

WELLCOM
EDITIONS

Histoires d'apprendre

Guide Pédagogique Petite Section

Oral
Lecture
Graphisme
Mathématiques
Découverte

Sommaire

Unité 1 : Le Petit Poucet

Thème : La famille, la maison, les objets, les pièces **p3**

Unité 2 : Les moustiques, ça pique !

Thème : Le corps humain, le visage..... **p30**

Unité 3 : Le Petit Chaperon rouge

Thème : La forêt, les animaux, les insectes, les fleurs..... **p57**

Unité 4 : Nico le clown

Thème : Le clown, les costumes, le cirque, les animaux **p82**

Mathématiques et découverte du monde

Unité 1 : Le Petit Poucet **p21**

Unité 2 : Les moustiques, ça pique ! **p48**

Unité 3 : Le Petit Chaperon rouge **p73**

Unité 4 : Nico le clown **p99**

UNITÉ 1 - CONTE

LE PETIT POUCKET

DE CHARLES PERRAULT

◆ Compétences détaillées

➔ À l'oral

- Se présenter et présenter sa famille
- Parler et raconter à partir d'images.
- S'exprimer, commenter, poser des questions.
- Décrire un objet, un personnage, une situation.
- Expliquer, se faire comprendre.

➔ En lecture

- Écouter et comprendre un texte.
- Suivre une histoire à l'aide des images.
- Reconnaître des mots globalement.
- Développer la discrimination visuelle.
- Développer la discrimination auditive.

➔ En graphisme

- Savoir tenir et utiliser feutre et crayon.
- Savoir reproduire des symboles décoratifs (points, croix, etc.)
- Savoir reproduire des traits graphiques (trait horizontal, vertical, pont inversé).
- Reconnaître des couleurs et les appliquer.

PROJET

Fabrication d'un arbre
généalogique

❖❖❖ SEMAINE 1 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

Présenter le livre d'histoires aux enfants et les laisser observer et découvrir la couverture. Laisser les enfants citer tous les éléments illustratifs et textuels.

- Poser nombre de questions tels que :
 1. Que voyez-vous sur la couverture ?
= des personnages.
 2. Pouvez-vous les décrire ?

Demander aux enfants de regarder le titre de la collection et d'essayer de le deviner en leur donnant des indices :

- nous avons des personnages d'histoires ; ils tiennent un crayon, un livre, ce sont des objets pour de la classe.

= Il y a un ogre, une petite fille avec un bonnet rouge, deux petits garçons, etc.

3. Que tient l'ogre dans les mains ?
= un gros crayon.
 4. Et la petite fille que porte-t-elle ?
= un livre.
- Etc.

En classe on apprend. Nous avons des histoires qui vont nous aider à apprendre, la collection s'appelle Histoires d'apprendre.

➔ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters du conte au tableau.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?

- = des enfants et des grandes personnes.
- 2. Que font les petits garçons ?
= ils dorment.
- 3. Où sont-ils ?
= dans leur maison.
- 4. Quelle est cette pièce ?
= le salon.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ ÉCOUTE ET COMPRÉHENSION DU CONTE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter le conte à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique. Laisser les planches affichées au tableau. Guider les enfants en montrant les détails sur les planches pour leur faciliter la compréhension du conte.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.
Poser ensuite les questions :

1. De quoi parle l'histoire ?
= de sept frères.
2. Qui est le héros ?
= Le Petit Poucet.
3. Où sont abandonnés les sept frères ?
= Dans la forêt.
4. Que fait le Petit Poucet pour retrouver la maison ?
= il pose des morceaux de pain à terre.
5. Où vont se réfugier les sept frères ?
= dans une vieille maison au fond des bois.
6. Qui habite cette maison ?

= un méchant ogre.

Etc.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions. Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

- Planche 1 :

1. Où sont les enfants ?

= ils sont dans leur maison.

2. Que font-ils ?

= ils dorment.

3. Qui sont ces grandes personnes ?

= le papa et la maman.

4. Que font-ils ?

= ils sont assis et ils discutent.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

→ LANGAGE

Laisser les posters affichés et donner un temps aux enfants pour les observer.

Faire des petits groupes de trois ou quatre enfants. Demander à chaque groupe d'enfants de reconstruire l'histoire avec leurs propres mots. Un groupe d'enfant pour un poster.

Les amener à utiliser un lexique relatif à la maison et à son intérieur :

- le toit, la porte, la fenêtre, le tapis, la table, la chaise, le fauteuil...

→ DESCRIPTION

Exposer aux enfants le poster 1 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit.

Demander aux enfants qui le peuvent de décrire leur propre maison :

- le salon, la chambre, la salle de bain, la cuisine...

ACTIVITÉS ORALES

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Faire écouter le conte à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Poser ensuite les questions :

1. De quoi parle l'histoire ?

= d'un petit garçon et de sa famille.

2. Qui est le héros ?

= Le Petit Poucet.

3. Où sont abandonnés les sept frères ?

= Dans la forêt.

4. Pourquoi le petit Poucet pose des morceaux de pain à terre ?

= pour retrouver sa maison.

5. Où vont se réfugier les sept frères ?

= dans une vieille maison au fond des bois.

6. Qui habite cette maison ?

= un méchant ogre.

Etc.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

→ CARTES LEXICALES

Montrer les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique.

Guider les enfants dans leur réponse :

- quel est cet objet ? à quoi sert-il ?
- quelle est cette pièce ? que fait-on à l'intérieur ?

- quel est ce personnage ? c'est la maman du Petit Poucet.

- quel est ce meuble ? c'est une cheminée. Où se trouve-t-elle dans le poster 1 ?

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Rappeler le titre du conte et le thème qu'il évoque.

- Le conte : Le Petit Poucet
- Le thème : la famille, la maison, les pièces de la maison, etc.

Reprendre les posters et poser des questions relatives au thème :

- Où se trouve le Petit Poucet au début de l'histoire ?

= dans sa maison.

- Dans quelle pièce de la maison ?

= dans le salon.

- Comment reconnaissez-vous le salon ?

= il y a des fauteuils, un tapis, une cheminée.

- Avez-vous déjà vu une maison de ce genre ?

Vous paraît-elle neuve, vieille, riche, pauvre ?

- Qui sont les enfants près du Petit Poucet ?

= ce sont ses frères.

- Qui sont les deux grandes personnes ?

= c'est le papa et la maman du Petit Poucet.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser les **activités des pages 6 et 7 du cahier d'activités.**

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Présenter les posters aux enfants et leur demander de se rappeler l'histoire du Petit Poucet.

Présenter la planche 4 et les laisser l'observer.

Faire un travail de discrimination entre les filles et les garçons.

Marquer une séparation dans la classe et demander aux filles de se placer de tel côté et aux garçons de se placer de l'autre côté.

Leur demander d'observer la planche 4 et de montrer où sont les garçons, et où sont les filles.

Faire un travail lexical en employant un vocabulaire lié à la famille et à ses membres :

- sœurs, fille, frère, fils, papa, maman, grand-père, grand-mère, etc.

- demander aux enfants qui le peuvent de décrire les membres de leur famille : « j'ai une

sœur, c'est une fille, mon papa est un garçon, etc. »

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser **l'activité de la page 8 du cahier d'activités.**

◆ SÉANCE 2 ◆

→ ACTIVITÉS CRÉATRICE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Faire écouter le conte à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

NE PAS EXPOSER LES POSTERS.

Laisser les enfants imaginer l'histoire.

Leur demander de reconstituer l'histoire avec leur propre mot.

Fournir aux enfants du papier blanc. Leur demander de représenter leur maison et/ou les membres de leur famille. Inviter chacun d'eux à décrire son dessin.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser **l'activité de la page 9 du cahier d'activités**.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CHRONOLOGIE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Faire écouter le conte à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Répartir les enfants en quatre ou cinq groupes.

Afficher les posters dans le désordre et demander à un groupe de remettre les posters en ordre.

Répéter l'opération avec les autres groupes l'un après l'autre.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Présenter aux enfants un vêtement à pois.

Leur décrire le vêtement.

Dessiner le vêtement au tableau suffisamment grand et inviter les enfants un par un à remplir le dessin de points avec une craie ou un feutre d'ardoise.

Le dessin doit être plein de points.

Offrir ensuite une feuille blanche aux enfants et les inviter à réaliser des points de couleur sur l'ensemble de la feuille.

Verbaliser leur action.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte étudié.

Inviter les enfants à ouvrir leur cahier à la page 10 et repérer l'objet dessiné.

Leur demander :

- Quel est cet objet ? c'est un bonnet.

- A qui est-il ? c'est celui d'un des frères du Petit Poucet.

- Qui a-t-il de dessiner dessus ? Des petits points.

Inviter les enfants à prendre leurs feutres de couleurs et leur demander de réaliser **l'activité de la page 10**.

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Présenter aux enfants un objet décoré de motif (une trousse, un vase, un pull, etc.). Leur décrire l'objet.

Dessiner un objet au tableau suffisamment grand et inviter les enfants un par un à remplir le dessin de symbole avec une craie ou un feutre d'ardoise. Vous aurez préalablement dessiné des modèles de symboles simples à

retranscrire comme une croix, un trait, un point, etc.

Le dessin doit être plein de symboles.

Offrir ensuite une feuille blanche aux enfants et les inviter à décorer librement l'ensemble de la feuille.

Verbaliser leur action.

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours de la séance précédente.

Imprimer la page de coloriage du coussin disponible sur le CD du guide.

Demander aux enfants de décorer librement le coussin. Les guider en leur proposant des symboles, des formes au tableau ; ils peuvent utiliser crayons de couleurs, feutres, peinture, etc.

◆ SÉANCE 5 ◆

➔ APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte étudié.

Inviter les enfants à ouvrir leur cahier à la page 11 et repérer les objets dessinés.

Leur demander :

- Quels sont ces objets ? ce sont des couronnes.

- A qui appartiennent-elles ? aux filles de l'ogre.
- Qui a-t-il de dessiner dessus ? des croix, des ronds...

Inviter les enfants à prendre leurs feutres de couleurs et leur demander de réaliser **l'activité de la page 11.**

❖❖❖ SEMAINE 2 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de la semaine précédente.

• Poser à nouveaux les questions tels que :

1. Que voyez-vous sur la couverture ?

= des personnages.

2. Pouvez-vous les décrire ?

= Il y a un ogre, une petite fille avec un bonnet rouge, deux petits garçons, etc.

3. Que tient l'ogre dans les mains ?

= un gros crayon.

4. Et la petite fille que porte-t-elle ?

= un livre.

Etc.

➔ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters du conte au tableau. Demander aux enfants de se rappeler le titre du conte.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?

= des enfants et des grandes personnes.

2. Que font les petits garçons ?

= ils dorment.

3. Où sont-ils ?

= dans leur maison.

4. Quelle est cette pièce ?

= le salon.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ DESCRIPTION DE L'HISTOIRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter l'histoire à partir du CD audio.

Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Demander aux enfants qui le peuvent de rappeler l'histoire.

Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

- Planche 1 :

1. Où sont les enfants ?

= ils sont dans leur maison.

2. Que font-ils ?

= ils dorment.

3. Qui sont ces grandes personnes ?

= le papa et la maman.

4. que font-ils ?

= ils sont assis et ils discutent.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Prendre les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique. Choisir les cartes relatives à la maison et aux objets de la maison.

Les éparpiller sur une table et inviter les enfants autour de cette table.

Demander à un enfant de piocher une carte et de la décrire :

- Quelle est cette pièce ?
- = la chambre.

- Que vois-tu dans cette chambre ?
- = il y a le lit, la chaise, le bureau...
- Que fait-on dans la chambre ?
- = on se repose, on dort.
- Peux-tu nous parler de ta chambre ? as-tu un bureau ? Dors-tu seul ou avec ton frère ou ta sœur ?
- Etc.
- Répéter l'opération avec les autres enfants.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Présenter les posters aux enfants et leur demander de se rappeler l'histoire du Petit Poucet.

Présenter la planche 1 et les laisser l'observer. Demander aux enfants de citer ce qu'ils voient sur l'image en les guidant :

1. Qui est ce monsieur ?
- = c'est le papa du Petit Poucet.
2. Et la femme qui est-elle ?
- = c'est la maman du Petit Poucet.

3. Où se trouve le Petit Poucet sur l'image ?
- = il est couché sur le fauteuil.
4. Qui sont les enfants ?
- = ce sont les frères du Petit Poucet.
5. Quelle est cet objet ? (En montrant du doigt)
- = c'est une fenêtre.
6. Quel est celui-ci ?
- = c'est une cheminée
7. A quoi sert la cheminée ?
- = à se réchauffer.
- Etc.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.

Reprendre la planche 1 et l'afficher.

Continuer l'observation de la séance 1 en posant d'autres questions pour préparer l'activité de lecture p14.

- Où sont assis les parents du Petit Poucet ?
- = sur les chaises de la table à manger.

→ PHASE APPLICATION

Faire des groupes de 4 ou 5 enfants. Présenter 3 cartes lexicales face découverte.

- Et les garçons, où sont-ils couchés ?
- = sur le lit.
- Le Petit Poucet aussi est sur le lit ?
- = non, le Petit Poucet est sur le fauteuil.
- Que voit-on par la fenêtre ?
- = la lune.
- Etc.

Laisser les enfants les observer et citer les objets présents sur les cartes.

Demander aux enfants de fermer les yeux puis échanger une carte par une autre.
Inviter les enfants à trouver quelle carte a été échangée.
Ouvrir le **livre d'histoires à la page 9** et le **cahier d'activités à la p14**.

Demander aux enfants d'observer les images qui se ressemblent.
Puis demander aux enfants de réaliser **l'activité de la page 14 du cahier d'activités**.

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ RAPPEL

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.
Reprendre l'observation des images et relancer une série de questions afin d'évaluer la mémorisation et la compréhension du conte.
Présenter le poster 4 et réaliser un travail de discrimination visuelle.
Inviter par exemple les enfants à observer deux des filles de l'ogre (les plus visibles sur l'image) et demandez aux enfants :
- Qui sont ces filles ?
= ce sont les filles de l'ogre.
- Que portent-elles sur la tête ?
= une couronne.

- De quelle couleur est le pull de cette fille ?
= jaune.
- Et le pull de cette fille ?
= rouge.
Elles portent un pull de couleur différente.
- De quelle couleur est la jupe de cette fille ?
= rouge.
- De quelle couleur est la jupe de sa sœur ?
= rouge.
Elles portent une jupe de couleur différente.
Amener les enfants à exprimer les différences entre ces deux sœurs en employant des mots tels que :
- est différents de, la même que, comme, pareil...

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.
Reprendre l'observation des images et relancer une série de questions en posant d'autres questions, afin d'évaluer la mémorisation et la compréhension du conte.

Présenter le poster 4 et rappeler le travail de discrimination visuelle fait précédemment.
Réaliser **l'activité de la page 15 du cahier d'activités**.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.
Inviter les enfants à passer un par un au tableau et leur demander de tracer des lignes horizontales. Vous aurez dessiné des points à droite et à gauche sur le tableau et vous

demanderez aux enfants de relier les points pour tracer des lignes horizontales.
Verbaliser leur action.

Distribuer des feuilles blanches et demander aux enfants de tracer des lignes horizontales.

Ils doivent remplir la feuille. Ils peuvent

changer de couleur pour chaque trait.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la séance précédente.
Distribuer de la pâte à modeler aux enfants et leur demander de rouler un morceau de pâte jusqu'à obtenir un long morceau.

Les élèves doivent présenter en l'air leur pâte à modeler verticalement.

Terminer la séance en invitant les élèves à réaliser **l'activité de la p16**.

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la séance précédente.
Procéder de la même façon qu'en séance 1 avec des traits verticaux.

En séance 4, faire un rappel de la séance 3.

Reprendre le jeu de pâte à modeler et demander aux enfants de la présenter verticalement.

Terminer la séance en invitant les élèves à réaliser **l'activité de la p17**.

❖❖❖ SEMAINE 3 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve le Petit Poucet sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Que tient-il dans ses mains ?

= un crayon.

Etc.

➔ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre du conte puis de le raconter avec leurs propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.

Laisser le temps aux enfants de les observer.

Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.

Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème du conte.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?

= du Petit Poucet.

- Où vit le Petit Poucet ?

= dans une maison dans la forêt.

- A-t-il une maman ?

= oui.

- A-t-il un papa ?

= oui.

- Et des frères ?

= oui.

- A-t-il des sœurs ?

= non.

- Le Petit Poucet est-il un garçon ou une fille ?

= c'est un garçon.

Vous pouvez demander aux garçons de se lever. Interrogez-les un par un sur les membres de leur famille en leur demandant de les citer :

= *j'ai un papa, une maman et un petit frère ; j'ai un tonton, j'ai une grand-mère, etc.*

Répéter l'opération avec les filles.

Invitez les enfants à utiliser le lexique lié à la famille : tonton, tata, cousin, cousine, papa, frère, sœur, maman...

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Exposer aux enfants le poster 1 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit. Les amener à utiliser un lexique relatif à la maison en attirant leur attention sur les objets :
- le salon, le tapis, la cheminée, la fenêtre, la table, le fauteuil...
Prendre les cartes lexicales.

Distribuer une carte à chaque enfant : la chambre, la cuisine, la salle de bain, le salon. Demander à un enfant de montrer sa carte à un autre enfant sans que le premier ne la voie. L'enfant qui voit l'image doit mimer la pièce de la maison qui est représentée sur la carte afin que celui qui montre l'image la devine.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

PRÉSENTATION D'ALBUM DE FAMILLE

Proposer aux enfants d'apporter quelques photos de famille.

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

Chaque enfant apporte des photos de sa famille. Les enfants devront présenter tour à tour leur famille, raconter ce à quoi correspond la photo (vacances, fêtes, sortie, etc.). L'enseignante peut leur proposer la réalisation d'un album que les enfants pourront décorer et apporter à leurs proches.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ APPLICATION

Imprimer le coloriage de la maison disponible à la fin du guide puis laisser les enfants colorier.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Distribuer une feuille blanche à chaque enfant, leur demander, s'ils le peuvent, de

dessiner leur maison. Ils peuvent à la fin colorier et décorer leur dessin.

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

➔ **RAPPEL ET CONSOLIDATION**

Faire un rappel des séances précédentes (semaines 2 et 3 compris) puis reprendre le graphisme sur des feuilles libres.

❖❖❖ SEMAINE 4 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve le Petit Poucet sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Quel est ce personnage qui porte un gros crayon ?

= *c'est l'ogre.*

Etc.

➔ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre de l'histoire puis de la raconter avec leurs propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.

Laisser le temps aux enfants de les observer.

Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.

Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème de l'histoire.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?

= *du Petit Poucet.*

- Où vit le Petit Poucet ?

= *dans une maison dans la forêt.*

- A-t-il une maman ?

= *oui.*

- A-t-il un papa ?

= *oui.*

- Et des frères ?

= *oui.*

- A-t-il des sœurs ?

= *non.*

- Le Petit Poucet est-il un garçon ou une fille ?

= *c'est un garçon.*

Vous pouvez demander aux garçons de se lever. Interrogez-les un par un sur les membres de leur famille en leur demandant de les citer :

= *j'ai un papa, une maman et un petit frère ; j'ai un tonton, j'ai une grand-mère, etc.*

Répéter l'opération avec les filles.

Invitez les enfants à utiliser le lexique lié à la famille : tonton, tata, cousin, cousine, papa, frère, sœur, maman...

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Exposer aux enfants le poster 1 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit.

Les amener à utiliser un lexique relatif à la maison et à son intérieur :

- le toit, la porte, la fenêtre, le tapis, la table, la chaise, le fauteuil...

Prendre les cartes lexicales de la chambre, la cuisine et du salon.

Laissez les enfants les observer et demandez :

- Quelle est cette pièce ?

= la chambre.

- A quoi sert cette pièce ?

= à dormir, se reposer.

Etc.

Répéter l'opération avec la cuisine et le salon.

Prendre ensuite les cartes présentant des objets liés aux pièces citées au-dessus.

Faire des groupes d'enfants et inviter chaque groupe à relier les objets aux pièces correspondantes.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Poser des questions afin d'évaluer la compréhension et la mémorisation du conte.

- Quel est le titre du conte ?

= Le Petit Poucet.

- Voyez-vous le Petit Poucet sur la couverture ?

= Oui.

- Où est-il ?

= *Les enfants montrent du doigt.*

- Qu'arrive-t-il au Petit Poucet et à ses frères au début de l'histoire ?

= Ils sont abandonnés dans la forêt.

Etc.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE ORALE

Faire un rappel de ce qui a été fait en séance précédente.

Afficher les posters au tableau et lancer l'enregistrement audio du conte.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Faire des pauses entre chaque paragraphe du livre de lecture et demander aux enfants à quel poster correspond la partie écoutée.

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ DISCRIMINATION VISUELLE

Faire un rappel de la séance précédente.
Afficher les posters et laisser un temps d'observation.

Retirer les posters sauf le 4.

Laisser les enfants l'observer puis poser des questions sur la partie basse de l'illustration :

- Où se passe la scène ?
= dans la maison de l'ogre.
- Quel est ce personnage ?
= c'est l'ogre.
- Que fait-il ?
= il soulève le lit.
- A-t-il l'air gentil ou méchant ?
= il a l'air méchant.
- Qui sont ces personnages ?
= les frères du Petit Poucet et le Petit Poucet.
- Que faisaient-ils ?
= ils étaient cachés sous le lit.

- Pourquoi se sont-ils cachés ?
= car ils avaient peur de l'ogre.
- Etc.

Travailler ensuite sur la partie haute de l'image :

- Quelle est ce personnage ?
= c'est la femme de l'ogre.
- Et ces personnages qui sont-ils ?
= ce sont les filles de l'ogre.
- Que portent-elles sur la tête ?
= une couronne.
- Les couronnes sont-elles toutes pareilles ?
= oui.
- Etc.

Terminer la séance en faisant réaliser **l'activité de la page 20.**

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ DISCRIMINATION VISUELLE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours de la séance précédente par un jeu de questions qui permettent l'identification de différents objets liés à la maison. Prendre pour cela les fiches lexicales et présenter celles des objets de la maison comme : le fauteuil, le tapis, le coussin, la table, etc.

Poser des questions :

- Quel est cet objet ?
= c'est un coussin.
- Que fait-on avec ?

- = on dort.
- Dans quelle pièce le trouve-t-on ?
= dans la chambre.
- Répéter l'exercice avec les autres objets.

Terminer la séance en faisant réaliser **l'activité de la page 21.**

Laisser les enfants découvrir la page, leur donner un temps d'observation.
Leur demander de citer les objets qu'ils voient, etc.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Présenter aux enfants une boîte de feutres de couleurs. Distribuer un feutre à chaque enfant puis les laisser l'observer. Expliquer comment est fait le feutre : le réservoir, la mine, le bouchon, etc.

Montrer aux enfants comment ouvrir et fermer le feutre. Puis les inviter à le faire.

L'enseignante explique ensuite :

- *il est important de refermer le feutre sinon l'encre sèche et le feutre n'écrit plus.*

Faire répéter l'opération « ouvrir-fermer » autant que nécessaire afin que le geste devienne précis.
Distribuer ensuite une feuille blanche aux enfants puis les laisser dessiner librement.

Leur rappeler de bien reboucher le feutre une fois avoir fini.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ IDENTIFICATION DES COULEURS

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.
Présenter les feutres et expliquer qu'ils sont de couleurs différentes.
Faire un exercice d'identification en présentant 4 feutres de couleurs rouge, jaune, bleu et vert et 4 objets portant les mêmes couleurs que les feutres.

Inviter un enfant à poser l'objet bleu devant le feutre bleu, l'objet rouge devant le feutre rouge, etc.
Répéter l'exercice avec d'autres enfants en modifiant à chaque fois la place des feutres.
Verbaliser l'action en citant le nom des couleurs.

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de ce qui a été fait en séance précédente.
Rappeler les couleurs étudiées puis demander aux enfants de trouver des objets dans la

classe de couleur rouge, puis des objets de couleurs jaune, etc.
Inviter les enfants à ouvrir leur cahier puis leur proposer de faire **l'activité de la page 22.**

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de prendre un feutre et de tracer dans l'air de grands ponts inversés.
Tracer au tableau des ponts inversés en pointillés. Inviter un élève à repasser sur les

pointillés au tableau. Renouveler l'exercice avec d'autres enfants.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 23.**

❖❖❖ SEMAINE 5 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

➔ RAPPEL ET ÉVALUATION DES CONNAISSANCES

Faire un rappel des séances de langage des semaines précédentes en procédant de la même manière : observation des posters,

écoute audio de l'histoire, questions/réponses, jeu de cartes lexicales, etc.

PROJET

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

➔ PRÉSENTATION DU PROJET

Cette séance vise à rappeler le contenu de l'histoire et d'en extraire le projet.

- Quel conte avons-nous lu ?
= Le Petit Poucet.
- Où vit-il ?
= dans une maison dans la forêt.
- Avec qui vit-il ?
= avec son papa, sa maman et ses sept frères.

- Nous avons tous une famille : un papa et une maman, certains ont des frères, des sœurs, etc.

Nous allons réaliser ensemble un arbre chronologique. C'est un arbre avec des branches ; sur chaque branche nous allons coller une photo d'un membre de notre famille.

- A qui aimeriez-vous l'offrir ? *Laissez les enfants choisir.*

➔ RÉALISATION DU PROJET

Procéder à la réalisation du projet en suivant les étapes présentées dans le livre d'histoires

à la fin du récit.

❖❖❖ SEMAINE 6 ❖❖❖

L'enseignante peut prévoir une sixième semaine et reprendre respectivement les activités de langage, lecture, graphisme, maths et découverte afin de consolider les

apprentissages. L'enseignante peut revenir sur les activités du cahier afin d'évaluer la compréhension des élèves.

MATHÉMATIQUES ET DÉCOUVERTE DU MONDE

◆ Compétences détaillées

➔ En mathématiques

- Savoir classer des objets selon un critère
- Se repérer dans l'espace, savoir situer des objets dans un contenant
- Se repérer dans l'espace, reconnaître la limite entre deux espaces
- Savoir situer des objets les uns par rapport aux autres
- Se repérer dans l'espace, utiliser les termes : en haut, en bas
- Se repérer dans l'espace, utiliser les termes : devant, derrière

➔ En découverte

- Reconnaître les pièces de la maison et comprendre leur fonction
- Découvrir la cuisine et ses éléments, reconnaître les zones dangereuses afin de les éviter

ACTIVITÉS DE MATHÉMATIQUES

◆ TRIER ◆ Savoir classer des objets selon un critère

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe, séparer les garçons des filles.
Expliquer : voici le groupe des garçons, et ici le groupe des filles.

On peut varier les activités en modifiant les critères de sélection : la couleur de cheveux, les vêtements, la taille, etc.

Exemple 2

Choisir des crayons de couleurs, des feutres, des tubes de colle... Mélanger les objets puis demander aux enfants de regrouper les objets : les tubes de colle ensemble, les crayons de couleurs ensemble, les feutres ensemble.
Guider les enfants et verbaliser leur action.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des activités de tri en variant les objets à trier : des fruits et des légumes en plastique, leur demander de faire un groupe de fruits et un groupe de légumes ; des cubes, des balles, des Lego, leur demander de les classer en catégorie, etc.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 12**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments qui constituent différents groupes :

- Quel sont les objets dessinés sur la page ?

= il y a une fourchette, une cuillère, une table, un coussin, etc.

- Que fait-on avec la cuillère ?

= on mange.

- Et l'assiette ?

= on mange aussi.

- Et le coussin, à quoi sert-il ?

= à dormir.

Etc.

Lire la consigne puis aider les enfants à regrouper les couverts et les relier à la table à manger.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ INTÉRIEUR/EXTÉRIEUR ◆ Se repérer dans l'espace, savoir situer des objets dans un contenant

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe ou dans la cour, éparpiller des cerceaux au sol (à défaut tracer des cercles à la craie) puis demander aux enfants de se placer à l'intérieur des cercles. Demander leur ensuite de se placer à l'extérieur. Varier la position intérieure/extérieure.

Placer les enfants par deux autour d'un cercle et demander leur de faire le tour de celui-ci. Donner leur l'ordre de se mettre à l'intérieur du cercle puis à l'extérieur. On peut créer un rythme en tapant des mains.

Exemple 2

Séparer la classe en deux. Placer les deux groupes face à face. Disposer une ligne de cerceaux au milieu. Au signal, chaque enfant court pour occuper l'intérieur d'un cerceau. Verbaliser leur position en disant :

Younes est à l'intérieur du cerceau, Sarah est à l'extérieur du cerceau, qui se trouve à l'intérieur ? qui se trouve à l'extérieur ? etc.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des manipulations de situation d'intérieur et d'extérieur :

- le stylo est à l'intérieur de la trousse, le feutre est à l'extérieur, le livre est à l'intérieur du sac, la trousse est à l'extérieur, Amine est à l'extérieur de la classe, Younes est à l'intérieur, etc.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 13**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments et les aider à employer les notions : à l'intérieur, à l'extérieur.

- Quel sont les objets dessinés sur la page ?
= il y a une armoire, et un chapeau, un pantalon, etc.
- Où sont les vêtements ?
= il y a des vêtements à l'intérieur ou dans l'armoire et des vêtements à l'extérieur.
- Où est la chemise ?
= à l'intérieur de l'armoire.
- Où est le chapeau ?
= à l'extérieur de l'armoire.
Etc.
Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'exercice.
Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ OUVERT/FERMÉ ◆ Se repérer dans l'espace, reconnaître la limite entre deux espaces

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Présenter un collègue enseignant aux élèves puis demander à l'adulte de sortir et attendre derrière la porte. Demander ensuite aux enfants :

- Est-ce que Jasmine peut entrer dans la classe ?
- = non.
- Pourquoi ?

= car la porte est fermée.

Ouvrir ensuite la porte et demander :

- Est-ce que Jasmine peut entrer ?
- = oui.
- Pourquoi ?
- car la porte est ouverte.

Exemple 2

Fermer les volets des fenêtres. Demander aux enfants de regarder vers la fenêtre et poser les questions :

- est-ce que vous voyez la cour ?
- = non.
- Pourquoi ?

= car les volets sont fermés.

Ouvrir ensuite les volets et demander :

- Voyez-vous la cour maintenant ?
- = oui.
- Pourquoi ?
- = car les volets sont ouverts.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des manipulations de situation d'ouvert/fermé :

- je peux entrer dans la classe car la porte est ouverte, je ne peux pas ranger mon stylo dans ma trousse car la trousse est fermée, je peux voir le ciel car les volets sont ouverts, je ne peux pas sortir de la classe car la porte est fermée, etc.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 18**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à

identifier les éléments et les aider à employer les notions : ouvert, fermé.

- Quel sont les objets dessinés sur la page ?
 - = ce sont des portes.
 - Que voyez-vous derrière cette porte ?
 - = il y a un nuage.
 - Pourquoi le voyez-vous ?
 - = car la porte est ouverte.
 - Pourquoi ne voyez-vous pas le nuage ici ?
 - = car la porte est fermée.
- Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'exercice.
- Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ SUR/SOUS ◆ Savoir situer des objets les uns par rapport aux autres

→ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe placer des objets sur une table, une chaise, une armoire et d'autres objets sous les mêmes meubles.

Verbaliser en utilisant les termes de localisation : sur, sous :

- le livre est sur la table, le cartable est sous la chaise, où est la trousse ? Elle est sur l'armoire, etc. Multiplier les exemples autant que nécessaire.

Exemple 2

Dans la cour, placer des enfants sur un banc, sous une chaise, sur une balançoire, etc.

Demander aux enfants rester sur place :

- Où est Yanis ?

= il est sur le banc.

- Où est Baya ?

= elle est sur la balançoire.

Répéter l'opération avec les élèves restés en place.

Exemple 3

Dans la cour, préparer chaises et bancs.

Demander aux enfants :

- Nour, vas t'asseoir sur une chaise.

- Mohammed, vas te placer sous un banc.

- Idriss place-toi sous une chaise.

Etc.

→ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des manipulations de situation de sur et de sous :

- le stylo est sur la table, le cahier est sous le bureau, le cartable est sous la table...

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 19**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments et les aider à employer les notions : sur, sous.

- Quel sont les objets dessinés sur la page ?

= il y a un lit, un cadeau, une casquette, un ballon et un cartable.

- Où est le ballon ?

= il est sous le lit.

- Où est le cadeau ?

= il est sur le lit.

- Est-ce que le cartable est sur le lit ?

= non.

- Où est-il ?

= il est sous le lit.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'exercice.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ EN HAUT/EN BAS ◆ Se repérer dans l'espace, utiliser les termes : en haut, en bas

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe, placer des enfants face à une bibliothèque. Distribuer à chaque enfant un livre puis les inviter à poser leur livre en haut

(sur une étagère autant qu'il le peuvent), recommencer en demandant de placer les livres en bas. Verbaliser leur action.

Exemple 2

Dans la cour, distribuer des ballons à chaque enfant puis leur demander de lever ou baisser les ballons au signal :

- Ballons en haut !

Les enfants lèvent les ballons.

- Ballons en bas !

Les enfants posent les ballons.

On peut varier l'activité avec d'autres objets, avec les bras, etc.

Exemple 3

Se procurer des aimants de formes différentes (fruits, personnages, animaux, etc).

Disposer des aimants en haut sur le tableau et des aimants en bas puis verbaliser :

- la poire est en haut du tableau, la pomme est en bas du tableau, etc.

Distribuer un aimant à chaque enfant puis l'inviter à le placer en haut ou en bas du tableau en leur demandant de verbaliser leur action.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des manipulations de situation de en haut et en bas :

- demander aux enfants de lever les mains et exprimer : les mains sont en haut

Faire de même avec les mains en bas.

Répéter l'exercice en distribuant des objets aux enfants puis en leur demandant de poser leur objet en haut de la bibliothèque, en bas de la porte, etc.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 24**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments. Distribuer aux enfants les autocollants et les inviter à réaliser l'activité.

◆ DEVANT/DERRIÈRE ◆ Se repérer dans l'espace, utiliser les termes : devant, derrière

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la cour, placer des enfants derrière un arbre, un banc, une balançoire... et d'autres devant.

Verbaliser leur position en utilisant les termes de localisation devant et derrière :

- Meissa est devant l'arbre, Malik est derrière le toboggan...

Puis poser des questions :

- Qui se trouve derrière la balançoire ?

= c'est Ahmed.

- Qui se trouve devant l'arbre ?

= c'est Meissa.

- Où se trouve Lyna ?

= Lyna est devant le banc.

Etc.

Exemple 2

Dans la classe, mettre les enfants en rang les uns derrière les autres. Puis demander :

- Qui est devant Salah ?

= Ines.

- Où est Sabrina ?

= elle est derrière Manel et devant Younes.

Exemple 3

Dans la classe, inviter les enfants à jouer à cache-cache.

Sélectionner 3 ou 4 enfants et leur demander d'aller se cacher derrière un objet ou un meuble.

Inviter le reste de la classe à chercher les enfants cachés. Leur demander de verbaliser leur position :

- j'ai trouvé Karim, il est caché derrière la bibliothèque ; j'ai trouvé Sarah, elle est cachée derrière le meuble à chaussure, etc.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des manipulations de situation de devant et derrière :

- mettez les mains devant les yeux, les mains derrière la tête, les mains derrière le dos, les mains devant la bouche...

Faire de même avec les mains en bas.

Afficher le poster 1 du conte puis poser des questions :

- Que voit-on derrière les parents du Petit Poucet ?

= on voit la fenêtre et la cheminée.

- Qu'est-ce qu'il y a devant les parents du Petit Poucet ?

= il y a un morceau de pain, aussi il y a les enfants.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 25**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que voit-on sur la page ?

= un fauteuil, des bottes, un coussin, une horloge et une échelle.

- Où est le coussin ?

= il est devant le fauteuil.

- Où est l'échelle ?

= elle est derrière le fauteuil.

Etc.

Inviter les enfants à réaliser l'activité de la page.

ACTIVITÉS DE DÉCOUVERTE

◆ LES PIÈCES DE LA MAISON ◆

➔ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Présenter un catalogue de décoration d'intérieur où l'on pourrait voir différentes pièces de la maison.

Laisser un temps d'observation puis inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient et décrire les pièces. Ne pas hésiter à les guider :

- ceci est le salon, il y a un canapé, une table, des coussins, une télévision.
- A quoi sert cette pièce ?

= à se reposer, à regarder la télévision, à se réunir en famille...

- voici la salle de bain, on s'en sert pour prendre une douche, pour faire sa toilette, pour se brosser les dents...

Présenter autant de pièces que nécessaire.

L'enseignante peut faire un jeu de comparaison entre deux pièces : une chambre de garçon et une chambre de fille.

➔ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 26**.

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on sur la page ?
= une maison (*au mieux les pièces d'une maison*).
- Quelles pièces reconnaissez-vous ?
= il y a la cuisine, la salle de bain, la chambre et le salon.
- A quoi sert la cuisine ?
= à manger.
- A quoi sert la chambre ?
= à dormir...

Distribuer les autocollants aux enfants puis leur demander de nommer ce qu'ils représentent :

- il y a une télévision, une marmite, un coussin, une brosse à dents et un dentifrice.

Demander :

- Que fait-on avec la marmite ?
= on prépare à manger.
- Dans quelle pièce prépare-t-on à manger ?
= dans la cuisine.

Inviter les enfants à coller l'autocollant de la marmite sur l'image correspondant à la cuisine. Faire de même avec les autocollants restant.

◆ DANS LA CUISINE ◆

➔ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Ici l'enseignante peut organiser une visite de la cuisine de l'école.

Elle présentera les lieux aux enfants en posant des questions :

- Où sommes-nous ?
= dans la cuisine.
- Quel est cet objet ?
= c'est une boîte d'allumettes.
- A quoi servent les allumettes ?
= A faire du feu.

- Est-ce qu'on a le droit de toucher aux allumettes ?

= non.

- Pourquoi ?

- parce que c'est dangereux.

Montrer divers objets et inviter les enfants qui le peuvent à décrire la fonction de ces objets : le réfrigérateur, la cuisinière, le four, etc.

Guider les enfants en utilisant les termes suivants : c'est dangereux, on peut se blesser, c'est interdit, etc.

➔ **APPLICATION**

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 27.**

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on sur la page ?

= des photos.

- Que représentent ces photos ?

= du feu, une fille qui mange des céréales, une fille qui essaie de porter une casserole, un couteau.

- Est-ce qu'on a le droit de toucher au feu ?

= non.

- Pourquoi ?

= parce qu'on peut se brûler, c'est dangereux.

Procéder de même avec les autres photos en

guidant les enfants dans l'utilisation des

termes : dangereux, pas dangereux.

Distribuer les autocollants des pastilles aux enfants puis les inviter à les coller à l'endroit demandé.

UNITÉ 2 - HISTOIRE

LES MOUSTIQUES, ÇA PIQUE !

◆ Compétences détaillées

➔ À l'oral

- Parler et raconter à partir d'images.
- S'exprimer, commenter, poser des questions.
- Décrire les parties de son corps.
- Décrire un objet, un personnage, une situation.
- Expliquer, se faire comprendre.

➔ En lecture

- Comparer deux images.
- Repérer des éléments identiques.
- Se repérer dans un parcours.
- Affiner sa perception visuelle.
- Connaître la fonction des objets.

➔ En graphisme

- Savoir tenir et utiliser feutre et crayon.
- Savoir reproduire l'empreinte de sa main.
- Savoir reproduire des traits graphiques (vagues, lignes droites ; boucles).
- Reconnaître le rond et le reproduire.

PROJET
Fabrication d'un
bonhomme

❖❖❖ SEMAINE 1 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

Faire un rappel du livre d'histoires en présentant la couverture.
Laisser les enfants citer tous les éléments illustratifs et textuels.

- Poser nombre de questions tels que :
 1. Que voyez-vous sur la couverture ?
= des personnages.

2. Pouvez-vous les décrire ?
= Il y a un ogre, une petite fille avec un bonnet rouge, deux petits garçons, etc.
3. Que tient l'ogre dans les mains ?
= un gros crayon.
Etc.
= un livre.
Etc.

➔ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters de l'histoire au tableau.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.
Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?
= un petit garçon.

2. Que fait-il ?
= il joue avec son vélo.
3. Où peut-il bien être ?
= dans sa chambre.
4. Qu'est-ce qu'il y a au sol ?
= des jouets.
Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ ÉCOUTE ET COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter l'histoire à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique. Laisser les planches affichées au tableau. Guider les enfants en montrant les détails sur les planches pour leur faciliter la compréhension de l'histoire.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Poser ensuite les questions :

1. De quoi parle l'histoire ?
= d'un petit garçon qui s'appelle Younes.

2. Quel autre personnage est présent dans l'histoire ?
= la maman.
3. Qu'arrive-t-il à Younes la nuit ?
= il se fait piquer par un moustique.
4. Où l'a-t-il piqué ?
= sur le corps.
5. Vous souvenez-vous à quel endroit du corps ?
= sur la joue, sur le bras, sur le nez....
6. Que fait la maman de Younes pour le soulager ?
= elle lui passe de la crème sur le corps.
Etc.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions. Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

- Planche 1 :

1. Où est Younes ?

= il est dans sa maison.

2. Que fait-il ?

= il joue avec son vélo.

3. Qu'est-ce qu'il y a au sol ?

= des jouets.

4. Quels sont ces jouets ?

= il y a un avion, une voiture, un ballon...

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

→ LANGAGE

Laisser les posters affichés et donner un temps aux enfants pour les observer.

Faire des petits groupes de trois ou quatre enfants. Demander à chaque groupe d'enfants

de reconstruire l'histoire avec leurs propres mots. Un groupe d'enfant pour un poster.

→ DESCRIPTION

Exposer aux enfants le poster 3 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit :

- Younes, sa maman, le lit, le tapis...

Attirer l'attention des enfants sur Younes.

Inviter des enfants, tour à tour, pour décrire les parties du corps de Younes. Les amener à utiliser un lexique relatif au corps humain :

- le bras, la main, la jambe, la tête, les cheveux...

Demander aux enfants qui le peuvent de se décrire :

- voici ma main, voici mon pied, ma tête, mes yeux, etc.

Inviter les enfants à jouer à « Jacques a dit » et lancer : Jacques a dit lever la main, Jacques a

dit lever un pied, Jacques a dit, les mains sur la tête, fermez les yeux...

ACTIVITÉS ORALES

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.

Faire écouter l'histoire à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Poser ensuite les questions :

1. De quoi parle l'histoire ?

= d'un petit garçon qui se fait piquer par un moustique.

2. Comment s'appelle le petit garçon ?

= Younes.

3. Qui est la grande personne avec lui ?

= sa maman.

4. Qui pique Younes ?

= un moustique.

5. Quand le moustique a-t-il piqué Younes ?

= pendant la nuit, quand il dormait.

6. Pourquoi Younes se gratte le corps ?

= parce qu'il a des boutons.

Etc.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

→ CARTES LEXICALES

Montrer les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique.

Guider les enfants dans leur réponse :

- Que représentent ces images ?

= la main, le pied, le nez, les yeux, etc.

- Quel est cet objet ?

= c'est un peigne.

- A quoi sert-il ?

= à se coiffer les cheveux.

- Et cet objet ?

= c'est une brosse à dent.

- Que fait-on avec ?

= on se brosse les dents.

- Montrez-moi vos dents. *Les enfants doivent sourire à pleines dents.*

◆ SÉANCE 2 ◆

→ COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Rappeler le titre de l'histoire et le thème qu'il évoque.

- Le titre : Les moustiques, ça pique !

- Le thème : les parties du corps, le visage, etc.

Reprendre les posters et poser des questions:

- Que fait Younes au début de l'histoire ?

= il joue sur son vélo.

- Que fait-il ensuite ? *Montrer le poster 2.*

= il dort.

- Quel est l'insecte posé sur sa main ?

= un moustique.

- Que va faire le moustique ?

= il va piquer Younes.

- Que trouve Younes sur son corps lorsqu'il se réveille ?

= des boutons.

- Que fait sa maman pour le soulager ?

= elle passe de la crème.

- Qui tue le moustique à la fin de l'histoire ?

= la maman de Younes.

Etc.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser les **activités des pages 28 et 29 du cahier d'activités.**

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Présenter les posters aux enfants et leur demander de se rappeler l'histoire : Les moustiques, ça pique !

Faire un travail de discrimination visuelle en présentant deux grandes images apparemment identiques. Laisser un temps d'observation puis donner la parole aux enfants en leur demandant de décrire ce qu'ils voient. Les enfants doivent retrouver et décrire les différences entre les deux images.

➔ APPLICATION

Présenter le poster 1 aux enfants. Leur laisser un temps d'observation puis les laisser s'exprimer librement sur ce qu'ils voient. Inviter les enfants à ouvrir leur cahier **d'activités à la page 30** puis les guider en leur demandant de citer chaque élément d'une image à l'autre :

- Que fait Younes sur cette image ?
- = il joue sur son vélo.
- Que fait-il sur cette image ?

= il joue aussi sur son vélo.
 - Est-ce qu'il y a quelque chose au mur ici ?
 = non.
 - Et sur cette image ?
 = oui.
 Inviter les enfants à regarder les jouets un par un et à distinguer ceux qui sont différents.
 Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser l'activité de la page.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ EXPRESSION LIBRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.
 Faire écouter l'histoire à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.
 Répéter l'écoute deux ou trois fois.
NE PAS EXPOSER LES POSTERS.
 Laisser les enfants imaginer l'histoire.

Leur demander de reconstituer l'histoire avec leur propre mot.

Placer les enfants deux par deux et face à face. Les laisser s'observer puis leur demander chacun leur tour de décrire son partenaire en montrant les parties de son corps :
 - voici la main de Racim, voici son nez, voici ses cheveux, etc.

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ COMPTINE

Faire un rappel de la séance précédente.
 Placer les enfants face à l'enseignante puis les

inviter à chanter la comptine « Savez-vous planter les choux » en suivant vos gestes :

Refrain:
Savez-vous planter les choux ?
A la mode, à la mode,
Savez-vous planter les choux ?
A la mode de chez nous.

On les plante avec le doigt.
 À la mode, à la mode,
 On les plante avec le doigt.
 À la mode de chez nous.
Refrain

On les plante avec le pied.
 À la mode, à la mode,
 On les plante avec le pied.
 À la mode de chez nous.
Refrain

On les plante avec la main.
 À la mode, à la mode,
 On les plante avec la main.
 À la mode de chez nous.
Refrain

On les plante avec le nez.
 À la mode, à la mode,
 On les plante avec le nez.
 À la mode de chez nous.
Refrain

On les plante avec le coude.
 À la mode, à la mode,
 On les plante avec le coude.
 À la mode de chez nous.
Refrain

◆ SÉANCE 4 ◆

→ CHRONOLOGIE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.

Faire écouter l'histoire à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Répartir les enfants en quatre ou cinq groupes. Afficher les posters dans le désordre et demander à un groupe de remettre les posters en ordre.

Répéter l'opération avec les autres groupes l'un après l'autre.

◆ SÉANCE 5 ◆

→ CARTES LEXICALES

Présenter les cartes lexicales aux enfants en posant les questions :

- que représente cette image : la main ; le pied, les yeux, etc.

Retourner les cartes représentant une oreille, un pied, une main et un œil puis faire piocher les enfants chacun leur tour une carte et la décrire.

Les guider en demandant :

- carte représentant une oreille : montre-nous ton oreille ; que fais-tu avec ton oreille, en as-tu une autre ? Que portent les filles aux oreilles, etc.

Faire de même avec les cartes représentant l'œil, le pied et la main.

Terminer la séance en faisant réaliser aux enfants **l'activité de la page 31.**

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Même démarche qu'en Unité 1.

Représenter des vagues en pointillés sur le tableau puis inviter des enfants à repasser sur les pointillés un par un.

Offrir ensuite une feuille blanche aux enfants et les inviter à réaliser des vagues sur l'ensemble de la feuille.
Verbaliser leur action.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Même démarche qu'en Unité 1.

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Inviter les enfants à réaliser les **activités de la page 32.**

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

En classe demander aux enfants de lever leurs mains. Choisir un ou deux enfants qui décriront leur main et son utilité : c'est ma main, c'est le doigt, avec ma main je mange, je joue, j'écris...

Se procurer une grande feuille blanche sur laquelle chaque enfant de la classe réalisera l'empreinte de sa main à la peinture. Une fois la peinture sèche, afficher le poster des empreintes des mains dans la classe.

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ **APPLICATION**

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours de la séance précédente.

Inviter les enfants à réaliser les **activités de la page 33**.

❖❖❖ SEMAINE 2 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de la semaine précédente.

• Poser à nouveaux les questions tels que :

1. Que voyez-vous sur la couverture ?

= des personnages.

2. Pouvez-vous les décrire ?

= Il y a un ogre, une petite fille avec un bonnet rouge, deux petits garçons, etc.

3. Que tient l'ogre dans les mains ?

= un gros crayon.

4. Et la petite fille que porte-t-elle ?

= un livre.

Etc.

➔ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters de l'histoire au tableau. Demander aux enfants de se rappeler le titre de l'histoire.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?

= un petit garçon.

2. Que fait-il ?

= il joue sur son vélo.

3. Où se trouve-t-il ?

= dans sa maison.

4. Qui a-t-il au sol ?

= des jouets.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ DESCRIPTION DE L'HISTOIRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter l'histoire à partir du CD audio.

Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Demander aux enfants qui le peuvent de rappeler l'histoire.

Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

- Planche 3 :

1. Quels personnages sont présents sur l'image ?

= Younes et sa maman.

2. Où sont-ils ?

= dans la chambre de Younes.

3. Que fait Younes ?

= il se gratte le corps.

4. Pourquoi ?

= car il a des boutons de moustiques.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Prendre les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique.

Les éparpiller sur une table et inviter les enfants autour de cette table.

Demander à un enfant de piocher une carte et de la décrire :

- l'enfant pioche la carte représentant le nez, lui demander : quelle est ta carte ? montre-nous ton nez ? que fais-tu avec ? que lui arrive-t-il quand tu es malade...

Répéter l'opération avec les autres enfants.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Présenter les posters aux enfants et leur demander de se rappeler l'histoire « Les moustiques, ça pique ! ».

Présenter la planche 1 et les laisser l'observer.

Demander aux enfants de citer ce qu'il voit sur l'image en les guidant :

1. Qui est ce petit garçon ?

= c'est Younes.

2. Que fait-il ?

= il joue sur son vélo.

3. A-t-il l'air content ou triste ?

= il a l'air content.

4. Qui a-t-il au sol ?

= des jouets.

5. Lesquels ?

= des cubes, des billes, un ballon, un avion, etc.

6. Que va faire Younes après avoir joué ?

= il ira se coucher.

Répéter l'exercice avec les autres posters.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.

Prendre la planche 2 et l'afficher.

Continuer l'observation de la séance 1 en posant d'autres questions pour préparer

l'activité de lecture page 36.

- Que voit-on sur l'image ?

= Younes et un moustique.

- Que fait Younes ?

= il dort.

- Où est le moustique ?

= il est sur la main de Younes.

- Comment est-il arrivé jusqu'ici ?

= en volant.

Etc.

→ PHASE APPLICATION

En classe, placer un enfant près de la porte d'entrée et un autre enfant au fond de la classe.

Demander à l'enfant placé au fond de la classe de venir jusqu'à son camarade placé près de la porte d'entrée. Tracer au sol son trajet à la craie de couleur.

Répéter l'exercice avec deux autres enfants puis tracer le trajet avec une craie d'une autre couleur.

Verbaliser : voici le chemin qui a mené Idriss jusqu'à Samir ; voici le chemin de Marwa jusqu'à Safia.

Terminer la séance en invitant les enfants à réaliser **l'activité de la page 36.**

◆ SÉANCE 3 ◆

→ OBSERVATION ET MANIPULATION

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente. Présenter aux enfants des cubes. Leur laisser le temps de les observer et de les manipuler.

Attirer leur attention sur les faces, les couleurs, la forme de l'objet, etc.

Proposer un jeu d'assemblage : mettre toutes les faces des cubes de couleurs jaune vers le haut ; de couleur rouge face à soi ; de couleur bleu caché, etc.

Verbaliser les actions.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.

Reprendre l'observation des cubes ainsi que leur manipulation.

Proposer à nouveau un jeu d'assemblage avec des cubes à assembler pour former un puzzle.

Présenter le poster 1 et demander aux enfants de trouver les cubes sur l'image.

Terminer la séance en réalisant **l'activité de la page 37 du cahier d'activités**.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.

Inviter les enfants à passer un par un au tableau et leur demander de tracer des ronds. Vous aurez dessiné des pointillés sur le tableau et vous demanderez aux enfants de repasser sur les pointillés pour tracer les ronds.

Verbaliser leur action.

Distribuer des feuilles blanches et demander aux enfants de tracer des ronds.

Ils doivent remplir la feuille. Ils peuvent changer de couleur pour chaque rond.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Faire un rappel de la séance précédente. Former un rond avec vos doigts en collant pouce et index et présenter le rond formé aux enfants : voici un rond. Inviter les enfants à faire pareil. Aider ceux qui ont du mal. Les élèves doivent présenter en l'air leur rond formé avec leur doigt.

Continuer la séance en demandant aux enfants d'observer les objets de la classe. Leur demander de montrer des objets ronds. Terminer la séance en invitant les élèves à réaliser **l'activité de la page 38**.

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

→ APPLICATION

Faire un rappel de la séance précédente.

Inviter les enfants à tracer un trait ou une courbe au tableau, à tour de rôle. Leur distribuer une feuille blanche et les inviter à remplir la feuille en traçant des traits et des courbes. Pour ceux qui le peuvent, ils peuvent

s'amuser à former des figures : bonhomme par exemple.

En séance 4, faire un rappel de la séance 3. Terminer la séance en invitant les élèves à réaliser **l'activité de la page 39**.

❖❖❖ SEMAINE 3 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve Younes sur la couverture ?
= *les enfants montrent du doigt.*
2. Que tient-il dans ses mains ?
= une règle.
Etc.

→ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio de l'histoire, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre de l'histoire puis de la raconter avec leurs propres mots. Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.
Laisser le temps aux enfants de les observer.
Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.
Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème de l'histoire.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?
= d'un petit garçon qui s'appelle Younes.
- Que fait-il au début de l'histoire ?
= il joue sur son vélo.
- Pourquoi va-t-il se coucher ?
= parce qu'il est fatigué.
- Quel est l'insecte qui vient pendant la nuit ?

- = c'est un moustique.
- Que va-t-il faire à Younes ?
= il va le piquer.
- Où le moustique pique Younes ?
= sur sa main, son pied, sa joue...
- Etc.

Demander aux enfants de montrer les parties du corps en même temps qu'ils les citent.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Exposer aux enfants le poster 3 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit.

Les amener à utiliser un lexique relatif au corps humain en attirant leur attention sur Younes :

- la tête de Younes, les cheveux de Younes, les yeux, le nez, le bras en l'air de Younes, les chaussons aux pieds de Younes...

Prendre les cartes lexicales.

Distribuer une carte à chaque enfant. Demander à un enfant de montrer sa carte à un autre enfant sans que le premier ne la voie. L'enfant qui voit l'image doit mimer la partie du corps qui est représentée sur la carte afin que celui qui montre l'image la devine.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

COMPTINE

Proposer aux enfants l'apprentissage de la comptine durant cette semaine.

◆ SÉANCE 1 ◆

Lire la comptine "voici ma main" avec les enfants en montrant chacun des doigts correspondants.

Répéter autant de fois que nécessaire.

Voici ma main,
(présenter la main doigts serrés)
elle a cinq doigts,
(écarter les doigts)
en voici deux, en voici trois.
(de l'autre main saisir ensemble le pouce et l'index, puis le majeur avec l'annulaire et l'auriculaire)
Mon premier le petit bonhomme,
(de l'autre main tenir le pouce)

c'est mon gros pouce que je nomme.
L'index qui montre le chemin
(de l'autre main tenir l'index)
est le deuxième doigt de ma main.
Entre l'index et l'annulaire
(de l'autre main tenir le majeur)
le majeur paraît un grand frère.
L'annulaire porte un

anneau,
(de l'autre main tenir l'annulaire)
avec sa bague il fait le beau.
Le minuscule auriculaire
marche à côté de l'annulaire.
Regardez les cinq doigts travailler,
(remuer les cinq doigts)
Chacun fait son petit métier.

◆ SÉANCE 2, 3 et 4 ◆

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Puis reprendre l'apprentissage de la comptine.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ APPLICATION

Imprimer le coloriage de la main disponible à la fin du guide puis laisser les enfants colorier

et profiter de l'occasion pour vérifier l'apprentissage du nom de chaque doigt.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Distribuer une feuille blanche à chaque enfant, leur demander de poser une main sur la feuille puis montrer comment en dessiner le

contour. Ils peuvent à la fin colorier et décorer leur dessin.

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

➔ RAPPEL ET CONSOLIDATION

Faire un rappel des séances précédentes (semaines 2 et 3 compris) puis reprendre le graphisme sur des feuilles libres.

❖❖❖ **SEMAINE 4** ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ **RAPPEL**

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve Younessur la couverture ?
= *les enfants montrent du doigt.*
2. Que tient-il dans ses mains ?
= une règle.
Etc.

➔ **OBSERVATION**

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre de l'histoire puis de la raconter avec leurs propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.
Laisser le temps aux enfants de les observer.
Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.
Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ **LANGAGE**

Rappeler aux enfants le thème de l'histoire.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?
= de Younes.
- Qu'arrive-il à Younes ?
= il se fait piquer par un moustique.
- Que fait sa maman pour le soulager ?
= elle lui passe de la crème.
- Qui tue le moustique à la fin de l'histoire ?
= c'est la maman de Younes.

Etc.

Vous pouvez demander aux enfants s'ils ont déjà été piqués par un moustique, qu'est-ce que l'on voit sur la peau après la pique, quel effet cela nous donne, etc.

= *j'ai été piqué par un moustique, j'ai eu des boutons sur le corps, ça me grattait...*

Invitez les enfants à utiliser le lexique lié aux parties du corps : main, pied, jambe...

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ **CARTES LEXICALES**

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Présenter les cartes aux enfants une à une puis leur demander de décrire l'image.

Répéter autant de fois que nécessaire afin de consolider les connaissances.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.
Présenter les posters aux enfants et leur demander de se rappeler l'histoire « Les moustiques, ça pique ! ».
Présenter la planche 1 et les laisser l'observer.
Demander aux enfants de citer ce qu'il voit sur l'image en les guidant :

1. Qui est ce petit garçon ?

= c'est Younes.

2. Que fait-il ?

= il joue sur son vélo.

3. A-t-il l'air content ou triste ?

= il a l'air content.

4. Qui a-t-il au sol ?

= des jouets.

5. Lesquels ?

= des cubes, des billes, un ballon, un avion, etc.

6. Que va faire Younes après avoir joué ?

= il ira se coucher.

Répéter l'exercice avec les autres posters.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.

Reprendre l'observation des posters.

→ PHASE APPLICATION

En classe, présenter des objets identiques (balles, ballons, crayon), intégrer un objet différent puis travailler avec les enfants sur la perception visuelle :

- quels sont ces objets ?

= ce sont des ballons.

- sont-ils pareils, identiques, se ressemblent-ils, sont-ils les mêmes...

= non celui là n'est pas pareil, celui là n'a pas dessin, celui-ci n'est pas de la même couleur...

Terminer la séance en invitant les enfants à réaliser l'activité de la page 42.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente. Présenter les cartes lexicales suivantes : main, pied, dent, cheveux.
Distribuer à 4 enfants les cartes : gant, basket, brosse à dents et peigne.

Demander à chacun des enfants de décrire sa carte puis de la poser sur la carte qui convient : gant = main ; peigne = cheveux...
Verbaliser leur action.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente.
Reprendre l'observation des cartes lexicales.

Proposer à nouveau le jeu des cartes lexicales.
Terminer la séance en réalisant **l'activité de la page 43 du cahier d'activités**.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de prendre un feutre et de tracer dans l'air de grandes boucles.
Tracer au tableau des boucles en pointillés.
Inviter un élève à repasser sur les pointillés au

tableau. Renouveler l'exercice avec d'autres enfants.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 23**.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.
Distribuer une feuille blanche à chaque élève. L'enseignante aura dessiné des points de départ et d'arrivée ainsi que des points

rouges à contourner. L'enseignante aura commencer par des boucles en pointillés. Les enfants devront dessiner des boucles en contournant les points.
Terminer en réalisant **l'activité page 44**.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours de la séance précédente.
Imprimer à nouveau la page de coloriage de la main disponible à la fin du guide.

Demander aux enfants de décorer librement la main. Les guider en leur proposant des symboles, des formes au tableau ; ils peuvent utiliser crayons de couleurs, feutres, peinture, etc.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.
Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 45**.
Leur demander :
- Qui est cette personne ? c'est la maman de Younes.

- Que porte-t-elle ? une robe.
- Nous allons décorer la robe de la maman de Younes.

Inviter les enfants à prendre leurs feutres de couleurs et leur demander de réaliser l'activité de la page.

❖❖❖ SEMAINE 5 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

➔ RAPPEL ET ÉVALUATION DES CONNAISSANCES

Faire un rappel des séances de langage des semaines précédentes en procédant de la même manière : observation des posters,

écoute audio de l'histoire, questions/réponses, jeu de cartes lexicales, etc.

PROJET

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

➔ PRÉSENTATION DU PROJET

Cette séance vise à rappeler le contenu de l'histoire et d'en extraire le projet.

- Quelle histoire avons-nous lu ?
= Les moustiques, ça pique !
- Qui est le petit garçon de l'histoire ?
= Younes.
- Que lui arrive-t-il ?

= il se fait piquer par un moustique.

- Où ?

= sur le corps, le pied, la joue, la main...

- Nous allons réaliser ensemble un bonhomme avec une tête, des bras, des jambes...

- A qui aimeriez-vous l'offrir ? *Laissez les enfants choisir.*

➔ RÉALISATION DU PROJET

Procéder à la réalisation du projet en suivant les étapes présentées dans le livre d'histoires

à la fin du récit.

❖❖❖ SEMAINE 6 ❖❖❖

L'enseignante peut prévoir une sixième semaine et reprendre respectivement les activités de langage, lecture, graphisme, maths et découverte afin de consolider les

apprentissages. L'enseignante peut revenir sur les activités du cahier afin d'évaluer la compréhension des élèves.

MATHÉMATIQUES ET DÉCOUVERTE DU MONDE

◆ Compétences détaillées

➔ En mathématiques

- Respecter une suite de couleurs
- Comparer des tailles
- Suivre un trajet, respecter un trajet
- Connaître le chiffre et la quantité 1
- Connaître le chiffre et la quantité 2

➔ En découverte

- Connaître les parties du visage
- Connaître les gestes afin d'avoir une bonne hygiène corporelle

ACTIVITÉS DE MATHÉMATIQUES

◆ SUITE LOGIQUE ◆ Respecter une suite de couleurs

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe, créer des situations et demander aux enfants de respecter des suites d'objets : crayon-feutre-crayon-feutre.

Demander aux enfants de créer une suite sur leur table. Vérifier si nécessaire. Multiplier les situations.

Exemple 2

Demander aux enfants de se placer l'un derrière l'autre en alternant fille/garçon.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des activités de logique en variant les objets à rythmer : des Legos et des balles : demander à un enfant de terminer la suite que l'enseignante aura entamer.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 34**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les détails :

Activité 1 :

- Que représente ce dessin ?
= un cou.
- Qui y-a-il autour de ce cou ?
= un collier.
- Un collier de quoi ?

= de perles.

- Les perles ont des couleurs différentes mais elles se suivent. Citez-les.

= rose, vert, rose, vert...

Etc.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser la première activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

Distribuer les autocollants des empreintes de pied. Prendre l'activité 2 puis procéder de la même façon que pour la première activité en créant des situations dans la classe afin de préparer les enfants l'activité du cahier. Terminer en réalisant l'activité 2.

◆ PETIT/GRAND ◆ Comparer des tailles

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe, créer des situations afin de comparer des objets selon leur taille.

Déposer sur une table un petit crayon et un grand crayon. Demander aux enfants de montrer le petit crayon puis le grand crayon. Multiplier les situations.

Exemple 2

Demander à deux enfants de taille différente de se mettre l'un à côté de l'autre. Demander

aux enfants de nommer le plus grand puis le plus petit. Répéter la situation avec d'autres enfants.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en multipliant les exemples en classe : grande/petite règle, grand/petit crayon, grande/petite trousse, etc.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 35**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les détails :

- Que représentent les dessins ?

= des lèvres.

- De quelle taille sont-elles ?

= il y a des petites et des grandes lèvres.

- Montrer moi vos lèvres. *Les enfants font la moue pour montrer leurs lèvres.*

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

- Les enfants entourent en bleu la petite lèvre rouge et en rouge la grande lèvre rouge.

- Les enfants entourent en bleu la petite lèvre rose et en rouge la grande lèvre rose.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ REPÉRAGE DANS L'ESPACE ◆ Suivre un trajet

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

En classe, déposer un livre au fond de la classe. Demander à un élève d'aller chercher cet objet. Tracer son chemin à la craie. Déposer un sac à un autre endroit dans la classe. Demander à un autre enfant de

chercher le sac puis tracer aussi son chemin à la craie en veillant à changer de couleur. Demander à un troisième enfant de récupérer le livre en suivant le même chemin que son camarade, puis demander à un cinquième enfant de récupérer le sac en suivant le même chemin que son camarade.

Exemple 2

Dans la cour, proposer enfants un parcours de cerceaux. Placer les cerceaux au sol puis inviter

les enfants à se déplacer de cerceaux en cerceaux.
Répéter l'activité en modifiant les trajets.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe :
Par exemple, un enfant au fond de la classe, un autre à l'entrée. L'enfant à l'entrée doit rejoindre son camarade au fond de la classe. Un troisième élève observe le chemin emprunté puis doit le reproduire.
Multiplier les situations autant que nécessaire.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 40**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les détails :
- Que représentent les dessins ?

= des têtes d'enfants et des chapeaux.
- Que remarquez-vous sur la tête des enfants ?
= ils ont les cheveux blancs.
- Et les chapeaux, sont-ils blancs ou en couleur ?
= ils sont en couleur.
Inviter les enfants à prendre les crayons de couleurs orange, rouge et marron.
Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LABYRINTHE ◆ Respecter un trajet

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la cour, proposer aux enfants un parcours de cerceaux. Faire un point de départ et un point d'arrivée.

Placer les cerceaux au sol en intégrant dans certains cerceaux une balle, un sac, une trousse.

Demander à un enfant de se déplacer de cerceaux en cerceaux, du point de départ au point d'arrivée, en cueillant les objets dans l'ordre que la maîtresse aura préalablement annoncé.

Répéter l'activité en modifiant les trajets et l'emplacement des objets.

Exemple 2

En classe, placer un enfant au fond de la classe et un autre à l'entrée. Demander à l'élève à l'entrée de rejoindre son camarade au fond de la classe en passant par 3 de ses camarades assis en classe :

- Amine doit rejoindre Hamza. Dans son trajet il doit passer par Anis, Arwa puis Ines. Il tapera à la main de chacun d'eux à son passage.

Répéter l'exercice avec d'autres enfants et d'autres trajets.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe.

On peut réaliser un parcours sur le tableau avec point de départ et point d'arrivée. On donnera un chemin à respecter avec des aimants de couleurs par exemple.

L'enfant devra tracer le chemin du point de départ au point d'arrivée en passant par les aimants dans l'ordre qu'aura indiqué la maîtresse sur le tableau.

Répéter l'exercice autant de fois que nécessaire.

dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les détails :

- Que représentent les dessins ?

= un parcours, un labyrinthe.

- Quel personnage est présent, quels sont ces objets ?

= il y a Younes, son vélo, une basket, un doigt, une main et des lèvres.

- A votre avis, que veut faire Younes ?

= retrouver son vélo.

Etc.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 41**. Les laisser observer la page et découvrir les

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LE CHIFFRE ET LA QUANTITÉ 1 ◆ Connaître le chiffre et la quantité 1

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Si possible, reprendre la comptine « Voici ma main » en la mimant avec les enfants.
Plier 4 doigts et montrer un doigt tendu.
Verbaliser : j'ai un doigt, voici un doigt, combien voyez-vous de doigts ?

Montrer un dé et une pancarte avec le chiffre 1 écrit dessus. Faire nommer : C'est un dé, sur chaque face il y a des points. C'est le chiffre 1. Faire correspondre le doigt tendu au nombre de points sur le dé et au chiffre 1.

Exemple 2

En classe, mettre les enfants en ronde. Placer au centre des balles puis inviter les enfants chacun leur tour à chercher 1 balle et revenir à sa place.

Une fois que tous les enfants ont récupéré chacun 1 balle demander : combien avez-vous de balle ? *Les enfants répondent en chœur par « une balle ».*

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe ou dans la cour : par exemple demander aux enfants de se ranger un par un ; de chercher chacun leur tour 1 objet dans la classe et le déposer près de la maîtresse, etc.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 46**. Les laisser observer la page et découvrir les

dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les détails :
- Que voyez-vous sur la page ?
= un dé, une main, Younes.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LE CHIFFRE ET LA QUANTITÉ 2 ◆ Connaître le chiffre et la quantité 2

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Procéder de la même façon que pour le chiffre et la quantité 1.

Reprendre la comptine « Voici ma main » en la mimant avec les enfants.

Plier 3 doigts et montrer 2 doigts tendus.

Verbaliser : j'ai 2 doigts, voici 2 doigts, combien voyez-vous de doigts ?

Montrer un dé et une pancarte avec le chiffre 2 écrit dessus. Faire nommer : C'est un dé, sur chaque face il y a des points. C'est le chiffre 2. Faire correspondre le doigt tendu au nombre de points sur le dé et au chiffre 2.

Exemple 2

En classe, mettre les enfants en ronde. Placer au centre des balles puis inviter les enfants chacun leur tour à chercher 2 balles et revenir à sa place.

Une fois que tous les enfants ont récupéré chacun 2 balles demander : combien avez-vous de balle ? *Les enfants répondent en chœur par « deux balles ».*

Exemple 3

Dans la cour, proposer aux enfants de se promener librement. A votre signal, les enfants

trouvent un partenaire pour former un groupe de 2.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe ou dans la cour : par exemple demander aux enfants de se ranger 2 par 2 ; de chercher chacun leur tour 2 objets dans la classe et le déposer près de la maîtresse, etc.

dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les détails :
- Que voyez-vous sur la page ?
= un dé, une main, des tapettes.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 47**. Les laisser observer la page et découvrir les

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

ACTIVITÉS DE DÉCOUVERTE

◆ LE VISAGE ◆

→ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Pour cette activité découverte, l'idéal serait d'emmener les enfants en salle d'activités sportives ou motricité et de les placer face au miroir.

Ou apporter un grand miroir en classe et demander à chaque enfant de se regarder et d'observer son visage.

Demander de montrer le nez, la bouche, les yeux, les oreilles, etc.

L'enseignante peut également proposer un jeu de Jacques a dit en demandant : Jacques a dit fermez les yeux, Jacques a dit ouvrez la bouche, Jacques a dit les mains sur les oreilles, etc.

→ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 48**.

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on sur la page ?

= une tête, un visage.

- Que remarquez-vous sur le visage ?

= il manque les yeux, le nez et la bouche.

Distribuer les autocollants aux enfants puis leur demander de nommer ce qu'ils représentent :

- il y a un nez, une bouche et des yeux.

Nous allons donc former le visage en collant les parties manquantes à la bonne place.

Inviter les enfants à coller les autocollants des parties du visage au bon endroit.

Attirer ensuite leur attention sur la partie supérieure de l'activité en leur demandant de compter le nombre correspondant à chaque partie. Puis terminer l'activité.

◆ LA TOILETTE ◆

→ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Dans le coin poupées de la classe, faire des groupes de 4 ou 5 enfants et distribuer à chaque groupe une poupée plus ou moins sale. Expliquer aux enfants que pour rendre propre les poupées, il faut les nettoyer. Pour cela nous allons leur faire la toilette en utilisant un certain nombre de matériels. Présenter alors une bouteille de shampoing, un savon, une brosse à dents, etc.

Emmener les enfants dans la salle d'eau et proposer aux groupes, chacun leur tour, de faire la toilette à leur poupée en verbalisant leurs actions : je met du shampoing sur les cheveux, je frotte, je rince car les cheveux sont sales ; je mets du savon sur le corps, je frotte car la poupée est sale ; je lui brosse les dents avec une brosse à dents et du dentifrice, etc.

→ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 49**.

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on en dans cette partie de page ?

= des cheveux, une bouche, des mains.

Rappeler aux enfants ce qu'ils ont utilisé pour laver les différentes parties du corps de leur poupée puis distribuer les autocollants aux enfants puis les inviter à les coller au bon endroit.

- Que voit-on dans cette partie de page ?

= des photos.

- Que représentent les photos ?

= il y a une petite fille qui se lave les dents et un monsieur qui se lave les mains.

Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient en les guidant si nécessaire par des questions :

- que fait la petite fille ?

= elle se brosse les dents.

- Avec quoi ?

= une brosse à dents.

- Que met-on sur la brosse à dents pour nettoyer les dents ?

= du dentifrice.

- Pourquoi doit-on se brosser les dents ?

= pour ne pas avoir de carie.

Etc.

UNITÉ 3 - CONTE

LE PETIT CHAPERON ROUGE

DES FRÈRES GRIMM

◆ Compétences détaillées

➔ À l'oral

- Parler et raconter à partir d'images.
- S'exprimer, commenter, poser des questions.
- Décrire un objet, un personnage, une situation.
- Expliquer, se faire comprendre.
- Découvrir le monde de la forêt.

➔ En lecture

- Écouter et comprendre un texte.
- Suivre une histoire à l'aide des images.
- Reconnaître des mots globalement.
- Repérer la première lettre d'un mot.
- Reconnaître des lettres identiques.

➔ En graphisme

- Savoir tenir et utiliser feutre et crayon.
- Savoir reproduire des formes géométriques (triangles)
- Savoir reproduire des traits graphiques (lignes obliques, lignes droites) et des quadrillages.
- Initiation à la lettre A et E.

PROJET

Fabrication d'un
champignon

❖❖❖ SEMAINE 1 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters du conte au tableau.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 3 ?
= une petite fille.

2. Que fait la petite fille ?
= elle se promène.

3. Où se promène-t-elle ?
= dans la forêt.

4. Que porte-t-elle dans ses mains ?
= Un panier et des fleurs.
Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ ÉCOUTE ET COMPRÉHENSION DU CONTE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter le conte à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique. Laisser les planches affichées au tableau. Guider les enfants en montrant les détails sur les planches pour leur faciliter la compréhension du conte.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Poser ensuite les questions :

1. De quoi parle l'histoire ?
= d'une petite fille.
2. Où se passe l'histoire ?
= dans la forêt.
3. Comment appelle-t-on la petite fille ?
= Le Petit Chaperon rouge.

4. Pourquoi ?

= car elle porte un bonnet rouge.

5. A qui le Petit Chaperon rouge rend-elle visite ?

= à sa grand-mère.

6. Que donne la maman au petit chaperon rouge ?

= une galette et un pot de confiture.

7. Pour qui ?

= pour sa grand-mère.

8. Où se trouve la maison de la grand-mère ?

= Dans la forêt.

9. Qui rencontre le Petit Chaperon rouge dans la forêt ?

= le vilain loup.

Etc.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions. Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

- Poster 1 :

1. Où vit le Petit Chaperon rouge ?

= dans la forêt

2. Avec qui le Petit Chaperon rouge parle-t-elle ?

= avec sa maman.

3. Que tient la maman dans sa main ?

= un panier.

4. Que contient le panier ?

= une galette et un pot de confiture.

5. Que fait la maman ?

= Elle parle avec sa fille.

6. Que lui dit-t-elle ?

= de bien suivre le chemin et de n'adresser la parole à personne.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

→ LANGAGE

Laisser les posters affichés et donner un temps aux enfants pour les observer.

Faire des petits groupes de trois ou quatre enfants. Demander à chaque groupe d'enfants

de reconstruire l'histoire avec leurs propres mots. Un groupe d'enfant pour un poster.

→ DESCRIPTION

Exposer aux enfants le poster 3 et les amener à utiliser un lexique relatif à la forêt et à son environnement.

Verbaliser :

Sur la branche de l'arbre on voit un écureuil.

Sur le sol on voit de l'herbe, des pierres, des champignons et des fleurs.

Voici une tortue elle est sur l'herbe

Voyez-vous d'autres animaux sur l'image ?

Oui, le papillon.

ACTIVITÉS ORALES

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Faire écouter le conte à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Poser ensuite les questions :

1. Quel est le personnage principal de l'histoire ?

= le Petit Chaperon rouge.

2. C'est une fille ou un garçon ?

= c'est une fille.

3. Que porte la fille sur sa tête ?

= un bonnet rouge.

4. Avec qui le Petit Chaperon rouge parlait au début de l'histoire ?

= avec sa maman.

5. Que lui demande sa maman ?

= elle lui demande d'apporter une galette et un pot de confiture à sa grand-mère ?

7. Où se trouve la maison de la grand-mère ?

= dans la forêt.

8. A qui le Petit Chaperon rouge parle-t-elle dans la forêt ?

= au loup.

9. Est-il gentil ?

= non, c'est un vilain loup.

10. Qui arrive en premier à la maison de la grand-mère ?

= le loup.

11. Que veut-il faire ?

= il veut manger la grand-mère du Petit Chaperon rouge.

Etc.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

→ CARTES LEXICALES

Afficher le poster 3 et montrer aux enfants les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique. Puis leur demander de repérer les éléments représentés sur cartes lexicales, sur le poster 3.

Guider les enfants dans leur réponse :

- Où est l'écureuil sur le poster ? voyez-vous la tortue ?

- Qu'est-ce qu'on voit sur le sol ?

= Des champignons, des fleurs, des pierres.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Rappeler le titre du conte et le thème qu'il évoque.

- Le conte : Le Petit Chaperon rouge

- Le thème : la forêt, les animaux, les insectes, les fleurs, etc.

Reprendre les posters et poser des questions relatives au thème :

- Où se trouve le Petit Chaperon rouge au début de l'histoire ?

= dans la forêt.

- Qu'apporte le Petit Chaperon rouge à sa grand-mère ?

= Une galette et un pot de confiture.

- A qui le Petit Chaperon rouge parle-t-elle dans la forêt ?

= au loup.

- Est-il gentil ?

= non, c'est un vilain loup.

- Qui arrive en premier à la maison de la grand-mère ?

= le loup.

- pourquoi ?

= pour manger la grand-mère du Petit Chaperon rouge.

- En quoi s'est déguisé le loup ?

= il s'est déguisé en grand-mère du Petit Chaperon rouge.

- Pourquoi ?

= pour ne pas que le Petit Chaperon rouge le reconnaisse.

- Qui sauve le Petit Chaperon rouge et sa grand-mère ?

= Le chasseur.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser les **activités des pages 50 et 51 du cahier d'activités.**

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Désigner un enfant et lui demander de prendre son cartable. Attirer l'attention des enfants sur la première lettre du prénom de leur camarade indiquée sur l'étiquette, et leur expliquer que le prénom commence par telle lettre. Demander ensuite à chaque enfant de regarder l'étiquette de son cartable et de désigner la première lettre de son prénom avec son doigt.

➔ PHASE APPLICATION

Présenter le poster 2 et 3 et laisser les enfants observer.

Leur demander d'observer le poster 2 et de montrer où est le loup, et où est l'écureuil. Leur demander d'observer le poster 3 et de montrer où est la forêt et où est le panier. Imprimer ensuite chacun des mots : forêt, panier, écureuil, loup en grand format et les coller sur le tableau et demander aux enfants d'entourer la première lettre de chaque mot.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser **l'activité de la page 52 du cahier d'activités**.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Désigner un enfant et lui donner 4 cartes qui comportent les lettres A, B, C et D et disposer les mêmes lettres sur une table. Demander à un enfant de soulever les cartes une par une et de les montrer à ses camarades. Inviter un enfant à retrouver à chaque fois la carte identique à celle qui est présentée par son camarade.

➔ PHASE APPLICATION

Dupliquer les cartes avec les lettres : A, B, C et D et les disposer sur une table. Demander aux enfants de déposer chaque lettre sur celle qui lui ressemble.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser **l'activité de la page 53 du cahier d'activités**.

◆ SÉANCE 3 ◆

Imprimer le mot « papillon » en grand format et l'afficher au tableau puis disposer les lettres du mot (préalablement imprimées sur des feuilles) sur une table devant les enfants.

Demander leur de trouver parmi les lettres, la première lettre du mot « papillon » figurant sur au tableau.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Imprimer le dessin d'un poisson avec des écailles sous forme de pont. Le présenter aux enfants et leur montrer les écailles en formes de ponts.

➔ PHASE APPLICATION

Dessiner le poisson au tableau suffisamment grand. Dessiner des écailles en pointillés et

inviter les enfants à repasser sur les pointillés un par un avec une craie ou un feutre d'ardoise.

Inviter les enfants à prendre leurs feutres de couleurs et leur demander de réaliser **l'activité de la page 54.**

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.
Montrer aux enfants des exemples de lignes obliques sur un modèle. Exemple : coquillage.

➔ PHASE APPLICATION

Distribuer une feuille blanche aux enfants et les inviter à réaliser des lignes obliques sur l'ensemble de la feuille.
Verbaliser leur action.

Représenter des lignes obliques en pointillés sur le tableau puis inviter les enfants à repasser sur les pointillés un par un.

Inviter les enfants à prendre leurs feutres de couleurs et leur demander de réaliser **l'activité de la page 55.**

❖❖❖ SEMAINE 2 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters du conte au tableau. Demander aux enfants de se rappeler le titre du conte.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?
= une dame et une petite fille.

2. Comment s'appelle la petite fille ?
= Le Petit Chaperon rouge.
3. Avec qui parle-t-elle ?
= avec sa maman.
3. Où sont-ils ?
= devant la porte de leur maison.
4. Que tient la maman dans sa main ?
= un panier.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ DESCRIPTION DE L'HISTOIRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter l'histoire à partir du CD audio.

Demander aux enfants de rappeler le titre du conte.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Demander aux enfants qui le peuvent de rappeler l'histoire.

Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

- Poster 1 :

1. Que font Le Petit Chaperon rouge et sa maman ?
= elles discutent.
 2. Avec qui vit le petit chaperon rouge ?
= avec sa maman.
 3. Où vivent-elles ?
= dans la forêt.
 4. Que voyez-vous dans le panier que tient la maman dans ses mains ?
= une galette et un pot de confiture.
- Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ CARTES LEXICALES

Prendre les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique. Choisir les cartes relatives à la forêt et son environnement.

Les éparpiller sur une table et inviter les enfants autour de cette table.

Demander à un enfant de piocher une carte et de la décrire :

- que voyez-vous sur cette carte ?
= des arbres et de l'herbe.
- où peut-on trouver les arbres ?
= dans la forêt.

- Quel est cet animal ?
= un oiseau.
- Avez-vous déjà visité une forêt ? Pouvez-vous citer les animaux que vous avez vus ?

- Qu'est-ce qu'on trouve aussi dans la forêt ?
Etc.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Dessiner au tableau un livre et un stylo en écrivant dessus le nom de chaque objet.
Présenter chaque dessin en prononçant leur

nom. Demander aux enfants de désigner avec le doigt le stylo et le livre.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente et reprendre un exemple de la phase orale puis lancer l'activité suivante :

Disposer sur une table : une colle, une gomme, un livre et écrire sur des feuilles les mots qui correspondent à chaque objet et les déposer à cheval sur la table. Écrire à nouveau les mots colle, gomme et livre sur des étiquettes puis les distribuer à trois enfants. Demander à chacun

des trois enfants de déposer son étiquette devant l'objet correspondant.
Répéter l'activité avec les autres enfants.

Inviter les enfants à réaliser l'**activité de la page 58**.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE ORALE

Dessiner la lettre A suffisamment grande au tableau, la lire à haute voix en articulant bien. Demander aux enfants de la répéter plusieurs fois.
Montrer aux enfants la lettre A écrite dans un mot affiché en classe et attirer leur attention

sur le fait que la lettre écrite au tableau est identique à celle écrite sur le mot affiché en classe.

Demander aux enfants de chercher la lettre A sur le reste des mots affichés en classe.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu dans les séances précédentes. Reprendre un exemple de la phase orale puis lancer l'activité suivante :
Écrire sur une feuille blanche les mots MAMAN, PAPA, MAMIE et PAPIE puis inviter

les enfants à passer un par désigner la lettre A dans chaque mot.

Inviter les enfants à réaliser l'**activité de la page 59**.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.

Présenter aux enfants des affiches qui comportent des dessins de forme

triangulaire (portion de fromage, tranche de pizza, etc.)

Dessiner des triangles en pointillés sur le tableau et inviter les enfants un par un à repasser sur les pointillés avec une craie ou un feutre d'ardoise.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la séance précédente.

Distribuer des feuilles blanches et demander aux enfants de relier entre les points pour former un triangle.

Terminer la séance en invitant les élèves à réaliser **l'activité de la page 60.**

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.

Ecrire sur une feuille blanche les mots : ABEILLE, ARBRE en majuscules et demander aux enfants d'entourer la lettre A.

Dessiner au tableau des A en majuscule d'imprimerie en pointillés et inviter les enfants à repasser sur les pointillés un par un avec une craie ou un feutre d'ardoise.

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la séance 3.

Distribuer aux enfants des feuilles sur lesquels l'enseignante aura préalablement écrit des « A » en pointillés. Demander aux enfants de repasser sur les pointillés des lettres.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 61.**

❖❖❖ SEMAINE 3 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve le Petit Chaperon rouge sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Que tient-elle dans ses mains ?

= un livre.

Etc.

➔ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre du conte puis de la raconter avec ses propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.

Laisser le temps aux enfants de les observer.

Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.

Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème du conte.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?

= du Petit Chaperon rouge.

- Où vit le Petit Chaperon rouge ?

= dans une maison dans la forêt.

- dans la forêt y a-t-il des arbres ?

= oui.

- y a-t-il des insectes ?

= oui.

- quel insecte peut-on trouver dans la forêt ?

= un papillon.

- qui rencontre le Petit Chaperon rouge dans la forêt ?

= un vilain loup.

- Le loup est-il est animal où un insecte ?

= loup est un animal.

Vous pouvez demander aux garçons de se lever. Interrogez-les un par un sur les animaux qu'on peut trouver dans la forêt en leur demander de les citer :

= il y a un loup, un écureuil, un hérisson, une tortue, un renard, etc.

Répéter l'opération avec les filles et leur poser la question sur les insectes.

Invitez les enfants à utiliser le lexique lié à forêt.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Exposer aux enfants le poster 3 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit. Les amener à utiliser un lexique relatif à la forêt et son environnement en attirant leur attention sur les éléments suivants :
- les champignons, les fleurs, les pierres, l'herbe, les arbres, les animaux, les insectes...

Prendre les cartes lexicales.
Distribuer une carte à chaque enfant : papillon, loup, oiseau, tortue. Demander à un enfant de montrer sa carte à un autre enfant sans que le premier ne la voie. L'enfant qui voit l'image doit mimer ce qu'il voit sur la carte afin que celui qui montre l'image la devine.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

Visionnage d'un documentaire animalier et organisation d'une sortie à la forêt :

◆ SÉANCE 1 et 2 ◆

Présenter aux enfants un documentaire animalier afin d'enrichir leur vocabulaire. Faire des pauses à chaque fois qu'on voit un nouvel animal et poser les questions suivantes : Qui connaît cet animal ? Comment s'appelle-t-il ? Est-ce un animal dangereux ou pas ? Faire de

même avec les insectes. A la fin de la séance demander aux enfants d'apporter des photos d'animaux et d'insectes découpées à partir d'un magazine ou d'un livre.

◆ SÉANCE 3 ◆

Rappeler ce qui a été fait dans la séance précédente. Préparer pour chaque enfant deux fiches : la première portera le titre « animaux » et la deuxième « insectes ». Puis demander aux enfants de sortir leurs photos découpées et de les coller sur la fiche

correspondante. Les enfants devront présenter tour à tour leurs fiches personnalisées à leurs camarades. L'enseignante peut leur proposer d'échanger leurs fiches entre eux pour avoir plus de vocabulaire sur la forêt.

◆ SÉANCE 4 ◆

Organiser une sortie autour du thème : la forêt, les animaux, les insectes et les fleurs. Par exemple, faire des jeux sensoriels aux

enfants (faire toucher, faire sentir, faire écouter les bruits, etc.)

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ APPLICATION

Imprimer le coloriage du Petit Chaperon rouge disponible à la fin du guide puis laisser les enfants colorier.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Distribuer une feuille blanche à chaque enfant, leur demander, s'ils le peuvent, de

dessiner une forêt. Ils peuvent à la fin colorier et décorer leur dessin.

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

➔ RAPPEL ET CONSOLIDATION

Faire un rappel des séances précédentes (semaines 1 et 2 compris) puis reprendre le graphisme sur des feuilles libres.

❖❖❖ SEMAINE 4 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve le Petit Chaperon rouge sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Que tient-elle dans les mains ?

= un livre.

4. Que porte-t-elle sur la tête ?

= un bonnet rouge.

Etc.

→ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre de l'histoire puis de la raconter avec leurs propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.

Laisser le temps aux enfants de les observer.

Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.

Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème de l'histoire.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?

= du Petit Chaperon rouge.

- Où vit le Petit Chaperon rouge ?

= dans une maison dans la forêt.

- dans la forêt y a-t-il des arbres ?

= oui.

- y a-t-il des insectes ?

= oui.

- Quel insecte peut-on trouver dans la forêt ?

= un papillon.

- Qui rencontre le petit chaperon rouge dans la forêt ?

= le vilain loup.

- Le loup est-il un animal ou un insecte ?

= le loup est un animal.

Vous pouvez demander aux garçons de se lever. Interrogez-les un par un sur les animaux qu'on peut trouver dans la forêt en leur demandant de les citer :

= il y a un loup, un écureuil, un hérisson, une tortue, un renard, etc.

Répéter l'opération avec les filles et leur poser la question sur les insectes.

Invitez les enfants à utiliser le lexique lié à la forêt.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Exposer aux enfants le poster 3 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit.

Les amener à utiliser un lexique relatif à la forêt et son environnement :

- les arbres, l'herbe, la pierre, les fleurs, les champignons, les animaux, les insectes...

Prendre les cartes lexicales des insectes et des animaux.

Laissez les enfants les observer et demandez :

- comment s'appelle cet animal ?

= c'est un écureuil.

- Où vit-il ?

= dans la forêt.

- Quel est cet insecte ?

= c'est une araignée.

- Peut-on la trouver dans la forêt ?

= oui.

Etc.

Prendre ensuite les cartes présentant le reste des animaux et des insectes et demander aux enfants de les regrouper : insecte/animal.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Ecrire des lettres A et B aux tableaux puis inviter un enfant à entourer ensemble les A et ensemble les B.

→ PHASE ORALE

Ecrire sur une feuille plusieurs fois des lettres (A, H, P) puis demander aux enfants d'entourer les lettres qui se ressemblent.

Terminer la séance en faisant réaliser **l'activité de la page 64.**

◆ SÉANCE 2 ET 3 ◆

Faire un rappel de ce qui a été fait en séance 3 et 4 de la deuxième semaine.

Suivre la même procédure avec la lettre E.

Terminer la séance en faisant réaliser **l'activité de la page 65.**

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait **en thème 1 page 16 et 17.**

Dessiner des lignes verticales et horizontales sur le tableau. Donner des feuilles blanches aux enfants et leur demander de faire de même.

Présenter des raquettes et demander aux enfants s'ils peuvent savoir de quoi il s'agit. Puis faire passer les doigts sur les lignes verticales et horizontales ensuite expliquer que ce sont les mêmes lignes qui viennent d'être faites au tableau.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu dans les séances précédentes puis montrer de nouveau les raquettes.

Présenter aux enfants un autre modèle de quadrillage.

Faire des lignes horizontales et verticales avec de la pâte à modeler puis les disposer les unes les autres pour former un quadrillage et demander aux enfants de faire de même.

Dessiner un quadrillage au tableau en pointillés et inviter les enfants à passer un par un pour repasser sur les pointillés.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 66.**

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.

Ecrire sur une feuille blanche les mots : ECUREUIL, RENARD en majuscules d'imprimerie et demander aux enfants d'entourer la lettre E.

Dessiner au tableau des E majuscule en pointillés et inviter les enfants à repasser sur les pointillés un par un avec une craie ou un feutre d'ardoise.

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la séance 3.

Demander aux enfants de chercher des E sur les affichages de la classe.

Distribuer aux enfants des feuilles sur lesquels l'enseignante aura préalablement écrit des

« E » en pointillés. Demander aux enfants de repasser sur les pointillés des lettres.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 67.**

❖❖❖ SEMAINE 5 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

➔ RAPPEL ET ÉVALUATION DES CONNAISSANCES

Faire un rappel des séances de langage des semaines précédentes en procédant de la même manière : observation des posters,

écoute audio de l'histoire, questions/réponses, jeu de cartes lexicales, etc.

PROJET

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

➔ PRÉSENTATION DU PROJET

Cette séance vise à rappeler le contenu de l'histoire et d'en extraire le projet.

Afficher le poster 3.

Laisser les enfants l'observer puis poser des questions :

- Que voyez-vous ?

= un écureuil, un papillon, une tortue.

- que voyez-vous au sol ?

= des pierres, des fleurs, une tortue, un champignon.

Demander aux enfants s'ils le peuvent décrire le champignon.

De quelle couleur est le champignon ?

Comment est-il décoré ?

Nous allons réaliser ensemble plusieurs champignons rouges à petit points blancs et les déposer sur l'herbe pour fabriquer une mini forêt.

- vous-aimez les champignons ? Laissez les enfants s'exprimer.

➔ RÉALISATION DU PROJET

Procéder à la réalisation du projet en suivant les étapes présentées dans le livre d'histoires à la fin du récit.

Fabriquer une maquette en carton puis demander aux enfants de déposer l'herbe dessus ainsi que des pierres et les champignons.

❖❖❖ SEMAINE 6 ❖❖❖

Faire un rappel de la séance précédente. Placer les enfants face à l'enseignante puis les inviter à chanter la comptine « **Promenons-nous dans les bois** » en suivant vos gestes :

L'enseignante peut reprendre respectivement les activités de langage, lecture, graphisme,

maths et découverte afin de consolider les apprentissages. L'enseignante peut revenir sur les activités du cahier afin d'évaluer la compréhension des élèves.

MATHÉMATIQUES ET DÉCOUVERTE DU MONDE

◆ Compétences détaillées

➔ En mathématiques

- Savoir assembler par 2
- Savoir colorier en respectant un code
- Connaître le chiffre et la quantité 3
- Connaître le chiffre et la quantité 4
- Savoir distinguer des formes géométriques
- Associer deux parties d'une image

➔ En découverte

- Reconnaître les animaux qui vivent dans la forêt
- Connaître les différents insectes

ACTIVITÉS DE MATHÉMATIQUES

◆ LES PAIRES ◆ Savoir assembler par 2

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Dans la classe, rassembler les enfants et choisir deux d'entre eux.

Expliquer : voici Karim et amine, deux garçons.

On peut varier les activités en donnant plusieurs autres exemples.

Exemple 2

Disposer un panier de fruits en plastiques puis inviter les enfants à passer un par un prendre 2 fruits.

Exemple 3 :

Sur une table, disposer des crayons en vrac et demander leur de les ranger deux par deux.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en demandant aux enfants de se ranger 2 par deux. L'enseignante peut varier les activités en variant les objets : des fruits et des légumes en plastique, des cubes, des balles, des Lego, demander leur de former des paires par catégories d'objets.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 56.**

Laisser les enfants observer. Poser la question :

- Que voyez-vous sur l'image ?

= des champignons.

L'enseignante doit réexpliquer aux enfants comment former des groupes de deux.

Lire la consigne puis aider les enfants à regrouper 2 par 2 les champignons.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LE CODE ◆ Colorier en respectant un code

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple

Proposer un jeu de loto aux enfants :
Découper des étiquettes de constellation et les mettre dans un panier. Former deux groupes de 4 enfants et donner à chaque groupe une fiche formée de quadrillage à constellation (disponible à la fin du guide). Déposer des crayons de couleur sur la table et inviter les enfants de chaque groupe à passer

un par un piocher dans le panier. Faire colorier la case où figure la constellation piochée par l'enfant avec le crayon de couleur correspondant.

Le groupe qui colorie son loto en premier sera le groupe gagnant.

Répéter l'activité avec d'autres groupes d'enfants.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion et demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 57**.

Laisser les enfants observer le dessin et s'exprimer librement. Poser quelques questions :

– Que nous dit le pictogramme ?

= Je colorie.

– Quelle couleur dois-je prendre pour le coloriage ?

= Le bleu pour la constellation du 1.

Énoncer les autres couleurs et la constellation à laquelle elles correspondent.

Rappeler la consigne et vérifier la posture des enfants et la tenue du feutre.

Laisser les enfants travailler.

– Que découvrons-nous à la fin du coloriage ?

= un renard.

◆ LE CHIFFRE ET LA QUANTITE 3 ◆ Connaître le chiffre et la quantité 3

Exemple 1

L'enseignante doit montrer ses trois doigts tendus aux enfants et leur demander de faire de même.

Mettre les enfants deux par deux et demander au premier de tendre ses 3 doigts et au deuxième d'énumérer.

Verbaliser : je compte mes doigts tendus 1, 2, 3. J'ai 3 doigts, voici 3 doigts, combien voyez-vous de doigts ?

Exemple 2

Disposer sur une table : 1 pomme, 2 oranges et 3 poires. Attirer l'attention des enfants sur le nombre de chaque collection.

L'enseignante doit tendre ses 3 doigts et les montrer aux enfants. Inviter les enfants à dire : Je vois trois doigts tendus, donc je dois montrer 3 objets.

Exemple 3

Montrer un dé et une pancarte avec le chiffre 3 écrit dessus. Faire nommer : C'est un dé, sur chaque face il y a des points. C'est le chiffre 3.

Faire correspondre les trois doigts tendus au nombre de points sur le dé et au chiffre 3.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe ou dans la cour : par exemple demander aux enfants de chercher chacun leur tour 3 objets dans la classe et le déposer près de la maîtresse, etc.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 62**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des

questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que voyez-vous sur la page ?
= un dé, une main, des papillons.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LE CHIFFRE ET LA QUANTITE 4 ◆ Connaître le chiffre et la quantité 4

Exemple 1

Procéder de la même façon que pour le chiffre et la quantité 3.

L'enseignante doit montrer ses quatre doigts tendus aux enfants et leur demander de faire de même.

Mettre les enfants deux à deux et demander au premier de tendre ses 4 doigts et au deuxième d'énumérer.

Verbaliser : je compte mes doigts tendus 1, 2, 3, 4. J'ai 4 doigts, voici 4 doigts, combien voyez-vous de doigts ?

Exemple 2

Disposer sur une table : 2 livres, 3 cahiers et 4 feutres. Attirer l'attention des enfants sur le nombre de chaque collection.

L'enseignante doit tendre ses 4 doigts et les montrer aux enfants. Les inviter à dire : Je vois 4 doigts tendus, donc je dois montrer 4 objets.

Exemple 3

Montrer un dé et une pancarte avec le chiffre 4 écrit dessus. Faire nommer : C'est un dé, sur chaque face il y a des points. C'est le chiffre 4.

Faire correspondre les cinq doigts tendus au nombre de points sur le dé et au chiffre 4.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe ou dans la cour : par exemple demander aux enfants de chercher chacun leur tour 4 objets dans la classe et le déposer près de la maîtresse, etc.

- Que voyez-vous sur la page ?
= un dé, une main, un nez rouge.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 85**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les :

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ ASSEMBLAGE ◆ Distinguer des formes géométriques

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Montrer aux enfants des boîtes de fromage, un cadre mural.

Faire rouler la boîte de fromage. Verbaliser : la boîte de fromage peut rouler parce qu'elle a

une forme ronde. Puis les inviter à faire rouler les boîtes carrées. Verbaliser : elle ne roule pas. Elle a une forme carrée.

Exemple 2

Former des groupes de deux enfants. Bander les yeux du premier enfant et donner au

deuxième enfant des objets de forme carrée et ronde.

Le premier doit deviner la forme de l'objet et le dire à haute voix.

Exemple 3

Présenter aux enfants une portion de fromage.

Laisser les enfants s'exprimer. Gérer la discussion en posant des questions :

- Que voyez-vous ?

= Une portion de fromage.

- avez-vous reconnus cette forme ?

= Oui

- Qu'est-ce que c'est ?

= un triangle.

Demander aux enfants de jouer au jeu de la « chasse au triangle ». Ils doivent repérer en classe tous les objets de forme triangle.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion des formes géométriques :

- disposer sur une table des objets de formes différentes, montrer leur la boîte de fromage et leur demander de présenter un objet qui est de même forme.

Répéter l'exercice avec la portion de fromage et le cadre.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 68**. Les laisser observer la page et découvrir les formes. Expliquer aux enfants le principe de l'activité.

◆ PUZZLE ◆ Associer deux parties d'une image.

Exemple 1 :

Présenter aux enfants une pomme et les laisser s'exprimer. Présenter leur ensuite une pomme découpée en deux et attirer leur attention sur

le fait que pour avoir une pomme complète, il faut coller les deux morceaux. Donner un autre exemple avec d'autre fruit ou légume.

Exemple 2 :

Découper les formes géométriques qui se trouvent à la fin du guide. Prendre l'exemple du triangle, le présenter aux enfants et les laisser s'exprimer librement. Découper le triangle en deux en suivant le tracé et présenter les deux demis triangles. Verbaliser :

- On a découpé le triangle en deux.
- Pour avoir le triangle complet que doit-on faire ?
- On colle les deux morceaux.

Procédés de la même manière pour les autres formes géométriques.

➔ APPLICATION

Rappeler la notion en dessinant sur le tableau la moitié des formes géométriques précédentes à gauche et l'autre moitié à droite. Et demander aux enfants de les relier. Ne pas hésiter à reprendre l'exemple 2 si des enfants ont des difficultés. Présenter leur la coccinelle, l'araignée et le

papillon qui se trouvent sur les carte lexicales.

- Que voyez-vous ? Laisser les enfants s'exprimer librement.

Demander aux enfants d'ouvrir le **cahier à la page 56**. Lire la consigne puis aider les enfants à relier.

ACTIVITÉS DE DÉCOUVERTE

◆ LA FORET ◆

➔ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Présenter un catalogue animalier où l'on pourrait voir différents types d'animaux. Laisser un temps d'observation puis inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient et décrire les animaux (dangereux, pas dangereux). Ne pas hésiter à les guider quand on voit de nouveaux animaux.

- ceci est un mouton.

- c'est un animal ou un insecte ?
- Ceci est une poule. Est-elle dangereuse ?
- voici le pigeon, c'est un animal, il vit sur les branches des arbres. Est-il dangereux ?
Présenter autant d'animaux que nécessaire. L'enseignante peut demander aux enfants de citer tous les animaux qu'on a pu voir.

➔ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 70**.

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on sur la page ?
= une forêt, des arbres
- Qu'est-ce qu'on voit sur le sol ?
= Des fleurs, des pierres, des champignons, de l'herbe...
- qu'est-ce qui manque ?
= des animaux.

Distribuer les autocollants aux enfants
Et laisser leur le temps d'observer.
- Quel est cet animal ? Qui peut me dire comment il s'appelle ?
= C'est une grenouille.
- Où peut-on le trouver ?
= Dans la forêt.

Puis leur demander qu'ils le peuvent de nommer les autres animaux.

Inviter les enfants à coller les autocollants sur l'image.

◆ LES PETITES BETES ◆

➔ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Présenter aux enfants le papillon et l'araignée qui se trouve sur les cartes lexicales.

- Qu'est-ce que vous voyez ? Un papillon, une araignée.

Montrer leur avec le doigt les ailes du papillon. Verbaliser :

- Le papillon a des ailes sur le dos qui lui permettent de voler. Est-ce que l'araignée a des ailes ?
= Non elle n'en a pas.
- Est-ce qu'elle peut voler ?

= Non elle ne peut pas voler.
Présenter, sur le même catalogue différent types d'insectes.
Laisser un temps d'observation puis inviter les enfants à citer les noms d'insectes qu'ils connaissent. Ne pas hésiter à les guider quand on voit de nouveaux insectes.
- ceci est une mouche.
- c'est un animal ou un insecte ? Peut-elle voler ?
- Ceci est un ver de terre. Peut-il voler ?

➔ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 71**.

Laisser un temps d'observation puis poser les questions :

- Que voit-on sur la page ?
= des insectes.
- Où sont les insectes qui ont des ailes sur le dos ? *Les enfants montrent du doigt.*

- Est ce qu'ils peuvent voler ?

= oui ils peuvent voler.

- où sont les animaux qui n'ont pas d'ailes ?

Les enfants montrent du doigt.

- Est ce qu'ils peuvent voler.

- Non ils ne peuvent pas voler.

Rappeler la consigne et demander aux enfants de colorier les insectes qui peuvent voler en rouge et ceux qui ne peuvent pas en bleu.

UNITÉ 3 - HISTOIRE NICO LE CLOWN

◆ Compétences détaillées

➔ À l'oral

- Parler et raconter à partir d'images.
- S'exprimer, commenter, poser des questions.
- Décrire l'environnement du cirque.
- Découvrir le personnage du clown, son costume, ses numéros de cirque.
- Expliquer, se faire comprendre.

➔ En lecture

- Distinguer un mot parmi d'autres.
- Distinguer une lettre parmi d'autres.
- Reconnaître un mot à l'aide d'un modèle.
- Reconnaître une lettre dans un mot.
- Connaître le nom des couleurs.

➔ En graphisme

- Savoir dessiner des lignes verticales régulières.
- Savoir dessiner des ronds de taille différente.
- Savoir terminer un dessin en s'aidant d'un modèle.
- Initiation à la lettre I, O et U en majuscule d'imprimerie.

PROJET
Fabrication d'un
Chapeau de clown

❖❖❖ SEMAINE 1 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve Nico le clown sur la couverture ?
= *les enfants montrent du doigt.*
2. Que tient-il dans ses mains ?
= des balles.
Etc.

➔ PHASE ORALE

Afficher un par un les posters de l'histoire au tableau.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire le personnage, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?
= un singe.

2. En quoi est-il déguisé ?
- en clown.
3. Que tient-il entre ses mains ?
= des ballons.
4. Que porte-t-il sur sa tête ?
= un chapeau
Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ ÉCOUTE ET COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter l'histoire à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique. Laisser les planches affichées au tableau. Guider les enfants en montrant les détails sur les planches pour leur faciliter la compréhension de l'histoire.

Répéter l'écoute deux ou trois fois.

Poser ensuite les questions :

1. De quoi parle l'histoire ?
= d'un clown.
2. Comment s'appelle-t-il ?
= Nico.
3. Que porte-t-il ?
= un costume.
4. De quoi Nico a-t-il l'air ?
= il a l'air rigolo.
5. Qui veut-il faire rire ?
= les enfants.
Etc.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.
Afficher les posters et demander aux enfants de décrire le personnage, le lieu, les actions. Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :
- Planche 2 :

1. Que lance Nico ?
= des balles
2. Quel numéro de cirque joue-t-il ?
= un numéro de jongle.
3. Qu'a-t-il sur le nez ?
= un gros nez rouge.
Etc.
Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

→ LANGAGE

Laisser les posters affichés et donner un temps aux enfants pour les observer.
Faire des petits groupes de trois ou quatre enfants. Demander à chaque groupe d'enfants

de reconstruire l'histoire avec leurs propres mots. Un groupe d'enfant pour un poster.

→ DESCRIPTION

Exposer aux enfants le poster 2 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit :
- un clown, des ballons, un costume, un chapeau.
Attirer l'attention des enfants sur les balles. Inviter des enfants, tour à tour, à décrire les gestes du clown.
Les amener à utiliser un lexique relatif au cirque :

- numéro, maquillage, costume, déguisement, spectateurs, lancer les balles, tourner les balles, jongler.

Demander aux enfants qui le peuvent de décrire le clown : Il porte un costume de clown, une cravate, un chapeau, des bottes, une chemise, etc.
Inviter les enfants à jouer avec des balles, les lancer et les faire tourner.

ACTIVITÉS ORALES

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.
Faire écouter l'histoire à partir du CD Audio disponible dans la boîte pédagogique.
Répéter l'écoute deux ou trois fois.
Poser ensuite les questions :
1. De quoi parle l'histoire ?
= d'un clown.
2. comment s'appelle-t-il ?
- Nico

3. Où se déroule l'histoire ?
= au cirque.
4. Quel numéro présente Nico ?
= un numéro de jongle.
5. Les spectateurs aiment-ils le spectacle ?
= oui.
6 Comment le sait-on ?
= car ils applaudissent.
Etc.
Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

→ CARTES LEXICALES

Montrer les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique.

Guider les enfants dans leur réponse :

- Qui est ce personnage ?

= Nico le clown.

- De quoi est-il vêtu ?

= d'un costume ?

- Pouvez-vous décrire le costume ?

= il y a une cravate, un chapeau, des bottes, une chemise, etc.

- Pourquoi porte-il ce costume ?

= pour présenter son numéro de cirque.

Etc.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Rappeler le titre de l'histoire et le thème qu'il évoque.

- Le titre : Nico le clown.

- Le thème : le clown, les costumes, le cirque, les animaux.

Reprendre les posters et poser des questions :

- Que fait Nico avec les balles ?

= il les lance au dessus de sa tête puis les fait tourner.

- Comment appelle-t-on ce numéro ?

= c'est un numéro de jongle.

- Comment appelle-t-on le personnage qui jongle au cirque ?

= un jongleur.

Montrer le poster 1. Verbaliser :

Nico joue avec des ballons pour faire rire les enfants, Nico sourit, il est heureux.

Montrer le poster 4 et 5. Verbaliser :

Nico est assis au sol, il est tombé, il pleure, il est triste.

Terminer la séance en demandant aux enfants de réaliser les **activités des pages 28 et 29 du cahier d'activités**.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Afficher au tableau le poster 1 et demander aux enfants d'identifier le personnage.

Insister sur les mots à dire « Nico » et « clown ». Préparer, devant les enfants, de grandes affiches avec les mots « Nico » et « clown » et présenter chacune d'entre elles aux enfants en les lisant. Les afficher ensuite sous le poster et les lire à haute voix. Faire répéter par quelques enfants.

→ APPLICATION

Disposer sur une table deux étiquettes qui portent les mots : « Nico » et « clown ».

Reprendre l'observation des mots affichés au tableau puis attirer l'attention sur le fait que les mots distribués sont identiques à ceux affichés au tableau.

Distribuer ensuite les deux étiquettes à deux enfants et leur demander d'aller entourer le mot qui correspond à leur affiche.

Exemple : Anis tient l'étiquette du mot

« clown », il doit entourer le mot clown affiché au tableau.

Répéter l'activité avec d'autres mots.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Présenter les cartes lexicales aux enfants : l'otarie, les ballons, le singe.

Verbaliser : voici l'otarie, c'est animal qu'on le trouve au cirque. Il tient la balle avec son nez pour faire rire les enfants.

Poser quelques questions :

- Que représente cette image ?
- = le singe.

- Que fait-il ?
- = il lance des balles.
- Qui lance des balles dans notre histoire ?
- = Nico le clown.
- Que représente cette image ?
- = des ballons.
- Qui tient les ballons dans notre histoire ?
- = Nico le clown.

➔ APPLICATION

Dessiner au tableau un chapeau et un nez de clown en écrivant sous chaque dessin son nom. Puis écrire sur des étiquettes les mots NEZ et CHAPEAU. Disposer les étiquettes devant les

enfants et leur demander d'entourer au tableau le mot qui correspond à leur étiquette. Terminer la séance en faisant réaliser aux enfants **l'activité de la page 74.**

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ PHASE ORALE

Dessiner la lettre I suffisamment grande au tableau, la lire à haute voix en articulant bien demander aux enfants de la répéter plusieurs fois.

Monter aux enfants la lettre I dans un mot qui est collé sur une affiche murale de la classe et

➔ APPLICATION

L'enseignante doit prendre un enfant dont la lettre figure dans son prénom (exemple : Imane), l'écrire au tableau et attirer l'attention des enfants sur la lettre I.

attirer leur attention sur le fait que la lettre dessinée sur le tableau est identique à celle de l'affiche.

Demander aux enfants de chercher la lettre I sur le reste des mots collés sur le mur.

Ecrire au tableau d'autres prénoms qui contiennent la lettre I et demander aux enfants de la repérer et l'entourer.

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Dessiner la lettre I au tableau. Disposer sur une table des étiquettes des lettres déjà étudiées : A, E et la lettre I. Demander ensuite aux enfants d'observer la lettre écrite au tableau et repérer parmi les étiquettes la lettre qui lui ressemble.

Inviter les enfants à ouvrir leur cahier **d'activité à la page 75.** Les laisser observer le dessin et s'exprimer librement. Poser quelques questions :

- Que nous dit le pictogramme ?
 - = Je colorie.
 - Qu'est-ce que je dois colorier ?
 - = La lettre I.
- Vérifier la posture des enfants et la tenue du feutre.
- Terminer la séance en faisant réaliser aux enfants **l'activité de la page 75.**
- Que découvrons-nous à la fin du coloriage ?
 - = un éléphant.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Présenter aux enfants un torchon à rayures.
Leur décrire le torchon.
Le dessiner au tableau suffisamment grand et tracer des rayures en pointillés. Inviter un enfant à repasser sur les pointillés des rayures

du torchon. Renouveler l'exercice avec d'autres enfants.

Offrir ensuite une feuille blanche aux enfants et les inviter à réaliser des rayures sur l'ensemble de la feuille.
Verbaliser leur action.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire étudiée.
Inviter les enfants à ouvrir **leur cahier à la page 76** et repérer l'objet dessiné.
- Quel est cet objet ? C'est une chemise.

- A qui est-il ? C'est celui de Nico le clown.
- Qui a-t-il de dessiner dessus ? Des rayures.

Inviter les enfants à prendre leurs feutres de couleurs et leur demander de réaliser **l'activité de la page 76.**

◆ SÉANCE 3 ◆

➔ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.
Ecrire sur une feuille blanche les mots : NICO et SINGE en majuscules et demander aux enfants d'entourer la lettre I.

Dessiner au tableau des I majuscules en pointillés et inviter les enfants à repasser sur les pointillés un par un avec une craie ou un feutre d'ardoise.

◆ SÉANCE 4 ◆

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la séance 3.
Demander aux enfants de chercher des I sur les affichages de la classe.
Distribuer aux enfants des feuilles sur lesquels l'enseignante aura préalablement écrit des

« I » en pointillés. Demander aux enfants de repasser sur les pointillés des lettres.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 77.**

❖❖❖ SEMAINE 2 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve Nico le clown sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Que tient-il dans ses mains ?

= des balles.

Etc.

→ PHASE ORALE

Faire un rappel de la semaine précédente.

Afficher un par un les posters de l'histoire au tableau. Demander aux enfants de se rappeler le titre de l'histoire.

Donner aux enfants un temps libre et silencieux, assez court, puis les laisser s'exprimer. Leur demander de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Si les observations ne viennent pas, relancer l'échange et encourager la prise de parole par un jeu de questions/réponses :

1. Que voyez-vous sur le poster 1 ?

= un singe.

2. Qui est ce personnage ?

= Nico le clown.

3. De quoi est-il vêtu ?

= d'un costume ?

4. Pouvez-vous décrire le costume ?

= il y a une cravate, un chapeau, des bottes, une chemise, etc.

5. Que porte-il sur la tête ?

= un chapeau.

6. Et sur le nez ?

= un nez rouge

7. Pourquoi ?

= pour faire rire les enfants.

8. Que tient-il dans ses mains ?

= des ballons.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ DESCRIPTION DE L'HISTOIRE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Faire écouter l'histoire à partir du CD audio.

Demander aux enfants de rappeler le titre de l'histoire.

Afficher les posters et demander aux enfants de décrire les personnages, le lieu, les actions.

Demander aux enfants qui le peuvent de rappeler l'histoire.

Raconter l'histoire à partir des posters. Poser des questions pour évaluer la compréhension des enfants :

Planche 2 :

- Quel est ce personnage ?

= un singe.

2. Comment s'appelle-t-il ?

= Nico.

3. Où est-il ?

= au cirque.

4. Quel personnage représente-t-il ?

= un clown.

5. Voyez-vous des spectateurs ?

= oui.

6. Où se trouvent-ils ?

= sur les tribunes.

7. Que font-ils ?

= ils applaudissent.

8. Qui ?

= Nico le clown.

Etc.

Procéder de la même manière avec les autres posters de l'histoire.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Montrer les cartes lexicales disponibles dans la boîte pédagogique.

Guider les enfants dans leur réponse :

- Qui est ce personnage ?

= Nico le clown.

- de quoi est-il vêtu ?

= d'un costume ?

- pouvez-vous décrire le costume ?

= il y a une cravate, un chapeau, des bottes, une chemise, etc.

- Pourquoi porte-il tout ça ?

= pour faire rire aux enfants.

Etc.

Aider les enfants à reconnaître les objets sur les cartes.

Verbaliser :

Voici un chapiteau, c'est là où se trouve Nico le clown pour faire son numéro de jongle.

Voici la piste où Nico le clown fait son spectacle.

Etc.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Dessiner au tableau un lion et une balle en inscrivant dessus le nom de chaque objet.

Présenter aux enfants chaque dessin en lisant

leur nom. Insister sur les mots Lion et BALLE.

Demander aux enfants de désigner avec le doigt le lion et la balle.

→ PHASE APPLICATION

Disposer sur une table la balle et une figurine de lion. Écrire sur des feuilles les mots LION et BALLE. Les déposer à cheval sur la table devant l'objet qui lui correspond. Distribuer à un enfant deux étiquettes avec les mots LION et

BALLE et lui demander de déposer chaque étiquette devant l'objet correspondant.

Répéter l'activité avec d'autres enfants et d'autres mots.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE ORALE ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente et reprendre l'exemple du lion et de la balle avec les étiquettes comportant leur nom. Disposer sur une table des étiquettes avec des mots qui débutent par la même lettre que les mots étudiés. Par exemple : livre, bille. L'enseignante les affiche au tableau en les mélangeant avec les mots : LION et BALLE et

demande aux enfants de repérer les mots LION et BALLE. Refaire cette activité plusieurs fois. Faire prendre les cahiers à la page 80. Faire observer, identifier et nommer les images.

Terminer la séance par la réalisation de l'**activité page 80**. Il s'agit d'entourer les mots qui correspondent aux dessins.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été vu en séance précédente. Prendre les cartes lexicales et les afficher au tableau. Laisser les enfants observer puis poser des questions pour préparer l'activité de lecture page 81.
- Que voit-on sur l'image ?

= un lion, un ballon, un jongleur, une otarie.
- Qui est le jongleur dans notre histoire ?
= c'est Nico le clown.
- Que tient l'otarie avec son nez ?
= un ballon.
- Où trouve-t-on ces personnages ?
= au cirque.
Etc.

→ APPLICATION

Dessiner la lettre O suffisamment grande au tableau, la lire à haute voix en articulant bien et demander aux enfants de la répéter plusieurs fois. Monter aux enfants la lettre O dans un mot affiché en salle et attirer leur attention sur le

fait que la lettre écrite au tableau est identique à celle sur l'affiche. Demander aux enfants de chercher la lettre O sur les mots affichés en classe.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL ET APPLICATION

Rappeler ce qui a été vu durant les séances précédentes. Ecrire au tableau les mots OLIVE, OMELETTE, BOL et BONNET puis inviter les enfants à passer un par un désigner la lettre O avec le doigt.

Inviter les enfants à réaliser l'**activité de la page 81**.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.

Inviter les enfants à passer un par un au tableau et leur demander de tracer des ronds. Vous aurez dessiné des pointillés sur le tableau et vous demanderez aux enfants de repasser sur les pointillés pour tracer les ronds.

Verbaliser leur action.

Distribuer des feuilles blanches et demander aux enfants de tracer des ronds.

Ils doivent remplir la feuille. Ils peuvent changer de couleur pour chaque rond.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Faire un rappel de la séance précédente. Former un rond avec vos doigts en collant pouce et index et présenter le rond formé aux enfants : voici un rond. Inviter les enfants à faire pareil. Aider ceux qui ont du mal. Les élèves doivent présenter en l'air leur rond formé avec leur doigt.

Continuer la séance en demandant aux enfants d'observer les objets de la classe. Leur demander de montrer des objets ronds. Terminer la séance en invitant les élèves à réaliser **l'activité de la p82**.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait au cours des séances précédentes.

Distribuer aux enfants des feuilles blanche avec les mots : OTARIE, LION en majuscules et demander aux enfants d'entourer la lettre O.

Dessiner au tableau des O majuscules en pointillés et inviter les enfants à repasser sur les pointillés un par un avec une craie ou un feutre d'ardoise.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ APPLICATION

Faire un rappel de la séance 3.

Demander aux enfants de chercher des O sur les affichages de la classe.

Distribuer aux enfants des feuilles sur lesquels l'enseignante aura préalablement écrit des

« O » en pointillés. Demander aux enfants de repasser sur les pointillés des lettres.

Terminer la séance en faisant appliquer **l'activité de la page 83**.

❖❖❖ SEMAINE 3 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve Nico le clown sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Que tient-il dans ses mains ?

= des balles.

Etc.

→ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre de l'histoire puis de la raconter avec ses propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.

Laisser le temps aux enfants de les observer.

Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.

Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème de l'histoire.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?

= de Nico le clown.

- Que fait-il au début de l'histoire ?

= il joue avec des ballons.

- Pourquoi ?

= pour faire rire les enfants.

- où est-il ?

= au cirque.

- Que porte-il sur son nez ?

= un nez rouge.

- Et sur sa tête ?

= un chapeau.

Etc.

Demander aux enfants de montrer avec le doigt le chapeau, le nez rouge, le chapeau, le costume, les ballons.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Exposer aux enfants le poster 3 et leur demander de s'exprimer sur ce qu'il voit.

Les amener à utiliser un lexique relatif au clown, costumes, cirque, animaux en attirant leur attention sur :

- le chapiteau, la piste, le trapèze, le jongleur, les animaux...

Prendre les cartes lexicales des animaux du cirque : le lion, le singe, l'otarie et l'éléphant. Distribuer une carte à chaque enfant. Demander à un enfant de montrer sa carte à

un autre enfant sans que le premier ne la voie. L'enfant qui voit l'image doit mimer ce qu'il voit sur la carte afin que celui qui montre l'image la devine.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

Visionnage d'un spectacle de cirque et organisation d'une sortie au cirque :

◆ SÉANCE 1 et 2 ◆

Présenter aux enfants un spectacle au cirque afin d'enrichir et consolider les connaissances précédentes. Faire des pauses à chaque fois qu'on voit un nouvel animal, un nouveau personnage ou un nouveau spectacle de cirque et verbaliser.

Le jongleur joue avec des anneaux de jonglage, la fille joue avec des rubans, le clown joue sur un monocycle.

Poser les questions suivantes : quel est cet animal ? Comment s'appelle-t-il ?

Voici le clown, son visage est colorié en blanc, son nez, ses oreilles et ses lèvres sont coloriés en rouge.

A la fin de la séance demander si quelqu'un a déjà visité le cirque, lui proposer de décrire à ses camarades ce qu'il a vu.

◆ SÉANCE 3 ◆

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente. Demander aux enfants s'ils le peuvent de se rappeler de ce qu'ils ont vu dans le spectacle de la séance précédente. Laisser les enfants s'exprimer.

Montrer aux enfants les cartes lexicales : trapèze, chapiteau, piste.

Prendre la carte de trapèze.

Verbaliser :

- Vous vous rappelez ? On l'a déjà vu au spectacle du cirque.

- Qu'est-ce que c'est ?

= c'est un trapèze.

- A quoi sert-il ?

= à se balancer.

- Comment appelle-t-on ceux qui l'utilisent ?

= des trapézistes.

◆ SÉANCE 4 ◆

Organiser une sortie au cirque. Emmener les enfants voir tout ce qui a été vu en classe : à savoir les animaux, le clown, etc.

L'enseignante peut prévoir une fête de fin d'année et inviter un clown.

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

➔ APPLICATION

Imprimer le coloriage du clown disponible à la fin du guide puis laisser les enfants colorier.

◆ SÉANCE 2 ◆

➔ APPLICATION

Distribuer une feuille blanche à chaque enfant, leur demander, s'ils le peuvent, de

dessiner un cirque. Ils peuvent à la fin colorier et décorer leur dessin.

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

➔ RAPPEL ET CONSOLIDATION

Faire un rappel des séances précédentes (semaines 1, 2 et 3 compris) puis reprendre le graphisme sur des feuilles libres.

❖❖❖ SEMAINE 4 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ RAPPEL

Présenter le livre d'histoires aux enfants et faire un rappel de ce qui a été fait les semaines précédentes.

- Poser à nouveaux des questions tout en modifiant un peu tels que :

1. Où se trouve Nico le clown sur la couverture ?

= *les enfants montrent du doigt.*

2. Que tient-il dans ses mains ?

= des balles.

Etc.

→ OBSERVATION

Avant de lancer l'enregistrement audio du conte, demander aux enfants qui le peuvent de rappeler le titre de l'histoire puis de la raconter avec leurs propres mots.

Faire intervenir les autres enfants en leur demandant si le récit est correct. Répéter l'exercice avec d'autres enfants.

Afficher les posters au tableau.

Laisser le temps aux enfants de les observer.

Retirer ensuite un poster et demander aux enfants de retrouver le poster caché.

Répéter l'exercice.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ LANGAGE

Rappeler aux enfants le thème de l'histoire.

Poser des questions :

- De quoi parle l'histoire ?

= de Nico le clown.

- Que fait-il au début de l'histoire ?

= il joue avec des ballons.

- Pourquoi ?

= pour faire rire les enfants.

- où est-il ?

= au cirque.

- Que porte-il sur son nez ?

= un nez rouge.

- Et sur sa tête ?

= un chapeau.

Etc.

Demander aux enfants de montrer avec le doigt le chapeau, le nez rouge, le chapeau, le costume, les ballons.

◆ SÉANCE 3 ◆

→ CARTES LEXICALES

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Présenter les cartes aux enfants une à une puis leur demander de décrire l'image.

Répéter autant de fois que nécessaire afin de consolider les connaissances.

◆ SÉANCE 4 ◆

→ RAPPEL

Il s'agit au cours de cette séance de rappeler de qui a été fait au cours des séances précédentes. L'enseignante peut proposer les

mêmes questions mais elle doit les enrichir par d'autres questions.

ACTIVITÉS DE LECTURE

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE ORALE

Dans la salle de jeux ou dans la cour, présenter aux enfants des paniers contenant des objets tels que des ballons, des balles ou des cerceaux de couleur rouge, bleu, vert et jaune.

Prendre une balle rouge dans le 1er panier. La faire identifier par les enfants : c'est une balle. La poser sur une table devant les enfants ; faire de même pour les 3 autres couleurs.

Laisser les enfants observer ces 4 balles, poser la question :

- Est-ce que ces balles sont de la même couleur ? Non.

Par exemple : C'est une balle rouge, c'est une balle bleu, c'est une balle verte, c'est une balle jaune.

→ PHASE APPLICATION

Faire un jeu « A la chasse au rouge ». Inviter les enfants à repérer dans la classe tout objet qui a la couleur rouge (jouets, dessins, craies...). Puis jouer « A la chasse au bleu, au vert et au jaune ».

Les enfants déposeront leur objet dans un panier commun.

Mélanger les objets du panier et demander aux enfants de constituer deux ensembles de même couleur.

Demander aux enfants de montrer des vêtements bleus, rouges, verts et jaunes ; les aider à les identifier et à les nommer.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ PHASE ORALE

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Prendre le cahier **d'activité à la page 86**.

Laisser aux enfants le temps d'observer et d'identifier ce qu'ils voient.

Poser des questions :

- Que voyez-vous sur l'image ?

= un costume

- A qui appartient ce costume ?

= à Nico le clown ?

Demander aux enfants d'identifier les 4 couleurs.

→ PHASE APPLICATION

L'enseignante affiche au tableau le poster 2.

Demander aux enfants de désigner avec le doigt les couleurs des balles de jonglage : rouge, vert, bleu et jaune.

Insister sur les mots à dire : rouge, vert, bleu et jaune.

Préparer, devant les enfants, de grandes étiquettes avec les mots rouge, vert, bleu et jaune.

Présenter chacune d'elles aux enfants en les lisant. Afficher l'étiquette rouge sous une balle de couleur rouge faire de même avec les étiquettes des autres couleurs.

Terminer la séance en invitant les enfants à

réaliser **l'activité de la page 86.**

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

Faire un rappel de ce qui a été fait en **séance 3 et 4 de la semaine 2.**

Suivre la même procédure avec la lettre U.

Terminer la séance en faisant réaliser **l'activité de la page 87.**

ACTIVITÉS DE GRAPHISME

◆ SÉANCE 1 ◆

→ PHASE PRÉPARATOIRE

Faire un rappel de ce qui a été fait en séance précédente.

Montrer aux enfants le chapeau de Nico le clown. Dessiner le chapeau en pointillés suffisamment grand au tableau.

Verbaliser :

Inviter un élève à repasser sur les pointillés au tableau. Renouveler l'exercice avec d'autres enfants.

◆ SÉANCE 2 ◆

→ APPLICATION

Rappeler ce qui a été fait en séance précédente.

Distribuer une feuille blanche à chaque élève. L'enseignante aura dessiné la moitié d'un

ballon en pointillés. Demander aux enfants d'observer le modèle puis de terminer le dessin.

Terminer en réalisant **l'activité page 88.**

◆ SÉANCE 3 et 4 ◆

Faire un rappel de ce qui a été fait en **semaine 1 et 2 (séance 3 et 4).**

Suivre la même procédure avec la lettre U.

Terminer la séance en faisant réaliser **l'activité de la page 89.**

❖❖❖ SEMAINE 5 ❖❖❖

LANGAGE

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

→ RAPPEL ET ÉVALUATION DES CONNAISSANCES

Faire un rappel des séances de langage des semaines précédentes en procédant de la même manière : observation des posters,

écoute audio de l'histoire, questions/réponses, jeu de cartes lexicales, etc.

PROJET

◆ SÉANCE 1, 2, 3 et 4 ◆

→ PRÉSENTATION DU PROJET

Cette séance vise à rappeler le contenu de l'histoire et d'en extraire le projet.

- Quelle histoire avons-nous lu ?
= Nico le clown.
- Que porte Nico ?
= un costume plein de couleurs.

- Pourquoi ?
= pour faire rire les enfants au cirque.
- Que porte-il sur la tête ?
= un chapeau.

- Nous allons réaliser ensemble le chapeau de Nico le clown.

→ RÉALISATION DU PROJET

Procéder à la réalisation du projet en suivant les étapes présentées dans le livre d'histoires

à la fin du récit.

❖❖❖ SEMAINE 6 ❖❖❖

Faire un rappel de la séance précédente.
Placer les enfants face à l'enseignante puis les

inviter à chanter la comptine « **J'ai un gros nez rouge** » en suivant vos gestes.

L'enseignante peut reprendre respectivement les activités de langage, lecture, graphisme, maths et découverte afin de consolider les

apprentissages. L'enseignante peut revenir sur les activités du cahier afin d'évaluer la compréhension des élèves.

MATHÉMATIQUES ET DÉCOUVERTE DU MONDE

◆ Compétences détaillées

➔ En mathématiques

- Savoir compléter un dessin.
- Savoir constituer des collections égales.
- Connaître le chiffre et la quantité 5.
- Connaître le chiffre et la quantité 6.
- Savoir compléter pour former le nombre demandé.
- Savoir compter jusqu'à 6.

➔ En découverte

- Connaître l'environnement du cirque.
- Connaître les différents costumes.

ACTIVITÉS DE MATHÉMATIQUES

◆ LA SYMETRIE ◆ Savoir compléter un dessin

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Sur une feuille dessiner un ballon puis le découper et le présenter aux enfants. Plier le ballon en deux et montrer aux enfants les deux moitiés. Découper le ballon en deux et montrer chaque moitié. Verbaliser : on va plier

le ballon en deux, le découper pour avoir deux morceaux, et si on veut retrouver notre ballon au complet, qu'est-ce qu'on fait ? On colle les deux morceaux.

Exemple 2

Inviter un enfant, le mettre devant ses camarades. Soulever ses deux mains d'une

manière symétrique et expliquer aux enfants que lorsqu'on rejoint deux mains, on obtient une symétrie.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion par des activités de logique en variant les objets : le tableau, la fenêtre, etc.

Dessiner le chapeau de Nico et demander à un enfant de terminer la suite que l'enseignante aura entamée.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 78.**

Les laisser observer la page et découvrir les dessins.

Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que représente ce dessin ? un clown.
- Qui y-a-il sur sa tête ? un chapeau.

- De quelle couleur est son nez ? rouge.

- De quelle couleur est sa bouche ? rouge.

Etc.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser la première activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

Terminer en réalisant **l'activité de la page 78.**

◆ AUTANT QUE ◆ Constituer des collections égales

→ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Sur une table, disposer 3 pommes et 3 oranges. Faire remarquer aux enfants que les pommes sont coloriées en jaune et les oranges en

orange. Faire observer puis faire remarquer qu'il y a autant de pommes que d'oranges.

Exemple 2

Dans la classe, l'enseignante distribue un cube à chaque enfant. Elle amènera les enfants à dire : Il y a autant de cubes que d'enfants. Multiplier les situations.

On peut également donner 4 dés à un enfant et lui demander de les distribuer à 5 enfants. Une fois qu'il aura terminé, lui demander : *Est-ce qu'il y a autant de dés que d'enfants ? Non, il n'y a pas autant de dés que d'enfants.*

Exemple 3

Dans la cour de l'école, placer des chaises et demander aux enfants de s'asseoir. Chaque enfant doit avoir une chaise. Poser la question : Est-ce que chaque enfant est assis ? Est-ce qu'il

reste une chaise où il n'y a pas d'enfants ? Les enfants diront non. On peut leur dire : C'est parce qu'il y a autant de chaises que d'enfants.

→ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en multipliant les exemples en classe : il y a autant de filles que de garçons, il y a autant de cerceaux que de ballons, etc.

Demander aux enfants d'ouvrir **le cahier à la page 79**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments :

- Qu'est-ce que vous voyez ?

= un chapeau.

- A qui appartient ce chapeau ?

= à Nico le clown.

Lire la consigne et expliquer aux enfants ce qu'on leur demande de faire. Les laisser exécuter la consigne. Il s'agit de coller autant de nez qu'il y a de chapeaux.

Aider les enfants qui ont des difficultés.

Procéder de la même manière pour **l'activité 2**.

◆ LE CHIFFRE ET LA QUANTITÉ 5 ◆ Connaître le chiffre et la quantité 5

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

L'enseignante doit montrer ses cinq doigts tendus aux enfants et leur demander de faire de même.

Verbaliser : je compte mes doigts tendus 1, 2, 3, 4, 5. J'ai 5 doigts, voici 5 doigts, combien voyez-vous de doigts ?

Mettre les enfants deux par deux et demander au premier de tendre ses 5 doigts et au deuxième d'énumérer.

Exemple 2

Disposer sur une table : 3 crayons, 4 cahiers et 5 livres. Attirer l'attention des enfants sur le nombre de chaque collection.

L'enseignante doit tendre ses 5 doigts et les montrer aux enfants. Inviter les enfants à dire : Je vois cinq doigts tendus, donc je dois montrer 5 objets.

Exemple 3

Montrer un dé et une pancarte avec le chiffre 5 écrit dessus. Faire nommer : C'est un dé, sur chaque face il y a des points. C'est le chiffre 5.

Faire correspondre les cinq doigts tendus au nombre de points sur le dé et au chiffre 5.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe ou dans la cour : par exemple demander aux enfants de chercher chacun leur tour 5 objets dans la classe et de le déposer près de la maîtresse, etc.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 84**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des

questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que voyez-vous sur la page ?
= un dé, une main, des ballons.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LE CHIFFRE ET LA QUANTITÉ 6 ◆ Connaître le chiffre et la quantité 6

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Procéder de la même façon que pour le chiffre et la quantité 5.

L'enseignante doit montrer ses six doigts tendus aux enfants et leur demander de faire de même.

Verbaliser : je compte mes doigts tendus 1, 2, 3, 4, 5, 6. J'ai 6 doigts, voici 6 doigts, combien voyez-vous de doigts ?

Mettre les enfants deux par deux et demander au premier de tendre ses 6 doigts et au deuxième d'énumérer.

Exemple 2

Disposer sur une table : 4 crayons, 5 stylos et 6 feutres. Attirer l'attention des enfants sur le nombre de chaque collection.

L'enseignante doit tendre ses 6 doigts et les montrer aux enfants. Inviter les à dire : Je vois six doigts tendus, donc je dois montrer 6 objets.

Exemple 3

Montrer un dé et une pancarte avec le chiffre 6 écrit dessus. Faire nommer : C'est un dé, sur chaque face il y a des points. C'est le chiffre 6.

Faire correspondre les cinq doigts tendus au nombre de points sur le dé et au chiffre 6.

Exemple 4

Ecrire au tableau plusieurs fois les chiffres 6 et 9. Attirer l'attention des enfants sur le fait que le chiffre 6 n'est pas le même que le 9. Pour le

6, la boucle est vers le bas et pour le 9 la boucle est vers le haut. Demander aux enfants d'entourer les chiffres 6.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe ou dans la cour : par exemple demander aux enfants de chercher chacun leur tour 6 objets dans la classe et de le déposer près de la maîtresse, etc.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 85**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des

questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que voyez-vous sur la page ?
= un dé, une main, un nez rouge.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ LES COLLECTIONS ◆ Compléter pour former le nombre demandé

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Distribuer aux enfants des sachets où les enfants trouveront des crayons, des feutres, des bâtons de craie, des gommes, des dés, des dominos, qu'il conviendra également de compter. Puis demander à chaque enfant de

vider son sac : j'ai 3 crayons, j'ai 7 gommes, etc. Chaque enfant doit avoir un sac, chaque enfant doit dénombrer et poser la question à son camarade :

Combien tu as de dominos ? J'ai 6 dominos.

Exemple 2

Déposer sur la table, en vrac un tas de crayons et trois boîtes de 3 couleurs différentes. Verbaliser : on doit mettre dans la boîte rouge 6 crayons. Un enfant constitue la collection devant ses camarades.

Inviter un deuxième enfant à mettre 4 crayons dans la boîte verte puis 5 crayons dans la boîte jaune. Faire constituer plusieurs collections avec les objets qui se trouvent dans la classe.

➔ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 90**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que voyez-vous sur la page ?

= Nicole clown.

- Que fait-il ?

= il lance des balles.

Lire la consigne et expliquer aux enfants ce qu'on leur demande de faire. Aider les enfants à réaliser l'activité en dénombrant les balles avec les enfants.

Ne pas hésiter à reprendre l'exercice et la consigne si des enfants ont des difficultés.

◆ NUMEROTATION ◆ Savoir compter jusqu'à 6

➔ PHASE PRÉPARATOIRE DE LA NOTION

Exemple 1

Sur une table, disposer des objets et des pancartes comportant les chiffres de 1 à 6.

Montrer un doigt et une pancarte avec le chiffre 1 écrit dessus. Faire correspondre le doigt tendu à la pancarte correspondante. Faire la même chose avec les autres chiffres.

Exemple 2

Sur une table, poser les pancartes comportant les chiffres de 1 à 6 et poser 2 stylos. L'enfant doit montrer la pancarte correspondante au nombre de stylo.

Dessiner des ronds au tableau et demander aux enfants de présenter la pancarte du chiffre correspondant au nombre de ronds dessinés au tableau.
Multiplier les exemples.

➔ APPLICATION

Faire un rappel de la notion en créant des situations en classe par exemple : compter les points de chaque dé et monter la pancarte correspondante, etc.

Inviter les enfants à ouvrir **le cahier à la page 91**. Les laisser observer la page et découvrir les dessins. Guider les enfants en posant des questions pour les aider à identifier les éléments :

- Que voyez-vous sur la page ?

= un costume, un pantalon, des chaussures, une cravate, un nez rouge, un chapeau.

Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.

Les enfants en difficulté doivent être pris à part afin de leur consacrer un peu plus de temps, car une fois l'activité terminée, tous les enfants doivent être capables de compter des collections de 1 à 6 éléments et de les représenter par les doigts de la main.

ACTIVITÉS DE DÉCOUVERTE

◆ LES ACTEURS DU CIRQUE ◆

➔ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Pour cette activité découverte, l'idéal serait de remonter aux enfants un extrait du spectacle de cirque visionné dans la semaine 3 et leur rappeler l'environnement du cirque.

Afficher les cartes lexicales au tableau et leur demander s'ils le peuvent de nommer ce qu'ils voient en posant des questions :

- Où est Nico le clown ? Que porte-il sur lui ? Un costume.
- Pouvez-vous le montrer sur le tableau ? Que porte-il sur sa tête ? Un chapeau. Et sur son nez ? Un nez rouge. Pouvez-vous les montrer ?

- Que fait le clown ? Il lance des balles.
- Qui voit-on également lancer des balles ? Le singe.
- On dit que c'est un jongleur.
- Montrez les balles ?
- Monter les animaux qu'on peut trouver au cirque.
- L'un d'entre vous peut-il les nommer ? Le lion, l'otarie, l'éléphant.
- Où sont Nico le clown et les animaux ? Au cirque.
- Où se trouvent-ils exactement ? Sur la piste.

➔ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 48**.

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on sur la page ?
- = le cirque.
- Qu'est-ce qu'on trouve au cirque ?
- = le clown, les animaux, etc.

Distribuer les autocollants aux enfants puis leur demander de nommer ce qu'ils représentent :

- il y a le lion, l'otarie, l'éléphant, le jongleur, etc.

Nous allons donc coller les personnages et les animaux du cirque sur la piste.

Inviter les enfants à coller les autocollants des personnages du cirque sur la photo de la piste.

◆ LES COSTUMES ◆

➔ PHASE D'OBSERVATION ET DE DÉCOUVERTE

Présenter des images des personnages présents sur le cahier à la page 93 : un cow boy, une princesse ; un indien, un pirate. Les afficher au tableau et verbaliser.

C'est un cowboy, on reconnaît un cowboy grâce à son chapeau son foulard sur le cou et son arme.

C'est une princesse, elle porte une longue jolie robe de princesse.

C'est un indien, il porte un bandeau autour de sa tête avec une longue plume et son costume d'indien.

Voici le pirate il porte un bandeau noir sur sa tête, il porte également un cache œil. Il a un crochet à la place de sa main et une jambe en bois.

➔ APPLICATION

Inviter les enfants à ouvrir leur **cahier à la page 93**.

Laisser un temps d'observation. Inviter les enfants à exprimer ce qu'ils voient. Puis poser les questions :

- Que voit-on sur cette page ?

= un pirate, une princesse, un indien et un cowboy.

Rappeler la consigne et guider les enfants à faire l'activité en leur posant quelques questions :

- Que porte la princesse sur la tête ?

= une couronne.

- Que tient le cowboy entre ses mains.

= une arme.

- Avec quoi l'indien chasse-t-il les animaux.

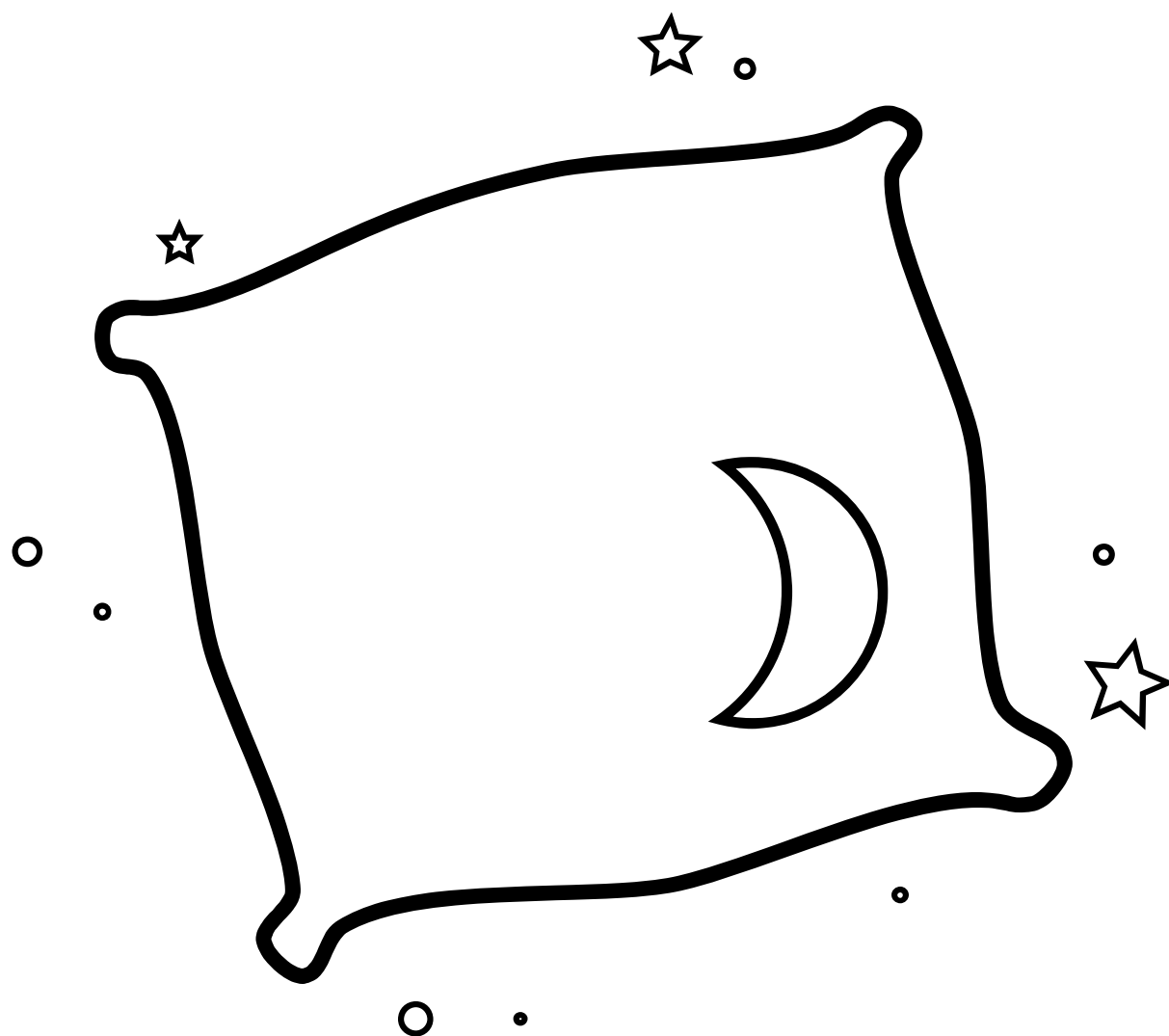
= avec son arc à flèches.

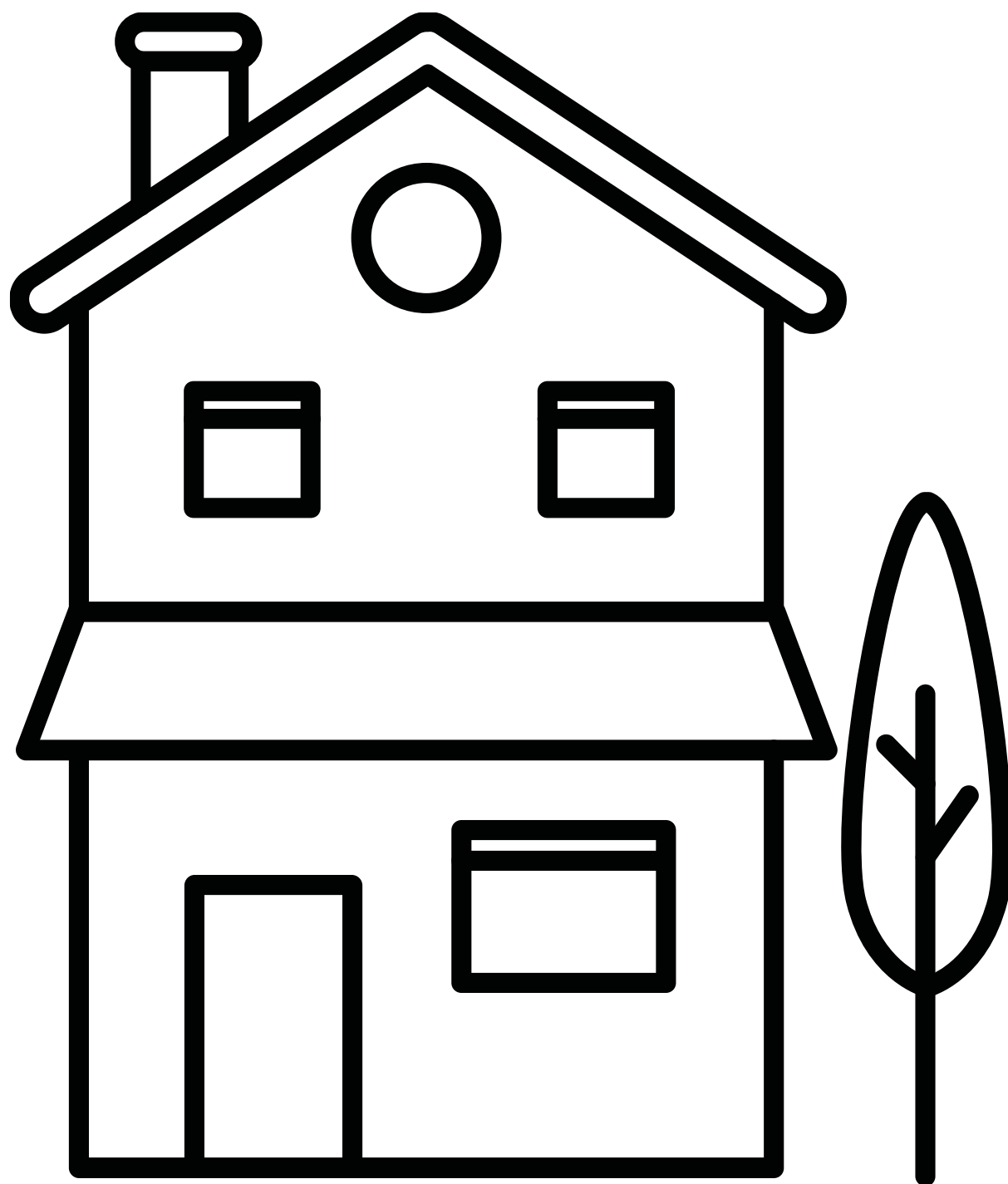
- Et le pirate que porte-t-il entre ses mains.

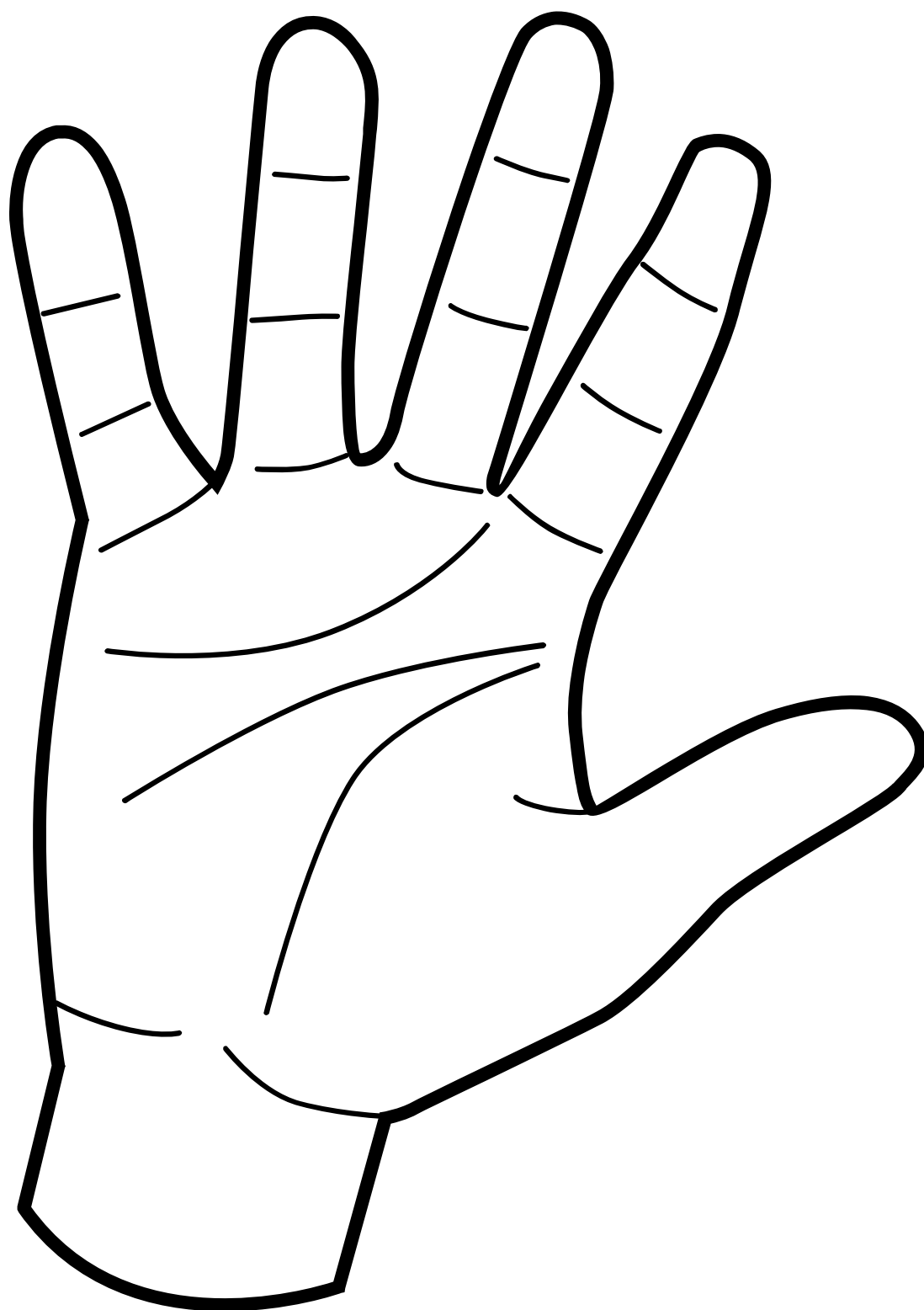
= un drapeau.

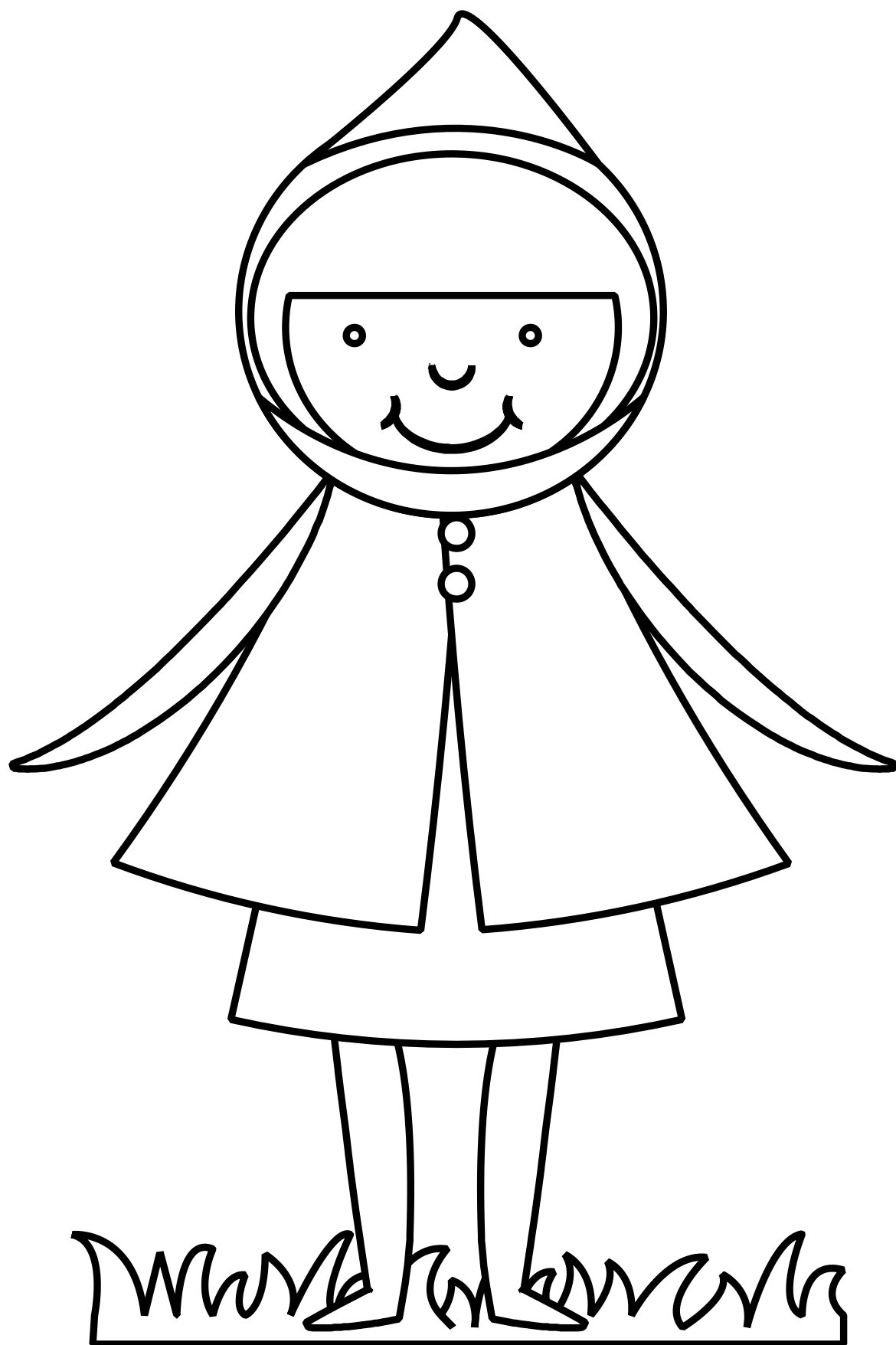
Etc.

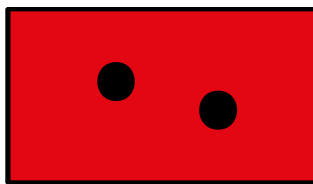
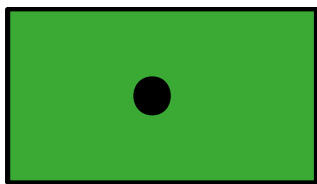
Lire la consigne puis aider les enfants à réaliser l'activité.



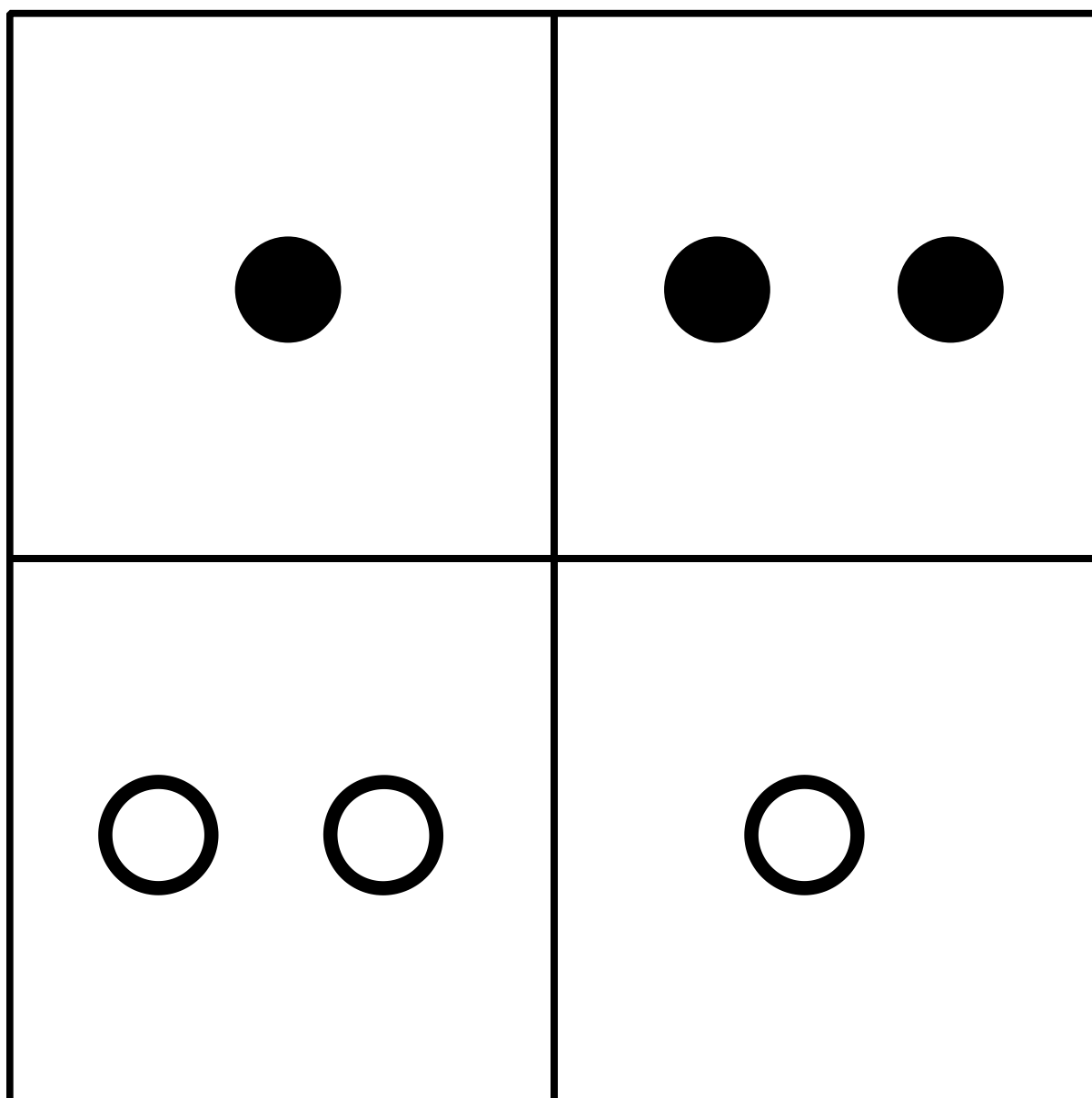
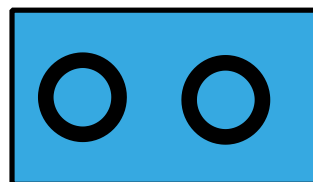
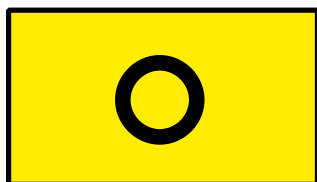


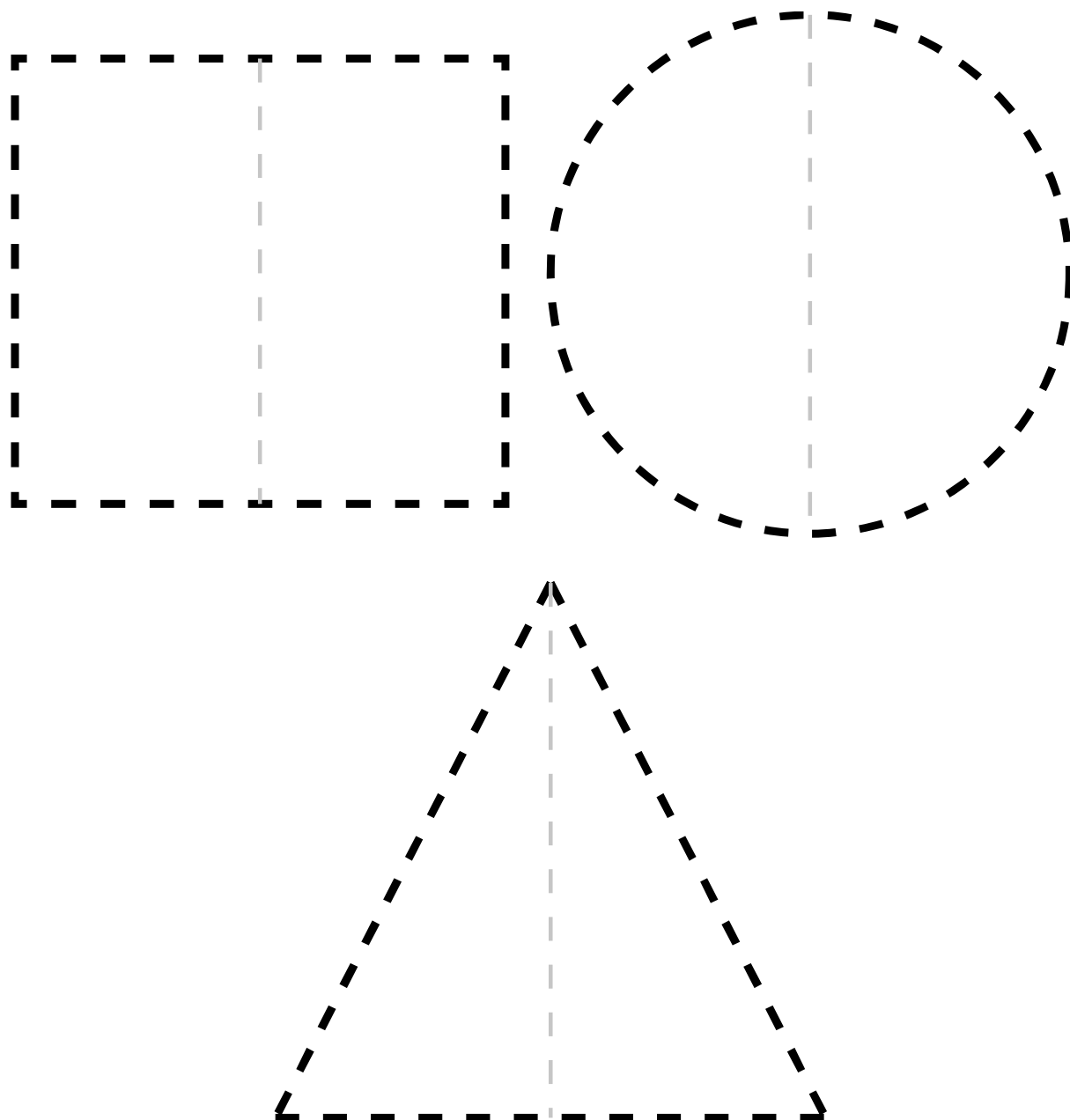


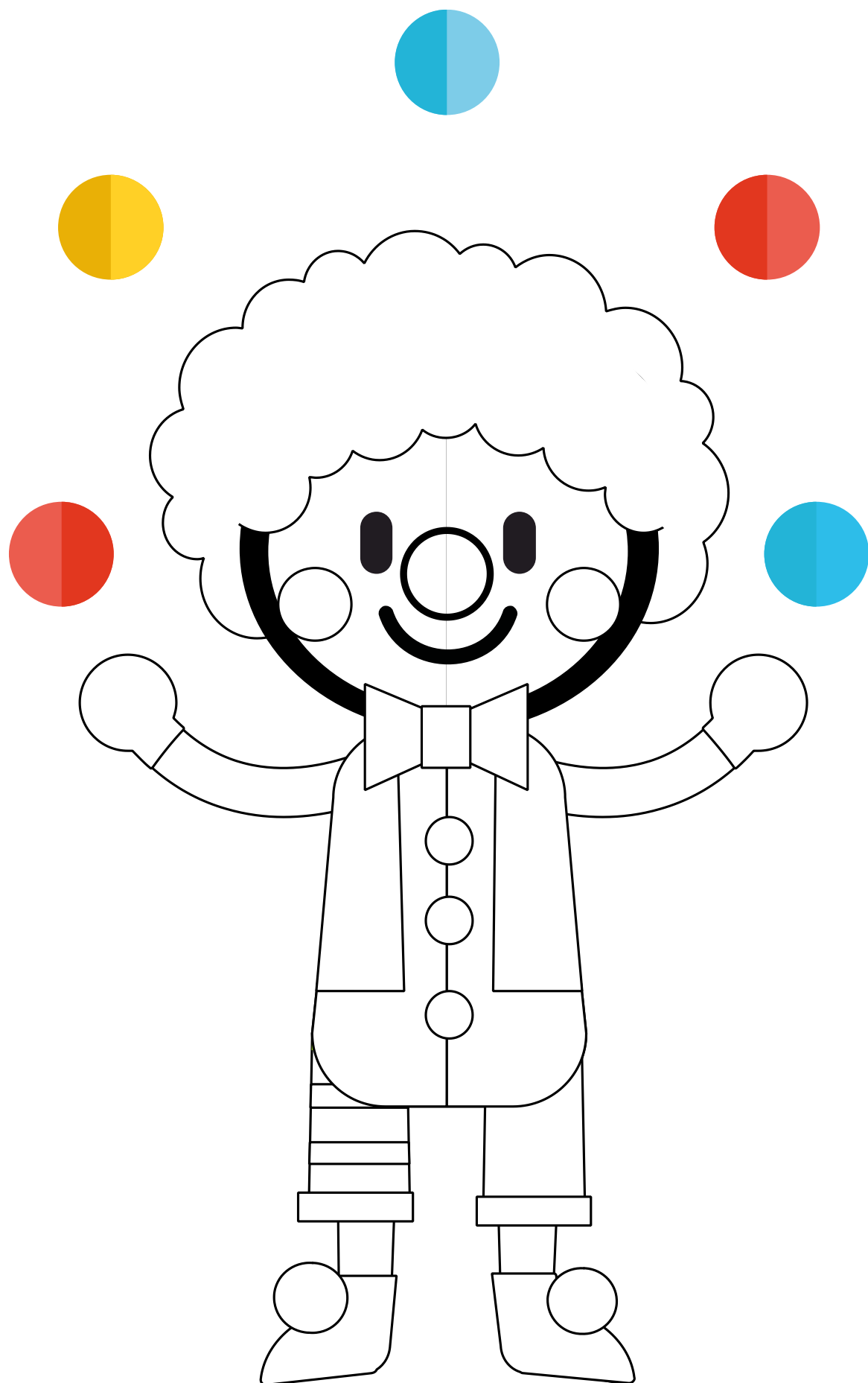




A découper et à
intégrer à la
pioche







© Wellcom Editions, 2019, Alger - www.wellcom-editions.com
Direction éditoriale : Amel MANSOURI

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication (textes, illustrations, mise en page...), faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'éditeur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les lois relatives à la protection des droits de propriété intellectuelle.
Tous droits réservés pour tous pays.