



INTRODUCTION

Le Livre du professeur pour la Grande Section (Senior) est un guide pédagogique destiné aux enseignants travaillant avec des enfants de 5 à 6 ans, en dernière année de maternelle. 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 (10–20 min) : mise en situation, jeux de manipulation de lettres, découverte du vocabulaire, comptines.
- 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, pistes de différenciation.
- Activité complémentaire – Prolongement : jeux de lettres, arts plastiques, jeux moteurs, écriture.

Deux domaines d'apprentissage

Langage – Graphisme (24 fiches par partie)

En Grande Section, l'accent est mis sur la préparation à la lecture et à l'écriture : reconnaissance et écriture des lettres en capitales puis en cursive, jeux avec les lettres, comptage de syllabes, reconnaissance de rimes, copie de mots, description d'images, enrichissement du vocabulaire thématique.

Découverte du monde – Mathématiques (24 fiches par partie)

Dénombrement, écriture des chiffres, formes géométriques, repérage dans l'espace et dans un quadrillage, résolution de problèmes simples, construction de collections, tableaux à double entrée.

2ème partie – Aperçu thématique

La deuxième partie approfondit les acquis avec une complexité croissante, notamment en lecture et en résolution de problèmes.

Langage – Graphisme :

Jouer avec les lettres, lire des mots de manière globale, tracer des flèches et des lignes brisées, s'entraîner à l'écriture, comprendre le système syllabique, reconnaître des syllabes, décrire des images, répondre à la question « Où ? » avec des prépositions. Thèmes : l'hiver, Noël, la neige, les dinosaures, l'histoire ancienne, le carnaval, la Chandeleur, le cirque.

Mathématiques :

Se repérer dans un quadrillage, réviser les chiffres de 1 à 6, dénombrer jusqu'à 7, écrire le chiffre 7, réciter la comptine numérique jusqu'à 13, reconnaître des formes géométriques, résoudre des problèmes simples portant sur les quantités.

Approche pédagogique

En Grande Section, les enfants sont capables d'une concentration plus soutenue et d'un travail plus autonome. Les activités proposent un équilibre entre manipulation, écriture, réflexion et jeu. L'enseignant veille à la préparation du geste d'écriture et à l'acquisition des prérequis pour l'entrée au CP.

LIVRE DU PROFESSEUR

Mon année de grande section

avec Emma et Téo

5-6 ans

2ème partie

Page 6

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Affiner son coloriage.
- * On peut ici introduire la maison du son /ã/ : gants, manteau.

20 min | Activité introductive:

Matériel : Vêtements d'hiver des enfant : combinaison, écharpe, bonnet, gants, bottes

* Le professeur donne le vocabulaire en montrant l'objet : il présente une écharpe et les enfants répètent le mot. Ainsi de suite pour : combinaison, manteau, pantalon, gants et moufles, bonnet, écharpe, cagoule, etc.

Quand le vocabulaire est maîtrisé, le professeur lance un jeu de rapidité. Il demande à tous d'apporter dans la classe : son bonnet, puis son écharpe, puis ses bottes, etc. Le but du jeu est d'aller le plus vite possible.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, crayons de couleur

Emma et Téo s'habillent pour sortir dans la neige. Prends les autocollants et donne-les à Emma.

Puis suis les indications pour colorier les vêtements de Téo. Il porte : une combinaison bleue, une écharpe

verte, un bonnet orange, des gants noirs et des bottes marron.

Continue à colorier l'écharpe sans dépasser.

Commentaires:

min | Activité complémentaire:

Page 7

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Jouer avec les lettres.
- 2-Lire des mots de manière globale.

25 min | Activité introductrice:

Matériel : Memory, domino, loto des vêtements d'hiver

Fabriquer ou acheter différents jeux sur la thématique. Séparer la classe en plusieurs petits groupes et distribuer les jeux de table. Expliquer les consignes et laisser les enfants jouer en autonomie en les incitant à utiliser le vocabulaire en français. Après quelques minutes, échanger les jeux. Le professeur reste attentif à la langue et propose son aide si nécessaire.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Aide- toi du modèle pour entourer toutes les lettres qui composent le mot illustré. Dans chaque phrase, tu trouveras le mot « HIVER, hiver » ; entoure-le.

Commentaires:

Dans le premier exercice, attirer l'attention des enfants sur les CAPITALES et les minuscules.

Page 8

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Tracer des flèches.
- 2-S'entraîner à l'écriture.
- 3-Respecter l'espace graphique.
- * Maison des sons : ajouter Noël à la maison du /ε/.
- * Au tableau, montrer comment dessiner une flèche : d'un point de départ à un point d'arrivée, dans plusieurs directions.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Décorations de sapin de Noël ou album sur le thème / marqueur, tableau

Montrer aux enfants les diverses décorations de Noël (on peut s'appuyer sur un support livre ou vidéo) Interroger les enfants sur leur sapin : est-il prêt ? Où est-il dans la maison ? Qui l'a décoré ? Quelle est sa hauteur (mimer sa taille) ? Quelles décorations ont-ils accrochées, de quelles couleurs ?

10+10 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Choisis et nomme toutes les décorations que Téo et Emma peuvent mettre dans leur sapin. Relie avec des flèches.

Recopie les mots (SAPIN, BOULE, ETOILE, CADEAU) en suivant le modèle. Attention ! Les lettres doivent rester sur la ligne.

Commentaires:

1. Observer tous ensemble les illustrations et les nommer, les enfants font ensuite l'exercice en autonomie.
2. Si besoin, donner un exemple au tableau avant de les laisser écrire seuls.

Page 9

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Tracer des lignes brisées.
- 2-Comprendre le système syllabique.
- 3-Reconnaître des syllabes.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : tableau, marqueur

Jouer avec des mots connus pour bien revoir le principe de la syllabisation : avec les prénoms de la classe, puis avec le vocabulaire du thème, compter les syllabes à l'oral, en les battant des doigts par exemple. Puis donner à découper les mots proposés au tableau, montrer la séparation, par exemple :

SAPIN : SA – PIN

15+5 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

Termine les contours des sapins et choisis le plus beau en le coloriant en vert pour Emma et Téo.

Retrouve toutes les syllabes du mot dans la liste proposée (SAPIN, BOULE, NOEL) et entoure-les.

Commentaires:

Laisser les mots au tableau pour guider les enfants lors de l'exercice écrit.

30 min | Activité complémentaire:

Matériel : Papier canson, peinture verte, ciseaux, coton, papier crépon

Selon le niveau, demander aux enfants de dessiner le contour d'un sapin au crayon à papier sur toute la surface de la feuille ou bien distribuer un patron.

Proposer des éponges, des rouleaux, des pinceaux, etc. pour peindre la surface.

Laisser sécher puis les faire découper.

Décorer avec du coton, du carton et papier coloré, du papier crépon en boulettes, en guirlandes, etc.

Page 10

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Décrire une image.
- 3-Répondre à la question « Où ? » en utilisant des prépositions.

10 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : cartes images ou photos du vocabulaire; cartes images "prépositions spatiales"

min | Activité du cahier:

Matériel : feutres

Chez Emma et Téo, on prépare la fête de Noël. Observe leur salon. Comment ont-ils organisé l'arrivée du Père Noël ?

Réponds aux questions et entoure sur l'image :

- Où est le Père Noël ?
- Où est le café ?
- Où est la bougie ?
- Où sont les chaussons ?
- ...

Commentaires:

Cette page est un prétexte à la discussion : Parler des coutumes : une tasse de café et des biscuits pour le Père-Noël qui a beaucoup de travail, des carottes pour les rennes, une bougie pour repérer la maison dans la nuit, une maison calme sinon le Père-Noël ne passe pas, les chaussons pour y déposer les cadeaux et pour les attribuer à chacun. Comparer avec d'autres traditions.

Tout cela se fait en commun, le professeur est au centre des échanges pour faire participer tous les élèves.

Le professeur pose ensuite des questions en utilisant le pronom interrogatif « où », comme suggérées dans la consigne, en fonction des prépositions spatiales connues des enfants : dans, sous, sur, à côté...

45 min | Activité complémentaire:

Matériel : Pour 6 personnes: 200g de farine, 100g de sucre, 100g de beurre mou, 5 cl de lait, 1 jaune d'œuf, 1 pincée de levure chimique

Petits sablés de Noël : Cette activité mettra les enfants dans une véritable ambiance festive avant les vacances de Noël. Dans un saladier, mélanger la farine, le sucre, la levure chimique, l'œuf et les 5 cl de lait. Étaler la pâte sur un plan de travail bien fariné, puis découper des formes avec des emporte-pièces. Faire cuire à four chaud (190°C) pendant 10 minutes environ (la cuisson sera à vérifier suivant l'épaisseur de votre pâte).

Page 11

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Recopier des mots, des phrases.
- 2-Dessiner des carrés, des croix et des boucles.

25 min | Activité introductrice:

Matériel : catalogues de jouets, ciseaux, papier à lettre, enveloppe, timbre

Donner les catalogues aux enfants et leur demander de découper ce qu'ils veulent commander au Père-Noël. Quand tout le monde a fini, distribuer du papier à lettres. Les enfants recopient la lettre au Père-Noël et dessinent ou écrivent ce qu'ils demandent comme cadeau. Puis donner une enveloppe (ou la faire fabriquer) et y coller un timbre.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Emma a fait un modèle pour ta lettre au Père Noël. Recopie-la sur une feuille et dessine ou colle les jouets de ta commande.

Confectionne une belle enveloppe et recopie l'adresse du Père-Noël.

Continue la frise de cadeaux.

Commentaires:

En toute discrétion, donner les lettres aux parents pour une éventuelle collaboration !

10 min | Activité complémentaire:

Matériel : papier blanc ou de couleur, colle, ciseaux, crayon et règle à mesurer.

fabrication de l'enveloppe : <http://chezlorry.ca/Bricolages/papetrie/enveloppe.htm>

Page 12

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Reproduire des graphismes.
- 2-Associer des mots en capitales à leur écriture en minuscules.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Alphabets en capitales et minuscules.

Voir ou revoir les lettres de l'alphabet dans les deux graphies et leur correspondance. Si le niveau n'est pas assez avancé, prendre les lettres utilisées dans l'exercice : Hh, Ii, Vv, Ee, Rr, Ff, Ll, Oo, Cc, Nn, Gg, Dd (qui composent les mots : hiver, flocon, neige, froid).

15+5 min | Activité du cahier:

Matériel : feutres

Il neige ! Emma et Téo jouent dehors et observent les jolis flocons. Complète puis reproduis les modèles. Associe les mots (hiver, flocon, neige, froid).

Commentaires:

Si possible, essayer d'observer quelques flocons bien formés lors d'une chute de neige.

30 min | Activité complémentaire:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : eau, récipient, casserole, plaque électrique

Page 13

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- Jouer avec les mots et les lettres.
- * Maison du /ε/ : on peut montrer de nouvelles orthographes : neige, hiver, bonnet, Père-Noël.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : tableau, marqueur

* Jouer au pendu : au tableau écrire le mot NEIGE, et au-dessous, autant de tirets que de lettres dans le mot. Sur le côté on dessine une potence et une corde. Les enfants doivent dire quelles lettres se trouvent dans le mot. S'ils se trompent, on commence à dessiner une partie du corps du pendu, jusqu'à ce que les enfants aient trouvé toutes les lettres, ou que le pendu soit dessiné en entier. Jouer encore avec MANTEAU, BONNET et GANTS. Puis on compliquera le jeu sans modèle.

15+5 min | Activité du cahier:

Matériel : Autocollants, crayon

Colle les autocollants dans les cases pour former la phrase modèle.

Trouve et écris les lettres manquantes (NEIGE, MANTEAU, BONNET, GANTS).

Commentaires:

Dans le premier exercice attirer l'attention sur le fait que la phrase finit toujours par un point.

30 min | Activité complémentaire:

Matériel : Carton de couleur, tissu ou papier crépon, colle, paillettes argentées

Paysage à la scandinave : Le professeur doit préparer cette activité manuelle avant la leçon.

- plier une feuille de carton A4 en deux
- découper les carreaux d'une fenêtre sur la première page (en fermant cette « carte », on doit voir à travers les carreaux)
- distribuer une demi-feuille de papier aux enfants et leur demander de dessiner un paysage d'hiver (proposer un coloriage si nécessaire) puis coller sur le carton. Coller des paillettes pour un effet « neige ». On regarde par la fenêtre et on voit dehors !
- coller des rideaux à l'intérieur pour plus d'authenticité.

Page 14

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Jouer avec les lettres.
- 2-Découvrir les lettres u, v et w en cursive.

16 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : tableau, marqueurs de couleurs différentes

* Si ce n'est déjà fait, il faudra inclure les nouveaux mots dans les maisons des mots avec leurs graphies en cursive. Ici on pourra ajouter dans la maison du /y/ : diplodocus.

10+20 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Voici 3 dinosaures : cherche et entoure U dans « diplodocus », V dans « vélociraptor » et W dans « wuerhosaure ».

Fais une ligne de festons et écris en lettres cursives les lettres u, v et w pour t'entraîner.

Commentaires:

Bien donner les consignes pour les festons : de ligne à ligne. En revanche, pour les lettres, la taille ne compte pas. Il est recommandé de laisser faire le geste plus que de respecter l'espace graphique. Aussi faut-il s'entraîner dans le vide (en l'air) en demandant aux enfants d'aller de plus en plus petit. Le choix de voir ces trois lettres ensemble est délibéré : il permet dès le départ une différenciation de lettres proches. Si toutefois cela faisait trop en une séance, on pourra bien sûr faire les lignes d'écriture en plusieurs fois.

25 min | Activité complémentaire:

Matériel : une dizaine de feuilles format raisin, ou papier en rouleau, peinture, pinceaux et brosses

Préparer le contour du dinosaure de votre choix en grandeur nature en raccordant les feuilles entre elles et le peindre collectivement. L'accrocher au mur : les enfants mesureront mieux l'immensité.

Page 15

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître les syllabes d'un mot.
- 2-Reconnaître différentes polices d'écriture.
- 3-Découvrir la lettre n en cursive.

15 min | Activité introductive:

Matériel : tableau, marqueur

Pour introduire cet exercice, commencer par des mots de 2 syllabes. On les compte physiquement en battant la mesure, ou en comptant avec les doigts de la main.

Écrire au tableau un mot puis le couper oralement. Marquer d'un trait la séparation entre les syllabes.

Montrer qu'un mot se construit comme des legos : NA-NO-SAU-RE (On comptera toujours la syllabe finale avec le E muet : cela aide plus tard pour l'orthographe de le matérialiser oralement, comme avec un accent du sud de la France.)

S'entraîner avec des noms comme : stégosaure, brachiosaure, triceratops, etc.

5+5+15 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, crayons de couleur, crayon

Emma s'entraîne à la lecture, colle les étiquettes dans le bon ordre pour recomposer le mot (NANOSAURE, TYRANNOSAURE).

Colorie le mot « DINOSAURE » dans toutes les graphies.

Finis la ligne de ponts, écris une ligne de n, puis repasse-les dans les mots.

Commentaires:

Ici commence la série des lettres en ponts. De même que pour les lettres précédentes, s'entraîner d'abord en l'air, et de plus en plus petit.

Page 16

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Affiner son coloriage.
- 2-Découvrir la lettre m en cursive.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Livre d'histoire, album jeunesse sur la Préhistoire

Pour lancer ce sujet, montrer un maximum d'images pour expliquer au groupe que la planète change et les hommes aussi. Concentrer cette leçon sur les animaux : présenter des photos des animaux, noter les différences : le mammouth n'existe plus, le cheval a changé de forme...

15+10 min | Activité du cahier:

Matériel : Crayons de couleur, crayon

Emma et Téo ont reçu un livre sur la Préhistoire, ils découvrent que la vie était bien différente de celle que nous

connaissons. Aide-les à retrouver les animaux qui vivaient en ce temps-là en les coloriant.

Écris une ligne de m, puis repasse-les dans les mots.

Page 17

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Apprendre à barrer.
- 2-Décrire une image.
- Pour introduire le second exercice, introduire les verbes suivants : éclairer (faire de la lumière), chauffer, souffler les bougies, cuire, se défendre.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : cartes images

Voir ou revoir le vocabulaire du premier exercice. Poser la question : "Est-ce que cela existait au temps des hommes préhistoriques?"

15 min | Activité du cahier:

Parmi les aliments ci-dessus, barre ceux qui n'existaient pas au temps des hommes préhistoriques.

Le feu était très utile à cette époque ! Décris les images et barre l'intrus.

Commentaires:

Sensibiliser les enfants aux différences avec la vie contemporaine, susciter la discussion. Expliquer ce que veut dire "barrer" et montrer comment le faire : un trait, une croix, etc.

Page 18

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Jouer avec les mots.
- 2-Reconnaître des sons.
- 3-Découvrir la lettre i en cursive.

20+15 min | Activité introductrice:

Matériel : Photos et vidéos sur les Mayas, cartes images

Le choix est porté pour l'Antiquité sur la civilisation des Mayas, car l'Antiquité européenne et égyptienne a été vue en petite et moyenne section, et se poursuit en grande section en anglais. Préparer de la documentation sur les Mayas et mettre l'accent sur le vocabulaire suivant : Maya, soleil, serpent, pyramides, statue, forêt. Choisir deux mots et faire la démonstration de mots-croisés au tableau : deux mots qui partagent la même lettre en position horizontale et verticale.

15+10 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Emma et Téo font des mots croisés, peux-tu les aider ? En t'aidant des dessins, recopie les mots au bon endroit.

Écris une ligne de i, puis repasse-les dans les mots.

Commentaires:

Comme à l'habitude, commencer à s'entraîner en l'air. Pensez à vérifier la tenue du crayon, la position du poignet.

Page 19

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître les lettres m, n, v, w, u et i en cursive.
- 2-Affiner son coloriage.

15 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : cartes images couleurs

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Utilise le code « lettre – couleur » pour colorier cette statue maya. (m=gris, n=rouge, v=bleu, w=noir, u=orange, i=vert)

Commentaires:

Pensez à vérifier qu'on a bien toutes les couleurs en réserve ! Sinon, compléter avec des feutres.

30 min + séchage | Activité complémentaire:

Matériel : illustrations d'art maya, terre glaise (ou pâte à modeler), peinture

Le médaillon maya : Montrer quelques exemples de l'art Maya, observer les formes arrondies, la matière (Pierre), où trouver ces œuvres. Montrer avec quelle précision les Mayas travaillaient. Expliquer aux élèves qu'ils devront être patients et appliqués pour bien réussir leur «œuvre».

Avec un peu de terre glaise ou même de la pâte à modeler, les enfants peuvent aussi créer un médaillon. Laisser sécher puis peindre.

Page 20

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Associer des mots dans différentes écritures.
- 2-Reproduire un modèle graphique.
- * Maison du son /ɛ̃/ : prince, princesse. On peut organiser un exercice phonétique entre le /ɛ̃/ et le /ɔ̃/ (dans pont, forgeron, dragon): les enfants alternent de plus en plus vite les deux phonèmes.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : musique de luth ; illustrations ou cartes images sur le thème, marqueur

* Faire écouter du luth ou montrer une vidéo en ligne aux enfants. Puis présenter les illustrations et écrire le mot en minuscules au tableau. Cela aidera l'enfant à mémoriser en partie l'orthographe du vocabulaire : princesse, prince, luth, dragon, château, forgeron, catapulte, pont-levis. Puis selon le niveau des enfants, laisser le référentiel au tableau ou le cacher.

25 min | Activité du cahier:

Matériel : ciseaux, colle, crayons de couleur

Découpe les étiquettes à la page 57 et colle le même mot en minuscules (princesse, prince, luth, dragon, château, forgeron, catapulte, pont-levis).

Emma dessine de beaux motifs sur sa robe, aide-la à finir.

Commentaires:

Découper à l'avance à la fin du livre la partie qui concerne l'exercice. Ce sera plus simple à manipuler pour les élèves. Si l'élève ne parvient pas à accomplir cet exercice, il faut envisager un rattrapage individuel sur la correspondance capitale/minuscule, car la cursive va tout compliquer peu à peu, et il faut avoir de bonnes bases.

min | Activité complémentaire:

Matériel : cuillères, récipient ou corbeille, pois ou haricots secs.

Il est possible de jouer à la catapulte : il suffit de cuillères et de pois ou haricots séchés. Placer un récipient (boîte, bol, poubelle) face à la catapulte. Chaque enfant a 10 essais pour faire entrer ses "munitions" dans la cible. On compte le nombre de tirs réussis.

Page 21

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Compter les syllabes d'un mot.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : cartes images

Introduire le vocabulaire en comptant les syllabes avec ses doigts. Montrer des images de chevaliers et damoiselles. On peut donner pour la journée ou pour la semaine les noms de "chevalier" pour les garçons et "Dame" pour les filles.

min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Donne à Dame Emma et au Chevalier Téo les bons accessoires pour se déguiser. Relie avec des flèches

l'accessoire à son personnage. Colorie les cercles selon le nombre de syllabes.

Commentaires:

Les enfants vont comprendre tout de suite la première consigne ; il faut insister sur le vocabulaire et faire répéter les mots. À la fin de cet exercice facile, ils doivent pouvoir faire seuls l'exercice des syllabes.

15 à 40 min | Activité complémentaire:

Matériel : Déguisements, accessoires ou de quoi en fabriquer

Jeu de rôles : le tournoi - Pour jouer aux chevaliers et aux princesses, il faut se déguiser. Quelques accessoires suffisent : foulards (capes, voile dans les cheveux), bijoux, éléments de jeux de construction (épée), etc.

Organiser des épreuves comme des tournois de chevaliers (courses de rapidité, chamboule-tout) et colin-Maillard. Le meilleur reçoit une décoration... Essayer d'aborder le thème de la compétition sans créer de drame !

Page 22

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Discuter d'œuvres picturales.
- 2-Découvrir les cursives o et a.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Images sur Léonard de Vinci et ses œuvres, ses casse-têtes

Demander si les enfants connaissent ce personnage. Expliquer qu'il a vécu de 1452 à 1519 et qu'il s'intéressait à beaucoup de sujets : dessin, peinture, architecture, médecine, physique, etc.

En présentant quelques photos, demander aux enfants de décrire ce qu'ils voient (peut-être le leur faire imiter).

Il a imaginé beaucoup de « casse-têtes », les leur faire essayer.

min | Activité du cahier:

Reconstitue le puzzle et tu découvriras le tableau le plus célèbre au monde, peint au 15ème siècle. Que vois-tu ?

Écris une ligne de a et de o et repasse les a en vert et les o en rouge.

Commentaires:

La Joconde est à Paris, dans le musée du Louvre. Demander comment les enfants trouvent ce tableau, s'il est beau ou non et pourquoi ?

On l'appelle aussi Mona Lisa.

25 min | Activité complémentaire:

Matériel : Impression de La Joconde à colorier, peinture

Peindre une reproduction de la Joconde, en commentant les couleurs...

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Vidéo de "Il était une fois l'homme."

Visionner l'épisode sur De Vinci, et organiser une discussion.

Page 23

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Connaître l'ordre alphabétique.
- 2-Associer les lettres minuscules à leur forme
- en majuscule

25 min | Activité introductrice:

Matériel : Abécédaire, un livre, un journal, et autres supports imprimés ; tampons de lettres

Présenter les documents imprimés et demander d'où ils viennent, comment on les fabrique.

Expliquer que grâce à des milliers de tampons, on fait des mots, et qu'en mettant les mots ensemble on fait des phrases. Les phrases ensemble font une histoire qu'on peut imprimer dans un livre.

Présenter Gutenberg.

Laisser les enfants manipuler les tampons et écrire ce qu'ils veulent. Observer l'endroit et l'envers.

Réviser l'alphabet puis le cacher.

15+20 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, autocollants

Voici Johannes Gutenberg. C'est l'homme qui a inventé la presse à imprimerie. Elle sert à fabriquer les livres : Emma et

Téo jouent avec toutes les lettres, à toi de les remettre dans l'ordre maintenant.

Les lettres peuvent être écrites de différentes façons. Retrouve les minuscules d'imprimerie qui correspondent aux capitales.

Commentaires:

L'exercice se fait sans modèle pour commencer. L'afficher pour les corrections seulement.

20 min | Activité complémentaire:

matériel : | Activité du cahier:

Matériel : une feuille de papier A4, tampons

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : Vidéo de "Il était une fois l'homme."

Visionner l'épisode sur Gutenberg, et organiser une discussion.

Page 24

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Déchiffrer des mots mêlés.
- 2-Affiner son geste.

10 min | Activité introductive:

Matériel : Photos de carnaval : Nice, Venise, Rio

Faire réagir et discuter les enfants sur les photos proposées : couleurs, accessoires, costumes...

Introduire les mots de la grille en fonction de la discussion.

Demander aux enfants s'ils ont des déguisements à la maison, demander lequel ils préfèrent.

10+15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, crayons de couleur

C'est Carnaval ! Connais-tu cette tradition ? Emma et Téo vont t'expliquer en te donnant des mots nouveaux :

cherche-les dans la grille. Tous sont à l'horizontale. Colorie le masque sans utiliser les mêmes couleurs côte à côte.

Commentaires:

Expliquer qu'Arlequin était triste parce qu'il n'avait pas de déguisement pour Carnaval. Tous les enfants qui le connaissaient étaient tristes aussi qu'il ne puisse pas se déguiser, alors chacun lui a donné un morceau de tissu coloré avec lequel il a cousu un costume bien à lui.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : disque ou partitions de la chanson

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.

Il vend des bouts de réglisse

Meilleurs que votre bâton,

Des bonhommes en pain d'épice

Moins bavards que vous, dit-on.

Il a des pralines grosses

Bien plus grosses que le poing,

Plus grosses que les deux bosses

Qui sont dans votre pourpoint.

 **Page 25**

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Dire une histoire à partir de supports visuels.
- 2-Découvrir la lettre " e" en cursive.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : Ingrédients et ustensiles de la recette

Suivre la recette suivante et faire participer les enfants. Insister sur l'hygiène et la sécurité d'abord puis prendre du plaisir à préparer ensemble ces crêpes.

Pour 10 crêpes : 5 cuillères à soupe très pleines de farine. Dans un puits, casser deux gros œufs et mélanger. Ajouter petit à petit 2 verres de lait et enfin 1 cuillère à soupe d'huile.

Cuire les crêpes avec précaution (un par un, avec le professeur et dans le calme).

Déguster avec de la confiture, du sucre, du chocolat fondu ou de la pâte à tartiner.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : Crayon

Décris ce que tu vois et remets les images dans le bon ordre en écrivant de A à F dans les cases :

A- Emma et Téo mettent de la farine et un œuf.

B- Emma met une cuillère d'huile.

C- Téo met du lait.

D-Téo verse la pâte dans la poêle.

E- Emma fait sauter la crêpe.

F- Emma et Téo mangent leur crêpe.

Écris une ligne de e et repasse-les dans la phrase.

Commentaires:

Le but de cet exercice est de vérifier la compréhension des élèves : se souvenir de l'ordre de préparation et acquérir le vocabulaire des recettes. Expliquer les consignes, les enfants travaillent ensuite en autonomie. Afficher au tableau l'alphabet si nécessaire.

**Page 26****Langage - Graphisme****Objectif(s) :**

- 1-Repérer et manipuler les mots.
- 2-Lire une affiche.
- 3-Distinguer des sons.

10 min | Activité introductrice:**Matériel :** Affiches de cirque

Apprendre à observer une affiche et repérer les informations importantes.

Qui, quand, où, quoi ?

20 min | Activité du cahier:**Matériel :** crayon

Emma et Téo veulent aller au cirque. Donne-leur toutes les informations sur le spectacle :

1- Complète le nom du cirque :

2 - Entoure le jour de la semaine :

3 - Écris le jour et le mois :

4 - Entoure la ville :

5 - Souligne en vert ce qui est au programme :

Commentaires:

Le professeur doit lire la consigne à chaque étape.

40 min | Activité complémentaire:

Matériel : Affiches de cirque, feuille format raisin, appareil photo, matériel de gym (ou mieux de cirque)

Créer une affiche en s'inspirant des exemples.

Définir ensemble une date, une adresse, un programme.

Faire des illustrations ou des photos des numéros (jongleurs, dompteurs, clowns, etc.)

Répartir les tâches et mettre en commun.

Page 27

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- Mettre en relation des sons et des lettres.
- Maisons des sons : /ɛ/ : le trapèze ; /e/ : équilibriste ; etc.

40 min | Activité introductrice:

Matériel : maisons des sons

Il faut revoir les maisons des sons vocaliques simples : a, e, i, é, è, o, u.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, feutres

Associe les artistes à leur accessoire, et nomme-les. Puis en suivant le modèle, écris les voyelles manquantes en rouge. Complète les mots avec les voyelles proposées

Commentaires:

L'exercice de découpage se fait en autonomie. Les exercices 2 et 3 sont à faire ensemble.

Réviser ensemble les voyelles avec des mots du répertoire simple de la classe, des maisons des sons.

Ex : "a" de classe, "e" de chaise, "é" de école, "è" de frère, "i" de ciseaux, "o" de colle, "u" de nuage.

2. Ensemble lire « magicien », demander quelle voyelle on repère en rouge.

3. Écrire au tableau les mots donnés, les lire pour la classe et faire le même exercice sans support d'image.

Comme extension de l'exercice, on peut demander aux enfants de recopier les mots en les attachant correctement.

40 min | Activité complémentaire:

Matériel : images d'artistes de cirque, carton, ciseaux, colle

Demander aux enfants quels numéros de cirque ils connaissent, compléter avec des images ce qui a déjà été vu. Demander ce qu'ils préfèrent et pourquoi.

Avec les photos, fabriquer un memory artiste/accessoire, puis jouer.

Page 28

Langage - Graphisme

Objectif(s) :

- 1-Acquérir du vocabulaire lié au thème.
- 2-Lire ou identifier des mots courts.
- Présenter les graphies vocaliques complexes : eau=/O/ ; ai = /ε/ ; eu=/ø/ et les insérer dans les maisons des sons.

15 min | Activité introductive:

Matériel : Images des 4 éléments (prévoir plusieurs représentations différentes)

Montrer ces images et demander ce qu'elles représentent ou évoquent.

Ex : une vague bleue, un arbre, etc. Il existe beaucoup d'illustrations, montrer plusieurs versions et demander que les enfants les identifient.

Demander qu'ils dessinent au tableau ou sur une feuille de papier collée au mur comment ils feraient pour dessiner : l'eau, la terre... choisir 4 dessins et faire une petite affiche pour la classe.

Expliquer que ces 4 éléments sont essentiels à notre survie :

Terre pour vivre et manger, Eau pour boire, Air pour respirer, Feu pour se chauffer. On peut ouvrir la discussion sur les dangers des éléments lorsqu'ils se déchaînent.

10+10+10 min | Activité du cahier:

Observe bien les symboles des 4 éléments et colle les autocollants qui leur correspondent.

Relie les points.

Lis les mots et dessine le symbole dans le cercle.

Commentaires:

Commencer à s'entraîner à la lecture avec des mots de 3 ou 4 lettres : c'est un prétexte pour montrer qu'en français, on ne lit pas toutes les lettres et que 2 ou 3 ensemble ne font qu'un seul son. L'objectif n'est pas de faire assimiler les graphies complexes, mais d'informer l'élève qu'il va rencontrer des formes diverses pour un même son.

Objectif(s) :

- Justifier un choix.

15 min | Activité introductrice:

Matériel : Une roue des signes astrologiques + dates de naissance des enfants
Chaque chose appartient à un élément, même nous.

Selon sa date de naissance, on est classé dans l'une de ces 4 catégories.

Chercher son signe astrologique dans la roue : par exemple le 12 juillet est cancer.

Le cancer est signe d'eau. Demander à l'enfant si ça lui plaît !

Faire le tour de la classe.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : feutres

Classe ces illustrations dans la bonne catégorie. Entoure en rouge pour le feu, en bleu pour l'eau, en

vert pour la terre, en gris pour l'air et explique ton choix.

Commentaires:

Choisir une illustration et demander dans quelle catégorie la ranger, demander pourquoi.

Quand toutes les illustrations sont entourées, demander avec quoi compléter ces catégories.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : modèles de représentations des signes astrologiques (ou coloriages), papier dessin, pastels, carton ondulé, ciseaux, colle

Dessiner son signe astrologique : donner aux enfants un modèle de représentation de son signe et le reproduire. Avec du carton ondulé, découper quatre bandelettes et les coller autour du dessin pour faire un cadre.

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans un quadrillage.
- 2-Réviser les chiffres de 1 à 6.

15 min | Activité introductive:

Matériel : paires d'aimants de différentes couleurs et de différentes formes, tableau blanc aimanté

Sur le tableau blanc dessiner deux quadrillages (4x4), dans le premier disposer 3 aimants dans les cases et demander à un enfant de reproduire la disposition sur le quadrillage vide. On augmente la difficulté en augmentant le nombre d'aimants ou en variant les couleurs. Insister sur la notion de "case".

On recommence le même exercice en disposant les aimants sur les nœuds.

On termine avec des exercices où les aimants sont disposés sur les cases et sur les nœuds.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants, crayon

Colle les mêmes motifs aux mêmes endroits dans le quadrillage vide. Repasse les chiffres.

Commentaires:

Les enfants doivent coller correctement les stickers sur le quadrillage vide et doivent avoir acquis les notions de case et de nœud.

Pour aider les élèves en difficulté on peut préparer un quadrillage intermédiaire en calque.

5 min | Activité complémentaire:

Matériel : musique douce

5 min en début ou en fin de séance de motricité. Demander aux enfants d'imaginer qu'ils sont des flocons de neige. Sur la musique douce, ils doivent imiter les flocons qui tombent (bouger, sauter, virevolter...)

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Dénombrer jusqu'à 7.
- 2-Écrire le chiffre 7.

15 min | Activité introductive:

Matériel : cartes images chiffres, doigts, dés

On récite la comptine numérique jusqu'à 7, la bande numérique est alors affichée au tableau.

A l'aide de cartes images (chiffres, doigt, points de dé) , les élèves retrouvent le chiffre que présente l'enseignant.

Jeu de dominos : associer une collection à un chiffre.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayons

Il neige et Choco a compté les flocons. Colorie le nombre de flocons indiqué. Repasse les chiffres.

Commentaires:

Lire la consigne.

Les enfants travaillent en autonomie. On évaluera leur capacité à dénombrer jusqu'à 7 et à écrire correctement les chiffres.

Pour aider l'élève en difficulté, verbaliser ensemble le chiffre et demandez-lui de le faire correspondre au bon nombre avec ses doigts.

Si l'enfant n'arrive pas à écrire le bon chiffre, lui demander de retourner au tableau pour qu'il le retrouve sur la bande numérique.

15 min | Activité complémentaire:

Matériel : feuille de papier blanc, ciseaux

Flocon de neige en papier :

- couper une feuille de papier en carré
- plier le carré en deux suivant la diagonale
- couper la feuille en demi-cercle
- plier la feuille pour obtenir un sixième de cercle
- Couper la feuille en découpant l'intérieur du cône (sans toucher aux arêtes du pliage.
- déplier

Page 34

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Réciter la comptine numérique jusqu'à 13 au moins.

10 min | Activité introductrice:

Matériel : bande numérique

Après le rituel, réciter la comptine numérique collectivement.

Afficher au tableau une bande numérique que les enfants vont venir remplir successivement, ils pourront s'aider du calendrier pour la compléter.

Lecture collective puis individuelle. On peut ensuite essayer de compter à rebours puis de retrouver les chiffres de façon aléatoire sur la bande numérique.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon de papier, crayons

À l'aide de la bande numérique, relie les points de 1 à 13 pour découvrir ce que font Emma et Téo. Colorie le dessin.

Commentaires:

Les enfants doivent compléter la bande numérique en s'aidant de celle qui est affichée au tableau.

Ils doivent ensuite relier les points en s'aidant de la bande numérique complétée et corrigée au préalable.

10 min | Activité complémentaire:

Matériel : calendrier de décembre

après le rituel ou en fin de journée, faire un calendrier de l'Avent : sur un calendrier vierge de décembre, placer collectivement une gomme rouge sur le 25 décembre, puis chaque jour les enfants réalisent un dessin ou un collage sur leur calendrier.

Page 35

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Reconnaître des formes géométriques simples.
- 2-Résoudre des problèmes simples portant sur les
- quantités : plus.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : formes géométriques de différentes tailles et différentes couleurs, papier calque, appareil photo

Les enfants travaillent par groupe de 2 ou 3.

Distribuer les formes aux enfants : les décrire (taille, couleur) et les nommer.

Demander à chaque groupe de réaliser un assemblage, dont le modèle est affiché au tableau. Les modèles sont réalisés avec des formes de la même taille et sur du papier calque.

Quand un groupe a terminé, un enfant prend le papier calque et le superpose à l'assemblage de son groupe, et ils corrigent ou non leur réalisation.

Proposer enfin à chaque enfant de réaliser avec les différentes formes le jouet qu'il aimerait recevoir à Noël. Prendre des photos puis les afficher dans la classe.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, crayons de couleur

Barre les formes géométriques qui n'ont pas servi pour dessiner les cadeaux d'Emma et Téo

Commentaires:

Les enfants doivent retrouver les formes utilisées dans l'assemblage, ils peuvent pour cela les colorier.

10 min | Activité complémentaire:

Petit Papa Noël (Tino Rossi)

Petit Papa Noël

Quand tu descendras du ciel

Avec tes jouets par milliers

N'oublie pas mon petit soulier

Page 36

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Résoudre des problèmes simples.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : legos

Devant les enfants construire un sapin simplifié en lego (maximum 5 pièces). Poser le modèle sur la table puis déposer devant eux les legos (même taille et même couleur que les pièces du modèle, la quantité de pièces doit permettre aux enfants de construire au moins un sapin, il ne doit pas y avoir de reste). Leur demander combien

de sapins identiques pourront être construits, ils n'ont pas le droit de construire le sapin dans l'immédiat, la construction servira à la validation de la réponse. Laisser les enfants travailler seuls puis leur demander leur résultat et comment ils l'ont trouvé. Inscrire le résultat au tableau puis vérifier en construisant les sapins.

En fonction des méthodes et des erreurs, proposer d'autres modèles plus ou moins compliqués, avec un reste ou non dans la quantité. Les enfants doivent aboutir à une procédure efficace pour compter le nombre de modèles réalisables : regrouper les bonnes pièces, compter les groupes.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons, crayons de couleur

Combien de poupées les lutins vont-ils pouvoir fabriquer en respectant le modèle que leur a apporté le Père-Noël ?

Écris le nombre dans le cadre.

Commentaires:

Les enfants doivent regrouper les pièces formant une poupée en les coloriant d'une même couleur pour chaque poupée ou en les entourant, puis dénombrer le nombre de poupées réalisables.

min | Activité complémentaire:

☒ Page 37

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Dénombrer jusqu'à 7.
- 2-Construire des collections jusqu'à 7.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : cartes images de chiffres de 1 à 7, jetons

Placer les cartes sur la table et au-dessus de chaque carte un nombre inférieur de jetons. Demander aux enfants s'il y a le bon nombre de jetons. Verbaliser le nombre de jetons puis le chiffre inscrit sur la carte. Leur demander ensuite de rajouter le bon nombre de jetons pour obtenir le chiffre inscrit sur la carte.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, crayons de couleurs, feutres

C'est la nuit de Noël, Emma et Téo attendent avec impatience que le Père Noël leur apporte leurs cadeaux. Sur

cette image des objets ont été oubliés, lis le chiffre indiqué dans l'étiquette puis complète le dessin pour obtenir le bon nombre.

Commentaires:

Les enfants doivent dessiner les éléments manquants afin d'obtenir le nombre indiqué dans l'étiquette.

 **Page 38**

Objectif(s) :

- 1-Comparer, trier, classer les objets selon la taille.
- 2-Connaître la suite numérique jusqu'à 13.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : baguettes de différentes tailles

Mettre un grand nombre de baguettes et demander aux enfants de réaliser des paires. Ils doivent ensuite les classer des plus petites aux plus grandes. Les enfants travaillent en petits groupes. La correction se fait en commun.

20min | Activité du cahier:

À la montagne, Téo et Emma découvrent les sports d'hiver. À l'école de ski, les skis sont rangés du plus petit

au plus grand. Dessine ceux qui manquent.

Relie les chiffres de 1 à 13 et tu verras la trace que Téo a laissée sur la piste de slalom.

Commentaires:

Les enfants doivent dessiner les paires de skis dans les cases en veillant à ce qu'ils soient plus grands que les précédents et plus petits que les suivants.

Pour l'exercice des points à relier, expliquer avant le principe du slalom : le skieur doit passer entre les portes donc pour relier les points l'enfant devra passer derrière le drapeau en aval avant de rejoindre le point.

min | Activité complémentaire:

Objectif(s) :

- Résoudre des problèmes simples portant sur les
- quantités : plus et moins.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : boîtes de crayons vides, des crayons

Au cours du rituel, introduire la notion de plus et de moins, en posant des questions simples aux enfants : Y a-t-il plus de filles que de garçons aujourd'hui? Qui est le plus grand? Qui est le moins âgé?...

Disposer deux boîtes de crayons devant les enfants et leur demander dans laquelle il y en a le plus, dans laquelle il y en a le moins. Répéter l'exercice jusqu'à ce que la notion soit bien comprise par l'ensemble du groupe.

Disposer ensuite une boîte vide à côté d'une autre dans laquelle il y a entre 1 et 6 crayons puis demander aux enfants de mettre plus puis moins de crayons. À chaque fois les enfants comptent les crayons puis ceux qu'ils ont disposés dans la boîte, on vérifie que le nombre est bien supérieur ou inférieur sur la frise numérique affichée au tableau.

Refaire le même exercice en disposant les boîtes loin des crayons, l'enfant doit alors aller chercher en une fois plus ou moins de crayons en fonction de la question de l'enseignant. Comme il ne voit pas le nombre de crayons dans la boîte, l'enfant devra le mémoriser.

20 min | Activité du cahier:

À l'école d'Emma et Téo, un concours de bonhommes de neige a été organisé. Certains bonhommes n'ont pas de bouton. Pour les bonhommes avec un bonnet bleu, dessine plus de boutons que celui qui est juste à côté de lui. Pour les bonhommes avec un chapeau noir, dessine moins de boutons que celui qui est juste à côté de lui.

Commentaires:

Décrire la scène avec les enfants, identifier les différences entre les bonhommes : chapeau/bonnet, boutons/pas de bouton.

Au tableau dessiner un bonhomme avec un bonnet et un autre avec un chapeau. Insister sur lequel devront être dessinés plus de boutons et sur lequel devront être dessinés moins de boutons : écrire PLUS et dessiner 7 ou 8 boutons au-dessus de celui avec le bonnet et MOINS et dessiner 1 ou 2 boutons au-dessus de celui avec le chapeau.

Faire en commun un bonhomme à bonnet et un autre à chapeau.

● Page 40

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans le temps.
- 2-Connaître les manifestations de la vie animale,
- les relier à de grandes fonctions : nutrition.
- * Présenter des images ou des photos de dinosaures, ceux de l'exercice et d'autres. Questionner les élèves sur leurs régimes alimentaires (que mangeaient-ils ?)
- Leur expliquer :
- Les dinosaures carnivores ont des dents longues et acérées, des griffes qui vont les aider à tuer, déchirer et couper leur proie, ils sont généralement bipèdes.
- Les dinosaures herbivores ont les dents carrées et plates qui les aidaient à couper les feuilles, ils n'avaient pas ou peu de griffes et étaient généralement quadrupèdes et de plus grande taille que les carnivores.
- Avec des images d'aliments et de dinosaures, au tableau ou sur le mur, associer les animaux à leur nourriture.
- Attention, à cet âge, les enfants ont encore des difficultés à différencier les aliments d'origine végétale de ceux d'origine animale. Ne proposer que des images d'animaux, d'insectes, de plantes, feuilles, arbustes que les dinosaures mangeaient effectivement.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : Bande historique vierge; Images de dinosaures et de ce qu'ils mangeaient

* Au préalable, introduire la notion d'Histoire (et de préhistoire) : " il y a très longtemps, vivaient des dinosaures ". On utilisera une flèche du temps pour y coller les images des dinos, et que l'on complètera au fur et à mesure des semaines Histoire (5 semaines)

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur

Regarde le livre de coloriages de Téo : il y a un stégosaure, un vélociraptor, un allosaure, un diplodocus, un

brachiosaure, un tyrannosaure, un ankylosaure, un triceratops, un compsognathus et un baryonix.

Colorie en rouge les dinosaures carnivores et en vert ceux qui sont herbivores.

Commentaires:

Les enfants doivent retrouver les caractéristiques physiques des dinosaures qui leur permettront d'en déduire si ce sont des carnivores ou des herbivores.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : photocopie des dinosaures, feutres, ciseaux, colle,

On pourra colorier et découper les Dinosaures pour les coller au début de la flèche du temps.

▲ Page 41

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Dénombrer jusqu'à 8.
- 2-Écrire le chiffre 8.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : Bande numérique, cartes images des chiffres, des feuilles A4 sur lesquelles sont dessinés des œufs de dinosaures (de 1 à 8) et des images de dinosaures.

Avec les cartes et la bande numérique, réviser les chiffres et les nombres de 1 à 7 et introduire le nouveau nombre 8.

Disposer par terre les feuilles avec les œufs de dinosaures comme dans l'exercice proposé. Les enfants doivent suivre le chemin pour ramener 1 puis 2, 3... jusqu'à 8 œufs au nid du Maiasaure. Ils prendront alors conscience des impasses et qu'il n'y a qu'un chemin possible.

20min | Activité du cahier:

Trace des flèches pour aider la maman Maiasaure à ramasser 1 puis 2, puis 3, puis 4, puis 5, puis 6, puis 7, puis 8 œufs et à les ramener au nid. Repasse le chiffre 8.

Commentaires:

Les enfants doivent tracer des flèches en suivant l'ordre de 1 à 8.

En cas d'erreur on peut afficher au tableau le chemin à suivre horizontalement ou sur des petites cartes que l'on placera devant l'enfant, ceci lui permettra de se repérer dans son cheminement.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : éléments de parcours motricité, papier à froisser en boules

Parcours à obstacles : en séance de motricité, organiser un parcours pour arriver au nid du Dinosaur. Pour compliquer la tâche, on peut donner des boules de papier aux enfants qu'ils doivent porter sans les faire tomber, sinon ils se brisent !

■ Page 42

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans le temps.
- 2- Associer et distinguer des objets selon un critère : ancien / moderne.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Flèche historique, Albums sur la préhistoire : Kididoc, Recherche et Trouve...
Images des outils des hommes préhistoriques

On a vu en langage l'évolution des animaux, il s'agit à présent d'introduire l'homme préhistorique ; présenter des scènes montrant leur vie quotidienne : chasse, pêche, fabrication des vêtements, vie dans les grottes... Les enfants décrivent ce qu'ils voient. Leur demander de trouver les outils qui servaient à pêcher, chasser, couper, allumer le feu...

Afficher les images, les nommer et enfin leur demander ce qu'ils utiliseraient comme outils maintenant pour faire la même tâche. Les enfants vont accrocher au tableau l'outil actuel à côté de l'outil préhistorique correspondant.

On collera les images à la suite des dinos dans la frise historique.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, autocollants

Peux-tu retrouver quels objets actuels correspondent à ceux qu'utilisaient Téo-Magnon et Emma-Magnon aux temps des hommes préhistoriques ?

Termine la fresque de Téo-Magnon en collant les autocollants dans le bon ordre.

Commentaires:

Activité du cahier:

Activité du cahier:

90 min | Activité complémentaire:

Matériel : Film : "L'odyssée de l'espèce" de Jacques Malaterre

Visionner le film en petites séquences chaque jour de la semaine en rituels par exemple. > Se mettre d'accord avec ses collègues.

Découvrir le monde**Objectif(s) :**

- 1-Distribuer des objets.
- 2-Résoudre des problèmes simples portant sur les quantités.

30 min | Activité introductive:**Matériel :** Des crayons, cartes-images des chiffres

Partager des crayons de manière équitable :

Le nombre de crayons à partager doit rester raisonnable pour un élève de grande section qui pourrait se sentir submergé devant un trop grand nombre de crayons.

Donner des crayons à un enfant (le nombre de crayons doit être divisible par le nombre d'enfants qui vont les recevoir, il ne doit pas y avoir de reste) et lui demander de les distribuer équitablement entre 3 enfants. L'enfant distribue puis ceux qui ont reçu les crayons les comptent puis posent à côté la carte chiffre correspond. Le reste du groupe vérifie que le partage est équitable, c'est-à-dire que toutes les cartes chiffres sont identiques. Si ce n'est pas le cas :

- l'enfant a mal distribué
- l'enfant receveur a mal compté ou s'est trompé de carte-chiffres.

Le groupe aide ceux qui se sont trompés à se corriger.

Recommencer l'exercice en augmentant le nombre d'enfants et de crayons.

Dans un second temps, disposer des crayons au centre du groupe (30 pour 10 enfants) et leur demander à chacun de prendre un certain nombre de crayons de façon à ce que tout le monde ait le même nombre de crayons.

Laisser les enfants travailler seuls puis s'ils n'aboutissent pas leur proposer une stratégie.

20 min | Activité du cahier:**Matériel :** crayon, feutres

Distribue ce que les chasseurs, les pêcheurs et les cueilleurs ont rapporté au village pour que chaque famille ait

une part égale. Pour cela relie chaque aliment à une tente. Compte combien chaque famille a reçu d'aliments et écris le nombre dans la case. (pas de case!!)

Commentaires:

L'enfant doit relier chaque aliment à une tente afin de les répartir équitablement par catégorie (gigot, fruits, poisson et cochon de lait). Il peut utiliser un crayon de couleur différent pour chaque famille. Quand il aura terminé sa distribution, il pourra dénombrer le nombre d'aliments par famille et vérifier qu'il obtient bien le même nombre à chaque fois. Attention il y a un piège : il manque un cochon de lait !

min | Activité complémentaire:

Page 44

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Découvrir des civilisations antiques.
- 2-Décrire des positions à l'aide d'indicateurs spatiaux : entre.

min | Activité introductrice:

Matériel : la frise du temps, 2 chaises, Cartes-images de Téo et Emma, images de pyramides mayas

- * Présenter les images mayas et les coller à la suite dans la flèche du temps.
- * Demander à un enfant de se placer entre 2 chaises, ensuite demander aux autres enfants où se trouve leur camarade. Les enfants vont dans un premier temps montrer avec leur doigt ou seulement dire " Là!". Demander ensuite où il se trouve par rapport aux chaises, les enfants pourront répondre "devant" ou "derrière", puis demander par rapport aux 2 chaises, introduire la notion de "ENTRE". Fixer la notion en réalisant 1 dessin très simple au tableau : Téo ou Emma se trouve entre 2 pyramides.

Terminer par un petit jeu avec les enfants : tous les enfants sont debout ; demander aux garçons de se mettre entre les filles ou à ceux qui ont un t-shirt de telle couleur de se mettre entre ceux qui ont un t-shirt d'une autre couleur...

20 min | Activité du cahier:

Aide Emma et Téo à terminer leur dessin sur les Mayas : dessine un soleil entre les deux nuages, une pyramide entre la pyramide et la statue, un serpent entre la statue et la forêt et enfin un oiseau entre la statue et le nuage.

Activité du cahier:

Commentaires:

Lire la première tâche collectivement et dessiner le soleil et les nuages aux tableaux pour éviter tout problème lié au vocabulaire et insister sur le terme "ENTRE". Laisser le temps aux enfants de faire leur dessin, puis lire la deuxième tâche et ainsi de suite.

Le deuxième exercice permet d'évaluer si la notion a bien été acquise en laissant travailler les enfants de manière autonome mais également d'aborder simplement le mode d'écriture maya.

min | Activité complémentaire:

Page 45

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Connaître la comptine numérique de 1 à 14.
- 2-Lire un code.
- 3-Associer le nom des nombres connus à leur écriture.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Bande numérique, images de la culture maya (vues en langage)

Après le rituel, afficher au tableau la bande numérique de 1 à 13. Les enfants la lisent individuellement (2 ou 3 enfants) puis collectivement. Demander quel est le nombre suivant, les enfants le connaissent en général puis demander comment il s'écrit. Écrire 14 au tableau, un enfant viendra alors le recopier sur la bande numérique.

Refaire une lecture collective puis individuelle pour ceux qui ne connaissent pas le 14. On peut ensuite essayer de compter à rebours puis de retrouver les nombres de façon aléatoire sur la bande numérique.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, feutres

Complète la bande numérique. En Amérique du Sud, on pouvait trouver des sculptures colorées. Celle-ci a perdu ses couleurs.

Retrouve-les en t'aidant des nombres de la frise, puis colorie la sculpture.

Commentaires:

Présenter l'image de l'exercice puis demander aux enfants la différence avec celles présentées précédemment. Ils devront voir qu'elle est en noir et blanc, que des chiffres ont été inscrits dans les zones blanches et qu'un code couleur se trouve dans la frise numérique. À l'aide de ces éléments, l'enfant devrait être en mesure de comprendre la consigne. La lire néanmoins pour s'assurer qu'ils ont tous compris.

L'enfant sera évalué sur sa capacité à associer la bonne couleur au bon nombre.

Page 46

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Se repérer dans le temps.
- 2-Se repérer dans un quadrillage.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : la frise du temps, 2 jeux de dames, des bandes fines de papier coloré

* Avec les cartes images présentées en langage, faire comprendre qu'on a avancé encore dans le temps. Coller des images sur la flèche du temps.

* Sur un des jeux de dames, disposer des pions blancs et des pions noirs dans les cases puis demander aux enfants de placer de façon identique leurs pions sur l'autre damier. Les laisser travailler ensemble pendant quelques minutes puis corriger. Refaire le même exercice en disposant les pions sur les nœuds du damier. Rappeler ici les notions de case et de nœud.

Sur le damier, disposer des bandes de papier pour représenter un blason de chevalier. Les enfants devront alors le reproduire sur leur damier.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon, crayons de couleur

Reproduis dans le quadrillage vide les accessoires qui manquent au costume du Chevalier Téo puis colorie-les.

Commentaires:

Présenter l'image de l'exercice et demander aux enfants ce que représentent les dessins dans les quadrillages, leur demander comment ils ont été dessinés (insister sur le fait que les traits des dessins suivent les lignes du quadrillage). Leur demander ensuite pourquoi il y a un quadrillage vide, les enfants devraient en déduire la consigne. La lire.

Pour aider les enfants qui ont des difficultés à se repérer sur le quadrillage leur proposer, avant de dessiner les traits, de repérer et de dessiner un cercle sur les noeuds correspondants aux extrémités de chaque segment.

Page 47

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Coder et décoder des déplacements sur un
- Quadrillage.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : Quadrillage sur lequel est dessiné le chemin d'un chevalier qui se rend à son château, quadrillage vide.

Les enfants sont par groupes de 4/5. Proposer l'exercice suivant à un groupe pendant que les autres font une autre activité (coloriage sur le même thème, dessin libre, fabrication de blasons...) : le chevalier Perceval a pris ce chemin pour rejoindre son château, son ami le chevalier Roland doit se rendre aussi au château mais il ne connaît pas le chemin. Le chevalier Richard va envoyer un message avec des flèches à son ami Roland. Pouvez-vous écrire ce message?

Laisser les enfants chercher seuls puis quand ils ont écrit leur message, leur demander comment ils ont fait.

À l'autre groupe, donner le message et leur expliquer l'exercice : Voici le message que le chevalier Perceval a donné à son ami le chevalier Roland pour venir à son château.

Demander aux enfants ce qu'ils voient. Les enfants doivent avoir compris que les flèches indiquent un déplacement d'une case dans un des 4 sens (droite, gauche, haut, bas). Leur demander ensuite de tracer sur le quadrillage le chemin que va faire le chevalier Roland (le point de départ est signalé par un cercle de couleur). Quand ils ont terminé, ils vont voir le groupe qui a écrit le message et comparent leur résultat avec le chemin du chevalier Richard.

Identifier puis corriger les erreurs collectivement.

Inverser les rôles ou changer de groupe.

min | Activité du cahier:

À l'aide du code fléché, dessine dans le quadrillage le chemin que Dame Emma a emprunté pour rentrer au château.

Le Chevalier Téo a suivi un autre chemin. Écris dans les cases de la colonne vide le chemin qu'il a suivi.

Commentaires:

Présenter l'exercice puis expliquer aux enfants qu'ils doivent dans un premier temps dessiner le trajet de Dame Emma qui est codé dans la colonne de gauche, puis coder le trajet du chevalier Téo dans la colonne de droite.

Pour aider les enfants en difficulté, préparer de petites flèches qu'ils pourront placer le long du trajet dans la bonne direction et s'en aider pour coder le trajet.

Inversement, ils pourront placer les flèches sur le quadrillage en suivant le code avant de tracer le chemin.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : papier couleur, carton couleur, ciseaux, colle, ficelle

Une guirlande de fanions : donner à chaque enfant du papier de différentes couleurs afin de décorer leurs fanions en collage. Fanion triangle, fanion rectangle ou fanion blason. Lorsque tout le monde en a réalisé un ou deux, on peut en faire une guirlande pour décorer le château.

Page 48

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1- Se repérer dans le temps.
- 2- Relier des points au moyen d'une règle.

30 min | Activité introductrice:

Matériel : Frise du temps, Images des grands explorateurs : C. Colomb, Magellan, J. Cartier, des règles et des photocopies de la carte du monde.

Après le rituel, présenter les Temps Modernes sur la frise du temps. Le début de cette époque correspond à la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb en 1492. Présenter le personnage, le but de son voyage, pourquoi et comment il a découvert l'Amérique. Afficher une carte du monde au tableau et nommer les continents.

Demander à un enfant de tracer avec son doigt le voyage de Christophe Colomb, corriger si besoin. Demander ensuite aux enfants comment on pourrait tracer le voyage en bateau en traçant des petits traits bien droits (placer des points étapes sur la carte). Laisser les enfants proposer différentes idées puis essayer sur des photocopies. Si l'idée de la règle n'a pas été proposée, la suggérer puis laisser les enfants l'utiliser librement. Demander enfin à un enfant de venir tracer un trait au tableau, corriger ou valider la méthode.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : règle, crayons de couleur

Avec une règle et des crayons de couleur, relie les points de la même couleur et tu découvriras les chemins que les grands explorateurs ont empruntés.

Commentaires:

Présenter l'exercice puis demander aux enfants de nommer les continents qu'ils connaissent. Leur signaler qu'il y a différents points de couleur : les rouges correspondent au voyage de Christophe Colomb, les verts à celui de Magellan et les bleus à celui de Jacques Cartier. Présenter des images des différents explorateurs. Leur expliquer qu'ils doivent relier les points de couleur avec un crayon de la même couleur à l'aide de la règle pour découvrir les trajets des grands explorateurs.

Les enfants seront évalués sur leur capacité à manipuler correctement la règle : placer la règle sur les 2 points à relier, maintenir correctement la règle et tracer au-dessus de la règle.

Pour les enfants en difficulté, ne pas faire tracer le trajet de Magellan (beaucoup de points et complexe), ne travailler que sur les trajets de Colomb et Cartier.

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Dénombrer jusqu'à 9.
- 2-Construire des collections jusqu'à 9.
- 3-Écrire le chiffre 9.
- Présenter les personnages du cahier et un drapeau français, et les coller dans la frise du temps.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Frise du temps, Bande numérique, cartes-images des chiffres, objets environnants, marqueur /cartes-images révolutionnaires et drapeau français
Réciter la comptine numérique jusqu'à 8, la bande numérique est alors affichée au tableau.

Avec les cartes-images (chiffres, doigts, constellations de dé), les élèves retrouvent le chiffre que présente l'enseignant.

Présenter le chiffre 9 et proposer aux élèves de venir l'écrire au tableau.

Demander ensuite aux élèves de construire des collections homogènes de 9 objets.

Laisser travailler individuellement puis corriger collectivement.

Inscrire le chiffre 9 sur la bande numérique.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : Crayon, feutres

Compte les révolutionnaires et dessine des cocardes tricolores pour chacun d'entre eux. Repasse le chiffre 9.

Commentaires:

Collectivement compter les révolutionnaires et demander combien il faut de cocardes en plus de celle existante pour que chaque enfant en ait une. Laisser les enfants dessiner les cocardes en cercles concentriques.

Exercice 2 : Veiller à ce que les enfants tracent le chiffre dans le bon sens.

25 min | Activité complémentaire:

Matériel : papier crépon et papier affiche de trois couleurs : bleu, blanc et rouge, ciseaux, agrafeuse, épingle à nourrice

Fabriquer des cocardes tricolores : faire dessiner des cercles de tailles différentes de manière à ce que l'un sur l'autre ils forment la cocarde : un grand cercle bleu, un moyen blanc et un petit rouge (ou vice versa). Découper, puisagrafer par le milieu. Découper de fines bandelettes de crépon bleu, blanc et rouge et les scotcher derrière, pour faire des franges. Accrocher une épingle à nourrice et accrocher la cocarde sur les vêtements, ou sur un bonnet phrygien.

5 min | Activité complémentaire:

Matériel : Musique de l'hymne français "la Marseillaise"

Faire écouter la Marseillaise et expliquer que l'hymne français vient de la révolution.

 **Page 50**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Reconstituer une image à partir d'éléments séparés.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Images de Carnaval de différents pays, planisphère, papier, feutres

Avec les différentes photos déjà utilisées en langage, afficher sur le planisphère les images des différents carnivals.

Discuter des traditions et des déguisements. Proposer aux enfants de se dessiner avec le déguisement qu'il portera le jour de carnaval.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : Ciseaux, colle

Découpe soigneusement les pièces du puzzle à la fin du livre et colle-les selon le modèle.

 **Page 51**

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Compléter un dessin par symétrie.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Feuilles de couleur, ciseaux, crayons

Pour Carnaval, proposer aux enfants de fabriquer des masques décoratifs.

Plier une feuille de couleur en deux. Sur l'envers, dessiner la moitié d'un masque puis le découper. En dépliant la feuille, les enfants verront l'autre moitié apparaître et prendront conscience intuitivement de la symétrie. Coller sur l'envers dans les parties évidées des morceaux de papier de couleur différente. Afficher les différentes productions.

Certains enfants dessineront sur la moitié de papier le masque en entier. Pour les aider, laissez afficher au tableau les différentes étapes de fabrication du masque.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : Crayons de couleur, crayon

Termine les masques qu'Emma et Téo vont porter pour le Carnaval puis colorie-les.

Page 52

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Résoudre des problèmes simples portant sur les
- quantités.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Des pantins de clowns (voir activité complémentaire), des habits (vestes, pantalons, chapeaux) découpés dans le papier.

Distribuer un pantin à chaque enfant. Placer sur la table plus d'habits de clowns qu'il n'y a de pantins. Demander aux enfants s'ils vont pouvoir habiller tous les pantins. Ils doivent trouver une démarche pour donner leur réponse sans habiller leur pantin, l'habillage servant de validation.

Recommencer le même exercice avec juste assez d'habits pour les pantins et avec moins d'habits qu'il n'y a de pantins.

Enfin terminer l'activité en laissant les enfants habiller leur pantin et décorer les habits.

15 min | Activité du cahier:

Matériel : crayons de couleur, crayon

Emma et Téo visitent la roulotte des clowns. Pour s'habiller, un clown a besoin d'un chapeau, d'un nez rouge, d'un pantalon et d'une paire de chaussures. Combien de clowns pourront s'habiller complètement avec ce qu'il y a dans la malle de la roulotte ?

Commentaires:

Les enfants peuvent utiliser comme méthode de regroupement :

- faire des paquets avec le crayon de papier
 - colorier chaque ensemble d'une couleur différente
- puis dénombrer les groupes.

30 min | Activité complémentaire:

matériel : | Activité introductrice:

Matériel : plusieurs pantins déjà fabriqués, des pantins découpés (6 parties: tête, ventre, bras, jambes), des attaches parisiennes, du matériel pour « habiller » les pantins.

Page 53

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Reconnaître des lignes droites et les tracer à la règle.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Des règles plates, des crayons, des feuilles blanches et la fiche exercice proposée à photocopier.

Dans un premier temps, demander aux enfants de tracer des lignes droites sur une feuille blanche à l'aide de la règle. Regrouper les productions et les valider ou non collectivement. Établir en groupe les règles de fonctionnement :

- Pour que la règle ne bouge pas, il faut poser ses doigts au centre de la règle,
- Le crayon doit se trouver au dessus de la règle,
- Les doigts ne doivent pas dépasser.

Dans un deuxième temps, distribuer à chacun le dessin suivant :

Vue du dessus, un piquet auquel sont reliés 6 ou 7 animaux du cirque. Pour chaque animal, la corde est plus ou moins tendue, et représentée par une droite ou une ligne courbe.

Les enfants doivent repasser avec un crayon de couleur les lignes bien droites.

Après correction, les enfants devront aboutir à la constatation suivante : une ligne est droite quand toute la ligne est sur le bord de la règle.

min | Activité du cahier:

Matériel : Crayons de couleur, crayon, règle

Le spectacle va bientôt commencer. Relie les points avec ta règle puis colorie pour réaliser un beau chapiteau à bandes jaunes et rouges.

Commentaires:

Présenter l'exercice et réaliser avec les élèves le premier trait. Leur rappeler les règles énoncées dans l'exercice préliminaire et ajouter que les 2 extrémités doivent se trouver sur le bord de la règle. Aider les élèves en difficulté en leur tenant la règle puis laisser les tenir la règle et tracer le trait.

Les enfants terminent le chapiteau en coloriant les rayures en jaune et rouge.

Page 54

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- Dénombrer, écrire les nombres et construire des
- collections jusqu'à 9.

10 min | Activité introductrice:

matériel : | Activité introductrice:

Matériel : Cartes-images chiffres, dés et doigts jusqu'à 9.

20 min | Activité du cahier:

Matériel : crayon

Aide Emma et Téo à compléter le tableau : écris le nombre correspondant au nombre de doigts puis dessine les éléments manquants.

Commentaires:

Les enfants seront évalués sur leur capacité à écrire correctement les chiffres et à compléter une collection.

La difficulté du dessin peut gêner certains enfants, si c'est le cas préparer des dessins simplifiés que les enfants découperont et colleront.

min | Activité complémentaire:

Matériel : Des ballons de baudruche, récipient rempli d'eau, objets légers (plume, balles de ping-pong, feuille de soie...), imagier (manche à air, moulin, éolienne, cerf-volant...)

Activités permettant de prendre conscience de l'air :

1 - Poser la question suivante : "Que met-on dans un ballon lorsqu'on le gonfle?"

Organiser une discussion sur les idées des enfants, gonfler et dégonfler des ballons.

2 - Poser la question : "Comment montrer qu'il y a quelque chose dans le ballon?"

Percer un ballon sous l'eau, observer et demander aux enfants ce qu'ils voient. Les enfants ne verront sûrement que les bulles, le maître doit alors faire le lien entre l'air et les bulles.

3 - Nouvelle question : "Peut-on déplacer des objets sans les toucher?". Organiser des courses d'objets en utilisant le souffle. Aborder les notions météorologiques : vent, tornade...

4 - Dernière question : "Quels objets sont mis en mouvement par l'air?". Organiser une discussion puis présenter les images d'un cerf-volant, d'une éolienne, d'un moulin.

20 min | Activité complémentaire:

Matériel : baguettes, ficelle, punaises, papier de soie, crépon ou tissu

construction de manches à air que les enfants présenteront ensuite au vent, à un courant d'air (créé par un sèche-cheveux), ou les gonfleront en courant dans l'air immobile.

Découvrir le monde

Objectif(s) :

- 1-Comparer, trier, classer les objets.
- 2-Nommer quelques phénomènes naturels.

20 min | Activité introductrice:

Matériel : Des bassins d'eau, objets divers (dont ceux proposés dans l'exercice) flottant et non flottant, des barquettes en polystyrène

Cette séance est consacrée à l'expérimentation de ce qui flotte ou non. Présenter les différents objets aux enfants et leur demander ce qui flotte et ce qui coule. Trier les objets collectivement et leur demander comment ils pourraient vérifier.

Proposer des bassines d'eau et laisser les enfants mener l'expérience par groupe de 3/4 élèves. Ils doivent remplir un tableau de résultats ; celui-ci se présente comme un tableau à double entrée avec en ligne les dessins des objets et en colonne "FLOTTE" avec un petit dessin d'un objet sur l'eau et "COULE" avec un dessin d'un objet sous l'eau.

Proposer ensuite un concours de radeaux. Les enfants doivent remplir avec le plus d'objets possibles les barquettes en polystyrène. Cette expérience permettra aux enfants de constater qu'il faut dans ce cas utiliser des objets légers et pas forcément "flottants".

min | Activité du cahier:

Matériel : autocollants

Emma et Téo se promènent au bord de la mer. Il manque des objets. Place-les correctement sur le dessin :

ceux qui flottent sur l'eau et ceux qui coulent au fond de la mer. Peux-tu expliquer pourquoi ?

Commentaires:

Présenter l'exercice et nommer collectivement les objets.

Laisser travailler les enfants seuls. Pour les enfants en difficulté, prendre l'objet qu'il n'arrive pas à placer sur le dessin et lui proposer de le placer dans la bassine d'eau, il saura alors où coller son image.

Quand les enfants ont terminé de coller leurs images, faire découvrir des albums, des livres traitant des problèmes de protection de l'environnement. Discuter de ce qui peut polluer l'océan

