

« Ailleurs, c'est ton école »

**Phase de référence :** Comment faire le fil de notre temps et les fils de notre espace pour montrer à nos correspondants ?

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle joue un **rôle décisif pour l'accès de tous les enfants aux univers artistiques** ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



Présentation de l'auteur et artiste : <https://mapetitematernelle.blogspot.com/2020/10/herve-tullet.html?showComment=1604694732836#c3722003133194049513>

## ACCUEIL :

PROGRAMMES 2015 :

**L'accueil quotidien dans la salle de classe est un moyen de sécuriser l'enfant. L'enseignant reconnaît en chaque enfant une personne en devenir et un interlocuteur à part entière, quel que soit son âge.**

En petite section, les exercices graphiques, en **habituant les enfants à contrôler et guider leurs gestes par le regard**, les entraînent à maîtriser les gestes moteurs qui seront mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive, à prendre des repères dans l'espace de la feuille

L'enseignant accueille ses élèves, leur dit BONJOUR et leur demande de répondre en disant à leur tour BONJOUR. Les enfants affichent leur étiquette prénom au tableau.

Activité de reconnaissance de l'étiquette des absents + dénombrement des absents + épeler le prénom des absents

PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant donne à tous les enfants un **temps suffisant** pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître.

Il faut plusieurs années aux enfants pour acquérir les **multiples habiletés** nécessaires à l'écriture : utiliser leur regard pour piloter leur main, utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider l'instrument d'écriture (épaule, coude, poignet, doigts),

TEMPS :	ACTIVITE :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
20mn	1 participer aux ateliers autonomes 2 utiliser la table à	(Explorer le monde) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	1 Individuellement 2 selon la taille de la table

couture

3 enrouler de la laine

4 écrire son prénom en pâte à modeler : Eleonore et Vladimir

- 1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.  
(retrouver les activités de manipulation et d'exploration sur le blog)
- 2 Manipulation de tissage
- 3 atelier pour s'entraîner à enrouler un fil de laine (feuille d'automne en carton comme support)

## EPS :

### PROGRAMMES 2015 :

Ces activités **mobilisent**, stimulent, enrichissent l'**imaginaire** et sont l'occasion d'**éprouver** des émotions, des sensations nouvelles.

TEMPS :	ACTIVITE :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
30 mn	Jeux collectifs	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Collaborer, coopérer, s'opposer <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver sa place dans un jeu collectif</li> </ul>	collective

Séquence de jeux collectifs cycle 1 : [https://www.dsden72.ac-nantes.fr/medias/fichier/epsc1pe\\_1132232407890.pdf](https://www.dsden72.ac-nantes.fr/medias/fichier/epsc1pe_1132232407890.pdf)

- Jour 1 Situation de référence et ensuite en fonction des observations choisir les séances en faisant éventuellement des groupes
- Les autres jours : situations adaptées pour travailler la compétence « identifier les rôles et sa place »

## REGROUPEMENT 1 :

### PROGRAMMES 2015 :

Très tôt, les jeunes enfants discernent **intuitivement** des formes (carré, triangle...) et des grandeurs (**longueur**, contenance, masse, aire...). À l'école maternelle, ils **construisent** des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs.

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn	Réaliser, observer, commenter les fils des espaces de l'école.	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	collective

LUNDI : L'enseignant annonce qu'ils vont envoyer leur cahier de présentation aux élèves de la classe de CE1. L'enseignant explique qu'ils ne vont pouvoir faire qu'un petit colis et qu'il faudra quand même y mettre tout ce qui permet d'expliquer l'école et ce qu'on y fait.

Ils vont utiliser des fils :

- Le fil du temps pour dire ce qu'on fait dans la journée (avec des photos prises en début d'année).
- Le fil de l'espace pour montrer par exemple comme c'est grand d'aller de la classe à la cour, il indique qu'avec une pelote de laine qu'il déroule, un enfant (volontaire et accompagné de l'atsem) part de la classe et se rend dans la cour, il s'arrête au milieu de celle-ci et coupe le fil puis vient le montrer aux copains qui sont restés attendre dans la classe :
- Observations et questions comment mettre ce fil dans le colis ?
- Comparer les deux fils des PS et MS qui ne vont pas dans la même cour !

MARDI : Présentation de l'artiste Hervé Tullet

JEUDI-VENDREDI : Lectures d'albums

- en réseaux avec le projet sur la correspondance : vrrrrrr,
- avec les CE1 : projet couleurs et émotions : la semaine de riquiqui

# ATELIERS 1 :

**PROGRAMMES 2015 :** Les enfants font spontanément et sans en avoir conscience des tentatives pour en reproduire les sons, les formes et les structures afin d'entrer en communication avec leur entourage. C'est à partir de trois-quatre ans que les enfants peuvent prendre du recul et avoir conscience des efforts à faire pour maîtriser une langue et accomplir ces efforts intentionnellement.

TEMPS :	ACTIVITES :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
24-30 mn	1 dessiner des chemins	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ) réinvestir des actions travaillées en P1</b>	atelier 1 autonomie supervisé par stagiaire
	2 Dessiner en autonomie	<b>(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques )</b> Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant	atelier 2 en autonomie supervisé par l'atsem
	3 tracer les lettres de son prénom avec des boutons	Le langage dans toutes ses dimensions : Reconnaître les lettres de l'alphabet (art éphémère)	atelier 3 autonomie
	4 Décorer un personnage pour décorer l'école	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques )</b> réaliser une œuvre personnelle en imitant des graphises	atelier 4 encadré par ASEM
	5 jouer au jeu « un jeu » avec les cartes logiques (pas les mélanges)	Construire les premiers outils pour structurer la pensée : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Atelier 5 encadré par enseignante
	6 peindre en autonomie à la façon d'Hervé Tullet	<b>(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques )</b> Réaliser une oeuvre personnelle à la façon d'Hervé Tullet	Atelier en autonomie
	7 les routes (accès Ps)	Adapter son geste graphique	Atelier en autonomie
	8 : le jeu de la chenille (accès PS)	Construire les premiers outils pour structurer la pensée : construire les petites quantités 1 et 2 (et 3)	Atelier avec la stagiaire
	9 découvrir les formes 3 D (accès ps)	Construire les premiers outils pour structurer la pensée : découvrir les formes	Atelier encadré par enseignante

ATELIER 1 « Je dessine des chemins autour des ronds faits la semaine dernière »

Support: affiche des ronds de la semaine précédente + album hervé tullet

Matériel: -

Consigne: «Tu te souviens du travail sur les cercles de la semaine dernière ? De quelles couleurs as-tu peint les cercles ? en Rouge et en bleu. De quelles couleurs sont les dessins d'Hervé Tullet ? Si tu veux continuer le

dessin à la façon d'Hervé Tullet de quelle couleur tu dois le compléter ? En jaune. Tu vas faire un trajet entre les cercles »

Vendredi : lecture du cahier d'explorateur

ATELIER 2 « Je dessine mon bonhomme de Novembre »

Support:

Consigne: « dessine un bonhomme»

Atelier 3 : tracer les lettres de son prénom avec des boutons

Support : Les lettres des prénoms avec une police linéaire pour faire un chemin

Matériel : des boutons

Consignes : retrouves la lettre qui est l'initiale de ton prénom. Tu va décorer la lettre avec des boutons. Quand tu as terminé tu mets ton étiquette prénom à côté et tu prends en photo ton travail



Variante : enfiler des boutons sur des lacets et former les lettres avec les lacets de boutons

Atelier 4 : décorer un personnage pour faire une farandole dans l'école : amitié

Support : silhouette et vêtements à décorer imprimés sur papier épais

Matériel :

- colle
- feutres
- peinture

Consigne : pour décorer l'école nous allons faire une farandole de personnages qui vont se donner la main. Tu vas décorer ton personnage : décore la silhouette, décore les vêtements, colle les vêtements sur la silhouette

Atelier 5 jouer au jeu « un jeu » avec les cartes logiques (pas les mélanges)

Matériel :

- jeu de hervé Tullet « un jeu »

Consigne : tu pioches un jeton au hasard, tu le place sur une cartes en respectant l'algorithme de la carte (initial ou créé par le premier jeton posé)

Atelier 6 faire une œuvre à la façon d'hervé tullet en autonomie

Support : album de la semaine

Matériel :

- une feuille blanche
- de la peinture jaune, rouge, bleue

Consigne : décore ta feuille à la façon d'hervé tullet. Quelles couleurs vas-tu utiliser ?

Atelier 7 : les routes

**ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE  
DE 6 À 8 ÉLÈVES**

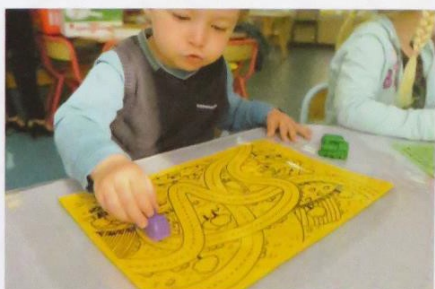
**JE MANIPULE** Suivre une ligne continue avec un objet



**Matériel**

- ★ Le jeu des routes (feuille A3 avec lignes continues de différentes couleurs) ou un tapis avec des routes (matériel pages 34 et 35).
- ★ Une voiture par élève.

- ▶ Distribuer la feuille A3 du jeu des routes (**matériel pages 34 et 35**) ou un tapis avec des routes.
- ▶ Rappeler la situation vécue en salle de motricité. Expliquer qu'il va falloir faire la même chose avec les petites voitures. Elles n'ont le droit de rouler que sur les routes. Dans un premier temps, les élèves utilisent leur index pour passer sur une des routes, puis ils font rouler les voitures dessus.
- ▶ Lorsqu'un élève a terminé, il est possible de changer de route.
- ▶ Pour cette activité, il est également possible d'utiliser un tapis de jeu pour petites voitures.



**DIFFÉRENCIATION**

- ▶ Si certains élèves n'osent pas ou n'ont pas compris la consigne, il est possible de guider leur voiture sur une route.
- 😊 Il est possible de réaliser la même activité avec un personnage type playmobil ou un animal en plastique.

Fabriquer ses routes



ACTIVITÉ DIRIGÉE  
DE 6 À 8 ÉLÈVES  
Plan horizontal

Matériel

- ★ Une feuille blanche par élève, au format demi-raisin 50x32,5 centimètres.
- ★ Des rouleaux de petite taille.
- ★ Des barquettes avec de la gouache de différentes couleurs.

JE TRACE Tracer des lignes continues à l'aide d'un rouleau

- ▶ Rappeler la séance précédente avec les élèves. Leur expliquer qu'ils vont tracer des routes avec le rouleau. Ils pourront changer de couleur lorsqu'ils tracent une nouvelle route. La seule consigne est que la route aille d'un côté de la feuille à un autre. Elle ne peut pas s'arrêter au milieu.
- ▶ Illustrer l'atelier par un exemple sur feuille en demandant à plusieurs élèves de tracer une route à tour de rôle.
- ▶ Dans un premier temps, demander aux élèves de tracer une route avec le rouleau sans peinture.



- ▶ Dans un second temps, demander aux élèves de tracer des routes avec de la peinture. Échanger les rouleaux pour chaque nouvelle route.



Jouer avec ses routes

ACTIVITÉ DIRIGÉE  
DE 6 À 8 ÉLÈVES  
Plan horizontal

Matériel

- ★ Les productions de l'activité précédente.
- ★ Une barquette avec de la gouache noire.
- ★ Des voitures.

JE TRACE Suivre une ligne continue avec un objet

- ▶ Demander aux élèves de rappeler ce que représentent ces lignes.
- ▶ Dans un premier temps, ils font rouler les voitures sans peinture sur les routes tracées.



- ▶ Ils peuvent alors prendre une voiture qu'ils mouillent dans de la peinture noire et qu'ils font rouler du début à la fin de chaque route.



DIFFÉRENCIATION

- ▶ Si certains élèves n'osent pas, ou n'ont pas compris la consigne, il est possible de prendre leur main pour les guider afin qu'ils ressentent le geste.



## Atelier 8

### MATÉRIEL

- Des boîtes en plastique transparentes contenant des collections de 0 à 6 perles.
- Des caisses en plastique de couleur identique.
- Le matériel Maxi perles Nathan éducatif.
- Des cartes où sont représentées les constellations du dé et les configurations de doigts de 1 à 2.

### ORGANISATION

**ÉTAPES 1 ET 2** Une séance de 20 minutes. Atelier de 6 élèves.

**ÉTAPE 3** Une séance de 20 minutes. Atelier de 4 élèves.

### DÉROULEMENT

#### ● ÉTAPE 1 Reconnaître des petites quantités

Chaque élève reçoit une brochette en plastique du matériel Maxi perles.

Des gommettes sont collées sur l'embout de chaque brochette pour représenter la tête d'une chenille.

Pour jouer avec leur chenille, les élèves doivent chercher les perles commandées par l'enseignant.

Les perles sont rangées dans des boîtes transparentes et placées sur une table proche, le magasin de perles. L'enseignant montre deux doigts et dit « Cherchez 2 perles, comme ça : une et encore une (en montrant un doigt puis l'autre). Cela fait 2 ».

- Chercher une boîte contenant la quantité de perles demandée et les placer sur sa chenille.

La chenille peut être positionnée horizontalement ou verticalement.

L'enseignant reconduit cette activité en variant les doigts utilisés pour montrer des quantités de 1 ou 2

#### ● ÉTAPE 2 Construire des collections de 1 à 2 objets

Pour ranger les perles, l'enseignant propose de les remettre dans les boîtes en réalisant des collections de 1 ou 2 perles. Il demande à un élève de montrer la quantité de doigts (1 ou 2) que l'on doit placer dans chacune des boîtes.

- Prendre la quantité de perles commandée et la placer dans une boîte.
- Classer les boîtes de perles dans des caisses en fonction de leur quantité.
- Dessiner 1 perle puis 2 perles sur une feuille et les placer sur les couvercles des caisses.

#### ● ÉTAPE 3 Jouer au jeu de la chenille

Le but du jeu est de fabriquer une chenille complète.

- Tirer une carte au sort et prendre la quantité de perles qui correspond.
- Enfiler les perles sur sa chenille.
- Le joueur suivant tire une autre carte et effectue les mêmes opérations.

### DIFFÉRENCIATION

**ÉTAPE 2** Dessiner à la demande des élèves.

**ÉTAPE 3** Poser les perles sur la carte pour vérifier qu'on a pris autant de perles que de points sur la car

DÉCOUVERTE  
Manipulation

RECHERCHE  
Expérimentation

CONSOLIDATION  
Jeu

Atelier 9 : découvrir les forme 2d



RECHERCHE Observation	<b>MATÉRIEL</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des éléments des jeux de construction.</li> <li>- Une barquette pour chaque élève.</li> <li>- Des boîtes avec un couvercle plastique découpé pour laisser passer une main.</li> </ul>
	<b>ORGANISATION</b>
	Atelier dirigé de 4 à 6 élèves.
	<b>DÉROULEMENT</b>
	Les élèves ont découvert les jeux de construction lors de moments d'exploration libre. Ils réalisent des empilements, des cheminements et des assemblages plus complexes.
	<p>● <b>ÉTAPE 1 Appairer visuellement 2 solides identiques</b> Le jeu de construction utilisé dans cette étape est composé de pièces de couleur identique dans une seule matière. L'enseignant a placé des pièces de ce jeu de construction dans une boîte. Il les sort l'une après l'autre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chercher sur la table la même pièce que celle montrée par l'enseignant. Vérifier puis la placer dans sa barquette.</li> <li>- Recommencer avec un jeu de construction composé de pièces identiques par la forme et la taille mais qui diffèrent par la couleur. Cela permet de mettre en évidence que la couleur est une propriété indépendante de la forme.</li> </ul>
RECHERCHE Manipulation	<p>● <b>ÉTAPE 2 Appairer 2 solides identiques par le toucher</b> Chaque élève reçoit une grande boîte. Le couvercle de cette boîte est troué pour permettre le passage d'une main d'enfant et des objets. Ce dispositif oblige les élèves à utiliser leur sens tactile pour reconnaître les objets contenus dans la boîte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chercher dans sa boîte la même pièce que celle montrée par l'enseignant.</li> <li>- Chercher dans deux boîtes les solides identiques.</li> </ul>
CONSOLIDATION Manipulation	<p>● <b>ÉTAPE 3 Trier des cubes</b> Les solides utilisés dans cette étape sont de différentes tailles, couleurs, formes et matières.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trier tous les cubes et les mettre dans son plateau. Réaliser une construction avec tous les cubes. Constaté que ces cubes ont tous la même forme mais qu'ils diffèrent par la taille et la couleur.</li> <li>- Reproduire la même activité avec des cylindres puis avec des prismes ou des pyramides.</li> </ul>
	<b>DIFFÉRENCIATION</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander aux élèves d'aller chercher les pièces sur une table éloignée.</li> <li>- L'étape 2 est plus complexe pour les élèves.</li> </ul>

## RECREATION:

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre à coopérer en participant à des jeux	ORGANISATION: collective
-----------------	---------------------------------	---	-----------------------------

## REGROUPEMENT 2:

### PROGRAMMES 2015 :

Par les usages qu'ils font de leur voix, les enfants construisent les bases de leur future voix d'adulte, parlée et chantée. L'école maternelle propose des situations qui leur permettent progressivement d'en découvrir la richesse, les incitent à dépasser les usages courants en les engageant dans une **exploration ludique** (chuchotements, cris, respirations, bruits, imitations d'animaux ou d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur...).Iace privilégiée pour leur offrir une **fréquentation de la langue de l'écrit**, très différente de l'oral de communication.

TEMPS: 15 mn	ACTIVITE: écouter un livre et explorer les onomatopées du livre.	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques )Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de	ORGANISATION: collective
-----------------	---	---	-----------------------------



résolution de problèmes,  
avec son corps, sa voix ou  
des objets sonores

LUNDI-MARDI- JEUDI-VENDREDI : lecture de l'album « un livre

## ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 : L'**activité graphique** conduite par l'enseignant entraîne à l'exécution de tracés volontaires, à une observation fine et à la discrimination des formes, **développe la coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée**

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn  et après la sieste, selon les élèves.	1 Décorer son enveloppe (IM visuelle)  2 Faire son fil de sa taille et apprendre à l'enrouler (IM logico-maths/ kinesthésique)	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au support	atelier 1 avec enseignant  atelier 2 supervisé par l'atsem

ATELIER 1 « Je décore mon enveloppe pour les correspondants»

Support: enveloppe avec petite reproduction carte routière de la région

Matériel: feutres fins+ crayons+ stylo-bille + étiquette prénom de l'enfant

Consigne: Etape 1 « Voici l'enveloppe que tu vas décorer, regarde c'est la carte qui sert à voir les routes à côté de l'école, tu peux les suivre avec ton doigt »

*L'enseignant accompagne la découverte visuelle des routes puis gestuelle en montrant comment faire.*

Etape 2 « Je te propose de continuer la route avec ton crayon sur l'enveloppe »

*L'enveloppe va servir à ranger son fil de taille. L'enfant utilise pour la première fois l'étiquette de son prénom qui permet de signer son enveloppe. L'enseignant donne l'étiquette et explique son utilité.*

Pour cette semaine, l'enfant dessine les fils dans son **carnet de voyage**: Le fil de sa taille, des jours et des espaces, il réinvestit les exercices graphiques qu'il a faits à l'occasion de la décoration de l'enveloppe. Il peut coller aussi un petit morceau de son fil préféré qu'il a utilisé pour son fil de taille.

ATELIER 2 « Je fais mon fil de ma taille que j'enroule »

Support: -

Matériel: fil de laine + cordelette+ bolduc + ficelle+ photo cartonnée de chaque enfant+ scotch

Consigne: « Tu choisis ton fil, tu le déroules de tes pieds jusqu'à ta tête, je le coupe, ça montre comment tu es grand(e) et ensuite tu l'enroules autour de ta photo»

*L'adulte dit que chacun va montrer aux correspondants comme il est grand et pour cela il va accrocher son fil de taille à sa photo qui est dans un papier rigide pour faciliter l'enroulement. Chaque enfant choisit son fil préféré, il se mesure (rappel de ce qui a été fait en semaine 2 mesurer les corps pour voir les différences), le fil ainsi obtenu peut être observé, comparé avec celui du copain.. puis il est scotché sur la photo et enroulé à celle-ci afin de pouvoir être mis plus facilement dans son enveloppe.*

## RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE

### Ateliers spécifiques MS

TEMPS :	ACTIVITES	COMPETENCE :	ORGANISATION :
45 mn	1 phonologie - Mots proches en broche - La maison des voyelles  2 maths (accès) : les formes	Développer sa conscience phonologique.	Avec enseignante

identiques  
+ jeu des immeubles et de la chenille  
+ boites à compter

3 graphisme (accès) les lettres ovales

4 projet science : les arc en ciels (IM)

### Atelier 1 : les mots proches en broche : accès

#### 1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPES 1 ET 2  
- Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 60).
- ▶ ÉTAPE 3  
- 12 mots-images par élève (matériel page 61).  
- Une ligne orientée par élève (facultatif).

#### 2 DÉROULEMENT

##### ÉTAPE 1 ASSOCIATION DE MOTS À CONSONANCE PROCHE

- ▶ Présenter les différents mots-images (**matériel page 60**). Demander aux élèves de les nommer.
- ▶ Associer deux mots ayant une consonance proche. Demander aux élèves de trouver la raison pour laquelle ces deux mots ont été mis ensemble.
- ▶ Leur demander d'associer d'autres mots parmi ceux proposés en suivant la même règle.
- ▶ Dans un dernier temps, donner les mots suivants aux élèves et leur demander d'en trouver un ayant une consonance proche.

##### Mots à donner

douche (couche, louche, mouche) - toiture (voiture) - rat (chat) - roule (poule) - raison (maison) - moi (trois, roi, pois) - pou (loup, roue), miroir ( tiroir)...

##### ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES

- ▶ Utiliser les mots-images de la séance précédente. Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- ▶ Dans un deuxième temps, placer ces mots face retournée au centre de la table. Demander à chaque élève de retourner deux mots et de les prononcer. Si leur consonance est proche, il gagne les deux cartes. Sinon il les repose.
- ▶ À la fin de la partie on dénombre les cartes, celui qui en a le plus a gagné.

##### ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS

- ▶ Montrer les mots-images (**matériel page 61**). Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- ▶ Donner ensuite à chaque élève les mots-images cités précédemment.
- ▶ Dire 4 de ces mots. Les élèves doivent alors les placer dans l'ordre dans lequel ils ont été prononcés.
- ▶ Puis les élèves du groupe prendront à tour de rôle la place de l'enseignant.

##### ÉTAPE 4 JEU DES MOTS TORDUS

- ▶ Raconter l'histoire du prince de Motordu : c'est un garçon qui mélange les mots qui se ressemblent.
- ▶ Proposer aux élèves de l'aider à corriger les phrases du prince :

*Ma chemise a quatre moutons.*

*J'adore faire des châteaux de table.*

*À Noël, il y a plein de gâteaux sous le sapin.*

*Le petit de la vache s'appelle le faux.*

*J'habite dans un grand chapeau.*

*Ma maman va au supermarché en toiture.*

*En mangeant une glace, j'ai fait une vache sur mon teeshirt.*

*J'ai rempli mon fer avec de l'eau.*

*Le chat a attrapé une grosse pourrie.*

*Dans ma classe, il y a plus de billes que de garçons.*

*Papa a pêché trois gros poissons.*

*J'ai fait un très pot dessin.*

*J'aimerais une place avec deux boules.*

*Les râteaux naviguent sur l'eau.*

*Si on jouait aux tartes ?*



**ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES**  
Les élèves nomment les mots-images utilisés.



Chaque élève tourne deux cartes et nomme les mots-images représentés.



Si les mots prononcés sont proches, il garde les cartes. Sinon, il les retourne à nouveau.

**PROCÉDURES OBSERVÉES**

- A besoin que l'enseignant nomme les 2 mots-images et ferme les yeux pour écouter.
- Nomme les 2 mots-images l'un après l'autre en exagérant l'articulation.

L'enseignant peut répéter les deux mots-images en demandant aux élèves de fermer les yeux.

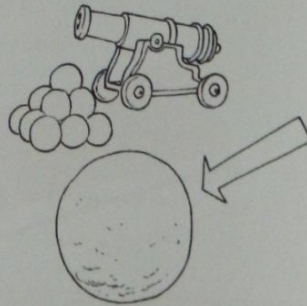
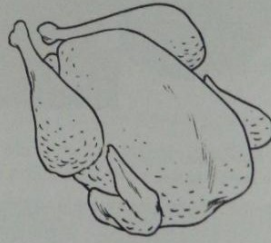
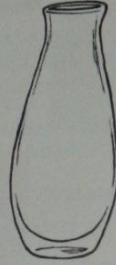
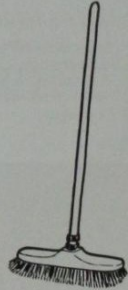
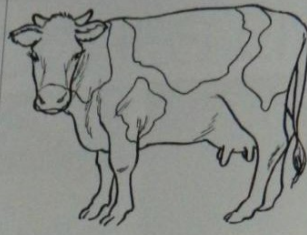
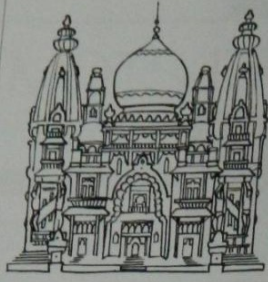


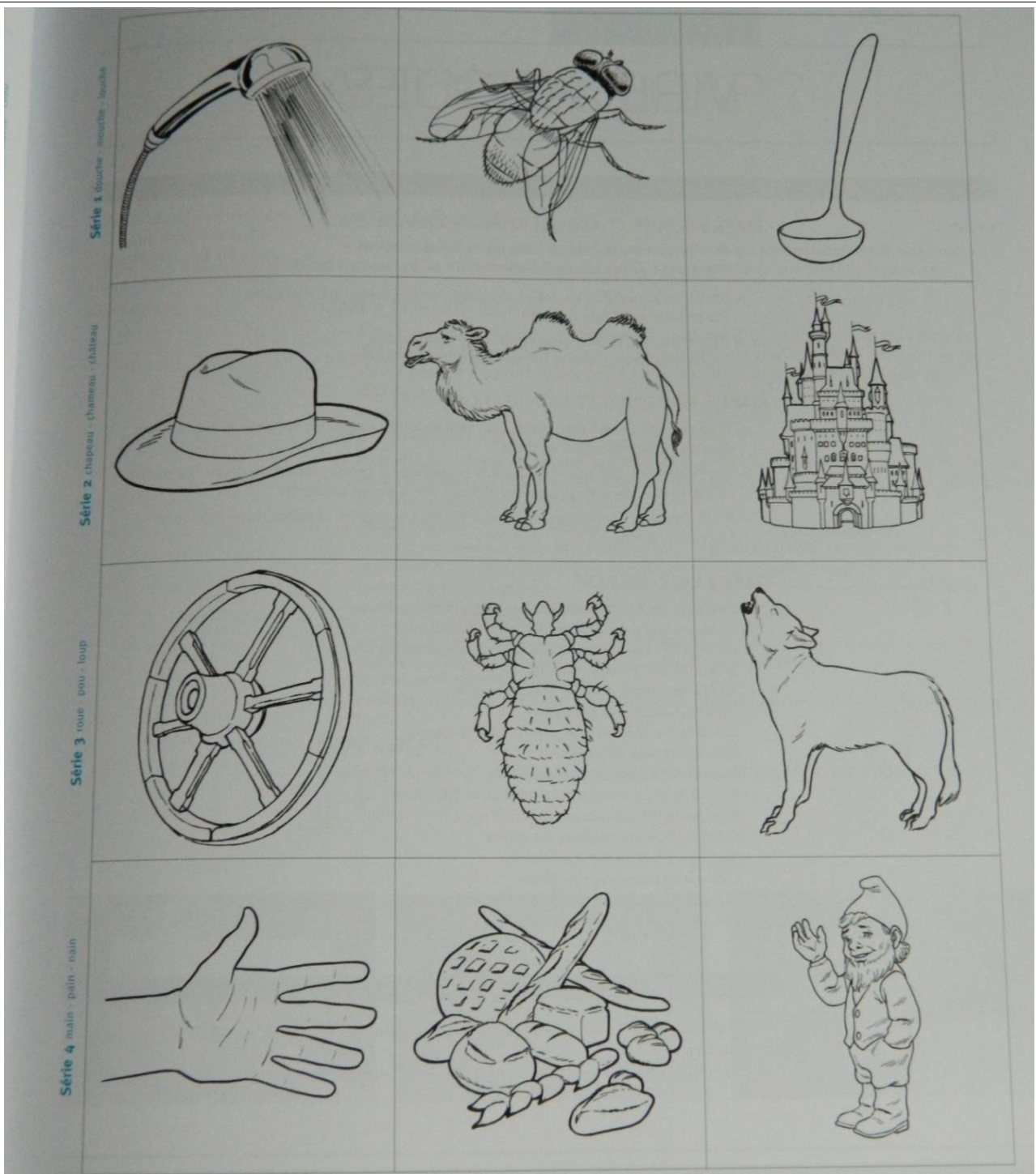
**ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS**  
Les élèves placent les mots-images dans l'ordre au fur et à mesure de l'écoute.  
À la fin du jeu, les élèves répètent à tour de rôle la série de mots proches.



Pour faciliter le placement des cartes, il est possible de donner aux élèves une ligne orientée.







La maison des voyelles

<https://maitressekatoo.wordpress.com/2020/11/02/maison-des-sons-pilotis/>

on pourra aussi mettre les photos des enfants dans les maisons (photos boutons préparées la semaine dernière) !





+

*Manipulation avec des animaux en plastique comme @twins.maitresse\_vic5  
Fabriquer des enclos à 6 côtés avec des kaplas, glisser une carte voyelle dans chaque enclos, et laisser les élèves renager les animaux dans les enclos selon s'ils entendent le son de la voyelle ou pas. On pourra remarquer que certains animaux peuvent être dans plusieurs enclos*



Aimé par delph.ecole et 82 autres personnes

## Atelier 2 : Mathématiques

### Les formes identiques

Travail sur fiche d'évaluation

### Le jeu des immeubles

Support : <http://www.zaubette.fr/jeux-de-de-le-jeu-des-immeubles-et-le-jeu-de-la-chenille-a119706696>

Matériel : [http://ekldata.com/VTxf0958\\_jwslw9\\_UWI6M\\_uQL-g/Jeu-Maths-les-immeubles-les-chenilles.pdf](http://ekldata.com/VTxf0958_jwslw9_UWI6M_uQL-g/Jeu-Maths-les-immeubles-les-chenilles.pdf)

But du jeu : être le premier à avoir complété tous ses immeubles.

Objectifs didactiques : Associer une quantité de cubes à chaque constellation du dé. Dénombrer. Comparer terme à terme si besoin.

Règle du jeu : Chaque joueur place sa fiche devant lui, puis il lance le dé. Il doit piocher dans la réserve la quantité de cubes indiquée par le dé, puis trouver l'immeuble correspondant à cette quantité. S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.

Quand le jeu des immeubles est bien compris on passe aux chenilles

### Le jeu des chenilles



Support : <http://www.zaubette.fr/jeux-de-de-le-jeu-des-immeubles-et-le-jeu-de-la-chenille-a119706696>  
Matériel : [http://ekldata.com/VTxf0958\\_jwslw9\\_UWI6M\\_uQL-g/Jeu-Maths-les-immeubles-les-chenilles.pdf](http://ekldata.com/VTxf0958_jwslw9_UWI6M_uQL-g/Jeu-Maths-les-immeubles-les-chenilles.pdf)  
But du jeu : être le premier à avoir complété tous les anneaux de sa chenille.

Objectifs didactiques : Associer la représentation chiffrée à chaque constellation du dé et à une quantité

Règle du jeu : Chaque joueur place sa fiche devant lui, puis il lance le dé. Il doit lire la constellation du dé, puis retrouver l'écriture chiffrée **et placer le bon nombre de cubes sur le chiffre**. S'il tombe sur un score déjà fait, il passe son tour.

Il existe une version chenille PS si besoin de 1 à 3

### Atelier 3 : graphisme les formes ovales

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

**Matériel**

- ★ Les 4 lettres ovales en capitales d'imprimerie sur une feuille A4 (DVD-Rom).
- ★ De petits morceaux de papier de soie coloré.
- ★ De la colle.

**JE MANIPULE** Se familiariser les lettres ovales

- ▶ Amener les élèves à nommer les lettres ovales identifiées lors de la séance précédente. Leur demander de les retrouver parmi celles de l'alphabet en capitales d'imprimerie.
- ▶ Les élèves collent ensuite des morceaux de papier de soie sur les lettres ovales écrites en capitales d'imprimerie (DVD-Rom) en suivant leur contour.



**DIFFÉRENCIATION** Les élèves les plus performants peuvent réaliser cette activité en formant les lettres ovales avec les morceaux de papier de soie sur une feuille vierge.

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

**Matériel**

- ★ Les 4 lettres ovales de l'alphabet à toucher par élève.
- ★ Une barquette de sable par élève.
- ★ Des sacs congélation fermés hermétiquement avec de la gouache à l'intérieur.
- ★ Un coton-tige par élève.

**L'EXPÉRIMENTE ET L'ÉCRIS** Écrire les lettres ovales en capitales d'imprimerie

- ▶ Avant de débiter la séance d'écriture, commencer par réaliser de petits jeux avec les doigts afin d'échauffer les muscles (voir pages 11, 12 et 13).
- ▶ Amener les élèves à nommer les lettres ovales identifiées lors de la séance précédente.
- ▶ Donner les barquettes de sable et leur demander d'essayer de tracer le C.
- ▶ Réaliser alors une mise en commun en se mettant d'accord sur la façon de tracer la lettre.
- ▶ Les inviter à repasser sur les lettres à toucher avec leur index.
- ▶ Il est important de verbaliser le tracé avec les élèves.  
*Par exemple : je place mon doigt en haut et je trace la moitié d'un cercle vers la gauche, je remonte un peu et je m'arrête.*  
Il est important de commencer par la lettre C afin d'induire le bon sens de rotation pour les autres lettres ovales comme le O et le Q.
- ▶ Procéder de même avec les autres lettres ovales.
- ▶ Donner à chacun un sac et un coton-tige pour qu'il s'entraîne à tracer les lettres.



**DIFFÉRENCIATION** Tenir la main des élèves les moins performants pour qu'ils ressentent le geste. Ceux qui le souhaitent peuvent essayer de tracer ces lettres sur une ardoise.

CLASSE ENTIÈRE  
COIN REGROUPEMENT  
5 à 10 minutes

**Matériel**

- ★ Un alphabet plastifié (coffret et DVD-Rom).
- ★ Un feutre pour ardoise ou une craie bleue.

**L'OBSERVE** Identifier les lettres ovales

- ▶ Amener chacun à se souvenir des derniers graphismes étudiés. Demander à un élève de dessiner des ronds au tableau.
- ▶ Afficher un alphabet au tableau et laisser les élèves s'exprimer (**coffret et DVD-Rom**).
- ▶ Leur demander d'identifier des lettres contenant des ronds ou des morceaux de ronds et de repasser dessus en bleu.
- ▶ Nommer les lettres au fur et à mesure.
- ▶ Écrire les lettres sélectionnées au tableau et les nommer: Q, C, O, G.
- ▶ Leur demander si certains ont ces lettres dans leur prénom et les écrire sous chacune des lettres.
- ▶ Bruiter et faire chanter les différentes lettres.

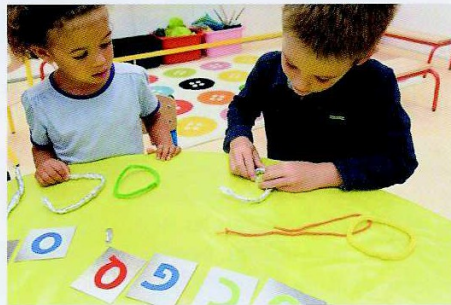
ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE  
DE 6 À 8 ÉLÈVES  
Plan horizontal  
2 x 15 minutes

**Matériel**

- ★ Les lettres de l'alphabet à toucher.
- ★ Des cure-pipes, des boudins d'aluminium, des cordelettes...
- ★ De la pâte à modeler.
- ★ Les 4 lettres ovales de l'alphabet à toucher par élève.

**JE MANIPULE** Former les lettres ovales à partir d'objets

- ▶ Amener les élèves à nommer les lettres ovales identifiées lors de la séance précédente. Leur demander de les retrouver parmi celles de l'alphabet en capitales d'imprimerie.
- ▶ Dans un premier temps, placer au centre de la table du matériel varié flexible.
- ▶ Chaque élève dispose des quatre lettres ovales à toucher. Leur demander de former les lettres avec le matériel. Montrer un exemple.



- ▶ Dans un second temps, demander aux élèves de réaliser les lettres ovales en pâte à modeler.



Les lettres réalisées peuvent être prises en photo et placées dans le livre des lettres.

**DIFFÉRENCIATION** Pour les élèves les moins performants, tracer les lettres sur une feuille afin qu'ils placent le matériel dessus.

## REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:

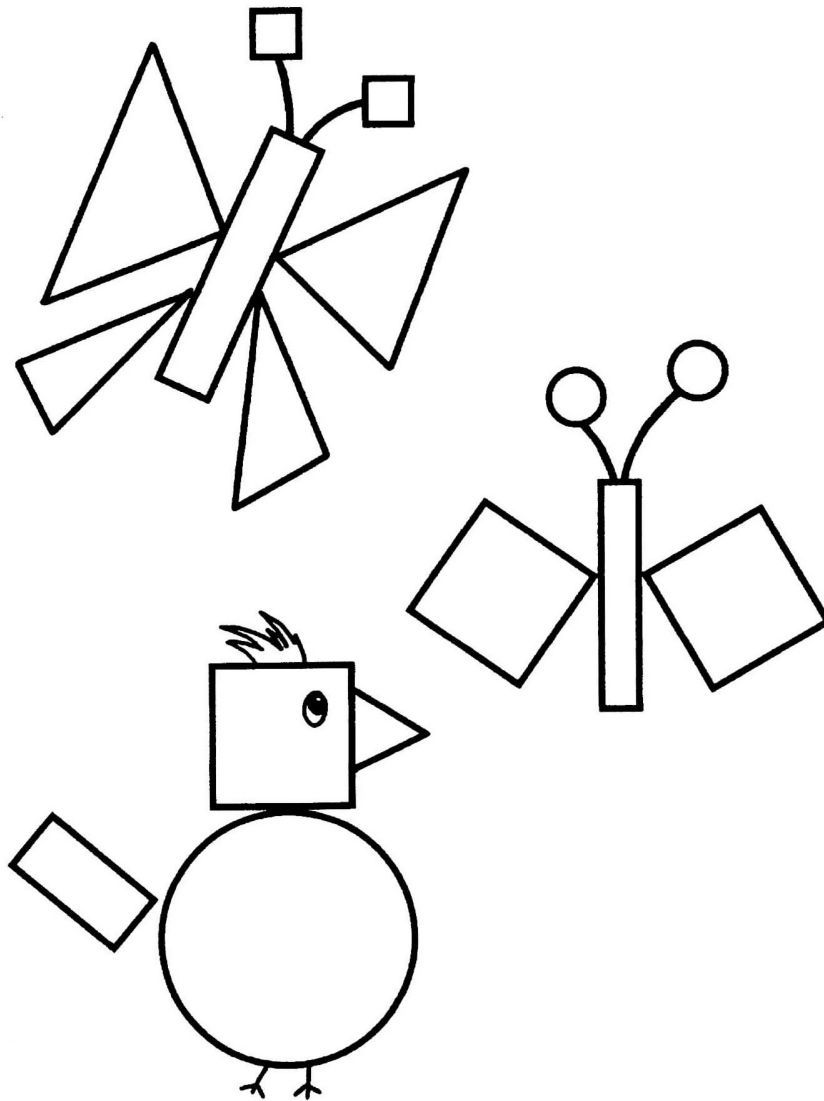
DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS:



PRENOM :	DATE	CLASSE : MS
Domaine : Développer les premiers outils pour structurer la pensée Compétence (s) : reconnaître et nommer les formes planes Activités préalables : Manipuler, classer, nommer les formes		Travail réalisé <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
Consignes : Colorie de la même couleur les éléments qui ont la même forme. Nomme les formes.		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer



Je sais nommer les formes montrées par l'enseignant.  
 La case est cochée par l'enseignant lorsque la forme est reconnue et nommée.

○	□	△	▭