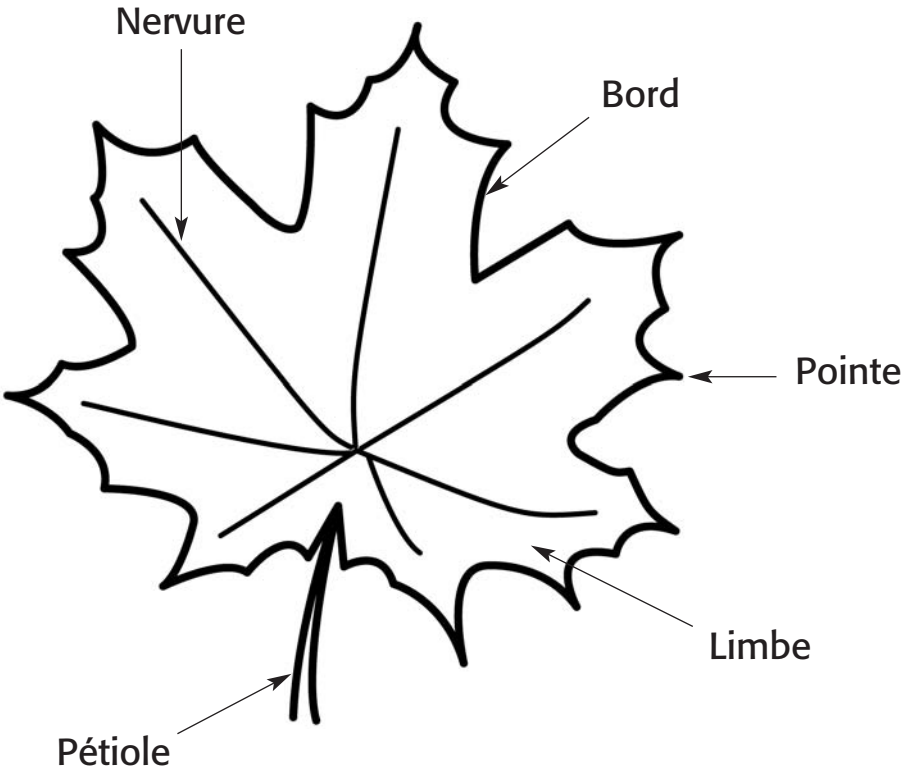
3. Compétences

– être capable de décrire une feuille ;
– exprimer une perception tactile, visuelle.

4. Déroulement (petits groupes)

– mettre à disposition des élèves une grande variété de feuilles ;
– leur demander de toucher les feuilles : *Que ressentent-ils ? :*
« C'est doux », « c'est pointu », « ça pique » :
« Il a des traits, une queue,... »
– chaque élève choisit une feuille. Lui demander de la décrire en insistant sur sa forme, sa couleur, sa taille ;
– le maître apporte un vocabulaire nouveau : les nervures, le bord, la pointe,...
– un modèle de feuille est collé dans le cahier de découverte du monde ou dans le cahier de vie.

© Editions RAABE



P.3 Préparation Raconter une sortie

1. Domaine d'activité : langage oral d'évocation

2. Objectifs

– raconter des faits passés ;
– utiliser la première personne du pluriel ;
– écouter un pair.

3. Compétence

– raconter ce que l'on a fait en forêt en utilisant la première personne du pluriel.

4. Matériel

Photos des principales étapes de la sortie en forêt (du départ de l'école au retour).

5. Organisation

Groupe de 6 enfants.

6. Déroulement

– tour à tour chaque enfant décrit une photo. Ses camarades peuvent intervenir et apporter leur contribution ;
– légender la photo (dictée à l'adulte) ;
– création d'affiches narrant la sortie (type reportage).

© Editions RAABE

P.1 Préparation Langage oral

1. Domaine d'activité : langage oral.

2. Objectifs

– découvrir des mots de vocabulaire ;
– décrire une image et utiliser « il y a ».

3. Compétences

– mémoriser des mots de vocabulaire relatif à un thème ;
– répondre aux questions de l'adulte.

4. Organisation :

- collective ;
- fiche matériel M.1 Illustration et M.2 Cartes à découper et à plastifier.

5. Déroulement

5.1 **Fixer l'affiche** M.1 **au coin regroupement avant l'arrivée des enfants.**

Ces derniers pourront ainsi se familiariser avec l'affiche et l'observer librement pendant le temps d'accueil.

5.2 **Phase collective : observer l'affiche puis déterminer le sujet : « De quoi parle cette affiche ? »**

– inviter les enfants à énumérer ce qu'ils voient et accrocher au fur et à mesure la carte correspondante (arbre, champignon,...) M.2 : Cartes à plastifier ;
– les cartes peuvent être rangées dans une boite ou classeur pour être consultées (lexique) ;
– inviter les enfants à décrire ce que font les personnages ;
– inviter les enfants à énumérer les animaux visibles ;
– afficher les cartes (renard, sanglier, hibou...) ;
– inviter les enfants à énumérer d'autres animaux vivant dans la forêt (biche, écureuil...) ;
– poser des questions sur les couleurs (si l'affiche a été coloriée) comme : « De quelle couleur sont les arbres ? » afin de noter les couleurs dominantes de l'automne.

5.3 **Demander aux enfants de nommer les éléments que vous pointez.**

5.4 **Phase individuelle possible à l'aide d'une reproduction de l'affiche au format A4.**

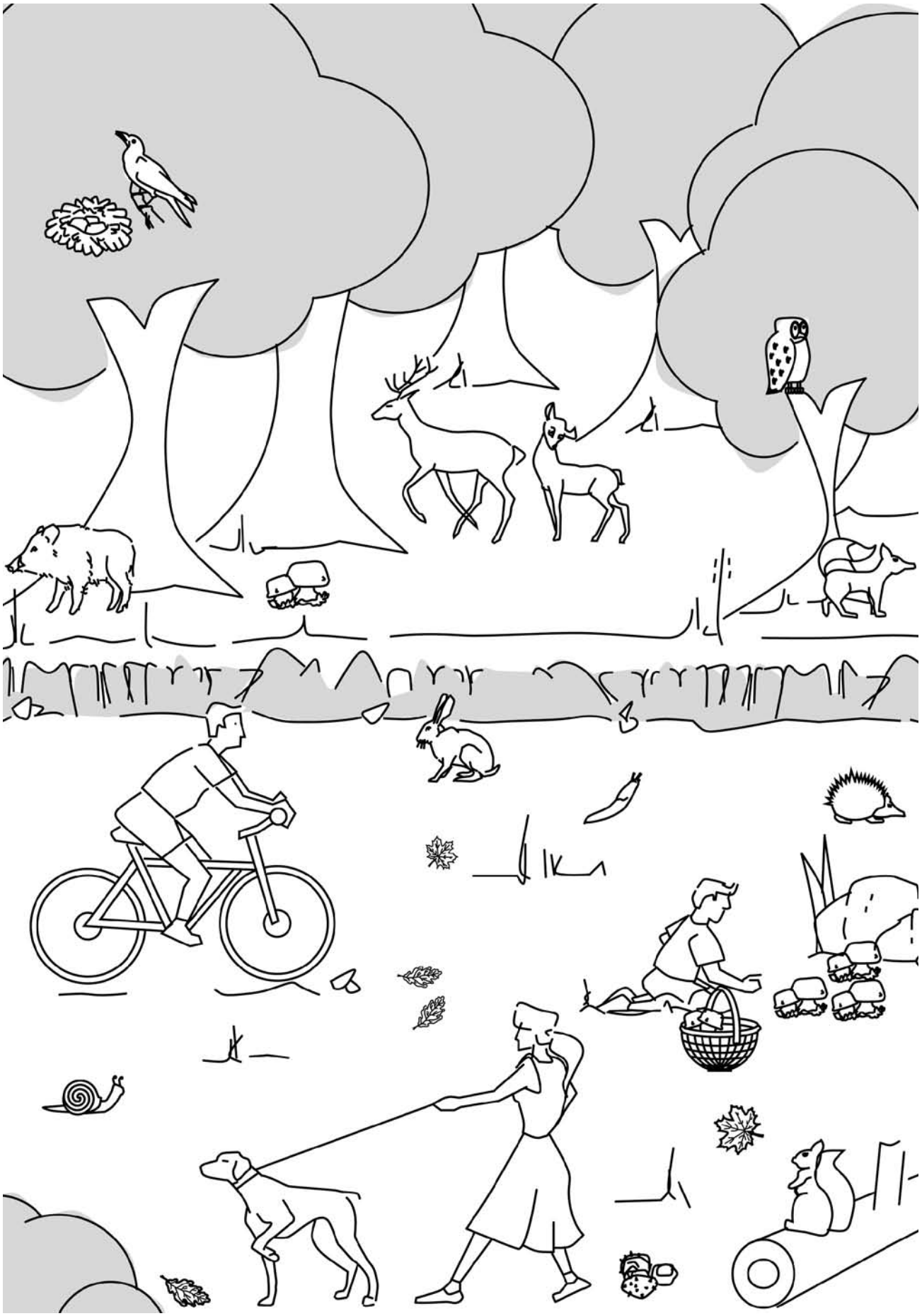
• Niveau * : l'adulte est présent avec les enfants ; consigne :
– coloriez les animaux, les champignons,...
Préciser ce qui doit être colorié et attendre que ce soit fait avant d'indiquer un nouvel élément
• Niveau ** : donnez la consigne et laissez les enfants faire leur travail :
« Vous allez colorier tous les animaux. »
• Niveau *** : idem niveau ** :
« Vous allez colorier en marron tous les animaux à poils et en gris tous les animaux à plumes. »

5.5 **Évaluation : niveaux ** et ***

– contrôler avec l'enfant le coloriage et lui demander de nommer ce qu'il a colorié.

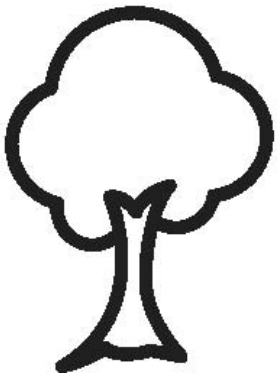
© Editions RAABE

M.1 Matériel Illustration

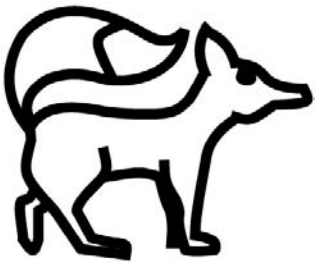


© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier



L'ARBRE
l'arbre
l'arbre



LE RENARD
le renard
le renard

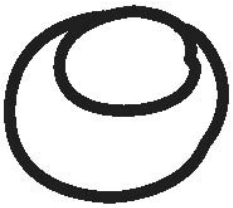
LE HIBOU
le hibou
le hibou

LE CHAMPIGNON
le champignon
le champignon

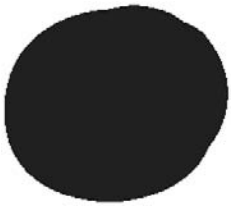
LA BICHE
la biche
la biche

L'ÉCUREUIL
l'écureuil
l'écureuil

LA FEUILLE
la feuille
la feuille



LE MARRON
le marron
le marron

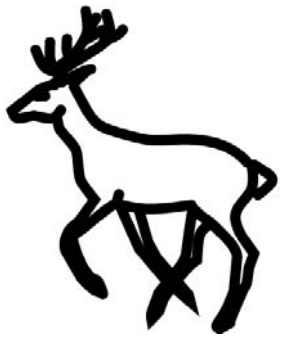


LA BOGUE
la bogue
la bogue

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier

LE SANGLIER
le sanglier
le sanglier

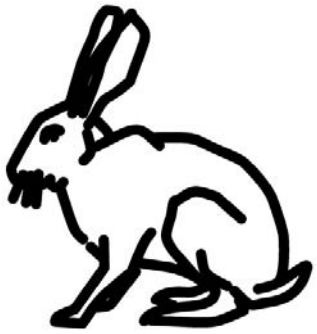


LE CERF
le cerf
le cerf

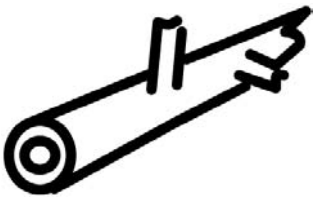
LE GLAND
le gland
le gland

L'ESCARGOT
l'escargot
l'escargot

LA LIMACE
la limace
la limace



LE LIÈVRE
le lièvre
le lièvre



LE TRONC
le tronc
le tronc

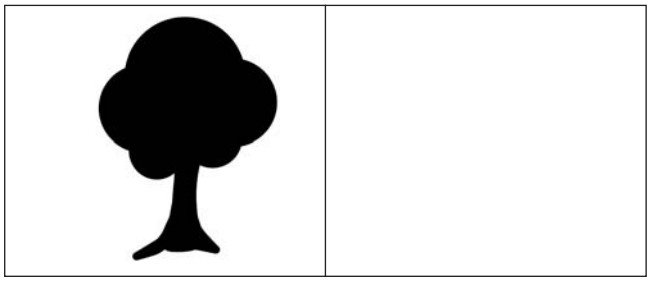
LE HÉRISSON
le hérisson
le hérisson

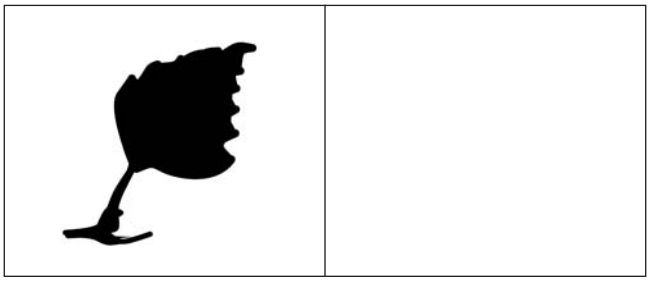
LE NID
le nid
le nid

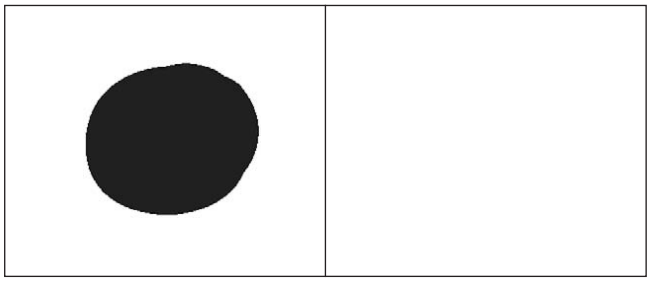
© Editions RAABE

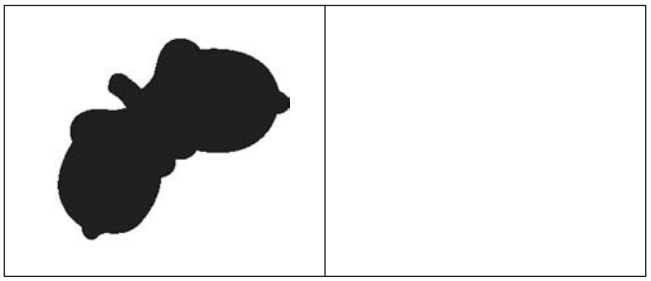
Nom : . . . . . .

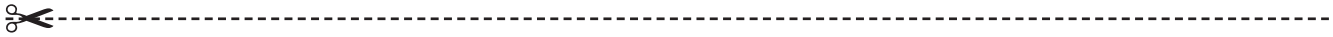
Compétence : Comparer et faire correspondre des images.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle chaque image près de son ombre.

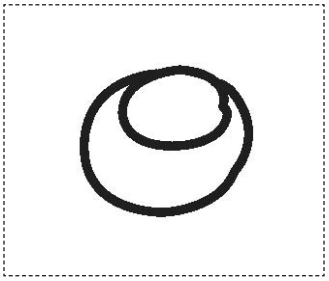


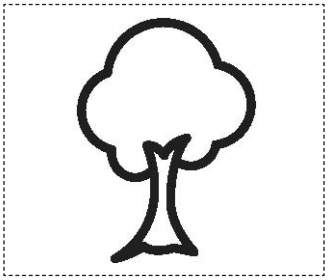








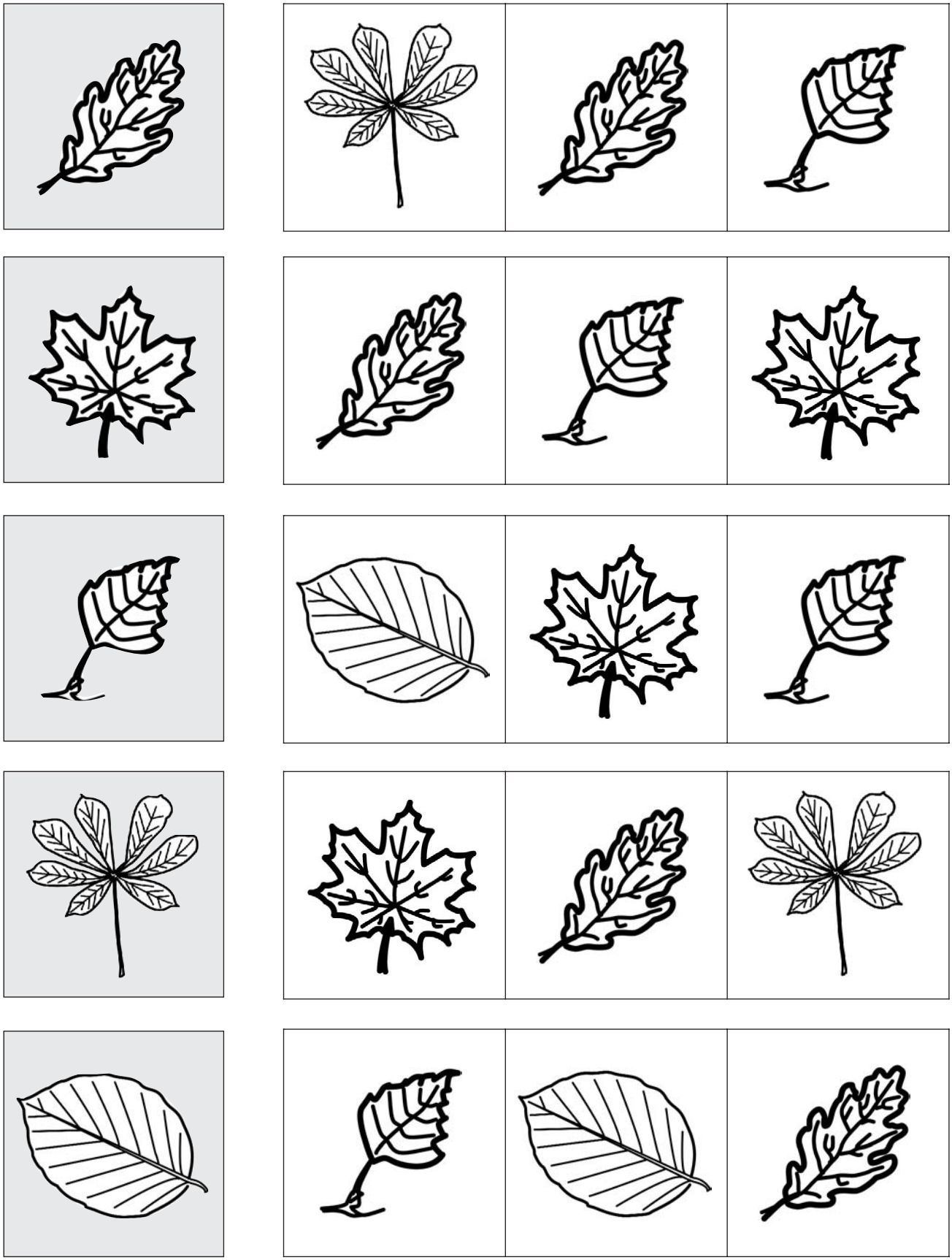




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

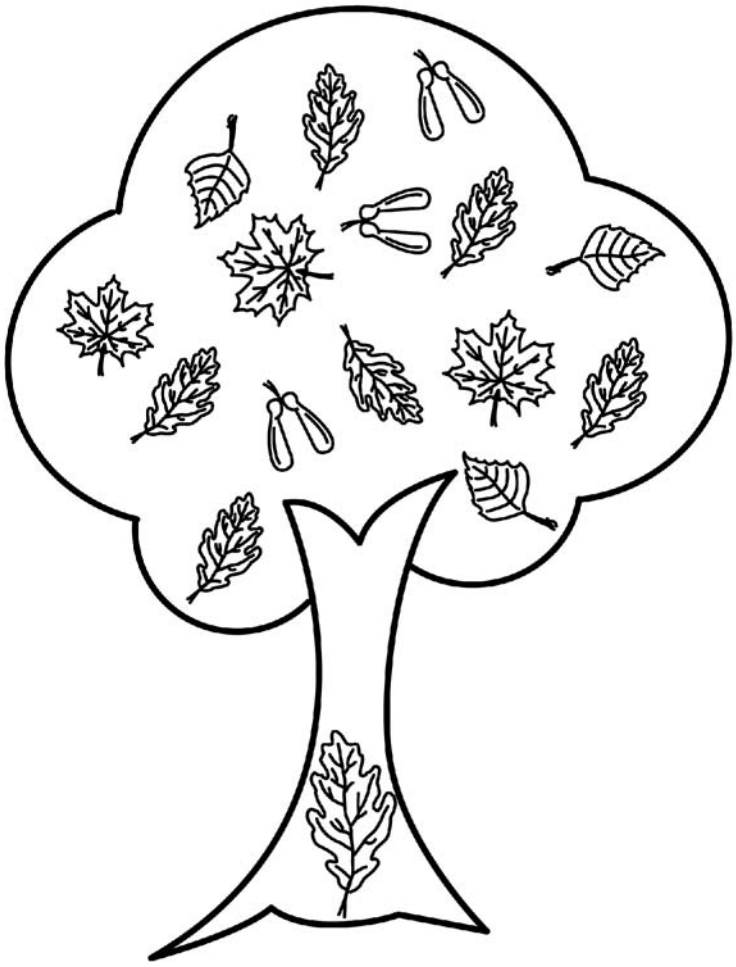
Compétence : Être capable de repérer un modèle donné en suivant le sens de lecture.
Consigne : Sur chaque ligne, colorie la feuille identique au modèle.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Être capable de repérer un modèle donné parmi d'autres.
Consigne : Colorie les bonnes feuilles.



© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer et associer deux mots identiques.
Consigne : Observe les mots puis découpe et colle les étiquettes correspondant au modèle.

ARBRE

FRUIT

FEUILLE

BRANCHE

© Editions RAABE

FEUILLE	FRUIT	BRANCHE	ARBRE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître et classer des mots.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle-les dans le tableau.

MARRONNIER	BOGUE	MARRON

© Editions RAABE

Colle

Étiquettes pour deux élèves E.5

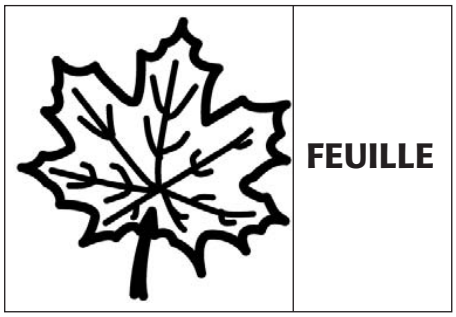
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**

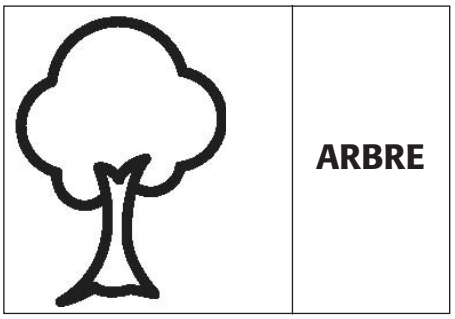
© Editions RAABE

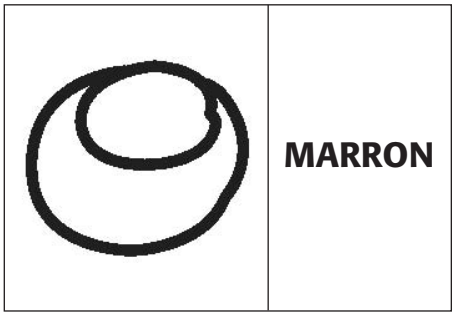
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**
MARRON	**MARRONNIER**	**BOGUE**

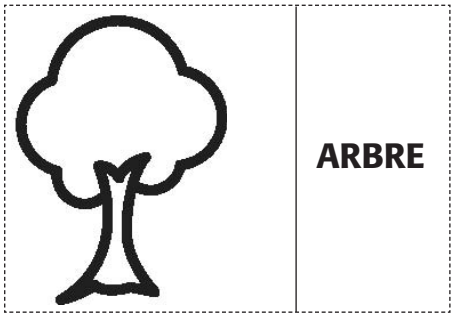
Nom : . . . . . .

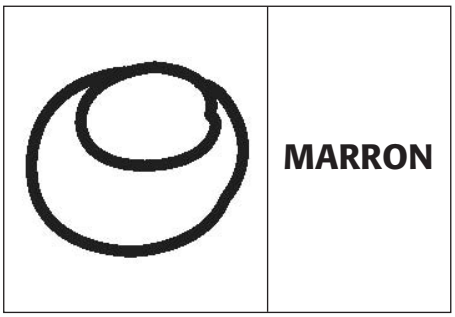
Compétence : Comparer et associer les étiquettes imagées.
Consigne : Colle les étiquettes sur le modèle.











© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconstituer un mot selon un modèle.
Consigne : Découpe les lettres et colle-les pour écrire le mot ARBRE.

A	R	B	R	E

B	R	E	A	R

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer les lettres qui constituent un mot.
Consigne : Colorie les lettres qui forment le mot FEUILLE.

F	E	U	I	L	L	E

A	F	V	O	E	R	U	T

I	M	J	L	K	L	B	E

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Être capable de reconnaître un mot selon un modèle.
Consigne : Retrouve et entoure le mot AUTOMNE.

AUTOMNE

TOME

AUTO

AUTOMNE

HOMME

TABLEAU

TONNE

AUTOMNE

ÉTONNE

MANTEAU

AUMÔNE

AUTOMNE

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Repérer un mot dans une liste proposée.
Consigne : Entoure le mot de l'étiquette chaque fois que tu le vois.

FORÊT	**ARBRE**	**FEUILLE**

FOUR	**ACTEUR**	**FLACON**
FORÊT	**ARROSOIR**	**FEUILLE**
FARINE	**ARBRE**	**FRISÉE**
FOUDRE	**ARTICLE**	**FEUILLE**
FORÊT	**ALLÉE**	**FENÊTRE**
FICELLE	**ARBRE**	**FLEUR**
FABLE	**AMAS**	**FEUILLE**
FOSSE	**ARBRE**	**FORT**
FORÊT	**ACHAT**	**FER**
FOOTBALL	**ARBRE**	**FLAMME**

© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

Compétence : Observer et reconstituer une phrase.
Consigne : Découpe les mots et reconstitue la phrase.

C'EST L'AUTOMNE.

LES FEUILLES TOMBENT.

© Editions RAABE

LES

C'EST

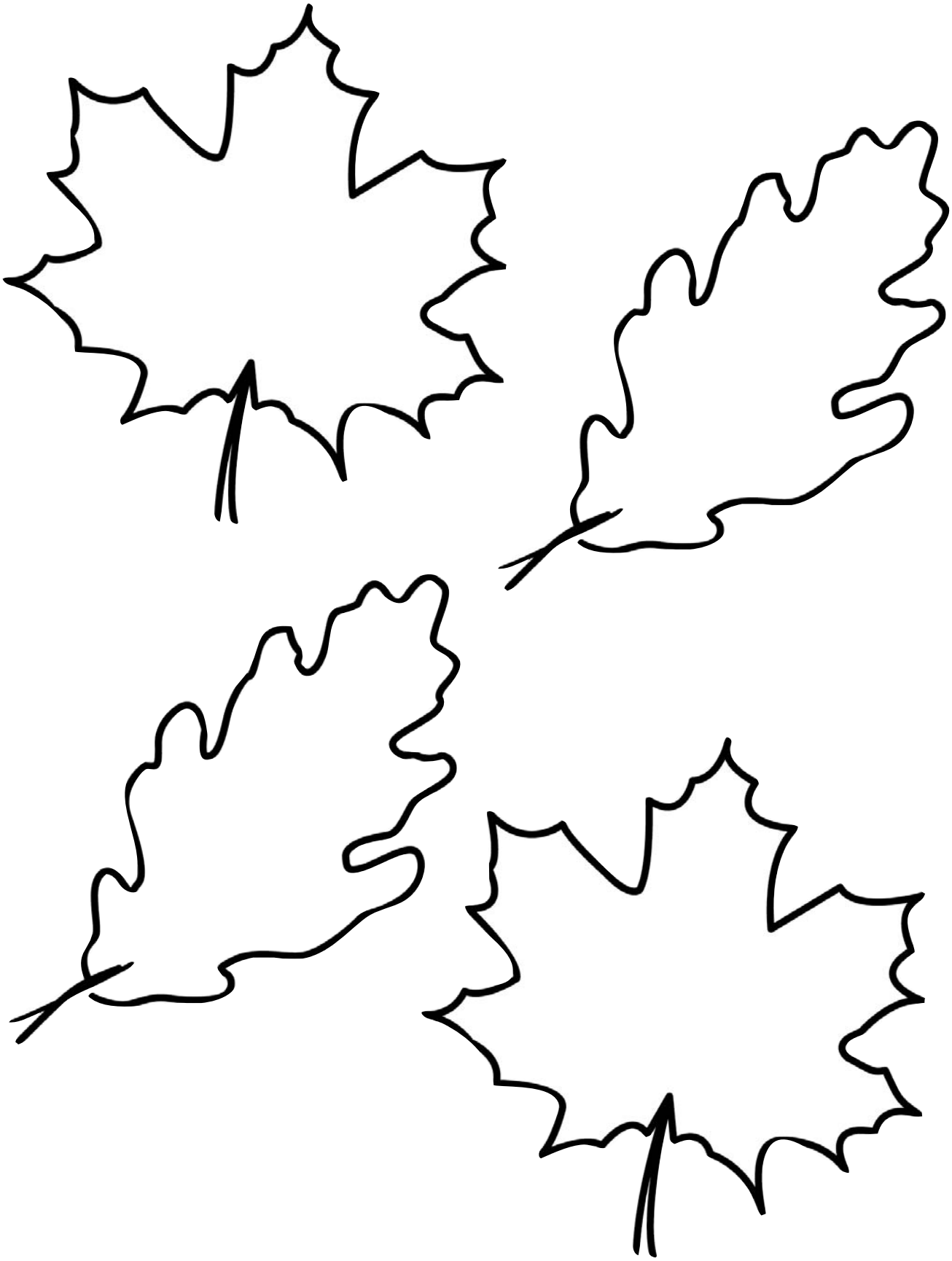
TOMBENT.

L'AUTOMNE.

FEUILLES

Nom : . . . . . .

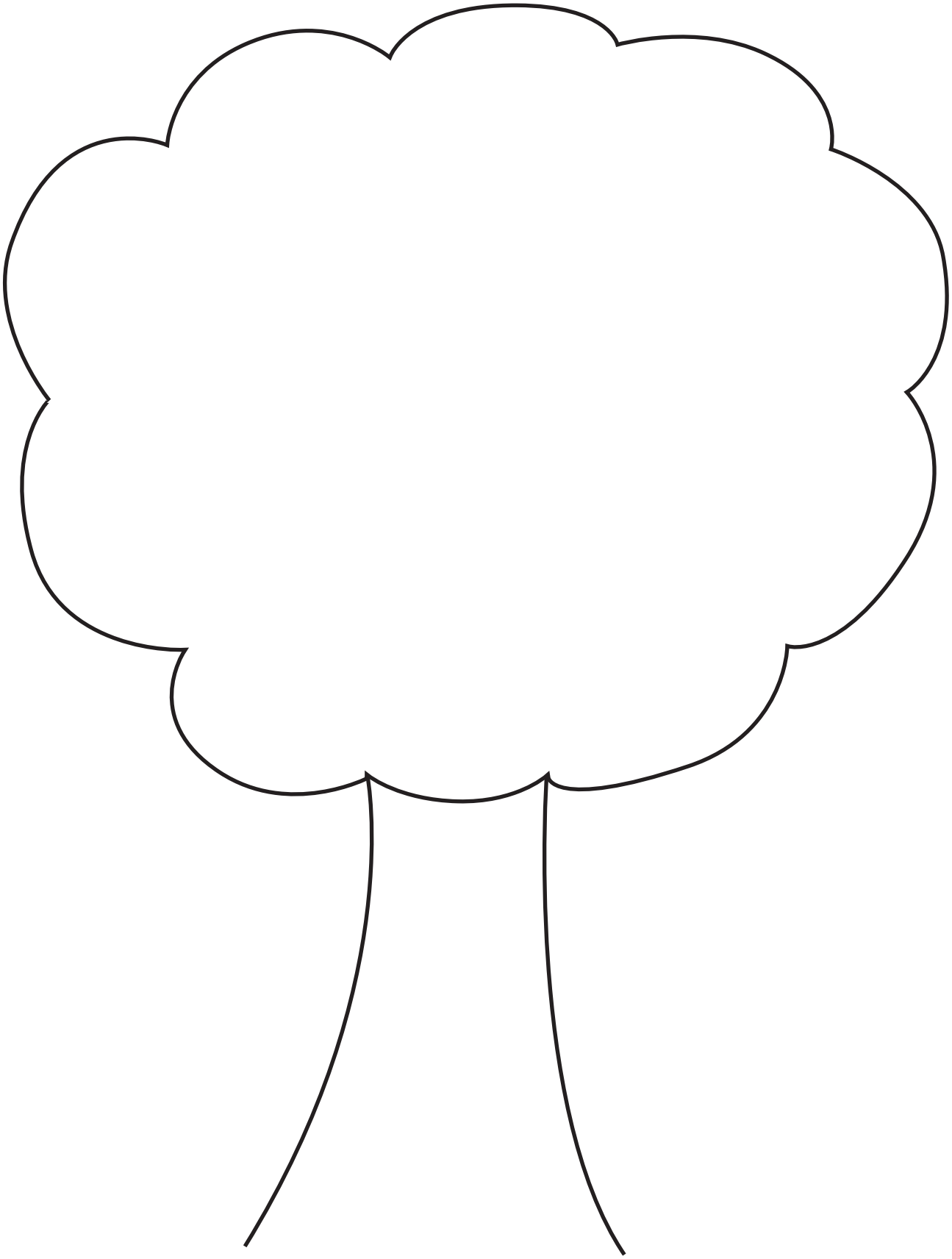
Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Décore les feuilles avec des points.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Décore l'arbre avec des points pour le tronc et des ronds pour le feuillage.



© Editions RAABE

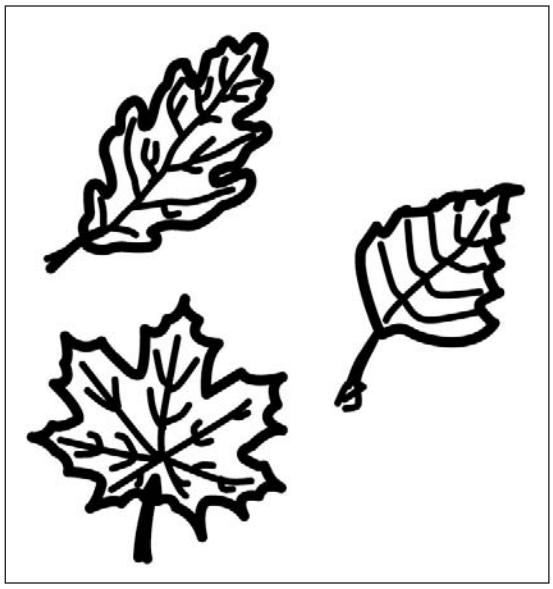
Nom : . . . . . .

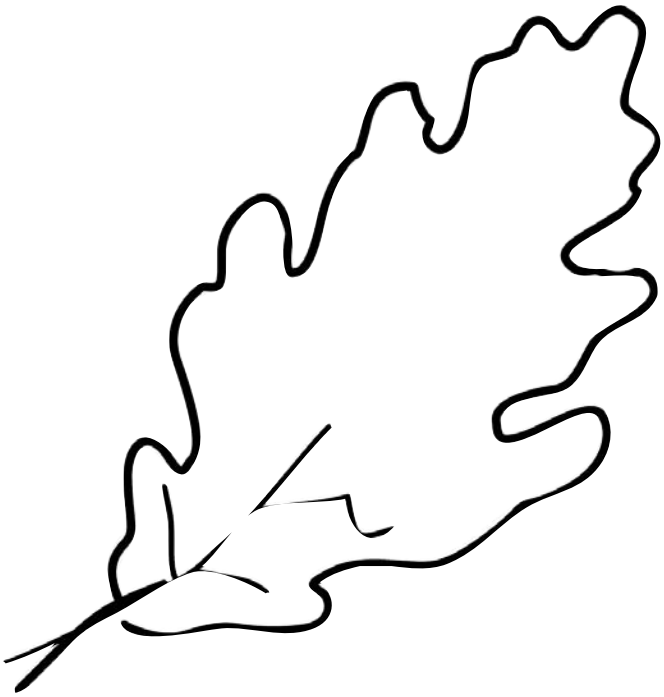
Compétence : Maîtriser son geste graphique.
Consigne : Décore la feuille en respectant les signes graphiques.

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Être capable de reproduire un modèle de tracé.
Consigne : Finis de tracer les nervures en te servant de chaque feuille comme modèle.

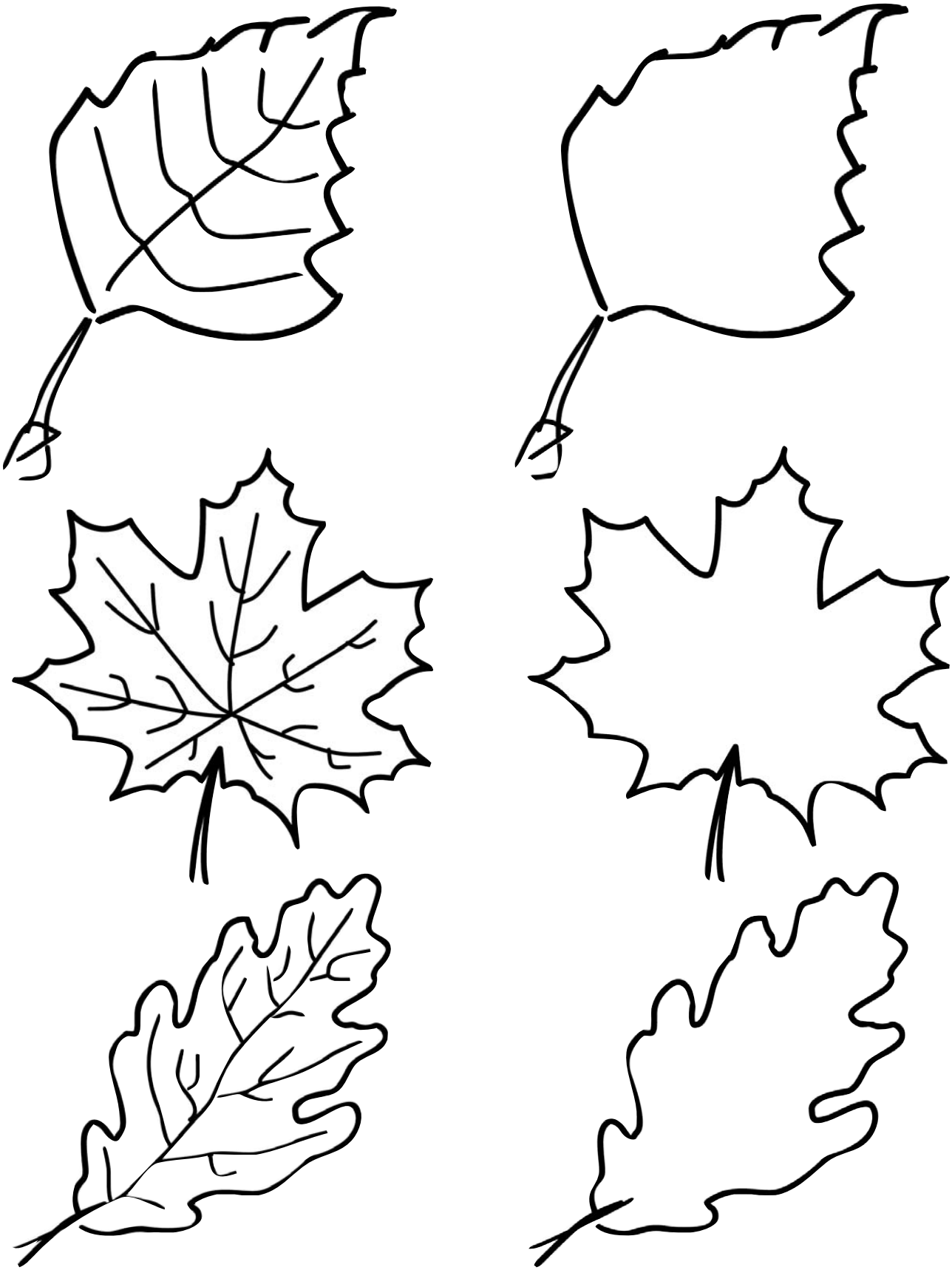




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

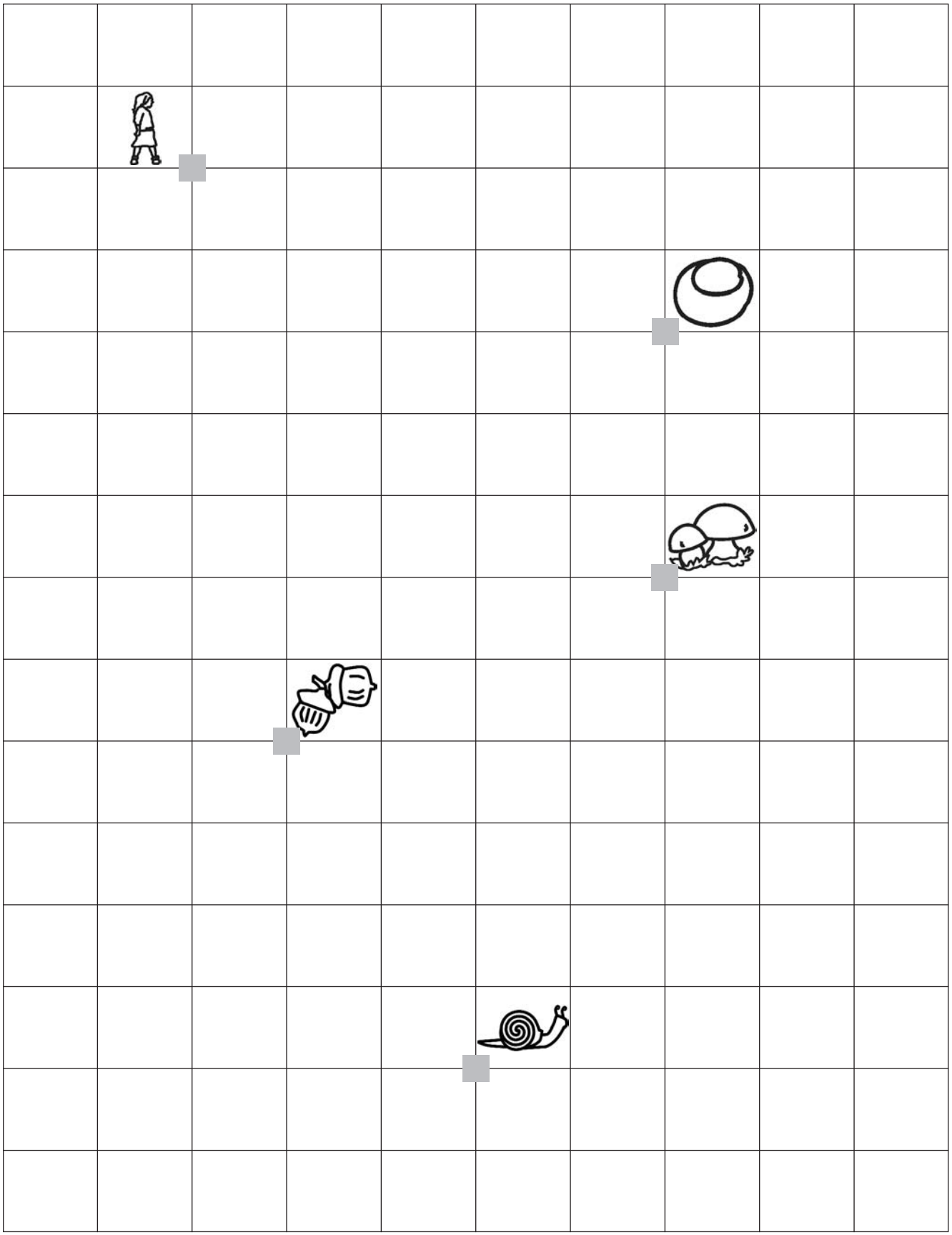
Compétence : Être capable de reproduire un modèle de tracé.
Consigne : Trace le graphisme de la même façon que le modèle.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Se déplacer sur un quadrillage.
Consigne : En suivant les lignes, aide Alizée à ramasser le plus d'objets possible.

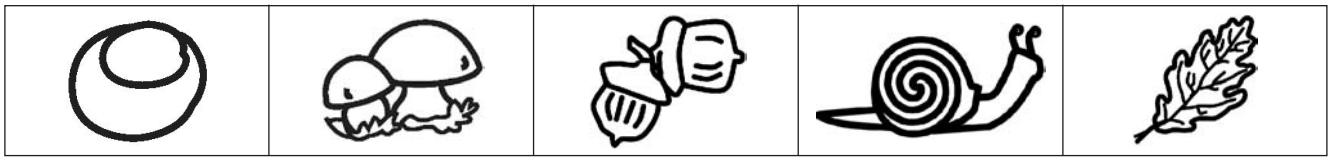


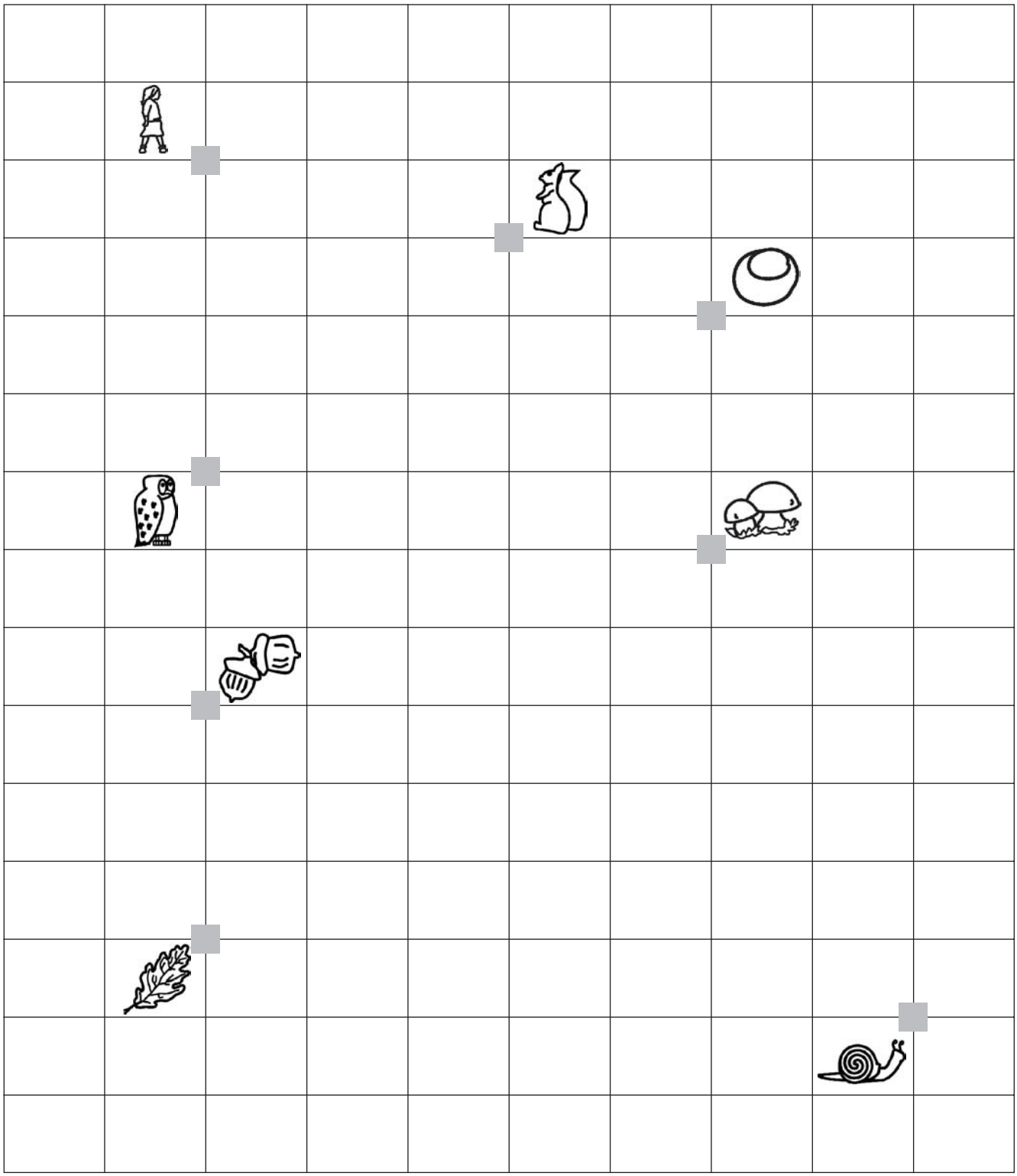
© Editions RAABE

E.2 1. Déplacement sur un quadrillage Découverte du monde – Niveau : ***

Nom : . . . . . .

Compétence : Se déplacer sur un quadrillage.
Consigne : En suivant les lignes, aide Laureen à ramasser uniquement les objets ci-dessous.





© Editions RAABE

P.1 Préparation Trier les feuilles d'automne

1. Domaine d'activité : découverte du monde

2. Objectifs : trier les feuilles d'automne

3. Compétences : être capable de trouver un critère de tri

4. Matériel

– feuilles ramassées par les enfants ;
– feuilles dessin au format A3 ;
– ruban adhésif.

5. Déroulement

• Phase collective :

– proposer aux enfants de trier les feuilles ;
– leur demander comment on peut les trier : couleur, taille, forme.

• Phase individuelle :

– proposer à chaque enfant de choisir des feuilles et de les trier comme ils le veulent ;
– l'un après l'autre chaque enfant verbalise sa façon de trier ;
– le maître scotche sur une feuille blanche les tris proposés et y inscrit les idées de tri.

• Phase collective :

– le maître montre l'ensemble des productions obtenues et explique comment chaque élève a réalisé son tri. Afficher les productions dans la classe ;
– demander aux élèves de verbaliser ce qu'ils voient de manière à exprimer deux niveaux de tris. Dans cette étape il est intéressant que les enfants nomment de différentes manières une même forme. La forme allongée = la forme plume.

Tri par couleur	Tri par forme	Tri par taille
Rouge foncé Jaune Marron Verte, tachetées…	Allongée Large Étoile	Petite Moyenne Grande

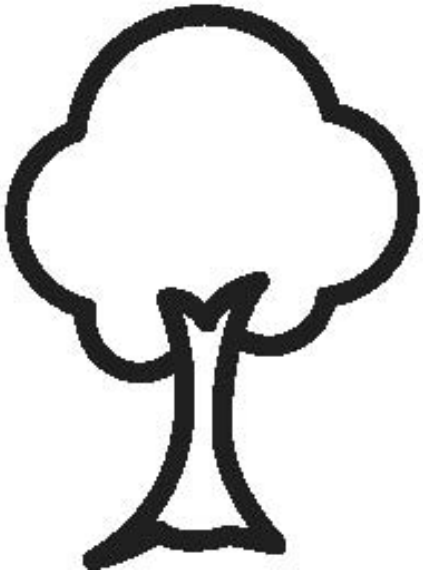
• Variante :

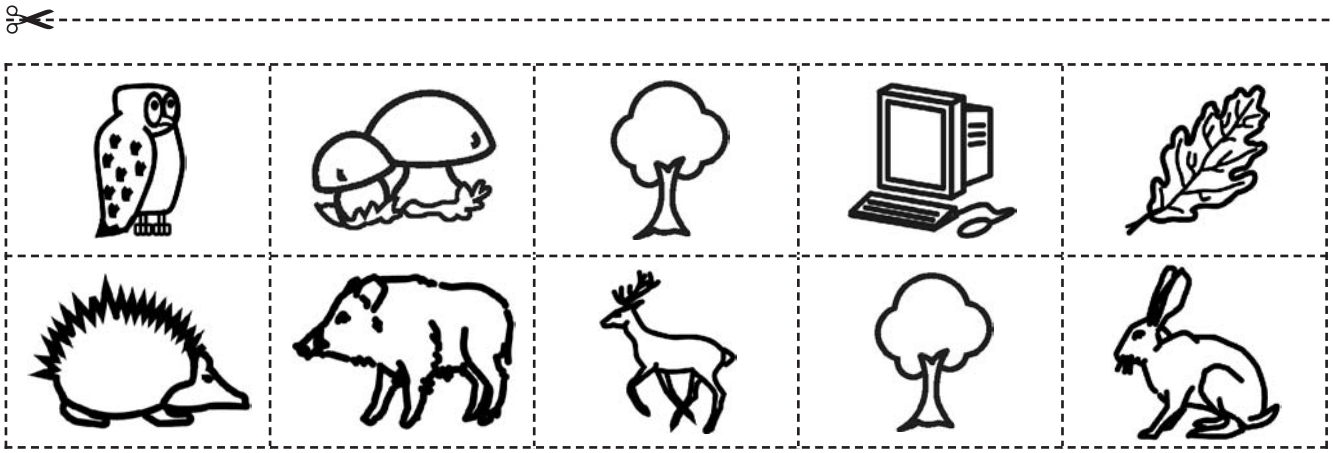
Cette séquence peut être réalisée par petits groupes. On veillera à sélectionner préalablement les feuilles mises à disposition de chaque groupe. Chacun doit réaliser un tri défini par l'enseignant (couleur, forme, taille).

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Trier.
Consigne : Découpe les étiquettes et colle uniquement les animaux.



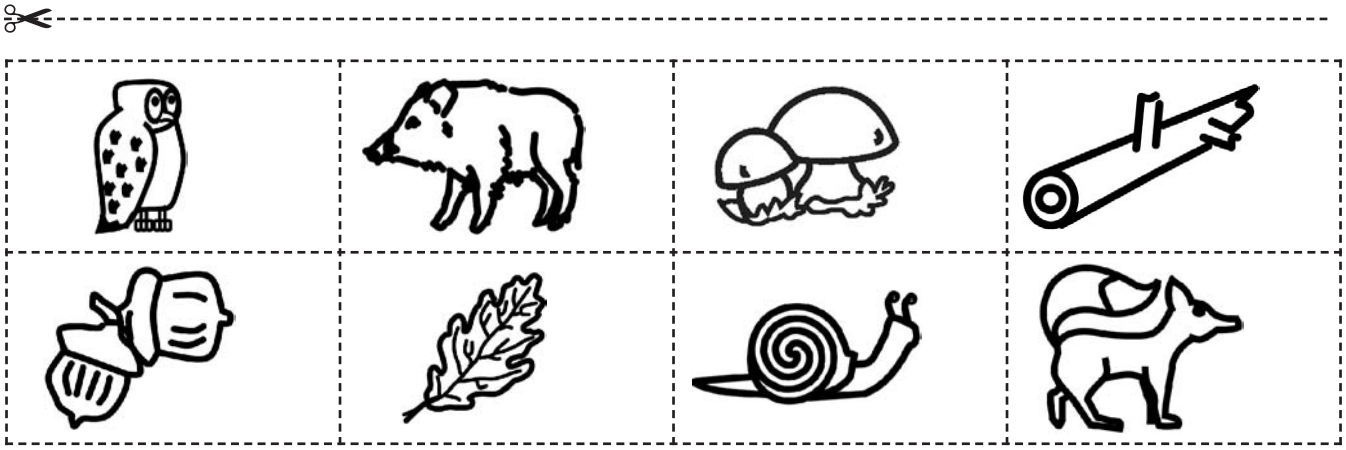


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Distinguer les animaux et les végétaux.
Consigne : Colle les étiquettes dans la bonne colonne.

ANIMAUX	VÉGÉTAUX

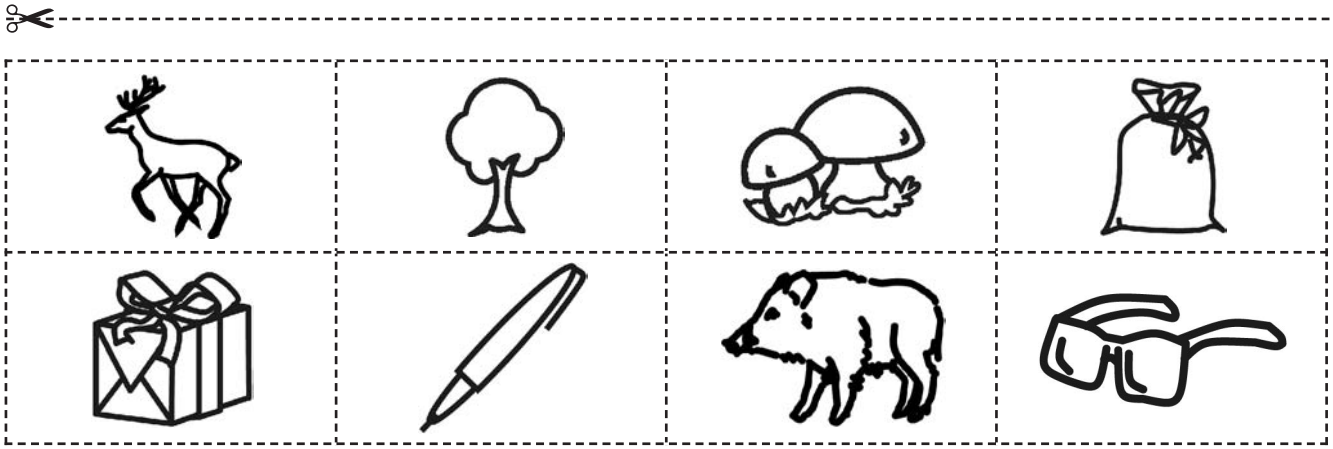


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Distinguer ce qui est vivant et ce qui ne l'est pas.
Consigne : Colle les étiquettes dans la bonne colonne.

VIVANT	NON VIVANT



© Editions RAABE

Le projet – Niveau : * ** ***

La mer et sa faune

Langage

Langage oral

- Nommer des poissons ou des mammifères marins ;
- Réaliser des recettes de poisson ;
- Faire des créations poétiques.

Langage écrit – lecture

- Reconnaître le nom des poissons ;
- Associer un nom à une image : un poisson à son image ;
- Produire des comptines ;
- Repérer l'intrus dans une liste de mots.

Langage écrit – Écriture et graphisme

- Reproduire des écailles de poisson ;
- Représenter finalement un modèle.

Découvrir le monde

Domaine du vivant

- Classer les animaux selon le mode de déplacement ;
- Caractériser un poisson ;

Domaine de la matière et des objets

- Mise en place d'un coin eau pour expériences ;

Formes et grandeurs

- Identifier le rond, le triangle, le carré ;
- Utiliser des formes de l'espace pour construire des dessins : un poisson ;
- Apprentissage de comptines numériques ;
- Dénombrer des quantités.

Quantités et nombres

- Utiliser un vocabulaire spécifique (un peu, beaucoup) PS ;
- Utiliser un vocabulaire spécifique (autant que, plus) MS GS ;
- Savoir dénombrer une collection (MS GS).

Imagination, sensibilité, création

- Réaliser des compositions en volume : un mobile avec des poissons.
  Cf. Les vacances d'été

Agir et s'exprimer avec son corps

- Travailler les parcours ;
- Jeux avec l'eau.

© Editions RAABE

Préambules au projet sur la mer

La visite d'un aquarium ou d'une poissonnerie sera prévue. Cette sortie permettra de lancer ou de poursuivre le projet, de se poser des questions et de faire de nombreuses activités : compte rendu de la sortie, illustrations, documentaires...

Pour le lancement de ce nouveau projet, les enfants doivent être étonnés en entrant dans la classe : la mise en place d'un coin plage avec des coquillages, des galets, des étoiles de mer, des moules suscitera la curiosité des enfants et les incitera à se poser des questions. Un filet de pêche avec des éléments de la mer ajoutera un autre élément de surprise. À la bibliothèque, des albums et des documentaires sur les poissons seront mis en évidence.

Une exposition des travaux réalisés par les enfants finalisera ce projet : albums, dessins, comptines, compte rendu des sorties avec photos, activités manuelles.

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Réaliser une recette de la mer

1. Domaine d'activité : langage oral (en situation)

2. Objectifs

Décrire des actions simples.

3. Compétences

Dire ce que l'on fait.

4. Prérequis

Les enfants sont habitués à entendre les termes d'action.

5. Organisation et matériel

– travail en mouvement avec un groupe de 5 enfants. Les autres sont en ateliers autonomes ;
– fiche matériel M.1 La recette du pain de poisson, une photocopie (A3 ou A4) ;
– fiche matériel M.2 Images des ingrédients et des intrus ;
– ingrédients pour la recette, apportés au préalable par l'enseignant(e) ;
– durée : 20 minutes.

6. Déroulement

6.1 **Mise en situation**

– les enfants sont assis à leur place ; leur expliquer les modalités de fonctionnement de la séance : «*Aujourd'hui, vous allez faire un pain de poisson».* Afficher la recette ;
– lire les ingrédients nécessaires et la recette ; laisser les enfants faire leurs commentaires sur la recette ;
– mettre à disposition des enfants la fiche matériel M.2 Images des ingrédients et des intrus ;
– faire nommer ce qu'ils voient sur les images. À l'aide des images, ils vont retrouver les ingrédients nécessaires à la recette et ceux qui n'en font pas partie.
– répéter les différentes étapes ; faire parler ceux qui ont plus de mal à s'exprimer ;

6.2 **Phase d'action**

– *Vous allez faire vos achats au coin « marchande »*. Tous les ingrédients auront préalablement été mis dans ce coin. L'enseignant(e) sera la marchande ;
– amener les enfants à utiliser des formules de politesse pour faire leurs demandes : « bonjour », « s'il te plait », « merci », « au revoir »... ;
– chacun demande quelque chose et le met à la cuisine ;
– *Que vous manque-t-il ? Recherchez les ustensiles que vous allez utiliser : une terrine, un moule, une casserole, un mixeur, des cuillères* ;
– laisser les enfants agir ; ils rassemblent leur matériel et le nomment.

6.3 **Phase de réalisation**

– bien redire les actions réalisées en employant des termes culinaires : émietter, mélanger, beurrer, démouler... ;
– les enfants réalisent leur recette. Ils apprennent à manipuler le mixeur et utilisent l'horloge pour repérer le temps de cuisson.

© Editions RAABE

M.1 Matériel Recette du pain de poisson

Ustensiles

Moule **2 terrines** **cuillère** **mixeur** **casserole**

Préparation pour 4 personnes

1. Arroser la mie de pain avec la lait. Laisser tremper 30 minutes.

2. L'essorer entre les doigts et la chauffer 3 minutes dans une casserole sur feu doux en l'écrasant avec une cuillère. Ajouter 40 g de beurre ramolli et laisser refroidir.

3. Émietter le poisson. Le mélanger avec la mie de pain refroidie. Saler. Poivrer.

4. Casser les oeufs en séparant les blancs des jaunes. Incorporer les jaunes au mélange poisson, pain de mie ; réserver les blancs.

5. Chauffer le four thermostat 5.

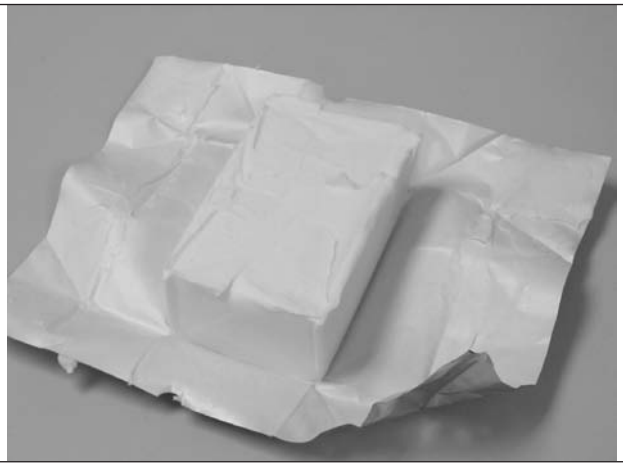
6. Monter les blancs en neige et les ajouter à la préparation.

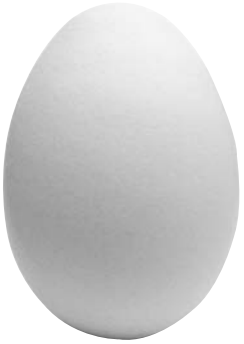
7. Beurrer le moule, y verser la péraparation. Cuire au bain-marie 50 minutes.

Démouler le pain de poisson chaud et déguster !

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Ingrédients et intrus





© Editions RAABE

P.2 Préparation Créer des comptines

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

– produire à l'oral quelques comptines ;
– produire des rimes avec le nom des animaux marins pour construire une comptine.

3. Compétences

Produire des rimes.

4. Organisation et matériel

– regroupement sur le tapis ;
– type de discours : dialogue interactif ;
– prévoir une chaise pour chacun et des instruments de musique (tambourin, maracas...) ;
– durée : 20 minutes ;
– fiche matériel M.3 Comptines.

5. Déroulement

5.1 **Apprentissage de la comptine**

– la comptine « Une poule sur un mur » est écrite en lettres cursives sur un panneau ;
– lire la comptine. *Avez-vous envie de l'apprendre ?* Les enfants la redisent et la mémorisent ;
– *Vous allez rythmer ce texte avec les frappés de mains, avec le tambourin, les maracas, les déplacements dans la classe en marquant bien les pas* ;
– les enfants vont participer activement du fait du changement d'instruments et des déplacements.

5.2 **Transformation de la comptine**

– *Et si vous essayiez de construire une comptine avec les animaux de la mer ?*
– ils vont faire référence aux acquis et vont nommer ce qu'ils ont vu à l'aquarium ou à la poissonnerie : la moule, le crabe, le dauphin, la sole... ;
– d'abord, les enfants vont donner des noms de poissons. Ceux-ci seront écrits sur un panneau ;
– puis leur faire rappeler ce que fait la poule dans la comptine, où elle se trouve (sur un mur), ce qu'elle fait (elle picote du pain dur) ;
– leur faire remarquer que certains mots ont la même sonorité (mur/pain dur). Ils peuvent encore avoir quelques difficultés à retrouver des mots ayant une sonorité identique à la fin du mot ;
– chercher des lieux où peuvent se trouver les poissons, des noms qui se terminent comme dauphin, par exemple ;
– *dans la mer, sous une vague, sous une algue*, les faire chercher et redire les mots déjà trouvés pour que tous ces mots « sonnent » bien ;
– ces mots seront écrits sur un panneau.

5.3 **Création de comptines**

– *Avec tous ces mots, vous allez pouvoir construire des phrases* ;
– possibilité de faire une comptine avec les prénoms et les noms de poissons (*cf.* fiche matériel M.3).

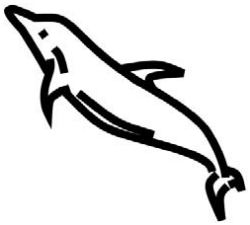
© Editions RAABE

M.3 Matériel — Comptine de base et créations possibles

Une poule sur un mur
Qui picote du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et puis s'en va.

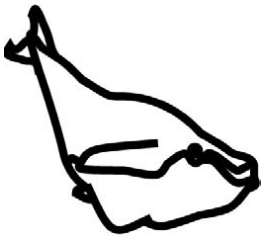
***

Un crabe rose sous une algue
Qui attrape une bague
Attrapi, attrapa
Lève les pinces et puis s'en va.



Un dauphin sur un phare
Qui mange des épinards
Mangi, mangea
Lève la queue et puis s'en va.

Une moule sur un roc
Qui lance des coques
Lanci, lança
Lève la tête et puis s'en va.



Une baleine en mer
Qui rêve d'aller sur terre
Rêvi, rêva
Lève le nez et puis s'en va.

***

Avec Amandine, je pêche la sardine
Avec Valentin, je pêche le dauphin
Avec Hélène, je pêche la baleine
Avec Anaïs, je pêche les écrevisses
Avec Paul, je pêche la sole
Avec Alban, je pêche le merlan
Avec Hugo, je pêche le turbot
Avec Simon, je pêche le thon

© Editions RAABE

P.1 Préparation S'initier au monde de l'écrit

1. Domaine d'activité : langage écrit – lecture

2. Objectif : associer un mot à une image

3. Compétences : reconnaître des images et des mots (en capitales d'imprimerie) ;

4. Prérequis : les noms sont connus des enfants

5. Organisation et matériel

– regroupement autour d'une table ;
– dialogue interactif ;
– durée : 20 minutes ;
– fiches matériel M.1 Animaux de la mer et Étiquettes M.2.
– fiche exercice E.1 , 1 photocopie par enfant.

6. Déroulement

6.1 **Mise en situation** M.1

– présentation des cartes ;
– laisser les enfants donner leurs impressions, cela leur permettra de redire ce qu'ils ont vu à l'aquarium et ce dont ils se rappellent. Au besoin, solliciter leur mémoire : *Quand vous êtes allés visiter l'aquarium, avez-vous vu ces différents éléments ? Est-ce que vous les reconnaissez ?* Nommer les images ensemble.

6.2 **Phase d'action**

– faire un jeu de Kim. Une image est retournée, les enfants doivent retrouver le nom de l'image cachée. Consigne : *Bien observer les images*, *elles changeront de place ;*
– interroger les enfants individuellement ;

6.3 **Présentation des mots correspondant aux dessins** M.2

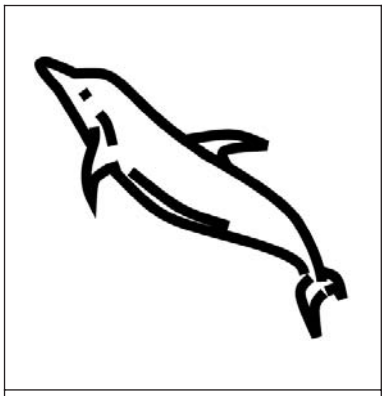
– *« Maintenant que vous reconnaissez bien les images, vous allez découvrir les noms. Les noms sont en lettres majuscules d'imprimerie. Ensemble, vous allez essayer de les associer aux images* ;
– ils feront leurs commentaires par rapport à ces mots. Ils feront des liens avec les mots déjà rencontrés, par exemple leurs prénoms *« MOULE commence comme MARION, MAMAN » ;*
– lecture des mots par les enfants. Si aucune difficulté particulière n'est rencontrée, les laisser faire leurs expériences (seul ou avec un camarade) ;
– manipulation des mots et des images. Travail collectif puis individuel avec l'aide des autres si nécessaire.

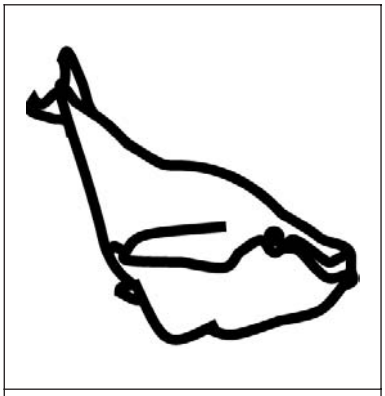
Règle du jeu de Kim

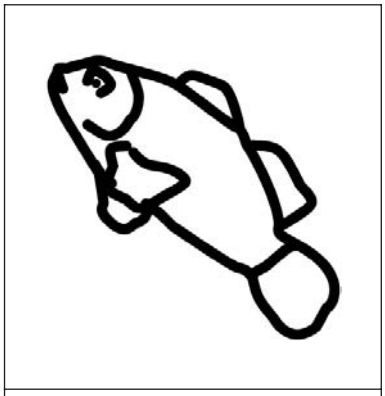
Il s'agit de proposer une série, puis de la modifier (par intrus, retrait ou déplacement) sans que l'autre regarde, et de demander ce qui a été modifié.

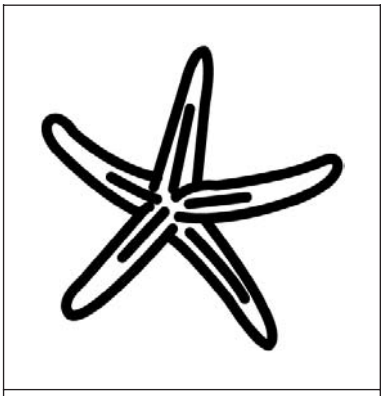
© Editions RAABE

M.1 Matériel — Animaux de la mer









© Editions RAABE

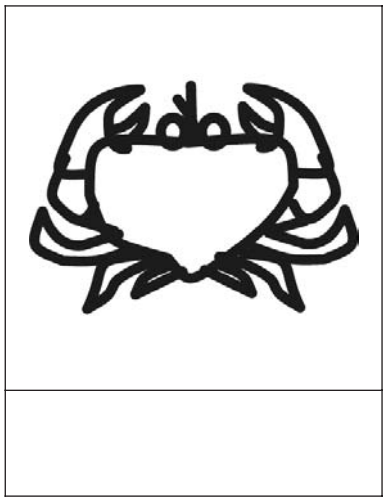
M.2 Matériel — Étiquettes

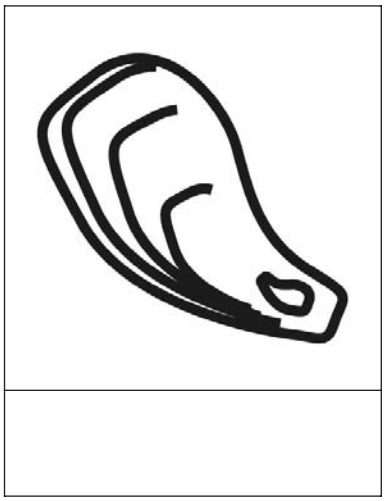
UNE MOULE	UNE MOULE	UNE MOULE
UN CRABE	UN CRABE	UN CRABE
UNE CREVETTE	UNE CREVETTE	UNE CREVETTE
UNE PIEUVRE	UNE PIEUVRE	UNE PIEUVRE
UN DAUPHIN	UN DAUPHIN	UN DAUPHIN
UNE BALEINE	UNE BALEINE	UNE BALEINE
UNE ÉTOILE DE MER	UNE ÉTOILE DE MER	UNE ÉTOILE DE MER
UN COQUILLAGE	UN COQUILLAGE	UN COQUILLAGE
UN POISSON	UN POISSON	UN POISSON

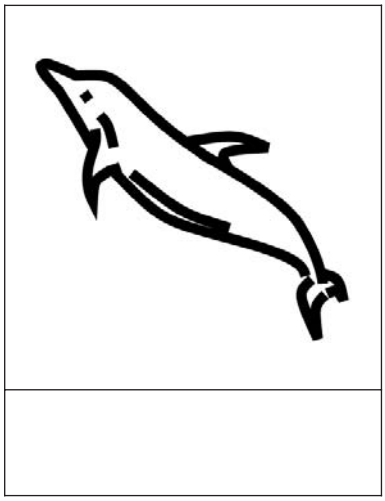
© Editions RAABE

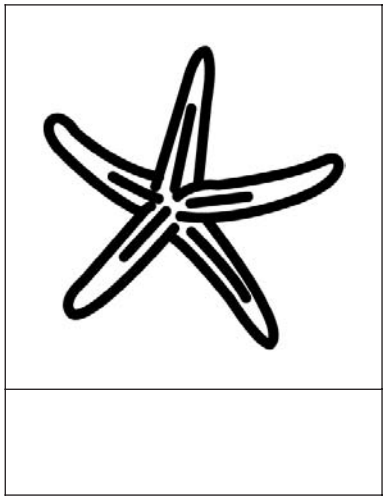
Nom : . . . . . .

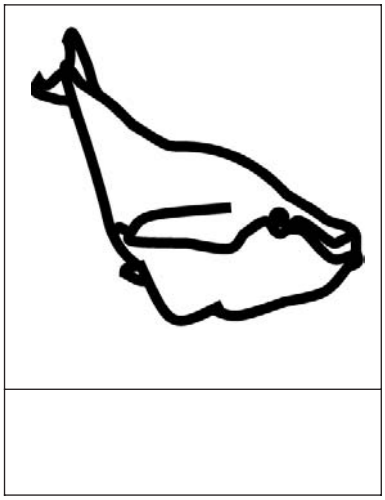
Compétence : associer un mot à une image.
Consigne : tu colles le mot à l'endroit qui convient.



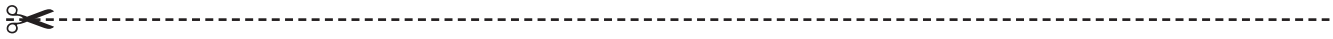








© Editions RAABE



UN CRABE

UNE MOULE

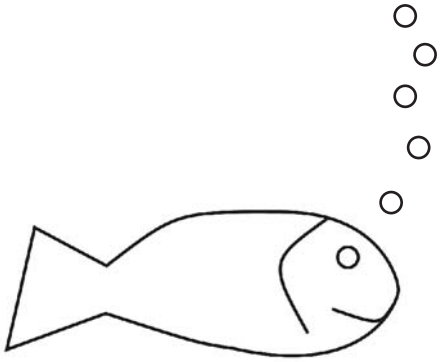
UN DAUPHIN

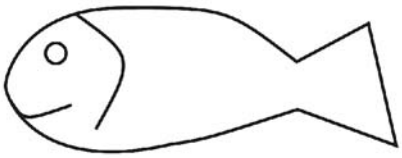
UNE BALEINE

UNE ÉTOILE DE MER

Nom : . . . . . .

Compétence : Reproduire fidélement le motif graphique.
Consigne : Au crayon feutre, tu dessines des bulles pour chaque poisson.

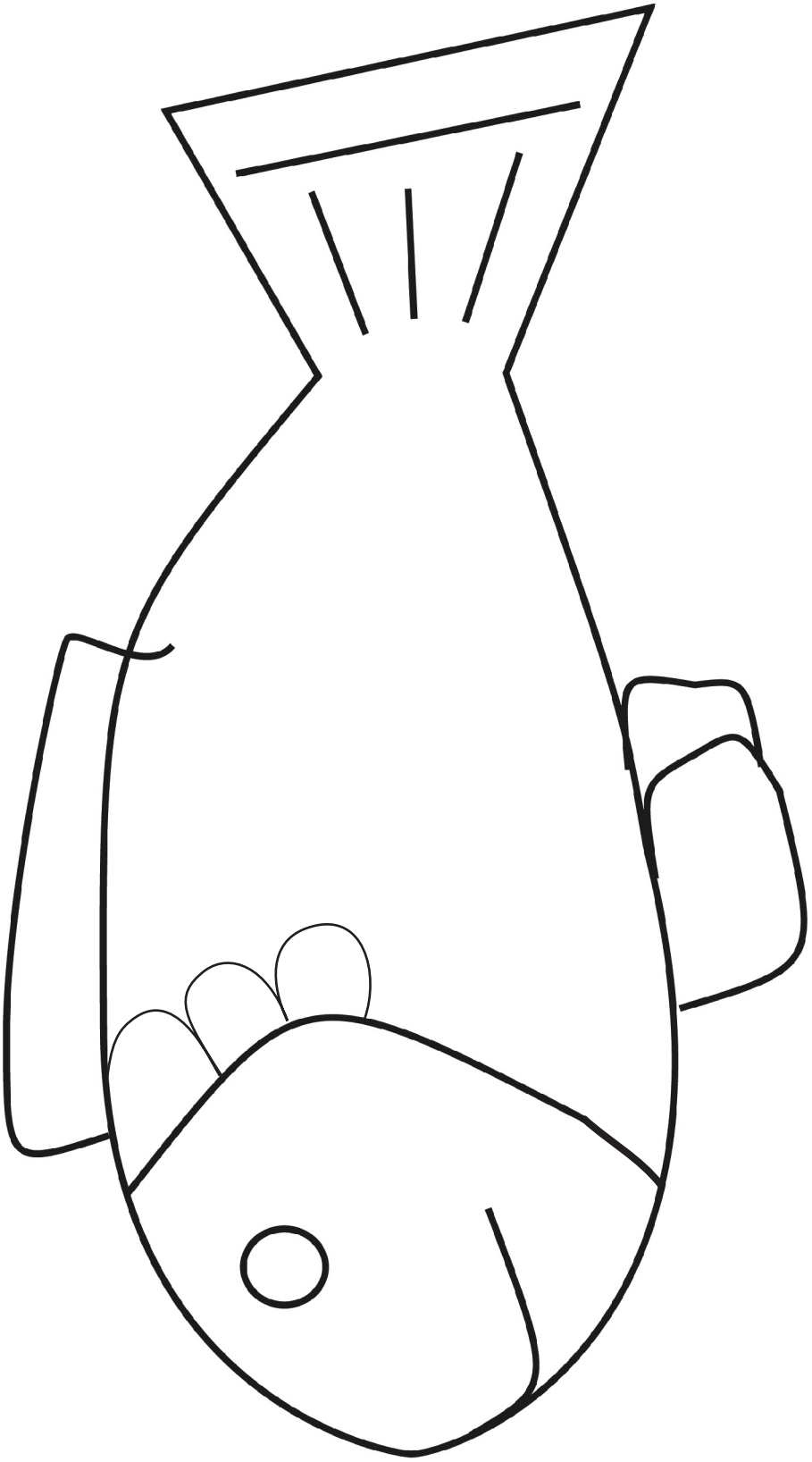




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Représenter les détails d'un modèle.
Consigne : Tu dessines les écailles du poisson.



© Editions RAABE

P.1 Préparation Les manifestations du vivant

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (domaine du vivant)

2. Objectifs

Classer des animaux selon le mode de déplacement.

3. Compétences

Répérer les manifestations du vivant.

4. Prérequis

Les enfants connaissent la plupart des animaux, grâce à des jeux de lotos et aux documentaires.

5. Organisation et matériel

– regroupement autour de la table ;
– durée : 20 minutes ;
– fiche matériel M.1 Animaux – mode de déplacement, à photocopier en A3 et à découper ;
– fiches exercice E.1 et E.2.

6. Déroulement

6.1 **Phase de mise en situation**

– la fiche matériel M.1 est mise sur la table :
– *Que voyez-vous ? Est-ce que vous reconnaissez certains animaux ?*
– les enfants donnent le nom des animaux ;
– *Qu'allez-vous faire avec ces images ?*
– les réponses vont fuser « on va les coller sur un panneau », « on va les ranger » « on va les colorier », « on va les mettre ensemble ». Ils vont évoquer un classement déjà réalisé avec les animaux à 4 pattes et à 2 pattes. Possibilité de faire plusieurs classements ;
– les laisser expérimenter un classement et les faire exprimer leur classement ;
– poser quelques questions pour guider les enfants dans leur discours : *Ont-ils tous des pattes ? Se déplacent-ils tous de la même façon ? Avez-vous mis tous les animaux ?*
– les enfants doivent pouvoir trouver le moyen de locomotion des animaux : « certains marchent volent, nagent ou rampent ».

6.2 **Phase d'apprentissage – classement**

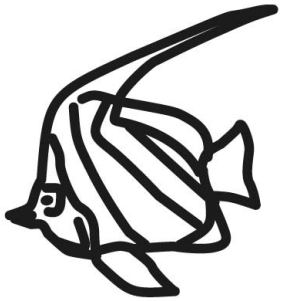
– *Vous allez ranger et classer les animaux* : ceux qui nagent comme la baleine, qui marchent comme le chat, qui volent comme le papillon, qui rampent comme l'escargot ;
– les laisser manipuler les images et faire leurs remarques sur le rangement réalisé ;
– leur faire justifier leur choix : le requin va avec la baleine car il a des nageoires, le chien avec le chat car il a des pattes, la mouette avec le papillon car elle a des ailes ;
– les images seront collées sur un grand panneau qui servira de référent.

6.3 **Synthèse**

Selon le niveau : fiches exercice E.1, E.2.

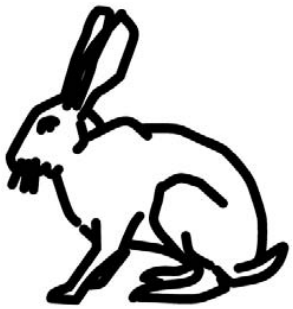
© Editions RAABE

M.1 Matériel — Animaux – mode de déplacement

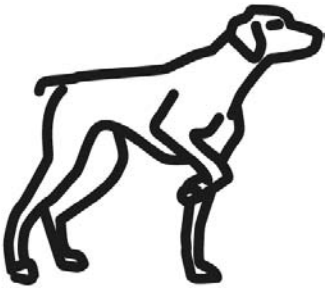


POISSON

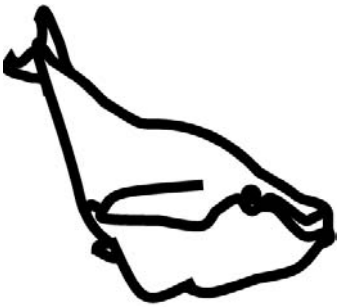
MOUETTE



LAPIN

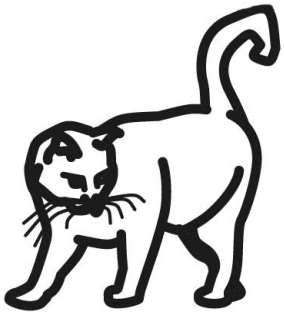


CHIEN

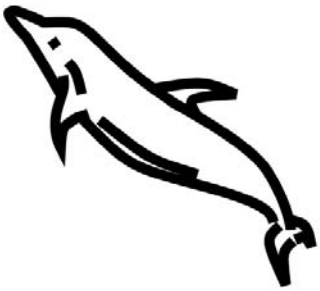


BALEINE

HIBOU



CHAT



DAUPHIN

PAPILLON

ESCARGOT

LIMACE

PIEUVRE

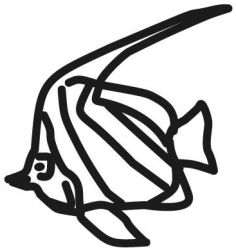
© Editions RAABE

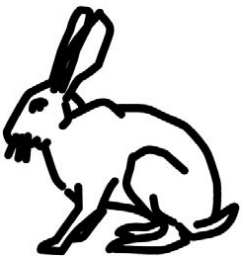
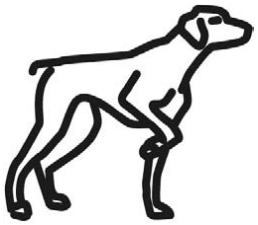
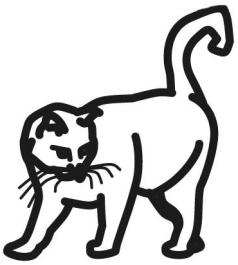
Nom : . . . . . .

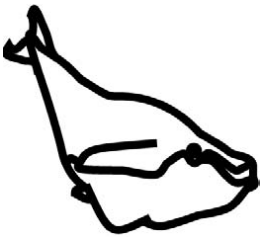
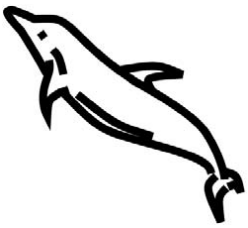
Compétence : Classer des animaux selon le mode de déplacement.

Consigne : Niveau * : tu colories en rouge les animaux qui nagent et les autres en bleu.

Niveau ** *** : tu entoures en rouge les animaux qui nagent, en bleu les animaux qui marchent, en rose les animaux qui rampent et en vert les animaux qui volent.



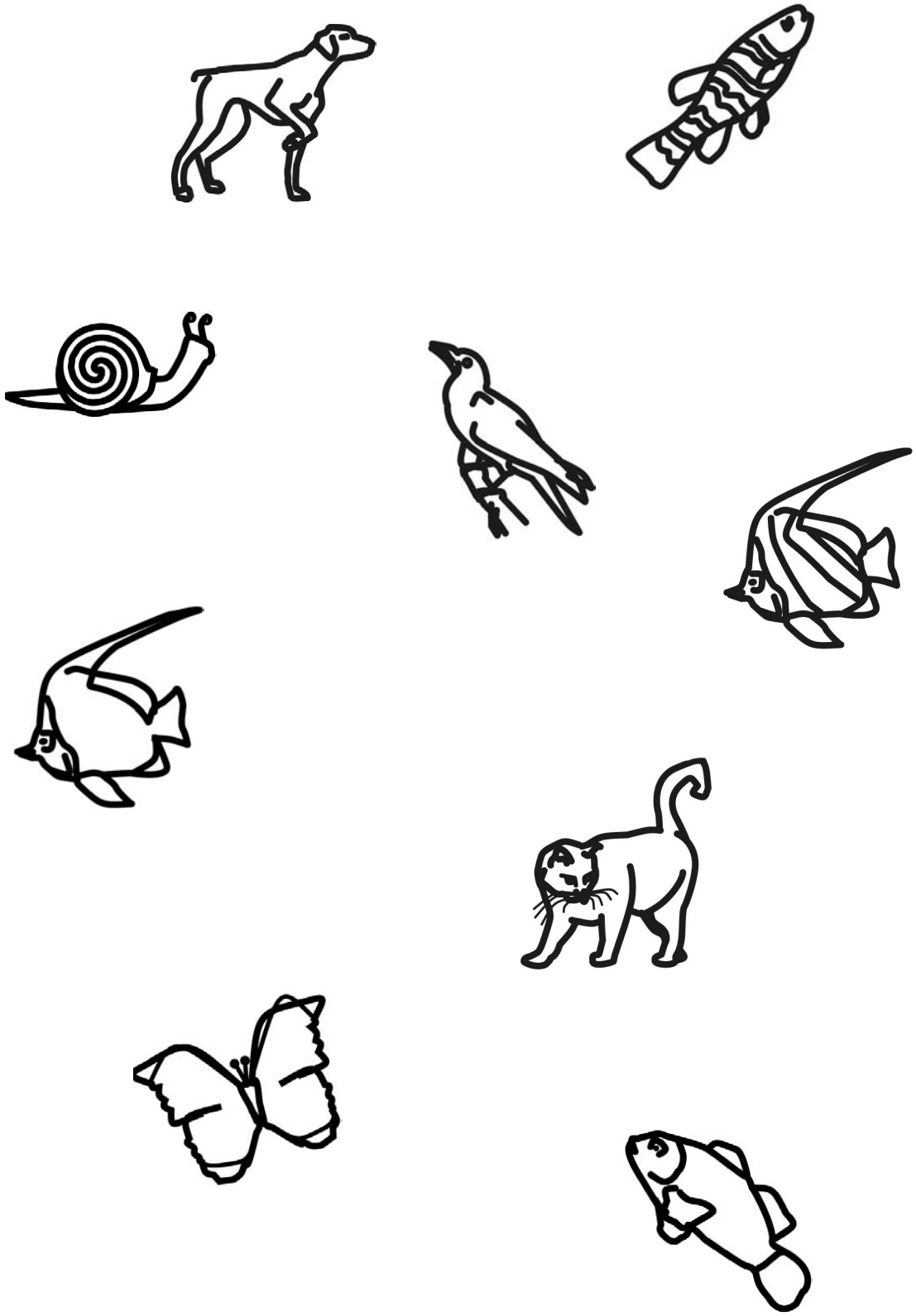




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Reconnaître un animal.
Consigne : Tu colles une gommette sur tous les poissons.



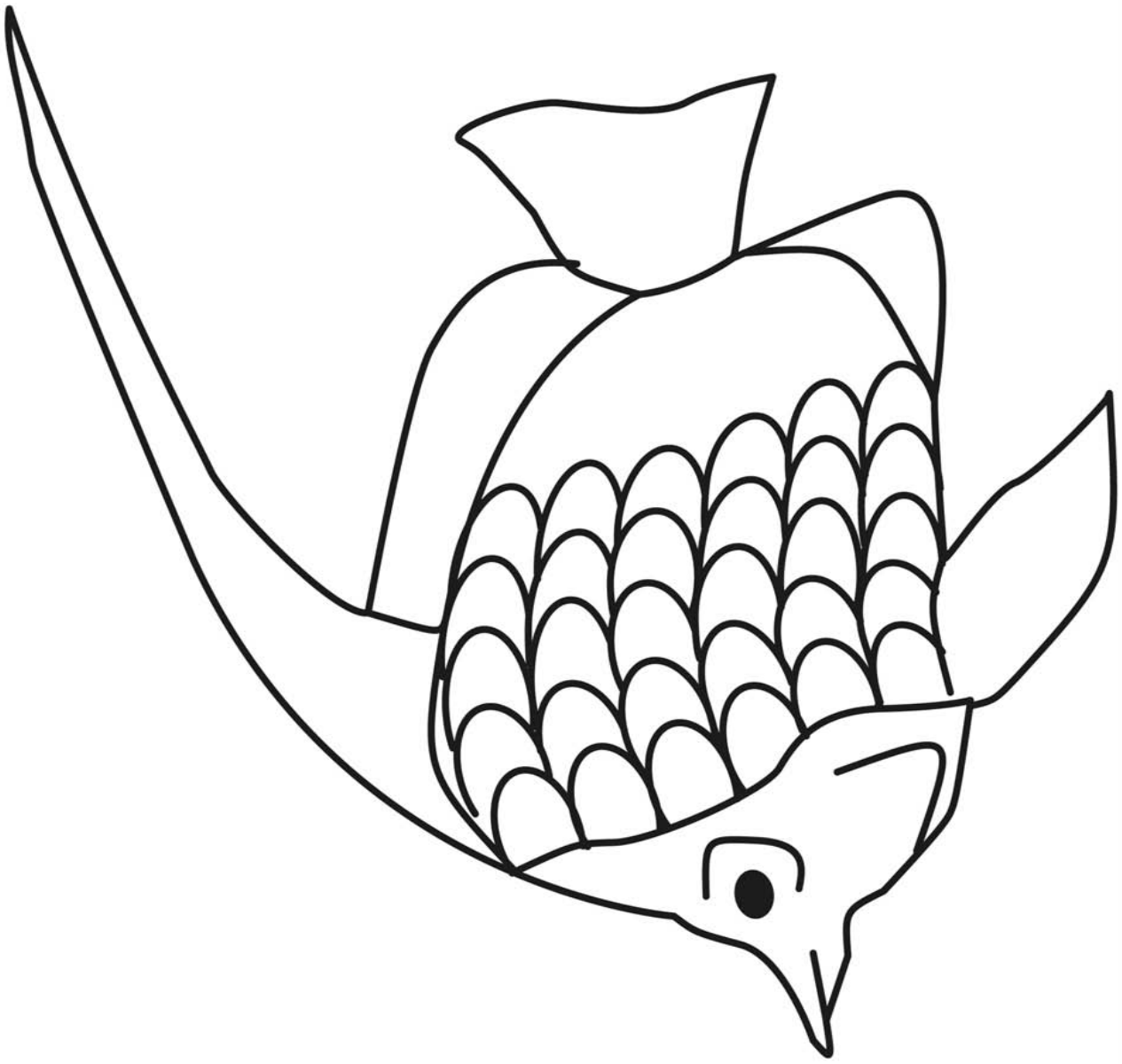
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Caractériser un animal.

Consigne : Niveau * : tu montres les nageoires, les écailles et les yeux.

Niveau ** *** : tu nommes les différentes parties du poisson (branchies, écailles, yeux, nageoires ventrale, dorsale et caudale).



© Editions RAABE

M.2 Matériel — Pour la réalisation d'un album documentaire avec photos et dessins

FICHE D'IDENTITÉ

Nom de l'animal : ----------

Lieu de vie : ----------

Mode de déplacement : ----------

Son corps est recouvert : ----------

Nourriture : ----------

Mode de reproduction : ----------

Particularités : ----------

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Observer l'action de l'eau sur les objets

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (la matière et les objets)

2. Objectifs

Observer l'action de l'eau sur les objets.

3. Compétences

Classer des objets selon leurs qualités.

4. Prérequis

Les enfants savent reconnaître des objets et connaissent la fonction de certains d'entre eux dans la vie courante.

5. Déroulement

5.1 **Séance 1**

a. Organisation et matériel

– regroupement au coin eau ;
– durée : 20 minutes ;
– matériel : 1 bac à eau, blouses, cuillères, bouteilles plastique et 1 bassine pour le rangement.

b. Activités

– le bac à eau est installé dans la classe avec des objets. Surprise des enfants : *Pourquoi as-tu mis un bac avec de l'eau ? Est-ce qu'on va pouvoir jouer ? On va être tout mouillé.*
– *Qu'allez-vous mettre pour vous protéger ?* Prise de conscience d'une protection.
– certaines consignes sont à prendre en compte : *Que faire s'il y a de l'eau sur le sol ?*
– « Il faudra utiliser la serpillière et nettoyer le sol. »
– *Nommer les objets que vous allez utiliser et dire à quoi ils servent habituellement* ;
– les laisser jouer, manipuler, agir sur les objets. Observer et noter les actions sur l'eau avec les objets ;
– les faire parler lors de ces manipulations. Les faire nommer les actions ;
– essayer de verbaliser les phénomènes « Y a des bulles » ;
– le coin sera mis en place la semaine suivante et les enfants pourront y aller au moment des ateliers ;
– lors du regroupement, ils raconteront ce qu'ils ont fait.

5.2 **Séance 2**

a. Organisation et matériel

– regroupement au coin eau ;
– durée : 20 minutes ;
– matériel : 1 bac à eau, blouses, cuillères, bouteilles plastique, flacons à petite ouverture et 1 bassine pour le rangement.

b. Activités

– le bac vide et les objets sont à leur disposition.
Consigne : *Nommer les objets que vous allez utiliser et dire à quoi ils vont servir* ;
– remplir le bac en présence des enfants en les laissant commenter. *Aujourd'hui, vous allez reprendre ce que vous avez déjà fait : remplir, vider des flacons, transvaser ;*
– reprendre les actions déjà expérimentées. Les laisser jouer, manipuler, agir sur les objets ;

© Editions RAABE

– leur faire commenter l'action qu'ils mènent. *Je remplis la bouteille, je la vide, je mets l'eau dans un autre flacon…*

– *Que se passe-t-il si vous plongez la bouteille dans l'eau* ? « Il y a des bulles ». *Des bulles apparaissent si l'on plonge la bouteille dans l'eau*.

– *essayons de reproduire des bulles. Les bulles sont-elles de la même taille ?*

– ils devront trouver le matériel adapté à la situation. Les faire parler lors de ces manipulations. Les faire nommer les actions ;

– essayer de verbaliser les phénomènes. « Y a des bulles » ;

– lors du regroupement, ils raconteront ce qu'ils ont fait ;

– proposer de nouveaux objets : des vaporisateurs, des récipients de même contenance et de forme différente, des cuillères, des passoires, des tasses, un moulin à eau, des seringues…

5.3 **Séance 3**

a. *Organisation et matériel*

– regroupement au coin eau ;

– durée : 20 minutes ;

– matériel : 1 bac à eau, blouses, cuillères, bouteilles plastique, flacons à petite ouverture et 1 bassine pour le rangement, des objets plus lourds (galets, bouchons, bois, des pots de yaourt).

b. *Activités*

– *Cette semaine, qu'avez-vous fait au coin eau ?*

– les laisser s'exprimer librement : *on a fait des bulles* !

– leur faire nommer le matériel utilisé à chaque fois. Les faire prononcer correctement les mots ;

– *Comment faire pour avoir des bulles ?*

– aujourd'hui, vous allez observer ce qui se passe avec des bouteilles pleines et vides, des bouchons, des galets, du polystyrène, des morceaux de bois, des balles ;

– chaque enfant expérimente chaque chose et observe ce qui se passe. Consigne : *tu prends un objet et tu décris ce qui se passe.*

– *Ensuite, tu prends un objet qui coule ou qui flotte selon la consigne demandée ;*

– ils tentent de différencier le matériel qui flotte et qui coule. Essayer de faire un classement. Trouver le matériel adapté à la situation ;

– des objets coulent, d'autres restent sur l'eau ;

– les faire parler lors de ces manipulations. Les faire nommer les actions ;

– essayer de verbaliser les phénomènes : « *ça flotte » ; « ça coule ».*

c. *Synthèse*

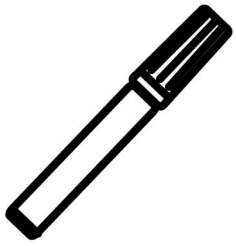
Niveau * : sur un panneau, faire deux colonnes : ce qui flotte et ce qui coule. Faire les expériences avec des objets et les classer dans la colonne qui convient.

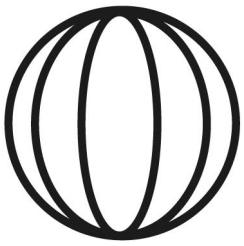
Niveau ** *** : fiche E.1

© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : observer la qualité des objets.
Consigne : tu mets chaque objet dans l'eau et tu colories ceux qui flottent.





© Editions RAABE

P.1 Préparation — Identifier le rond, le carré, le triangle

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (formes et grandeurs)

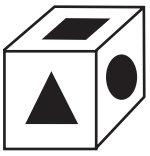
2. Objectifs : identifier des formes (le rond, le carré , le triangle).

3. Compétences

Reconnaître des formes simples.

4. Organisation et matériel

– regroupement sur le tapis ;
– durée : 15 minutes ;
– objets (ronds, carrés, triangulaires) pris dans la classe + les blocs logiques ;
– un dé transformé avec, collé sur chaque face (2 fois), un carré, un rond, un triangle ;
– fiche matériel E.1 , un poisson par enfant ;
– fiche matériel M.1 .



5. Déroulement

5.1 **Phase collective (en 3 temps) : identifier les formes**

a. 1er temps

– *Aujourd'hui, vous allez apprendre à identifier les formes. Ce sera plus facile ainsi de reconnaître ce dont vous avez besoin pour la réalisation de votre poisson ;*
– présenter les poissons réalisés avec des triangles et des ronds. *Comment est le corps du poisson ? Comment est l'aquarium ? Vous allez chercher une forme identique dans la classe.*
– les enfants se déplacent dans la classe et vont chercher l'objet correspondant.
– *Vous allez dire ce que vous avez trouvé.* Ils présentent l'objet choisi et décrivent la forme trouvée ; cet exercice les fait nommer les objets et contrôler ce qu'ils ont pris ;
– reprendre cet exercice avec d'autres formes ;

b. 2e temps

– une collection d'objets est mise à leur disposition. Consigne : *Tu prends un rond.*
– *Est-ce bien ? Comment vérifier ?*
– un seul enfant agit, les autres l'observent et donnent leur avis sur le choix de l'enfant ;

c. 3e temps

– un enfant donne la consigne de son choix à un autre enfant (par exemple : *Tu prends un carré*) ;
– contrôle par l'enfant lui-même.

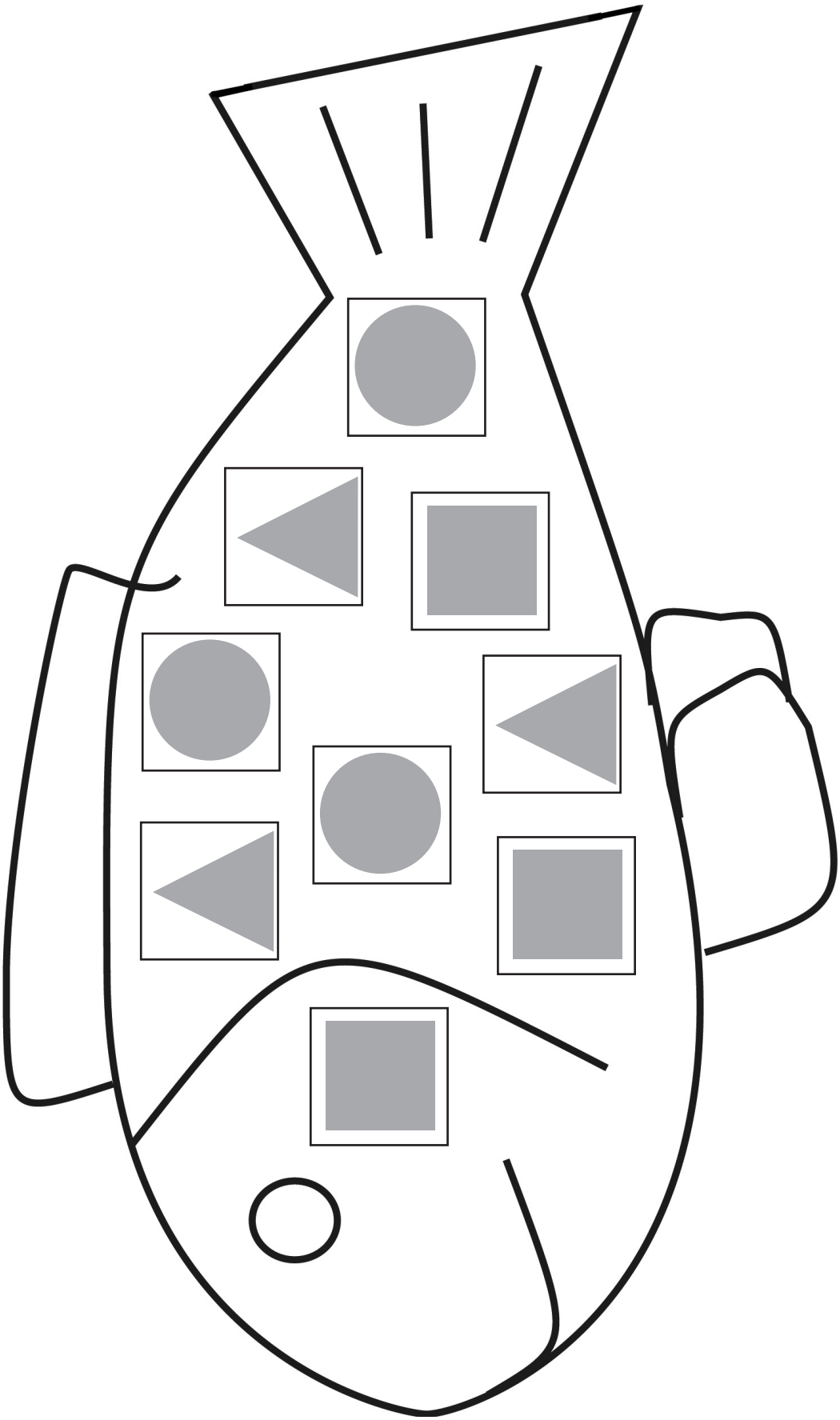
5.1 **Phase individuelle : le jeu du poisson**

– distribuer la fiche matériel E.1 , un poisson par enfant ;
– donner les consignes de jeu : *Tu lances le dé, et selon la forme que tu as, tu la places sur ton poisson en la nommant*. Le premier qui a terminé a gagné.
– laisser les enfants jouer seuls.

© Editions RAABE

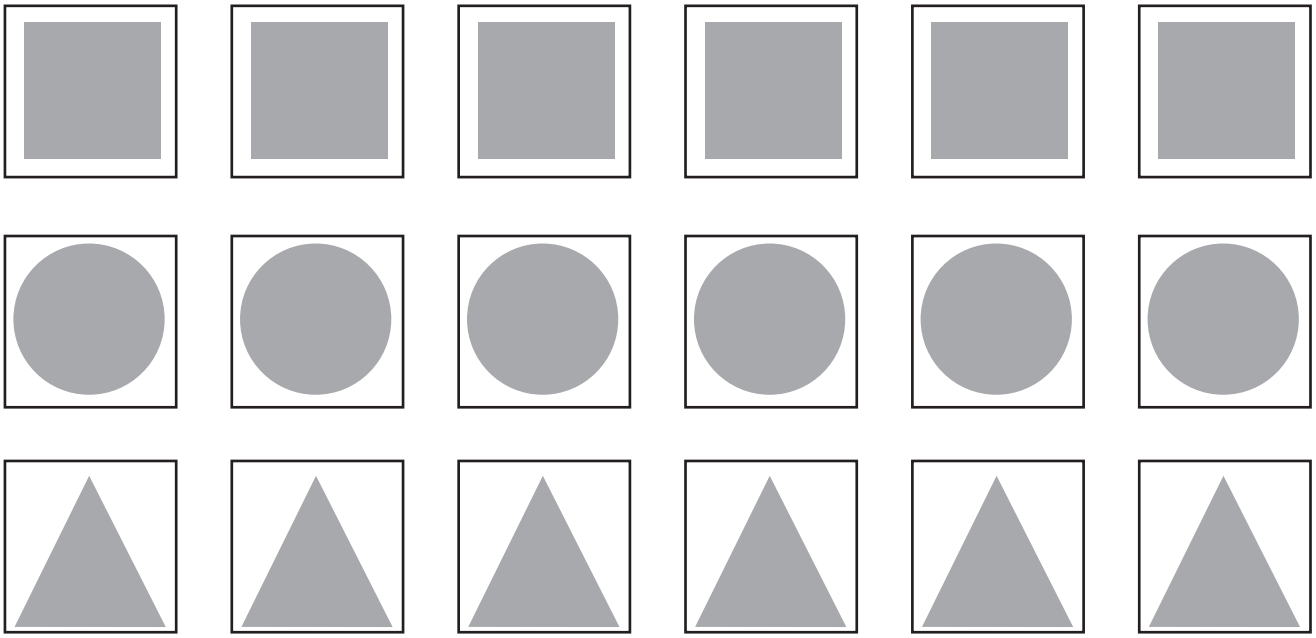
Nom : . . . . . .

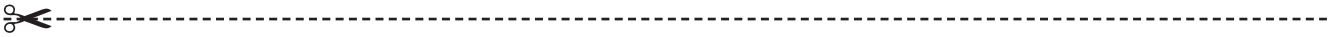
Compétence : Identifier les formes simples (rond, carré, triangle).
Consigne : Tu lances le dé et selon la forme que tu as, tu la places sur ton poisson en la nommant.

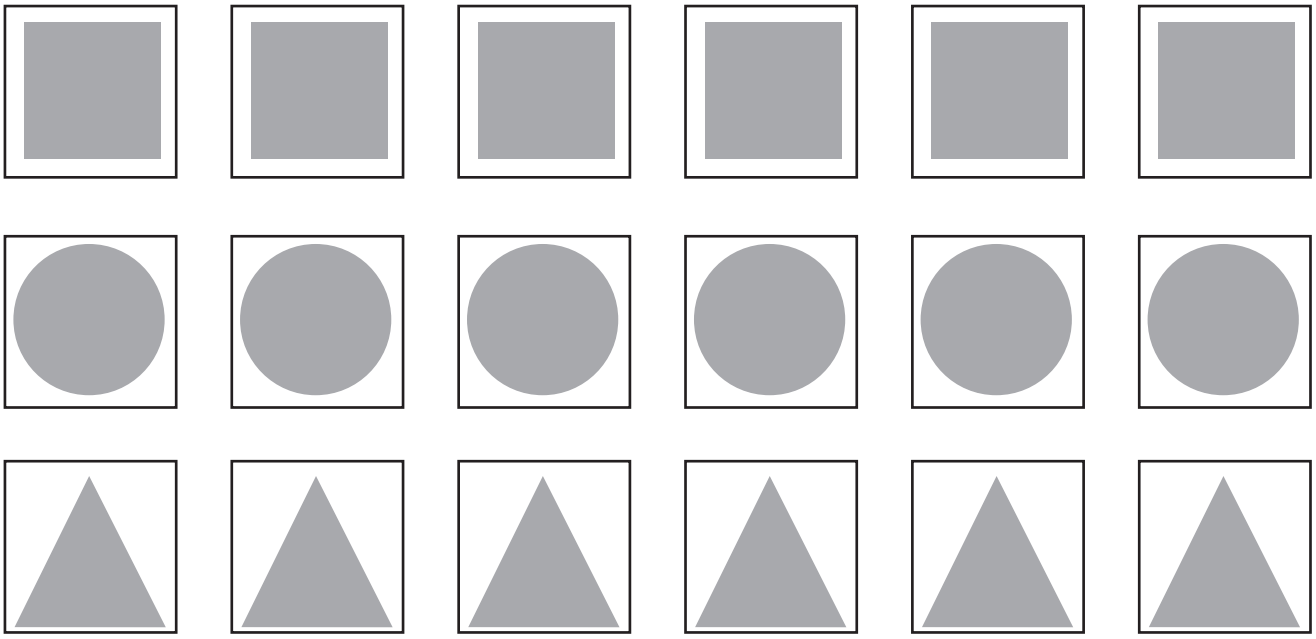


© Editions RAABE

À découper pour 2 élèves, fiche E.1
(à coller au préalable sur du papier cartonné)

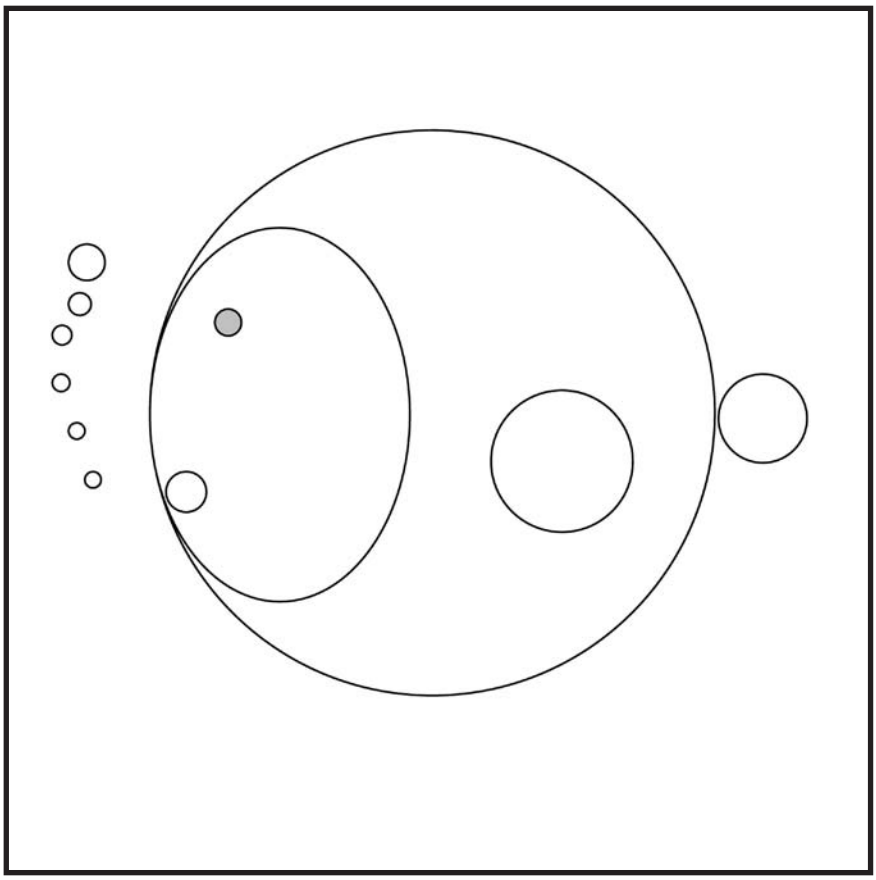


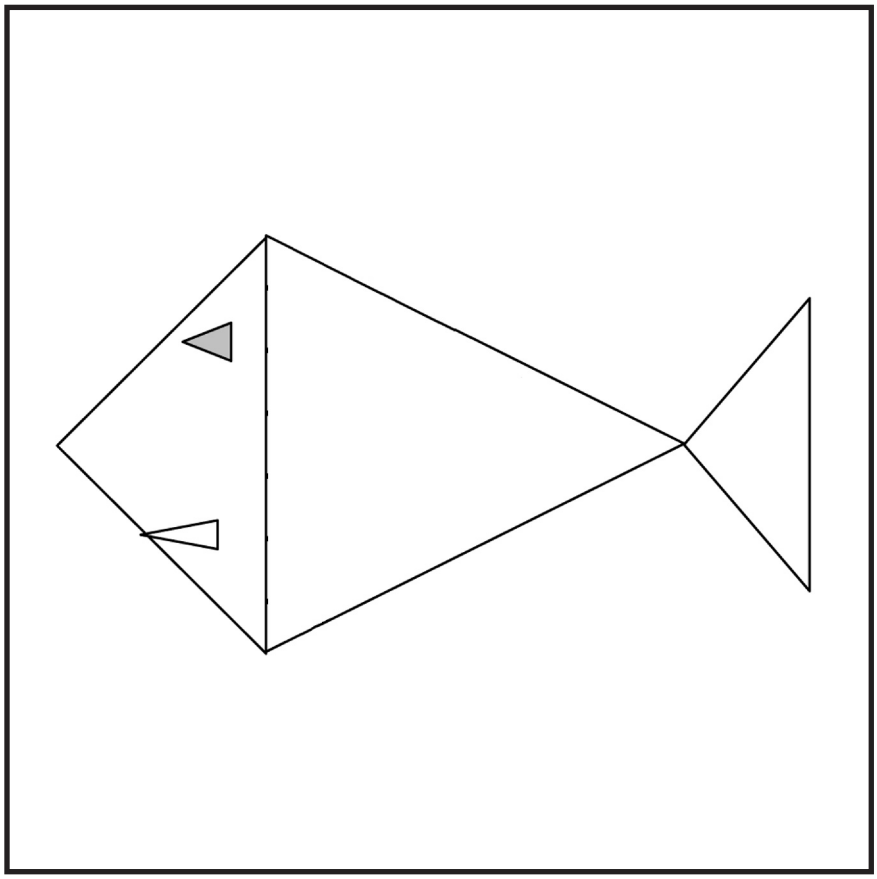




© Editions RAABE

M.1 Matériel Poissons ronds et triangulaires

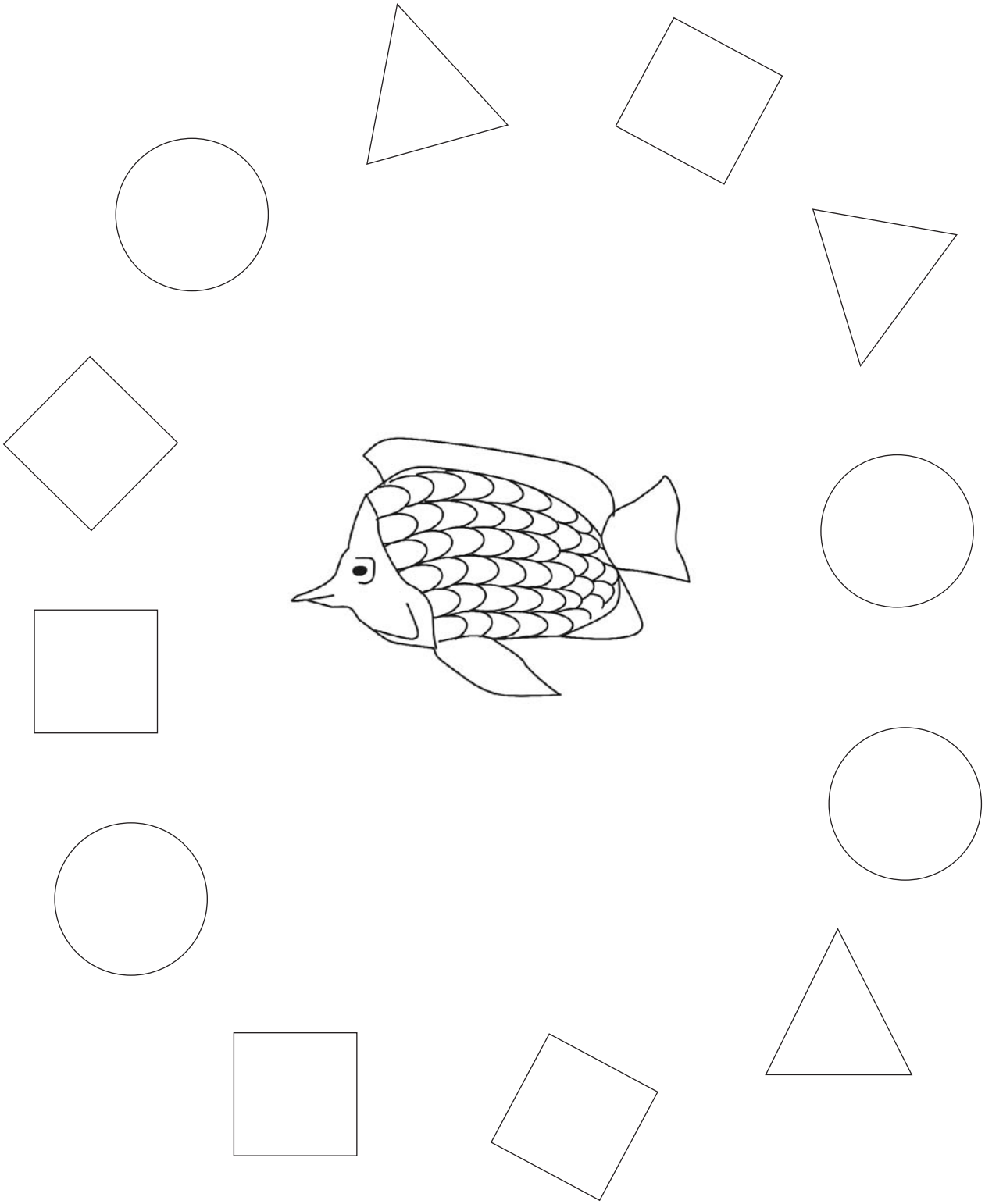




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Objectif : identifier des formes géométriques simples.
Consigne : tu colories les ronds en bleu, les carrés en vert et les triangles en rouge.



© Editions RAABE

P.1 Préparation Construire des collections

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectif : construire des collections de *n* éléments.

3. Compétence : réaliser une collection d'après une constellation donnée.

4. Organisation et matériel

– regroupement sur le tapis ;
– durée : 20 minutes ;
– boîtes et objets pris dans la classe ;
– fiche matériel M.1, cartes de constellations jusqu'à 6, préalablement collées sur du carton et découpées ;
– fiche exercice E.1.

5. Déroulement

5.1 **Phase d'apprentissage**

– demander aux enfants de construire des collections : montrer une carte avec la constellation de 3 points. *Tu vas chercher le nombre d'objets dans la classe ;*
– reprendre cet exercice avec d'autres nombres : passer aux chiffres jusqu'à 6 en adoptant la même démarche ;
– des idées vont être émises par les enfants et seront notées sur une grande affiche. Il sera important de tenir compte de ces commentaires pour la poursuite du dialogue.

5.2 **Phase d'action**

– mettre à leur disposition une collection d'objets et 3 boîtes ;
– consigne : *tu mets 4 objets dans chaque boîte* (nombre de points indiqué sur la carte) ;
– un seul enfant agit, les autres observent et donnent leur avis sur la procédure utilisée ;
– *Est-ce bien ? Comment vérifier ?* Ils proposent de compter les objets de chaque boîte.

5.3 **Variante interactive**

Un enfant donne la consigne de son choix à un autre enfant. Par exemple : *tu mets 6 objets dans chaque boîte* ; les autres enfants contrôlent.

5.4 **Variante individuelle**

Tu dessines 3 boîtes et dans celles-ci, tu dessines le nombre de ronds correspondant au nombre de points indiqué sur la carte.

5.5 **Synthèse**

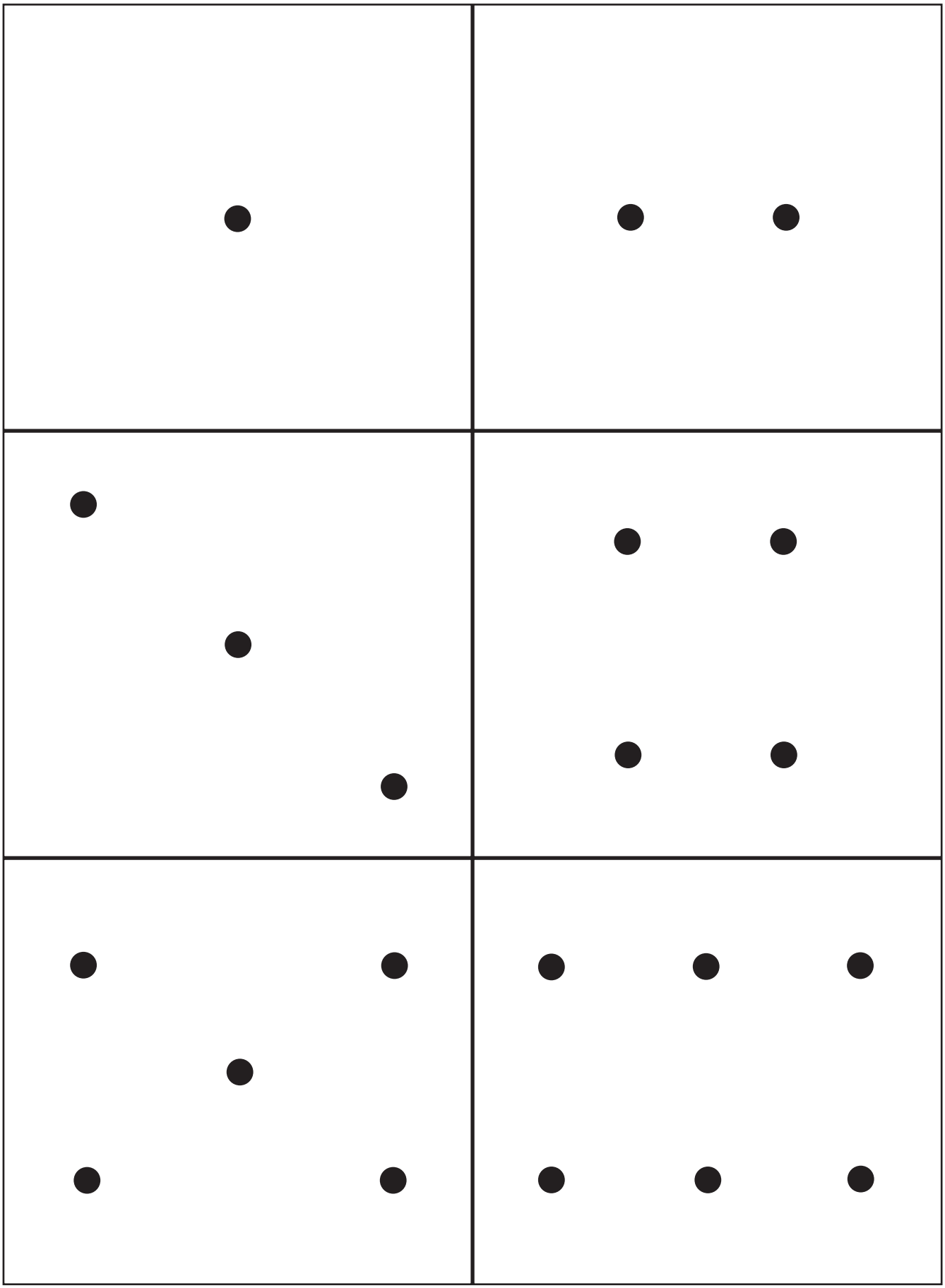
Fiche exercice E.1.

Observations/besoins repérés

- porter une attention particulière à ceux qui s'expriment le moins ;
- faire attention à la compréhension des consignes. Il sera parfois nécessaire de faire redire la consigne ; le passage à l'écrit peut s'avérer difficile (mauvaise compréhension de la consigne)
- le fait que les autres enfants contrôlent la réussite ou non de l'exercice permet à tous d'être actifs durant toute la séance ;
- le lendemain, proposer une fiche de travail pour le matin, et l'après-midi, faire la fiche de synthèse.

© Editions RAABE

M.1 Matériel Cartes de constellations de 1 à 6

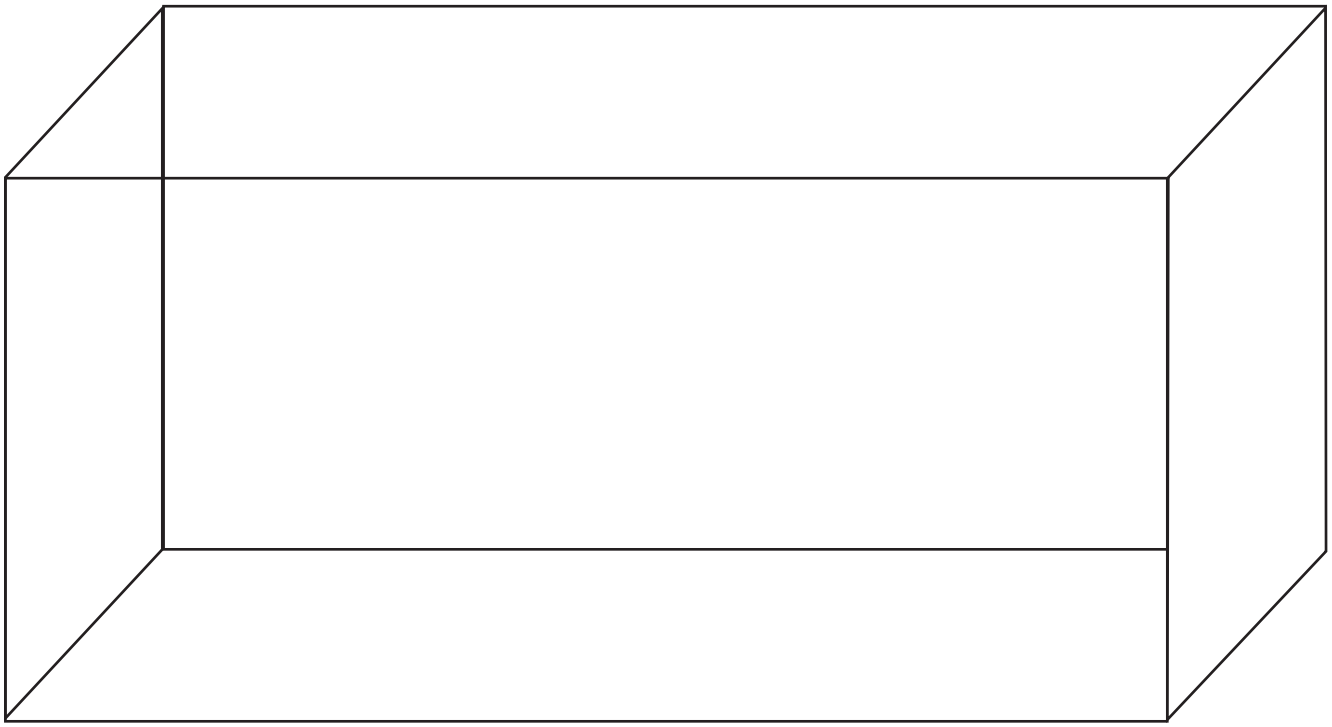


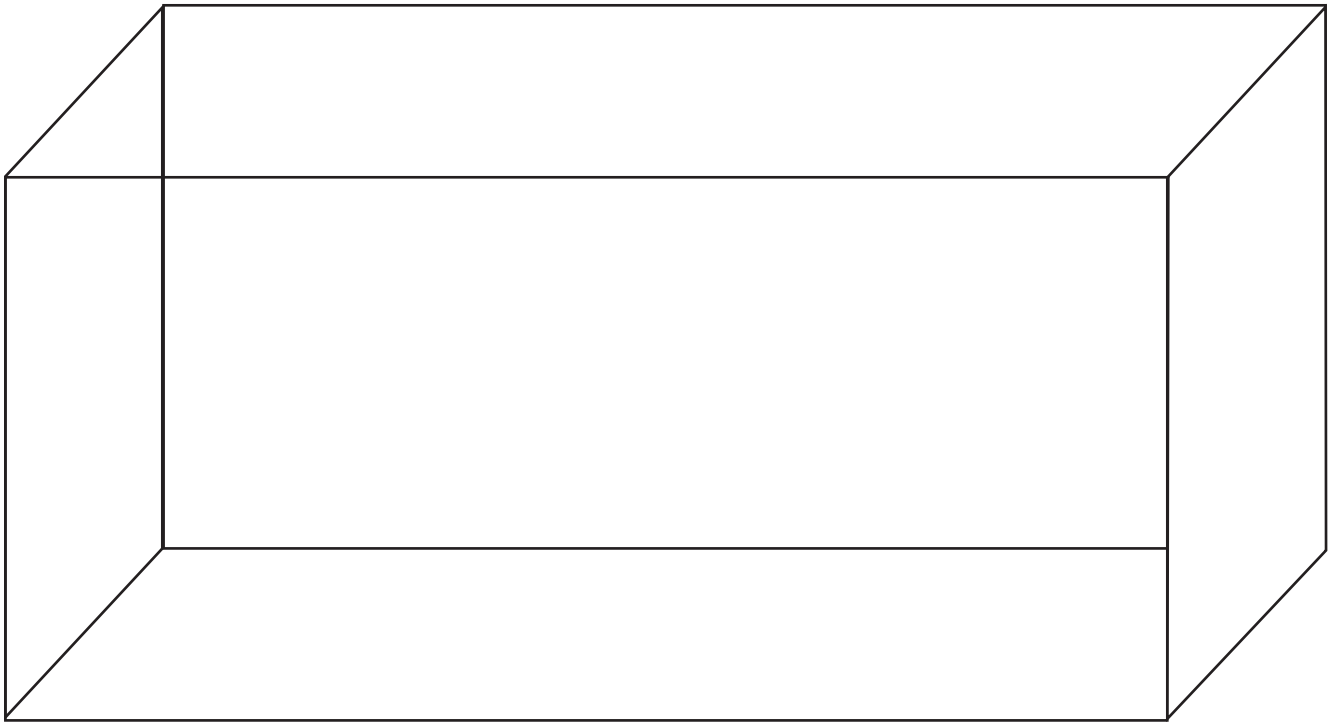
© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

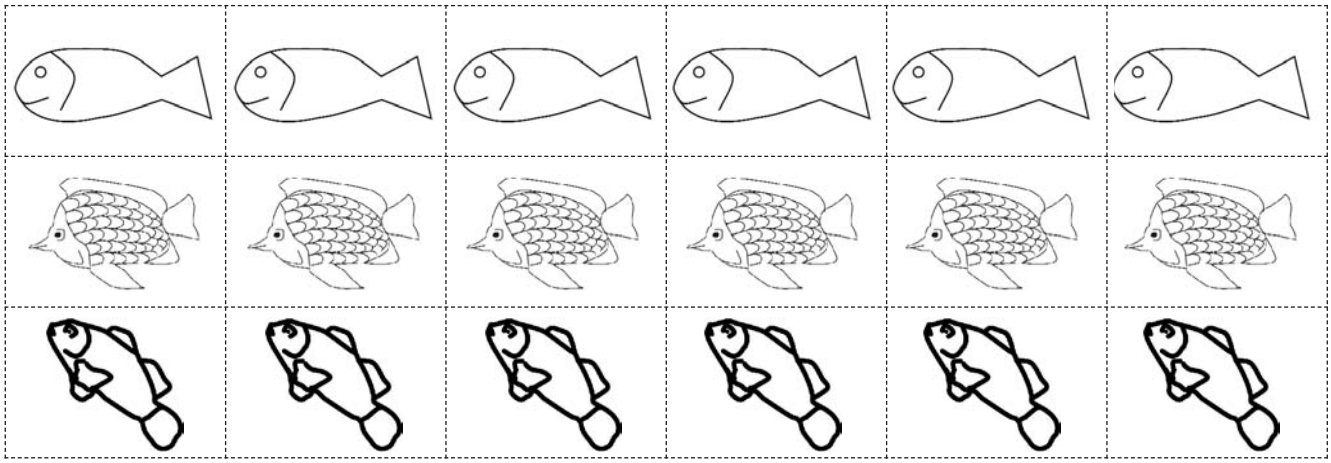
Objectif : Construire des collections de *n* éléments.
Consigne : Tu colles 5 poissons dans chaque aquarium.

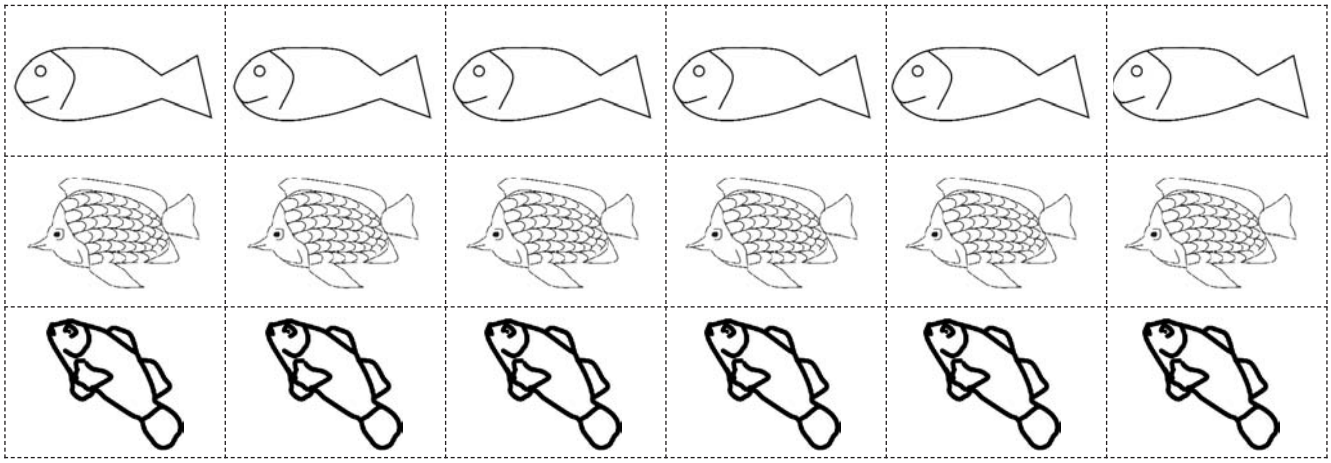




© Editions RAABE

À découper pour 2 élèves E.1





© Editions RAABE

P.2 Préparation — Phase d'entraînement au comptage et au dénombrement

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectifs

– dénombrer et construire des collections ;
– acquérir les principes fondamentaux du comptage.

3. Compétences

– réciter la comptine numérique ;
– comparer des quantités ;
– dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

4. Prérequis

– les enfants commencent à dénombrer jusqu'à 6 ;
– ils ont appris une comptine numérique.

5. Organisation et matériel

– regroupement sur le tapis ;
– travail en groupes de 5 enfants ;
– durée : 15 minutes ;
– matériel : objets pris dans la classe.

6. Déroulement

6.1 **Phase d'apprentissage**

– *Vous avez appris la comptine sur les nombres la semaine dernière. Qui veut essayer de la redire ?*
– leur faire réciter les nombres jusque 6 ensemble, puis individuellement ;
– disposer des objets de même nature (le nombre étant inférieur ou égal à 6) et demander à un enfant de compter les objets. Faire contrôler la réponse par un autre enfant ;
– observer la technique de chaque enfant : s'il dénombre rapidement ou s'il doit compter chaque objet ;
– alterner le travail individuel et le travail collectif pour faire en sorte que le groupe soit toujours actif.

6.2 **Variantes**

– on peut varier la position des objets : en ligne, en rangée, en désordre... ;
– on peut varier les objets : mettre des cubes et des jeux de construction ;
– placer des objets devant l'enfant et dire : *J'ai compté les objets, j'en ai trouvé 6. Ai-je bien compté ?* Reprendre l'activité plusieurs fois en provoquant des réponses positives et négatives. Faire ensuite le même exercice en désignant un enfant meneur du jeu ;
– les laisser faire le jeu entre eux ; chacun contrôle l'autre pour savoir si le compte est bon.

© Editions RAABE

P.3 Préparation — Évaluer une quantité

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectifs : évaluer la quantité des éléments.

3. Compétences : comparer des quantités en utilisant des procédés non numériques.

4. Organisation et matériel

– regroupement autour de la table ;
– durée : 15 minutes ;
– objets pris dans la classe ; prévoir des fils et des perles pour les colliers de perles ;
– deux bacs avec des éléments identiques (sable, graines, morceaux de bois, grains de riz... Le choix des éléments est fait de telle sorte que les enfants ne soient pas incités à jouer avec) mais en quantité différente. Prévoir également un bac vide.

5. Déroulement

5.1 **Phase d'apprentissage**

– montrer les 3 bacs : *Que voyez-vous ? Qu'avez-vous envie de dire ?*
– les enfants nomment ce qu'ils voient et donnent leurs impressions ;
– les faire avancer dans leur réflexion en leur posant d'autres questions. *Est-ce la même chose dans les deux bacs ? Qu'est-ce qui n'est pas pareil ?*
– ils vont se rendre compte que ce n'est pas pareil. *Dans un bac, il y en a beaucoup, dans un autre, il n'y en a pas beaucoup, et dans l'autre, il n'y a rien ;*
– proposer d'autres objets (prendre des objets au coin bricolage ou au coin jeux de construction) en ayant toujours le soin d'en avoir beaucoup, peu et aucun. S'ils n'arrivent pas à s'exprimer, leur demander s'ils peuvent les compter ;
– reprendre cet exercice 3 fois ;
– laisser les enfants s'exprimer devant ce qu'ils voient en reprenant les termes de quantités ;
– faire attention à ce que tous participent.

5.2 **Phase de synthèse**

– proposer de faire un collier avec beaucoup de perles et un autre avec peu de perles ;
– le collier permet d'effectuer un contrôle individuel et de faire parler chaque enfant.

5.3 **Travail sur le plan représentatif – phase collective puis individuelle**

– consigne : sur une grande feuille, on colle beaucoup de gommettes, sur l'autre peu et sur la dernière aucune. *Est-ce bien ? Comment vérifier ?*
– ils mettent les 3 feuilles côte à côte pour faire la comparaison ;
– en peinture, les enfants disposent d'une feuille au format 24 × 32 divisée en trois.
Consigne : *Faire beaucoup de tâches dans la 1re partie, peu dans 2e partie et aucune dans la 3e.*

5.4 **Synthèse**

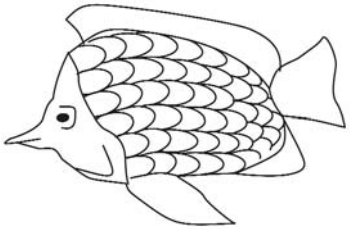
Selon le niveau, fiches exercice E.2, E.3 (à réaliser le lendemain). Pour la fiche E.3, utiliser la fiche exercice E.1 suite du même chapitre.

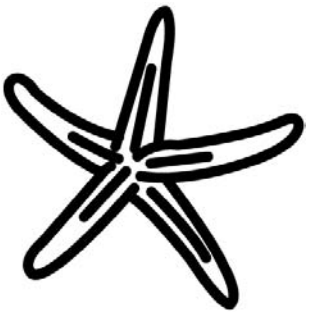
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Évaluer la quantité des éléments.

Consigne : Tu colles beaucoup de gommettes autour du poisson, peu de gommettes autour de l'étoile de mer, et aucune gommette autour du crabe.



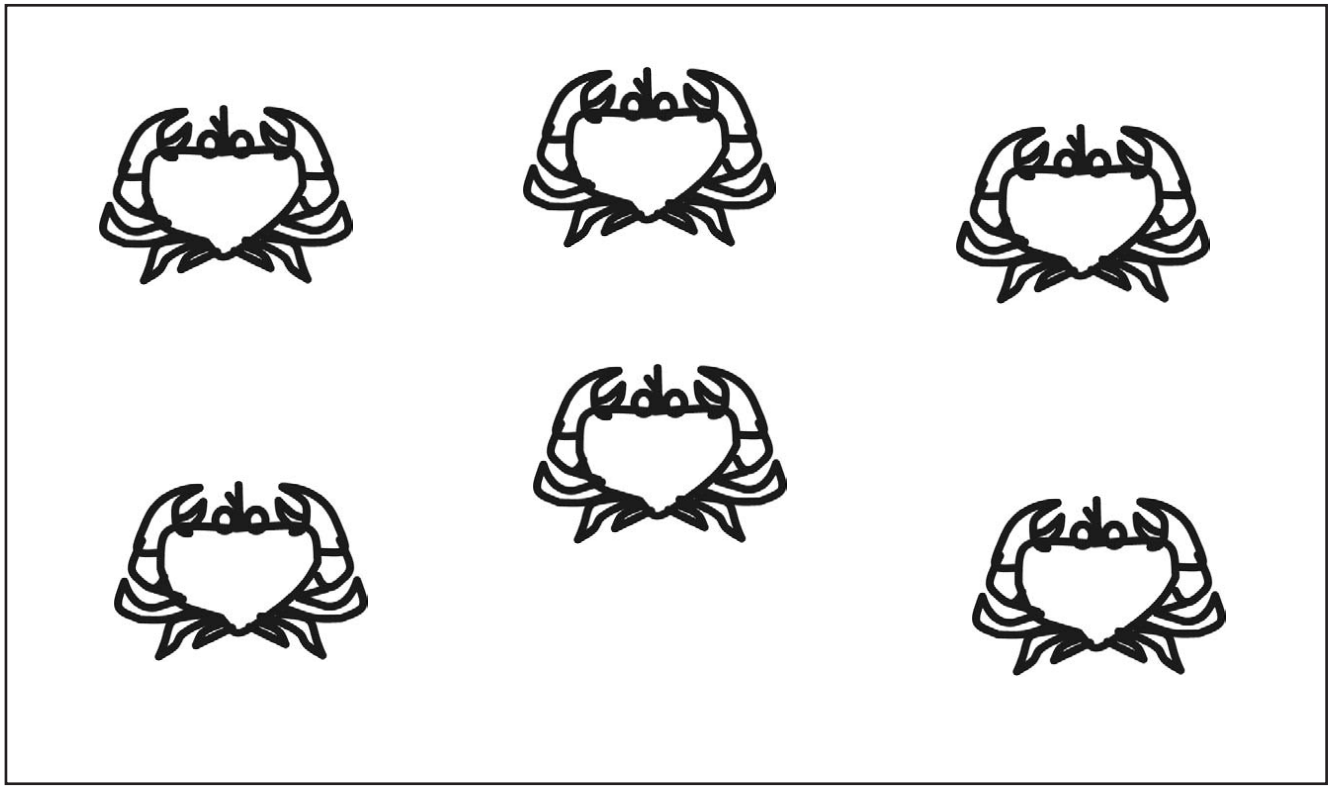


© Editions RAABE

Colle

Nom : . . . . . .

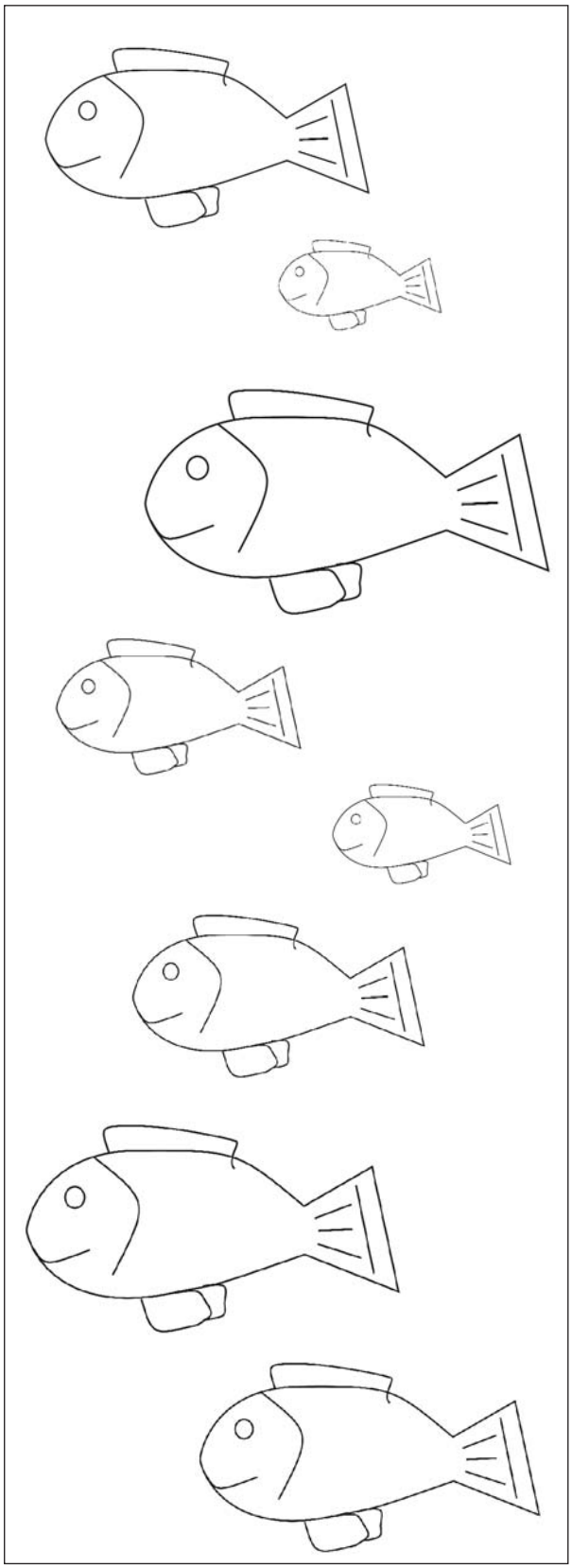
Compétence : Construire une collection pour qu'elle ait autant d'éléments qu'une autre collection.
Consigne : Tu colles autant de poissons que de crabes.

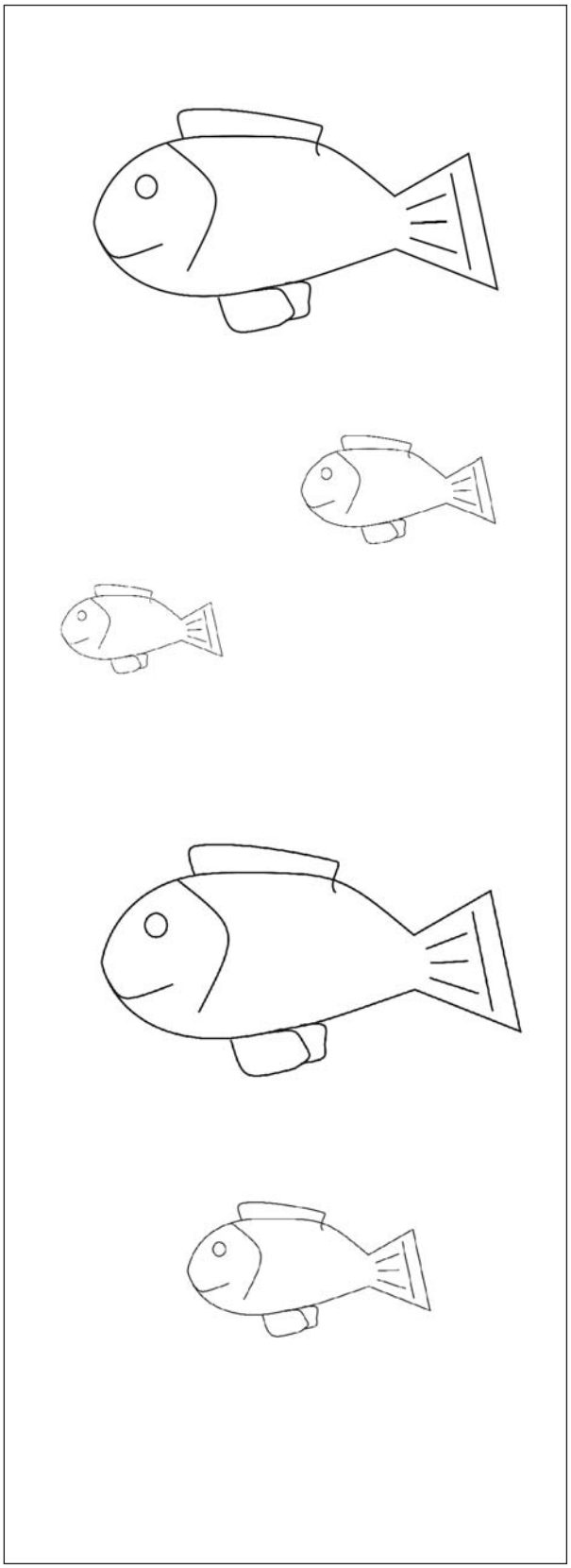


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Distinguer « moins que... ».
Consigne : Tu colories la collection où il y a le moins de poissons.

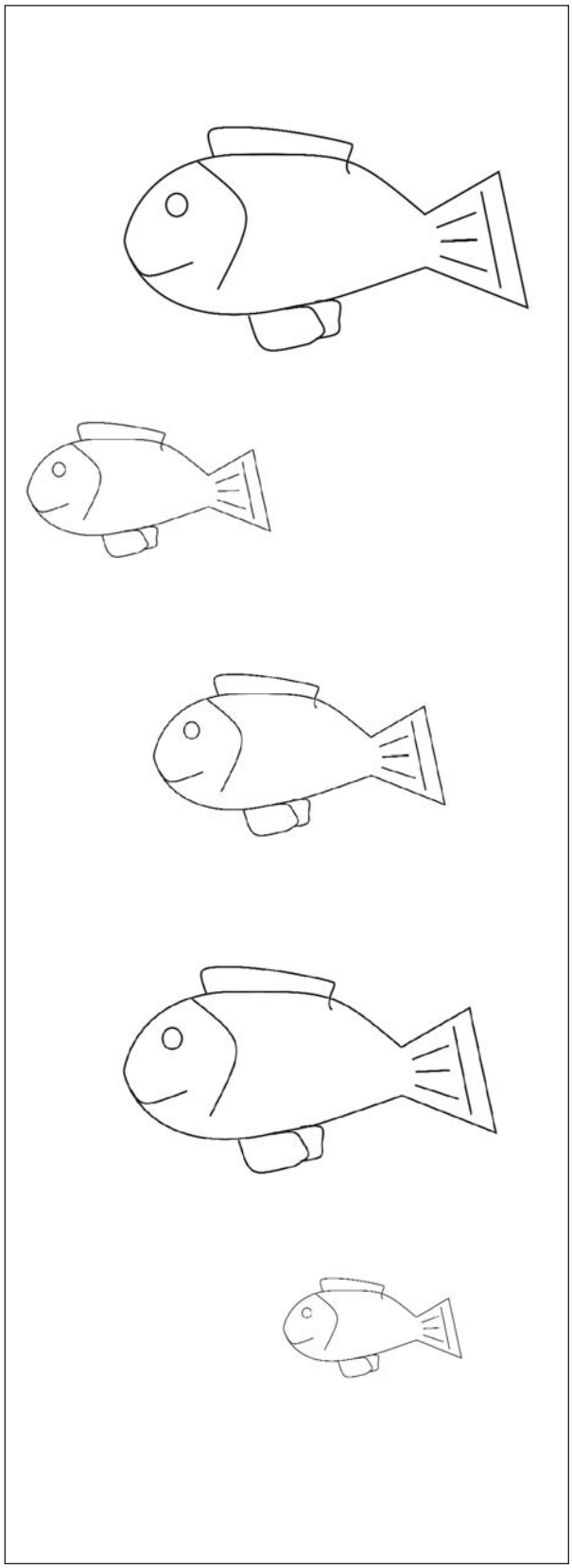


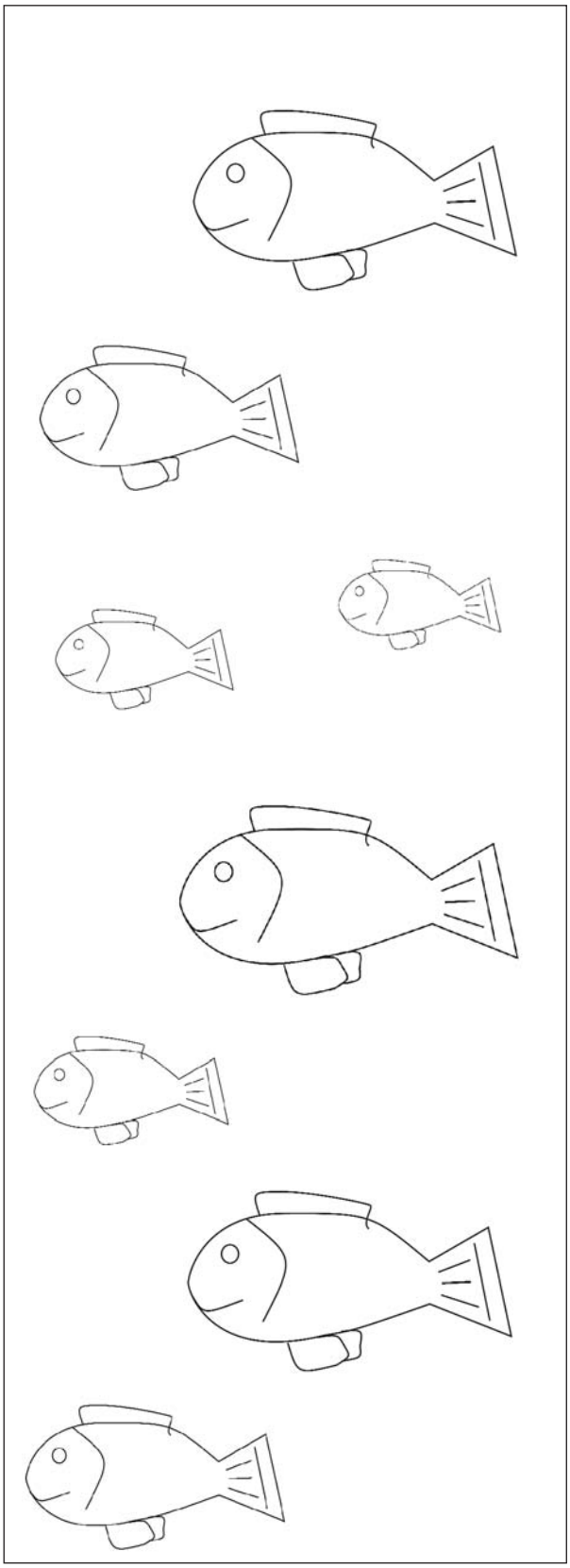


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : Distinguer « plus que... ».
Consigne : Tu colories la collection où il y a le plus de poissons.





© Editions RAABE

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres)

2. Objectifs : dénombrer des collections jusqu'à 8.

3. Compétences

– dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus ;
– apprentissage d'une comptine numérique.

4. Prérequis : les enfants savent déjà dénombrer jusqu'à 6.

5. Organisation et matériel

– regroupement sur le tapis ;
– durée : 15 minutes ;
– objets pris dans la classe.

6. Déroulement

6.1 **Phase collective – consigne orale**

–

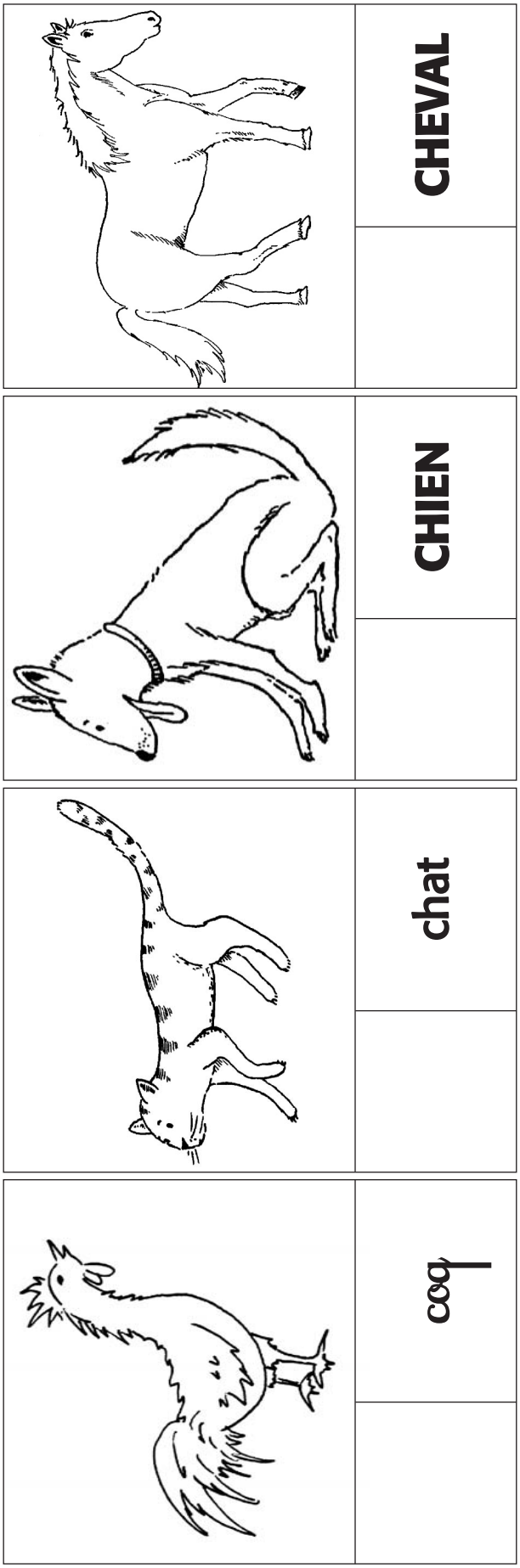
M.4 Matériel — Étiquettes « le » ou « la »

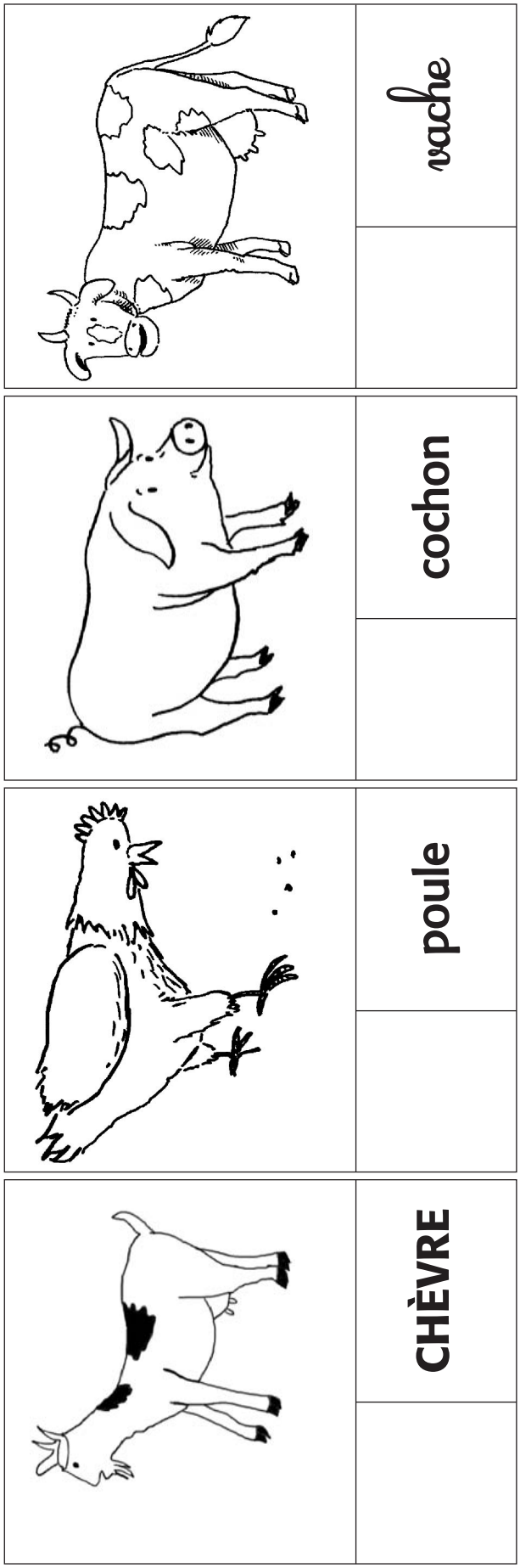
LE	LE	LE	LE	LE	LE
le	le	le	le	le	le
le	le	le	le	le	le

LA	LA	LA	LA	LA	LA
la	la	la	la	la	la
la	la	la	la	la	la

© Editions RAABE

M.5 Matériel — Images d'animaux



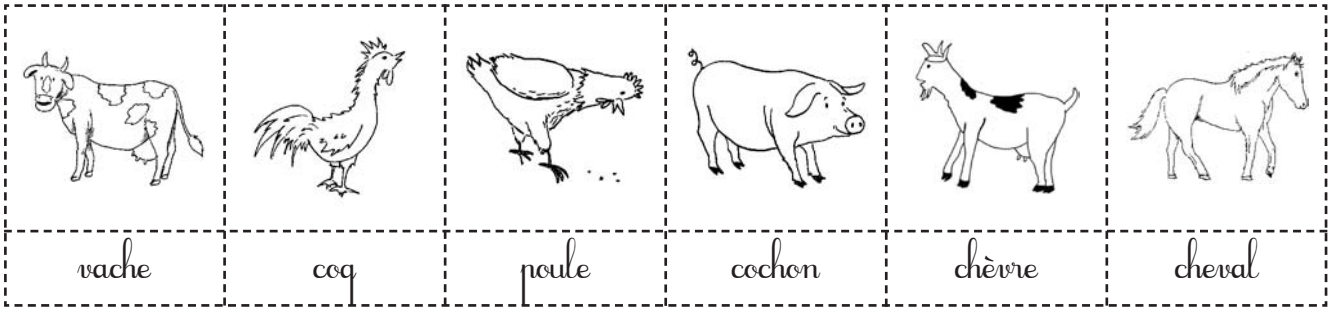


© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : associer « le » ou « la » à un mot.
Consigne : tu colles le mot dans la bonne colonne.

le	la



© Editions RAABE

Colle

Nom : .....

Compétence : associer « le » ou « la » à un mot.
Consigne : tu écris – tu colles « le » ou « la » devant chaque mot (entourer la consigne choisie).

vache

cheval

cochon

canard

poule

mouton

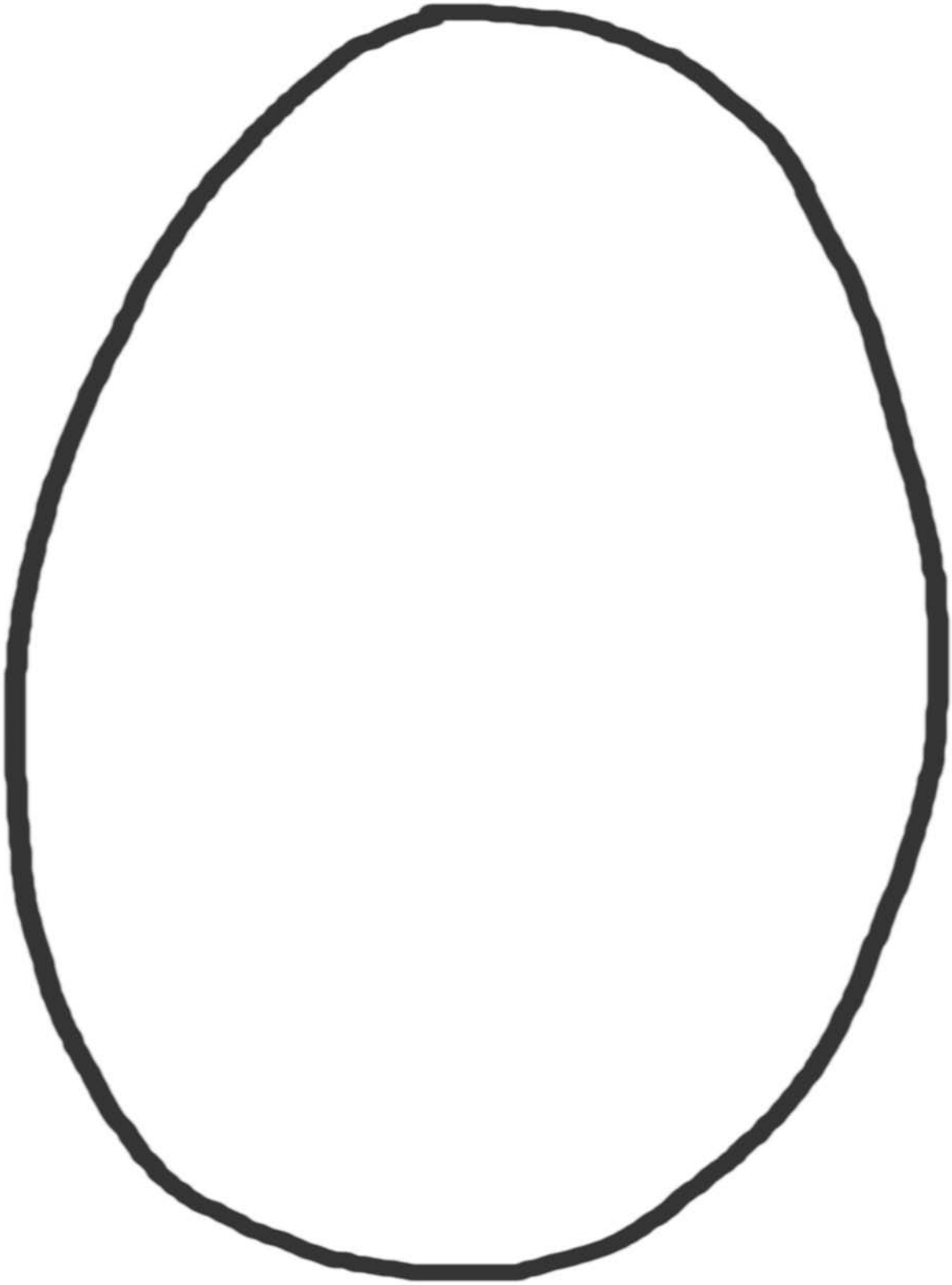
© Editions RAABE

le	le	le	le	le	le

la	la	la	la	la	la

Nom : . . . . . .

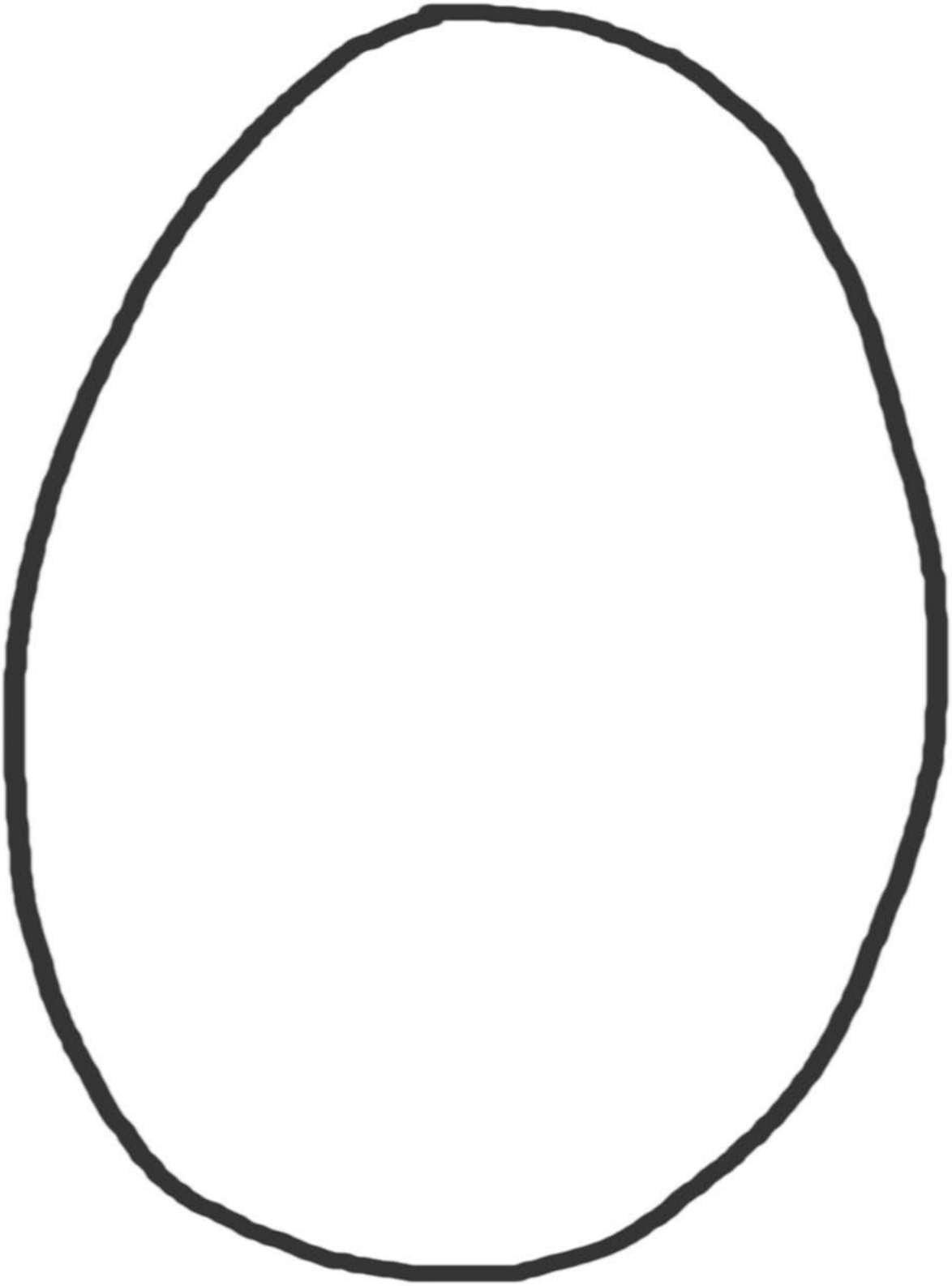
Compétence : reproduire des motifs graphiques.
Consigne : tu décores l'œuf avec des boucles au crayon feutre fin.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

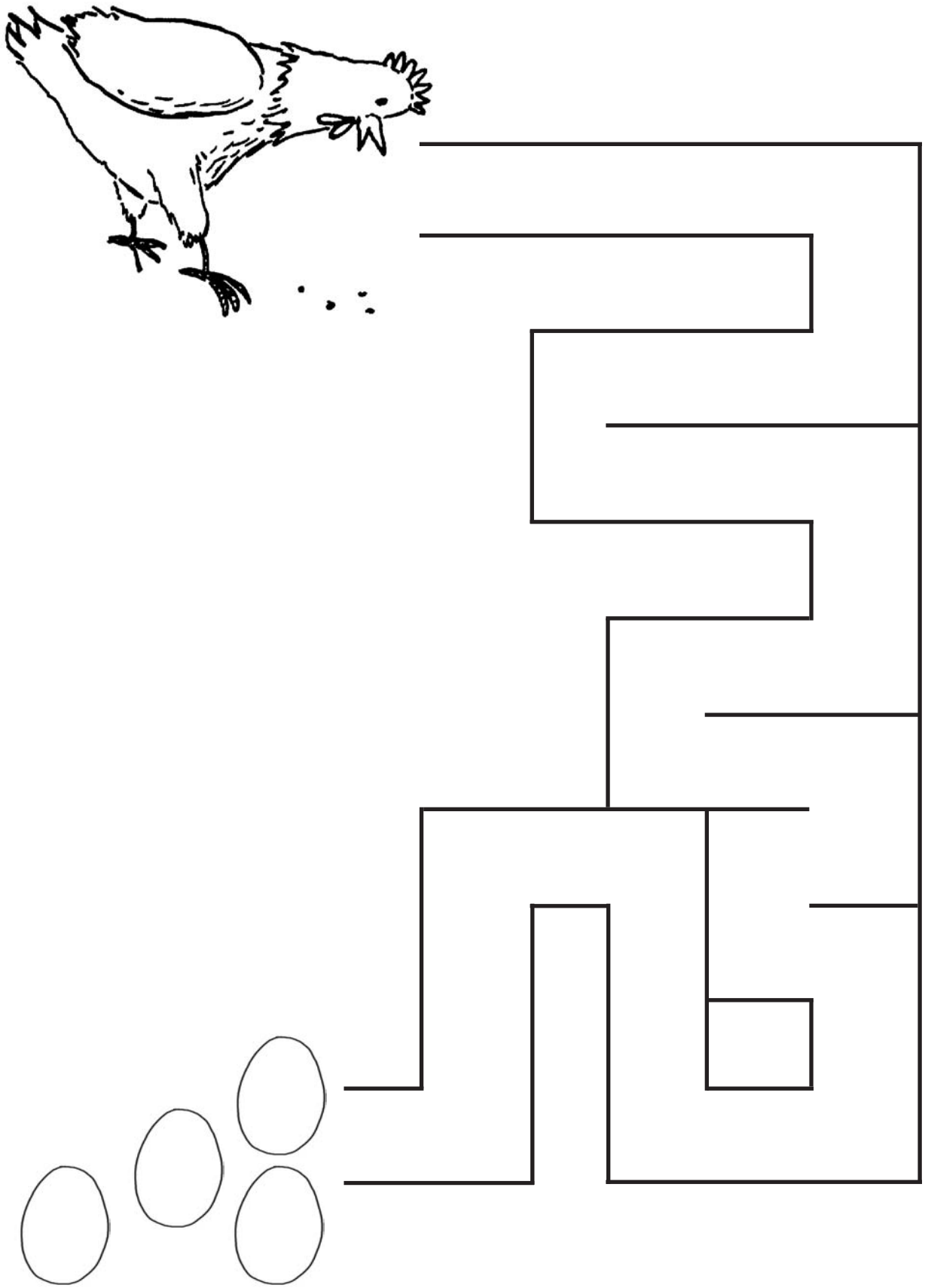
Compétence : reproduire des motifs graphiques.
Consigne : tu décores l'œuf avec des boucles à l'endroit et à l'envers au crayon feutre fin.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : tracer des traits horizontaux et obliques.
Consigne : la poule a perdu ses œufs. Aide-la à les retrouver en suivant le chemin.



© Editions RAABE

P.1 Préparation — Construire des collections

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (quantités et nombres).

2. Objectifs : construire des collections de *n* éléments.

3. Compétences : dénombrer une quantité.

4. Prérequis

– les enfants savent bien dire la comptine numérique jusqu'à10 ;
– chaque jour, compter les jours qu'il reste avant un événement important ;
– multiplier les situations dans la journée pour faciliter le comptage et le dénombrement.

5. Situation problème : les enfants ont des difficultés à partager leurs collections et à en construire.

6. Organisation et matériel

– regroupement sur le tapis ;
– durée : 15 minutes ;
– animaux de la classe ;
– fiches exercice E.1, E.2, E.3.

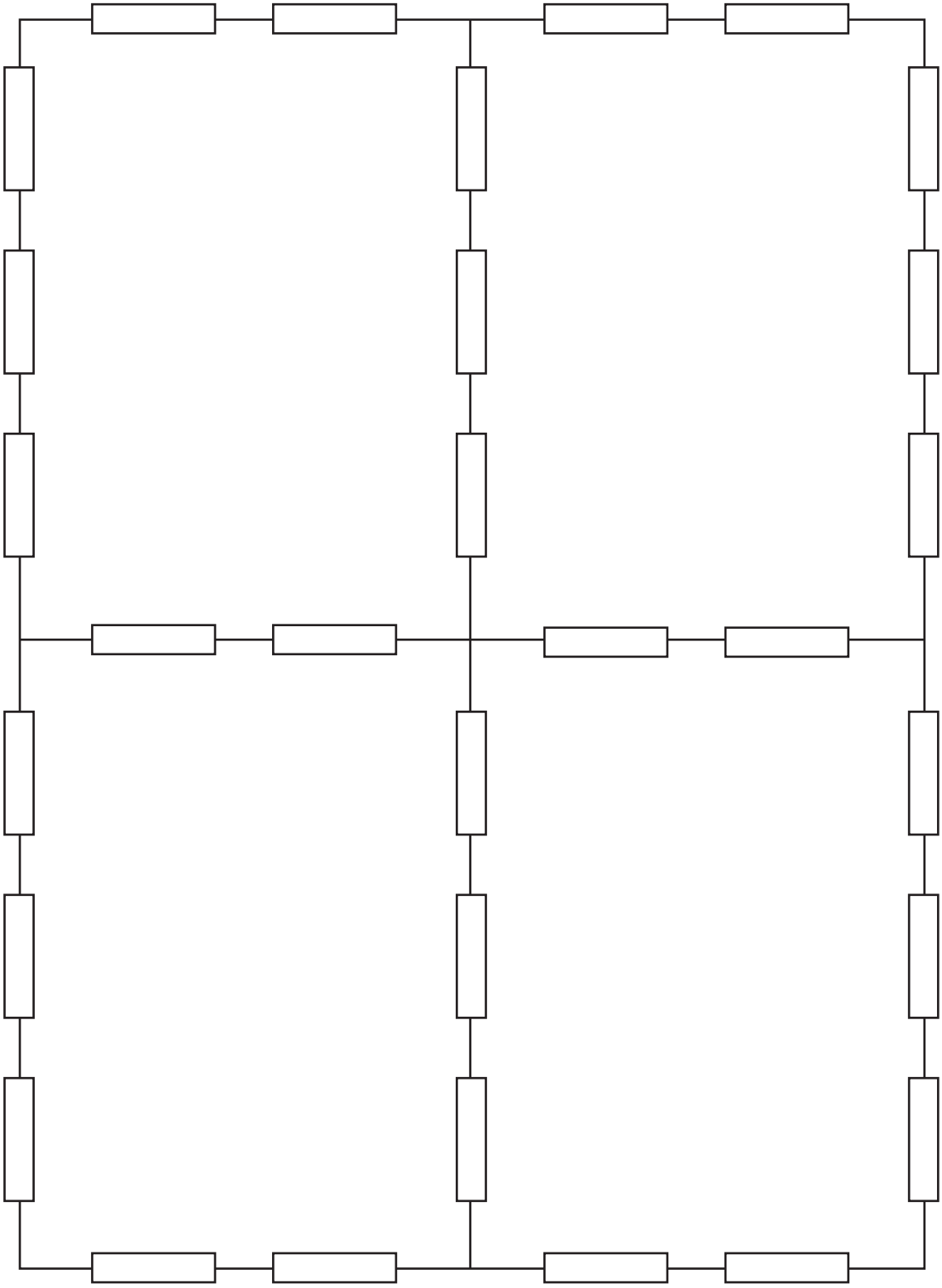
7. Déroulement

Mes interventions	Interventions des enfants
Pour la réalisation de la maquette, vous allez regrouper les animaux par 3 ou 4. *Aujourd'hui, vous allez apprendre à le faire.* *Vous avez tous les animaux de la ferme.* *Comment allez-vous faire ?*	Ils ne savent pas tous dénombrer. Ils vont d'abord proposer de les classer : *On va mettre les poules ensemble, les canards...*
Rappel de ce qui a été dit au début de la séance. *Qui veut essayer ?* Chaque enfant a une série d'animaux identiques (canards). Penser à avoir un nombre juste. *Qu'avez-vous fait ?* Refaire le jeu plusieurs fois en changeant d'animaux et en donnant une consigne précise : *Tu mets les animaux par 3.*	Laisser les enfants agir en silence. Les faire exprimer leur action *J'ai mis les canards par 3.* *J'ai mis les chevaux par 4.* Chacun s'exprime par rapport à sa distribution. Ils vont se rendre compte qu'ils n'ont pas le même nombre d'animaux et vont faire des déductions. *Tu as plus d'animaux que moi.*
Distribuer la fiche E.1. Consigne : *tu colles les animaux par 3 dans les enclos.* La fiche de synthèse E.2 (niveau **) E.3 (niveau *) leur sera proposée ultérieurement.	*Faire redire à chaque enfant ce qu'il doit faire. Le laisser agir puis le faire reformuler ce qu'il vient de faire.*

© Editions RAABE

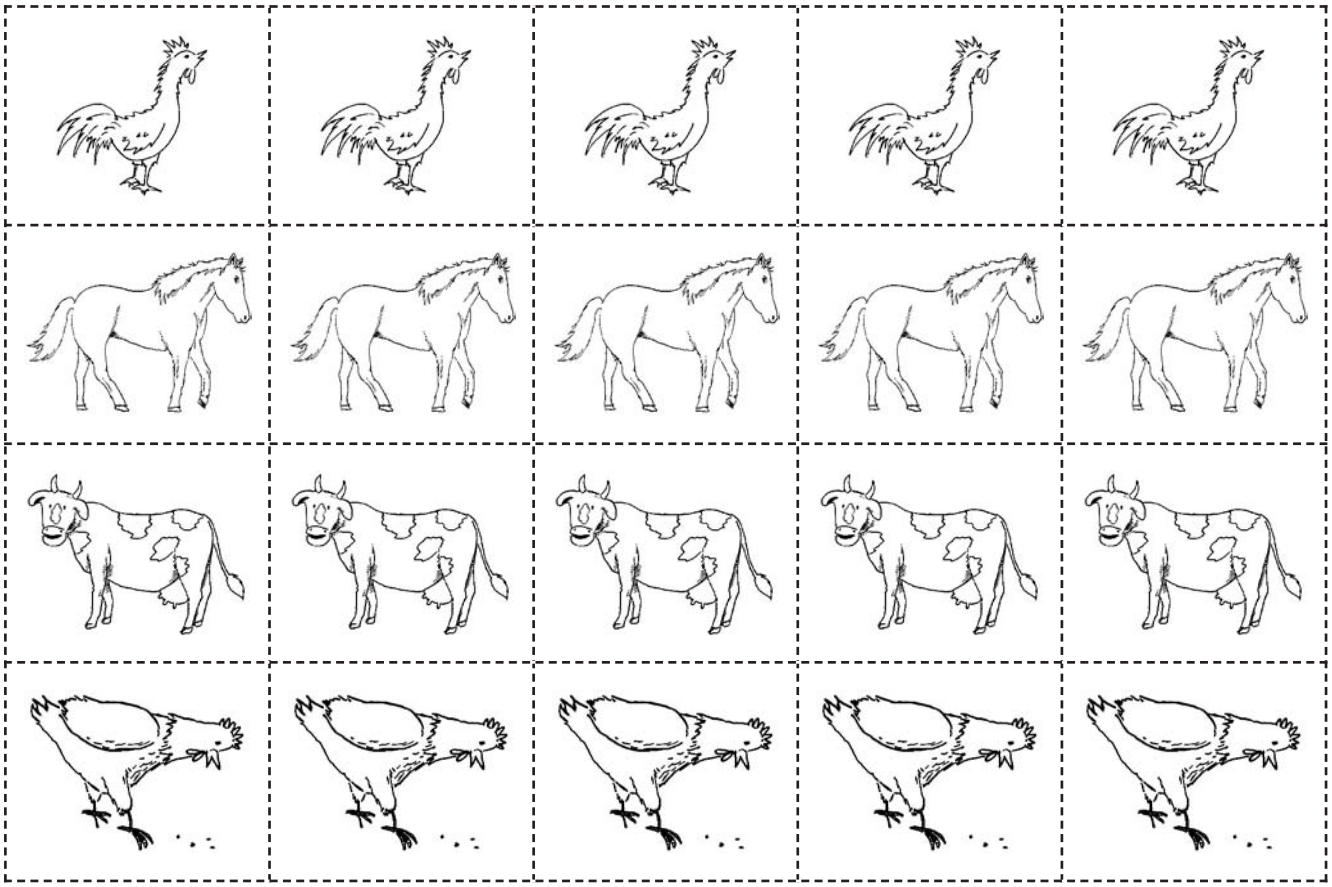
Nom : . . . . . .

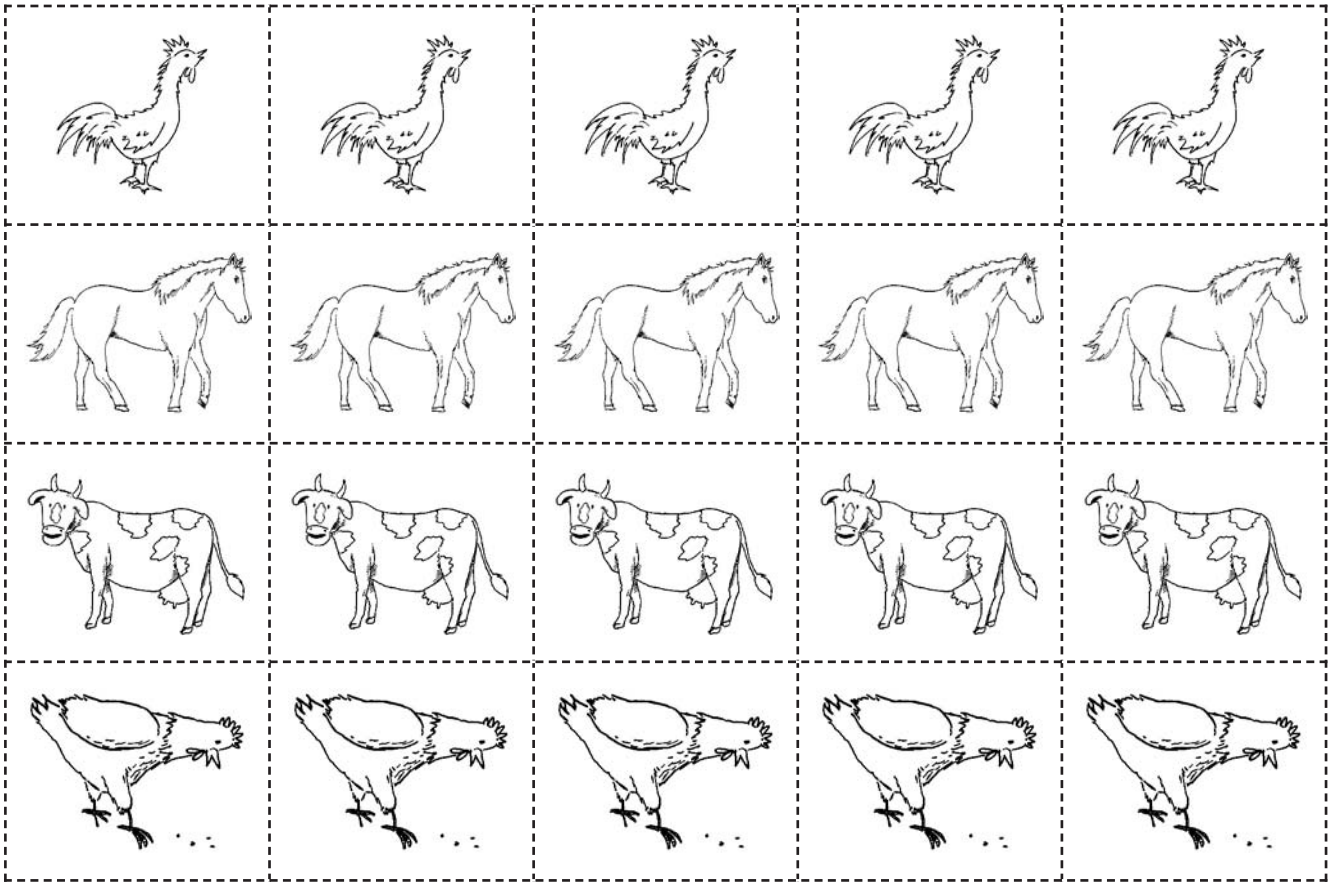
Compétence : construire des collections de 3 éléments.
Consigne : tu colles 3 animaux par enclos.



© Editions RAABE

Étiquettes à découper pour2 élèves, fiche E.1

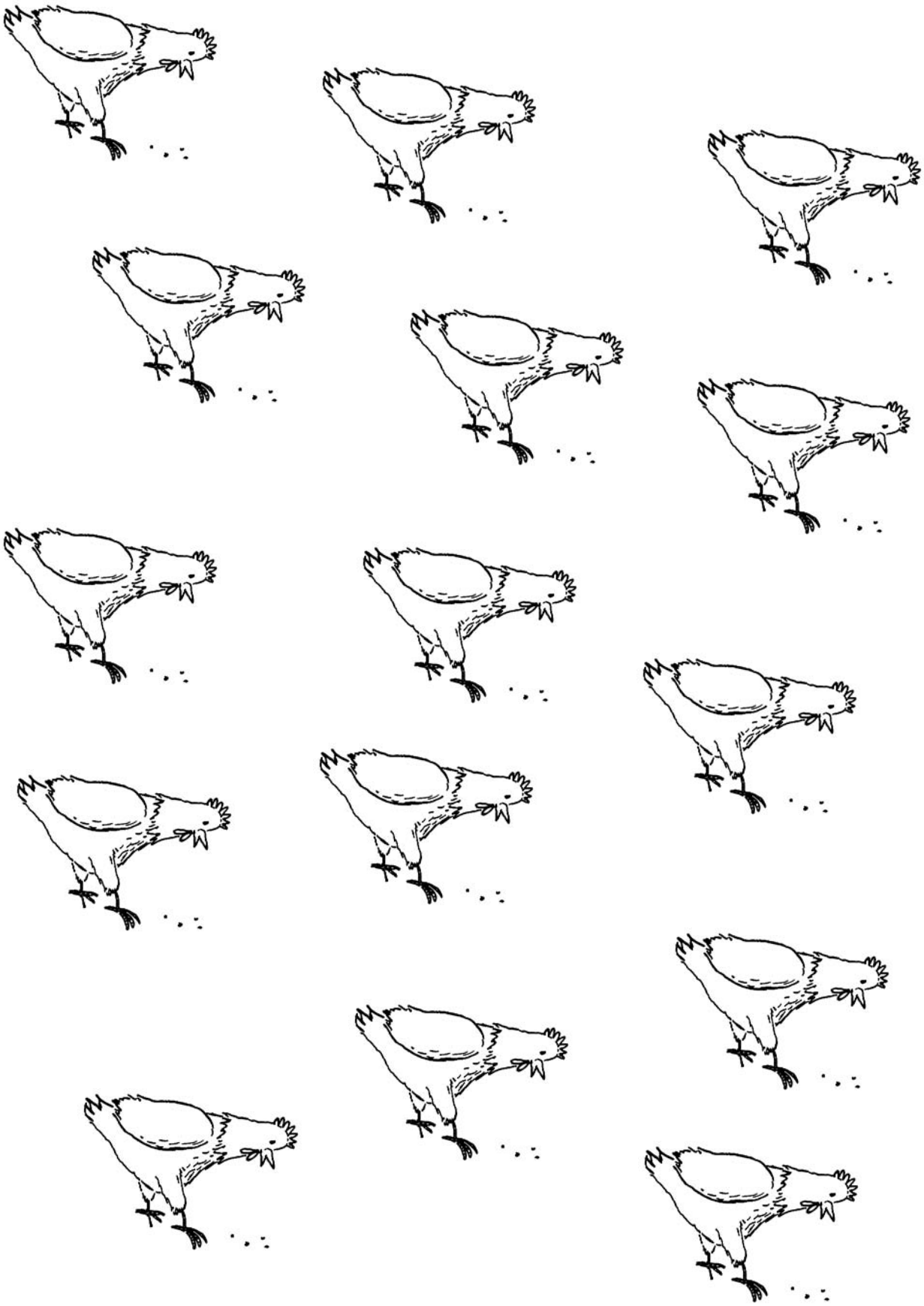




© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

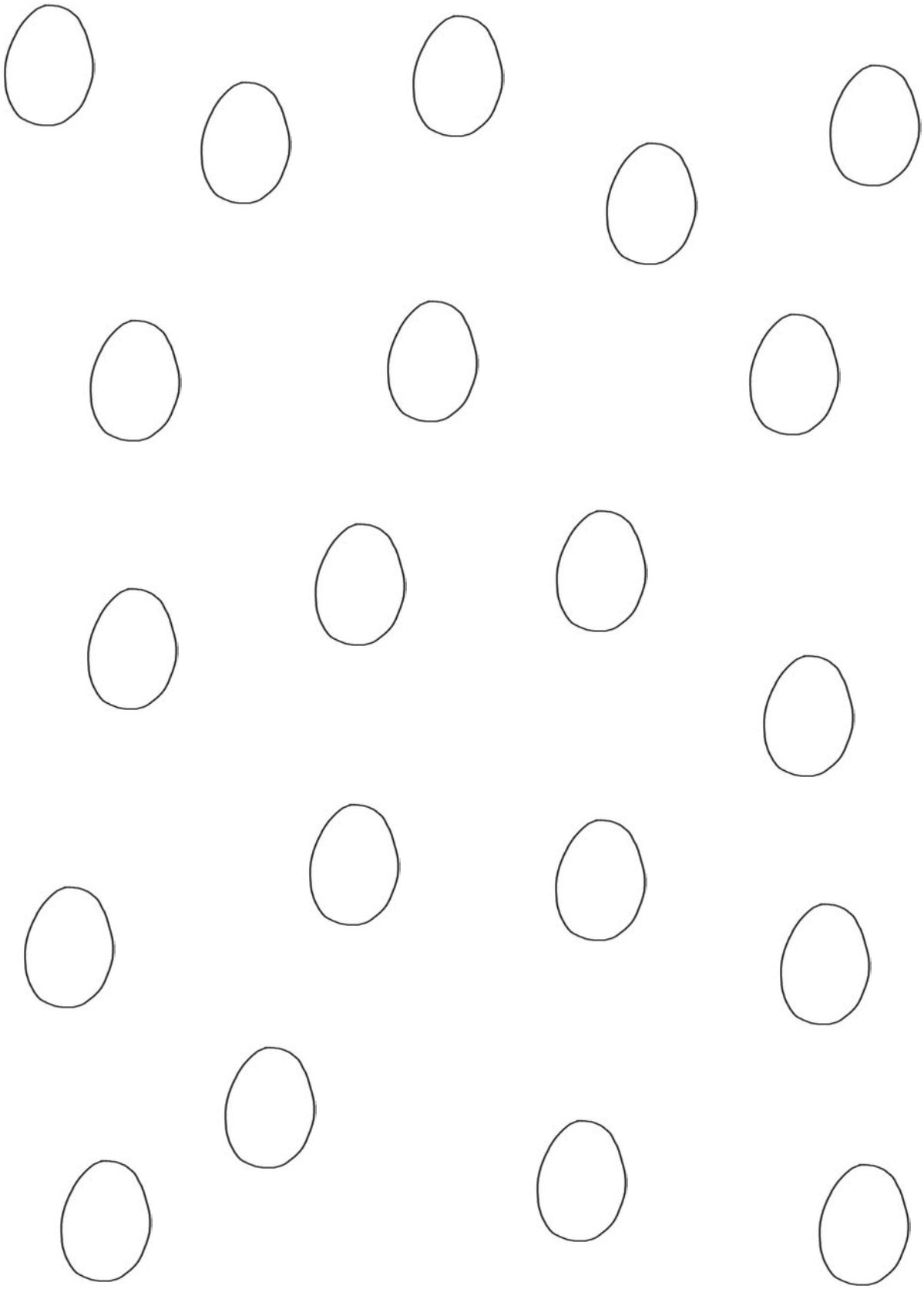
Compétence : construire des collections de 3 éléments.
Consigne : tu réalises des collections de 3 poules.



© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : construire des collections de 2 éléments.
Consigne : tu réalises des collections de 2 œufs.



© Editions RAABE

P.1 Préparation De l'œuf au poussin

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (domaine du vivant).

2. Objectif : classer des images dans un ordre chronologique (de l'œuf au poussin)

3. Compétences : retrouver l'ordre des étapes de développement d'un animal

4. Prérequis : le documentaire L'œuf et le poussin (Clin d'œil) a déjà été lu aux enfants

5. Organisation et matériel
– les enfants parlent entre eux et avec l'enseignant(e) du documentaire;
– regroupement autour d'une table ;
– durée : 20 minutes ;
– les photocopies du livre (les étapes de l'œuf à la poule) et le livre.

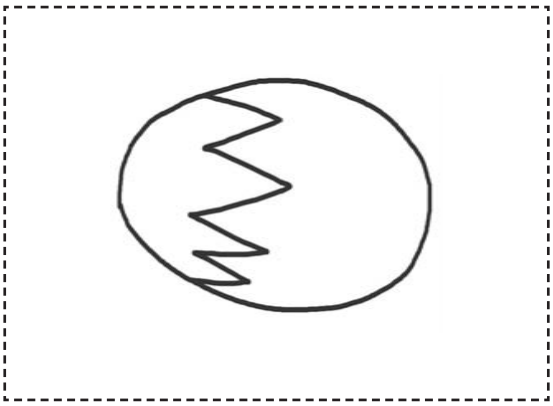
6. Déroulement

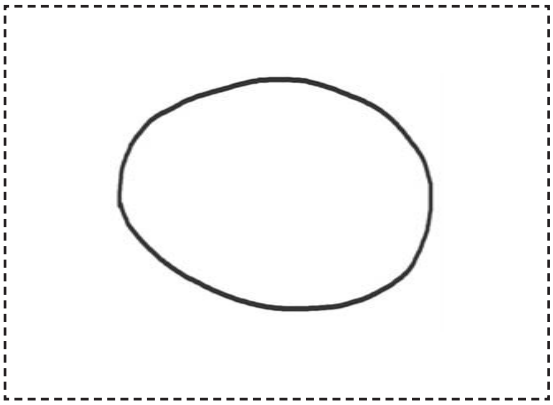
Mes interventions	Interventions des enfants
1 – **Mise en situation** Les photocopies sont disposées sur la table. Distribuer des images de l'œuf à la poule.	Laisser les enfants faire leurs commentaires. Ils vont faire référence au documentaire déjà lu.
2 – **Phase d'action** *Est-ce que vous reconnaissez ces images ?* Les aider dans leur recherche. *Que voyez-vous sur l'image ? De quoi parlait le livre ?* Les faire parler sur les images en leur posant des questions précises. *Sur quelle image voyez-vous l'œuf ? Que fait le poussin pour sortir de l'œuf ?*	*Le poussin est dans l'œuf. Il casse sa coquille. Il sort de l'œuf. Il grandit.* L'enfant reconnaît les images. Il peut deviner le titre du documentaire. Les images donnent des renseignements.
Maintenant, je vais vous proposer un jeu. Vous avez les photocopies des images découpées. *Que pouvez-vous faire de ces images ? Comment les ranger ?* Les aider à formuler leurs idées.	Ils vont proposer de les ranger. Les enfants vont agir et réaliser un rangement dans un ordre chronologique.
3 – **Phase d'imprégnation** Consigne : *tu ranges les images dans le bon ordre puis tu les colles.*	

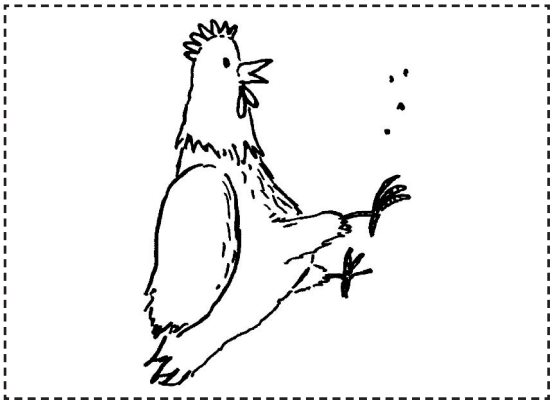
© Editions RAABE

Nom : . . . . . .

Compétence : classer des images dans un ordre chronologique de développement des animaux.
Consigne : tu classes les images dans le bon ordre.







© Editions RAABE

P.2 Préparation — Connaître les manifestations de la vie animale

1. Domaine d'activité : découvrir le monde (domaine du vivant).

2. Objectifs : classer des animaux selon le mode de reproduction.

3. Compétences : reconnaître les manifestations de la vie animale (reproduction).

4. Pré-requis

– les enfants connaissent la plupart des animaux grâce à la sortie à la ferme ;
– ils ont déjà réalisé un classement des animaux à 2 pattes et des animaux à 4 pattes.

5. Organisation et matériel

– regroupement autour de la table ;
– durée : 20 minutes ;
– images d'animaux (photos prises par les enfants lors de la sortie ou fiche matériel M.1 dans le chapitre *Langage 1. Langage oral et écrit, page 3*).

6. Déroulement

Mes interventions	Interventions des enfants
1er temps Des images sont installées sur la table *Que voyez-vous ? Est-ce que vous reconnaissez certains animaux ?* *Qu'allez-vous faire avec ces images ?* Possibilité de faire plusieurs classements. *Avez-vous mis tous les animaux ?* Poser quelques questions pour guider les enfants dans leur discours. *Pondent-ils tous des œufs ?* **2e temps** *Vous allez les ranger et les classer : ceux qui pondent des œufs comme la poule et ceux qui sortent vivants du ventre de la maman comme la vache.* *Ensemble, nous allons les ranger.* **3e temps : synthèse** La fiche de synthèse sera réalisée ensuite.	Les enfants disent le nom des animaux. Les réponses vont fuser : *On va les coller sur un panneau. On va les ranger. On va les colorier. On va les mettre ensemble.* Ils vont évoquer un classement déjà réalisé avec les animaux à 4 pattes et à 2 pattes. Les laisser expérimenter un classement et les faire exprimer leur classement. Les enfants doivent pouvoir dire le moyen de reproduction des animaux : *Certains pondent des œufs, d'autres pas*. Les laisser manipuler les images et faire leurs remarques sur le rangement réalisé. Les images seront collées sur un grand panneau qui servira de référent.

© Editions RAABE

P.1 Préparation Sauter à l'école

1. Domaine d'activité : agir et s'exprimer avec son corps.

2. Objectifs :

Appréhender différentes manières de sauter.

3. Compétences :

Être capable de sauter de différentes façons et avec des matériels variés.

4. Organisation et matériel

– les enfants seront répartis en 3 ateliers sur la cour de récréation ;
– durée : 30 minutes dans chaque atelier ;
– cerceaux, chaises, caissettes, bancs, tapis de réception.

5. Déroulement

5.1 **Séance 1**

a. *Atelier 1 avec l'enseignante*

– le saut s'effectuera sans élan :
  – à pieds joints, à cloche-pied en position debout ;
  – saut avec appui des mains, jambes écartées ;
  – saut en position accroupie.

b. *Atelier 2 avec l'aide - maternelle*

Se déplacer en sauts de lapin, du terrier (un cerceau) à la carotte (à prendre au coin marchande).

c. *Atelier autonome*

Sauts libres dans les cerceaux.

d. *Retour au calme*

– imiter un animal (le lapin) en silence. Sur place :
  – traverser le cerceau, passer dedans.
  – mettre le cerceau devant, derrière.
  – mettre le cerceau en haut, en bas.
  – mettre le cerceau loin, près.

– les enfants s'installent tous dans un cerceau, s'assoient et font des mouvements avec la tête : tourner la tête, la lever, la baisser. Lever les bras et les baisser. Se mettre debout le plus lentement possible, se mettre accroupi, se remettre debout et se déplacer doucement en changeant de cerceau.

© Editions RAABE

5.2 **Séance 2**

a. *Atelier 1 avec l'enseignante*

– le saut s'effectuera dans des cerceaux à pieds joints ;
– 7 cerceaux disposés au sol collés les uns aux autres ;
– 7 cerceaux espacés de 30 cm et réaliser des sauts à pieds joints d'un cerceau à l'autre ;
– disposer les cerceaux en ligne brisée. Ne pas laisser trop d'espace pour faciliter le saut à pieds joints.

b. *Atelier 2 avec l'aide-maternelle*

Sauts avec du matériel : sauter d'une caissette, d'une chaise puis d'un banc (prévoir un tapis de réception)

c. *Atelier autonome*

Sauts libres dans les cerceaux.

d. *Retour au calme*

Les enfants se déplacent doucement en changeant de cerceau.
Ils rangent le matériel sans faire de bruit.

© Editions RAABE

P.1 Préparation — Langage oral : acquérir du vocabulaire

1. Domaine d'activité : langage oral

2. Objectifs

– découvrir des mots de vocabulaire ;
– décrire une image et utiliser « il y a ».

3. Compétences

– mémoriser des mots de vocabulaire relatifs à un thème ;
– répondre aux questions de l'adulte.

4. Organisation : collective

5. Déroulement

5.1 Fixer l'affiche M.1 au « coin regroupement » avant l'arrivée des enfants.
Ces derniers pourront ainsi se familiariser avec l'affiche et l'observer librement pendant le temps d'accueil.

Affiche : Les vacances

Pour réaliser l'affiche, vous devez préalablement photocopier les deux fiches M.1 et les assembler avec du scotch.
Photocopier le montage réalisé sur une feuille A3.
(Vous pouvez cacher la têtière et utiliser l'option agrandissement)

5.2 Phase collective : observer l'affiche puis déterminer le sujet : « de quoi parle cette affiche ? »
– faire remarquer aux enfants la banderole de l'avion et lire les termes écrits ;
– inviter les enfants à énumérer les objets qu'ils voient et accrocher au fur et à mesure la carte correspondante (seau, pelle...) M.2 : cartes à plastifier ;
– les cartes peuvent être rangées dans une boîte ou un classeur pour être consultées (lexique) ;
– inviter les enfants à décrire ce que font les personnages ;
– inviter les enfants à énumérer les animaux visibles ;
– afficher les cartes (mouettes, crabes, crevettes...) ;
– inviter les enfants à énumérer d'autres animaux vivant dans la mer (poissons, méduses, homards...) ;
– poser des questions sur les couleurs (si l'affiche a été coloriée) comme « de quelle couleur est le parasol ? ».

© Editions RAABE

5.3 Demander aux enfants de nommer les éléments que vous pointez.

5.4 Phase individuelle possible à l'aide d'une reproduction de l'affiche au format A4.

• Niveau * : l'adulte est présent avec les enfants :
– coloriez les seaux ;
– coloriez les pelles...

Indiquer ce qui doit être colorié et attendre que ce soit terminé avant de désigner un nouvel élément.

• Niveau ** : donnez la consigne et laissez les enfants faire leur travail : « Vous allez colorier tous les objets qui permettent aux enfants de jouer sur la plage. »

• Niveau *** : idem niveau ** :
« Vous allez colorier en rouge tous les objets qui permettent aux enfants de jouer sur la plage, et en vert tout ce qui flotte sur l'eau. »

5. Évaluation : niveaux ** et *.**

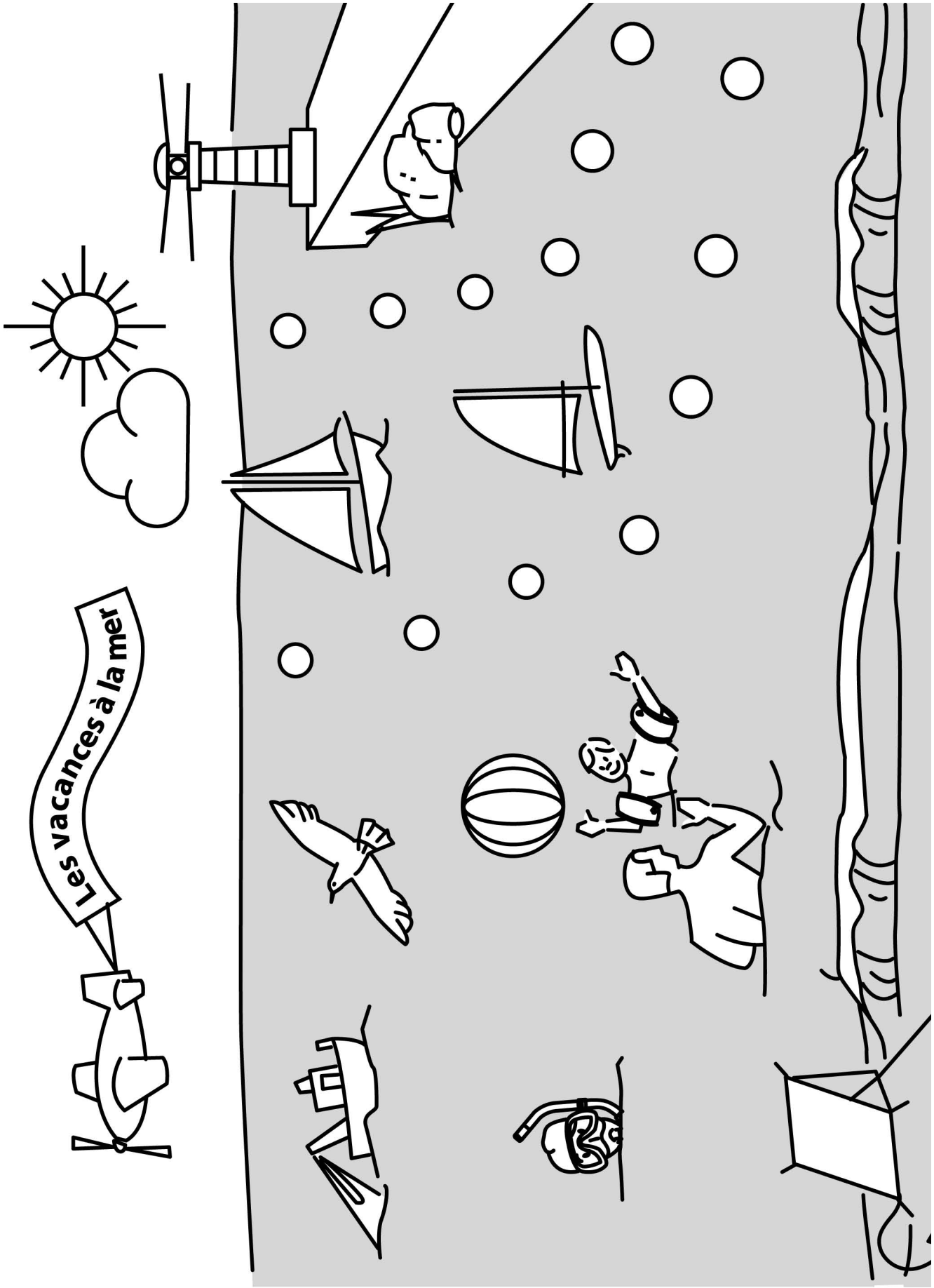
– contrôler avec l'enfant le coloriage et lui demander de décrire ce qu'il a colorié.

Remarque

Ce travail peut être fait à partir de photos ou d'affiches sur la campagne, la montagne, la ville...

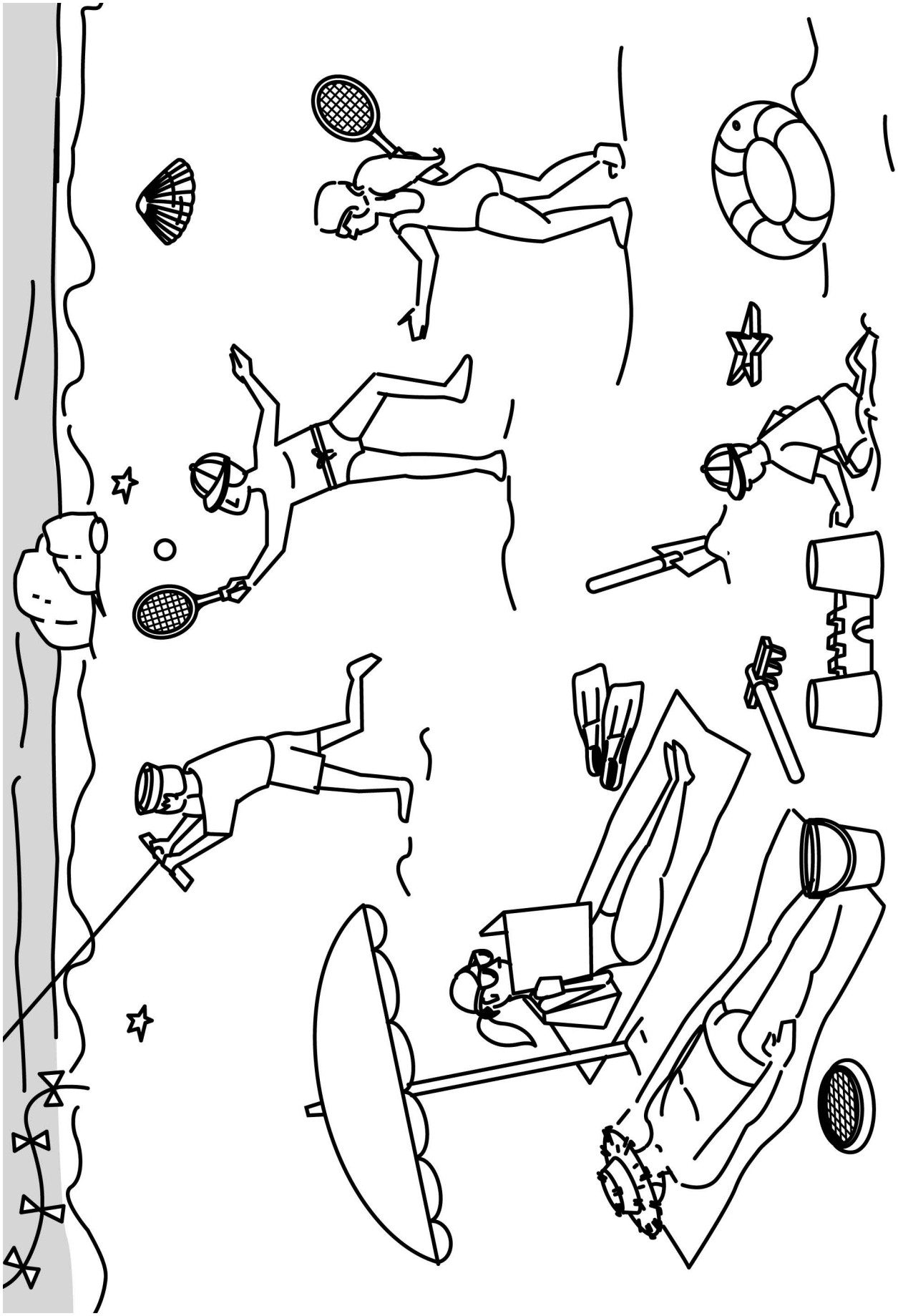
© Editions RAABE

M.1 Matériel



© Editions RAABE

M.1 Matériel

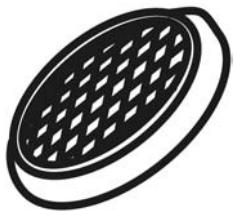


© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier

LE RÂTEAU
Le râteau
Le râteau

LE MOULE DE PLAGE
Le moule de plage
Le moule de plage



LE TAMIS
Le tamis
Le tamis

LA BOUÉE
La bouée
La bouée

LA MOUETTE
La mouette
La mouette

LA CREVETTE
La crevette
La crevette

LE SOLEIL
Le soleil
Le soleil

LE TEE-SHIRT
Le tee-shirt
Le tee-shirt

LES ROCHERS
Les rochers
Les rochers

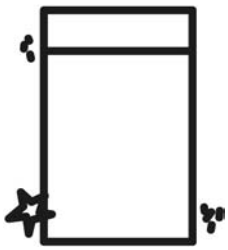
© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier

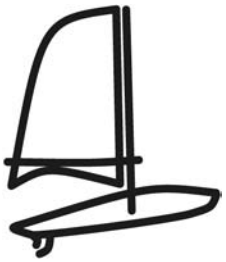
LA CASQUETTE
La casquette
La casquette

LE CHAPEAU
Le chapeau
Le chapeau

LE PARASOL
Le parasol
Le parasol



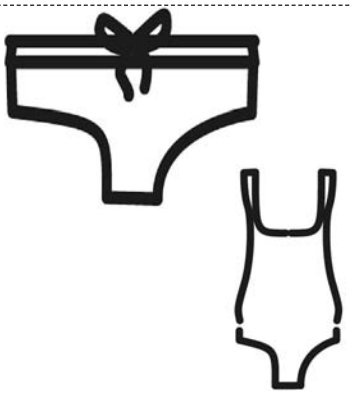
LA SERVIETTE
La serviette
La serviette



LA PLANCHE À VOILE
La planche à voile
La planche à voile

LE VOILIER
Le voilier
Le voilier

LA BANDEROLE
La banderole
La banderole

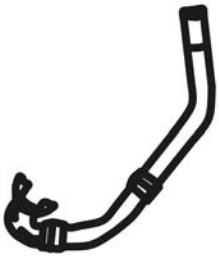


LE MAILLOT DE BAIN
Le maillot de bain
Le maillot de bain

LE MASQUE
Le masque
Le masque

© Editions RAABE

M.2 Matériel — Cartes à plastifier



LE TUBA
Le tuba
Le tuba

LA RAQUETTE
La raquette
La raquette

LES BRASSARDS
Les brassards
Les brassards

LE PHARE
Le phare
Le phare

LE COQUILLAGE
Le coquillage
Le coquillage

LES LUNETTES DE SOLEIL
Les lunettes de soleil
Les lunettes de soleil

LES PALMES
Les palmes
Les palmes

© Editions RAABE

P.1 Préparation Langage oral d'évocation

1. Domaine d'activité : langage oral (d'évocation)

2. Objectifs

– raconter des faits passés ;
– utiliser la première personne du singulier ;
– écouter un pair.

3. Compétences

– raconter ses vacances en utilisant la première personne du singulier.

4. Matériel

– photos de vacances de l'enfant (à demander au préalable à la famille).

5. Organisation

– groupe de 6 enfants.

6. Déroulement

– chaque enfant montre ses photos au groupe et explique ce que l'on voit, ce qu'il a fait ;
– l'adulte pose des questions pour affiner la narration ;
– chaque enfant choisit une photographie ;
– l'enfant légende la photographie (dictée à l'adulte) ;
– création d'une affiche à partir des photos légendées.

© Editions RAABE