

## Proposition d'organisation (semaine 12)

LUNDI/MARDI	JEUDI	VENDREDI
<p>- <b>Langage</b> : Ecouter l'histoire « Arc-en-Ciel fait la paix »* + l'enfant raconte l'histoire avec ses propres mots et l'adulte prend en note le récit</p> <p>- <b>Découpage / Graphisme/Arts visuels</b> : paysage marin**</p> <p>- <b>Mathématiques</b> : faire toute la collection des bateaux qui ne coulent pas (l'enfant doit placer dans une barquette un nombre de personnages compris entre 1 et 10 et écrire sur une étiquette le nombre de personnages dans le bateau)</p>	<p>- <b>Langage</b> : Arc-en-ciel (3)</p> <p>- <b>Mathématiques</b> : Le parcours d'Arc-en-ciel (étapes 1 et 2 à réaliser à 2 moments distincts)</p> <p>- <b>Ecriture</b> : les lettres combinées (suite)</p>	<p>- <b>Langage</b> : Arc-en-ciel (4)</p> <p>- <b>Mathématiques</b> : Le parcours d'Arc-en-ciel (étapes 3 et 4 à réaliser à 2 moments distincts)</p> <p>- <b>Graphisme</b> : séance 2 sur les boucles</p>

\* « Arc-en-ciel fait la paix » à voir sur le blog ou en cliquant sur le lien suivant :

[https://www.youtube.com/watch?v=Bzod\\_rV9yLw](https://www.youtube.com/watch?v=Bzod_rV9yLw)

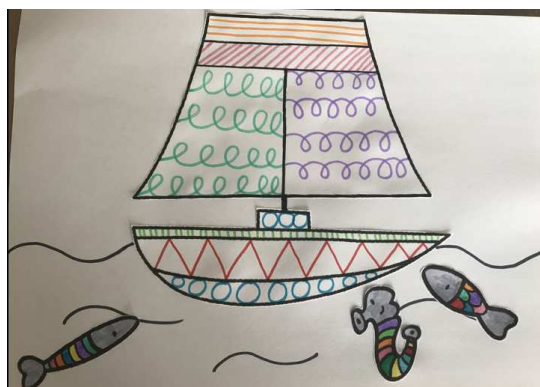
\*\***Découpage / Graphisme / Arts visuels** :

1/ Décorer la voile et la coque du bateau en reproduisant les graphismes (si les boucles sont encore trop compliquées pour votre enfant, choisir un autre graphisme).

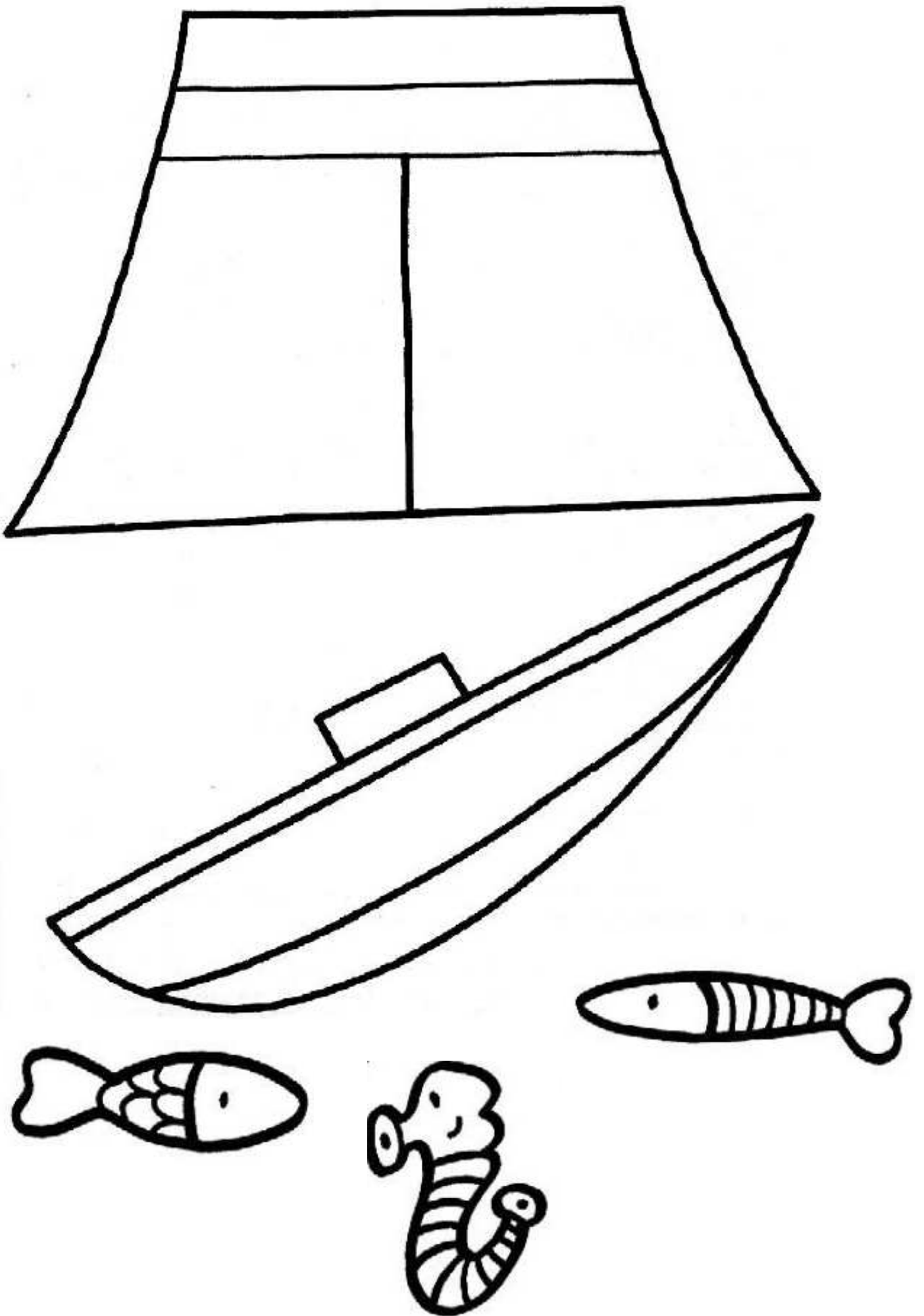
2/ Colorier l'hippocampe et les poissons.

3/ Découper les différents éléments, les coller sur la feuille blanche, format paysage.

4/ Ajouter des vagues au feutre noir.



Découpage :



## MATHÉMATIQUES

### → Le parcours d'Arc-en-Ciel

Compétences travaillées : Structurer sa pensée / Explorer le monde (l'espace) : décrire et représenter un parcours ; coder et décoder un déplacement

#### Etape 1 :

- Découvrir la comptine « L'écaille d'Arc-en-ciel » : l'adulte lit la comptine en présentant les grandes images au fur et à mesure de la lecture.

- Demander à l'enfant de jouer à être Arc-en-Ciel : disposer sur le sol les grandes images de la caverne d'Arc-en-ciel, de la lotte, de l'étoile de mer et du coquillage en respectant la configuration ci-contre.

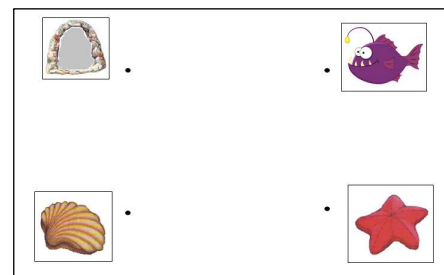
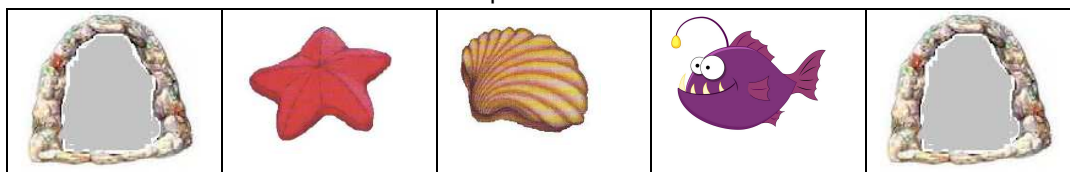
Votre enfant prend l'image d'Arc-en-ciel dans ses mains et se place sur l'image de la caverne. Puis, il doit se déplacer

d'image en image en respectant le parcours d'Arc-en-ciel décrit dans la comptine (l'adulte aide en relisant la comptine).

- Proposer à l'enfant d'essayer d'autres parcours : l'enfant se place sur l'image de la caverne puis suit vos indications (*Exemple* : « Arc-en-ciel se rend chez l'étoile de mer, puis chez le coquillage, puis il va voir la lotte, avant de rentrer chez lui. »)

Comment pourrait-on représenter, coder, ce parcours ? → Faire placer les petites images les unes à côté des autres dans l'ordre du parcours réalisé.

*Exemple* :

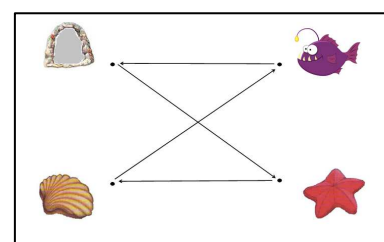


- Trouver tous les parcours possibles : l'enfant teste un parcours puis le code à l'aide des images (après chaque nouvelle proposition, prendre une photo des images placées dans l'ordre pour se souvenir de ce qui a été trouvé). Il y a 6 parcours à trouver.

**Etape 2** : Replacer les grandes images au sol comme la veille.

- Proposer cette fois de réaliser un dessin du parcours pour se souvenir de chaque parcours réalisé. Glisser la page « Dessin du parcours » dans une pochette plastique et expliquer qu'il faudra tracer des flèches au feutre ardoise pour représenter chaque parcours réalisé.

*Exemple* :



- Utiliser les photos réalisées la veille. L'enfant doit réaliser les 6 parcours représentés sur les photos en suivant l'ordre des images. Puis il doit dessiner chaque parcours ainsi réalisé au feutre ardoise.

**Etape 3** : Replacer les images au sol comme la veille.

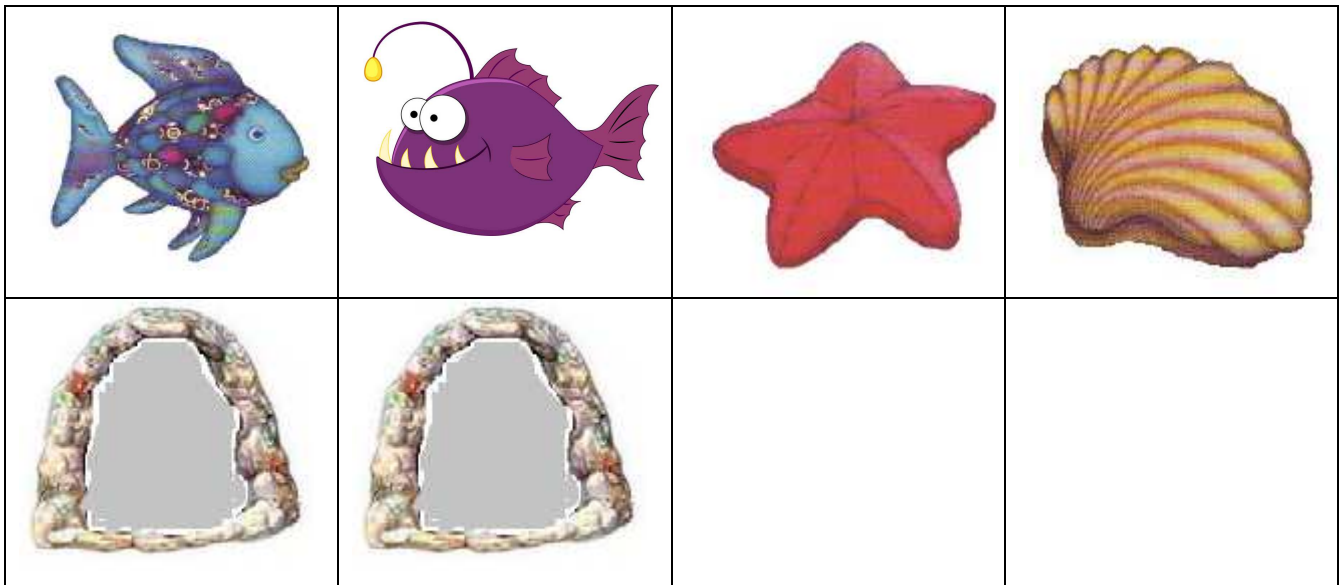
L'adulte dessine un parcours au feutre ardoise, l'enfant doit suivre le dessin et réaliser le parcours. Puis, il doit représenter le parcours ainsi réalisé en plaçant les petites images dans l'ordre.

**Etape 4** : Réaliser la fiche bilan « Le parcours d'Arc-en-ciel »

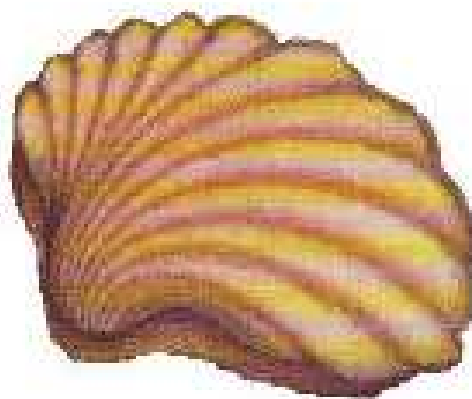
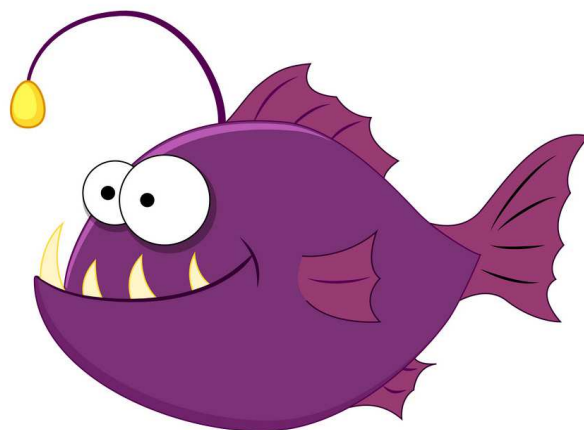
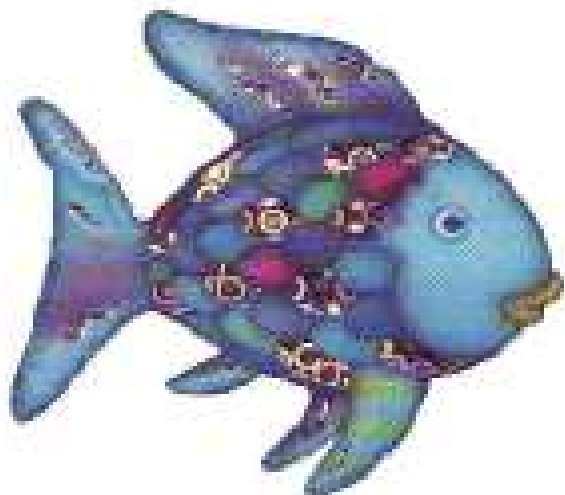
COMPTINE  
L'écaille d'Arc-en-ciel

Un matin Arc-en-Ciel se réveille  
sans son écaille la plus belle.  
Arc-en-ciel est très inquiet,  
il part tout pressé  
bien décidé à la retrouver.  
Il se rendit chez son amie la lotte  
Mais pas d'écaille dans sa grotte !  
Il alla chez l'étoile de mer  
Mais pas d'écaille sous les pierres.  
Il alla voir le sage coquillage  
Mais pas d'écaille sur le rivage.  
Arc-en-Ciel anéanti  
Décida de rentrer chez lui  
Et la retrouva dans son lit !

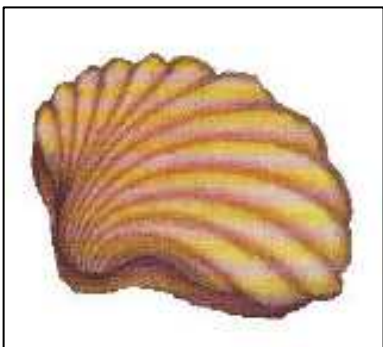
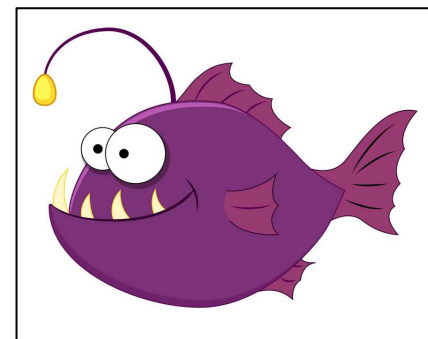
Petites images à utiliser lors du codage des parcours :



Images à utiliser lors de la découverte de la comptine puis à poser au sol :



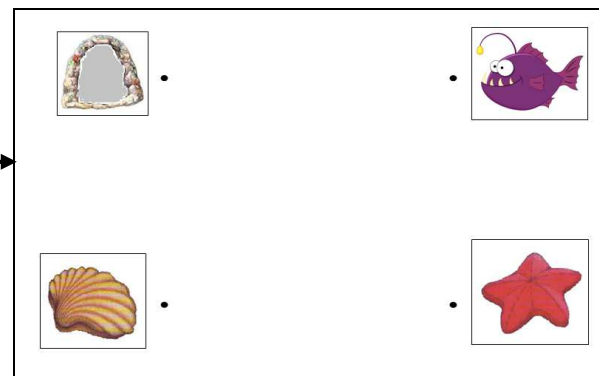
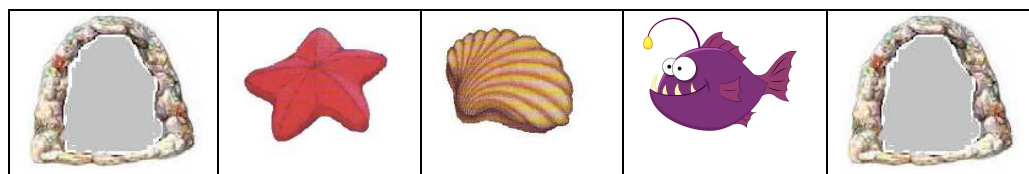
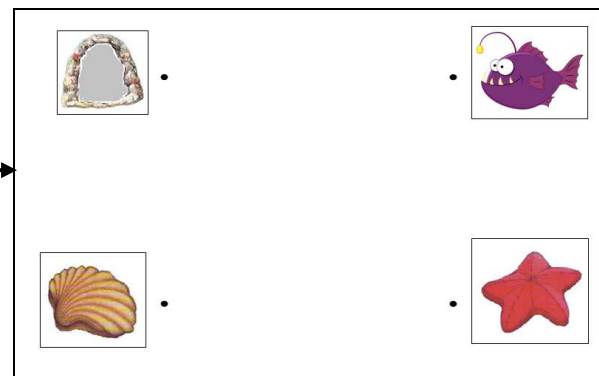
Dessin du parcours :



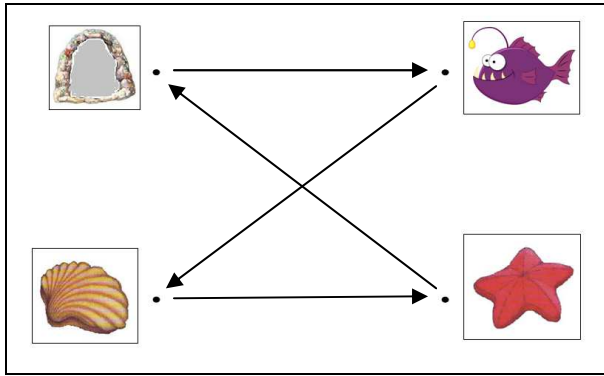
### Le parcours d'Arc-en-ciel

Compétences : Structurer sa pensée / Explorer le monde (l'espace) : Coder et décoder un déplacement

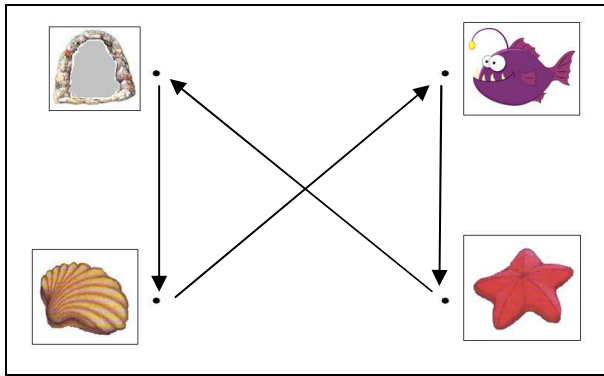
Consignes : 1/ Observe bien l'ordre des images puis code le parcours en traçant les flèches.



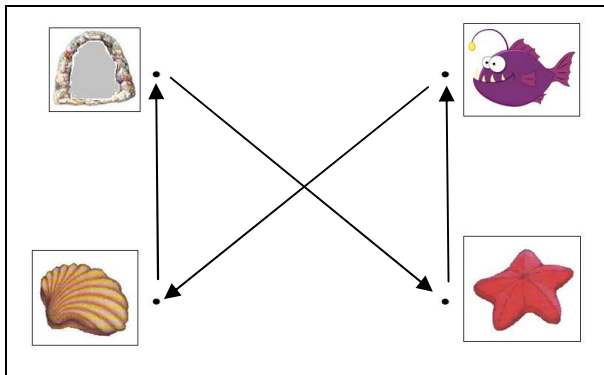
2/ Observe bien le parcours réalisé puis colle les images dans l'ordre.



--	--	--	--	--



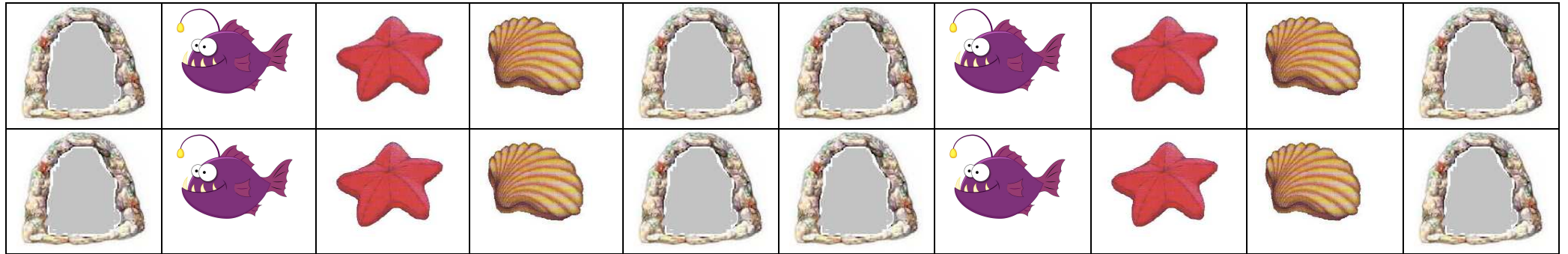
--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



Images à utiliser pour la fiche « Le parcours d'Arc-en-ciel » :

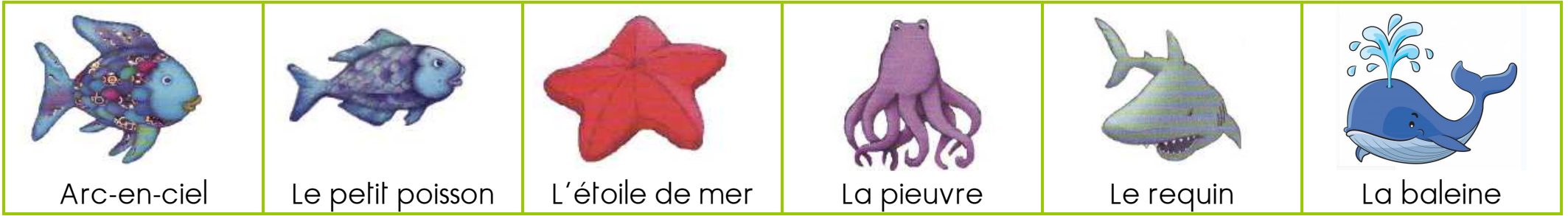


Étiquettes à utiliser pour la fiche « Arc-en-ciel (3) » :

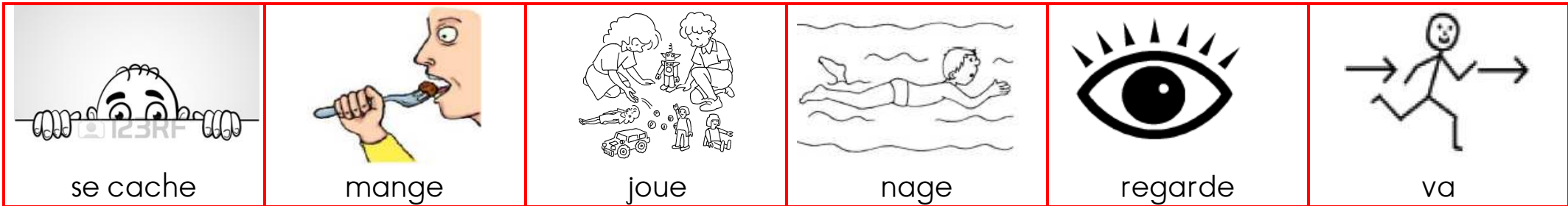
ARC-EN-CIEL	LE PETIT POISSON	L'ÉTOILE DE MER	LA PIEUVRE	LE REQUIN	LA BALEINE
SE CACHE	MANGE	JOUE	NAGE	REGARDE	VA
DANS	SOUS	SUR	DERRIÈRE	DEVANT	À CÔTÉ DE
LA MER	LE BATEAU	LA CAVERNE	LE SABLE	LES ALGUES	LES ROCHERS

## Le référentiel d'Arc-en-ciel

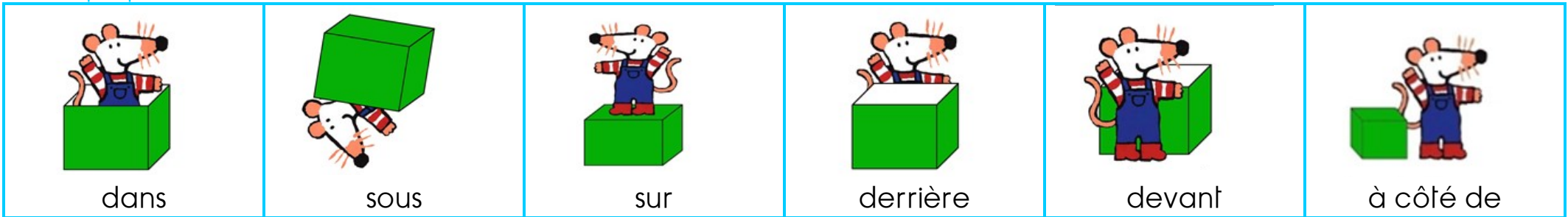
→ Les personnages :



→ Les actions :



→ Les prépositions :



→ Les lieux :



Prénom :

Date :

P5

### Arc-en-ciel (3)

**Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) :** Produire un énoncé écrit de façon autonome en se servant de référentiels

**Consigne :** Construis des phrases à l'aide des mots du référentiel pour décrire ce que tu vois sur l'image. Utilise **un personnage**, **une action**, **une préposition**, **un lieu**. Colle les étiquettes dans l'ordre sur la ligne. (*Exemple : ARC-EN-CIEL VA DANS LE BATEAU.*)

---



---



---



Prénom :

Date :

P5

### Arc-en-ciel (4)

**Compétence : Mobiliser le langage (l'écrit) :** Produire un énoncé écrit de façon autonome en se servant de référentiels

**Consigne :** Construis une phrase en choisissant dans le référentiel un personnage, une action, une préposition, un lieu. Ecris-la en lettres capitales entre les 2 lignes. Dessine dans la case du bas ce que tu as raconté. (*Exemple : ARC-EN-CIEL VA DANS LE BATEAU.*)

Ma phrase :

---

---

Mon dessin :

## ÉCRITURE

Les lettres combinées

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappel de la 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** : B, D, J, P, R, U)
- Laisser l'enfant les décrire à nouveau. (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) => l'adulte trace les lettres combinées au fur et à mesure en utilisant 2 couleurs : du bleu pour les bâtons (debouts / couchés / penchés) et du rouge pour les arrondis.
- Sur une ardoise, l'enfant trace à son tour, une par une, les lettres combinées, en prenant soin de respecter le sens du tracé.

## GRAPHISME

Les boucles

(Activité proposée par Maîtresse Delphine)

- Rappel de la séance précédente et de l'artiste présenté (**Alexander Calder**), ainsi que de ses œuvres. => Nous allons apprendre à faire des boucles.
- Tracer des boucles à l'endroit en l'air (rappel du geste)
- Exercice individuel : tracer des boucles à l'endroit autour des gommettes.
- Sur une feuille A4, tracer des boucles dans tous les sens « à la manière de Calder » au pastel gras noir, ainsi que des ronds. Les colorer avec des pastels de couleur. Encren en choisissant une couleur claire.



**Utilisation du numérique** : Vous pouvez continuer, bien sûr, à effectuer du traitement de texte en suivant les consignes des semaines précédentes pour que les enfants puissent envoyer de leurs nouvelles à la maîtresse.



15

Tracer des boucles autour des gemmations

→ Tracer des boucles à l'endroit

