

LUNDI 15/06

MARDI 16/06

JEUDI 18/06

VENDREDI 19/06

Rituel : Dire le jour d'aujourd'hui.

Observer la météo (regarder dehors, décrire le temps).

**Jeu le comptage du singe** : On augmente la comptine et le nombre de participants !M  
A  
T  
I  
N

<p>Vidéo "C'est pas ma faute" Avec les marottes, on nomme les personnages, on verbalise :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qui a fait mal à qui ?</li> <li>- C'est la fermière qui ...</li> </ul>	<p>Vidéo de l'album.</p> <p>Faire correspondre le personnage à sa victime (PJ)</p>	<p>Description : acquisition et enrichissement du vocabulaire.</p> <p>Avec les marottes, travailler la description de la moitié personnages.</p> <p>Exp : <i>Comment est l'araignée ? Elle est petite, noire et velue. (PJ)</i></p>	<p>Suite description : acquisition et enrichissement du vocabulaire.</p> <p>Avec les marottes, travailler la description des personnages.</p>
<p>Mettre les personnages dans l'ordre d'apparition et vérifier en réécoutant l'histoire. (PJ)</p>	<p>Maths – Le train des personnages Etape 1 (PJ)</p>	<p>Maths – Le train des personnages Etape 2</p>	<p>Maths – Le train des personnages Etape 3</p>

SIESTE

Chant : dans la ferme de Mathurin ([lien vidéo Kids TV](#))A  
P  
R  
E  
S  
-  
M  
I  
D  
I

<p>Graphisme (PJ)</p> <p>Le tracé du trait vertical</p>	<p><b>Challenge n°2 C. Voltz</b></p> <p><b>Créer ton animal (<a href="#">lien vidéo</a>)</b></p>	<p>Graphisme (PJ)</p> <p>Le tracé du trait vertical</p>	<p><b>Challenge n°3 C. Voltz</b></p> <p><b>Créer un engin roulant ou volant (<a href="#">lien vidéo</a>)</b></p>
<p><b><u>Ballon vole</u></b></p> <p>Matériel : un ballon de baudruche par joueur</p> <p>Jeu : faire voler son ballon en le maintenant en l'air (sans contact avec le sol) le plus longtemps possible.</p> <p>Variantes : avec les 2 mains, avec 1 main, avec le pied, avec la tête...</p>	<p><b><u>Ballon en cage</u></b></p> <p>Matériel : un ballon en plastique ou en mousse</p> <p>Organisation : enfants en cercle, jambes écartées, pieds à pieds</p> <p>Jeu : Les joueurs doivent frapper le ballon de la main pour le faire passer entre les jambes de l'adversaire.</p>	<p><b><u>Deux queues valent mieux qu'une</u></b></p> <p>Matériel : chaussette, tissu, foulard... symbolisant la queue</p> <p>Organisation : joueur par 2, face à face ayant chacun une queue passée sous la ceinture</p> <p>Jeu : au signal, chacun essaie de prendre la queue de son adversaire tout en défendant la sienne.</p>	<p><b><u>Les petits taquins</u></b></p> <p>(Pas de matériel)</p> <p>Organisation : les joueurs sont les uns derrière les autres, derrière un meneur.</p> <p>Jeu : Les joueurs suivent le meneur et imitent ses gestes et ses déplacements : il peut marcher, courir, sauter, sautiller, lever les bras... mais dès qu'il se retourne, tous les petits taquins doivent être accroupis et silencieux.</p>

Compétence : savoir restituer l'ordre d'apparition des personnages d'un album étudié.

(Parent : découpez seulement la bande)

Consigne : découpe les étiquettes et place les personnages dans l'ordre de l'histoire (de la gauche vers la droite)



# GRAPHISME

Objectifs : Réinvestir le sens du geste vertical (de haut en bas)

Arrêter son geste à bon escient

Respecter le parallélisme des traits

Maintenir la rectitude du tracé

Objectif spécifique : Agir dans un espace limité

## Lundi 15 Juin :

Faire avec un feutre foncé des traits verticaux de haut en bas sur la bande centrale

Consignes :

- Fais des traits bien droits sur la bande de papier du milieu.
- Commence en haut de la bande et continue jusqu'au bas de la bande.
- Arrête-toi bien à la fin de la bande et ne déborde pas sur la feuille.
- Attention : il ne faut pas que les traits se touchent

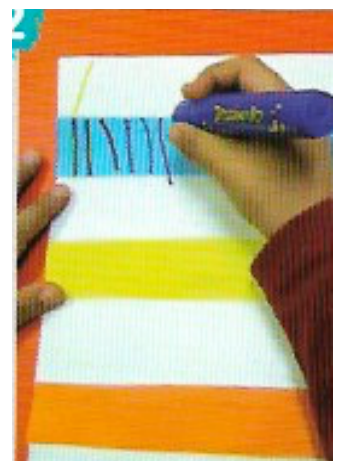


## Jeudi 18 Juin :

Faire au feutre des traits verticaux de haut en bas, espacés et bien droits sur les trois bandes de papier couleur

Consignes :

- Fais des traits bien droits sur chaque bande de couleur.
- Commence en haut de la bande et arrête-toi en bas de la bande.
- Attention à ne pas déborder sur la feuille blanche.
- Change de couleur de feutre à chaque bande.

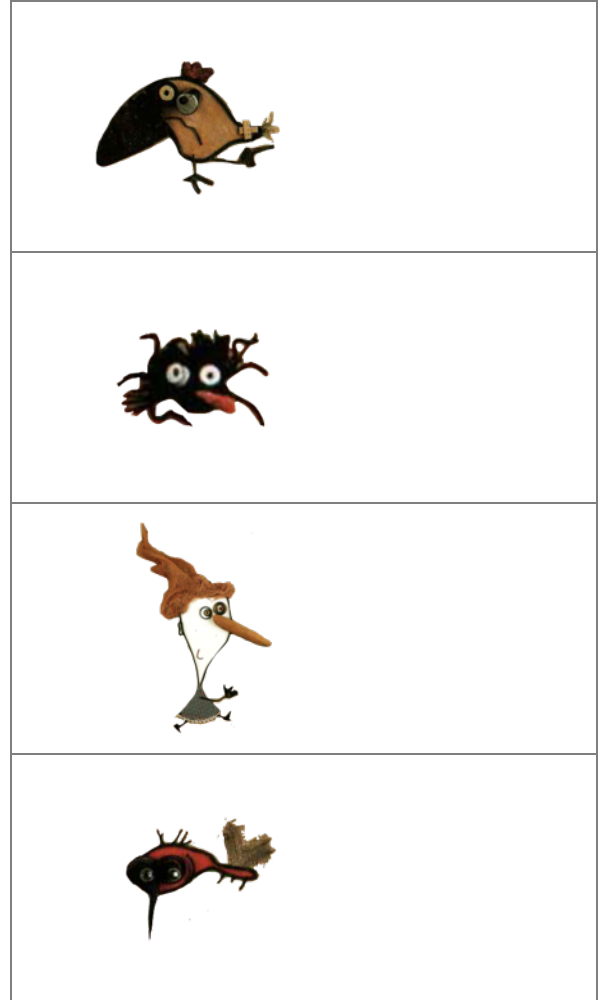
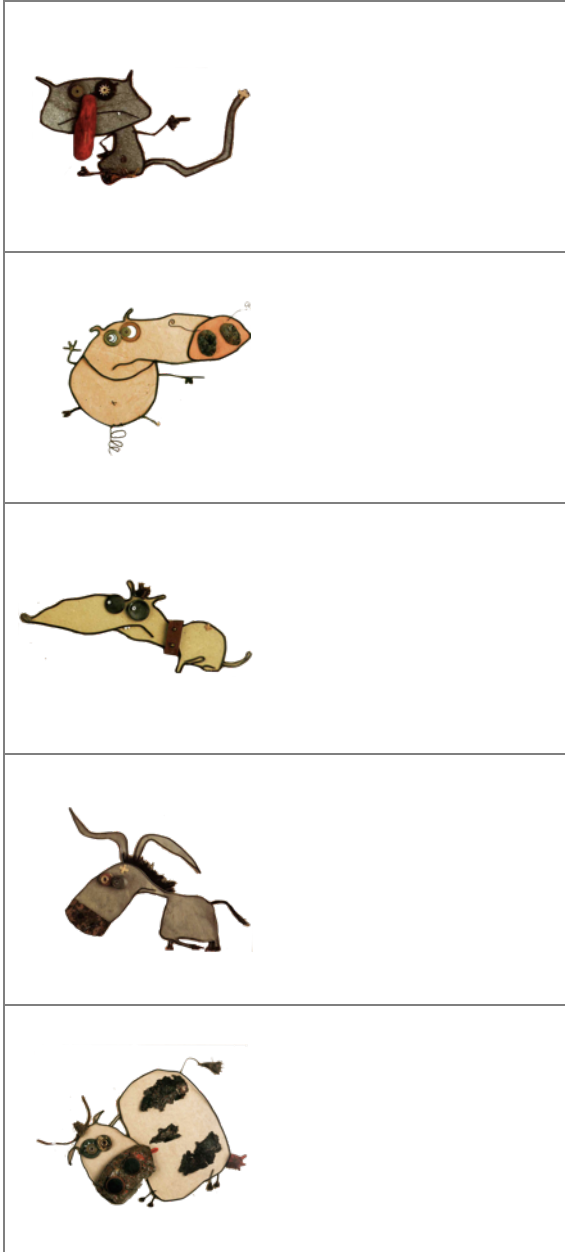


Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

16/06

Compétence : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter

Consigne : Qui fait mal à qui ? Je colle à côté de chaque personnage le responsable



# Premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Faire l'expérience de l'espace

Compétence : Situer des objets entre eux

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- Indiquer une position
- Lexique : noms et adjectifs ordinaux (premier, deuxième, troisième, dernier). Noms liés au thème du train (locomotive, wagon, conducteur, voyageur)
- Syntaxe : Utiliser des prépositions (devant, derrière)

## Le train des personnages

Mardi 16 Juin : S'approprier le problème

Matériel : Poupées, personnages ou peluches de la maison

Plusieurs boîtes à chaussures, couvercles, boîtes alimentaires...

Réalisez des petits trains de 4 wagons reliés entre eux avec les boîtes à chaussures, boîtes alimentaires, boîtes d'œufs, d'allumettes,...

- Laissez jouer librement votre enfant avec les trains et les personnages.
- Proposez ensuite un jeu : enlever tous les personnages et essayer de les remettre à la même place.
- Que faut-il faire pour garder en mémoire la place de chacun des personnages ? (laisser une trace, prendre des photos, faire des dessins des personnages...)

Jeudi 18 Juin : Mémoriser sa position dans le train

Matériel : 2 trains de 5 wagons

Photos des personnages de l'histoire « C'est pas ma faute ! » en 2 exemplaires

2 étiquettes prénom de votre enfant (à réaliser par vos soins)

- Proposez à votre enfant de choisir une place dans le premier train pour 4 personnages de l'histoire (1 personnage par wagon)
- Faire poser sur chaque wagon la photo du personnage ainsi que l'étiquette prénom de votre enfant.
- Faire placer à la même place dans le deuxième train (qui est éloigné du modèle) les mêmes personnages ainsi que l'étiquette prénom.
- Comparer avec le modèle en rapprochant les deux trains.

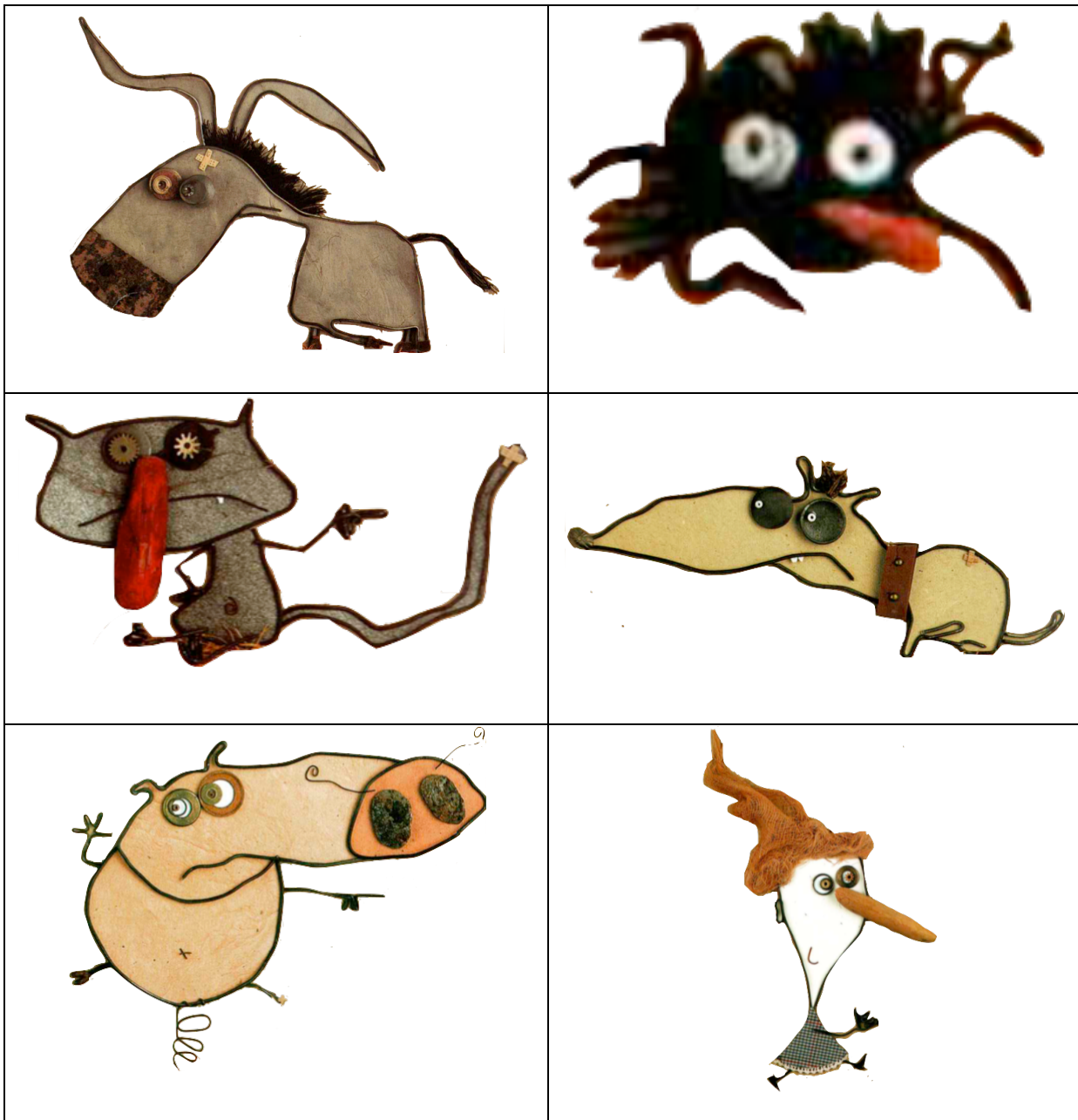
Vendredi 19 Juin : Mémoriser la position d'un objet dans le train

Matériel : 1 train de 4 wagons

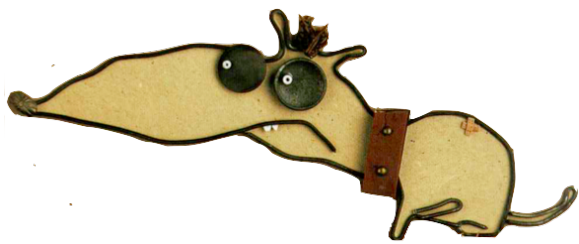
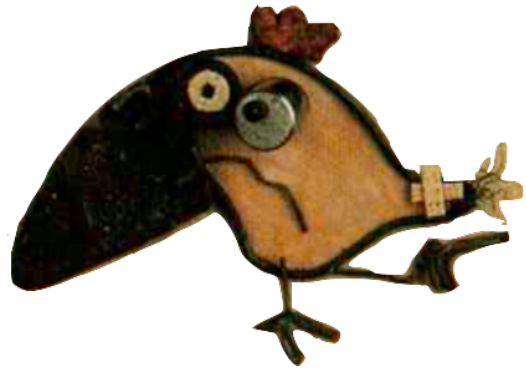
4 photos des personnages de l'histoire « C'est pas ma faute ! » en 2 exemplaires

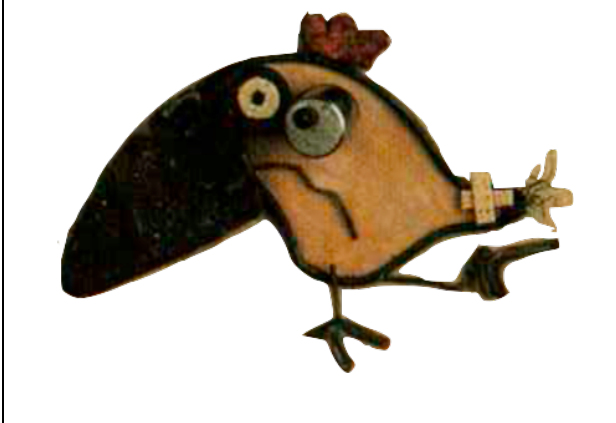
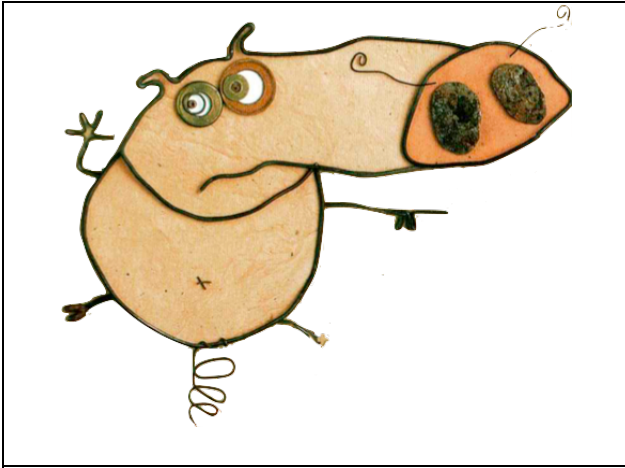
- Faire poser dans chaque boîte une photo d'un personnage.
- Observer le train et mémoriser la position des personnages.
- Cacher sous les boîtes les photos des personnages.
- Votre enfant sera chargé de retrouver la place de chacun dans le train (la validation se fait à l'aide des photos cachées)

Différenciation : Vous pouvez augmenter si besoin le nombre de wagons du train pour complexifier le problème.











« L'école maternelle doit permettre à chaque enfant de manipuler la langue avec aisance. Pour cela, il est nécessaire d'enrichir le capital lexical du jeune enfant, processus qui relève principalement de la langue orale.

Ainsi, l'activité de description stimulera son sens de l'observation et lui offrira une occasion de communication orale où il devra veiller à se faire comprendre, à s'exprimer dans un langage syntaxiquement correct, mais aussi précis (vocabulaire) pour décrire. »

A partir des marottes de l'histoire « C'est pas ma faute ! » ou de la vidéo donnée en lien sur le blog, nous allons travailler durant deux jours la description d'images.

Ce travail, qui doit être la base de tout échange langagier, et qui peut se réaliser quotidiennement, permet au jeune enfant d'enrichir le nombre de mots qu'il connaît, de préciser sa pensée, et de s'exprimer le plus correctement possible.

Pour chaque personnage, aidez votre enfant lors de la description en lui posant des questions comme :

- Que vois-tu sur l'image ?
- Peux-tu me dire comment est le personnage ?
- De quelle couleur est le personnage ?
- Comment est sa taille ?
- Qu'a-t-il de particulier ? (la fermière a un long nez...)

Voici les mots attendus pour chacun des personnages de l'histoire :

Les mots en rouge seront peut-être difficiles à obtenir mais n'hésitez pas à les utiliser !

Personnages	Taille	Couleur	Caractéristiques
La fermière	Petite	Cheveux <b>roux</b>	Longue tête blanche Long nez Robe à <b>carreaux</b> avec de la <b>dentelle</b> Deux petites jambes Deux longs bras
L'araignée	Petite	Corps noir , Nez rouge	<b>Velue</b> (plein de poils)
La vache	Grande Grosse	Noire et blanche	Tâches Deux grandes cornes pointues Quatre petites pattes Pis rouge
L'âne	Grand	Gris	Deux grandes oreilles Quatre petites pattes <b>Crinière</b> noire
Le cochon	Petit Gros	Rose ou <b>beige</b>	Un gros et long <b>groin</b> Deux moustaches
Le chien	Petit	Jaune ou <b>beige</b>	Un long <b>museau</b> Deux gros yeux
Le chat	Petit	Gris	Un long nez rouge Une longue queue
Le poussin	Petit	Jaune	Un long bec noir Une <b>crête</b> marron Deux petites pattes
Le moustique	Petit	Rouge	Deux petites ailes Un long « pic » noir (appelé <b>dard</b> )