

Deuxième semaine

SOMMAIRE

JOUR 1

L'histoire : « Marco joue et se blesse »

Français : savoir reformuler l'histoire

Maths : dénombrer de petites quantités – 1

Comptine : « *Chut* »

Explorer le monde : connaître le corps – 2

JOUR 2

Français : reconnaître son prénom en majuscule d'imprimerie

Activité artistique : faire une belle étiquette

Maths : mémoriser la comptine numérique, 5

Comptine : « *Voici ma main* »

JOUR 3

Français : Etudier son initiale

Maths : trier selon la taille

Explorer le monde : distinguer devant/derrière

Motricité : ramper

JOUR 4

Langage : travailler sa mémoire, reformuler

Graphisme : tracer des traits – 1

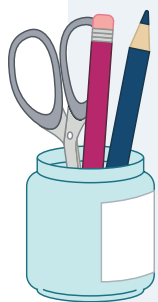
Maths : décomposer les nombres

Explorer le monde : se repérer dans le temps



Pierre de Crescens, *Le Ruralium commodorum opus*, 1304

*Jouer, courir, cavalier...
Derrière les arbres se cacher.
Et ainsi chaque jour, au fil des jeux et des rires :
Apprendre, découvrir, se construire.*



Matériel pédagogique

- Des gommettes ou des feuilles de couleur
- 20 objets identiques (bouchons, ou marrons, ou pièces de Lego...)
- 6 récipients identiques (bols...)
- Des pièces de jeux de constructions (Lego, Clipo...)

JOUR 1

*L'histoire***Marco joue et se blesse**

Marco joue dans le jardin.

Il imagine qu'il est un cow-boy, sur la piste des indiens.

Et puis qu'il est un chasseur, sur la piste des lapins.

Et puis qu'il est un pirate... Bien sûr, il n'a peur de rien.

Marco part à l'aventure.

Il se cache derrière les arbres, et rampe sur le gazon.

Il se cache derrière la haie, et saute près des buissons,

Il se cache dans le grand houx, et tombe sur les genoux...

Aïe, aïe, aïe ! Il a mal partout.

Marco a plein d'éraflures.

Ses mains sont tout écorchées, et ses jambes toutes griffées.

Il a très mal aux genoux, et un peu mal au bout du nez.

- Maman ! Viens vite ! crie-t-il en se retenant de pleurer.
- J'arrive, mon petit Marco, répond aussitôt sa maman.

Elle le prend dans ses bras, puis regarde ses blessures.

- Je crois que mon petit « cow-boy, chasseur, pirate » va avoir besoin d'un beau pansement sur les genoux.
- Et pour mon nez ? demande Marco.
- Pour ton nez... j'ai un remède magique, dit sa maman en souriant.

Et, elle lui fait un petit bisou sur le bout du nez.

Voilà un bon pansement, pour le petit blessé !

Français

Objectif : Comprendre une histoire racontée et lue régulièrement par l'adulte séance 1.

Activité : Dialogue enseignant / élève.

L'enseignant pose des questions à l'élève afin de séquencer l'histoire, et ainsi de permettre à l'élève de bien la comprendre : Que fait Marco ? Il joue dans le jardin. A quoi joue-t-il ? Il imagine qu'il est un cow-boy, un chasseur, un pirate. Comment joue-t-il ? Il se cache partout dans le jardin : derrière les arbres, derrière la haie. Il rampe sur le gazon, saute près des buissons...

Ne pas hésiter à relire plusieurs fois le même passage, puis poser des questions à l'enfant.

Prendre soin de bien expliquer le vocabulaire.

Vocabulaire :

Les jeux imaginaires : le cow-boy, l'indien, le chasseur, le pirate qui n'a peur de rien.

Les actions : se cacher, ramper, sauter, tomber

Le jardin : les arbres, le gazon, la haie, le buisson, le houx

Les blessures : les éraflures, les griffures, les écorchures, le pansement, le remède

Le corps : les mains, les jambes, les genoux, le nez

Maths

Objectif : Dénombrer de petites quantités (<4).

Nota : Ici, on veut montrer à l'élève que 4 animaux identiques ou 4 animaux différents, c'est toujours 4 !

Activité 1 : Sur la page suivante, demander à l'élève de compter les animaux dans chaque boîte.

Et, à chaque fois, bien lui demander : « Montre combien cela fait avec tes doigts. »

L'enseignant montre lui aussi le nombre.

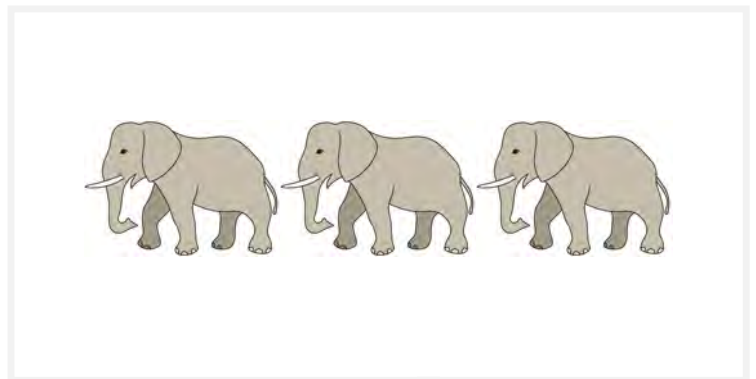
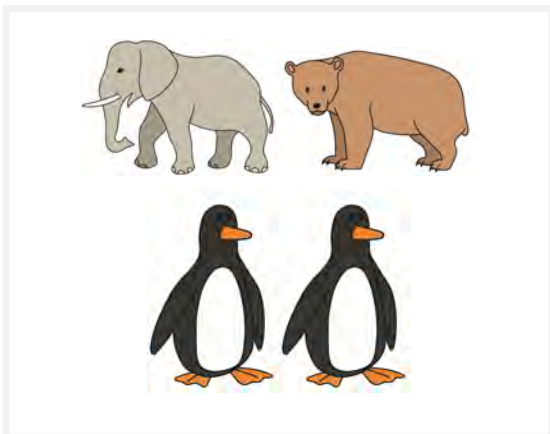
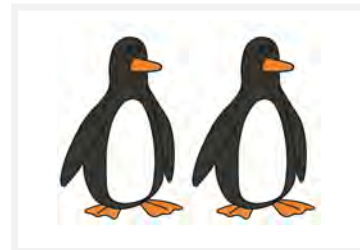
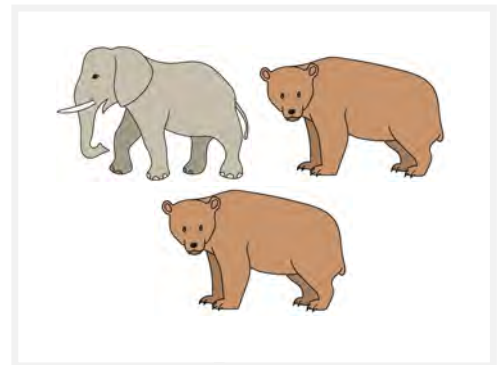
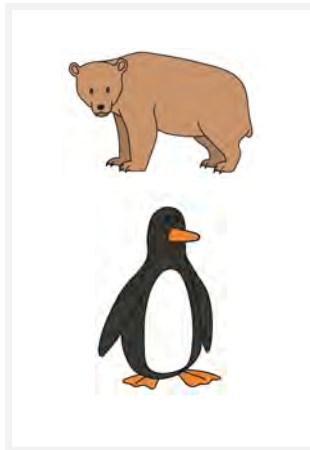
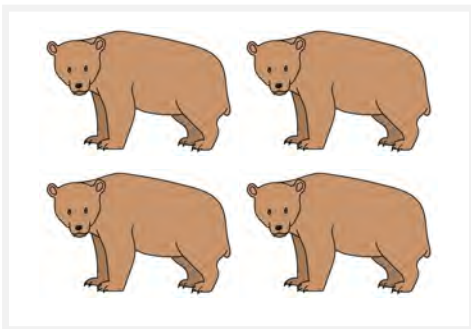
Activité 2 : Maintenant, l'enseignant demande à l'enfant de montrer une boîte qui contient 3 animaux, puis une boîte qui contient 2 animaux, et enfin une boîte qui contient 4 animaux.

1

2

3

4



Comptine

Objectifs : Apprendre une comptine... et apprendre à écouter.

Activité : Dire la comptine en l'accompagnant des gestes.

Chut...

Chut...

(Poser l'index sur la bouche)

Un petit doigt sur mon front

(Poser l'index sur le front)

J'écoute voler un papillon



Un petit doigt sur mon nez

(Poser l'index sur le nez)

J'écouter voler un scarabée



Un petit doigt sur ma joue

(Poser l'index sur la joue)

J'écoute voler un hibou



Un petit doigt sur mon oreille

(Poser l'index sur l'oreille)

J'écoute voler une abeille



Un petit doigt sur mon menton

(Poser l'index sur le menton)

J'écoute voler un bourdon



Un petit doigt sur ma bouche

(Poser l'index sur la bouche)

J'écoute voler une mouche

Chut...



Explorer le monde

Dans le fichier annexe page 16, découper les différentes parties du personnage.

Objectif: Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi ou une représentation.

Activité : Manipulation/collage.

Reconstituer un bonhomme avec des parties déjà découpées par l'adulte.

Demander à l'élève de reconstituer le personnage avec tous les morceaux, puis de les coller ensuite sur son cahier.

JOUR 2

Français

**Matériel pédagogique :**

Des gommettes ou des feuilles de couleur.

Objectif : Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales séance 1.**Activité 1 : Manipulation.**

Sur une belle bande de papier, écrire en capitales le prénom de l'enfant.

MARCO

Demander à l'élève : « Avec ton doigt (l'index, le doigt qui sert à montrer), repasse sur les lettres de ton prénom. »

L'enseignant les nomme, donne des détails, explique des particularités : Pour un A par exemple « Regarde comme le A est pointu ! Si on met le doigt tout en haut, on dirait que ça pique ! » Pour un H « On dirait une petite échelle ! » Pour un G « Oh regarde c'est presque un rond, mais pas tout à fait fermé... et il y a une petite barre qui rentre dedans ! » Etc...

Activité 2 : Sur des petites bandes de papier.

L'enseignant écrit, toujours en lettres capitales, toutes de la même taille, 10 prénoms sur 10 petites bandes de papier : 5 fois le prénom de l'enfant et 5 prénoms qui ont des lettres proches de celui de l'enfant.

Nota : Parfois, avec certains prénoms, il est plus simple de mêler le prénom et des noms d'objets. (Exemple pour Léon : Noël, Léon, Melon, Néon, Léanne). Certains enfants regardent le début du prénom, seulement les deux premières lettres, d'autres regardent la fin car ils lisent en partant de la droite...

Exemple pour Marco :

MARCO MARIE MARLON MARCO CLARA
MARCO MARIN MALO MARCO MONNA MARCO

Et il demande à l'élève :

Observe toutes les écritures : ce sont des prénoms. Retrouve le tien. Il est écrit plusieurs fois.

Prends toutes les étiquettes de ton prénom.

Ne pas oublier de lire les autres étiquettes !

Activité artistique

Objectif : Réaliser une belle étiquette avec son prénom.

Activité : L'enseignant écrit le prénom de l'élève sur une bande de papier, avec des lettres « creuses » afin que l'élève puisse les remplir. Cette bande de papier sera ensuite collée sur la couverture du cahier qui a été décorée la semaine précédente.



L'enseignant donne des gommettes à l'élève, et il lui demande de les coller à l'intérieur des lettres de son prénom.

Nota : Décoller la gommette et la recoller est aussi un bon exercice de motricité fine.

Si vous n'avez pas de gommettes, vous pouvez aussi demander à l'élève de déchirer des petits morceaux de papier et de les coller sur son prénom. Cela fait un très bon exercice de motricité fine également. En revanche, cela demande du temps et beaucoup de soin. Cet atelier peut alors être réalisé sur plusieurs séances.

Si le prénom de l'élève est très long, ou simplement si vous le jugez bon, vous pouvez décorer seulement la première lettre du prénom.

Maths

Objectif : Mémoriser la comptine numérique orale jusqu'à 5.

Activité 1 : Réciter la comptine numérique.

Demander à l'élève de compter au moins jusqu'à 5

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Activité 2 : L'enseignant commence à compter 1, 2, 3... Et s'arrête, l'enfant continue. On s'arrête à chaque fois à un nombre différent.

On en profite pour revoir les doigts. Montre-moi 4 ! Montre-moi 2 !
Et l'inverse : (on montre des doigts) c'est combien ?
Puis, savourer une jolie comptine : « Voici ma main »

Comptine

Voici ma main

Voici ma main, elle a 5 doigts



En voici 2,



En voici 3.



Voici ma main, elle a 5 doigts

En voici 4,



Et 1 tout droit.



JOUR 3

**Matériel pédagogique :**

20 objets identiques (bouchons, ou marrons, ou pièces de Lego...) - 6 récipients identiques (bols ou assiettes...)

Français

Préparer une ardoise, ou une feuille.

Objectif : L'initiale séance 1.

Activité : Reprendre l'étiquette de l'activité précédente. Repasser avec l'index sur chaque lettre.

Dans le bon sens !

L'enseignant nomme les lettres du prénom au fur et à mesure. Et il s'attarde sur l'initiale. « Ton prénom commence par... C'est ta lettre ! Regarde comme elle est belle avec ses petites barres/ son gros ventre/... »

Demander à l'élève de s'entraîner à tracer sa première lettre.

Si l'enfant est déjà à l'aise, il trace seul sur un papier vierge. S'il l'est moins, il repasse sur la lettre tracée par l'enseignant. A refaire plusieurs fois, en changeant de couleur ; on repasse toujours sur la même lettre. On peut aussi refaire plus bas ou sur une autre feuille, en diminuant la taille de la lettre.



Maths

Dans le fichier annexe page 1 et page 4, découper les étiquettes des nombres et celles des dés.

Objectif : Réaliser une petite collection (<4).

Activité de manipulation :

L'enseignant prend 20 objets identiques (des bouchons, ou des pièces de Lego de la même couleur, des marrons, etc...) et 6 récipients identiques (petits bols, assiettes, boîtes, etc...). Il place l'étiquette constellation de dé et celle du nombre (du fichier annexe) devant chaque récipient. On redit combien c'est.

Puis il demande à l'élève : Regarde les étiquettes et lis-les. Mets cette quantité dans le récipient.

Comptine

Objectif : Redire la comptine pour chercher à l'apprendre par cœur.

Activité : Prendre le temps de la redire avec soin.

L'enseignant commence les phrases (avec les gestes) et laisse l'élève les terminer.

Chut...

Chut...

(Poser l'index sur la bouche)

Un petit doigt sur mon front

(Poser l'index sur le front)

J'écoute voler un papillon



Un petit doigt sur mon nez

(Poser l'index sur le nez)

J'écouter voler un scarabée



Un petit doigt sur ma joue
(Poser l'index sur la joue)
J'écoute voler un hibou



Un petit doigt sur mon oreille
(Poser l'index sur l'oreille)
J'écoute voler une abeille



Un petit doigt sur mon menton
(Poser l'index sur le menton)
J'écoute voler un bourdon



Un petit doigt sur ma bouche
(Poser l'index sur la bouche)
J'écoute voler une mouche

Chut...



Explorer le monde

Objectif : Distinguer devant/derrière.

Activité 1 : Déplacements dans l'espace.

Dans l'histoire lue cette semaine, Marco se cache derrière les arbres, puis derrière la haie.

Demander à l'élève de se cacher derrière un fauteuil, un meuble... (Attention à ce que l'élève se place bien derrière et non dessous ! Ici ce qui compte n'est pas d'être caché, mais d'être placé derrière.)

Activité 2 : Manipulation

Demander à l'élève de poser un crayon, par exemple, derrière un vase, un bibelot...

Toujours bien s'assurer que l'élève place le crayon derrière l'objet ; ainsi, dans l'ordre de disposition, il doit y avoir : lui, l'élève, puis l'objet (vase, bibelot) puis le crayon.

L'enseignant demande ensuite à l'élève de placer le crayon devant un autre objet : un livre, la télévision... (De préférence un objet « fixe », c'est-à-dire qui reste la plupart du temps à la même place.)

Motricité

Objectif : Se déplacer de différentes façons

Activité : Ramper

Dans l'histoire, Marco joue à ramper dans l'herbe.

Demander à l'élève de se déplacer en rampant sur le sol. On peut lui dire « tu joues à avancer comme un serpent. » Donner à l'élève un point de départ et un but à atteindre, ainsi, il doit suivre un tracé précis.

JOUR 4

Langage

Objectifs : Comprendre une histoire racontée et lue régulièrement par l'adulte séance 2.

Faire travailler la mémoire ; reformuler.

Activité : L'enseignant pose des questions avant d'avoir relu l'histoire, pour que l'enfant mobilise ses souvenirs et reformule.

Questions : Te souviens-tu de l'histoire lue il y a quelques jours (jour 1) ? Oui/non, et demander en fonction : Peux-tu me la raconter ? Ou bien... Est-ce qu'elle parlait d'Inès ? De Marco ? Qu'est-ce qu'il lui est arrivé ?...

Après cet échange, relire l'histoire du jour 1.

Puis, poser de nouveau des questions : Que fait Marco ? A quoi joue-t-il ?...

Graphisme

Objectif : Tracer des traits verticaux séance 1.

Activité : Découper des bandes de 3 cm de largeur dans le sens de la longueur d'une feuille A4. Les faire coller à l'enfant proprement sur une page de son cahier de travail, verticalement, en laissant un espace entre chaque bande. Préparer des feutres.

Demander à l'élève : Entre chaque bande, trace un trait, en partant bien du haut de la feuille. Descends bien jusqu'en bas. Ne colore pas ! Trace juste un seul long trait, sans passer sur les bandes.

Les bandes guident le tracé.



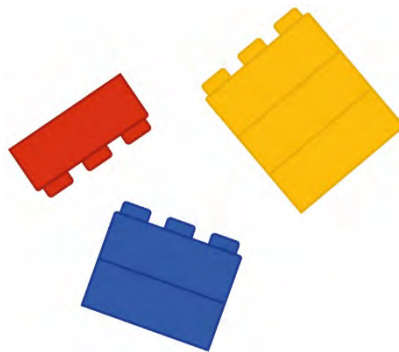
Maths

Objectif : Décomposer et recomposer les premiers nombres jusqu'à 3.

Activité de manipulation :

Préparer des pièces de jeu de constructions (des Lego, Clipo, Duplo, ou tout autres morceaux qui peuvent s'attacher, et donc pas de Kapla !).

Il faut des pièces de différentes couleurs. Avec, par exemple : quelques pièces de Lego, seule - isolée, de la même couleur (rouge), des pièces de Lego associées par deux d'une autre couleur (bleue), des pièces de Lego par trois d'une autre couleur encore (jaune).

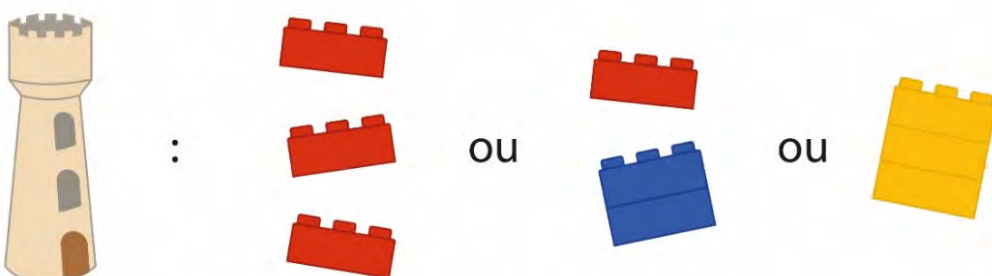
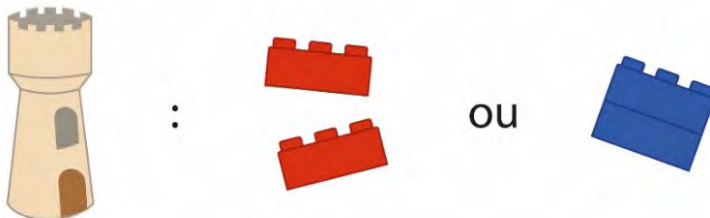


Demander à l'élève : On veut construire une petite tour de 2 étages. Que prendre ? Trouve toutes les solutions.

On peut prendre 2 pièces de Lego déjà assemblées, ou bien 1 Lego et 1 autre Lego. On compte à chaque fois pour vérifier. On veut maintenant construire une tour un plus longue, de 3 étages. Que prendre ? On peut prendre 1 et 2, ou 2 et 1, ou 1 et 1 et 1. Il y a 3 solutions.

Nota : On ne dit pas +, on dit « et ».

On recompte à chaque fois. On répète : pour faire 3, on peut prendre 1 et 2, etc.



Explorer le monde

Objectif : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée : matin / après-midi.

Activité orale : Commencer par demander à l'élève : **Aujourd'hui, nous sommes... C'est le début ou bien la fin de la semaine ?**

Redire tous les jours ! (Bien les scander, en insistant sur le « i », en finissant par un joyeux dimanche, comme un aboutissement)

Comme la semaine précédente, l'enseignant pose des questions : Qu'a-t-on fait avant de commencer le travail ? On est donc le matin ou l'après-midi ? C'est le début ou la fin de la journée ?

Ou alors : Je te dis des activités et tu me dis si on les fait le matin ou bien l'après-midi : prendre son petit déjeuner ? Faire une sieste ? S'habiller ? Prendre un goûter ? Jouer dehors ? (Ça peut être les deux !)

lundi

mardi

mercredi

jeudi

vendredi

samedi

dimanche

