



INTRODUCTION

Le Livre du professeur pour la Moyenne Section (Middle) est un guide pédagogique conçu pour les enseignants travaillant avec des enfants de 4 à 5 ans. Il accompagne le cahier de l'élève page par page, en fournissant des scénarios de séances complets.

Le programme couvre l'ensemble de l'année scolaire et se décline en trois parties de 48 fiches chacune. Ce volume correspond à une partie.

Structure de la fiche

Chaque fiche suit une structure en quatre temps :

- Activité introductrice – Phase d’amorce (5–20 min) : mise en situation, jeu, chanson, découverte du vocabulaire ou révision.
- Activité du cahier – Phase centrale (10–15 min) : l’enfant réalise l’exercice dans son cahier, guidé par la consigne de l’enseignant.
- Commentaires – Conseils pédagogiques : questions à poser, points de vigilance, différenciation.
- Activité complémentaire – Prolongement : chanson, jeu de doigts, arts plastiques, jeu moteur.

Deux domaines d’apprentissage

Langage – Graphisme (24 fiches par partie)

Développement du langage oral, enrichissement du vocabulaire thématique, découverte des lettres et des sons, graphisme et pré-écriture. Les enfants apprennent à décrire des images, reconnaître des mots, écrire des lettres en capitales et reproduire des motifs graphiques.

Découverte du monde – Mathématiques (24 fiches par partie)

Comptage, reconnaissance des chiffres, formes géométriques, repérage dans l’espace, comparaison de quantités, suites logiques, tri et classement.

2ème partie – Aperçu thématique

La deuxième partie approfondit les acquis avec une complexité croissante.

Langage – Graphisme :

Reconnaître des mots de manière globale, écrire les lettres H et N, repasser des motifs graphiques, nommer des formes géométriques, décrire des images, ordonner les lettres d’un mot, reproduire lignes brisées et vagues. Thèmes : l’hiver, Noël, la neige, les dinosaures, l’histoire ancienne, le carnaval, la Chandeleur, le cirque.

Mathématiques :

Compter et reconnaître les chiffres de 1 à 6, suivre un code chiffré, découvrir les nombres pairs et impairs, se repérer dans l’espace, dénombrer jusqu’à 9, enchaînement numérique jusqu’à 10, grouper par 4.

Approche pédagogique

En Moyenne Section, les enfants gagnent en autonomie mais le jeu reste le levier pédagogique central. Les activités proposent un équilibre entre manipulation concrète, travail sur cahier et moments collectifs. L’enseignant adapte les durées et le contenu au rythme de son groupe.

LIVRE DU PROFESSEUR

Mon année de moyenne section

avec Emma et Téo

4-5 ans

2ème partie

Page 6

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître des mots de manière globale.
- 2-Écrire la lettre H.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Lettres H, I, V, E, R, G, A, N, T, tableau à photocopier

Chaque enfant dispose des étiquettes avec les lettres des mots « HIVER » et « GANT » en capitales d'imprimerie et d'une feuille avec deux tableaux. Dans le premier tableau est inscrit le mot HIVER, la deuxième ligne du tableau est vide. Dans le deuxième tableau est inscrit le mot GANT, la deuxième ligne du tableau est vide. Une case du tableau correspond à une lettre.

Faire placer aux enfants les étiquettes dans le tableau comme sur le modèle. VOIR EXEMPLE CI-CONTRE >

15 min | Activité du cahier:

Matériel : Encre noire, feuille blanche, paille

Il fait vraiment froid : c'est l'hiver. Colle les mots dans la bonne case, puis entoure le mot HIVER en vert

et le mot FROID en bleu.

Écris la ligne de H, puis entoure les H dans la phrase : HIER, LE VENT D'HIVER CHANTAIT DANS LES BRANCHES DE HOUX.

Commentaires:

Décrire Téo et Emma et demander quelle est la saison.

Demander aux enfants d'entourer les mots. Pour vérifier que tous les mots ont été entourés, compter à la fin ensemble le nombre de mots entourés.

Pour la ligne d'écriture, penser à véridier la tenue du crayon.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : Encre noire, feuille blanche, pailles, pinceau fin

Dessiner au pinceau et à l'encre noire un tronc d'arbre. Puis, déposer des gouttes d'encre noire sur le haut du tronc et souffler dessus avec une paille. La goutte s'étale et forme des branches de l'arbre d'hiver.

Écrire au pinceau fin et à l'encre le titre du tableau : HIVER.

Page 7

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Colorier sans dépasser.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Habits d'hiver

Présenter différents habits d'hiver aux enfants. Demander de les nommer. Demander ensuite à un enfant de s'habiller. C'est l'enseignant qui décide des habits à mettre et dans quel ordre. Les fois suivantes, on peut demander à un enfant de dire ce que l'enfant doit mettre : « Mets ton écharpe ! »...

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Emma veut aller jouer au parc. Il fait très froid dehors. Nomme et colorie les habits qu'elle doit mettre !

Commentaires:

Demander aux enfants ce qu'ils voient. À chaque habit nommé, demander si on le met en hiver ou non. Faire comprendre que si c'est un vêtement d'hiver, on le colorie. Dans le cas contraire, on ne colorie pas l'habit. Puis, laisser les enfants colorier de façon autonome les habits. Quand les enfants ont fini, demander d'énumérer ce qu'ils ont colorié.

5 min | Activité complémentaire:

Matériel : aucun

Poème à reciter et mimer plusieurs fois avec les enfants :

Brr, brr, brr! Il fait froid, froid, froid !

Pour nous réchauffer, nous allons sauter !

Sur un pied : 1, 2, 3 !

Sur l'autre pied : 1, 2, 3 !

Tournez, tournez !

Stop ! Nous sommes réchauffés !

Page 8

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Repasser différents motifs graphiques.
- 2-Nommer des formes géométriques.

15 min | Activité introductive:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : Objets de différentes formes : triangles, rectangles, bâtons, cercles

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Emma et Téo décorent le sapin de Noël. Une boule est tombée. Quelles formes vois-tu ? Repasse-les puis colorie la boule.

Commentaires:

Distribuer des crayons de couleur et compléter les formes graphiques. Faire changer de crayon de couleur à chaque nouveau motif.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Boule de Noël, blanc correcteur

Donner une boule de Noël à chaque enfant. La boule doit être unie, sans motif. Les enfants doivent décorer leur boule de Noël avec du blanc correcteur. Accrocher la boule pour la faire sécher.

Page 9

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Décrire une image.
- 2-Reconnaître et ordonner les lettres d'un mot.
- 3-Écrire la lettre N.

10 min | Activité introductive:

Matériel : Cartes lettres d'imprimerie, aimants, tableau, marqueur

Placer les élèves assis en cercle. Au centre, déposer un jeu de lettres de l'alphabet. Écrire au tableau le mot NOËL. Faire deviner aux enfants ce qui est écrit. Demander aux enfants de retrouver dans le jeu de lettres les lettres formant le mot NOËL. Quand un enfant trouve une lettre, il la place à l'aide d'un aimant sous la lettre correspondante au tableau. Quand toutes les lettres ont été trouvées, redemander ce qui est écrit.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, crayon

La famille de Téo et Emma fête le réveillon de Noël. Décris ce que tu vois et entoure les lettres du mot NOËL.

Puis à l'aide des autocollants, reconstitue le mot dans les cases.

Écris la ligne de N, puis entoure les N dans la phrase : AU RÉVEILLON DE NOËL, MAMAN A CUISINÉ UNE DINDE AUX MARRONS.

Commentaires:

Décrire l'image. Ensuite, demander d'entourer les lettres qu'ils voient sur le dessin. Puis, les enfants devront coller les autocollants de ces lettres dans l'ordre dans les cases prévues à cet effet. Pour vérifier que tous les enfants ont bien écrit le mot, demander à un enfant de venir écrire le mot au tableau.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : Papier de couleur, brosses à dents, peinture, pochoirs de Noël

Réaliser une carte de Noël à l'aide de pochoirs de Noël : images de Noël et JOYEUX NOËL.

Plier une feuille de couleur en deux. Poser les pochoirs sur la feuille, et expliquer aux enfants qu'il ne faut plus les déplacer. Tremper une brosse à dents dans de la peinture et pulvériser la peinture à l'aide des doigts sur la carte, de telle sorte que quand on enlèvera le pochoir, le motif sera visible sur la carte.

Page 10

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Décrire une image.
- 2-Reproduire des lignes brisées, verticales et des
- vagues.

10 min | Activité introductive:

Matériel : Fil, chaussettes, aimants et tableau

Accrocher des chaussettes sur un fil. Fixer le fil au tableau à l'aide d'aimants de telle sorte que le fil forme une ligne brisée. L'enseignant montre comment faire, puis un élève vient au tableau accrocher le prochain aimant. Une fois que le fil est fini, faire venir les enfants un à un pour suivre de l'index la ligne brisée ainsi formée.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Téo et Emma accrochent les chaussettes sur la cheminée. Sais-tu pourquoi ? Finis de les décorer...

Commentaires:

Décrire ce que font Téo et Emma et pourquoi ils accrochent les chaussettes sur la cheminée. Préciser que c'est bientôt Noël en France. Demander aux enfants combien de chaussettes ils voient sur la page. Puis, finir les graphismes sur chaque chaussette.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Album "A qui c'est?" d'E. Jadoul

Lire l'album en faisant deviner à qui appartiennent les chaussettes.

Page 11

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Connaître des traditions : Noël en France.
- 2-Savoir raconter une histoire à partir de supports visuels.

25 min | Activité introductrice:

Matériel : Diaporama à préparer

Préparer une présentation diaporama avec les différentes étapes d'une soirée de Noël française. À chaque image demander aux enfants de dire ce qu'ils voient et rajouter des éléments si besoin. Bien insister sur le fait que les enfants vont se coucher, et que le Père Noël vient pendant la nuit.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants

Téo et Emma veulent voir les photos de leur Noël mais Choco a tout mélangé ! Aide-les à les remettre dans l'ordre dans l'album photo et raconte ce qu'ils ont vécu.

Commentaires:

Sensibiliser l'enfant à l'ordre des photos sur les pages : on colle les photos d'abord sur la page de gauche de haut en bas, puis à droite de haut en bas.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Album "24 petites souris avant Noël" de Magdalena

Lire l'album aux enfants. A la fin de la lecture, demander aux enfants ce qu'ils ont aimé dans l'histoire et comment les petites souris se préparent pour Noël.

Page 12

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- Reproduire des motifs graphiques.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Cartes « graphisme » de l'exercice

Photocopier les cartes correspondant aux graphismes de l'exercice pour chaque élève et les faire s'entraîner : astérisques, plus, points, traits verticaux, boucles.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : feutres, crayons de couleur

Emma a retrouvé sa moufle. Décore-la avec les graphismes proposés !

Commentaires:

Demander aux enfants de dire ce qu'ils voient. Tracer ensemble chaque graphisme avec l'index dans l'air.

Expliquer aux enfants qu'ils doivent dessiner dans la moufle les motifs graphiques proposés. Inciter les enfants à changer de couleur à chaque graphisme.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Album "La moufle" G. Franquin, Flammarion

Lire l'album. À la deuxième lecture, les enfants jouent les animaux et disent leur texte. On peut aussi s'imaginer monter une petite pièce de théâtre.

Page 13

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Dessiner des cercles, des lignes.
- 2-Écrire la lettre B.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Pâte à modeler feuille cartonnée, feutre

Créer un bonhomme de neige en pâte à modeler. Faire deux boules blanches, une grande et une petite, les assembler pour former le corps du bonhomme de neige. Les appliquer sur la feuille cartonnée et avec le feutre faire le contour des cercles ainsi formés. Ajouter deux mini-boules noires pour les yeux, une saucisse rouge pour la bouche et une orange pour le nez.

Présenter son bonhomme de neige à ses camarades : "Voici mon bonhomme de neige!"

min | Activité du cahier:

Matériel : Crayon, colle et ciseaux

Emma a fait un bonhomme de neige. À toi de finir les deux autres !

Écris la ligne de B, puis entoure les B dans la phrase : DEUX BELLES BOULES, DES BOUTONS, DES BÂTONS ET UN BEAU CHAPEAU... ABRACADABRA ... LE BONHOMME EST LÀ !

Commentaires:

Demander aux enfants quels mots commencent par un B: bonhomme de neige, par exemple.

min | Activité complémentaire:

Matériel : Assiettes en carton, laine, papier de couleur, boutons, gommettes

Fabriquer un bonhomme de neige. Coller deux petites assiettes en carton sur une feuille bleue. Coller des gommettes pour le nez, la bouche et les yeux du bonhomme de neige. Coller trois boutons sur le corps. Découper un chapeau dans du papier de couleur et le coller sur la tête du bonhomme de neige. Enfin, découper un bout de laine et le coller autour du cou pour l'écharpe.

Page 14

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Dessiner des lignes brisées.
- 2-Compléter un mot par les lettres manquantes.
- 3-Affiner son coloriage.
- 4-Donner une légende à un dessin.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Tableau et marqueur

Jeu du pendu pour trouver le mot DINOSAURE:

Ecrire au tableau 9 traits pour les lettres du mot recherché. Demander aux enfants de deviner le mot en disant des lettres de l'alphabet. Si l'enfant dit une lettre contenue dans le mot, l'écrire en majuscule au bon endroit. Si non, dessiner un petit bonhomme pendu en plusieurs fois. Les enfants ont perdu si le petit bonhomme est fini avant qu'ils ne trouvent le mot recherché.

10+10 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

Téo est fatigué et n'a pas fini son dessin. Aide-le à finir de dessiner et colorier les dinosaures et à finir d'écrire

le titre de son dessin ! (DI__ __S__ __R__)

Commentaires:

Demander aux enfants de commencer à repasser les pics des dinosaures et de compléter les lettres manquantes du mot « dinosaure ». Demander à un enfant de venir écrire le mot dinosaure au tableau pour corriger et à un autre quelles lettres il a écrites. Ce n'est qu'après que commence la phase de coloriage.

25 min | Activité complémentaire:

Matériel : « J'apprends à dessiner les dinosaures » de P. Legendre

Apprendre à dessiner un dinosaure.

Page 15

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Trouver des différences entre deux dessins et les décrire.
- 2-Entourer un élément précis.
- 3-Écrire la lettre D.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Cartes memory de dinosaures

Préparer un jeu de cartes avec différentes sortes de dinosaures, les cartes sont en double. Retourner les cartes face cachée. Les enfants doivent retourner deux cartes. Le but du jeu est de discerner les points communs et de retrouver les paires.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Téo lit un livre sur les dinosaures. Il trouve cela très impressionnant! Aide-le à trouver et nommer les 5 différences entre les deux dinosaures et entoure-les sur le dessin de droite.

Écris la ligne de D, puis entoure les D dans la phrase : DE GRANDS DINOSAURES DODUS DÉAMBULENT EN SE DANDINANT.

Commentaires:

Demander aux enfants ce qu'ils voient sur l'image. Demander si les deux dinosaures sont vraiment aussi identiques qu'ils en ont l'air. S'ils répondent oui, faire un air sceptique jusqu'à ce que l'un des enfants trouve une différence. L'enfant décrit en quoi consiste la différence : un oeil est plus gros que l'autre, il manque une patte, bouche fermée ou ouverte...Faire entourer au crayon à papier la différence sur les deux dessins. Demander de finir la ligne de la lettre D. Faire trouver des mots commençant par cette lettre.

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

Page 16

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Écrire la lettre F.

20 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : Ordinateur connecté à l'Internet, imprimante / Allumettes, tableau

Dessiner au tableau un F en grand. Distribuer aux enfants des bouts de bois et leur demander de reconstituer la lettre F avec. Écrire différentes lettres au tableau et plusieurs fois la lettre F et demander aux enfants de venir entourer tous les F. Puis, écrire des mots, certains contenant la lettre F, d'autres sans la lettre F. Demander aux enfants de venir entourer tous les mots contenant la lettre F.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Emma va sur Internet et découvre une image sur la vie des hommes préhistoriques. Décris ce qu'elle voit. (grotte, mammouth, homme, femme, enfant, feu)

Écris la ligne de F, puis entoure les F dans la phrase : PFFFFFF ! LA FEMME SOUFFLE SUR LA FLAMME POUR ALLUMER LE FEU.

Commentaires:

Décrire avec les enfants la scène représentée.

Repasser le F à l'index, puis finir la ligne des F. Enfin, entourer les mots contenant la lettre F. Demander aux enfants combien de mots ils ont entourés.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : <http://www.chansons-net.com/Tine/E309.html>

L'homme de Cromagnon

temps de la préhistoire

Voici deux ou trois cent mille ans

Vint au monde un être bizarre

Proche parent de l'orang-outan

Assis sur ses pattes de derrière

Vêtu d'un slip en peau de bison

C'était au

Il allait conquérir la terre
C'était l'homme de Cro-Magnon
{Refrain:}
L'homme de Cro,
L'homme de Ma, l'homme de Gnon
L'homme de Cro-Magnon, pon pon
{x2}
L'homme de Cro, de Magnon
Ce n'est pas du bidon
L'homme de Cro-Magnon
Pon-pon

Page 17

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Retrouver toutes les lettres faisant partie d'un mot.
- 2-Repasser une ligne pointillée.
- 3-Colorier sans dépasser.

5 min | Activité introductrice:

Matériel : 4 ou 5 cartes mots et images sur la Préhistoire

Montrer chaque carte et demander de la nommer. Montrer ou faire deviner la carte mot correspondante.

Disposer chaque carte dans un coin différent de la classe. Nommer une carte, les enfants doivent courir vers cette carte. Au début, mettre la carte image et la carte mot ensemble. Puis, retirer la carte image.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, crayons de couleur

Emma a écrit des mots avec des lettres rigolotes. Retrouve les lettres qu'elle a utilisées et entoure-les ! (FEU - OS - GROTTTE)

Puis repasse les contours du mammoth et colorie-le !

Commentaires:

Pour chaque mot, demander aux enfants de trouver les lettres composant le mot. Puis, épeler ces lettres et dire de quel mot il s'agit.

Au feutre, repasser les contours du mammoth, puis colorier en marron.

min | Activité complémentaire:

Page 18

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître un mot de manière globale.
- 2-Écrire la lettre P.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Image avec des P cachés

Réaliser une affiche sur l'Égypte ancienne où plusieurs P sont cachés dans les dessins. Faire venir les enfants colorier la lettre P quand ils en aperçoivent une sur l'affiche.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Regarde le beau livre que Téo a acheté sur l'Égypte ancienne ! Téo et Emma lisent une page sur les pharaons.

Entoure le mot PHARAON à chaque fois que tu le vois ! Texte : EN ÉGYPTÉ ANCIENNE, LES ROIS S'APPELAIENT DES PHARAONS. LES PHARAONS PORTAIENT UNE COIFFE ET DES BIJOUX EN OR. QUAND LES PHARAONS MOURAIENT, ON LES ENTERRAIT DANS DES PYRAMIDES.

Écris la ligne de P, puis entoure les P dans la phrase : DANS LA PYRAMIDE, LE PHARAON PTOLÉMÉE REPOSE DANS UN SARCOPHAGE.

Commentaires:

Activité du cahier:

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

Page 19

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Jouer avec les mots.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Cartes memory : images et mots

Préparer un jeu de cartes memory avec les mots de l'exercice (PHARAON - SCARABÉE -PYRAMIDE - CHAT - SOLEIL). À chaque carte image correspond une carte mot.

Présenter les paires en insistant sur la première et la deuxième lettre des mots afin que l'enfant les photographie. L'exercice joue sur la lecture globale et non sur l'association

phonique à la lettre, car il y a ici PH et CH. Selon le niveau de la classe, on peut informer ou revoir avec les enfants natifs que le H change le son de la lettre précédente (/p/ > /f/ et /k/ > /j/). Puis retourner toutes les cartes sur la table face cachée ; chaque enfant pioche deux cartes et les nomme. Il doit retrouver les paires : image et mot.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : feutres, crayons

Avec les lettres que tu sais déjà écrire, aide Téo et Emma à remplir la grille de mots croisés ! (PHARAON - SCARABÉE -PYRAMIDE - CHAT - SOLEIL)

Commentaires:

Lire ensemble les mots écrits dans le lexique sur le papyrus. Reproduire les mots croisés au tableau. Montrer comment inscrire le premier mot, puis laisser faire les enfants. Expliquer qu'il n'y a qu'une lettre par case.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Masque de pharaon en noir et blanc (voir modèle ci-dessous), peinture bleue et dorée, pinceaux, tabliers

Peindre un masque de pharaon en bleu et dorée (ou jaune) en alternant les couleurs.

Page 20

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Dessiner des lignes brisées.
- 2-Écrire la lettre C.

5 min | Activité introductrice:

Matériel : cartes graphiques zigzags

Avec les cartes graphiques, faire entraîner les enfants aux zigzags.

5+10 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, autocollants, feutres

Comme au Moyen-âge, Téo et Emma se sont déguisés en prince et princesse. Finis avec eux la couronne du Roi comme dans le modèle.

Écris la ligne de C, puis entoure les C dans la phrase : CHERCHEZ LA PRÉCIEUSE COURONNE DE LA COQUETTE PRINCESSE.

Commentaires:

30 min | Activité complémentaire:

Matériel : Carton ondulé, paillettes, colle, aluminium

Réaliser une couronne:

Sur une bande de papier ondulé, repasser aux feutres les rainures. Faire des boudins avec du papier aluminium et les plier de sorte à former un V. Scotcher les V en aluminium derrière le papier ondulé pour former les pics de la couronne. Déposer quelques gouttes de colle liquide sur le papier ondulé et y coller des paillettes. Scotcher le papier ondulé de sorte à former une couronne.

Page 21

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Affiner le coloriage.
- 2-Reconnaître des mots de manière globale.

min | Activité introductrice:

Matériel : Étiquettes mots et images, aimants

Préparer des étiquettes mots et images des mots "couronne", "roi" et "reine".

Demander à un enfant d'aller mettre à l'aide d'un aimant l'une des trois images au tableau. Puis, les autres. Ensuite, demander de placer à côté de chaque image l'étiquette correspondant à l'image.

min | Activité du cahier:

Matériel : craies grasses, autocollants

Au Moyen-âge, on vivait dans des châteaux. Colorie-le à ton goût sans dépasser.

Colle le mot ROI dans la tour de Téo, le mot REINE dans la tour d'Emma et le mot COURONNE entre les deux.

Commentaires:

Décrire le château et lire les mots.

On peut demander aux enfants de repasser les créneaux pour affiner le graphisme.

Puis faire colorier le château d'abord.

Découper et distribuer la languette d'autocollants correspondant à la page. Faire coller les étiquettes. Pour vérifier, compter la fin le nombre d'étiquettes collées dans chaque colonne.

min | Activité complémentaire:

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître des mots de manière globale
- dans différentes polices d'écriture.
- 2-Apprendre à souligner.
- 3-Écrire la lettre X.

min | Activité introductive:

Matériel : étiquettes avec le mot CARNAVAL et d'autres mot,

Préparer des étiquettes : sur certaines est écrit le mot CARNAVAL, sur les autres, d'autres mots.

Demander de les trier. Déposer les étiquettes où est écrit le mot CARNAVAL dans une boîte de toutes les couleurs rappelant le Carnaval. Mettre les autres cartes à la poubelle.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, crayons de couleur

C'est Carnaval ! Souligne le mot CARNAVAL.

Écris la ligne de X, puis entoure les X dans la phrase : XAVIER LE SAXOPHONISTE FERME LES YEUX QUAND IL ÉCOUTE AXEL JOUER DU XYLOPHONE.

Commentaires:

Épeler ensemble le mot CARNAVAL et demander d'entourer le mot à chaque fois que les enfants le voient. Pour vérification, compter le nombre de mots trouvés.

S'entraîner à écrire la lettre X. Repasser d'abord avec l'index, repasser les pointillés, puis écrire.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : cartes-images et document audio d'instruments, pions

L'homme orchestre : décrire les instruments dont joue l'homme orchestre : saxophone, xylophone, balalaïka, maracas, cornemuse, grosse caisse. Associer les images et les sons : on peut créer un loto des sons : sur six cases, il y a les six instruments. Lorsque l'un des instruments joue, l'enfant pose un pion sur l'image. On vérifie en groupe.

Page 23

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Réviser l'écriture des couleurs.
- 2-Lire des lettres.
- 3-Affiner son coloriage.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Cartes couleurs et étiquettes mots, images de déguisements variés(dont Arlequin)

Présenter les images de costumes aux enfants et demander de les décrire. Insister sur les couleurs et les accessoires.

Présenter une carte et nommer le costume. Passer la carte à un enfant, il doit la nommer aussi. À son tour, il passe la carte à un autre enfant.

Réviser les couleurs et leur initiale. Les cartes couleurs et leurs écriture doivent être affichées pour une mémorisation en lecture globale.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Pour Carnaval, Téo se déguise en Arlequin. Colorie ses ballons et son costume comme indiqué !

Commentaires:

Commencer par colorier les ballons ensemble. Demander aux enfants ce que signifient les lettres sur le costume de Téo. Insister sur la notion d'initiale. Puis, colorier le costume d'Arlequin.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : aucun

Arlequin dans sa boutique

Sur les marches du palais,

Il enseigne la musique

A tous ses petits valets.

(Refrain)

Oui, Monsieur Po,

Oui, Monsieur Li,

Oui, Monsieur Chi,

Oui, Monsieur Nelle,

Oui, Monsieur Polichinelle.

Page 24

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Apprendre à dire une recette au moyen de supports visuels.
- 3-Écrire la lettre R.

50 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : Ingrédients et ustensiles pour réaliser des crêpes

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons

À la Chandeleur et au Carnaval, Emma et Téo préparent des crêpes avec leur maman ! Entoure et nomme les ustensiles qu'ils utilisent et raconte comment ils font.

Écris la ligne de R, puis entoure les R dans la recette : SUIS LA RECETTE : MÉLANGER SIX CUILLÉRÉES DE FARINE, DEUX

CUILLÉRÉES DE SUCRE, DEUX OEUFS, DU LAIT, DE L'HUILE ; VERSER LA PÂTE DANS LA CRÊPIÈRE, FAIRE SAUTER LA CRÊPE PUIS DÉGUSTER...

Commentaires:

Activité du cahier:

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Album "Une petite crêpière" de C. Boncens

Lire l'album.

Page 25

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Réviser les voyelles.

5 min | Activité introductrice:

Matériel : Cartes lettres : les voyelles

Revoir les voyelles et les lire.

min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, feutres

La famille de Téo et Emma s'est déguisée. Retrouve et nomme les accessoires de chacun et colle-les à côté d'eux !

Puis repasse les voyelles : A E I O U lorsque tu les vois. (clown, cuisinier, arlequin, sorcière, princesse, fée)

Commentaires:

Nommer les membres de la famille et en quoi ils sont déguisés. Demander de quel accessoire a besoin chaque personnage et le coller à côté de lui. Avec un feutre, entourer toutes les voyelles.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : aucun

La comptine des voyelles

A ! A ! A ! J'ai du chocolat ;

E ! E ! E ! J'en voudrais un peu...

(É ! É ! É ! Je vais le manger !)

I ! I ! I ! Il est tout petit.

O ! O ! O ! J'en veux un plus gros !

U ! U ! U ! Il n'y en a plus.

Page 26

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Dessiner des lignes obliques.
- 2-Retrouver les lettres d'un mot.
- 3-Écrire la lettre Q.

min | Activité introductrice:

Matériel : cartes graphiques "traits obliques"

Donner les cartes aux enfants pour s'entraîner.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

Emma s'est déguisée en clown. Son chapeau n'est pas fini. Aide-la à dessiner les lignes de son chapeau ! Retrouve sur

les quilles les lettres du mot clown et colorie-les.

Écris la ligne de Q, puis entoure les Q dans la phrase : QUI A VU CE QUE J'AI VU AU CIRQUE ?

UN PHOQUE QUI JONGLAIT AVEC CINQ QUILLES !

Commentaires:

Écrire puis lire le mot "clown" et demander de colorier les balles avec les lettres de ce mot. Penser à vérifier la tenue du crayon

25 min | Activité complémentaire:

Matériel : jeu de quilles

En motricité, fournir un jeu de quilles et faire une partie de bowling.

min | Activité complémentaire:

 **Page 27**

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Décrire une image.
- 2-Trouver des lettres cachées dans une image.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Jouets du cirque (légo, playmobil, etc.), bout de tissu

Monter une scène de cirque avec les jouets, et décrire les actions de chacun. Puis, prendre un bout de tissu et recouvrir la scène. Imiter un magicien et faire disparaître l'un des personnages/animaux. Faire deviner ce qui a disparu. Recommencer en faisant disparaître de plus en plus d'objets.

20+5 min | Activité du cahier:

Matériel : feutres

Samedi, Emma et Téo vont au cirque avec leurs parents. C'est une journée inoubliable !

Raconte ce qu'ils ont fait !

Retrouve les 7 lettres Q sur l'image et colorie-les !

Commentaires:

Décrire ensemble l'image. Insister pour que les enfants forment des phrases simples, mais complètes. Demander de colorier les sept lettres Q.

min | Activité complémentaire:

Page 28

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Reconstituer les paroles d'une chanson.
- 2-Apprendre les paroles d'une chanson.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : aucun

Chanson:

J'ai un gros nez rouge
Deux traits sur les yeux
Un chapeau qui bouge
Un air malicieux
Deux grandes chaussures
Un grand pantalon
Et quand je me gratte
Je saute au plafond!

Chanter la chanson plusieurs fois avec les gestes. Changer le rythme à chaque fois : lent, rapide, normal.

min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants

Le clown du cirque a appris une chanson rigolote à Emma et Téo. Est-ce que tu la connais toi aussi ? Retrouve les mots en mettant les autocollants à la bonne place, puis à ton tour apprends la chanson.

Commentaires:

Expliquer aux enfants qu'ils ont affaire au texte de la chanson qu'ils viennent d'apprendre. Décrire les étiquettes. À chaque phrase de la chanson, quelle étiquette il va falloir coller.

Rechanter la chanson après l'exercice.

min | Activité complémentaire:

Page 29

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Apprendre à scander les syllabes.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Cartes-images du cirque, boîte

S'asseoir en cercle. Au centre, déposer une boîte (décorée comme un chapiteau de cirque si possible). L'enseignant prend une carte cirque, dit la phrase "Dans mon cirque, il y a..." et dépose la carte dans la boîte. L'enfant assis à côté prend une autre carte. Lui, doit nommer la carte précédente et la sienne, puis la dépose à son tour dans la boîte. Son voisin continue et nomme dans l'ordre toutes les cartes déjà déposées dans la boîte et celle qu'il y rajoute.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Quelles sont les personnes qu'Emma et Téo ont pu voir au cirque ? Relie-les au chapiteau !

Puis avec un adulte compte le nombre de syllabes dans chaque mot : acrobate, maitresse, clown, footballeur, docteur, dresseur, jongleur, monsieur Loyal, facteur, policier, magicien, cuisinier, vendeur.

Commentaires:

Demander aux enfants ce qu'ils voient sur la page. « Est-ce que l'on peut voir un clown dans un cirque ? – Oui ! », donc il est relié au chapiteau. Poser la même question avec tous les personnages.

Demander aux enfants d'entourer les l dans les mots.

On reprend tous les mots et on compte les syllabes, en frappant le rythme dans les mains.

NB : on compte en principe les e muets finaux comme syllabe à part entière pour mémoriser l'orthographe.

Ex : A-CRO-BA-TE = 4 syllabes.

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

 **Page 32**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Compter et reconnaître les chiffres de 1 à 6.
- 2-Faire de petites collections.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : cartes chiffres de 1 à 6, marqueur

Faire de petits jeux avec les cartes : revoir d'abord la suite numérique de 1 à 6. Puis mélanger les chiffres et proposer aux enfants de les remettre dans l'ordre croissant puis décroissant. On peut aussi faire disparaître un chiffre de la suite et les élèves doivent le retrouver. Dans un second temps, dessiner un nombre de flocons au tableau compris entre 1 et 6 et proposer de mettre la carte chiffre correspondante au tableau.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons

Ce sont les premiers flocons ! Emma et Téo s'amuse à les compter à travers la fenêtre. À gauche, compte les flocons et repasse le bon chiffre. À droite, dessine le nombre de flocons indiqué sur chaque carreau.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à savoir associer une quantité à un chiffre.

min | Activité complémentaire:

Page 33

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Suivre un code chiffré.
- 2-Faire connaissance avec les nombres pairs et impairs.
- 1
- 2

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Ciseaux, bande numérique, colle, tableau photocopié

Donner à l'enfant une bande numérique contenant les nombres de 1 à 10 dans le désordre. Demander de les découper et de les mettre dans le bon ordre.

Puis les coller sur deux lignes en dictant, de manière à avoir les pairs et les impairs sur deux lignes différentes comme suit :

15 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants

L'hiver est arrivé ! On a organisé un concours de bonhommes de neige dans la rue de Téo et Emma. Donne à chaque famille le matériel qu'elle a commandé en suivant le code.

Puis compte de 2 en 2 les nombres impairs et les nombres pairs.

Commentaires:

Quand les enfants se rangent deux par deux, compter de deux en deux.

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

Page 34

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans l'espace.
- 2-Dénombrer jusqu'à 6.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : 6 Balles, boîte

Donner une balle à l'enfant et lui demander de la poser sur la boîte puis sous la boîte. Verbaliser la ressemblance entre : « Pose la balle sur la boîte / pose-la dessus » et « pose la balle sous la boîte / pose-la dessous ».

Répéter la comptine numérique de 1 à 6 en comptant sur les doigts. Puis montrer une quantité de balles et demander combien il y en a. Varier les quantités.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Bientôt Noël ! Emma et Téo commencent la décoration du sapin et du salon. Colorie en rouge les boules qui sont au-dessus de quelque chose et en bleu celles qui sont au-dessous de quelque chose.

Compte chaque élément de décoration dans l'image. Colorie l'étiquette de ceux que tu trouves 6 fois.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à connaître le vocabulaire du positionnement dans l'espace (Ici les notions dessus / dessous) et sur capacité à dénombrer jusqu'à 6.

min | Activité complémentaire:

Page 35

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Reproduire un schéma selon un modèle.
- 2-Dénombrer jusqu'à 9.

10 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : 2 jeux de « Puissance 4 » ou similaire

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayons

Peux-tu montrer à Choco comment décorer son sapin comme les enfants l'ont fait ?
Reproduis le modèle.

Compte le nombre de boules dans chaque boîte et repasse le chiffre correspondant.

Commentaires:

Pour le second exercice, afficher la bande numérique jusqu'à 9 et réviser. Il est possible que cet exercice soit difficile pour la plupart des élèves. Il s'adresse aux élèves qui travaillent vite ou sont en avance.

min | Activité complémentaire:

Page 36

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître l'enchaînement numérique jusqu'à 10.
- 2-Grouper par 4.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Bande numérique 10, 10 paquets cadeaux, 5 assiettes

Préparer dix petits paquets-cadeaux. Les compter en groupe. Revoir la bande numérique.

Puis présenter les assiettes. Proposer aux enfants de faire des groupes de 2, puis 3 puis 4 cadeaux et les positionner dans les assiettes.

5+5 min | Activité du cahier:

Matériel : feutres

Aide Emma et Téo à relier les points en suivant l'ordre des chiffres pour découvrir ce que le père-noël leur a apporté.

Entoure les cadeaux par groupes de 4.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

☒ Page 37

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Se déplacer sur un quadrillage.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Objets divers par paires, de quoi tracer un quadrillage au sol

Dessiner deux grilles au sol (avec de la craie, des bandes de ruban adhésif ou de la ficelle). Prendre des objets dont on dispose en deux exemplaires A et B (chaises, peluches, pots à crayons, etc.). Organiser le chemin en alignant les objets A sur la grille 1. Demander aux enfants de disposer les objets B dans la grille de droite de manière à reconstituer le parcours. L'enfant doit reproduire le même chemin en se déplaçant d'objet en objet.

Il est possible de compliquer la tâche en organisant un parcours fléché. Il faudra alors au préalable ne pas oublier de travailler sur la notion même de flèche en proposant des exercices qui permettent de comprendre comment on utilise la flèche pour indiquer une direction et un sens de déplacement.

Dessiner alors le parcours sur un tableau et demander à l'enfant de se déplacer en suivant le chemin fléché. Pour faciliter le repérage, barrer les flèches au fur et à mesure. Ce dernier exercice permettra alors, d'introduire les notions gauche/droite.

10 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Le Père-Noël distribue ses cadeaux, aide-le en lui montrant son chemin !

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à se déplacer sur un quadrillage. Les déplacements se font sur les traits du quadrillage et non au milieu des cases. L'exercice sera ainsi plus facile pour l'enfant qui pourra s'aider des intersections et des lignes pour se déplacer.

30 min | Activité complémentaire:

Matériel : Carton, feutre, gommettes, pions

Ce jeu est l'ancêtre du jeu de dames, mais les déplacements sont simplifiés, puisqu'il n'est pas nécessaire de savoir se repérer sur un damier. Il suffit de se déplacer sur les segments tracés sur le plateau. Il est simple à fabriquer : de nombreux exemples sont disponibles sur Internet. Fabriquer le plateau avec du papier cartonné ; tracer les lignes

au feutre et utiliser des gommettes rondes pour les intersections. Si le temps le permet, ce jeu peut se jouer à l'extérieur : tracer les lignes à la craie et jouer avec des cailloux.

La règle du jeu est la suivante : Il y a 12 pions par joueur.

Le but du jeu est de prendre le plus possible de pions à l'adversaire en sautant par dessus comme aux dames.

On se déplace sur les segments de droites (un segment à la fois, sauf en cas de prises) et on peut prendre un pion chaque fois que la place derrière le pion de l'adversaire est libre.

Il est possible de faire des enchaînements de sauts.

La prise est obligatoire.

Le premier pion se déplace en avant, mais pour les déplacements suivants on peut utiliser toutes les directions.

Retrouver toutes les informations sur ce jeu sur : www.intellego.fr

Page 38

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Reproduire un assemblage d'objets de formes
- simples à partir d'un modèle.

25 min | Activité introductrice:

Matériel : Puzzles simples blancs ou illustrés

Imprimer via Internet une série de puzzles sur le thème de l'hiver, plastifier, massicoter. Marquer les pièces au dos afin d'éviter de les mélanger.

On va placer l'enfant dans une progression de situations :

Puzzle 1 : repérage grâce au positionnement et au dessin.

Puzzle 2 : repérage grâce à la forme seule. L'enfant doit remettre en place sur le deuxième support, les formes géométriques qui correspondent aux évidements. Aucun dessin ne l'aide dans sa tâche.

Puzzle 3 : repérage grâce à l'illustration seule. L'enfant doit placer les pièces de sorte que les tracés de l'illustration coïncident bien avec ceux des pièces du jeu. Il ne peut s'aider de la forme qui ne permet de privilégier aucune position.

Remarques : Les puzzles sont une activité annuelle permettant de développer les compétences suivantes: entraînement progressif à se repérer dans le plan, découverte de l'orientation de certaines pièces, observation, développement de la réflexion et de l'anticipation, il est donc important d'en proposer souvent en temps libre ou en coins permanents.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : ciseaux, colle

Découpe et remets les pièces du puzzle à leur place.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à se repérer grâce au positionnement et au dessin. Proposer de positionner les formes avant de coller.

min | Activité complémentaire:

 **Page 39**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Compter, reconnaître et écrire les nombres de 1 à 10.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Objets de la classe ou en rapport avec le thème, bande numérique 10, Disperser des objets en vue dans la classe et demander de les récolter et de les rapporter. Chacun compte son tas. Il y a dix tas de 1 à 10 objets. On les dispose dans l'ordre de la bande numérique, et on revoit l'écriture au tableau.

10 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Aide Emma et Téo à compter chaque élément et indique la quantité dans le tableau en repassant le bon nombre.

Commentaires:

Réponses : 1 bonnet, 3 brins de houx, 5 luges, 7 oiseaux, 10 flocons

25 min | Activité complémentaire:

Matériel : Classeur ou cahier, des catalogues et prospectus publicitaires, des photocopies de tableaux avec les constellations, chiffres et nombres, doigts de la main, des dés (constellations, chiffrés), des crayons, de la colle et des ciseaux, des feuilles A4. Il est possible à ce stade de l'année de fabriquer un livre à compter. Mettre à disposition le matériel.

Présenter les classeurs vides (un classeur par enfant). Sa fonction : y placer sur des feuilles ce que l'on sait sur les nombres et les quantités. Commencer par un échange oral sur ce que l'on pourrait y coller pour montrer nos connaissances. Donner un ou plusieurs exemples :

- Sur une feuille coller le chiffre 1. Que peut-on coller sur la page 1 ? des éléments par unité, un dé face 1, un pouce levé, etc. Puis donner la consigne suivante : " En utilisant le matériel à disposition sur la table, rechercher, choisir, découper et coller sur des pages blanches ce que l'on sait sur le nombre et la quantité 1 ". Perforer les pages et les ranger dans son classeur.

Laisser le temps aux enfants de s'approprier la situation et de faire leurs recherches : plusieurs séances en ateliers seront nécessaires pour chaque enfant.

Remarque : Des recherches hebdomadaires sont nécessaires et un contrôle régulier doit être réalisé avant de poursuivre toute progression.

● Page 40

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Reconnaître et dessiner des formes géométriques.

25 min | Activité introductrice:

Matériel : Un sac manchon, des formes cartonnées, plastifiées de la même couleur. Carré, rectangle, triangle, cercle (prévoir 2 jeux identiques)

20 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons, feutres

Emma et Téo découvrent le temps des dinosaures et s'amuse à les dessiner. Crée toi aussi un dinosaure en dessinant les éléments manquants.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à reconnaître des formes géométriques, à utiliser le vocabulaire géométrique, à utiliser une description pour retrouver une forme géométrique. Différencier les formes en utilisant le dénombrement (les côtés).

15 min | Activité complémentaire:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : Formes du cahier, feuille format raisin, colle

▲ Page 41

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Savoir compléter un tableau à double entrée.
- 2-Classer selon un critère : la taille.

15 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : 2 paires d'images de dinosaures (grand/petit), marqueur, tableau

15 min | Activité du cahier:

ciseaux, colle | Activité du cahier:

Commentaires:

Faire disposer les étiquettes dans le tableau sans coller pour une éventuelle validation avant collage. L'enfant est évalué sur le développement des capacités à identifier des ressemblances et des différences, à comparer, à effectuer des classements ou des rangements.

min | Activité complémentaire:

■ Page 42

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Faire des regroupements par 5.
- 2-Pratiquer l'écriture des chiffres.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Balles ou billes, boîtes, modèles de constellations, dés

Organiser plusieurs petits jeux afin de reconnaître des quantités données de différentes manières et de construire des collections.

Commencer par demander simplement d'aller chercher 3, 4, 5 balles et de les disposer dans une boîte.

Puis compliquer l'exercice en demandant de remplir des boîtes sur lesquelles figurent des étiquettes (utiliser des constellations permettant de faciliter le dénombrement pour l'enfant) indiquant le nombre d'objets qu'elles peuvent contenir jusqu'à 5.

Un exercice plus difficile consistera à donner une collection de quatre objets et une autre de deux objets et de demander de compléter la deuxième pour que les deux collections aient 5 objets.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

Les os permettaient de créer des bijoux, construire des outils ou encore des habitations au temps des hommes

préhistoriques. Aide Emma et Téo à les collecter en regroupant les os par 5. Pour t'aider tu peux les colorier et

les entourer ensuite.

Écris les chiffres 1, 2 et 3.

Commentaires:

Faire colorier 5 éléments d'une couleur, puis les entourer, puis 5 autres d'une autre couleur, et ainsi de suite. L'enfant est évalué sur sa capacité à reconnaître une quantité donnée et de construire des collections ayant le même nombre d'éléments.

L'écriture des chiffres est ici concentrée car c'est sensé être de la révision. Bien entendu, on peut laisser des lignes vides et y revenir plus tard.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : pâte à sel, ficelle, allumette

Après avoir fait de la pâte à sel, montrer comment faire de petits os ou osselets assez épais. Les perforer avec une allumette. Faire cuire tous les os, et après cuisson, enfiler. Cela donne un joli collier préhistorique.

 **Page 43**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans l'espace : trouver un chemin dans un labyrinthe.
- 2-Pratiquer l'écriture des chiffres.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : Cordes, cerceaux, plots, chaises

Matérialiser un parcours avec cerceaux, cordes, lattes, plots avec un point de départ et un point d'arrivée. Demander à l'enfant de se déplacer dans le parcours. Dans un même temps demander de décrire le chemin emprunté, de le verbaliser.

Etape 1 :

Réaliser à l'aide de cordes un labyrinthe géant du même type que l'exercice. Pour ceci disposer les cordes sur le sol. Placer au centre du labyrinthe, un objet quelconque puis demander à chaque enfant d'emprunter le bon chemin pour arriver à récupérer cet objet.

Etape 2 compliquer l'exercice: Introduire dans le labyrinthe des obstacles et demi tours obligés. Un groupe d'enfants peut aussi installer un parcours pour les autres enfin il est possible de varier les vitesses de déplacements.

10+15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, feutres

Aide la famille Cromagnon à retrouver sa caverne.

Écris les chiffres 4, 5 et 6.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à se structurer dans l'espace. Cet exercice permet également d'intégrer les notions de départ et arrivée.

Faire chercher d'abord le parcours dans le labyrinthe avec le doigt, le tracer au crayon à papier puis au feutre.

L'écriture des chiffres est ici concentrée car c'est sensé être de la révision. Bien entendu, on peut laisser des lignes vides et y revenir plus tard.

min | Activité complémentaire:

Page 44

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- S'initier au calcul.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Plateau de jeu, 2 dés (5 faces)

Dessiner un plateau de jeu de 16 cases. Donner des pions à chacun ou à des couples. On joue d'abord à un dé : lorsqu'on lance le dé, on avance d'autant de cases. Puis on complique avec 2 dés (cacher les faces 6 pour éviter de dépasser des sommes supérieures à 10). Avancer les pions de la somme des points du dé. Le premier arrivé à la fin du plateau a gagné.

min | Activité du cahier:

Emma, Téo et Choco continuent leur voyage dans le temps. Les voici dans l'Antiquité et ils découvrent la course de

chars qui était le sport préféré des Romains. Aide-les à faire avancer leurs chars en additionnant les points des dés,

puis colorie la case d'arrivée. Entoure le gagnant.

Commentaires:

Cet exercice est une approche du calcul grâce à un repérage rapide des constellations du dé, mais ce n'est pas sur la capacité à ajouter qu'on évalue l'élève. L'enfant est évalué sur sa capacité à utiliser la comptine numérique pour dénombrer (le nombre de points, le nombre de cases).

min | Activité complémentaire:

Page 45

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Remettre dans l'ordre des images séquentielles.

min | Activité introductrice:

Afin de développer le sens de l'observation et la logique chez l'enfant, imprimer et plastifier les images séquentielles sur le thème de l'Égypte. Les aimanter. Disposer les cartes au tableau d'abord dans l'ordre. Demander de les mémoriser. Les mélanger, supprimer une ou deux images et demander de recomposer la suite séquentielle. Puis dans un deuxième temps, lorsqu'elles sont bien dans l'ordre, les numéroter.

min | Activité du cahier:

Les Égyptiens étaient des architectes fabuleux ! A la fin du livre, découpe les images qui racontent comment construire une pyramide et colle-les dans l'ordre. Puis écris les numéros dans les cases.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à être capable de comprendre une situation. De pouvoir replacer une image dans son contexte, à savoir ordonner chronologiquement des évènements dans le temps.

min | Activité complémentaire:

Page 46

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître les chiffres connus.

- 2-Utiliser un code chiffré.
- 3-Pratiquer l'écriture des chiffres.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Dés avec écriture chiffrée, pâte à modeler de différentes couleurs

Avec la pâte à modeler, fabriquer des galettes de couleurs différentes partagées en 6 parts égales, comportant les chiffres de 1 à 6. Couper les parts. Fabriquer un dé avec les chiffres de 1 à 6.

Avant de commencer le jeu : observer le matériel, nommer les couleurs, les chiffres. Puis énoncer la règle : reprendre les parts correspondant à la face du dé pour reconstituer sa galette. Le premier à y parvenir a gagné.

min | Activité du cahier:

Vive le roi ! Emma et Téo découvrent le Moyen-âge. Aide-les à décorer la couronne. Écris les chiffres 7, 8 et 9.

Commentaires:

L'enfant est évalué sur sa capacité à identifier et nommer des couleurs, décoder des langages : couleurs-nombres.

L'écriture des chiffres est ici concentrée car c'est sensé être de la révision. Bien entendu, on peut laisser des lignes vides et y revenir plus tard.

min | Activité complémentaire:

 **Page 47**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Reconnaître des éléments identiques.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : Images du thème par paires

Photocopier les cartes-images du thème. Dessiner un tableau à deux colonnes au tableau. Dans la colonne de gauche, aimanter les cartes choisies. Distribuer les photocopies aux enfants. Ils doivent retrouver leur paire et la coller à côté dans la colonne de droite.

min | Activité du cahier:

Retrouve dans chaque ligne l'image identique à celle de gauche.

Commentaires:

Après l'exercice d'introduction , les élèves doivent avoir compris que le modèle se trouve dans la colonne de gauche.

min | Activité complémentaire:

Page 48

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans l'espace : « à gauche de » et « à droite de ».
- 2-Pratiquer l'écriture des nombres à deux chiffres.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : tables, cerceaux rouges et bleus, balle

Dans la salle, disposer une table (ou une rangée de tables). Les enfants sont en file indienne face à cette rangée. A gauche de la table, il y a des cerceaux rouges sur le sol, et à droite des cerceaux bleus. L'adulte donne une balle au premier enfant et annonce : "lance la balle à gauche !", et l'enfant doit lancer la balle dans un des cerceaux rouges. Puis vient le tour de l'enfant suivant.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, crayon

Le temps du Carnaval est venu, Emma et Téo sont ravis d'inviter leurs amis à un bal masqué.

Colle une gommette rouge à côté des enfants qui sont à gauche de la table et une bleue pour ceux à droite de la table. Combien sont-ils en tout ?

Écris le nombre 10.

Commentaires:

Activité introductrice:

min | Activité complémentaire:

Page 49

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Comparer selon des critères de mesure : longueur,

- largeur, diamètre et contenance.

min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : serpentins, confetti, sacs plastiques transparents, pâte à modeler jaune, papier cartonné noir

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Pour la fête, les enfants se sont bien amusés ! Ils ont joué avec les cotillons, mangé de bonnes crêpes et vu le

spectacle d'un magicien.

Colorie en bleu le serpent le plus long et en vert celui le plus court.

Entoure en bleu la crêpe la plus grosse, et en jaune la plus petite.

Colorie le sac qui contient le plus de confetti et celui qui en contient le moins !

Décore le chapeau le plus large en rouge puis le moins large.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

Page 50

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Dessiner par symétrie.
- 2-Aborder la notion de dizaine et unité.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Feuilles (blanche et couleur), gouache, ciseaux, colle

Présenter des symétries et en réaliser plusieurs devant les enfants : tache de peinture sur une feuille pliée en deux, découpage d'un papillon ou d'une forme géométrique sur une feuille pliée en deux.

Pour introduire la symétrie, un exercice avec de la gouache qui plait beaucoup : on plie une feuille en 2 puis on la déplie et on demande aux enfants de mettre de la gouache sur un côté (mettre la gouache épaisse et le faire rapidement), on plie et on observe ce qui se passe. Les 2 côtés sont identiques...

Distribuer des feuilles aux enfants et demander de faire de même.

Autre exercice :

La symétrie à travers un exercice de collage. On met à la disposition des enfants des formes identiques en quantité faites avec différents papiers et il doivent les organiser dans la feuille symétriquement. Ensuite, on fait un bilan, pour voir ceux qui ont bien respecté la consigne.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

À l'école aussi la fête va bientôt commencer : aide Emma et Téo à terminer les masques.

Colorie 10 masques en noir et le reste en rouge. Écris le nombre 11.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

Page 51

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Connaître les notions de « premier » et « dernier ».
- 2-Connaître les ordinaux.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : aucun

Jeu du tunnel :

En petit groupe en fonction des tailles. Les enfants se placent à quatre pattes côte à côte, afin de former un tunnel. Le premier enfant à gauche de l'adulte est désigné comme « premier » ; il passe sous ses camarades et vient se placer après le dernier puis le suivant passe et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier soit passé. Faire rester les enfants en place même quand ils sont passés. Demander à chaque fois qui est le dernier et qui est le premier ? Organiser ce jeu sur un rythme entraînant.

Jeu de course : 2 par 2 organiser de petites courses et comparer les premiers et derniers.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Emma et Téo fêtent Carnaval à l'école, ils dansent en file indienne. Colorie le premier de la file en rouge et en vert le

Écris le nombre 11. dernier. Puis colorie de la couleur que tu veux le 3ème, le 6ème et le 9ème.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

Page 52

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Mesurer des quantités : « autant de ».
- 2-Créer de petites collections.
- 3-Associer des couleurs et des graphismes identiques.

15 min | Activité introductive:

Matériel : Bouts de tissus variés coupés en deux.

Trouver un maximum de bouts de tissus différents par la texture, la couleur, les motifs, etc. Les couper en deux. Distribuer tous les échantillons à tous les enfants et chacun doit retrouver sa ou ses paires. On les affiche au tableau et on vérifie en groupe.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants

Emma et Téo sont au Cirque ; colle autant de chapeaux qu'il y a de clowns. Attention ! Chaque clown possède son propre chapeau !

Commentaires:

Découper la partie d'autocollants qui concerne la page et dire aux enfants de commencer par les plus faciles ou les plus évidents. Certains motifs ou même couleurs sont très proches et selon l'édition sont très difficiles à reconnaître. Si l'exercice est trop difficile selon le niveau des élèves, donner juste la consigne de "autant" de chapeaux que de clowns.

min | Activité complémentaire:

min | Activité complémentaire:

Page 53

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Dénombrer jusqu'à 12.
- 2-Construire des collections.
- 3-Pratiquer l'écriture des nombres à deux chiffres.

40 min | Activité introductive:

Matériel : 24 Balles, cerceau, sacs de sable, banc ou poutres, cubes, boîtes

Organiser un atelier jongle :

- Lancer fort, haut, bas, loin, en visant.
- Lancer en déplacement, avec impulsion, en courant, en gardant son équilibre.
- Lancer en adaptant en fonction : du poids, de la distance, du volume.

Premier atelier : Lancer en se déplaçant en marchant sur un banc (garder son équilibre).

L'enfant prend un objet dans une caisse, monte sur le banc et en chemin lance l'objet dans un contenant (quand il n'y a plus rien à lancer aller récupérer les objets et les remettre dans la caisse).

- Lancer fort : Par groupe de 5, les enfants lancent de gros ballons sur une pyramide de cubes pour détruire la pyramide. Compter les cubes tombés.
- Lancer en hauteur : lancer des sacs de sable dans des cerceaux
- Terminer l'atelier par lancer et rattraper : par groupe de 2 lancer balles ou sacs et rattraper. Compliquer l'exercice au fur et à mesure.

Puis ils doivent regrouper les 24 balles par groupes de 12 afin d'introduire l'exercice.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

Que de balles ! Colorie 12 balles en bleu pour le clown jongleur, et le reste en rouge pour Emma et Téo. Combien y en a-t-il ?

Écris le nombre 12.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

Objectif(s) :

- 1-Réviser l'écriture des nombres de 1 à 12.
- 2-Connaître la suite numérique de 1 à 12.
- 3-Comprendre et utiliser un code.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : 12 cartes-images sur le thème, marqueur, tableau

Au tableau dessiner une bande numérique à 12 cases vides. Revoir le vocabulaire des cartes images et les distribuer aux élèves. Le maître appelle par exemple "le chapiteau" à venir écrire le n°1. L'enfant qui a la carte "chapiteau" va écrire 1 dans la première case ; puis "le tigre" pour écrire le N°2, et ainsi de suite.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Aide Emma, Téo et Choco à rejoindre le chapiteau en suivant le chemin indiqué par les dessins. Écris le nombre dans la case correspondante au dessin. Entraîne-toi d'abord à écrire les chiffres en repassant sur les pointillés.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

 **Page 55**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Distribuer des quantités égales ou différentes.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : balles de jongle, 3 cerceaux, cartes-images des personnages

Disposer dans chacun des trois cerceaux l'image d'un personnage. Puis donner les balles et les consignes aux élèves : "Donne autant de balles à ... qu'à ...", "Donne plus de balles à ... qu'à ...", "Donne moins de balles à ... qu'à ...".

min | Activité du cahier:

Matériel : feutres

Le temps du cirque est aussi le temps de la gourmandise !! Emma, Téo et Choco ont acheté des friandises. En les reliant par un trait :

Donne un jus à Téo et un jus à Emma.

Donne à Choco deux bonbons et une sucette.

Donne plus de bonbons à Emma qu'à Téo.

Donne plus de sucettes à Téo qu'à Emma.

Commentaires:

Pour éviter les gribouillages intyempestifs dans cet exercice, donner les consignes une à une : faire dessiner les traits au crayon, puis repasser au feutre une fois validé. Puis passer à la seconde consigne, changer de couleur de feutres pour repasser.

min | Activité complémentaire:
