

Proposition d'organisation
(Semaine 11)

LUNDI/MARDI	JEUDI	VENDREDI
<p>- Langage / Explorer le monde : regarder la vidéo <i>C'est pas sorcier</i> : « Journée au bord de la mer, coquillages et crustacés » (en passant les passages scientifiques de Jamy dans le camion, trop compliqués pour les maternelles) + s'entraîner à nommer les animaux de la mer présentés dans le reportage en s'aidant du lexique (vidéo sur le blog ou en suivant le lien ci-dessous)</p> <p>- Découpage / Arts visuels : Réaliser un aquarium</p>	<p>- Ecriture : les lettres combinées</p> <p>- Phonologie : les mots-valises</p> <p>- Langage : Fiche « Arc-en-ciel (2) »</p> <p>- Mathématiques : Fiche « Combien dans le bateau ? »</p>	<p>- Graphisme : séance 1 sur les boucles</p> <p>- Sciences : séance 7 sur « Ombres et lumière »</p> <p>- Langage : Bingo des lettres*</p> <p>- Mathématiques : Fiche « 10 dans le bateau »</p>

Vidéo *C'est pas sorcier* : « Journée au bord de la mer, coquillages et crustacés » :
<https://www.youtube.com/watch?v=QKQzs5KookY>

***Bingo des lettres** : 2 joueurs minimum.

Compétences travaillées : Mobiliser le langage : Reconnaître les lettres dans plusieurs graphies différentes (capitale /scripte). Connaître le nom des lettres.

But du jeu : Etre le premier à avoir éclaté (barré) les bulles de son poisson.

Préparation du jeu :

- Distribuer à chaque joueur 1 ou 2 planche(s) « bingo des lettres ». Dans l'idéal, placer la planche dans une pochette plastique puis utiliser un feutre ardoise.

- Placer les étiquettes-lettres capitales dans un sachet.

Déroulement :

Le joueur 1 pioche une étiquette-lettre dans le sachet et dit son nom. Les joueurs qui possèdent cette lettre sur leur planche barrent la bulle correspondante. Puis c'est au tour du joueur 2 de piocher.

Le 1^{er} joueur qui a éclaté (barré) toutes les bulles de son poisson crie « BINGO ». Il a gagné la partie !

Lexique : Les animaux de la mer



La mouette



Le bigorneau



La moule



Le bernique
(= la patelle)



La crevette



Le crabe



Le bernard l'hermite



La langouste



Le couteau



L'huître



La coque



La baleine



Le requin pèlerin



L'anémone de mer



L'étoile de mer



La coquille Saint-Jacques



Le poulpe
(= la pieuvre)



Le thon



La seiche



Le poisson clown



La roussette



L'hippocampe



La tortue



Le phoque

Réaliser un aquarium

Compétences travaillées : Explorer le monde (les outils d'élèves) : Découper, colorier, peindre pour exercer sa motricité fine.

Matériel : une boîte à chaussures ou le couvercle d'une boîte en carton, peinture bleue (blanche, noire et jaune éventuellement), gabarits d'animaux de la mer à découper, fil de pêche



Déroulement :

1/ L'enfant peint entièrement l'intérieur de sa boîte avec de la peinture bleue. Puis, ajoutez des nuances en peignant par petites touches (ou sous forme de vagues) à l'aide d'un mélange bleu / blanc ou bleu / noir afin d'obtenir des nuances de bleu (la mer n'est pas bleue uniformément). Vous pouvez aussi ajouter un peu de jaune dans la peinture bleue pour faire des nuances vertes.

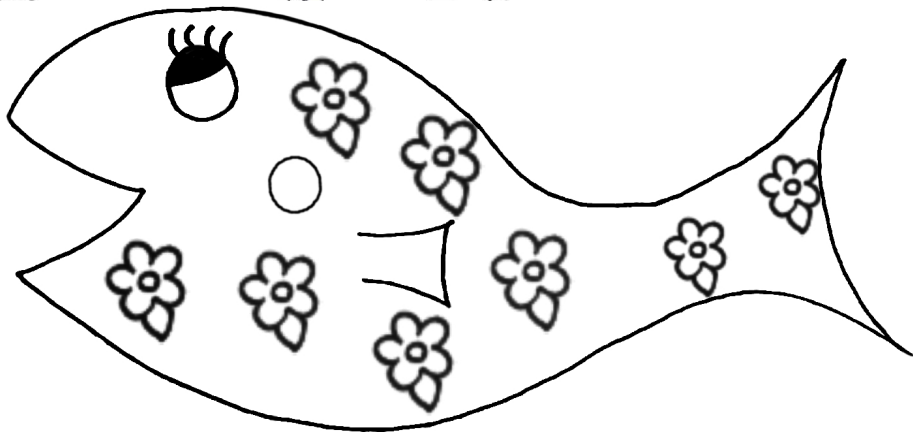
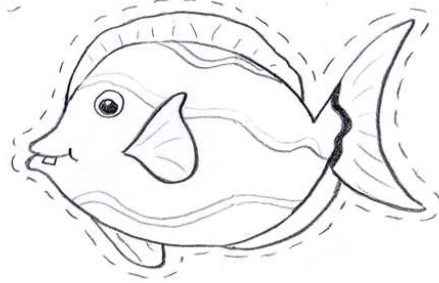
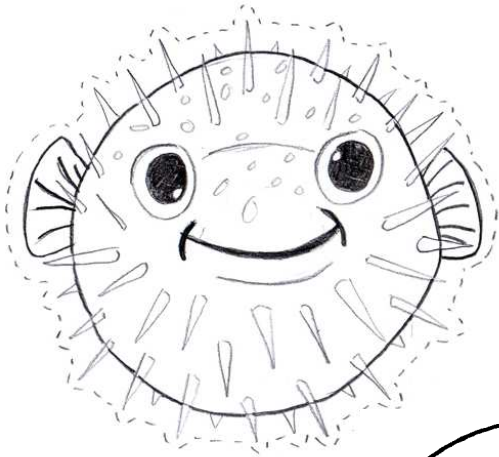
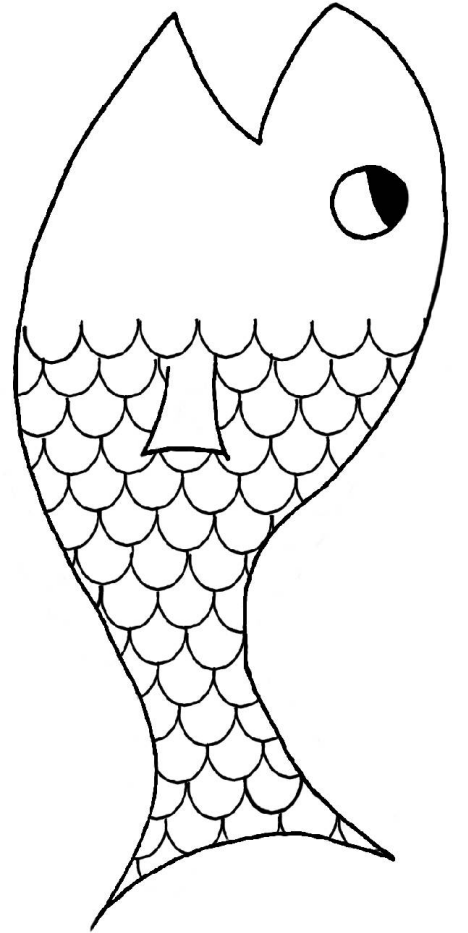
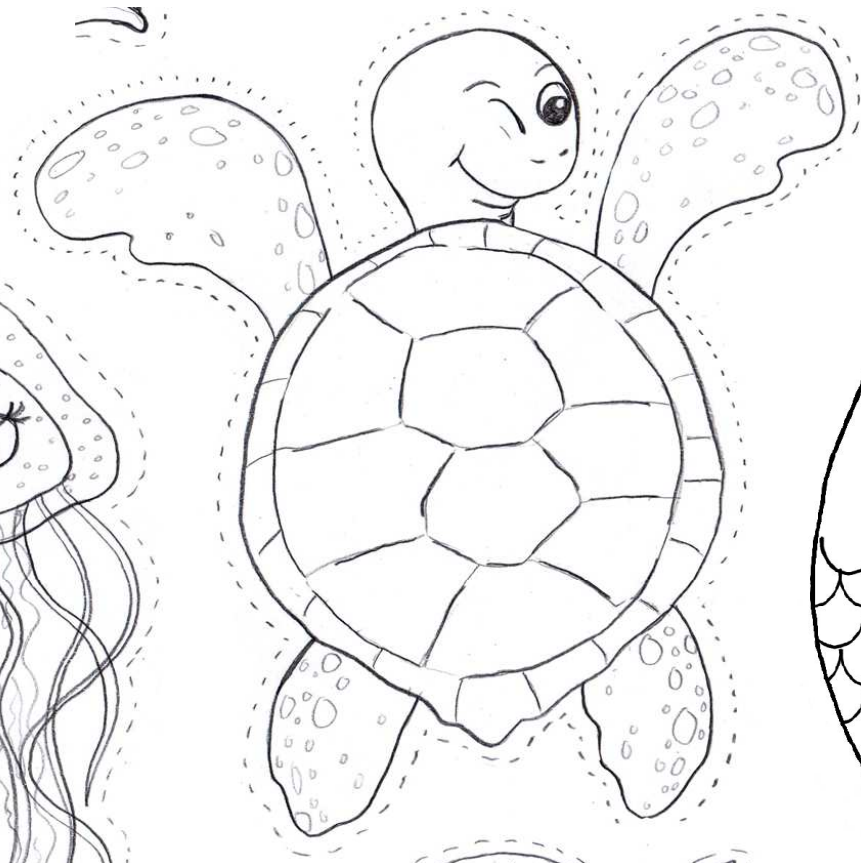
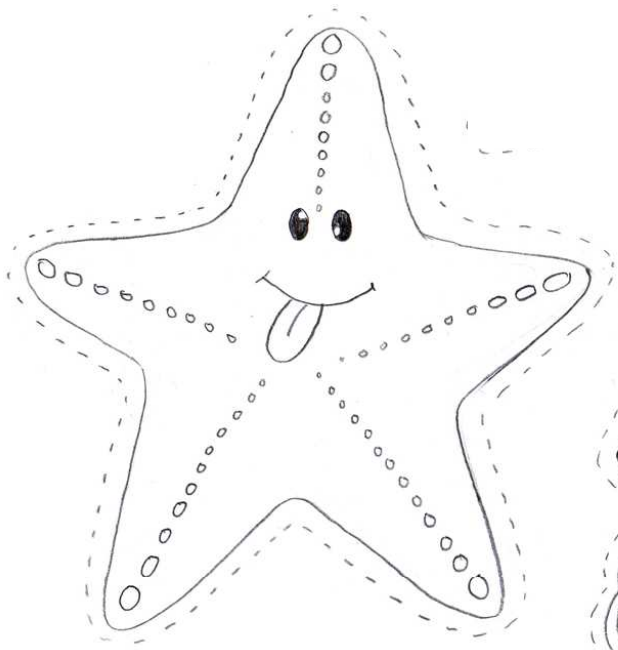
Vous pouvez également peindre en noir l'extérieur de la boîte de façon à cacher les écritures (ou recouvrir l'extérieur de la boîte avec du papier).

2/ L'enfant colorie au feutre ou au crayon de couleur les animaux de la mer.

3/ L'enfant découpe les animaux de la mer. En coller certains au fond de la boîte une fois que la peinture est sèche. En accrocher d'autres à l'aide du fil de pêche : percer un petit trou dans l'élément découpé et en haut de la boîte à chaussures, passer le fil dans l'élément découpé et faire un nœud, passer l'autre extrémité dans le trou de la boîte à chaussures (vous pouvez alors faire un nœud pour coincer le fil ou accrocher un petit bâtonnet de bois pour que le fil ne glisse pas dans le trou).

4/ Vous pouvez coller du sable, des galets ou des coquillages dans le bas de la boîte. Vous pouvez aussi représenter des algues avec des cure-pipes.

Remarque : Si vous ne souhaitez pas vous engager dans l'activité peinture (par manque de temps ou par souci matériel), votre enfant peut tout simplement colorier les animaux de la mer, les découper et les coller sur une feuille bleue par exemple.



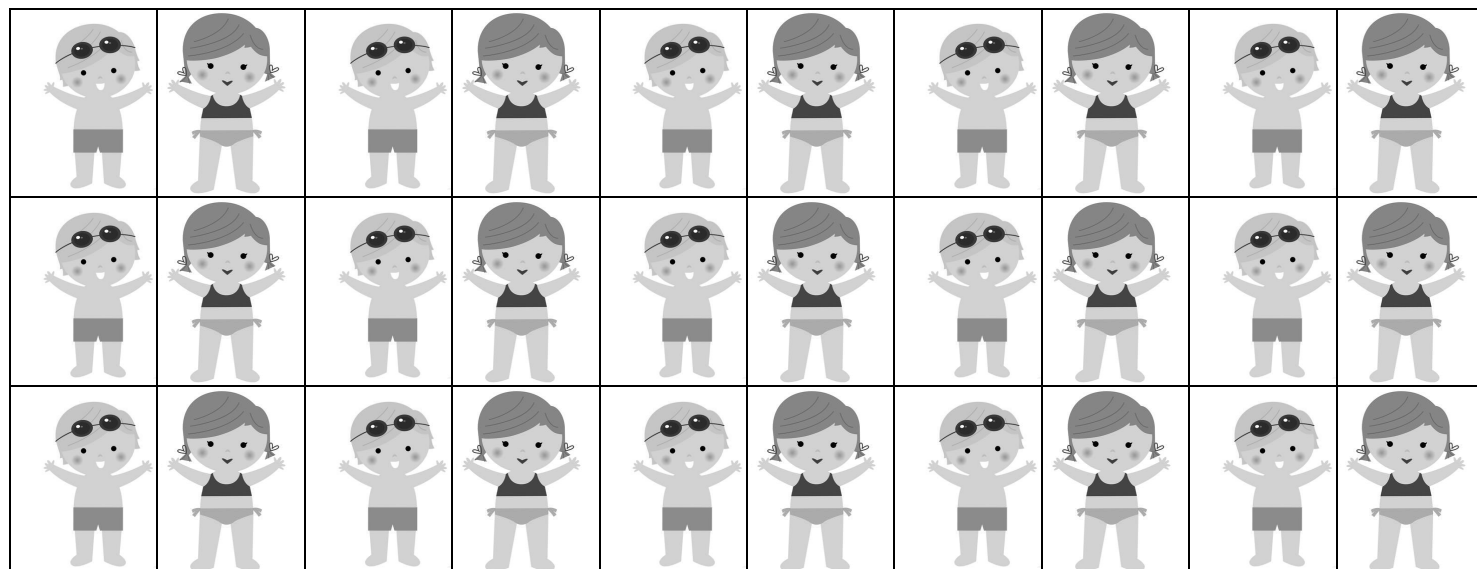
Étiquettes pour la fiche Arc-en-Ciel (2) :

PIERRE	PIEUVRE	POTION	POISSON
ÉTOILE	ÉTUI	ARC-EN-CIEL	ARC-EN-FIEL
arc-en-cil	pilote	poisson	pieuvre
poison	arc-en-ciel	étoile	étole

Étiquettes-lettres pour le bingo :

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

Étiquettes pour la fiche de mathématiques : « 10 dans le bateau »



Arc-en-Ciel (2)

Compétence : Mobiliser le langage : Reconnaître un mot écrit dans 2 graphies différentes (capitale / scripte)

Consigne : Reconstitue le référentiel des mots de l'histoire pour faire apparaître chaque mot dans les 2 écritures (capitale / scripte). Commence par coller la bonne étiquette sur le modèle en gris puis trouve le mot écrit dans une autre graphie. Attention aux étiquettes intruses !



ARC-EN-CIEL



POISSON

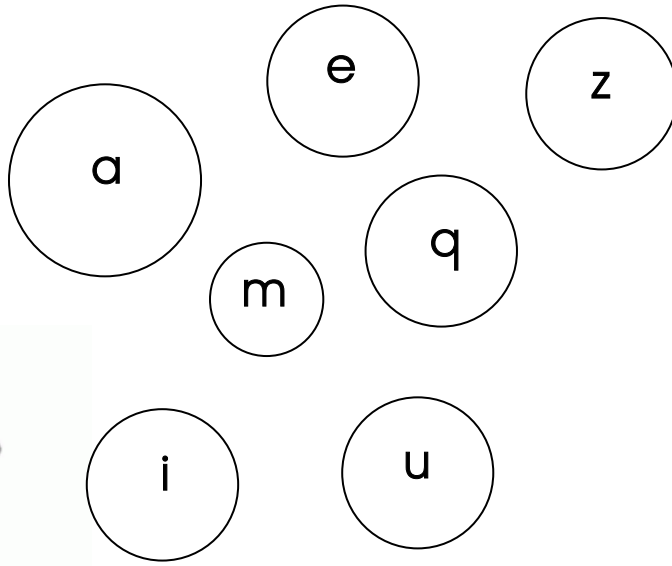
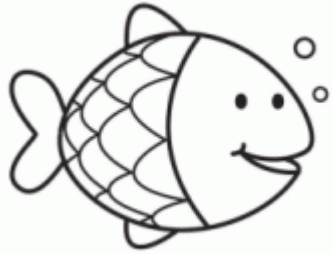


étoile

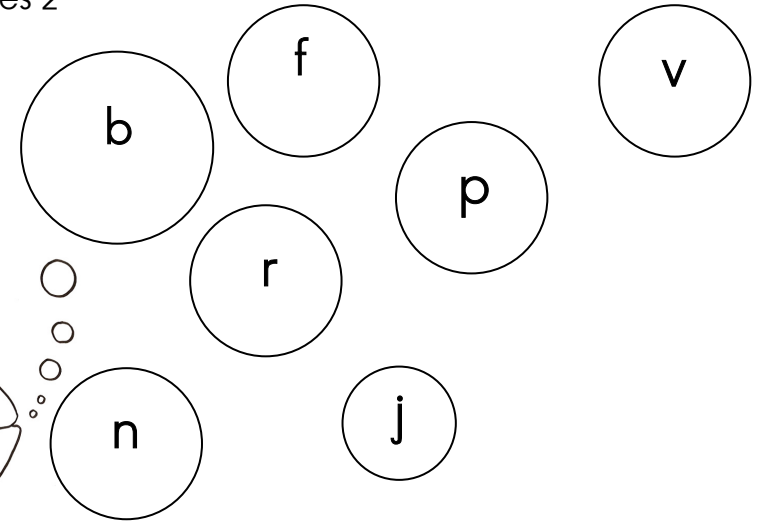


pieuvre

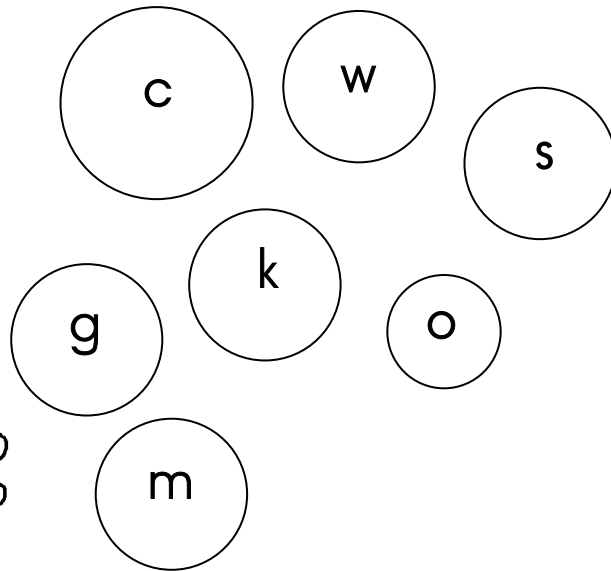
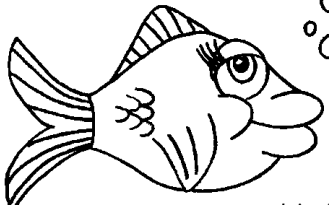
Bingo des lettres 1



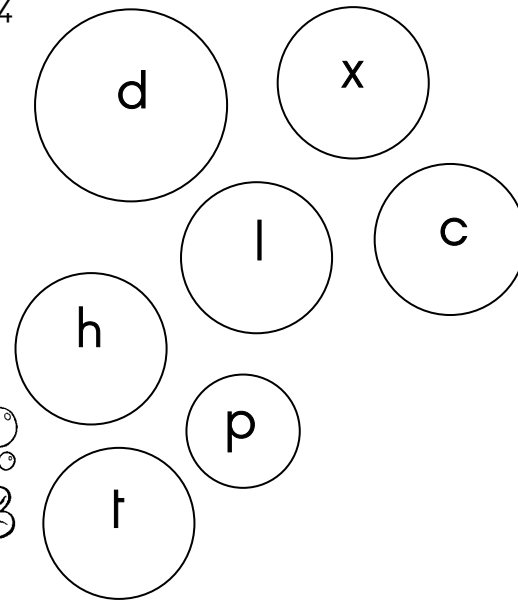
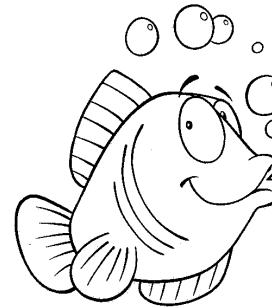
Bingo des lettres 2



Bingo des lettres 3



Bingo des lettres 4



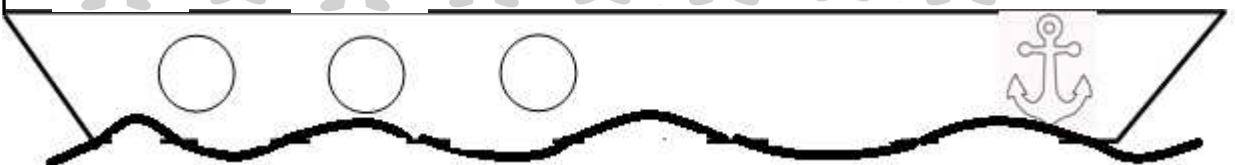
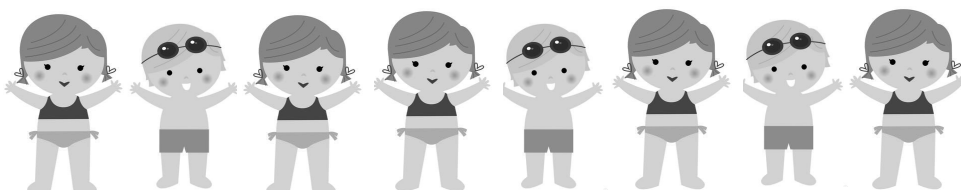
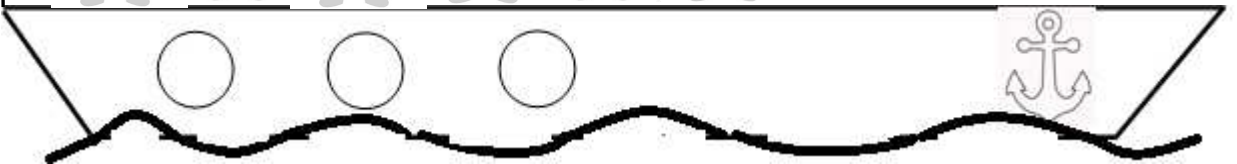
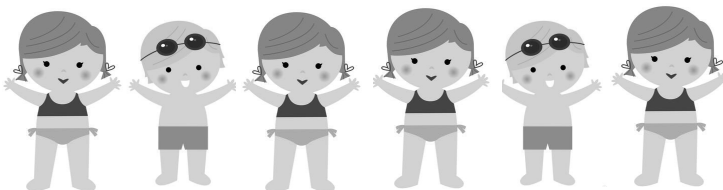
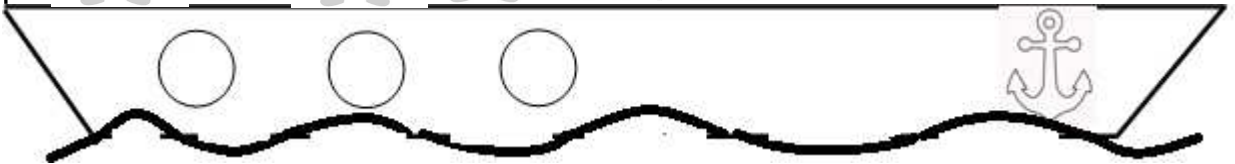
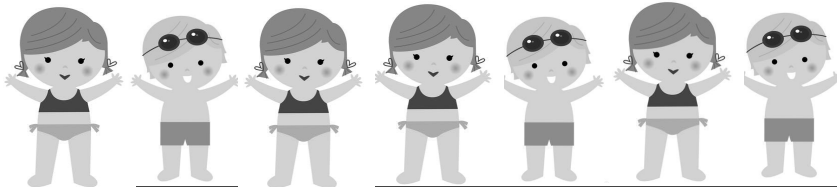
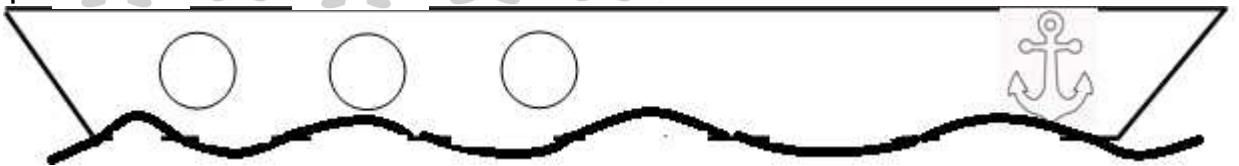
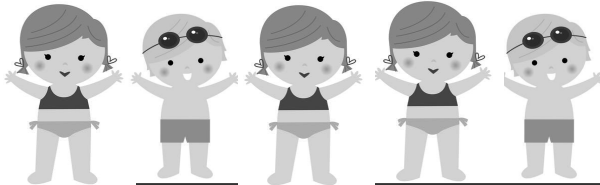
Prénom :

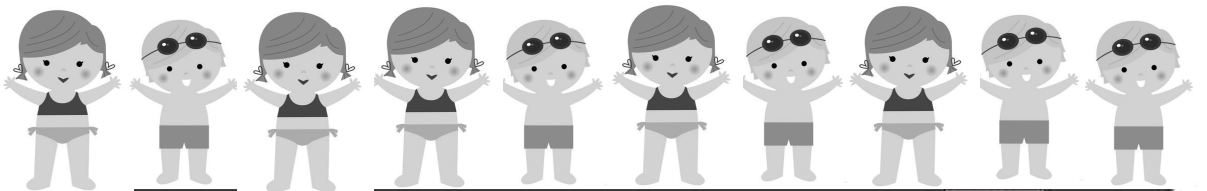
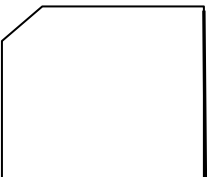
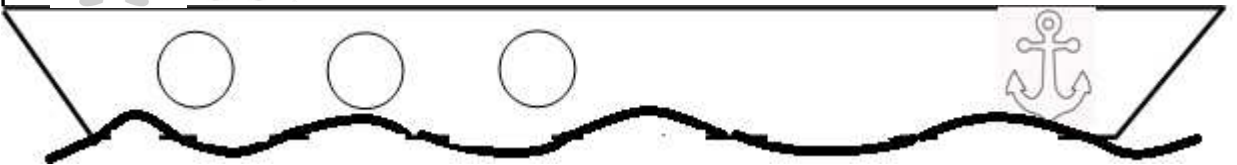
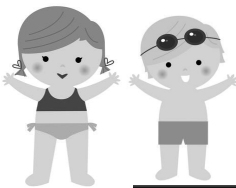
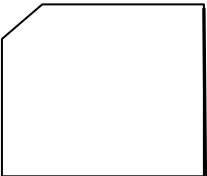
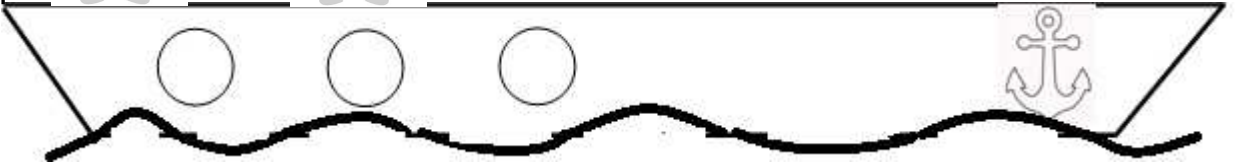
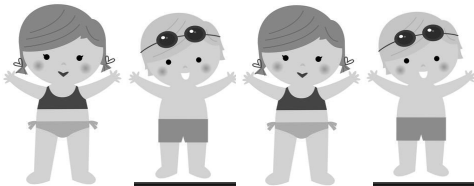
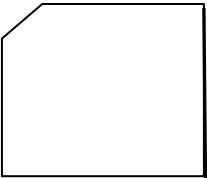
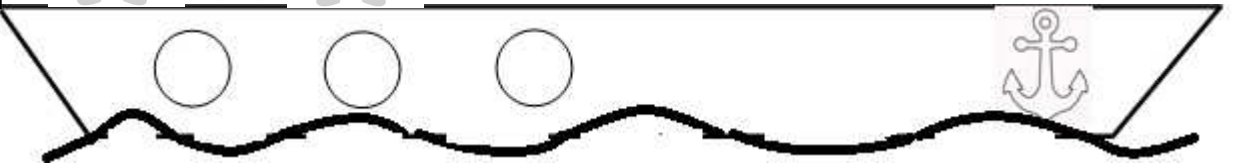
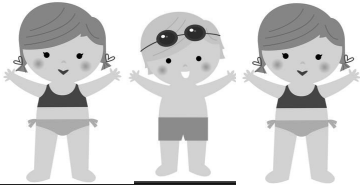
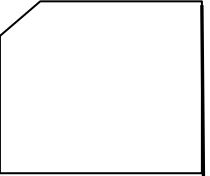
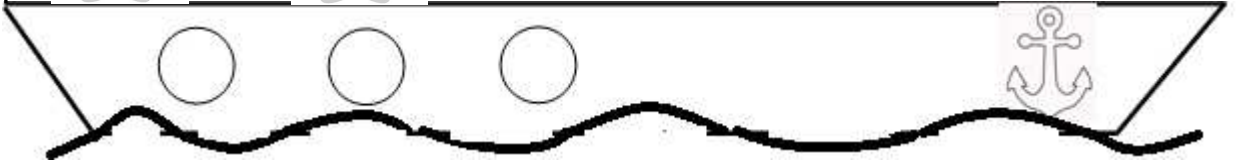
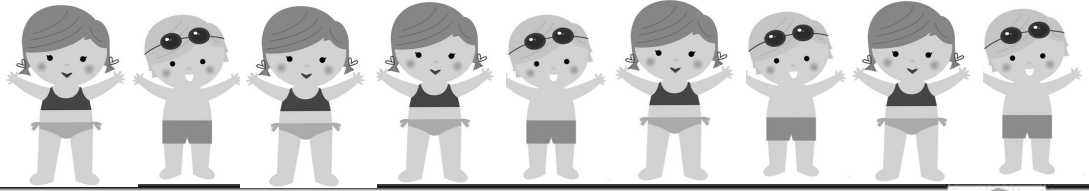
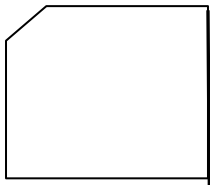
Date :

Combien dans le bateau ?

Compétence : Structurer sa pensée : Dénombrer et utiliser l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 10.

Consigne : Compte le nombre de passagers sur le bateau. Ecris le nombre sur le drapeau.





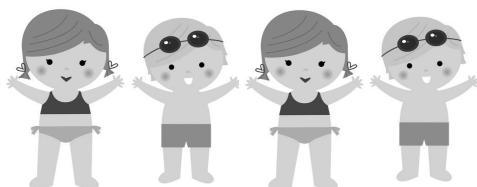
Prénom :

Date :

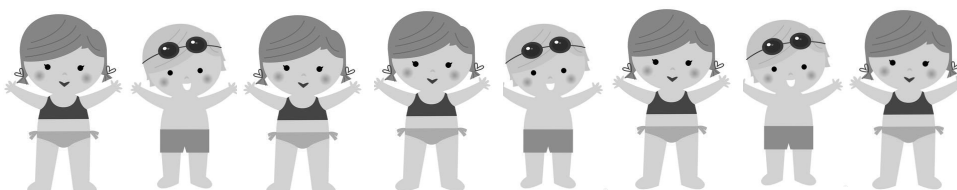
Compétence : Structurer sa pensée : Compléter une collection à 10.

Consigne : Colle des enfants supplémentaires dans chaque bateau pour qu'il y ait exactement 10.

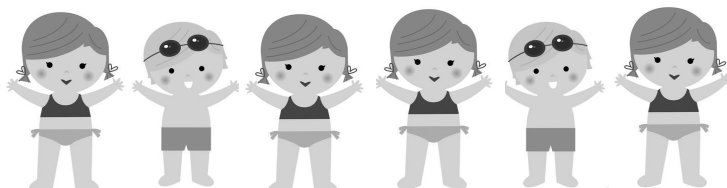
10



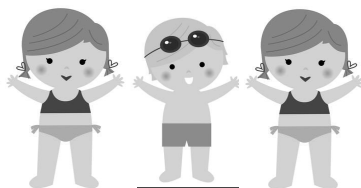
10



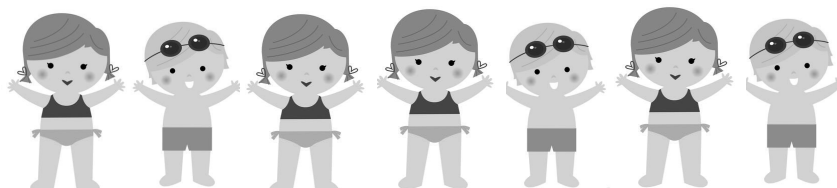
10



10



10



ÉCRITURE

Les lettres combinées

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Nous allons découvrir aujourd'hui une nouvelle famille de lettres : **les lettres combinées**. On dit qu'elles sont combinées car on retrouve dans ces lettres des **bâtons** debouts/ couchés / obliques, et des **arrondis**.
- Dans l'alphabet, rechercher les lettres combinées (il y en a 6 : B, D, J, P, R, U)
- Les observer et les décrire. *(le B est fait d'un bâton debout, une tête arrondie et un gros ventre arrondi, le D possède également un bâton debout et un gros ventre qui part d'en haut, jusqu'en bas, le J, c'est un bâton debout qui se termine en toboggan (ou canne de parapluie), le P possède un bâton debout et une tête arrondie, le R = idem P avec un trait oblique juste sous la tête (sa jambe cassée !), le U est fait d'un bâton debout qui forme une cuvette en bas et remonte)*
- Les réaliser en pâte à modeler et prendre une photo avec le prénom de l'enfant (merci de me l'envoyer si possible)

PHONOLOGIE

Les mots-valises

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappel des exercices des semaines précédentes.
- Réalisation de l'exercice final. L'enfant devra effectuer l'exercice seul. Vous devez juste au préalable bien nommer chaque mot avec lui (et lui redire pendant l'exercice, s'il ne s'en souvenait plus)

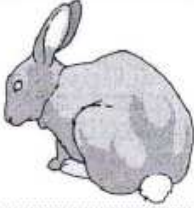
Les mots des grilles sont : lapin / oiseau / hibou / bateau / radeau / toupie / esquimau / chocolat.


Les mots à découper et à replacer sont : pyjama / moto / dauphin / lavabo / zorro / bouton / taureau / pinceau.


- Valider ou non avec l'enfant en lui faisant bien oraliser les syllabes (finales pour le premier mot / initiale pour le second mot). Ecrire le nombre de mots valises réussis sur 8


Les mots valises .


Cherche les mots dont la première syllabe est la même que les mots sur la grille.


	
○ □ □	○ □ □


	
○ □ □	○ □ □

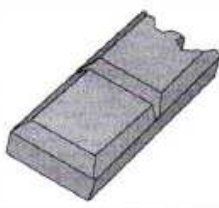
	
○ □ □	○ □ □



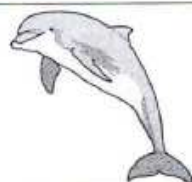



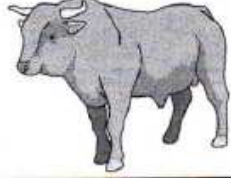

	
○ □ □	○ □ □

	
○ □ □	○ □ □

	
○ □ □	○ □ □ □

	
○ □ □ □	○ □ □

	
○ □ □ □	○ □ □ □

SCIENCES

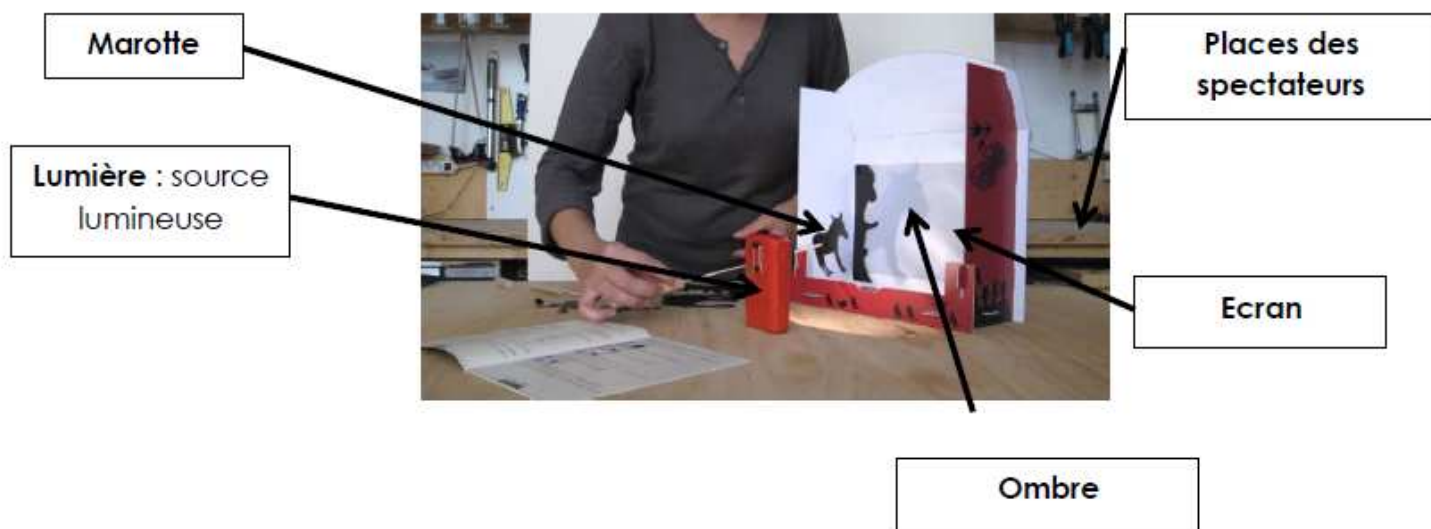
Séance 7 sur « Ombres et lumière »
(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappel des séances précédentes et de ce qui a été découvert
- Présentation de vidéos mettant en scène un théâtre d'ombres :

<https://youtu.be/oWQ3Ep3NdiA> (ombres chinoises)

<https://youtu.be/aPTnLM3vs3w> (marionnettes)

- Demander à l'enfant ce qu'il voit.
- Arriver à en déduire que ce que nous avons devant nous, c'est l'écran, sur lequel apparaissent des ombres. D'après les conclusions de la semaine dernière, l'ombre et l'objet (non visible, donc caché derrière l'écran) sont alignés avec la lumière, qui se situe aussi derrière l'écran.
- ATTENTION ! On voit que les marionnettes sont accrochées à une baguette (on les appelle alors des marottes) : ceci afin d'éviter de voir le bras, la main, voire le corps de celui qui les tient.



GRAPHISME

Séance 1 sur les boucles

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Utiliser le document joint (les boucles de Calder).
- Présenter l'artiste dont nous allons observer 2 œuvres: **Alexander Calder** (voir sa photo sur la fiche): *Artiste américain qui a fait beaucoup de peintures et de sculptures (tout d'abord des personnages et scène de cirque, à base d'objets de récupération, de boîtes métalliques, de fils de fer...), puis plus tard des mobiles. Il utilise toujours des couleurs très vives relevées avec du noir.*
- L'enfant décrit ce qu'il voit sur les 2 reproductions (pas besoin d'imprimer) : il y a des ronds et des boucles colorées, dans tous les sens.
- Nous allons apprendre à faire des boucles.
- Tracer des boucles à l'endroit en l'air : bien commencer avec le doigt en bas puis monter et tourner vers la gauche. On peut les faire très vite ou doucement et les enchaîner, les faire grandes ou toutes petites... (Réaliser cette étape autant de temps et de fois que vous le souhaitez : ceci permettra à l'enfant d'intégrer le geste)
- Après avoir placé des plots/ des pots de fleurs / des chaises ou tout autre objet assez volumineux (4 ou 5 en tout) en ligne et espacés d'environ 50 cm, demander à l'enfant, de « réaliser un parcours » en partant d'un point de départ, situé avant les objets, jusqu'à un point d'arrivée situé après ces objets, en les contournant (en faisant le tour de chacun : donc une boucle).
- Avec des cordelettes reliées entre elles / des cordes/ ou des craies si vous êtes à l'extérieur, tracer le chemin parcouru et constater qu'on a effectué des boucles.
- Essayer à main levée d'en tracer sur une ardoise.