

PS

3-4 ans

Minibus



Sommaire

| | |
|---|---------|
| Présentation | page 4 |
| I La maternelle et ses missions | page 4 |
| II Les domaines d'apprentissage | page 5 |
| III Les concepts « clés » | page 8 |
| IV L'aménagement de l'espace classe | page 9 |
| V Les rituels | page 10 |
| VI Travailler en petite section avec <i>Minibus</i> | page 11 |
| VII Planification | page 12 |

LIVRET 1 LA FABRIQUE DES COULEURS

| | |
|--------------------------------------|---------|
| Généralités | page 14 |
| Exploitation de l'histoire | page 14 |
| Semaine 1 | page 15 |
| Semaine 2 | page 15 |
| Semaine 3 | page 16 |
| Semaine 4 | page 16 |
| Apprendre ensemble et vivre ensemble | |
| Semaine 1 | page 18 |
| Semaine 2 | page 22 |
| Semaine 3 | page 25 |
| Semaine 4 | page 28 |

LIVRET 2 PUISQUE C'EST COMME ÇA, JE M'EN VAIS !

| | |
|--------------------------------------|---------|
| Exploitation de l'histoire | page 34 |
| Semaine 1 | page 34 |
| Semaine 2 | page 35 |
| Semaine 3 | page 35 |
| Semaine 4 | page 36 |
| Apprendre ensemble et vivre ensemble | |
| Semaine 1 | page 37 |
| Semaine 2 | page 40 |
| Semaine 3 | page 43 |
| Semaine 4 | page 47 |

LIVRET 3 LINA A DISPARU !

| | |
|--------------------------------------|---------|
| Exploitation de l'histoire | page 51 |
| Semaine 1 | page 51 |
| Semaine 2 | page 51 |
| Semaine 3 | page 52 |
| Semaine 4 | page 52 |
| Apprendre ensemble et vivre ensemble | |
| Semaine 1 | page 54 |

| | |
|------------------------|---------|
| Semaine 2 | page 57 |
| Semaine 3 | page 60 |
| Semaine 4 | page 63 |

LIVRET 4 LA DISPUTE

| | |
|--------------------------------------|---------|
| Exploitation de l'histoire | page 68 |
| Semaine 1 | page 68 |
| Semaine 2 | page 68 |
| Semaine 3 | page 69 |
| Semaine 4 | page 69 |
| Apprendre ensemble et vivre ensemble | |
| Semaine 1 | page 71 |
| Semaine 2 | page 74 |
| Semaine 3 | page 77 |
| Semaine 4 | page 80 |

LIVRET 5 LE MÉLI-MÉLO

| | |
|--------------------------------------|---------|
| Exploitation de l'histoire | page 83 |
| Semaine 1 | page 83 |
| Semaine 2 | page 83 |
| Semaine 3 | page 84 |
| Semaine 4 | page 84 |
| Apprendre ensemble et vivre ensemble | |
| Semaine 1 | page 85 |
| Semaine 2 | page 88 |
| Semaine 3 | page 90 |
| Semaine 4 | page 93 |

LIVRET 6 MAIS QUI VA MENER LA DANSE ?

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Exploitation de l'histoire | page 96 |
| Semaine 1 | page 96 |
| Semaine 2 | page 97 |
| Semaine 3 | page 97 |
| Semaine 4 | page 98 |
| Apprendre ensemble et vivre ensemble | |
| Semaine 1 | page 99 |
| Semaine 2 | page 102 |
| Semaine 3 | page 105 |
| Semaine 4 | page 107 |

| | |
|---|----------|
| Exploitation des fiches 97 à 110 | page 110 |
|---|----------|

Présentation

1 Les objectifs visés par le guide pédagogique

Ce guide pédagogique vise à accompagner les enseignants(es) de petite section dans leur prise en main des outils de la collection *Minibus*. Il leur permettra de :

- perfectionner leur formation et enrichir leur savoir-faire didactique et pédagogique ;
- découvrir et utiliser efficacement les outils proposés par la collection *Minibus* ;
- organiser leur journée pédagogique et planifier la semaine ;
- ajuster les apprentissages aux intérêts et aux besoins des élèves de leur classe ;
- repérer les difficultés, les représentations erronées ou insuffisantes des élèves ;
- concevoir des remédiations individualisées appropriées.

2 Les outils pour l'élève proposés dans *Minibus petite section*

Minibus Petite section organise les activités de l'année en 6 unités. Chacune est centrée sur un thème et correspond à quatre semaines d'apprentissages et une semaine de consolidation et d'évaluation. *Minibus Petite Section* propose les outils suivants :

a) Six livrets d'activités centrés respectivement sur les thèmes suivants :

1. L'école
2. La famille
3. Le corps humain, l'hygiène et la santé
4. Les fruits et les légumes
5. Les animaux
6. Les fêtes

Ces livrets sont légers en terme de pagination et, de ce fait, adaptés à l'âge des élèves. Offrant néanmoins 192 pages d'histoires et d'activités au total, leur présentation successive au cours de l'année permettra de relancer la motivation des élèves.

Une histoire ouvre chaque thème. Chacune se présente comme un véritable album, avec un univers graphique différent de l'une à l'autre. L'enseignant(e) peut en tirer de multiples exploitations : la découverte du plaisir de la lecture par l'adulte et de l'écoute d'une histoire, l'association

d'un texte à des images, des exercices de compréhension, d'expression et de développement langagier, la construction de raisonnements, la prise de conscience de la langue écrite (succession des mots pour constituer une phrase), les allers-retours entre le fictif et le réel et la capacité à produire des images mentales, la découverte des processus d'identification, le développement culturel et social (chacun a son avis à partager avec les autres).

Chaque histoire sert de support et de point de départ pour les différents apprentissages présentés à la suite :

- mobiliser le langage dans ses dimensions orale et écrite ;
- construire ses premiers outils pour structurer sa pensée (découvrir les nombres et leurs utilisations ; explorer formes, grandeurs et suites organisées) ;
- explorer le monde (se repérer dans le temps et dans l'espace ; explorer le monde du vivant, des objets et de la matière) ;
- apprendre à vivre à vivre ensemble (ce point est traité de façon transversale).

b) 110 fiches photocopiables

Les apprentissages sont abordés dans les livrets et grâce aux fiches photocopiables proposées dans la mallette pédagogique. À chaque page d'apprentissage des livrets d'activités correspond une fiche qui peut notamment être utilisée pour l'évaluation.

3 La mallette pédagogique : des ressources complémentaires pour la classe

Une palette d'outils complémentaires est mise à la disposition des enseignant(e) dans la mallette pédagogique de *Minibus Petite Section* :

- 24 fiches classe : les consignes illustrées, les règles de vie de la classe, le temps qu'il fait, les jours de la semaine, le repérage dans le temps (HIER, AUJOURD'HUI, DEMAIN), les activités de la classe (le langage, le graphisme, les activités artistiques, la sieste), le sens de rotation du rond ;
- un poster par thème, soit 6 posters en tout. L'enseignant(e) y trouvera notamment les personnages des histoires et du vocabulaire thématique illustré ;
- 110 fiches photocopiables ;
- un CD avec les histoires, les comptines, les fiches classe, les fiches photocopiables et la version PDF de ce *Guide pédagogique*.

I La maternelle et ses missions

1 Un cycle fondamental pour la réussite de toutes et de tous

L'école maternelle constitue une étape fondamentale pour garantir la réussite de tous les élèves, garçons et filles, au sein d'une école où le principe de l'égalité des chances doit être une priorité, une école à la fois équitable pour tous et exigeante pour chacun.

Cette étape est d'autant plus déterminante qu'elle établit les premiers fondements éducatifs et pédagogiques sur lesquels s'appuieront tous les futurs apprentissages des élèves pour l'ensemble de leur scolarité.

2 La mission de l'école maternelle

La mission première de l'école, à ce niveau, est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour affirmer et épanouir leur personnalité, afin de pouvoir apprendre dans la joie et donner du sens à leurs acquis. Elle doit aussi s'appuyer sur un principe fondamental : tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser. En faisant ainsi confiance à chaque enfant, l'enseignement à la maternelle le prépare à avoir confiance en lui et dans son propre pouvoir d'agir et de penser, dans sa capacité à apprendre et réussir sa scolarité et plus tard sa vie personnelle et professionnelle.

3 L'enfant n'est pas « une page blanche »

L'enfant qui entre pour la première fois à l'école maternelle n'est pas une « page blanche » ou une « tablette de cire ». Bien au contraire, dans sa famille et dans les divers lieux d'accueil qu'il a fréquentés, il a développé des habitudes, réalisé des expériences et des apprentissages ; il a aussi des représentations sur le monde que l'école ne doit pas manquer de prendre en compte.

4 Jeu et apprentissage

À l'école maternelle, le jeu enrichit les expériences vécues par les enfants et alimente tous les domaines d'apprentissage. Dans le jeu, les enfants peuvent exercer pleinement leur autonomie en agissant sur le réel, en construisant des fictions et en développant leur imaginaire. Le jeu permet aux enfants d'exercer des conduites motrices et d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il va sans dire que le jeu peut prendre diverses formes : jeux de manipulation et de construction, jeux d'exploration, jeux symboliques, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant(e) doit veiller à donner à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il (elle) les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il (elle) propose même des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

5 Apprentissage, réflexion et résolution de problème

Mettre les enfants face à des situations-problèmes à leur portée est la meilleure façon de provoquer leur réaction, leur émotion et leur réflexion. Quels que soient le moment de vie de classe ou le domaine d'apprentissage, l'enseignant(e) choisit des situations, pose des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de réponse directement disponible. Mentalement, ils recourent des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils sélectionnent. Ils tâtonnent et font des essais de réponse. L'enseignant(e) reste attentif(ve) aux cheminements qui se manifestent par le langage ou par l'action ; il (elle) évalue positivement les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

6 Apprentissage et mémoire

Les opérations mentales de mémorisation ne sont pas volontaires. Chez les tout jeunes enfants, elles dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'événements répétitifs que les adultes ont nommés et commentés. À ce stade, les enfants s'appuient fortement sur ce qu'ils perçoivent visuellement pour maintenir des informations en mémoire temporaire. L'enseignant(e) est tenu(e) de stabiliser les informations et veille à ce qu'elles soient claires pour permettre aux enfants de se les rappeler. Dans tous les domaines, il (elle) organise des retours réguliers sur les découvertes et acquisitions antérieures pour s'assurer de leur stabilisation. L'enseignant(e) anime des moments qui ont pour fonction de faire apprendre, notamment à l'aide de comptines, de chants, de chansons, de poèmes ou de contes. Il (elle) encourage la mémorisation et la restitution de ce qui a été mémorisé. C'est ainsi qu'il (elle) peut aider les enfants à prendre conscience qu'apprendre à l'école, c'est remobiliser en permanence les acquis antérieurs pour aller plus loin.

7 Vivre et apprendre ensemble à l'école

Dès la maternelle, l'école structure les apprentissages autour d'un enjeu fondamental : apprendre ensemble et vivre ensemble. En effet, la classe et le groupe des élèves constituent une communauté d'apprentissage. Cette communauté établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des valeurs universelles et des règles de la vie sociale tout en étant largement ouverte sur la pluralité des cultures. C'est dans ce cadre, et de manière progressive, que l'enfant est appelé à devenir élève. Les enfants apprennent, petit à petit, à repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans l'école, dans la classe, et les règles s'y rattachant. Les enseignant(e)s doivent consulter les enfants sur certaines décisions les concernant pour leur permettre de découvrir ainsi les fondements du débat collectif.

La maternelle assure de cette manière une première acquisition des principes de la vie en société. L'ensemble des adultes veille à ce que tous les enfants bénéficient en toutes circonstances d'un traitement juste et équitable.

8 La fonction de l'école

L'enseignant(e) rend compréhensibles les exigences de l'école par des mises en situation et des explications accessibles aux enfants et à leurs parents. Il (elle) les incite à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide des pairs. Il (elle) s'emploie à faire acquérir des habitudes de travail qui vont évoluer au fil du temps.

L'enseignant(e) veille à entraîner les enfants à identifier les objets sur lesquels portent les apprentissages. En utilisant des termes adaptés à leur âge, il (elle) les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés. Il (elle) définit également des critères de réussite pour que chacun puisse tracer le chemin à suivre et les progrès à réaliser.

9 L'enfant comme personne singulière au sein d'un groupe

Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres parcours. Dans un premier temps, il appartient à l'enseignant(e) de donner, en les justifiant clairement et dans un langage simple, les principales règles collectives. Il (elle) présente à l'enfant les droits (jouer, s'exprimer, apprendre, faire des erreurs, être aidé

et protégé...) et les obligations dans la communauté scolaire (ranger, respecter le matériel, attendre son tour, partager les objets, respecter l'autre...).

L'appropriation des droits et devoirs passe par la répétition d'activités rituelles et une première réflexion sur leur application. Progressivement, les enfants sont conduits à participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local, par le biais d'une charte de la classe ou de l'école.

À travers les situations concrètes de la vie de la classe, on sensibilise les enfants aux expériences morales (expression du juste et de l'injuste, expression du beau, sentiment d'empathie...). Les histoires lues, contes et saynètes, y contribuent. Au fil du cycle, l'enseignant(e) veille à développer la capacité des enfants à identifier, à exprimer verbalement leurs émotions et leurs sentiments. Il (elle) reste attentif(ve) à ce que toutes et tous puissent développer leur estime de soi, s'entraider et partager avec les autres.

10 Une évaluation positive

À ce niveau, l'évaluation n'est pas un instrument de prédiction ni de sélection ou de classement. Elle repose essentiellement sur une observation très attentive et une interprétation appropriée et judicieuse de ce que chaque enfant fait ou dit, dans les différents moments de l'école et de la classe. Chaque enseignant(e) s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même. Les enseignants(es) doivent rendre explicites, pour les parents, les démarches, les attendus et les modalités d'évaluation propres à ce cycle d'apprentissage.

II Les domaines d'apprentissage

1 Cinq grands domaines d'apprentissage

L'enseignement à la maternelle est organisé **en cinq domaines d'apprentissage**.

Chacun de ces domaines est essentiel au développement de l'enfant et doit par conséquent trouver sa place dans l'organisation du temps scolaire quotidien.

| Domaines d'apprentissages | Importance du domaine |
|---|--|
| Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. | Ce domaine constitue une condition essentielle de la réussite de toutes et de tous. Les priorités de la maternelle dans ce domaine sont de stimuler et structurer le langage oral d'une part, et de préparer l'entrée progressive dans la culture de l'écrit d'autre part. |
| Comprendre, s'exprimer, agir à travers l'activité physique. | Ces deux domaines visent à développer les interactions entre les sensations, l'action, l'imaginaire, la sensibilité, la réflexion et la pensée. |
| Agir, comprendre, s'exprimer à travers les activités artistiques. | |
| Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. | Ces deux domaines s'attachent à développer une première compréhension de l'environnement des enfants et à susciter leur questionnement. |
| Explorer le monde. | |

2 Les compétences à développer par domaine d'apprentissage en petite section

| Domaine 1 | | Compétences visées | Attendus en fin de petite section |
|---|---------|--|---|
| Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions | L'oral | Oser entrer en communication. | Reprendre des formulations ou des fragments de propos puis progresser sur le plan syntaxique et lexical. Produire des énoncés plus complets et organisés. |
| | | Échanger et réfléchir avec les autres. | Participer aux situations langagières de la vie de la classe (décisions collectives, résolutions de problèmes, compréhension d'histoires entendues...), décrire une situation, évoquer des situations passées ou futures. |
| | | Comprendre et apprendre. | Comprendre les discours de l'enseignant et de ses camarades (relier des événements entendus et/ou vus, traiter des mots renvoyant à l'espace et au temps...). |
| | | Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique. | Développer la conscience phonologique (jouer avec les sons, les rimes...). Découvrir le principe alphabétique : les lettres permettent de transcrire des sons (écriture de son prénom, par exemple). |
| | L'écrit | Écouter de l'écrit et comprendre. | Écouter et comprendre le langage écrit. |
| | | Découvrir la fonction de l'écrit. | Découvrir divers écrits (histoire, affiche, calendrier, lettre...). |
| | | Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement. | Participer verbalement à la production d'un écrit (dictée à l'adulte). |
| | | Découvrir le principe alphabétique. | Identifier quelques lettres de l'alphabet, les lettres de son prénom, le prénom de ses camarades. |
| | | Commencer à écrire tout seul. | Contrôler et guider son geste par le regard, prendre des repères dans la feuille. Colorier et repasser quelques lettres. Effectuer des tracés en étant guidé. |

| Domaine 2 | | Compétences visées | Attendus en fin de petite section |
|--|--|--|---|
| Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique | | Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets. | Prendre une balle, un ballon, un sac de graines, un anneau, courir, franchir un obstacle, viser une cible, etc. |
| | | Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés. | Se suspendre, escalader, ramper, rouler, se renverser, franchir des obstacles... |
| | | Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique. | Coordonner ses gestes avec ceux des autres (effectuer des rondes ou des jeux chantés, par exemple), utiliser des objets dans une action de groupe (rubans, plumes...), réagir et s'adapter à des supports musicaux. |
| | | Collaborer, coopérer, s'opposer. | Collaborer pour transporter des objets, rapporter des objets dans son camp... |

| Domaine 3 | | Compétences visées | Attendus en fin de petite section |
|--|---|---|--|
| Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique | Les productions plastiques et visuelles | Développer du goût pour les pratiques artistiques. | Laisser des traces avec des outils, découvrir différents matériaux. |
| | | Découvrir différentes formes d'expression artistique. | Dessiner. Observer, comprendre et transformer des images. Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume, des graphismes décoratifs (observer des tracés, les reproduire et utiliser son habileté gestuelle). |
| | | Vivre et exprimer ses émotions, formuler ses choix. | Mettre des mots sur ses émotions, ses sentiments, ses impressions. Exprimer ses intentions et évoquer ses réalisations. |
| | Les univers sonores | Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons. | Chanter en chœur avec ses camarades. Utiliser les richesses de sa voix (cris, chuchotements, bruits, imitations...). |
| | | Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps. | Utiliser des instruments de percussion, battre des mains en reproduisant un rythme... |
| | | Affiner son écoute. | Écouter des œuvres musicales variées et repérer des contrastes (fort / faible, lent / rapide, sons graves / aigus...). |
| | Le spectacle vivant | Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant. | Pratiquer la danse, le mime, le théâtre et mettre en jeu sa voix, son corps. |

| Domaine 4 | | Compétences visées | Attendus en fin de petite section |
|--|---|--|--|
| Construire les premiers outils pour structurer sa pensée | Découvrir les nombres et leur utilisation | Construire le nombre pour exprimer les quantités. | Acquérir la suite orale des mots-nombres. Estimer et percevoir globalement (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup). Dénombrer, produire des quantités (jusqu'à 5). |
| | | Stabiliser la connaissance des petits nombres. | Associer un nombre à une collection (jusqu'à 5 éléments), quelle qu'en soit la nature (des cubes, des animaux...). Décomposer et recomposer des quantités jusqu'à 5. Associer les nombres avec les chiffres. |
| | | Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position. | Définir un sens de lecture, un sens de parcours et la position des objets (premier, deuxième...). |
| | Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées | Discerner intuitivement des formes. | Le carré, le rectangle, le triangle, le cercle et le disque. |
| | | Discerner intuitivement des longueurs, des contenances, des masses, des aires. | Estimer et comparer des longueurs, des contenances, des masses, des aires. Utiliser le vocabulaire approprié (plus, moins, autant...). |

| Domaine 5 | | Compétences visées | Attendus en fin de petite section |
|-------------------|--|---|---|
| Explorer le monde | Se repérer dans le temps et l'espace | Construire des repères temporels et se sensibiliser aux durées. | Percevoir les activités récurrentes de la vie quotidienne, l'avant et l'après d'une activité, la succession des jours de la semaine, des mois et des saisons. |
| | | Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace. | Percevoir les déplacements, les distances, les repères spatiaux ; utiliser le vocabulaire spatial (sur, sous, devant, derrière, à côté, près). |
| | | Découvrir différents milieux. | Observer l'environnement proche : la classe, l'école et ses abords, le paysage environnant. |
| | Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière | Découvrir le monde vivant. | Observer les manifestations de la vie animale et végétale. Connaître et maîtriser son corps, savoir en prendre soin. Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles. |
| | | Explorer la matière. | Agir sur des matériaux (toucher, malaxer, mélanger, transvaser, couper, assembler...). Découvrir des matières et matériaux naturels (bois, eau...) et fabriqués par l'homme (carton, papier, tissu...). |
| | | Utiliser, fabriquer, manipuler des objets. | Coller, enfiler, assembler, boutonner, découper, tenir un outil, monter, démonter... |
| | | Utiliser des outils numériques. | Comprendre l'utilité et commencer à utiliser des outils numériques (appareil photo, ordinateur, tablette...). |

III Les concepts « clés »

Les mots-clés proposés ci-dessous constituent une sorte de cadre général mis en œuvre dans *Minibus Petite Section* pour concevoir une pédagogie visant à développer l'autonomie de l'enfant.

1 Compétence

En éducation, la compétence n'est pas un état. C'est un processus au cours duquel l'élève est amené à acquérir un savoir, un savoir-faire et un savoir-être qu'il sera capable de mettre efficacement en œuvre dans différentes situations de la vie scolaire et de la vie en général.

2 Apprentissage

L'apprentissage est un processus éducatif progressif qui vise à aider l'enfant à bien s'adapter à son environnement et à vivre avec les autres.

3 Objectif pédagogique

C'est une description anticipée du résultat attendu d'une action d'enseignement/apprentissage. L'évaluation permet à l'enseignant(e) et à l'élève de vérifier le degré d'acquisition de ce qui est attendu.

4 Situation d'ancrage (situation d'enseignement/apprentissage)

La situation d'ancrage est à la fois un moment, un espace, des personnages et un événement. C'est elle qui sert de

déclencheur pour la construction des notions. Une bonne situation d'ancrage doit :

- susciter la curiosité intellectuelle de l'enfant ;
- proposer un problème à résoudre ;
- avoir du sens pour l'enfant ;
- contextualiser les apprentissages.

5 Évaluation

L'évaluation est le processus qui consiste à porter un jugement sur les apprentissages, à partir de données recueillies, analysées et interprétées, en vue de décisions pédagogiques et administratives. Elle permet à l'enseignant(e) de détecter les difficultés et les lacunes des enfants pour pouvoir y remédier.

6 Autonomie

L'autonomie peut se définir comme la capacité de l'enfant à comprendre et à agir seul devant une situation quelconque ; c'est être capable de « faire face ». Or, on entend souvent dire : « Il faut que l'enfant soit autonome, qu'il prenne des responsabilités, qu'il s'épanouisse... ». Il convient plutôt de décrire avec précision le comportement attendu en veillant à mettre en place des activités appropriées susceptibles de développer l'autonomie chez l'enfant.

IV L'aménagement de l'espace classe

1 Les coins de la classe

Afin de réussir la mise en place et l'exploitation des rituels et les activités des différents ateliers, *Minibus Petite Section* recommande d'organiser, au sein des salles de classe, des coins destinés à aider les enfants à se repérer, à s'orienter, à acquérir des méthodes de travail, à prendre de bonnes habitudes, à développer progressivement leur autonomie. Il est proposé ci-dessous des coins de la classe à mettre en place.

a. Le coin des jeux éducatifs

Les jeux doivent être en bon état, complets, bien rangés et accessibles. Il s'agit de jeux de construction (des cubes, des encastrements, des lotos, des puzzles...). Il est conseillé de ne pas présenter tous les jeux en même temps. En début d'année, commencer par les jeux les plus gros qui ne demandent pas une motricité très développée. Laisser les enfants découvrir, manipuler tout en s'exprimant librement.

b. Le coin découpage/collage/modelage

Dans ce coin, l'enfant sera amené à pratiquer des activités de déchiquetage/découpage. L'objectif de ces activités est de passer d'un découpage informel au découpage selon une trace. On mettra à la disposition des enfants du matériel sans danger :

- matériel de découpage (ciseaux à bouts arrondis et papiers divers) ;
- matériel de collage (papiers, cartons, laine, colle, pâtes, graines, cotons, mosaïques, liège, tissus) ;
- matériel de modelage (des pâtes les plus souples vers des pâtes plus résistantes, sable humide, sciure humide, pâte à sel, argile, pâte à modeler). Toutes les activités partent de découvertes libres.

c. Le coin cuisine

Là aussi, le matériel ne doit présenter aucun risque et doit être conçu de manière à être facilement manipulable par les enfants de cet âge. Il est conseillé de passer de la simple manipulation à la réalisation de petits projets définis en groupe (exemple : préparation de collations). Encourager les garçons et les filles à aller dans ce coin et inciter tous les enfants à s'exprimer avec précision tout en manipulant les objets (développement du langage en situation).

d. Le coin bibliothèque

Ce coin doit être organisé de manière à garantir pour l'enfant le confort (tapis ou coussins), le calme et l'intimité. Choisir des ouvrages adaptés et motivants en rapport avec le monde de l'enfant de cet âge (les animaux, la vie familiale, les jouets, les contes...). Rechercher un classement et un rangement : boîtes à images, catalogues, photos, cartes postales, albums, images qui font rêver, etc.

e. Le coin dessin/peinture

C'est le coin de découverte, de créativité et d'expression libre. Installer des supports à la taille des enfants, avec des plans horizontaux, verticaux et inclinés. Placer différents

matériaux et différents outils (crayons, pinceaux, feutres, crayons de couleurs, etc.) conduisant à explorer différentes techniques : empreintes, impressions, grattage...

f. Le coin déguisement

En rapport avec la compétence « Pratiquer quelques activités des arts des spectacles », ce coin doit permettre à l'enfant de s'initier à l'art des spectacles par le biais du déguisement. Il est conseillé d'installer des portemanteaux sur lesquels seront suspendus costumes, tenues traditionnelles ou de carnaval. Ceux-ci peuvent aussi être regroupés pêle-mêle dans des corbeilles. La présence d'un miroir est recommandée pour permettre aux enfants de se regarder, de se découvrir sous plusieurs déguisements et d'améliorer l'image qu'ils ont de leur schéma corporel.

g. Le coin poupées

Il est souhaitable de trouver dans ce coin plusieurs tailles de poupées pour en différencier l'âge et découvrir ainsi la notion de croissance du corps. Penser à proposer des poupées de différentes couleurs. C'est un grand apport pour la découverte du monde.

h. Le coin « enfilage de perles »

Matériel à mettre à disposition : perles, papier roulé, boutons, fils et ficelles de longueur, de couleur et de matière différentes.

Bien évidemment, cette liste de coins éducatifs n'est pas exhaustive. On peut, selon les moyens, les besoins des enfants ou le projet de classe, en créer d'autres.

2 Les affichages

En maternelle, l'affichage a une place primordiale dans une salle de classe. Il a au moins quatre fonctions. Il peut être :

- informatif ;
- décoratif/esthétique ;
- éducatif ;
- valorisant.

On peut afficher :

- a. les productions des élèves et les reproductions en arts plastiques ;
- b. les comptes rendus de recherches et de travaux par et pour les élèves ;
- c. les comptes rendus d'événements particuliers (retour des sorties, visites au musée...)
- d. les référents d'apprentissage et de connaissances de la classe utilisés quotidiennement sous forme d'étiquettes au cours des rituels :
 - les jours de la semaine ;
 - les mois de l'année ;
 - 1es saisons ;
 - les symboles de la météo ;
 - les consignes codées ;
 - les règles de vie ;
 - les nombres jusqu'à 5 ;
 - les lettres de l'alphabet.

Qu'est-ce qu'un rituel ?

Le rituel est un système codifié de pratiques, ayant un sens vécu et une valeur symbolique pour ses acteurs et ses témoins.

1 Les rituels à l'école maternelle

Les rituels (ou « activités ritualisées ») font partie de la pédagogie de la maternelle. Ils s'inscrivent dans les apprentissages, ce sont de réels moments de travail. Les activités ritualisées se font le plus souvent dans le coin de regroupement, les supports sont à hauteur des enfants, accessibles et visibles pour être montrés et manipulés.

2 Les fonctions des rituels

Les principales fonctions des rituels sont celles-ci :

- passer de la cellule familiale à la vie en milieu scolaire ;
- construire des savoirs et savoir-faire dans différents domaines (structuration du temps, de l'espace, discrimination visuelle puis lecture, numération) ;
- proposer à l'enfant des situations lui permettant de s'affirmer comme une personne dotée d'une identité (se nommer), d'une personnalité (reconnaître différentes représentations de soi : sa photographie, son nom...) ;
- mettre en place des repères temporels de la vie collective ;
- développer la mémoire, la confiance en soi ainsi que l'autonomie ;
- développer des capacités d'anticipation en amenant l'enfant à se projeter dans un futur plus ou moins proche (de l'emploi du temps quotidien au cycle des saisons par exemple) ;
- proposer des règles de vie en communauté dans un cadre sécurisant (et installer les savoir-être correspondants) ;
- mettre en place le programme d'une journée.

3 La mise en place des rituels

a. Les étiquettes-prénoms

- Pour chaque élève, préparer 2 étiquettes d'environ 10 x 6 cm avec son prénom écrit en capitales d'imprimerie et une photo de l'enfant agrafée à côté de son nom. Les étiquettes doivent être collées sur un carton fort et protégées par un adhésif transparent.

- Installer des porte-manteaux individuels. La première série des étiquettes-prénoms est utilisée pour que chaque enfant repère son porte-manteau : placer l'étiquette-prénom de chacun au-dessus de son porte-manteau.

- La deuxième série d'étiquettes-prénoms est rangée dans une boîte. Chaque matin, celles-ci sont placées sur une table. À son arrivée, l'enfant accroche son manteau et son sac à son porte-manteau, salue les autres enfants et va retrouver l'étiquette de son prénom pour l'accrocher au panneau « classe » affiché sur le mur de la classe à la portée des enfants.

- Après cette activité ritualisée, l'enseignant(e) fera observer les étiquettes restées sur la table. Les enfants doivent répondre aux questions : *Combien d'enfants sont absents ?* (Compter les étiquettes restées.) *Combien de garçons ? Combien de filles ? Pourquoi X est absent(e) ? Qui était absent(e) hier ?*

b. Les étiquettes des jours de la semaine

Les 7 étiquettes des jours de la semaine sont à imprimer en double exemplaire :

- un jeu sur du papier cartonné blanc ;

- un autre jeu à colorier (une couleur par jour de la semaine : lundi → gris, mardi → bleu, mercredi → rose, jeudi → jaune, vendredi → vert, samedi → rouge, dimanche → violet).

Ce jeu colorié sera affiché en permanence au-dessus du tableau, dans l'ordre. L'autre jeu (sur carton blanc) sera déposé dans un panier. Il servira pour afficher la date du jour (voir le point e. ci-dessous).

c. La bande numérique

Les nombres sont affichés au fur et à mesure qu'ils sont étudiés.

d. Les étiquettes des mois de l'année et des saisons

Afficher en classe les 12 étiquettes des mois de l'année, de préférence avec une couleur par saison. À chaque changement de saison, afficher l'étiquette de la saison correspondante.

e. La date

Pour écrire la date, les élèves récitent la comptine des jours de la semaine. En même temps, l'enseignant(e) montre les étiquettes colorées au-dessus du tableau. Il / elle demande ensuite : *Quel jour sommes-nous ?* Un élève choisit l'étiquette correspondante. Au cours de l'année, seront également repérés le jour qui précède et le jour qui suit. Le nom du mois et le numéro du jour seront également mentionnés.

f. La météo

Le panneau de la météo est affiché en permanence. Il porte le début de phrase suivante : AUJOURD'HUI, ... Les étiquettes photocopiées illustrées permettent de terminer la phrase (le soleil brille / le ciel est nuageux / il pleut...).

Dans le rituel de la météo, l'enseignant(e) peut faire sortir les enfants dans la cour pour observer le ciel (ou leur demande de regarder par la fenêtre). À leur retour en classe, ils diront le temps qu'il fait. À tour de rôle, un enfant cherche l'étiquette qui correspond à la situation météo du jour et il l'affiche sur le panneau. Faire dire par plusieurs enfants le constat effectué (par exemple : *Aujourd'hui, le soleil brille*).

g. Le tableau des responsabilités

Les tâches sont réparties en début de journée : à tour de rôle, chaque jour, un enfant distribue les affaires, un autre aide à ranger la classe, un troisième écrit la date.

h. Le règlement de vie illustré

Faire lire chaque jour (en partie d'abord puis en totalité) le règlement illustré affiché en classe. Quand une règle est bien retenue, on en fait une photocopie réduite et on la colle sur le cahier de vie qui partira dans les familles selon le rythme proposé. Exemple : une règle par semaine puis deux. Indiquer la consigne suivante pour les parents : *Merci de noter sous chaque image le commentaire que fera votre enfant*.

i. Le panneau des enfants inscrits à la cantine

À présenter par exemple sous forme d'une table ronde avec des chaises tout autour. Chaque chaise portera le prénom d'un enfant ou sa photo individuelle.

j. Le panneau des enfants inscrits au transport

À présenter par exemple sous forme d'un bus scolaire avec les prénoms et les photos des inscrits.

k. D'autres affichages utiles

- la liste des anniversaires des enfants ;
- le calendrier du mois avec les événements à célébrer...

VI Travailler en petite section avec *Minibus*

1 Une entrée par les histoires

Chaque livret débute par une histoire. Celle-ci permet de mobiliser le langage à la fois écrit et oral. Elle fournit également une entrée en matière pour une bonne partie des activités qui seront proposées par la suite dans les différents domaines abordés en petite section, notamment la structuration de la pensée, la découverte du monde et le vivre ensemble (voir ci-avant le paragraphe concernant la présentation des outils pour l'élève proposés dans *Minibus Petite Section*).

2 Concernant les différents domaines d'apprentissage, un préalable essentiel : agir, manipuler, jouer, observer, écouter, parler, expérimenter...

L'action, les jeux et l'expérience pour apprendre à s'exprimer correctement et avec précision, à se familiariser avec quelques notions de mathématiques et à découvrir le monde sont premiers et sont au centre de l'école maternelle. Ce sont des moyens qui visent l'acquisition progressive des connaissances fondamentales et l'exploration du monde environnant. Ce guide pédagogique donne les indications nécessaires ou des pistes pour mener ces activités ludiques essentielles à l'acquisition des apprentissages.

3 Un deuxième temps dans l'apprentissage : l'exploitation des fiches *Minibus* en classe

L'utilisation des fiches de *Minibus* vient dans un deuxième temps, après les séances centrées sur le jeu et les manipulations. Lors de la dernière séance d'un apprentissage, l'enseignant(e) évalue l'élève pour faire le point sur sa progression et déceler les lacunes éventuelles à combler : ce sont les **évaluations formatives**. L'enseignant(e) s'appuiera pour cela sur les fiches photocopiables *Minibus* correspondantes comme indiqué au fur et à mesure dans ce guide. Celles-ci lui fourniront des informations précises en vue de réajuster ses pratiques pédagogiques et une base de données pour assurer le suivi de chaque élève.

a. Le langage oral

En maternelle, le langage oral est mis à l'honneur : l'enfant va apprendre à parler de façon de plus en plus précise et à intervenir pour donner son avis. En effet, l'un des objectifs prioritaires de la maternelle est d'apprendre aux enfants à bien parler. Ceci est d'autant plus naturel que l'appropriation du langage dès la petite section est essentielle au développement et à l'épanouissement de l'enfant dans la conquête du monde qui l'entoure. C'est pour cela que *Minibus Petite Section* met tout en œuvre pour amener progressivement les enfants à maîtriser le langage oral. Les situations d'ancrage, issues de l'histoire, réelles ou construites, sont conçues de manière à non seulement susciter chez l'enfant le besoin de communiquer avec les adultes et les autres enfants, mais aussi à assurer, et cela de manière progressive, le passage d'une production

orale limitée à une production de plus en plus riche et de plus en plus développée. Les enfants sont constamment incités à verbaliser leurs actions, à exprimer leur ressenti, à raconter leurs expériences. Le langage est ainsi au cœur des apprentissages.

b. Le langage écrit

En ce qui concerne le langage écrit, *Minibus Petite Section* s'appuie sur plusieurs supports : l'histoire qui ouvre chaque livret et les activités d'exploitation correspondantes, la découverte de différents supports de l'écrit (album, journal, affiche, pancarte, étiquettes...), la lecture d'images, les comptines.

c. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée (découvrir les nombres et leur utilisation, explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées)

Dans *Minibus Petite Section*, parallèlement aux autres activités, une approche des mathématiques (construire les premiers outils pour structurer sa pensée) et la découverte du monde (explorer le monde) participent au développement et à l'épanouissement de l'enfant. Elles mettent en place les bases solides d'un enseignement et d'une culture scientifiques. Les notions abordées dans ces domaines tiennent tout naturellement compte des stades de développement de l'enfant et de ses capacités. Les situations d'ancrage sont motivantes, ludiques et offrent à l'enfant l'occasion d'exercer sa curiosité et de faire des manipulations, des découvertes, de participer activement aux différentes expériences proposées dans le présent guide pédagogique. Il pourra ainsi mobiliser ses connaissances pour résoudre les problèmes que lui propose l'enseignant(e). Il est vivement recommandé d'amener l'enfant à agir pour aboutir à un résultat concret et évaluable : l'enfant ne fait pas pour faire, il fait pour obtenir un résultat qu'il peut anticiper.

L'enfant suit son apprentissage à travers des expériences qui lui permettent de manipuler, d'observer, de s'exprimer, de raisonner et de développer son esprit logique et critique. En rencontrant des situations concrètes de comparaison ou de distribution, il apprend à compter et à élaborer des stratégies que l'enseignant(e) développera et redressera. En petite section et avec *Minibus*, l'enfant s'initie aux formes géométriques, aux collections, aux nombres de 1 à 5 et à leur écriture, aux comparaisons.

d. Explorer le monde (se repérer dans le temps et l'espace, explorer le monde du vivant, des objets et de la matière)

À travers des activités concrètes et variées, l'enfant maîtrise petit à petit des repères temporels et spatiaux plus précis. Il observe, manipule, pose des questions sur ce qui l'entoure, formule des hypothèses. Le temps est un concept abstrait pour l'enfant et il lui faudra encore quelques années avant de distinguer le présent du passé proche. Progressivement, au sein de la maternelle, il apprend à construire ses repères (le temps, l'espace – l'hygiène aussi !) et aussi à découvrir le monde autour de lui (ses affaires, les animaux, les saisons, les dangers de la rue...). L'enseignant(e) l'accompagne au quotidien dans cet apprentissage : par exemple, en l'encourageant à utiliser un vocabulaire précis pour situer des événements dans le temps et pour identifier le jour de la semaine (*Hier on était... Aujourd'hui on est... Demain on sera...*) ; pour reconnaître les différents moments de la journée (le jour / la nuit, le matin, l'après-midi et le soir), avec des heures fixes (l'heure du goûter, l'heure des mamans/papas/grands-

parents, etc.) ; mais aussi pour mieux se connaître ; pour nommer les plantes et les animaux. . .

e. Apprendre à vivre ensemble avec Minibus

Apprendre à vivre ensemble se fait au quotidien : saluer, remercier, écouter, prendre la parole, laisser les autres parler sans les interrompre, utiliser les corbeilles pour jeter les débris, ne pas crier en classe, ne pas se bagarrer...

4 Agir, comprendre, s'exprimer à travers l'activité physique et les activités artistiques

a. Favoriser la pratique physique

C'est à partir de la maternelle que l'on doit mettre en pratique cette citation célèbre de Juvénal : « Un esprit sain dans un corps sain ». À ce niveau, l'enfant, sous le regard à la fois bienveillant et vigilant de l'enseignant(e), doit avoir les conditions favorables pour se déplacer, bouger,

courir, danser, faire de la gymnastique tant il est vrai que le corps est un moyen privilégié d'action, d'exploration et de communication pour un développement moteur, affectif et intellectuel harmonieux.

b. Développer et valoriser les pratiques artistiques

Soucieux d'accompagner l'enfant dans son parcours pour se construire une personnalité équilibrée, *Minibus Petite Section* diversifie les activités pour introduire l'enfant dans le monde de l'éducation artistique et culturelle. L'enfant peut ainsi découvrir une diversité de modes d'expression, des arts du spectacle vivant (saynètes par exemple) aux arts plastiques, de la chanson à la musique, sans oublier la photographie. Les objectifs de l'éducation artistique en petite section peuvent être organisés autour de quatre points essentiels :

- découvrir différentes formes d'expression artistique ;
- développer du goût pour les pratiques artistiques ;
- formuler des choix ;
- exprimer des émotions.

VII Planification

La flexibilité dans l'organisation du temps et l'alternance des différentes situations d'apprentissage (travail en classe entière, ateliers, travail individuel, activités libres...) sont importantes et de nature à répondre aux rythmes biologiques et aux besoins des enfants. Les séances d'apprentissage sont ponctuées de repos et de détente : l'accueil, la sieste, la récréation, le goûter.

1 Proposition d'un emploi du temps hebdomadaire

| | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi |
|--|--|---|-----------------------|--|--|
| 15 min | Accueil échelonné dans la classe | | | | |
| 20 min | Rituels dans l'espace de regroupement | | | | |
| 20 min | Activités physiques et motrices | | | | |
| 20 min | Langage Séance 1 | Langage Séance 2 | Langage Séance 3 | Langage Séance 4 | Langage Séance 5 |
| 30 min | Récréation et goûter | | | | |
| 60 min (3 ateliers tournants d'environ 20 min) | Ateliers tournants Explorer le monde 1 | Ateliers tournants Structurer sa pensée 1 | Activités artistiques | Ateliers tournants Graphisme 3 | Ateliers tournants Explorer le monde 2 |
| 15 min | Bilan de la matinée et préparation de la sortie | | | | |
| 30 min | Sieste | Sieste | | Sieste | Sieste |
| 20 min | Comptine 1 | Histoire 1 | | Histoire 2 | Comptine 2 |
| 15 min | Graphisme 1 | Graphisme 2 | | Structure sa pensée 2 | Graphisme 4 |
| 20 min | Récréation et goûter | | | Récréation et goûter | |
| 20 min | En alternance et selon chacun : activités de la journée à terminer, activités artistiques, écoute musicale, théâtre, jeux, expression corporelle | | | En alternance et selon chacun : activités de la journée à terminer, activités artistiques, écoute musicale, théâtre, jeux, expression corporelle | |
| 15 min | Bilan de la journée et préparation de la sortie | | | Bilan de la journée et préparation de la sortie | |

2 Mettre en place le travail en atelier en maternelle

Mettre en place le travail par atelier offre autant d'intérêt pour l'enfant que pour son enseignant(e).

a. Intérêt pédagogique pour l'enfant

- Devenir autonome dans les activités scolaires.
- Travailler à son rythme.
- Pouvoir se tromper et donc recommencer et s'améliorer.

b. Intérêt pédagogique pour l'enseignant(e)

- Mettre plus facilement en place de la différenciation.
- Avoir un regard de très près sur ce que font les enfants au moment de la réalisation de la tâche, pour pouvoir réagir en cas de blocage ou motiver en cas de relâchement d'intérêt.
- Avoir le temps :
 - de travailler avec des enfants plus « lents », plus en difficulté ;
 - de travailler en tête à tête avec certains enfants ;
 - de travailler plus longuement une notion complexe.

c. Constitution des groupes

Les enfants sont généralement répartis en 3 groupes *hétérogènes* et tournent dans les ateliers jusqu'à ce que chacun soit passé dans tous les ateliers. Dans chaque atelier, on accomplit une activité différente. Chaque groupe a un nom : les bleus, les rouges, les verts... Les groupes sont constitués pour un trimestre. Cette régularité peut sécuriser les enfants les plus en difficulté, les plus timides ou les plus anxieux. Cette organisation n'est pas figée. L'enseignant(e) aura besoin de briser ces groupes de temps à autre, dans le cadre d'activités de soutien.

d. Trois types d'ateliers simultanés

• L'atelier principal dirigé par l'enseignant(e).

Celui-ci / Celle-ci propose aux enfants une activité structurée : activité d'entraînement, d'application, de réinvestissement ou d'évaluation formative *des notions déjà découvertes en grand groupe*. Pour cet atelier principal, l'enseignant(e) s'appuiera en particulier sur les activités des livrets *Minibus* et sur les fiches photocopiables. Accompagner ou diriger un atelier, c'est s'installer un moment avec le groupe pour suivre de très près le déroulement de l'activité, sans pour autant perdre de vue le reste de la classe (et se lever de temps à autre pour réguler les autres groupes).

• **Un deuxième atelier semi-dirigé par l'assistant(e)** pour des activités satellites. Par exemple : activité préparatoire de graphisme sur papier libre.

• **Un troisième atelier : activité libre en autonomie.** Par exemple :

- façonner une lettre ou un chiffre avec de la pâte à modeler ;
- pratiquer un jeu de construction, des puzzles ;
- enfiler des perles ;
- faire un dessin libre ou un dessin après écoute d'une histoire ou après une séance d'EPS ;
- faire un jeu de lecture ou de tri ;
- feuilleter un album ;
- toute autre activité qui pourrait se faire en autonomie.

→ Objectifs

- Découvrir l'univers de l'histoire (le titre, les personnages...).
- Observer les indices donnés par les illustrations et anticiper la compréhension.
- Écouter une histoire.
- Développer des compétences en compréhension et en expression orales.
- Découvrir un usage particulier de la langue. S'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase, l'ordre habituel des mots en français. Enrichir son vocabulaire.

→ Matériel

- Livret 1, histoire, pages 2 à 9.
- Livret 1, activités autour de l'histoire, pages 10 à 13.
- Vignettes autocollantes (pour les activités).
- CD audio, pistes suivantes :
02_Livret 1_Histoire_Episode1
03_Livret 1_Histoire_Episode2
04_Livret 1_Histoire_Episode3
05_Livret 1_Histoire_Episode4
06_Livret 1_Histoire_Episode5
07_Livret 1_Histoire_Episode6
08_Livret 1_Histoire_Episode7
09_Livret 1_Histoire_Episode8
- Poster 1.

Généralités

De façon générale, il est nécessaire de prévoir plusieurs étapes de travail.

1. Créer les conditions de l'écoute et de la lecture : installer confortablement les élèves, présenter l'activité (*Je vais vous lire l'histoire de...*). Présenter le titre de l'histoire. Montrer la couverture et stimuler la curiosité. Faire formuler des hypothèses sur le contenu de l'histoire.

2. L'histoire est traitée comme dans un album de littérature de jeunesse, dont l'une des spécificités est d'associer l'image au texte. Il va donc falloir apprendre aux élèves à lire des images : observation globale, observation guidée et repérage de certains éléments.

3. Faire écouter l'histoire : écoute du CD, lecture de l'enseignant(e). L'histoire est écoutée en entier pour satisfaire la curiosité des élèves. Elle est ensuite réécoutée par épisodes selon le découpage proposé dans le guide pédagogique, à propos desquels seront menées des activités d'exploitation.

4. Faire réagir les élèves librement sur ce qu'ils ont entendu.

5. Pour chaque épisode, l'écoute sera continue dans un premier temps. Puis l'enseignant pourra reprendre la lecture en faisant des arrêts si nécessaire : lorsque sont repérés des éléments qui peuvent faire obstacle à la compréhension, expliquer un mot, raconter l'action avec une autre formulation. Il est également envisageable de demander leur avis aux élèves : *Que va-t-il se passer ensuite ? Est-ce que vous vous rappelez... ? Que pensez-vous de ce que fait tel personnage ?* De façon générale, il faut rendre l'écoute active et stimuler le désir de compréhension : bien mettre le ton et varier les intonations, montrer l'image ou des éléments de celle-ci à des moments-clés (désigner, sur le poster, le

personnage dont on parle ou qui s'exprime), mimer certains passages, solliciter les élèves pour qu'ils fassent des gestes en relation avec l'action qui est évoquée dans l'histoire, etc.

Lors des relectures, tous ces moyens seront à nouveau mis en œuvre avec des variations : anticipation par les élèves sur certains passages, arrêts pour des commentaires ou de courts moments d'analyse, activités de reformulation, etc.

6. Prévoir des activités d'aide à la compréhension :

– faire découvrir la notion de personnage. Les enfants et les adultes que l'on voit sur l'image sont imaginaires, même si les aventures que l'on raconte à leur propos sont plausibles ;

– aider les élèves à comprendre l'histoire. Les difficultés portent le plus souvent sur la non-compréhension de certains mots, la complexité de la syntaxe, l'interprétation du texte (comprendre qui parle, qui fait quoi, l'enchaînement des actions, etc.). Progresser dans la maîtrise de la langue française et s'approprier le langage dans toutes ses dimensions, orales et écrites, sont des objectifs majeurs poursuivis à travers la lecture d'histoires.

7. Après la lecture et le travail de compréhension, prévoir des échanges autour de l'histoire : restituer les événements importants de l'histoire (reformulation avec ses propres mots), progressivement, être capable de raconter l'histoire, donner son avis et exprimer son ressenti, écouter les autres, dire à quelle autre histoire fait penser celle qui est vient d'être lue, mener une recherche documentaire sur le thème de l'album (les couleurs, les fruits et les légumes, les animaux...).

8. Établir des liens pour développer des compétences dans les domaines de l'exploration du monde, de la structuration de sa pensée, du vivre ensemble et des activités artistiques (voir les pistes proposées ci-après).

Semaine 1

Séance 1

a. Découverte du livre

Présenter le livret. Chaque élève prend possession du sien. Laisser un temps pour le manipuler, le feuilleter et le découvrir. Donner quelques consignes simples pour faire comprendre le soin qu'il faut apporter lors de la manipulation : pour tourner les pages, ne pas les corner ni les déchirer, etc.

Proposer ensuite de regarder les premières pages : *Au début du livret, il y a une histoire. Je vais vous lire cette histoire.* Les élèves rangent maintenant leur propre livret et suivent l'histoire sur l'exemplaire de l'enseignant(e).

N.B. En prolongement, voir la page 17 du livret et la fiche photocopiable 4 concernant la découverte des livres.

b. Découverte de l'histoire

Feuilleter le livret devant la classe. Puis montrer la page du titre : *L'histoire que je vais vous lire s'appelle « La fabrique des couleurs ».* Montrer ensuite la première page de l'histoire. Faire constater la présence de l'image : *Regardez, il y a un beau dessin.* Faire deviner l'endroit où se trouvent les enfants visibles sur l'image : *Les enfants sont à l'école.* Montrer Assia et Sami sur le poster. Les présenter : *Voici Assia. Et voici Sami.* Montrer ensuite la maîtresse : *Voici la maîtresse.* Les élèves peuvent aussi observer la présence d'une autre adulte dans l'école et d'enfants qui jouent.

c. Écoute du début de l'histoire : épisodes 1 puis 2 de *La fabrique des couleurs*

Faire écouter l'histoire (successivement le premier épisode puis le deuxième). Après l'écoute à deux ou trois reprises du premier épisode, laisser les élèves s'exprimer en fonction de leur niveau en français. Faire réécouter le début du texte puis donner des explications si nécessaire, notamment sur la dernière réplique de la maîtresse : montrer les enfants qui jouent lorsque le mot *jouer* est prononcé, puis la cour de récréation. Poser ensuite des questions : *Qui est le garçon ? (C'est Sami.) Qui est la fille ? (C'est Assia.) Qui est la dame ? (C'est la maîtresse.)* Varier les formulations : *C'est Assia (en montrant la maîtresse) ? (Non, c'est la maîtresse.) C'est Sami ? (en montrant Sami puis un autre garçon dans la cour)*

Les salutations seront plus particulièrement travaillées dans la première séance de langage.

Faire écouter ensuite le deuxième épisode en procédant selon la même méthode : écoute, expression libre des élèves, reprise du texte pour donner des explications. Montrer la sonnette sur le dessin (ou, mieux, une véritable sonnette s'il s'en trouve une dans la classe). Accompagner *retourner dans la classe* d'un geste vers la porte de la classe. Le mot *récréation* sera normalement connu après avoir été employé dans la classe depuis le début de l'année. Proposer à quelques élèves de faire le petit train comme sur l'image. Dans le même temps, montrer une image de train pour que les élèves comprennent d'où vient le mot. Sur l'image, faire constater la présence de la « locomotive » : *Elle est devant* (à faire comprendre en montrant l'enfant qui est devant les autres par rapport à celui qui est derrière et en proposant quelques mises en situation pour faire travailler le repérage dans l'espace et le vocabulaire associé : *Mets toi devant / derrière un tel / unetelle. Qui est devant / derrière un tel / unetelle ?*) Montrer sur l'image l'endroit où Sami va se placer. Faire constater : *Sami va se mettre devant Assia.*

Séance 2

a. Réécoute de l'histoire *La fabrique des couleurs* (épisodes 1 et 2)

b. Apprentissage de la comptine

Faire un rappel de ce qui a été dit lors de la première séance : titre de l'histoire, personnages que l'on y a rencontrés, chanson du petit train. Poser des questions pour que ce soit les élèves, le plus possible, qui effectuent ces rappels : *Comment s'appelle la fille ? Et le garçon ? Qui dit bonjour aux enfants ? Où sont les enfants ? Où vont-ils jouer ? Qui se met devant le petit train ? Qui est derrière Sami ?*

Faire réécouter l'histoire. La relire en donnant à nouveau des explications si besoin est. Proposer d'apprendre la comptine (voir la rubrique *Comptine* ci-après sur une méthode possible d'apprentissage et d'exploitation) soit d'après le CD, soit d'après la partition ci-dessous :



Ce « petit train » est un excellent moyen de faire se déplacer les élèves. S'il n'est pas utilisé dans la classe, l'enseignant(e) est vivement encouragé(e) à le faire faire par ses élèves. Ce sera une très bonne opportunité de trouver un prolongement à la lecture de l'histoire.

c. Exploitation des deux premiers épisodes de l'histoire *La fabrique des couleurs*

Demander aux élèves de prendre leur livre à la page 10 (montrer la page). Faire observer les deux images afin de leur faire découvrir ce qui leur est proposé. Poser des questions pour guider l'observation : *Que font les enfants sur chaque dessin ? Regardez le premier train. Posez le doigt dessus. Qui est devant ? Regardez le deuxième train. Posez le doigt dessus. Qui est devant ?* Faire faire un constat : *Quel train correspond à l'histoire ?* Si nécessaire, revenir sur le deuxième épisode de l'histoire : écoute des paroles de la maîtresse et image de la page 3. Donner ensuite la consigne. Montrer la feuille d'autocollants puis la gommette qui va être utilisée. Expliquer ce que sont ces autocollants et la façon de s'en servir. Puis faire mettre le doigt successivement sur chacune des cases de la page 10 susceptibles d'accueillir la gommette. Laisser ensuite chaque élève apposer celle-ci à l'endroit voulu.

Semaine 2

Séance 1

Activités autour de l'épisode 3 de l'histoire *La fabrique des couleurs*

Faire rappeler le début de l'histoire pour que les élèves trouvent l'occasion de reformuler le contenu du texte avec leurs mots. Les aider par des questions si nécessaire. Faire écouter les deux premiers épisodes pour bien remettre le texte en mémoire. Proposer ensuite de découvrir la suite de

l'histoire. Faire observer l'image de l'épisode 3. Faire découvrir où sont Assia, Sami et leurs camarades. Aider les élèves à prendre des indices : présence des différents coins de la classe, repérage d'Assia et de Sami et de ce qu'ils se préparent à faire. Apporter le vocabulaire qui manquerait : *le coin cuisine, une casserole, une cuillère, une pomme, une carotte, lire un livre, dessiner, une feuille, un crayon, jouer avec des cubes, peindre, faire de la peinture, un pinceau, un pot de peinture, les ateliers, etc.* (La thématique des coins de la classe fait l'objet de séances spécifiques, voir page 22 de ce livret.)

Faire écouter le texte deux ou trois fois. Laisser ensuite les élèves réagir. Reprendre la lecture de l'histoire en posant des questions pour vérifier la compréhension et pour permettre aux élèves de s'exprimer. Par exemple : *À qui parle la maîtresse ? Qui va faire de la peinture ? Est-ce que Sami lit un livre ? Est-ce qu'Assia fait un dessin avec un crayon ? Que tient Assia dans sa main ?* Faire répéter les phrases qui sont produites collectivement puis par quelques élèves individuellement.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 4 de l'histoire

La fabrique des couleurs

Faire rappeler le contenu de l'épisode 3.

Suivre la même méthode de travail pour aborder le quatrième épisode de l'histoire. Faire d'abord observer l'image pour y prélever des indices qui permettront aux élèves de s'exprimer et d'anticiper la compréhension de l'histoire. Apporter le vocabulaire nécessaire : *un pot de peinture, renverser, la peinture bleue, la peinture jaune.* Faire écouter l'épisode puis laisser les élèves s'exprimer. Poser quelques questions complémentaires. Reprendre le texte et vérifier la compréhension : *Qu'est-ce qui se passe ? → Qu'y a-t-il ? Allons voir ça ? → Viens Assia, on va voir Sami.*

Semaine 3

Séance 1

Activités autour de l'épisode 5 de l'histoire

La fabrique des couleurs

Débuter par le rappel des épisodes précédents. S'appuyer sur des questions à partir du poster et des images pour permettre aux élèves de s'exprimer. Prévoir également de faire réécouter les quatre premiers épisodes pour faire travailler la compréhension orale.

Faire observer l'image correspondant au cinquième épisode. Les élèves retrouvent en plan plus rapproché des éléments qui étaient déjà visibles sur l'image de l'épisode 4. Ils peuvent donc décrire ces éléments et dire, par exemple : *Sami a renversé de la peinture* (réplique d'Assia dans l'épisode 4). Faire donner la couleur des pots renversés. Faire ensuite écouter la piste correspondante du CD. Puis demander de raconter ce qui s'est passé. Reprendre le texte et donner des explications en fonction des problèmes rencontrés : expliquer le mot *bêtise* en disant la réplique correspondante et en faisant non de la tête et du doigt. Ajouter *Sami a renversé les pots de peinture. Ce n'est pas bien. C'est une bêtise. Sami a fait une bêtise.* Il est plus difficile d'expliquer le pot *pardon*. Il faut faire comprendre qu'il s'agit d'une façon de s'excuser : *Sami a fait une bêtise. Il dit « pardon », il s'excuse* (mettre les mains dans le dos comme Sami sur l'image et arborer la mine appropriée).

Séance 2

Activités autour de l'épisode 6 de l'histoire

La fabrique des couleurs

Faire rappeler ce qui s'est passé précédemment : Sami a renversé de la peinture. Il a fait une bêtise. Montrer l'image de la page 5 et demander de dire ce que fait Sami : il met le doigt dans la peinture. Montrer ensuite l'image de la page 7 qui présente un gros plan de cette action. Faire nommer les couleurs puis faire écouter l'histoire à quelques reprises. Vérifier la compréhension : *Que s'est-il passé ? Quelles couleurs Sami a mélangées ? Qu'est-ce qui se passe quand on mélange de la peinture bleue et de la peinture jaune ?* Naturellement, ce constat pourra donner lieu à des expériences dans la classe, voir la fiche, page 15, sur les couleurs.

Proposer l'activité du haut de la page 12, qui permettra aux élèves de repérer un détail de l'histoire : Sami a mélangé les couleurs avec son doigt. Montrer au tableau ce que signifie le mot *entoure* de la consigne et le pictogramme correspondant en traçant un cercle au tableau. Montrer dans quel sens il faut tourner. Ce sens de tracé n'est pas une obligation mais une convention : en tournant en commençant par la gauche, les élèves prendront une bonne habitude qui les aidera par la suite pour le tracé des lettres.

Semaine 4

Séance 1

Activité autour de l'épisode 7 de l'histoire

La fabrique des couleurs

Proposer de rappeler ce qui s'est passé au cours des deux épisodes précédents : réécoute et reformulation de l'histoire par les élèves. Proposer ensuite d'observer l'image de la page 8. Les élèves trouvent une situation comparable de mélange des couleurs. Ils devraient donc être à même de s'exprimer à ce sujet par simple transfert de ce qui a été entendu et dit précédemment. Faire écouter l'épisode à quelques reprises. Poser ensuite des questions : *Qui mélange la peinture ? Quelles couleurs mélange Assia ? Est-ce qu'Assia mélange les couleurs avec son doigt ? Assia mélange de la peinture jaune et de la peinture rouge. Ça fait quelle couleur ?*

Proposer la fiche de la page 11 qui permettra de résumer ce qui a été constaté au sujet du mélange des couleurs. Faire décrire les dessins présents. Des commentaires sont ensuite réalisés : le mélange du noir et du blanc n'a pas été vu dans l'histoire. Personne n'a renversé de verre. Les élèves concluent qu'ils doivent entourer les dessins 2 et 4. Rappeler comment on entoure et dans quel sens on effectue le tracé.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 8 de l'histoire

La fabrique des couleurs

Commencer par faire rappeler ce qui s'est passé précédemment dans l'histoire concernant le mélange des couleurs : *Quelles couleurs a mélangées Sami ? Quelle couleur ça fait ? Quelles couleurs a mélangées Assia ? Quelle couleur ça fait ?*

Faire observer l'image de la page 9. Les élèves doivent noter deux points : les affiches que montre la maîtresse, qui résumant les observations menées précédemment, et ce que fait Sami. Donner le vocabulaire manquant si nécessaire : *nettoyer, la table, une éponge*.

Faire écouter l'épisode. Proposer ensuite aux élèves de s'exprimer pour la raconter avec leurs mots : expression libre puis guidée par quelques questions de l'enseignant. Travailler ensuite sur la compréhension détaillée : *Quelle bêtise a fait Sami. Que nettoie Sami ? Qu'ont appris les enfants grâce à Sami ? Et grâce à Assia ?*

Proposer ensuite la deuxième activité de la page 12, qui permettra de rappeler l'ordre des actions de l'histoire. Enchaîner avec le premier exercice de la page 13, qui donnera l'occasion de vérifier si les élèves ont retenu ce que donnent les différents mélanges effectués par les personnages de l'histoire. Enfin, les élèves montreront leur sens de l'observation en détectant, dans l'activité du bas de la page 13, l'erreur présente sur l'un des deux dessins concernant l'objet utilisé par Sami pour nettoyer la table. Faire verbaliser dans chaque case : *Sami nettoie la table avec...*

→ Objectifs

- Comprendre la fonction de l'école : reconnaître sa maîtresse, les adultes de l'école, ses camarades.
- Respecter les règles de politesse : dire « bonjour » le matin et « au revoir » le soir ; dire « pardon ».
- Respecter les adultes et les élèves de l'école.
- Comprendre la fonction de l'école : repérer et utiliser les différents espaces de la classe et les locaux de l'école ; se regrouper à la fin de la récréation.
- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe : accepter de se séparer des adultes, de participer aux regroupements, aux ateliers, aux services ; se déplacer en rang dans la cour, les couloirs.

→ Matériel

- Livret 1, pages 14 à 32.
- Vignettes autocollantes (pour les activités)
- Fiches photocopiables.
- CD audio, pistes :
10_Livret 1_Comptine 1
11_Livret 1_Comptine 2
12_Livret 1_Comptine 3
- Poster 1.

À l'école maternelle, l'enfant apprend progressivement à devenir élève. La classe constitue un lieu d'apprentissage où, encadré par des adultes dont il identifie les rôles, il interagit avec les autres et s'insère dans une forme de vie collective. Les enjeux sont multiples : il s'agit de construire une citoyenneté respectueuse des autres tout en permettant à chacun de se construire comme une personne singulière, de faire que l'enfant comprenne la fonction de l'école et identifie le mode de fonctionnement de celle-ci (activités collectives ou individuelles qui sollicitent son attention à des moments donnés, qui tiennent compte des consignes collectives, qui nécessitent d'échanger avec les autres, qui respectent les droits et les devoirs de chacun : possibilité de s'exprimer, de jouer, d'apprendre, de faire des erreurs, d'être aidé...). En petite section, si des séances spécifiques peuvent être programmées ou si les moments de regroupements, par exemple, peuvent

permettre d'aborder des points précis, c'est avant tout de manière transversale et à chaque moment de la journée que les élèves apprennent ensemble et apprennent à vivre ensemble. L'histoire du premier livret peut servir de support à divers constats : un certain nombre des règles de la vie d'une classe y sont évoquées (les salutations et le respect des règles de la politesse, le respect des adultes, les excuses, les déplacements collectifs régulés (le petit train), le travail en ateliers, la nécessité de respecter les consignes, de nettoyer si on a sali). L'histoire offre aussi l'opportunité de constater que l'on apprend d'une manière spécifique à l'école : le mélange des couleurs, qui donne lieu à des expériences à la portée des élèves. Pour le reste, ce sont donc les situations de la classe qui permettent une réflexion : la manière de demander la parole, le respect des consignes, les comportements dans la cour de récréation, etc.

Semaine 1

Domaine : Langage • Saluer, se présenter

→ Objectifs de communication

- Saluer, se présenter, nommer quelques camarades.

→ Matériel

- Un objet (chiffon noué, clochette...).
- Une marionnette.
- Livret 1, page 14.
- Fiche photocopiable n°1.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Bonjour ! Au revoir !

Ça va ? Oui, ça va / ça va bien. Et toi, ça va / ça va bien ?

Je m'appelle... Et toi, comment tu t'appelles ?

Lui, c'est untel / Elle, c'est untelle.

Séance 1

Saluer

En petite section, l'approche doit être très progressive : il faut tout d'abord placer l'élève dans une situation de confiance qui lui permette d'oser entrer en communication avec ses camarades et les adultes. Il faut lui parler avec un débit légèrement ralenti pour faciliter la compréhension, l'aider quand un mot manque. La façon de corriger les erreurs

ne doit pas risquer de le bloquer dans ses initiatives. Il est préférable de reprendre la phrase erronée en la corrigeant et de la faire répéter ainsi à l'élève : *Très bien, untel / unetelle. Répète après moi : ...*

Dans le cas présent, le travail proposé sur les salutations s'effectuera en étroit lien avec le domaine du « Apprendre ensemble et vivre ensemble ». En effet, saluer, c'est prendre conscience de son appartenance à un groupe, prendre sa place dans ce groupe, faire cas des autres et développer ses

capacités relationnelles, comprendre les règles sociales. C'est respecter les autres et être respecté.

Les salutations doivent faire partie des rituels de chaque matin au moment de l'accueil. L'adulte donne l'exemple en la matière. Il montre l'importance de l'attitude : on dit bonjour en regardant la personne à qui on s'adresse, éventuellement en lui souriant. Les salutations peuvent aussi faire l'objet de séances spécifiques. Voici des pistes de travail :

- Lors du premier regroupement du matin, saluer la classe. Les élèves reprennent la salutation collectivement en disant bonjour à leur tour à l'enseignant(e).
- Utiliser une marionnette qui saluera les élèves et à laquelle ces derniers répondront.
- Organiser un jeu permettant à chacun de saluer ses camarades. Se munir d'un objet (chiffon noué, clochette, petite branche...). S'adresser à un élève et lui dire bonjour. L'inviter à répondre. Puis ajouter *Ça va bien, untel / unetelle ?* Inviter également l'élève à répondre puis à interroger l'enseignant (jeu de questions-réponses). Lui donner ensuite l'objet et l'inviter à reproduire le jeu avec un autre enfant. Ce jeu est rapide et peut ensuite se poursuivre en chaîne.
- Proposer un autre jeu en chaîne au cours duquel les salutations s'effectuent au moyen d'une poignée de main, d'une accolade, d'une bise.
- Proposer une comptine. Voici un exemple :
Monsieur pouce dit bonjour à tout le monde (à dire le poing fermé avec le pouce levé)
Bonjour maman (à dire en touchant le pouce et l'index à chaque syllabe)
Bonjour papa (en touchant le pouce et le majeur à chaque syllabe)
Bonjour petite sœur (en touchant le pouce et l'annulaire)
Bonjour petit frère (en touchant le pouce et l'auriculaire)

Séance 2

Prendre congé

Ce point sera abordé en deux temps distincts :

1. Prévoir de faire employer les salutations liées à la prise de congé en situation : si les élèves prennent l'habitude de dire bonjour en arrivant le matin, ils doivent aussi savoir prendre congé et dire *au revoir* lorsqu'ils quittent l'école. C'est l'enseignant qui donnera l'exemple quotidiennement.
2. Prévoir d'organiser un jeu comme celui proposé ci-dessus : un enfant tient en main l'objet choisi. Il va le donner à un camarade de son choix puis le quitte en lui disant *Au revoir untel / unetelle*. Il revient ensuite à sa place. Le jeu se poursuit en chaîne de la même façon.

Séance 3

Se présenter

Les jeux de présentation doivent permettre aux élèves de connaître le prénom de leurs camarades. Ils servent aussi à découvrir l'autre, à prendre confiance dans un groupe. Lors des premiers regroupements, proposer à chacun de se présenter. C'est l'enseignant(e) qui commence : *Je m'appelle...* Puis il demande à chaque élève de faire de même et aide pour la formulation si nécessaire. Si certains élèves ne veulent pas prendre la parole, les présenter ou demander à quelqu'un de le faire : *C'est...* Il est également possible de passer par une marionnette qui se présente puis demande aux élèves de le faire.

Voici un jeu : tendre une couverture (ou un morceau de tissu, de bâche) en l'air à une hauteur supérieure à celle de la taille des élèves. Partager les élèves en deux groupes, chacun se plaçant d'un côté de la couverture. Demander à un élève de chaque groupe de venir se placer dans un cerceau à proximité de la couverture (désigner chaque élève du doigt sans le nommer à haute voix). Baisser ou écarter la couverture. Chacun doit nommer le camarade qu'il a en face de lui.

Séance 4

Nommer quelques camarades

Voici un jeu simple à mettre en place, qui peut se décliner en deux niveaux de difficulté et permettre donc une progression : placer les élèves en cercle. Donner un ballon ou une balle à un élève. Lui demander de dire son prénom et de lancer le ballon à un élève de son choix. Le receveur donne son prénom, lance le ballon à un enfant et ainsi de suite. Après quelques minutes, passer au niveau de difficulté suivant : le jeu se déroule selon les mêmes modalités mais le lanceur, qui doit donc donner son prénom, annonce le prénom de l'élève à qui il lance le ballon.

Prévoir des étiquettes avec le prénom et la photo de chaque élève. Lors de l'accueil du matin, chaque élève retrouve son étiquette. Cela permettra de la placer sur le tableau des présents. De telles étiquettes peuvent aussi être utilisées pour les porte-manteaux, sur le tableau qui recense les participants aux ateliers, etc. Des jeux peuvent aussi être proposés à partir de ce matériel :

- Nommer l'enfant dont l'enseignant montre l'étiquette.
- Retrouver son étiquette puis l'étiquette d'un camarade donné parmi d'autres étiquettes.
- Partager la classe en groupes. Donner un paquet d'étiquettes à chaque groupe. Le paquet contient les étiquettes des membres du groupe et une étiquette en trop. Il faut identifier cette dernière et aller la donner à l'enfant en question.
- Plus tard dans l'année, les étiquettes pourront aussi servir pour travailler sur l'initiale du prénom. Des étiquettes sans la photo pourront alors être utilisées en supplément.

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 14

Demander de prendre le livret à la page 14. Laisser les élèves observer la première image. Puis demander de réagir. Selon leur niveau, certains élèves formulent un mot : le nom des enfants reconnus sur le dessin, par exemple. D'autres, plus avancés, pourront faire des phrases. Présenter la situation en montrant les personnages sur son propre manuel ou sur le TBI si la classe est équipée et que le manuel peut être projeté : *C'est Sami. C'est Assia. Là, c'est la maman de Sami. Et là, c'est sa maman.* Poser ensuite des questions en montrant tour à tour les personnages : *Qui c'est ? Et là, c'est qui ?* Demander ensuite de trouver où sont les enfants : ils entrent dans leur école. Faire imaginer leurs paroles : *Sami arrive à l'école. Que dit-il à ses parents ? Il voit Assia. Que dit-il à Assia quand il la voit ?*

Procéder selon la même méthode en ce qui concerne la deuxième image. Les élèves découvrent un personnage nouveau : la maman d'Assia. Il leur faut aussi comprendre que Sami et Assia quittent l'école et retrouvent leurs parents.

► Évaluation

La fiche photocopiable 1 offre l'occasion d'une synthèse : différentes façons de se dire bonjour (première série d'images), paroles à prononcer, gestes à adopter, attitudes non verbales à respecter (deuxième image). Prévoir de faire décrire les actions et de faire verbaliser dans chaque cas.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes leçons de langage : *Nous avons appris...*

Domaine : Explorer le monde • Les couleurs

→ Objectifs

- Reconnaître et nommer quelques couleurs de base : bleu, jaune, vert, rouge, orange.

→ Matériel

- Peinture (bleue, jaune, verte, rouge, orange).
- Feuille de papier coloré avec les couleurs étudiées.
- Poster 1.
- Livret 1, page 15.
- Fiche photocopiable n°2.

Séance 1

Bleu, jaune, vert / rouge, orange

Reprendre les pages 6 et 7 de l'histoire et faire rappeler ce qu'a fait Sami. Relire l'extrait du texte dans lequel Sami et la maîtresse expliquent ce qui s'est passé. Faire désigner les couleurs : *C'est du bleu / du jaune / du vert* (en faisant mettre le doigt sur la couleur concernée). Faire chercher dans la classe des objets comportant les mêmes couleurs : les vêtements des élèves, la couleur des tables ou des chaises, des affichages, des crayons, des feutres, des perles, des feuilles de papier, etc. Faire verbaliser. Par exemple : *Ma chemise est bleue. Le crayon est vert / C'est un crayon vert*, etc.

Reprendre ensuite la page 8 de l'histoire. Procéder comme précédemment : rappel de ce que la maîtresse a demandé à Assia, relecture de l'histoire, identification des couleurs qui seront désignées sur l'image (*Ici, c'est du rouge. Là, c'est du jaune*), recherche d'objets comportant les couleurs étudiées. N.B. En fonction du niveau des élèves, prévoir d'introduire progressivement les autres couleurs courantes : noir, blanc, violet, rose (voir le poster 1). Un nouveau mélange pourra être réalisé à partir de deux couleurs primaires : rouge et bleu pour donner du violet.

Séance 2

En ateliers, proposer de réaliser des mélanges de couleurs comme ceux de Sami et Assia. Proposer également des activités de peinture, de déchirage et de collage : peindre le fond d'une feuille d'une couleur donnée (en jaune, par exemple, pour certains élèves, en bleu pour d'autres, etc.). Puis déchirer des papiers d'une autre couleur (bleue, par exemple, pour les élèves qui ont un fond jaune, rouge pour ceux qui ont un fond bleu, etc.) et les coller sur la feuille. Le travail sur la page 15 du livret permettra de faire la synthèse concernant l'identification des couleurs.

► Évaluation

À partir de la fiche photocopiable n°2, les élèves nomment les couleurs qu'ils ont utilisées (activité 1). Prévoir également de faire mettre le doigt sur les taches dessinées et de nommer la couleur dans chaque cas (activité 2).

► Synthèse

Prévoir de faire verbaliser ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Nous savons reconnaître le jaune, le bleu...* (en montrant des feuilles ou des objets).

Domaine : Structurer sa pensée • Classer selon la couleur

→ Objectifs

- Classer selon la couleur.

→ Matériel

- Foulards, tissus, balles, ballons, cerceaux, papiers (bandes de papier, papier crépon...), perles, etc. comportant les couleurs étudiées.
- Poster 1.
- Livret, page 16.
- Fiche photocopiable n°3.

Les activités de tri et de classement sont importantes car elles permettent au jeune enfant de structurer sa pensée et de comprendre les logiques de catégorisation : lorsque l'on choisit une règle de tri, on doit l'appliquer en fonction d'une ou plusieurs propriétés. On peut ainsi isoler tous les objets rouges (l'enfant catégorise selon sa perception des couleurs). On peut aussi trier les feutres parmi des objets de l'école (l'enfant regroupe des éléments qui se ressemblent : des feutres par opposition à des crayons, par exemple). On peut également trier selon un thème : dans un imagier, l'enfant repère, par exemple, tout ce qui est relatif à la ferme (contrairement au type de catégorisation précédent, l'enfant n'associe pas ici des éléments qui se ressemblent mais qui se trouvent dans un même lieu : une vache, un tracteur, un fermier...). En petite section, on privilégiera les activités de manipulation au cours desquelles les élèves apprendront à construire des catégories (*Regroupe ce qui va ensemble*), à trier selon une propriété (*Mets ensemble tous les objets jaunes...*) ou selon plusieurs propriétés (*Parmi cet ensemble de feutres et de crayons, trouve tous les feutres jaunes*), à identifier des catégories (*Pourquoi a-t-on mis ces objets ensemble ?*) et à justifier leurs actions et leurs réponses (*J'ai mis ces objets ensemble parce que... Tu as mis ces objets ensemble parce que...*).

Séance 1

Proposer des activités de manipulation : dans la salle de motricité ou dans la cour, trier des balles, des ballons, des foulards... avec les couleurs apprises précédemment (les regrouper, les ranger dans des cartons, les poser dans des cerceaux : *Dans le cerceau bleu, posez tous les objets bleus*. Faire verbaliser ce qui vient d'être fait : *La balle est bleue / jaune / verte. Le cerceau est bleu / jaune / vert. Dans la boîte / le cerceau, tous les objets sont bleus / jaunes / verts*).

Faire également manipuler des objets dans la classe : trier des crayons ou des feutres, des morceaux de papier. Faire verbaliser de la même façon. Par exemple : *J'ai mis les crayons / les feutres / les papiers bleus ensemble*. Faire constituer des colliers avec les couleurs travaillées : colliers avec une couleur donnée, avec deux couleurs ou les trois. Laisser les élèves composer librement les colliers comportant plusieurs couleurs. Le travail sur les alternances et les algorithmes interviendra plus tard.

Séance 2

Demander d'ouvrir le livret à la page 16. Faire observer les différents objets représentés. Les faire nommer ou les nommer

si les élèves ne savent pas (pour les boîtes, notamment). Faire pointer le doigt sur les différents crayons du haut de la page : *Posez le doigt sur le crayon rose / sur le crayon marron*, etc. Faire faire ensuite le même travail en donnant les couleurs dans le désordre. Proposer la même activité avec les boîtes puis avec les crayons du bas de la page. Donner ensuite la consigne. Montrer le pictogramme correspondant et rappeler par un exemple au tableau ou sur une feuille ce que *relier* signifie. Faire observer que chacun des crayons bleus a été relié à la boîte de la couleur bleue. Faire constater que certains crayons n'ont pas de boîte correspondant à leur couleur. Demander s'il est possible de faire le même travail que celui qui vient d'être fait : *Est-ce qu'on peut relier le crayon vert / le crayon noir à une boîte ?* Expliquer qu'il faut entourer les crayons qui n'ont pas de boîte.

► Évaluation

Sur la fiche photocopiable n°3, faire observer les deux ensembles. Préciser que l'on va coller des gommettes dedans en montrant les autocollants. Demander de mettre le doigt sur le premier ensemble vide. Puis sur le rond de l'étiquette. Demander de prendre un crayon vert et de colorier ce rond. Suivre le même processus concernant le deuxième ensemble (jaune) et le troisième (bleu). Donner ensuite les gommettes à chaque élève pour qu'il puisse travailler seul. Faire verbaliser ensuite ce qui a été fait. Par exemple : *J'ai collé les gommettes vertes dans le grand rond / l'ensemble vert. J'ai mis ensemble les gommettes jaunes dans le rond du jaune.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais classer selon la couleur. Je sais mettre ensemble les feutres jaunes* (par exemple).

Domaine : Graphisme • Découvrir les livres

→ Objectifs

- Découvrir « l'objet » livre, se repérer dans la diversité des écrits.
- Manipuler correctement un livre.
- Utiliser les livres de la classe.

→ Matériel

- Livret 1, page 17.
- Fiche photocopiable n°4.
- Poster 1.

Séance 1

Découvrir le premier livret. Découvrir des livres (son premier livret, les livres de la classe...).

Les élèves sont mis en présence de leur premier livret lorsqu'ils découvrent l'histoire *La fabrique des couleurs*. Comme cela a été signalé précédemment, prévoir de leur faire découvrir l'ouvrage : prendre le livre, le poser sur la table, le feuilleter. Faire comprendre ce qu'on y trouve : une histoire et des activités. Faire feuilleter les pages correspondant à l'histoire. Les faire différencier des pages suivantes, celles des activités.

Séance 2

Afin de prévenir les problèmes, prévoir un temps au cours duquel les élèves seront mis en garde sur les conséquences de la mauvaise manipulation des livres. Prendre un vieux cahier et montrer comment tourner les pages correctement. Faire ensuite des démonstrations pour expliquer que l'on risque de froisser les pages dans certaines circonstances,

voire de les déchirer (avec le coude, en tirant sur les feuilles, en les tournant trop rapidement...). Distribuer leur livret aux élèves et leur proposer de regarder les pages de l'histoire *La fabrique des couleurs* en appliquant les principes de précautions qui viennent d'être vus. Demander de poursuivre le feuilletage. Faire découvrir les pages correspondant aux activités. Expliquer qu'on aura le droit d'écrire sur ces pages mais seulement quand l'enseignant(e) donnera l'autorisation. Rappeler que l'on ne doit pas écrire sur les pages de l'histoire.

Séance 3

Faire découvrir différentes sortes de livres et divers types d'écrits. Concernant les livres, utiliser ceux de la classe, ce qui permettra également d'expliquer tout ce qui concerne le rangement ou la manipulation : où se rangent les livres, comment on les range (à l'endroit, en les posant et sans les jeter dans un bac, par exemple), les moments où l'on est autorisé à les lire, le soin qu'il faut leur apporter (repandre ce qui a été dit précédemment concernant la façon de tourner les pages, l'interdiction d'écrire dans les livres).

Ces phases de travail, si elles demandent des explications, ne doivent pas être statiques : circuler dans la classe pour emmener les élèves vers le coin bibliothèque. Demander à quelques volontaires de prendre un livre et de montrer comment on le range (à l'endroit, la première de couverture face au lecteur quand les livres sont dans un bac ou toujours orientée du même côté quand les livres sont placés sur des étagères). D'autres élèves pourront montrer comment on tourne les pages. On peut aussi sortir une pile de livres d'un bac ou prendre quelques ouvrages sur une étagère puis demander à un groupe d'élèves de les ranger. Faire comprendre le mode de rangement adopté dans la classe (les livrets sur une étagère, les livres de lecture et les cahiers à tel autre endroit, etc.) et commencer ainsi à faire repérer la diversité des écrits. Ce point sera abordé en différentes circonstances au cours de l'année, au fur et à mesure que seront montrés et utilisés divers livres documentaires ou de littérature de jeunesse, un répertoire de chants, de comptines ou de poésies, des étiquettes (prénoms, lettres de l'alphabet), des affiches, des cahiers, des lettres, des courriers pour les parents, l'emploi du temps de la classe, un calendrier, une recette de cuisine, un journal, un magazine, etc.). Prévoir d'attirer l'attention des élèves sur la fonction de ces écrits et quelques-unes de leur caractéristiques : présence de texte et / ou de dessins ou de photos, disposition de ces éléments, présence de plusieurs pages ou pas, d'une couverture ou non, etc.

Séance 4

Demander de prendre le livret 1 à la page 17. Faire observer ce qu'on y voit. Laisser la classe réagir. Deux constats seront effectués : on voit des livres. Et c'est la couverture de chaque livre qui est présentée. Faire imaginer le contenu de chaque livre. Les élèves distingueront le livre de littérature de jeunesse des deux autres. Certains, sans doute, identifieront leur livret 1 parmi les deux couvertures « qui se ressemblent ». Faire trouver les similarités de ces deux livrets : le titre (à lire aux élèves), la présence du minibus, d'un dessin dans un grand rond. Lire quelques éléments pour faire apparaître les différences : l'un des livrets s'adresse aux élèves de moyenne section tandis que l'autre concerne les élèves de petite section, l'un s'adresse aux élèves de 4-5 ans tandis que l'autre est destiné aux enfants de 3-4 ans. Proposer ensuite un exercice d'identification : *Mettez*

le doigt sur le livre qui raconte l'histoire de la princesse / sur le livre pour les enfants de moyenne section / sur la couverture de votre livret. Donner ensuite la consigne concernant le collage de la gommette et laisser les élèves travailler seuls. Faire ensuite verbaliser ce qui est fait / a été fait : *Je colle / J'ai collé une gommette sur la couverture de mon livret.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°4, *Découvrir les livres*. Faire observer l'image quelques instants puis laisser les élèves réagir : *Que voyez-vous sur l'image ? Où sont ces enfants ? Que font-ils ?* Guider ensuite l'observation sur des points qui n'ont pas été mentionnés : l'endroit où les enfants sont installés, ce que l'on voit dans cette classe. Faire observer l'utilisation que chacun des enfants fait de son livre. Faire noter les anomalies et demander d'entourer dans chaque cas l'enfant concerné (faire poser le doigt sur le pictogramme qui accompagne la consigne) : *livre tenu à l'envers, page déchirée, page froissée.* Faire verbaliser chaque situation de plusieurs façons différentes en fonction du niveau des élèves en français : *La fille déchire la page. / Elle déchire la page. / La fille veut tourner la page et elle la déchire. / Elle tire trop fort sur la page. / Elle ne fait pas attention et elle déchire la page, etc.*

Semaine 2

Domaine : Langage • Les lieux de l'école

→ Objectifs de communication

- Découvrir, identifier et nommer les différents lieux de l'école.
- Employer le vocabulaire relatif à l'orientation dans l'espace (*devant, derrière, à côté, près...*).
- Verbaliser un itinéraire que l'on vient de réaliser.
- Connaître et accepter les règles de vie de l'école : l'utilisation des espaces jeux, la place du matériel, le respect des autres, le partage du matériel et des espaces (liens possibles avec le domaine « Apprendre ensemble et vivre ensemble »).

→ Matériel

- Matériel pour le jeu de piste proposé dans la séance 2 (enveloppes, éventuellement des photos des lieux de l'école).
- Livret 1, page 18.
- Fiche photocopiable n°5.

Séance 1

Les premiers jours à l'école doivent être les plus rassurants possibles. La connaissance des lieux est de nature à éviter les angoisses chez certains enfants qui se sentent en insécurité, ont peur de se perdre... Pour tous, il est nécessaire de connaître leur école. Les jeux moteurs, les jeux de déplacement, le passage aux toilettes donneront l'occasion de sortir de la classe. Débuter par les endroits que les élèves ont besoin de connaître : l'identification des porte-manteaux, les toilettes, la cour de récréation. Puis faire découvrir les autres classes, le bureau du directeur ou de la directrice, la salle de motricité, etc. Cette construction de l'espace proche pourra s'organiser en plusieurs fois à la faveur du retour de la récréation, par

exemple, ou du passage aux toilettes (on en profite pour visiter une classe ou un autre lieu, ou revisiter, car il est important que les élèves s'approprient les lieux, ce qui ne se fera généralement pas en une fois). En liaison avec le langage oral, faire verbaliser les actions au fur et à mesure (langage de situation) et de retour en classe (langage d'évocation) : *On va / est allés dans la salle de motricité. On passe / est passés devant la classe de...*, etc. Utiliser de façon progressive le vocabulaire relatif à la localisation dans l'espace : *devant, à côté, près*, etc.

Séance 2

Organiser un jeu de piste pour que les élèves continuent de découvrir leur école et s'y sentent à l'aise. Voici une suggestion d'organisation :

- Prévoir les lieux dans lesquels les élèves doivent passer et l'ordre dans lequel s'effectuera le parcours.
 - Préparer des enveloppes correspondant à chacun des lieux visités. Dans chaque enveloppe se trouve un indice concernant le lieu suivant. Placer les enveloppes dans les différents lieux choisis.
 - Regrouper les élèves et leur présenter la première enveloppe. Demander à un élève de l'ouvrir et lire le message qu'elle contient. Il faut prévoir une situation motivante pour les élèves : le fait de découvrir une surprise (un goûter, un paquet de bonbons, un nouveau livre pour la classe...) ou de retrouver un objet de la classe, une marionnette ou une mascotte si l'enseignant(e) en utilise une ou encore une peluche ou une poupée de la classe. Adapter le message en conséquence : *Une surprise vous attend / Notre marionnette / Notre poupée a disparu. Si vous voulez la découvrir, commencez par aller dans l'endroit où nous jouons tous les matins et tous les après-midis.* Les élèves doivent comprendre l'indice en question (prévoir d'adapter le texte en fonction du niveau en français des élèves. Il est également possible de proposer des photos qui montrent les lieux ou un élément de chacun d'eux).
 - Prévoir un message dans chacun des lieux visités qui permettra d'aller à l'endroit suivant. Voici des suggestions : *Il faut passer maintenant par le bureau de la directrice. Il faut maintenant rendre visite à la classe de moyenne section. Passons donc dans l'endroit où on fait la gymnastique. S'il s'agit de la mascotte ou d'une poupée qui est partie de la classe ou a disparu : Je suis passée par le bureau de la directrice / la classe de moyenne section. La directrice / le directeur / le maître / la maîtresse de la classe de moyenne section m'a demandé de l'aide. Après, j'ai eu besoin d'aller aux toilettes. Après j'étais fatiguée. Je suis allée à l'endroit où l'on fait la sieste, etc.*
- Le jeu se termine lorsque les élèves sont arrivés à la dernière étape.

Séance 3

Prévoir d'exploiter le jeu de piste réalisé précédemment. Si possible, prendre des photos lors de son déroulement, dans chacun des lieux visités par les élèves dans l'école. Cela permettra de rappeler les différents endroits dans lesquels on s'est rendu (les faire évoquer en l'absence de photos). Les élèves pourront ranger les photos par ordre chronologique. Faire donner les caractéristiques de chaque endroit, nommer éventuellement les personnes qui s'y trouvent, dire ce qu'on y fait. Apporter le vocabulaire qui manque ou qui n'aurait pas été correctement mémorisé (*le bureau de la directrice, la salle de motricité / de sport / de gymnastique* selon la terminologie utilisée dans l'école, etc.).

Séances 4 et 5

Faire prendre le livret à la page 18. Laisser quelques instants pour prendre connaissance de la page (séance 4). Dans un premier temps, les élèves s'expriment librement. Proposer ensuite d'observer et de commenter les images une à une. Faire détailler la description (ce que l'on voit dans la cour, le nom des jeux que font les enfants, les différentes parties de l'école que l'on peut voir...). Utiliser la même procédure concernant les deux images du bas de la page (séance 5). Faire noter la présence des porte-manteaux, des WC. et du papier de toilette, du lavabo et de la lumière, etc. Concernant les différentes images de la page, interroger la classe sur les ressemblances et les différences avec leur école : *Dans cette cour, qu'est-ce qui est pareil / n'est pas pareil que dans notre cour ? Avons-nous des porte-manteaux comme ceux que vous voyez sur le dessin ? Quelles sont les différences ?*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°5. Comme dans toutes les activités de langage qui prennent appui sur un support iconographique, il faut prévoir de présenter la situation puis de laisser un temps aux élèves pour prendre connaissance de l'image ou des images. Après ce moment d'observation, proposer de parler tout d'abord de la première image. Le décor est absent et les élèves doivent donc faire un effort de déduction pour comprendre que ces enfants sont dans leur école. Faire décrire ce qu'ils font. Puis demander *Lequel ne fait pas la même chose que les autres ? Mettez le doigt dessus. Untel, sur qui as-tu mis le doigt ? Ce garçon devrait-il être là ? Où devrait-il être ?*

Utiliser la même méthode en ce qui concerne la deuxième image. Les élèves doivent identifier le bureau de la directrice. Interroger la classe sur les personnes : *Qui est la dame derrière le bureau ? (C'est la directrice.) Qui est le monsieur ? (C'est le papa de la petite fille.) Qui est la dame à côté du monsieur ? (C'est la maman.) Que font les enfants à côté du bureau ? (Les enfants jouent au ballon.) Est-ce qu'on joue au ballon dans le bureau de la directrice ? Où doivent aller les enfants pour jouer au ballon ? (Ils doivent aller dans la cour.)*

► Synthèse

Pour réaliser la synthèse des différentes séances, faire citer les principaux lieux de l'école.

Domaine : Explorer le monde • Vivant ou non vivant

→ Objectifs

- Reconnaître les caractéristiques du vivant et du non-vivant.
- Identifier, nommer et comparer des objets, des matières et des êtres vivants.
- Connaître quelques-unes des manifestations de la vie végétale et animale.
- Respecter les plantes et les animaux (liens avec le domaine « Apprendre ensemble et vivre ensemble »).

→ Matériel

- Objets et photos, plantes et petits animaux : crayon, gomme, stylo et autre matériel de la classe, plante verte, arbre et autres plantes, escargot, poisson et autres photos d'animaux, caillou, photo de nuage, etc.
- Livret 1, page 19.
- Fiche photocopiable n°6.

Séance 1

Partir d'une interrogation : *Qu'est-ce qui est vivant autour de nous ? Et qu'est-ce qui n'est pas vivant ? Pourquoi ?*

Proposer un tri à partir des éléments et des photos qui ont été réunis. Classer en trois catégories : *Vivant / Non-vivant / On ne sait pas*. Reprendre une à une les étiquettes des deux premières catégories et faire justifier les réponses. Il est évidemment hors de portée d'élèves de petite section de dégager les caractéristiques du vivant mais on peut néanmoins les faire réfléchir à ce sujet, aborder la catégorisation et l'argumentation : *La plante est vivante parce qu'elle grandit. L'escargot est vivant parce qu'il peut bouger tout seul*, etc. Ainsi, les caractéristiques du vivant et du non vivant se construisent progressivement. Les élèves perçoivent certains éléments, principalement la naissance, la croissance, la nourriture, la reproduction (la notion de vivant fera certainement aussi surgir celle de mort. Il est donc préférable d'anticiper les questions des élèves à ce sujet pour se préparer à y répondre). Si des erreurs de classement ont été commises, elles seront rectifiées en fonction des critères établis lors des discussions. Les éléments de la colonne *On ne sait pas* pourront aussi passer dans une autre catégorie. Par exemple : *Le nuage bouge mais il ne mange pas, il ne fait pas des petits. Il n'est pas vivant. La plante ne bouge pas mais elle grandit. Elle pourra donner d'autres plantes comme elle* (il est plus difficile pour les jeunes enfants d'identifier les plantes que les animaux en tant qu'êtres vivants, d'où l'importance de mener les activités de plantations proposées ci-dessous). *La table est en bois. Elle a été faite avec un arbre. L'arbre est vivant mais la table n'est pas vivante.*

Prolongements possibles : effectuer des plantations dans la classe (quelques graines, un peu de terre dans des pots ou des bouteilles d'eau coupées suffisent pour réaliser des observations très motivantes et très enrichissantes pour les élèves), mettre en place un élevage (des escargots, par exemple, qui sont faciles à élever).

Séance 2

Proposer de prendre le livret à la page 19. Faire observer puis nommer le contenu des photos. Faire chercher ensuite ce qui est vivant et ce qui ne l'est pas. Des questions seront sans doute soulevées : la voiture se déplace mais elle n'est pas vivante ; c'est aussi le cas du nuage. Donner la consigne et la faire reformuler pour s'assurer qu'elle est comprise de tous. Laisser ensuite les élèves agir puis demander de verbaliser les réponses afin de s'assurer de la bonne compréhension. Par exemple : *La souris est vivante. C'est un animal.*

► Évaluation

Procéder de la même façon en ce qui concerne la fiche photocopiable n°6. Les élèves rencontrent une difficulté supplémentaire : sur chaque dessin figure un élément vivant et un élément non vivant : *La fille est vivante, pas la poupée. La plante est vivante. Le pot avec la terre n'est pas vivant. Le papillon est vivant. Il est posé sur la chaise. La chaise n'est pas vivante. L'homme est vivant, pas sa moto.*

► Synthèse

En se servant des supports imagés disponibles, faire récapituler les classements qui ont été effectués.

Domaine : Structurer sa pensée • Classer selon la forme

→ Objectifs

- Classer des objets selon leur forme.

→ Matériel

- Objets à classer : formes géométriques et autres.
- Livret 1, page 20.
- Fiche photocopiable n°7.

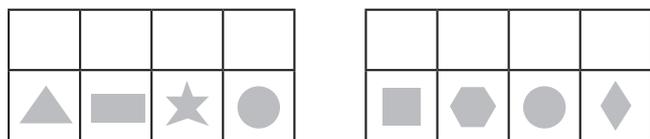
La connaissance des formes géométriques n'est pas seulement une question de vocabulaire à acquérir. C'est un apprentissage qui nécessite un travail particulier car il est nécessaire que les élèves parviennent à des catégorisations reposant sur des perceptions (nombres de côtés, de sommets, d'axes...). Naturellement, si des justifications concernant les classements effectués seront demandées et si des explications seront fournies par l'enseignant, aucune terminologie mathématique n'est encore véritablement exigée chez les jeunes élèves : on acceptera le mot *rond* (pour un cercle ou un disque), le terme *coin* pour un angle, etc. Les termes de la géométrie seront introduits progressivement. En petite section, les élèves doivent pouvoir identifier globalement des formes par la vue et le toucher. Ils sauront en nommer certaines propriétés (forme, couleur, taille) et reconnaître globalement les formes géométriques de base : rond, carré, triangle, rectangle. On pourra également proposer des activités de reproduction plus tard dans l'année : assembler des formes planes (et des solides) par juxtaposition ou par superposition, par exemple.

Séance 1

Manipulation et découverte

Placer les formes disponibles dans des corbeilles et demander de les trier. Plusieurs critères peuvent être retenus : la taille, la forme, la couleur. Proposer de mettre ensemble toutes les formes identiques, sans tenir compte de la couleur ni de la taille. Faire observer le résultat obtenu : les carrés, les triangles, les ronds, les étoiles... Placer ensuite un morceau de tissu sur chaque boîte pour masquer leur contenu. Montrer une forme (un carré, par exemple). Demander à un élève de plonger la main dans les boîtes pour trouver un carré.

Proposer ensuite un jeu de loto. Préparer des feuilles avec les formes qui devront être réunies. Voici quatre exemples :



La règle du jeu est la suivante : les différentes formes disponibles sont disposées dans une boîte (il ne faut pas que les élèves puissent en voir le contenu). Un élève prend une forme dans la boîte. S'il le peut, il la place sur sa carte, dans la case au-dessus du modèle. S'il ne peut pas la placer, c'est son voisin qui joue à son tour. Il est possible d'introduire des variantes dans le jeu : tenir compte de la forme et de la couleur ; faire intervenir un meneur qui tire une forme et l'annonce à ses camarades sans la montrer. N.B. Un travail comparable pourra être proposé plus tard avec des solides (cubes, pavés droits, sphères...).

Séance 2

Faire rappeler ce qui a été fait au cours de la séance précédente : le nom des figures qui ont été utilisées auparavant.

Proposer de travailler sur la page 20 du livret. Faire observer la page. Des volontaires disent ce qu'ils ont vu et compris. Il est ici possible pour les élèves d'imaginer la consigne : présence des boîtes, des formes géométriques et trait qui relie l'une d'elles à la boîte correspondante, observation du pictogramme. Expliciter ensuite cette consigne. Rappeler que l'on ne tient pas compte de la couleur.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable N°7 aux élèves afin qu'ils la réalisent individuellement. Expliquer la consigne. La faire reformuler afin de vérifier que toute la classe a bien compris ce qui doit être fait. Prévoir de faire verbaliser les actions réalisées : *Je barre / J'ai barré le... parce que...*

► Synthèse

Prévoir de faire effectuer la synthèse de la leçon : *J'ai appris à trier des formes. Je connais / reconnais les carrés, les ronds et les triangles.*

Domaine : Graphisme • Tracer dans différentes directions

→ Objectifs

- Tenir correctement les outils pour écrire.
- Tracer des traits dans différentes directions.

→ Matériel

- Peinture, feutres, crayons.
- Livret 1, page 21.
- Fiche photocopiable n°8.

Les premières séances de graphisme doivent permettre à l'élève de découvrir des gestes puis de parvenir à les maîtriser (tenir l'outil, exercer dessus la pression adaptée, adapter le geste à l'outil utilisé et au support, etc.). Il lui faut également apprendre à percevoir et gérer un espace : celui du support qu'il utilise (occuper toute la feuille ou non, écrire dans une partie de celle-ci seulement, etc.).

Ce sont, en définitive, un nombre important de perceptions et de contrôles qui s'exercent et qui demandent du temps. Ce n'est donc que progressivement et après tout un cheminement que l'élève parviendra à reproduire un graphisme simple. L'un des préalables à l'accomplissement de ces activités graphiques passe par la pratique de jeux et d'activités gestuelles dans l'espace : se déplacer en tous sens dans la salle de motricité, marcher sur une ligne droite, en suivant un tracé au sol, d'un point à un autre, d'une case à une autre, selon un parcours défini entre des plots, par exemple ; effectuer des gestes amples avec le bras : lever les deux bras puis un seul, effectuer des moulinets, balancer les bras d'avant en arrière, etc. ; effectuer des mouvements en tenant un ruban. Des exercices de motricité fine seront également proposés. Ce sont notamment les comptines qui font intervenir les mains (frapper dans les mains, faire les ailes du papillon...) ou les doigts (comptines qui permettent de désigner, de bouger ou de lever les doigts un à un), les manipulations de perles ou de graines, les exercices de transvasement avec des entonnoirs (sable, riz...), les enfilages de perles, les jeux avec des lacets, les jeux de construction, les activités de collage, de pâte à modeler, les puzzles, les encastrement, etc.

Séance 1**Les traces, les empreintes**

En liaison avec les activités plastiques et les projets de la classe, les premières activités de graphisme permettront de laisser des traces avec son corps sur des feuilles ou d'autres supports. Les élèves sont ainsi invités à tremper leurs mains dans la peinture et à les poser sur une feuille. Prévoir de varier les couleurs pour permettre de décorer la feuille. On passe ensuite de l'expérience corporelle directe à celle consistant à utiliser un objet : éponge, bouchon... Dans un premier temps, les feuilles sont de grand format. Ce n'est que progressivement que l'on réduira l'espace et le geste. Faire verbaliser l'action en cours : *Je trempe ma main dans la peinture. Je pose ma main sur la feuille. Je recommence avec une autre couleur pour décorer la feuille. Je trempe l'éponge / le bouchon dans la peinture. Je la / le pose sur la feuille.*

Séance 2**Les tracés libres**

Ces traces libres sont aussi appelées « gribouillages ». Elles consistent à tracer des traits de façon continue et permettent d'effectuer des gestes amples occupant l'espace de la feuille. Les supports et les outils pourront varier : craie grasse, craie, feutre, crayon, pinceau... à utiliser sur des feuilles de papier, du carton, sur le tableau de la classe... Dans un deuxième temps, on peut imposer quelques contraintes simples : balayer la feuille d'un côté à l'autre sans lever l'outil, par exemple. Faire verbaliser les actions. Par exemple : *Je fais des traces sur la feuille / sur le tableau. J'utilise un feutre / une craie...*

Séance 3**Tracer à partir d'un point**

Tracer un point au tableau. Demander à quelques élèves de venir tracer une ligne à partir de ce point. Certains partent vers la gauche ou la droite, d'autres vers le haut ou le bas puis tracent entre les lignes qui ont déjà été faites (il est aussi possible de croiser les autres lignes). D'autres activités du même type sont ensuite réalisées sur divers supports et en faisant varier les outils. Il est envisageable d'imposer progressivement quelques contraintes : toutes les lignes doivent partir du même côté de la feuille, par exemple. Il est également possible d'induire le sens du tracé : deux traits placés sur la feuille (horizontaux ou verticaux ou encore en oblique) obligeront l'élève à tracer entre ces deux repères (voir la fiche photocopiable n°8). Proposer ensuite du graphisme décoratif en fonction des projets en cours dans la classe et en reprenant les tracés libres qui ont été pratiqués. Faire verbaliser ce qui est fait : *Je pars du point et je trace un trait. Éventuellement : Je descends / Je monte / Je tourne...*

Séance 4

Coller des séries de deux gommettes de même couleur sur une feuille (ou dessiner des ronds). Demander de relier les gommettes (ou les ronds) qui ont la même couleur. Prévoir de varier les situations : dans un premier temps, les traits s'effectuent dans des directions quelconques. Puis les gommettes peuvent être placées de façon telle que les traits permettant de les relier soient plus ou moins verticaux, horizontaux ou obliques. Il est également envisageable de faire que les traits se croisent : deux traits verticaux, deux

autres horizontaux, par exemple, ce qui donnera plus ou moins un petit quadrillage.

Terminer les activités en demandant d'effectuer l'exercice de la page 21 du livret.

Faire verbaliser les actions au fur et à mesure qu'elles se déroulent (langage de situation) puis après coup (langage d'évocation) : *Je trace un trait d'un point à un autre / J'ai tracé un trait d'un point à un autre.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°8. Faire observer le haut de la page. Faire constater la présence des points en début de ligne. Faire mettre le doigt sur le premier d'entre eux. Demander de dire ce qu'on voit à côté : une flèche et des pointillés. Faire imaginer ce qu'il va falloir faire. Préciser la consigne si nécessaire par rapport à ce que les élèves ont dit puis les laisser travailler seuls. Le même type de présentation sera proposé pour l'exercice du bas de la page.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes activités de graphisme.

Semaine 3**Domaine : Langage • Les coins de la classe****→ Objectifs de communication**

- Identifier et nommer les différents lieux de la classe.
- Se déplacer dans la classe en réponse à une consigne.
- Verbaliser un itinéraire que l'on vient d'effectuer.
- Respecter les règles de fonctionnement des différents coins de la classe (lien avec le domaine « Apprendre ensemble et vivre ensemble »).

→ Matériel

- Livret 1, pages 4 et 22.
- Fiche photocopiable n°9.

Séance 1**Présentation des coins de la classe**

Revenir à la page 4 du livret. Faire rappeler les différents coins de la classe de Sami et Assia que l'on y voit. Faire comparer avec la propre classe des élèves : *Dans notre classe, il y a aussi un coin cuisine. Mais la bibliothèque n'est pas pareille, etc.* Circuler dans la classe avec les élèves pour faire nommer les coins de la classe, pour faire dire ce qu'on y trouve et ce qu'on y fait. En liaison avec le domaine « Apprendre ensemble et vivre ensemble », rappeler quelques règles de fonctionnement : les moments où l'on a le droit de fréquenter tel ou tel lieu, la façon de s'y comporter (partager le lieu et les objets avec les autres, ne pas faire de bruit, ranger, etc.).

Séance 2**Jeu de piste dans la classe (1)**

Voici plusieurs suggestions de jeux qui permettront aux élèves de se déplacer dans leur classe et de s'en approprier les différents lieux.

Préparer des étiquettes comportant le nom des coins de la classe. Un élève pioche une étiquette, la donne à la maîtresse / au maître qui lit le nom du coin écrit dessus. L'élève doit s'y rendre. Faire verbaliser l'action par l'élève lui-même (*Je vais / Je suis dans le coin cuisine*) puis par le reste de la classe (*Il / Elle va / Il / Elle est dans le coin cuisine*). Demander ensuite à l'élève qui s'est déplacé de réaliser une action dans le coin où il s'est rendu. Le faire à nouveau verbaliser (*Je prends une casserole*) puis interroger la classe à ce sujet : *Il / Elle prend une casserole*.

Séance 3

Jeu sur les coins de la classe (2)

Voici un autre jeu permettant de se déplacer d'un coin à un autre dans la classe et de rappeler les règles de rangement. Placer sur une table devant les élèves des objets qui sont connus d'eux : un livre du coin bibliothèque, une cuillère du coin cuisine, un pinceau du coin peinture, etc. Un élève doit choisir un objet, le nommer, indiquer dans quel coin il faut le ranger puis s'y rendre pour l'y placer. Faire verbaliser par la classe ce qui a été fait : *Il y a un livre sur la table. Untel / Unetelle prend le livre. Il range le livre dans la bibliothèque*.

Voici une variante de ce jeu. En dehors de la présence des élèves, placer un intrus dans les différents coins de la classe (un pinceau dans le coin bibliothèque, etc.). Les élèves doivent trouver les objets et les remettre à leur place. Faire verbaliser ce que l'on fait (*Je pose / Je mets le pinceau dans le coin peinture*) et, quand les élèves en sont capables, ce que l'on va faire ou ce que l'on a fait (*Je vais poser / J'ai posé le pinceau dans le coin peinture*). Faire rappeler les règles de rangement dans la classe. Faire constater les problèmes qui se posent si tous les objets sont mélangés et ne sont pas à leur place.

Séance 4

Jeu sur les coins de la classe (3)

Voici un autre jeu basé sur des photos prises dans la classe. Prendre les coins de la classe en photo (coins, meubles, éventuellement quelques objets). Y ajouter quelques intrus (la cour, le bureau de la directrice ou du directeur, les coins d'une autre classe...). Plastifier les photos. Montrer les photos. Les élèves doivent piocher une photo et identifier les coins de la classe. Ils constatent la présence de quelques intrus. Ce jeu peut donner lieu à des variantes : l'élève doit aller poser chaque photo dans le coin voulu. On peut aussi donner deux ou trois photos à remettre à leur place à la suite l'une de l'autre, l'élève devant verbaliser l'itinéraire qu'il a accompli pour ce faire.

Séance 5

Faire ouvrir les livrets à la page 22. Faire nommer et décrire chaque coin représenté : le nom du coin, ce qu'y font les enfants. Faire constater ensuite la présence des trois enfants en bas de la page. Faire nommer l'objet que chacun tient : un cube, une cuillère, un crayon. Demander de poser le doigt sur l'objet dans chaque cas. Faire constater la présence des pointillés au-dessus de chaque objet puis donner la consigne. Les élèves suivent d'abord le chemin à tracer avec le doigt. Ils travaillent ensuite avec un feutre ou un crayon. Faire verbaliser ce qui est fait : *Le garçon a un cube. Il est dans le coin jeu. Je trace un trait vers le coin jeu. La fille a une cuillère. Elle*

joue dans le coin cuisine. Je trace un trait vers le coin cuisine. Le garçon a un crayon. Il dessine. Je trace un trait vers le coin dessin.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°9. Chaque élève doit être capable de nommer le coin dans lequel se trouvent les enfants et préciser quelques-unes des actions. Ce faisant, il constatera la présence d'un enfant qui ne fait pas la même chose que les autres. Montrer au tableau comment tracer une croix puis laisser les élèves faire les tracés correspondants sur leur feuille.

► Synthèse

Faire récapituler les principaux points concernant les activités de langage : le nom des coins de la classe, ce qu'on y fait, ce qu'on y trouve, les règles de fonctionnement devant être respectées.

Domaine : Explorer le monde • Dedans, dehors, à l'intérieur, à l'extérieur

→ Objectifs

- Comprendre et utiliser les termes de localisation *dedans, dehors, à l'intérieur de, à l'extérieur de*.

→ Matériel

- Cerceaux, cordes, ficelles.
- Livret 1, page 23.
- Fiche photocopiable n°10.

La structuration de l'espace chez l'enfant s'effectue progressivement. Le jeune enfant commence par interagir avec des objets qu'il peut voir, toucher, déplacer : des jouets, des objets du quotidien, par exemple. En mathématiques, ce sont des solides, des formes géométriques. L'enfant se situe ensuite dans un espace dont il peut avoir une vision globale et dans lequel il peut se déplacer : une pièce de la maison... À l'école, c'est la salle de classe, la cour de récréation et la salle de motricité où s'organisent des déplacements et des activités diverses. Enfin, l'enfant devient capable d'accéder à un espace qu'il ne peut appréhender globalement d'un seul regard mais qu'il connaît à partir d'informations prises successivement : différents lieux dans le village ou le quartier, par exemple. En petite section, ce sont les séances de motricité qui permettent d'aborder ces notions.

Séance 1

Disposer des cerceaux (ou des cordes en cercle) dans la salle de motricité ou dans la cour de récréation. Il en faut deux ou trois de moins que d'enfants. Proposer aux enfants de marcher soit sur une musique soit en chantant. Stopper la musique ou la chanson et frapper dans les mains. Les élèves doivent se mettre chacun dans un cerceau. Naturellement, certains n'y parviendront pas en raison du nombre inférieur de cerceaux. Faire faire des constats : qui a gagné, qui a perdu.

Il est également possible de faire un jeu de ce type avec des rondes si les élèves ont déjà pris l'habitude d'en faire, ce qui n'est pas si simple en début d'année (se placer en cercle, se donner tous la main). Les élèves se donnent la main et chantent une chanson avec l'aide de l'enseignant(e) qui se place dans la ronde. Un certain nombre d'élèves ne font pas partie de la ronde. Ils entrent et sortent de la ronde pendant la chanson. L'enseignant(e) interrompt celle-ci à un moment de son choix et s'accroupit. Tous les membres de la ronde

font de même, ce qui emprisonne quelques élèves. Voici un exemple de chanson : *Tous les poissons s'amuse dans la mer* (à répéter plusieurs fois). Puis, à l'issue de ces quelques répétitions, commencer la phrase suivante : *Tous les poissons puis s'accroupir et la terminer (sont pris dans le filet)*. N.B. Il faut finir la phrase une fois que l'on est accroupi pour que les élèves ne puissent pas anticiper.

Faire verbaliser les actions : *Je suis dans un cerceau / à l'intérieur d'un cerceau. Je suis en dehors / à l'extérieur.*

Séance 2

Proposer l'activité de la page 23 du livret. Faire observer et décrire l'image. Les élèves identifient une situation proche de celle qu'ils ont vécue précédemment : présence de cerceaux, d'une ronde et d'enfants qui se trouvent à l'intérieur de ces cerceaux ou de la ronde. Concernant l'activité 1, faire constater que les enfants ne sont pas coloriés. Donner la consigne puis laisser les élèves travailler. Faire dire ce qu'on fait : *Je colorie l'enfant qui est dans la ronde*. Procéder de même concernant la deuxième activité : *Je colle une gommette sous la fille qui est dans le cerceau*.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°10. Débuter par l'observation puis donner la consigne de chaque activité. La faire reformuler pour s'assurer qu'elle est comprise. Puis laisser les élèves travailler. Demander ensuite à chacun de dire ce qu'il fait / ce qu'il a fait : *Je dessine / J'ai dessiné une balle dans le coffre. Je colorie / J'ai colorié les crayons qui sont à l'intérieur de la trousse*.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes activités. Les élèves emploient à nouveau les locutions spatiales découvertes précédemment : *dedans / dehors, à l'intérieur / à l'extérieur*.

Domaine : Structurer sa pensée • *Beaucoup, pas beaucoup*

→ Objectifs

- Estimer des quantités.
- Comprendre et utiliser les termes *beaucoup / pas beaucoup* et les expressions *Il y a beaucoup de... / Il n'y a pas beaucoup de...*
- Constituer une collection dans laquelle il y a beaucoup d'objets par rapport à une autre dans laquelle il n'y a pas beaucoup d'objets (et inversement).

→ Matériel

- Matériel pour les manipulations (jetons, billes, perles, graines, balles, formes géométriques...).
- Livret 1, page 24.
- Fiche photocopiable n°11.

L'objectif de la séquence d'apprentissage est d'attirer l'attention des élèves sur les quantités, de les faire comparer puis de faire constituer des collections. Dans chaque cas, on distinguera uniquement des collections comportant *beaucoup* ou *pas beaucoup* d'éléments. Les élèves ne procéderont pas par comptage mais par évaluation visuelle. En complément, notamment lors de la constitution de collections, les élèves pourront être amenés à utiliser d'autres termes liés à la quantité : *pas assez, trop*, par exemple.

Séance 1

Partir d'une situation de jeu ou de manipulation : à la fin, on range les jetons / les pions / les balles dans la salle de motricité... Faire chercher le tas, la boîte ou le bac dans lequel il y a beaucoup d'objets. La situation peut être liée, par exemple, à l'enfilage de perles (comparaison des perles dans les boîtes de perles ou sur les colliers réalisés). Il n'est pas question de faire compter les objets mais, comme cela a été précisé plus haut, que les élèves procèdent par évaluation visuelle. Il faut donc nettement différencier les quantités pour que celles-ci correspondent bien aux termes *beaucoup* et *pas beaucoup*. Mener une discussion collective pour vérifier si tout le monde est d'accord sur les constats effectués.

Dans un deuxième temps, faire constituer des collections : *Vous allez mettre beaucoup de perles / de balles dans cette boîte / ce bac et pas beaucoup dans celle-là / celui-là*. Faire dire par chaque élève ce qu'il fait ou a fait et soumettre ce constat aux autres. Vérifier que tout le monde est d'accord.

N.B. Il est également possible de lier les activités à ce qui est proposé en graphisme : tracer beaucoup / pas beaucoup de points sur une feuille, par exemple.

Faire verbaliser au fur et à mesure que les situations de manipulation sont mises en place : *Il y a beaucoup / pas beaucoup de perles dans cette boîte / sur ce collier. J'ai mis beaucoup / pas beaucoup de perles dans cette boîte / ce collier*.

Séance 2

Faire réinvestir les acquis dans une autre situation.

Sur la page 24 du livret, faire décrire la première image. Il s'agit ensuite d'estimer une quantité, toujours par la perception visuelle, et d'employer le terme *beaucoup*. Donner la consigne et, si nécessaire, rappeler par un exemple au tableau ce que « entourer » signifie. Faire produire des phrases se rapportant à la situation : *La fille a beaucoup de pions. Le garçon n'a pas beaucoup de pions*. Dans la deuxième situation, les élèves doivent produire des quantités correspondant aux deux termes étudiés. Le nombre de gommettes peut être choisi librement à partir du moment où la consigne est respectée et que les deux quantités se démarquent suffisamment l'une de l'autre.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°11. Faire décrire la première situation : présence des sacs et des pinceaux. Demander de comparer les quantités puis donner la consigne. Faire produire une phrase expliquant ce qui a été fait : *J'ai entouré le sac où il n'y a pas beaucoup de pinceaux*.

Proposer ensuite la deuxième situation. Faire reformuler la consigne pour vérifier qu'elle a été comprise par tous.

► Synthèse

Faire rappeler ce qui a été fait au cours des différentes activités proposées. Par exemple : *On a vu des paquets avec beaucoup de pions et des paquets avec pas beaucoup de pions. On a fait des tas avec beaucoup de balles et des tas avec pas beaucoup de balles*.

Domaine : Graphisme • *Les points*

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique simple : le point.

→ Matériel

- Peinture, crayons, feutres.
- Cotons-tiges.
- Livret 1, page 25.
- Fiche photocopiable n°12.

Séance 1

Le doigt et la main trempés dans de la peinture sont les premiers moyens que l'élève peut utiliser pour laisser des traces sur une feuille sans utiliser un outil. Le doigt permet de tracer des points. La première difficulté est d'apprendre à se servir de son index. Placer une petite boule de cotillon ou de pâte à modeler dans la paume de la main de l'élève. Lui demander ensuite de tendre l'index tout en conservant la boule dans la main, sans crispation. Il suffit alors de tremper le doigt dans la peinture. Prévoir de proposer des activités de graphisme décoratif en liaison avec les projets de la classe : décorer une feuille de points (travail individuel sur une feuille ou collectif par l'intervention de plusieurs élèves sur une même grande feuille), décorer une des formes géométriques utilisées dans les activités de tris (faire des points dans un carré ou un rond, par exemple).

Faire verbaliser ce qui est fait : *Je trempe mon doigt dans la peinture. Je pose mon doigt sur la feuille. J'appuie sans bouger. Je lève et ça fait un point.*

Séance 2

Les activités entreprises lors de la première séance peuvent se prolonger en faisant utiliser des cotons-tiges, outil qui permet de tracer directement des points de plus petite taille. Il faudra veiller à ce que les élèves les tiennent correctement, ce qui permettra de préparer les activités de graphisme à venir. Celles-ci et, plus tard, l'écriture, doivent s'appuyer sur une tenue et un maniement correct du crayon ou du stylo. En début d'année, le niveau des élèves sera sans doute très hétérogène : certains d'entre eux auront utilisé ces outils à la maison, d'autres se saisiront d'un crayon pour la première fois ou presque. On sait qu'il est difficile de se défaire de mauvaises habitudes en matière de tenue de l'outil. Il faudra donc veiller, dès les premières activités, à une bonne préhension. Voici comment faire placer le coton-tige et plus tard le crayon (démonstration à faire devant l'élève puis à lui faire faire en l'aidant) :

- Demander de placer le poignet droit (pour un droitier) sur le bord de la table, de fermer le poing en conservant cette position sans crispation.
- Demander de tendre l'index. Cela va avoir pour effet de placer le pouce sur le majeur. Faire prendre le coton-tige de la main gauche et le placer sous le pouce, sur l'articulation entre les deux dernières phalanges du majeur, sous l'index, qui est rabattu.
- Il suffit alors d'effectuer une rotation du poignet qui va amener le crayon en contact avec la feuille sur laquelle on va écrire.

Prévoir de faire verbaliser ce qui est fait : *Je trempe le coton-tige dans la peinture. Puis je pose le coton-tige sur la feuille. Je lève. Ça fait un point sur la feuille.*

Séance 3

Proposer une nouvelle activité faisant intervenir maintenant l'usage d'un feutre. Le feutre présente l'avantage de laisser un point comme trace dès qu'on le pose sur une feuille. Mettre en garde la classe sur le fait qu'exercer une pression trop forte peut avoir comme conséquence d'abîmer ou d'enfoncer la mine. Si on utilise un crayon, il faut bouger celui-ci sur la feuille pour obtenir une trace, ce qui est représenté une difficulté supplémentaire.

Les élèves verbalisent à nouveau ce qu'ils font : *J'appuie doucement avec le feutre sur la feuille et ça fait un point.*

Séance 4

Proposer le travail sur la page 25 du livret. Dans l'activité 1, il s'agit d'occuper l'espace disponible en traçant des petits points. Préciser aux élèves qu'ils peuvent varier les couleurs. Laisser chacun décider de la façon de faire : on peut tracer un point puis changer de couleur. On peut aussi faire plusieurs points de la même couleur avant de changer de feutre. L'activité 2 est comparable. Les points sont, cette fois, un peu plus gros et l'espace délimité apparaît sous la forme d'une trousse, ce qui permettra de faire citer un élément du matériel scolaire et, éventuellement, en prolongement, ce qu'on y range.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°12. Faire observer la page. Les élèves repèrent les ronds et constatent qu'ils ne sont pas tous de la même taille. Donner ensuite la consigne. La faire reformuler pour s'assurer qu'elle est comprise par tous. Faire une démonstration au tableau pour vérifier que les élèves ont bien compris qu'il fallait tracer des points et non des ronds.

► Synthèse

Prévoir de faire faire la synthèse de la leçon en rappelant ce qu'on a fait (tracer des points en utilisant le doigt puis différents outils).

Semaine 4

Domaine : Langage • Le matériel de la classe

→ Objectifs de communication

- Identifier et nommer le matériel de la classe.
- Respecter, ranger le matériel de la classe.
- Coopérer pour ranger ensemble le matériel (ces deux derniers points en liaison avec le domaine « Apprendre ensemble et vivre ensemble »).

→ Matériel

- Le matériel de la classe (crayons, stylos, gommes, craies, livres, cahiers, pions...), le matériel utilisé pour les séances de motricité (balles, ballons, foulards, plots, cordes, cerceaux, quilles, anneaux...).
- Poster 1.
- Livret 1, page 26.
- Fiche photocopiable n°13.

Séance 1

Lors des premiers jours de l'année scolaire, les élèves découvrent leur école, leur classe et le matériel qu'ils utilisent. Il leur faut s'approprier ces nouveaux lieux et ces nouveaux objets. Cela doit se faire dans un contexte rassurant, qui permet de faire des découvertes et d'aller vers l'autre pour coopérer : à l'école, on n'est pas tout seul, on agit avec ses camarades. Voici une première activité qui pourra permettre,

à la suite du travail sur les coins de la classe, de découvrir de façon plus précise le matériel de la classe.

Placer sur une table différents objets appartenant au matériel de la classe : des stylos, des crayons, des gommes, des taille-crayons, des craies, des pinceaux, des pions, des formes géométriques, des livres, des cahiers, des feuilles, des éponges, des règles, etc. Demander à chaque élève de prendre un objet. Chacun nomme ce qu'il a pris : *Et toi, qu'est-ce que tu as / qu'est-ce que tu as pris ? J'ai un stylo. / J'ai pris un stylo.* Si certains élèves n'ont pas osé prendre quelque chose, leur donner un objet. Dire ensuite : *Maintenant, chacun va ranger ce qu'il a pris.* Il faut donc tout d'abord faire repérer les lieux de rangement : un panier pour les crayons, une boîte pour les feutres, une étagère pour les feuilles, etc. Chaque élève commente son action : *Je range le crayon dans le pot de crayons. Je pose la craie dans la boîte,* etc. L'activité est renouvelée en fonction du temps disponible et du matériel qui reste sur la table.

Séance 2

Faire rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente : *Nous avons pris des crayons, des stylos, des gommes... Et nous avons rangé chaque objet à sa place.* Proposer une variante de l'activité précédente : chaque enfant va choisir un objet et le donner à un camarade pour qu'il le range : *Tiens, untel / untelle, voici un stylo.* Proposer ensuite de ranger le matériel à plusieurs (notion de coopération). Par exemple, un enfant va chercher le pot qui permet de ranger les stylos et passe auprès des enfants qui ont un stylo en main : *Mets le stylo dans le pot.* Adapter l'activité aux objets considérés : dans le cas des stylos, on a donc un élève qui passe avec un pot ; concernant des cahiers, des livres ou des feuilles, c'est un autre élève qui les ramassera en constituant une pile (il peut être aidé d'un second élève : l'un tient les cahiers, l'autre les pose sur la pile au fur et à mesure). Les élèves doivent verbaliser leur action, aidés par l'enseignant(e) qui fait des commentaires et pose des questions : *Qu'est-ce que tu fais ? Je range / Je mets le stylo dans le pot. Regardez : il / elle met / range le stylo dans le pot.* Prévoir de faire répéter ces phrases et les mini-dialogues qui se construisent ainsi. Les répétitions peuvent prendre plusieurs formes : collectives, par un groupe d'élèves, par quelques élèves individuellement.

Séance 3

Prévoir une séance comparable à celle menée en classe mais concernant, cette fois, le matériel utilisé lors des séances de motricité. Ce matériel disponible est dispersé dans la salle ou dans la cour. Proposer à chacun de choisir : *Chacun prend ce qu'il veut. Vous pouvez prendre un objet puis aller en chercher un autre.* Prévenir les élèves qu'il faudra écouter quand l'enseignant(e) frappera dans les mains (ou agiter un tambourin, une cloche...). Laisser les élèves circuler, prendre les objets de leur choix. Circuler parmi eux, les encourager à se déplacer, à prendre de nouveaux objets. Donner un objet à ceux qui n'osent pas en prendre ou n'ont pas compris la consigne. Puis stopper les élèves en frappant dans les mains ou en utilisant un tambourin (ou autre objet sonore). Il est important que les élèves comprennent ce type de signal, qui permet d'alerter tout le monde sans avoir à employer la voix. Proposer alors de rapporter une catégorie d'objets, les balles, par exemple : *Maintenant, vous venez poser toutes les balles sur le tapis / dans ce grand panier.* Laisser les élèves agir. Ceux qui

ont une balle en main viennent la poser, les autres cherchent les balles. L'enseignant(e) ne signale pas les erreurs et laisse les élèves les détecter dans un premier temps : un élève a pris un ballon, par exemple. Naturellement, il ne faut pas blâmer l'élève qui s'est trompé mais se montrer encourageant et positif : *Ça, c'est un ballon. Ce n'est pas une balle. Regarde : tu vas poser le ballon ici / Montrez à untel / unetelle où il faut poser le ballon.* Renouveler l'activité avec d'autres objets.

Séance 4

Proposer un jeu de Kim avec les objets de la classe. Voici une organisation possible : disposer quelques objets sur la table : un crayon, un stylo, une gomme, un taille-crayon. Les faire nommer. En faire éventuellement donner quelques caractéristiques : la couleur du stylo et du crayon, ce à quoi servent le taille-crayon et la gomme. Demander à un élève de se tourner et retirer l'un des objets. L'élève reprend sa place et doit nommer l'objet qui a disparu. La classe confirme si la réponse de l'élève est juste ou non. Si l'élève ne répond pas ou commet une erreur, c'est un autre élève qui donne la réponse. Le jeu est rapide et permet de faire passer plusieurs élèves. Il se prête à des variantes et à une progression dans la difficulté : on peut augmenter le nombre d'objets, mettre des objets de différentes couleurs (plusieurs feutres ou crayons, par exemple). On peut retirer deux ou plusieurs objets. Au lieu d'enlever un objet (ou plusieurs), il est aussi possible d'en ajouter un (ou plusieurs). Au lieu d'enlever ou d'ajouter des objets, on peut aussi les déplacer. Dans un premier temps, c'est l'enseignant(e) qui procède aux modifications. Puis un élève peut être sollicité à ce sujet, aidé par l'adulte si nécessaire : *Tu vas enlever le stylo / le feutre rouge,* etc.

Séance 5

Proposer aux élèves l'activité de la page 26 du livret. Faire observer puis nommer tous les objets. Dans chaque cas, demander de poser le doigt sur le dessin. Dans la mesure du possible, faire utiliser le vocabulaire spatial : *À côté de... , il y a... En dessous / Au-dessus de... , il y a...* Faire identifier le matériel utilisé dans la classe. Faire noter la présence d'intrus : l'arbre, le parasol, le vélo. Lever l'ambiguïté possible concernant le livre ou d'autres objets : *Nous n'avons pas ce livre / ces ciseaux dans notre classe mais nous avons d'autres livres / d'autres ciseaux.* Donner ensuite la consigne. Les élèves ont appris à tracer des points précédemment. Faire un rappel et une démonstration à ce sujet en guise de révision. Faire verbaliser ce qui est fait. Par exemple : *Je trace un point sous les ciseaux. On a des pinceaux dans la classe. Je fais un point sous le pinceau.*

► Évaluation

Proposer l'activité de la fiche n°13. Faire nommer le contenu des différents dessins puis noter la présence d'un gros point noir sur chaque vignette. Faire observer le début du trait en pointillés qui démarre sous le crayon. Expliquer qu'il faut relier le crayon à l'image en bas de la page qui va avec. Les élèves peuvent procéder par élimination. Les possibilités sont de plus en plus réduites au fur et à mesure que l'on avance dans l'activité. Faire verbaliser dans chaque cas : *Le crayon, c'est pour faire un dessin. L'ardoise, ça va avec la craie et l'éponge,* etc.

► Synthèse

Faire rappeler ce qui a été fait pendant la semaine au cours des différentes séances de langage : *Nous avons appris le nom des objets de la classe : les crayons, les stylos, les gommes,*

les feutres, les feuilles... Nous savons où ranger chaque objet : on range les crayons dans les pots... Faire rappeler également les raisons pour lesquelles on prend soin du matériel et on le range aux endroits voulus.

Domaine : Explorer le monde • **Se repérer dans la matinée**

→ Objectifs

- Se repérer dans le temps : la matinée.

→ Matériel

- Photos des différentes activités de la matinée.
- Livret 1, page 27.
- Fiche photocopiable n°14.

La construction du temps s'effectue progressivement. L'enfant perçoit la succession des moments de la journée grâce à l'organisation régulière des activités. Il perçoit également rapidement l'aspect cyclique de la succession des jours de la semaine. Les notions de mois, de saison et d'année se construisent naturellement sur un temps plus long. Il est important d'aborder plusieurs points :

- La chronologie des événements, les notions de passé (antériorité immédiate puis plus lointaine), de présent et de futur (postériorité immédiate et plus lointaine), la simultanéité de certains événements et le caractère d'irréversibilité.
- La durée. L'organisation régulière de l'emploi du temps permet de faire percevoir la durée des activités, les unités de mesure du temps (le jour, la semaine, le mois, l'année).
- La construction de la notion de temps. L'enfant passe de la notion du temps vécu et perçu à celle de temps construit, qui lui permet progressivement de se décentrer.

Séance 1

Chaque jour, prévoir de faire découvrir les activités au moyen d'un emploi du temps très simplifié. Prendre une photo des différentes activités ou prévoir des étiquettes avec un symbole aisément identifiable (un ballon et/ou un cerceau concernant la motricité, un pinceau, la cour de récréation, un enfant attablé, etc.). En début de journée, lors du premier regroupement, annoncer les événements principaux de la matinée. Par exemple : *Maintenant, c'est le regroupement. Nous allons chanter une chanson. Puis nous irons dans la salle de jeux. Et après la récréation, certains iront à la bibliothèque pour lire un livre et d'autres feront de la peinture.* Afficher au fur et à mesure, les unes en dessous des autres (ou horizontalement, de gauche à droite), les photos ou les étiquettes concernées. Ces repères ne sont pas destinés à être mémorisés. Ils fournissent à l'élève une idée du déroulement du temps. Au cours de la matinée, il est alors possible de repérer ce qu'on a fait, ce qu'on est en train de faire (construction de la frise chronologique en temps réel : l'enseignant(e) montre la photo ou l'étiquette concernée ; prévoir une flèche que l'on déplace au fur et à mesure, par exemple, pour indiquer à quel moment de la matinée on se trouve) et ce qu'on va faire. Après une semaine ou deux d'utilisation, faire le bilan de l'utilisation des repères : *À quoi nous servent ces photos / étiquettes ?* Les élèves seront progressivement sollicités pour accrocher les photos : l'enseignant(e) annonce ce qu'on va faire, un élève va choisir l'étiquette correspondante et l'accroche à sa

place, au début ou à la suite de la précédente selon le cas. Les photos et étiquettes peuvent être utilisées comme images séquentielles : les décrocher, les mélanger et demander de les replacer dans l'ordre chronologique. Les élèves travaillent ainsi sur la succession des événements. Ils reconstruisent la frise à posteriori et utilisent le vocabulaire relatif au temps : *avant, après, d'abord, ensuite, au début, à la fin...*

En fin de matinée, proposer de revenir sur ce qui a été fait. Montrer les photos ou les étiquettes une à une puis amorcer des phrases que les élèves vont compléter : *D'abord, nous avons... Puis, nous avons... Et après la récréation...* En complément, faire nommer les lieux où se déroulent les activités mentionnées (rappel des séances précédentes sur les lieux de l'école et les coins de la classe). Plus tard dans l'année, des repères temporels seront donnés aussi concernant l'après-midi et la journée entière. Il faudra également prévoir de faire repérer les jours de la semaine et le caractère cyclique qu'ils présentent : *Le lundi, nous... Le mardi... Hier... Demain...*

Séance 2

Faire observer l'image de la page 27 du livret. Laisser les élèves réagir librement dans un premier temps. Les activités du garçon seront citées sans ordre précis, peut-être de façon incomplète. Ordonner ensuite la discussion en guidant l'observation. Faire observer l'image du haut : *Que fait le petit garçon ? C'est le jour ou la nuit ?* (faire ressortir l'idée de l'alternance du jour et de la nuit) Montrer ensuite la flèche qui induit d'observer tout d'abord ce qui se passe à la fin de la nuit : l'enfant se réveille et se lève. Faire dire ce qu'il fait après : *Que fait le petit garçon quand il est réveillé ?* Certains élèves mentionneront sans doute le contenu de l'image suivante : *Il va à l'école.* D'autres penseront peut-être à évoquer des activités qui ne sont pas dessinées (possibilité de s'exprimer et d'évoquer des faits sans un support visuel) : *Il s'habille, il déjeune, il se brosse les dents, il va à l'école.* L'image suivante permettra de prononcer le mot *midi* : c'est le moment qui marque approximativement le milieu de la journée et qui, en tout cas, correspond au passage de la matinée / du matin à l'après-midi. Poursuivre en faisant mentionner les activités suivantes. Une nouvelle fois, les élèves pourront évoquer à la fois celles qui sont représentées sur leur livret et celles qu'ils vivent quotidiennement, soit principalement le retour de l'école au domicile, les jeux et les activités à la maison, le repas, la toilette...

La verbalisation se passe en deux temps : au fur et à mesure que les activités de la matinée et de la journée sont citées puis à la fin de la séance pour faire récapituler ce qui a été dit : *Le matin / Pendant la matinée, je / nous...*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°14. Faire observer puis décrire le contenu des images une à une. Poser des questions pour faire ressortir des détails qui n'auraient pas été remarqués : la présence du soleil sur le premier dessin, qui permet de savoir qu'on est le matin, le fait que la petite fille sort de l'école (la journée de classe est donc terminée), etc. Faire repérer la présence de la case en bas de chaque dessin puis donner la consigne. La faire reformuler pour s'assurer qu'elle est bien comprise.

► Synthèse

Faire le point sur ce qui a été vu en langage au cours de la semaine en reprenant les étiquettes concernant les activités du matin.

Domaine : Structurer sa pensée •
Réaliser une collection d'objets
identique à une autre

→ **Objectifs**

- Réaliser une collection d'objets de même cardinal qu'une autre collection.

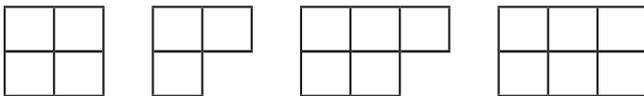
→ **Matériel**

- Matériel de manipulation de la classe : pions, cubes, graines, bouchons...
- Des feuilles partagées en cases (de 2 à 6 cases d'environ 5 cm x 5 cm).
- Livret 1, page 18.
- Fiche photocopiable n°15.

Les activités et jeux proposés doivent à nouveau permettre aux élèves d'élaborer la notion de quantité. Ces derniers ont utilisés les termes *beaucoup* et *pas beaucoup*, peut-être aussi *pareil* et *pas pareil* pour comparer des collections dont les cardinaux étaient nettement différents. Il leur est maintenant proposé de constituer des collections comportant le même nombre d'éléments. Il n'est toujours pas question de faire compter ces éléments mais de réaliser des correspondances terme à terme : on met en correspondance chaque élément d'une collection avec un élément de l'autre collection. Les élèves devront comprendre que la correspondance porte sur le nombre d'éléments et non sur leur apparence (leur couleur, par exemple). Dans un premier temps, on pourra éviter les ambiguïtés en ne proposant que des jetons d'une même couleur, par exemple. N.B. Naturellement, si certains élèves veulent utiliser le dénombrement, il ne faudra pas les empêcher s'ils sont capables de cette procédure plus experte. Il s'agit juste de ne pas imposer celle-ci à toute la classe.

Séance 1

Chaque élève du groupe a devant lui une feuille partagée en plusieurs cases : de 2 à 6 cases d'environ 5 x 5 cm :



Demander ensuite d'aller chercher des objets (jetons, cubes..., en fonction de ce qui est disponible dans la classe ; si l'on dispose de petites voitures, on pourra dire que chaque case est une place de parking et il faudra alors prévoir la taille des cases en conséquence) pour qu'il y en ait un posé dans chaque case. Réexpliquer la consigne en disant qu'il en faut un seul, qu'il faut qu'il y en ait *juste assez* et *pas trop*. Poser quelques questions pour vérifier la compréhension : *Est-ce qu'on peut mettre deux jetons sur une case ? Est-ce qu'on peut laisser une case sans rien dessus ?* Laisser ensuite les élèves procéder. Le nombre de voyages n'est pas limité. Observer les procédures mises en place. Celles-ci seront probablement variées : certains élèves feront autant de voyages qu'ils ont de cases, d'autres prendront une poignée de jetons et rapporteront le surplus, d'autres feront un voyage et s'arrêteront sans faire attention que certaines cases restent vides ou, au contraire, contiennent deux jetons, etc.

Dialoguer avec chaque élève pour vérifier le résultat obtenu et faire dire la stratégie utilisée : *J'ai pris des jetons. J'ai mis un*

jeton dans une case et encore un jeton et encore un autre. Quand j'ai fini, j'ai rapporté les jetons en trop. Il est possible d'introduire une variable dans le jeu en augmentant le nombre de cases.

Séance 2

Proposer d'observer la page 28 du livret 1. Il est souhaitable de faire jouer les élèves avec des dés. Il existe de nombreux jeux qui permettent de s'approprier la notion de quantité et les premiers nombres. Il existe des dés ne comportant que les constellations de points de 1 à 3. Il est possible, si on ne dispose pas de tels dés, de coller des pastilles sur les points de 4 à 6 pour les remplacer par des points de 1 à 3.

Les élèves identifient des dés (en montrer si de tels jeux n'ont pas encore été organisés dans la classe). Faire constater qu'il y a des points sur certains dés. Donner la consigne en faisant constater la présence des flèches et des dés vierges. Comme dans l'activité précédente, les élèves n'ont pas à compter les points. Ils peuvent procéder par perception visuelle.

Faire dire ce qui a été réalisé dans chaque cas : *Je vois un point sur le dé. Je dessine un point sur l'autre dé. Après, je vois un autre point. Je le dessine. Et encore un autre point. Je le dessine.*

► **Évaluation**

Proposer la fiche photocopiable n°15. Faire observer la première série de sacs. Faire dire ce qu'on y trouve : des carrés. Donner la consigne. La difficulté pourra venir de la disposition différente des carrés dans les deux premiers sacs. Procéder de la même façon en ce qui concerne les deux autres séries de sacs. Faire verbaliser ce qui est fait : *Je barre le sac quand il n'y a pas le même nombre de formes / de carrés / de ronds / de triangles.*

► **Synthèse**

Faire récapituler ce qui a été fait concernant la perception des quantités et la réalisation de collections de même cardinal (à adapter en fonction des objets qui ont été manipulés).

Domaine : Graphisme • Tracer des traits

→ **Objectifs**

- Tracer des traits.

→ **Matériel**

- Peinture, feuilles.
- Livret 1, page 29.
- Fiche photocopiable n°16.

Séance 1

Tracer avec le doigt

Les premiers tracés, en début d'année, ont été des mouvements libres. Les élèves peuvent maintenant commencer à effectuer des tracés continus. Proposer de faire des tracés avec le doigt : on trempe son index dans la peinture et on trace un trait sur une feuille. Les premiers tracés seront libres : aucune direction n'est imposée ni suggérée. Les élèves peuvent changer de couleur, effectuer des tracés dans différentes directions, croiser les traits. Encourager et féliciter les élèves. Les stopper lorsque la feuille paraît suffisamment couverte. D'autres activités du même genre peuvent être

réalisées en liaison avec les activités artistiques pratiquées dans la classe.

Faire dire ce qu'on fait / ce qu'on a fait : *Je trempe mon doigt dans la peinture. Je fais un trait / des traits sur la feuille.*

Séance 2

Tracer des traits avec un objet

Montrer à nouveau le soleil que l'on voit sur plusieurs dessins de la fiche photocopiable n°14. Dessiner ensuite un soleil au tableau : un rond central et quelques rayons reliés à ce rond. Proposer ensuite de faire des soleils. Il faut préparer un grand rond sur une feuille, au centre de celle-ci. On utilise ensuite un objet. Une petite voiture est un objet tout à fait adapté à ce tracé : on plonge ses pneus dans la peinture (prévoir des barquettes plates avec peu de peinture pour que les élèves puissent y faire rouler un peu la voiture et imprégner la totalité des pneus sans ensevelir la voiture sous la peinture) et on la fait rouler en ligne droite à partir du rond central. Plusieurs élèves interviennent sur le dessin, chacun effectuant un tracé. À défaut de voiture miniature adaptée, on peut utiliser des bouchons en liège.

Faire verbaliser les différentes actions : *Je trace un rayon du soleil. Je mets la voiture dans la peinture. Je roule un peu. Je pose la voiture sur la feuille. Je pars du rond et je roule tout droit.*

Séance 3

Relier deux points

Dans une leçon précédente, les élèves ont effectué des tracés à partir d'un point. Ils vont maintenant chercher à relier deux points. Tracer deux points au tableau et demander à un volontaire de venir les relier avec une craie. Faire faire le même type de tracés sur d'autres supports en variant les outils : pinceau et peinture, feutre, craie grasse, crayon... Afin de motiver les élèves et de donner du sens à ce qui est fait, il serait préférable de lier ces tracés à un projet ou un événement de la classe. Par exemple, on va chercher à décorer les feuilles sur lesquelles sont collées des photos des différents coins de la classe. Dans ce cas, on fera effectuer les tracés plutôt sur les bords de la feuille et on placera la photo au centre (ou on laissera les élèves effectuer leurs tracés, que la photo recouvrira en partie).

Faire formuler quelques phrases pour raconter ce qu'on fait puis ce qu'on a fait.

Séance 4

Faire ouvrir les livrets à la page 29. Tracer un nuage au tableau et dessiner la pluie qui tombe (traits verticaux tracés de haut en bas, première approche du tracé des lignes verticales). Demander d'observer les traits tracés dans la première activité du livret. Donner ensuite la consigne et laisser les élèves agir. Concernant l'activité 2, les élèves doivent comprendre la symbolique du chemin : les tracés sont libres mais ne doivent pas dépasser les limites du chemin. Ils doivent également noter que deux chemins doivent être tracés. Ceux-ci peuvent se croiser ou non, il n'y a pas de consigne à donner à ce sujet, même si la logique voudrait qu'ils soient à peu près parallèles. Concernant la fin du tracé, c'est la limite en couleur en bas de page qui pourra être prise en compte, et le bord droit de la page.

Pour chacune des activités de la page 29, faire raconter ce

qu'on fait : *Je fais un trait pour tracer la pluie. Je trace un chemin. Et je trace encore un autre chemin à côté.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°16. Faire observer puis nommer les formes géométriques. Il n'est pas indispensable que les élèves sachent leur nom pour effectuer le travail demandé : la reconnaissance visuelle peut suffire. Faire ensuite constater qu'un trait en pointillés part de certaines formes. Faire deviner à quoi il peut servir. Compléter les propositions des élèves si nécessaire pour que la consigne soit bien explicitée. Faire ensuite répéter et reformuler cette consigne.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été proposé au cours de la semaine dans le domaine du graphisme.

Comptines, chansons

→ Objectifs

- Développer l'écoute et la compréhension.
- Mémoriser une comptine / une chanson et la restituer.
- Chanter avec les autres et devant les autres.
- Associer l'expression orale à l'expression gestuelle et corporelle.

→ Matériel

- Livret 1, pages 30-31.
- CD audio, pistes suivantes :
10_Livret 1_Comptine 1
11_Livret 1_Comptine 2
12_Livret 1_Comptine 3

Le chant et les comptines sont d'un usage quotidien à la maternelle. En effet, plusieurs fois par jours ceux-ci offrent un moment de détente, une occasion de se rassembler (voir le chant *Petit train* proposé dans l'histoire au début du livret 1), une opportunité d'apprendre de nouveaux mots et les structures du français et de développer sa capacité de mémorisation. Pour certains élèves qui s'expriment peu, cela peut aussi être un moyen privilégié de participer aux activités orales. Le fait que de nombreuses chansons et comptines puissent être accompagnées de gestes de la main ou du corps favorisera l'expression corporelle, permettra également à chacun de participer dans un moment collectif et rendra l'apprentissage plus ludique.

Il faut prévoir des moments spécifiques d'apprentissage et d'autres au cours desquels les comptines et chansons apprises depuis le début de l'année pourront être chantées ou récitées.

Démarche possible concernant les chants ou les comptines

- Prévoir une mise en condition qui favorisera la confiance des élèves et l'écoute : frapper dans les mains des rythmes très simples que les élèves reproduisent, par exemple. Cela suffit souvent à capter l'attention de tous et à faire cesser les bavardages qui s'instaurent pendant l'installation. Et les élèves apprennent rapidement que la séance commence ainsi.
- Convenir d'un signe facilement identifiable qui indiquera aux élèves quand ils doivent écouter et quand c'est à leur tour de chanter ou de parler dans le cas d'une comptine. Par exemple, lever une main en l'air, les doigts ouverts peut être un geste que les élèves reconnaîtront aisément : quand la main est levée, on écoute l'enseignant(e), quand la main se

ferme et se baisse, on peut chanter / parler à notre tour.

- Apprendre la chanson / la comptine par cœur de façon à pouvoir la chanter / réciter aux élèves.
- La faire écouter deux ou trois fois. Prévoir ensuite de la reprendre en la récitant avec expressivité ou en la chantant selon le cas. S'appuyer sur les images du livret pour favoriser la compréhension. Faire également des gestes lorsque cela s'y prête.
- Vérifier la compréhension globale du texte en demandant aux élèves de dire ce qu'ils en ont compris. Puis poser des questions plus précises pour contrôler la compréhension détaillée. Utiliser à nouveau les images. Le mime pourra aussi permettre de comprendre certaines actions.
- Plus tard au cours de l'année, exploiter certains termes ou expressions du texte.
- Faire apprendre la chanson / comptine en respectant les groupes de sens : un vers ou plusieurs, une phrase selon le cas. Faire répéter à plusieurs reprises par la classe, par quelques groupes puis, éventuellement, par quelques élèves individuellement (principalement dans le cas des comptines). Faire répéter ensuite l'ensemble de la chanson / comptine. Les gestes, les mimes favoriseront la mémorisation.
- Prévoir de faire reprendre la comptine / chanson dans les jours qui suivent et plus tard dans l'année à intervalles réguliers afin d'éviter les oublis.

Je dessine mon bonhomme

→ Objectifs

- Représenter par le dessin sa vision du schéma corporel.
- Nommer et mémoriser les différentes parties du corps d'un « bonhomme ».

→ Matériel

- Livret 1, page 32.

Dans ses activités quotidiennes, l'enfant effectue des mouvements, agit sur son environnement, observe, communique par la parole avec les autres, respire, sent,

touche. Ce faisant, il prend peu à peu conscience de son corps et construit son schéma corporel, c'est-à-dire la représentation qu'il se fait de son corps. L'apprentissage de ce schéma corporel est une étape essentielle pour lui car il lui permet de mieux connaître son corps et lui offre aussi l'opportunité d'entrer dans les apprentissages au moyen d'expériences sensorielles qui sont mieux maîtrisées. Les compétences en ce domaine s'acquièrent à travers une pluralité d'approches : les séances de motricité, la découverte du corps et du nom de ses principales parties (observation de son image dans un miroir, utilisation d'un pantin articulé, travail sur les cinq sens, etc.), le dessin utilisé comme moyen d'expression et de représentation (empreintes laissées sur la feuille par la main, le doigt ou le pied trempés dans la peinture, dessin du bonhomme...), le modelage (faire un bonhomme en pâte à modeler), la lecture d'albums, etc.

Au cours de l'année, à intervalles réguliers, il est possible de faire dessiner un bonhomme aux élèves. Cela permettra de noter plusieurs évolutions : la maîtrise des gestes graphiques et, donc, l'observation que l'élève fait de son propre corps. Dans un cheminement habituel, l'enfant représente ainsi, souvent vers 3 ans, des bonhommes « têtards » qui comportent une tête et un ou deux traits vers le bas symbolisant le reste du corps et/ou les jambes. Ce type de dessin est ensuite enrichi de divers éléments tels que les yeux, la bouche, les cheveux... Chez de nombreux enfants, les bras commencent par être rattachés à la tête et le corps est absent. C'est souvent vers cinq ans qu'apparaît un second cercle sous la tête qui représente le tronc. Là aussi, divers détails figurent progressivement : les bras et les mains, les pieds, le nombril. Puis le dessin s'affine : le bonhomme est complet, le dessin des vêtements et des cheveux permettent d'identifier un garçon ou une fille.

Prévoir de donner une consigne qui sera identique pour chaque livret. Informer également les parents sur les raisons pour lesquelles ce même dessin est donné à faire tout au long de l'année et sur les activités qui sont menées en liaison avec le schéma corporel.

→ Objectifs

- Découvrir l'univers de l'histoire (le titre, les personnages...).
- Écouter une histoire.
- Développer des compétences en compréhension et en expression orales.
- Découvrir un usage particulier de la langue. S'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase, l'ordre habituel des mots en français. Enrichir son vocabulaire.

→ Matériel

- Livret 2, histoire, pages 2 à 9.
- Livret 2, activités autour de l'histoire, pages 10 à 13.
- Vignettes autocollantes (pour les activités).
- CD audio, pistes suivantes :
13_Livret 2_Histoire_Episode1
14_Livret 2_Histoire_Episode2
15_Livret 2_Histoire_Episode3
16_Livret 2_Histoire_Episode4
17_Livret 2_Histoire_Episode5
18_Livret 2_Histoire_Episode6
19_Livret 2_Histoire_Episode7
20_Livret 2_Histoire_Episode8
- Poster 2.

Semaine 1

Voir dans le présent guide pédagogique, livret 1, les généralités concernant les étapes à suivre pour aborder l'histoire : création des conditions de l'écoute et de la lecture, observation des images, écoute du CD et lecture de l'enseignant(e), réaction libre des élèves à l'issue de l'écoute, nouvelle écoute, explications et aide à la compréhension, échanges autour de l'histoire et activités d'exploitation.

Séance 1

a. Découverte du livre

Les élèves découvrent leur deuxième livret. Le présenter. Chaque élève a le sien. Comme pour le livret 1, prévoir un temps pour que chacun puisse le feuilleter. Rappeler qu'il faudra en prendre soin : ne pas corner ou déchirer les pages, n'écrire que là où on a le droit de le faire, etc.

Demander ensuite de revenir à la première page de l'histoire : *Vous allez entendre l'histoire de ce petit lapin. Savez-vous comment il s'appelle ? Il s'appelle Pilou.* Montrer ensuite le poster et présenter les différents personnages de l'histoire. Puis faire ranger les livrets, les élèves devant suivre sur celui de l'enseignant(e).

b. Découverte de l'histoire

Voir Livret 1.

c. Écoute du début de l'histoire : épisodes 1 et 2

Faire écouter les deux premiers épisodes de l'histoire à deux ou trois reprises. Puis laisser les élèves réagir librement : dire ce qu'on a compris, qui sont les personnages... Faire réécouter le premier épisode ou le lire à haute voix. Poser des questions pour vérifier la compréhension : *Qui est ce petit lapin (en montrant Pilou) ? Et là, c'est qui ? (en montrant successivement le papa, la maman et la petite sœur)* Poser à nouveau des questions pour faire réemployer les formules de présentation. Par exemple : *Là, c'est Chouquette ? (Non, c'est Pilou.) S'assurer que les élèves comprennent c'est ma petite sœur.* Montrer successivement les deux enfants et les

présenter comme frère et sœur. Vérifier également que les élèves comprennent *elle est née ce matin (c'est un tout petit bébé, elle a un jour)*. Attirer ensuite l'attention de la classe sur quelques détails de l'image : *Regardez la main de Pilou. Qu'est-ce qu'il a dans sa main ?* Expliquer que les lapins mangent des carottes, qu'ils aiment beaucoup cet aliment. Puis montrer les carottes dessinées sur les rideaux.

Employer la même méthode de travail concernant l'épisode suivant : réécoute, expression libre puis explications. Utiliser le poster pour montrer à nouveau les différents personnages de l'histoire. Les faire ensuite repérer un à un sur l'image du livret : *Où est le grand-père ? Et la grand-mère ?* Vérifier que les élèves comprennent bien les relations familiales : le grand-père et la grand-mère, ce sont les parents du papa ou de la maman. Faire observer et nommer les cadeaux reçus par Chouquette. Puis poser des questions à ce sujet : *Qui a fabriqué un cerceau pour Chouquette ? C'est la maman ou la grand-mère qui a cousu le pantalon pour Chouquette ? Est-ce que c'est le papa qui a préparé un biberon à la carotte ? Qu'est-ce qu'a fabriqué le papa ?* Montrer ensuite Pilou, prendre une expression triste et demander si le petit lapin est content ou non. Faire dire la raison de la tristesse du personnage. Pour aider à comprendre l'expression *je m'en vais*, mimer l'action de partir et de sortir de la classe : *Pilou veut partir, il veut sortir de la maison.*

Séance 2

a. Réécoute de l'histoire (épisodes 1 et 2)

Faire un rappel de ce qui a été dit au sujet des deux premiers épisodes de l'histoire : le nom du petit lapin, celui de sa petite sœur, les cadeaux reçus par Chouquette. Ce sont les élèves qui effectuent ces rappels, guidés par les questions de l'enseignant.

Prévoir de faire réécouter les deux épisodes et de les relire en fournissant à nouveau des explications si nécessaire.

b. Exploitation des deux premiers épisodes de l'histoire

Faire prendre les livrets à la page 10. Faire observer les deux images successivement. Sur la première, les élèves peuvent identifier les personnages de l'histoire qu'ils ont découverts à

la fois sur le poster et lors du deuxième épisode. Demander si cette image a déjà été vue. Les élèves répondent par la négative et précisent que c'est l'image du bas de la page qui correspond à l'épisode 1. Certains élèves observateurs pourront observer que le cadrage de l'image est légèrement différent : on voit ici quelques détails supplémentaires sur la droite de la page, qui pourront être nommés : lampe, meuble, livres, peluche. Donner ensuite la consigne et faire observer le pictogramme correspondant. Faire repérer les cases qui sont prévues pour les gommettes et laisser les élèves effectuer le collage attendu.

Demander ensuite d'observer les dessins du haut de la page 11. Demander aux élèves ce qu'ils reconnaissent : les cadeaux reçus par Chouquette. Les faire nommer un à un et demander de préciser dans chaque cas qui offre le cadeau : *Oui, c'est un cerceau. Qui a donné un cerceau à Chouquette ?* Lors de cette description, les élèves vont constater la présence d'un intrus : la poupée. Confirmer que celle-ci ne devrait pas se trouver là. Donner la consigne et faire observer le pictogramme : il faut la barrer d'un trait. Faire mimer le geste avec le doigt puis montrer au tableau comment barrer pour s'assurer que tous les élèves ont compris ce qui est demandé.

Semaine 2

Séance 1

Activités autour de l'épisode 3

Faire rappeler le début de l'histoire. Les élèves ont ainsi l'opportunité de reformuler avec leurs propres mots ce qu'ils ont entendu précédemment. Les guider par des questions concernant notamment le nom des personnages, les cadeaux reçus par Chouquette et les personnes qui les ont offerts, ce qu'a décidé de faire Pilou. Proposer de découvrir la suite de l'histoire. Faire observer l'image correspondante et demander : *Avec qui est Pilou ?* Faire écouter l'épisode à quelques reprises. Laisser ensuite les élèves réagir spontanément : ce qui se passe, ce qu'on a compris. Poser quelques questions pour vérifier la compréhension globale. Relire le texte en entier puis le reprendre en prévoyant des explications. Faire constater que Pilou est parti le matin (la notion de matin / matinée a été abordée dans le livret 1) et qu'il fait encore nuit (l'alternance jour/ nuit fait l'objet de séances dans le livret 2 ; faire ici remarquer le ciel sombre et la présence de la lune et des étoiles). Expliquer *voisine* en prenant des exemples dans la classe : *Unetelle est la voisine de...* (en montrant une fille de la classe et l'élève assis(e) à côté d'elle). Expliquer *Quelle drôle d'idée* en levant les bras et en prenant un air très étonné. La phrase *rentre vite chez toi* pourra donner lieu à un mime : désigner la maison sur le dessin, mimer l'action de faire demi-tour et dire *La souris demande à Pilou de rentrer chez lui, de retourner dans sa maison, d'aller voir son papa et sa maman.* Dire *allez* en faisant un geste de la main comme pour renvoyer ou éloigner quelqu'un.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 4

Faire rappeler ce qui s'est passé au cours de l'épisode 3 : *Est-ce que Pilou est chez lui ? Qui a-t-il rencontré ? Qu'a-t-il demandé à la souris ? Que lui a expliqué la souris ? Et qu'a-t-elle demandé*

à Pilou ? Montrer l'image de l'épisode 4 et faire dire si Pilou a écouté la souris ou non. Les élèves répondront par la négative. Poursuivre les constats : *Avec qui se trouve maintenant Pilou ?* Faire écouter l'épisode deux ou trois fois. Laisser ensuite les élèves s'exprimer. Puis poser des questions pour vérifier la compréhension globale : *Qui rencontre Pilou ? Que demande Pilou au canard ? Le canard est-il d'accord ? Que demande-t-il à Pilou ?* Relire l'épisode en entier puis reprendre la lecture en l'interrompant pour donner des explications. La répétition de certaines phrases d'un épisode à l'autre est de nature à favoriser la compréhension. Concernant l'appréhension du cycle jour/nuit, qui sera abordé plus tard, faire observer que le jour se lève : présence des premiers rayons du soleil et du ciel qui s'éclaircit.

Semaine 3

Séance 1

Activités autour de l'épisode 5

Faire rappeler ce qui s'est passé précédemment : l'arrivée de Chouquette, les cadeaux reçus pas cette dernière, le sentiment de tristesse de Pilou qui se sent abandonné, sa décision de quitter sa maison, sa rencontre avec la souris et le canard. Faire préciser ce qu'a demandé dans chaque cas le petit lapin aux deux personnages qu'il a croisés. Les élèves rappelleront également les réponses des deux animaux et le conseil qu'ils ont donné à Pilou. Faire observer l'image de l'épisode 5 : *Est-ce que Pilou est rentré chez lui ? Avec qui est-il maintenant ?* Faire écouter l'épisode deux ou trois fois puis laisser les élèves raconter ce qu'ils ont compris. Quelques questions pourront permettre de vérifier la compréhension globale : *Qui Pilou rencontre-t-il ? Que demande-t-il au chien ? Que lui répond le chien ? Et que demande-t-il à Pilou ?* Relire l'épisode en entier puis faire une nouvelle lecture en proposant les explications nécessaires. À nouveau, les structures de phrases se répètent par rapport aux épisodes qui précèdent. Sur l'image, faire observer le lever du soleil. Le ciel est maintenant clair et ni la lune ni les étoiles ne sont encore visibles.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 6

Suivre la même approche que précédemment. Faire faire des rappels sur le début de l'histoire et plus précisément sur l'épisode précédent, que les élèves pourront entendre à nouveau. Puis faire écouter la suite de l'histoire et demander de raconter ce qu'on a compris. Procéder à une lecture du texte en entier puis le reprendre par phrase et groupe de sens pour vérifier la compréhension détaillée, notamment la synonymie de *elle t'adore* (épisode 6) et *il/elle t'aime beaucoup* (épisodes précédents). Concernant l'image, faire observer la progression du soleil dans le ciel : celui-ci est au plus haut et il fait complètement jour.

Faire ouvrir les livrets à la page 12 et donner les vignettes autocollantes correspondant à l'exercice. Faire récapituler la liste des animaux que rencontre Pilou, d'abord sans l'aide des images du livret. Vérifier ensuite si les réponses sont justes en montrant les illustrations successives. En profiter pour faire rappeler la demande de Pilou dans chaque cas : *Que demande Pilou à la souris ? Et au canard ?* Donner ensuite la

consigne et faire mettre le doigt dans la case où doit être collée la première gommette. Faire constater la présence des flèches et mettre le doigt dans les cases qui se succèdent. Laisser ensuite les élèves coller les vignettes une à une. Faire verbaliser : *D'abord Pilou rencontre la souris. Je colle la gommette de la souris. Et puis Pilou rencontre...*

Semaine 4

Séance 1

Activité autour de l'épisode 7

Faire rappeler le contenu des épisodes précédents : la raison pour laquelle Pilou est parti de chez lui, ses rencontres successives avec la souris, le canard, le chien et l'oie. Les élèves rappellent la demande de Pilou dans chaque cas. Faire observer ensuite l'image correspondant à l'épisode 7 : *Est-ce que Pilou est toujours dehors ? Où est-il ? Qui reconnaissez-vous sur l'image ?* Les élèves nomment ainsi les membres de la famille de Pilou (s'appuyer sur le poster sur lequel ils figurent également). Proposer ensuite d'écouter l'épisode. Après deux ou trois écoutes, faire raconter ce qu'on a compris. Faire une lecture du texte en entier puis reprendre la lecture en faisant des pauses pour donner des explications lorsque c'est nécessaire. Voici quelques suggestions : dire *Qu'est-ce que j'entends ?* en mettant la main derrière l'oreille. Accompagner la phrase *Vite, je rentre à la maison* d'un mime (faire semblant de courir avec des mouvements rapides des bras). Dire *Où étais-tu passé ?* en tournant la tête à droite à gauche et en faisant semblant de chercher quelque chose. Le mot *anniversaire* ne sera certainement pas connu de tous et il faut faire comprendre que Pilou a 4 ans aujourd'hui (montrer le gâteau d'anniversaire sur le dessin). Interroger ensuite les élèves sur leur âge pour faire l'analogie. Pointer du doigt les différents cadeaux et les faire nommer. Les élèves précisent également qui offre quoi : *La maman a un livre pour Pilou. Le papa a un tee-shirt/un vêtement, le grand-père a un ballon, la grand-mère a fait un gâteau.*

Faire prendre le livret à la page 13. Demander de nommer les différents personnages de l'histoire. Faire observer ensuite que ceux-ci sont groupés par deux. Poser des questions à ce sujet : *Qui est le papa de Pilou. Est-ce que c'est le canard ?*

Qui est la maman de Pilou ? Est-ce que c'est la souris ? Qui est la grand-mère de Pilou ? Est-ce que c'est l'oie ? Qui est le grand-père de Pilou ? Est-ce que c'est le chien ? Faire observer la présence des deux points dans chaque cas et donner la consigne. Montrer d'un geste avec le doigt qu'il va falloir relier un des deux personnages à Pilou (faire observer le pictogramme qui permet de comprendre la consigne). Faire verbaliser ce qui est fait : *Je relie le papa de Pilou à Pilou.* Les élèves posent d'abord le doigt sur le premier point puis suivent le tracé avec le doigt jusqu'au second. Ils travaillent ensuite avec un feutre.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 8

Commencer par faire rappeler ce qui s'est passé précédemment dans l'histoire concernant le retour de Pilou chez lui. Faire nommer les cadeaux reçus et les personnes qui les ont offerts. Montrer ensuite l'image de l'épisode 8. Faire dire ce qu'on y voit : toute la famille est à nouveau présente. Les élèves pourront nommer à nouveau les différents personnages. Ils doivent noter la présence de la peluche. Proposer de savoir ce qui se passe en écoutant la fin de l'histoire. Après l'écoute, laisser les élèves réagir. Poser quelques questions pour vérifier la compréhension : *Qui a fait un cadeau à Pilou ? Ce cadeau, qu'est-ce que c'est ? Est-ce que Pilou est encore triste ?* Lire le texte en entier puis le reprendre en effectuant des pauses pour donner des explications si nécessaire : *Regarde* (à dire en pointant du doigt) ; *ta petite sœur* (à dire en montrant Chouquette sur l'image) : *un ours en peluche* (à désigner également sur l'image ; montrer une peluche si possible) ; *mignon* (joli) ; *personne ne m'a oublié* (tout le monde a pensé à moi, tout le monde m'a fait un cadeau).

Faire prendre le livret à la page 11. Les élèves peuvent observer à nouveau, en haut de la page, les cadeaux reçus par Chouquette. Demander ensuite d'observer les dessins du bas de la page. Faire dire ce qu'on y voit. Les élèves devraient normalement identifier les cadeaux reçus par Pilou. Les faire nommer un à un et demander de préciser dans chaque cas par qui le cadeau a été offert. Comme pour l'activité du haut de la page, les élèves vont découvrir un intrus. Faire rappeler ce qui avait été fait précédemment : l'intrus avait été barré. Proposer de faire de même ici. Faire verbaliser : *Je barre le vélo.*

→ Objectifs

- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.
- Développer son estime de soi.
- Accepter les autres, partager avec eux.
- Apprendre à devenir élève.

→ Matériel

- Livret 2, pages 14 à 32.
- Fiches photocopiables.
- Vignettes autocollantes (pour les activités)
- CD audio, pistes :
21_Livret 2_Comptine1
22_Livret 2_Comptine2
23_Livret 2_Comptine3
24_Livret 2_Comptine4
25_fiche23_Comptine
- Poster 2.

La relation aux autres qui est présentée dans l'histoire concerne le cadre familial. Face à l'arrivée d'un bébé dans la famille, les enfants ont des réactions variées. Certains ne manifestent pas de perturbation tandis que d'autres développent un sentiment de jalousie pouvant se manifester de différentes façons (difficulté à partager l'attention des parents, accaparement de cette attention, tristesse, comportement infantile...). Ce sentiment de jalousie peut aussi s'exprimer dans le cadre de l'école où le jeune enfant, qui perçoit le monde à travers sa propre personne et pour qui tout s'articule autour de lui-même et de ses désirs, doit accepter les autres.

Dans leur classe, les élèves doivent apprendre à partager l'attention de l'enseignant(e) avec leurs camarades. On voit donc ici les liens qui peuvent être faits entre l'histoire et l'acquisition des principes de la vie en société : à l'école, comme à la maison, tous les enfants bénéficient d'un

traitement équitable. C'est grâce à la perception de ce sentiment d'égalité et de bienveillance à son égard que le jeune élève pourra non seulement vivre avec les autres mais aussi apprendre avec les autres. Ces objectifs relèvent de la formation de l'élève et ne constituent pas un domaine d'activités : on ne fait pas de séances spécifiques pour « apprendre à devenir élève ». En revanche, tout au long de la journée de classe, des signes doivent être envoyés aux élèves à ce sujet et l'enseignant(e) doit passer un temps suffisant pour que tous se trouvent en situation « d'apprendre à devenir élève » : être attentif(ve) à tous, faire parler tout le monde, ne pas donner à certains le sentiment qu'ils sont brimés dans l'expression de leurs désirs, laisser du temps pour évoquer certains faits, faire comprendre la nécessité de règles dans la vie en collectivité et faire respecter ces règles, faire comprendre les besoins des autres, etc.

Semaine 1

Domaine : Langage • Les mots de la politesse

→ Objectifs de communication

- Prendre conscience des bonnes manières.
- Connaître et employer à bon escient les mots de la politesse.

→ Matériel

- Livret 2, page 14.
- Fiche photocopiable n°17.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Merci. S'il te plaît.

Séance 1

Demander quelque chose (1)

Si l'on peut imaginer des séances spécifiques sur la politesse, c'est avant tout dans la vie de tous les jours que les bonnes manières s'acquièrent. Profiter, lors d'un regroupement, du fait qu'un élève exprime une demande sans l'accompagner de la formule de politesse attendu (*s'il te plaît / s'il vous plaît*) pour reprendre la formulation de l'élève (il ne faut évidemment pas culpabiliser ce dernier mais reprendre ses paroles en les enrichissant). Par exemple, si l'élève dit : *Je veux dessiner*. Reprendre sa formule et lui proposer d'ajouter les mots manquants : *D'accord untel. Écoute bien, tu dois dire : « Je veux dessiner, s'il te plaît. » Répète après*

moi. Prévoir un jeu de questions-réponses avec quelques autres élèves : *Et toi, untel / unetelle, qu'est-ce que tu veux faire ?*

Montrer à nouveau les images des épisodes 3 à 6 de l'histoire de Pilou. Faire rappeler ou rappeler en lisant les phrases correspondantes comment Pilou formule ses demandes auprès des différents animaux : *S'il te plaît, veux-tu être... ?* Faire répéter chacune des phrases : *Que dit Pilou ? Il dit : ...*

Séance 2

Demander quelque chose (2)

C'est à nouveau dans un moment de regroupement que le thème de la politesse sera abordé. Profiter d'une demande

d'un élève pour faire observer qu'il a bien dit *s'il te plaît* comme attendu ou, au contraire, pour faire observer qu'il manque quelque chose dans la phrase. Proposer ensuite d'apprendre une comptine qui pourra aider les élèves à fixer les exigences en matière de politesse :

Quand on sait dire « s'il te plaît »

Ce n'est pas compliqué

On peut tout demander !

Quand on entend « s'il te plaît »

Ce n'est pas compliqué

On voudrait tout donner !

Séance 3

Remercier (1)

Lors d'un regroupement, profiter de donner quelque chose à un élève (à adapter en fonction des activités qui doivent être menées par la suite). Vérifier si l'élève dit *merci* ou non. Le féliciter dans le premier cas, lui en faire la remarque dans le second. Montrer les pages 8 puis 9 de l'histoire. Faire rappeler ce que dit Pilou lorsqu'il reçoit un cadeau des membres de sa famille (*merci maman, merci papa, merci grand-père, merci grand-mère*) puis de la part de sa petite sœur (*merci Choupette*). Proposer un rapide jeu de rôles : un élève donne un objet à un autre. Ce dernier le remercie puis passe l'objet à un nouvel élève et ainsi de suite : *Tiens, untel / unetelle. Merci untel / unetelle.*

Séance 4

Remercier (2)

C'est à nouveau en classe entière que le point est fait sur la question de la politesse et des formules qui ont été abordées précédemment. Il faut à nouveau attendre ou provoquer une situation dans laquelle un des élèves doit remercier l'enseignant(e) ou l'un(e) de ses camarades. Proposer d'apprendre une comptine qui permettra de fixer les connaissances :

Je dis « s'il te plaît »

Pour avoir ce qu'il me plaît !

Et quand je dis « merci »,

Je souris !

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret 2, page 14

Demander de prendre le livret 2 à la page 14. Laisser les élèves prendre connaissance de la page puis dire ce qu'ils ont vu : identification de Pilou sur les différentes images et situations dans lesquelles se trouve le petit lapin. Faire donner des précisions : *Pilou reçoit un cadeau. Il dit bonjour. Il repart de l'école. Il est dans sa classe. Il lève la main pour parler.* Puis faire imaginer les paroles des personnes en reprenant les dessins un à un : *Que fait la maman ? Que dit la maman à Pilou ? Que répond Pilou ? Que dit Pilou quand il serre la main du monsieur lapin ? Et que dit-il à sa maîtresse quand repart de l'école ? Pilou veut parler dans la classe. Que fait-il ? Que dit-il ?* Donner ensuite la consigne puis, au fur et à mesure que les paroles sont prononcées, les élèves dessinent le point dans la première activité ou entourent l'image dans la seconde. Faire verbaliser : *Pilou dit merci quand il reçoit un cadeau. Je dessine un point dans le rond. Pilou dit « s'il te plaît ». J'entoure l'image.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable 17. Faire observer chaque dessin : *Que font les enfants ? Que fait le garçon ? Que veut la fille ?*

Lire le contenu de la première bulle et demander si la fillette est polie ou non. Puis faire imaginer la réponse du garçon après avoir fait remarquer qu'il tend un crayon à sa camarade. Faire observer les deux visages à côté du dessin. Demander de mimer chacune des expressions : *Je suis content(e) / C'est bien. Je ne suis pas content(e) / Ce n'est pas bien.* Puis donner la consigne : *Quand la fille dit ce qu'il faut, on colorie la tête qui sourit. Quand elle fait quelque chose qui n'est pas bien, on colorie la tête qui n'est pas contente.* Procéder selon la même méthode avec les deux autres dessins.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine. Les comptines pourront être utilisées à cet effet.

Domaine : Explorer le monde • Le jour et la nuit

→ Objectifs

- Se repérer dans le temps (notion de cycles : l'alternance du jour et de la nuit).

→ Matériel

- Livret 2, page 15.
- Fiche photocopiable n°18.

Séance 1

Les élèves doivent comprendre que la journée dure tant que le ciel est éclairé. Par opposition à ce constat, ils pourront caractériser la nuit comme correspondant à la période d'obscurité du ciel.

Revenir sur l'histoire de Pilou et faire observer les dessins des pages 4 et 5. Faire rappeler que Pilou est triste parce qu'il pense qu'on ne s'occupe plus de lui après la naissance de sa petite sœur. Faire rappeler ou relire ce qu'il a déclaré : *Puisque c'est comme ça, demain je m'en vais.* Montrer la page 4 et faire dire ce que fait Pilou. Il est très tôt et il est parti de chez lui. Faire observer le ciel : il fait nuit. *Comment est le ciel ? Il est sombre / bleu foncé. Qu'est-ce qu'on voit dans le ciel ? On voit la lune et des étoiles* (à faire pointer du doigt). Montrer les images des pages suivantes et faire observer le lever du soleil. Conclure : *Quand le soleil est là, il fait jour.*

Séance 2

Donner ensuite à chacun son livret ouvert à la page 15. Faire observer puis décrire l'image. Les élèves identifient Pilou et constatent qu'on le voit la nuit et le jour. Ils nomment les éléments que l'on voit dans le ciel dans chaque cas. Poser ensuite des questions : *Est-ce qu'on voit le soleil pendant la journée ou pendant la nuit ? Quand est-ce qu'on voit les étoiles : le jour ou la nuit ?* Faire dire ce que fait Pilou dans chaque cas : *La nuit, Pilou dort. Le jour, il joue au ballon.* Demander ensuite aux élèves de préciser ce qu'ils font la nuit : comme Pilou, ils dorment (des activités de fin d'après-midi ou de début de soirée, lorsqu'il fait déjà nuit, pourront aussi être citées). Puis faire nommer quelques activités qui se déroulent le jour. Donner ensuite la consigne concernant le coloriage et faire observer le pictogramme correspondant. Faire verbaliser ce qui est fait : *Je colorie la lune et les étoiles. C'est la nuit. Je colorie le soleil. C'est le jour.*

► Évaluation

Présenter la fiche photocopiable n°18. Les élèves commencent par observer les images puis ils disent ce qu'ils ont vu. Reprendre

les dessins un à un et faire noter certains détails : *La petite fille mange. Que voyez-vous par la fenêtre ? C'est le jour ou c'est la nuit ? Le petit garçon dort. Que voyez-vous par la fenêtre ? C'est le jour ou c'est la nuit ? Et quand il joue au ballon, on voit le soleil ou la lune dans le ciel ? C'est le jour ou la nuit ? Est-ce que la lampe est allumée ou éteinte ? Quand est-ce qu'on doit allumer les lampes : le jour ou la nuit ?* Faire noter la présence des deux dessins sur la droite de la feuille. Puis donner la consigne et faire observer le pictogramme. Faire répéter et reformuler la consigne par quelques élèves pour vérifier que tout le monde a compris ce qui est attendu. Les élèves peuvent alors exécuter la tâche qui leur est demandée. Faire verbaliser ce qui a été fait / a été fait. Par exemple : *Je relie / J'ai relié la fille au Soleil parce que c'est le jour.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été appris concernant l'aspect cyclique de l'alternance du jour et de la nuit. Présenter de nouveau la page 27 du livret 1. Les activités de la journée d'un enfant y sont représentées sous une forme circulaire, ce qui permettra de mettre en avant cette succession du jour et de la nuit : *La nuit, l'enfant dort. Il y a la lune et des étoiles dans le ciel. Le matin, il fait jour. Le garçon se lève. Puis il va à l'école, il dort, il fait la sieste. Le soir, il se brosse les dents. Il fait presque nuit. Puis c'est encore la nuit et il dort.*

Domaine : Structurer sa pensée • Le rond (1)

→ Objectifs

- Identifier et nommer le rond (le cercle et le disque).

→ Matériel

- Formes géométriques variées, dont des ronds de plusieurs tailles et de différentes couleurs.
- Livret 2, page 16.
- Fiche photocopiable n°19.
- Poster 2.

Les élèves vont apprendre progressivement à identifier les formes géométriques les plus courantes. Celles-ci seront manipulées à plusieurs reprises à travers des jeux de tri ou de classement (voir les séances sur le tri de formes dans le livret 1). Des leçons spécifiques seront ensuite consacrées aux principales d'entre elles. Les caractéristiques de chaque figure ne seront pas détaillées mais quelques particularités seront relevées. Par exemple : *Ici, c'est un rond. Là, ce n'est pas un rond : il est aplati* (en montrant un ovale).

Séance 1

En séance de motricité, poser des cerceaux sur le sol. Chanter une chanson ou passer un extrait musical ou encore agiter une clochette. Lorsque la musique ou le son de la clochette s'interrompt, il faut se placer dans un cerceau. Faire verbaliser la situation et faire observer la forme du cerceau : *C'est un grand rond*. Il est possible d'introduire des variantes dans ce jeu : il peut y avoir autant de cerceaux que d'élèves ou moins, ce qui permettra de désigner des gagnants. L'activité peut ensuite se complexifier : en plus des cerceaux, tracer sur le sol des carrés et des triangles d'une taille suffisante pour qu'un élève puisse se placer à l'intérieur dans chaque cas. Au signal, il faut se placer dans un cerceau / un rond.

Séance 2

En atelier, chaque élève dispose d'une boîte comportant différentes formes géométriques. Faire identifier les ronds parmi celles-ci. Les élèves les isolent. Ils ne doivent pas

s'arrêter à la couleur ni à la taille : ce sont les caractéristiques du rond qui doivent être prises en compte.

Proposer ensuite l'activité de la page 16 du livret. Faire observer le dessin puis demander de nommer les habits du personnage : son pantalon, sa veste, son nœud papillon (montrer chaque vêtement et demander de poser le doigt dessus au fur et à mesure). Faire repérer les ronds et demander de les pointer du doigt. Donner ensuite la consigne et faire observer le pictogramme. Faire un exemple au tableau : dessiner un rond de couleur puis tracer un point dedans. Dessiner également une autre forme géométrique, un carré, par exemple et interroger les élèves : *Et dans cette forme, est-ce que je dessine un point ? Est-ce que cette figure est un rond ?* Laisser ensuite les élèves travailler seuls puis faire verbaliser : *Je dessine un point ici parce que c'est un rond.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°19. Demander d'observer puis de nommer les différents objets visibles dans l'activité 1. Chaque élève pose le doigt sur le dessin qui correspond à ce qui est cité. Demander ensuite de pointer les dessins dans le désordre : *Posez le doigt sur le ballon / sur le cerceau / sur le bureau, etc.* Puis faire trouver les objets ronds et sur lesquels on voit des ronds. Donner la consigne, la faire répéter et reformuler puis laisser les élèves travailler. Faire verbaliser : *Sur le dé, je vois des ronds. J'entoure le dé. Sur le bureau, il n'y a pas de ronds. Je n'entoure pas le bureau.*

Demander ensuite d'observer les formes géométriques de la deuxième activité. Faire observer le pictogramme et demander aux élèves s'ils devinent ce qu'ils doivent faire. Compléter ce qui est dit si nécessaire puis lancer le travail. Comme précédemment, les élèves verbalisent ce qu'ils font : *Je colorie les ronds. Je ne colorie pas les autres formes.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des séances consacrées à l'identification du rond : *Je sais reconnaître le rond et les objets ronds.*

Domaine : Graphisme • Lignes ouvertes, lignes fermées (1)

→ Objectifs

- Distinguer les lignes ouvertes des lignes fermées.
- Employer le vocabulaire relatif à ces lignes.

→ Matériel

- Cordes.
- Morceaux de ficelle ou de laine.
- Feuilles sur lesquelles figurent des lignes ouvertes et des lignes fermées. Des étiquettes avec un agneau.
- Livret 2, page 17.
- Fiche photocopiable n°20.

Séance 1

En salle de motricité ou dans la cour, faire prendre conscience corporellement de la différence entre les lignes ouvertes et les lignes fermées.

Voici un jeu possible : Disposer sur le sol des cordes dont certaines forment des lignes ouvertes et d'autres des lignes fermées. Jouer au jeu du loup et des petits agneaux. Chanter la chanson *Promenons-nous dans les bois*. En voici les paroles : *Prom'nous-nous dans les bois / Pendant que le loup n'y est pas / Si le loup y était / Il nous mangerait / Mais comme il n'y est pas / Il nous mangera pas. / Loup y es-tu ? Que fais-tu. Entends-tu ? Le*

loup répond *Je mets ma chemise* (puis *Je mets mon pantalon* et ensuite *Je mets mes bottes* et, pour terminer, *J'arrive*). Le jeu se déroule de la façon suivante : l'enseignant(e), dans un premier temps, joue le rôle du loup. À la fin de chaque couplet, les élèves, qui sont les petits agneaux, doivent se réfugier dans l'une des cordes en attendant la réponse du loup. Naturellement, il n'y a pas de « danger » quand le loup met sa veste, son pantalon ou ses bottes. En revanche, quand le loup dit *J'arrive*, les élèves qui ne sont pas dans une ligne fermée pourront être attrapés par le loup. Prévoir de faire faire des constats après le premier couplet : les élèves qui sont dans une maison ouverte peuvent être attrapés par le loup. Faire faire ce même constat après chacun des couplets suivants et observer à nouveau les lignes ouvertes et fermées. De retour en classe, faire à nouveau verbaliser la situation qui vient d'être vécue. Faire rappeler tout d'abord la règle du jeu. Dessiner les maisons ouvertes et les maisons fermées (les lignes ouvertes et les lignes fermées) au tableau. Les faire nommer : *Ici, la maison est ouverte. C'est une ligne ouverte et le loup peut rentrer. Là, la maison est fermée. C'est une ligne fermée et le loup ne peut pas rentrer*. Poser quelques questions pour vérifier que le vocabulaire de la leçon est compris et acquis.

Séance 2

Chaque élève dispose d'une feuille sur laquelle figurent des lignes ouvertes et des lignes fermées ainsi que d'une étiquette sur laquelle est dessiné un agneau. Demander de placer l'agneau dans chacune des « maisons ». Dans chaque cas, faire dire si le loup peut entrer pour attraper l'agneau ou non. Faire verbaliser la situation : *Est-ce que le loup peut entrer ? Pourquoi peut-il entrer / ne peut-il pas entrer ? Quelles sont les maisons ouvertes et les maisons fermées ? Où voyez-vous des lignes ouvertes et des lignes fermées ?* Distribuer ensuite des morceaux de laine ou de ficelle et demander de constituer des lignes ouvertes et des lignes fermées. Faire décrire les différentes actions : *Je mets l'agneau dans cette maison. Le loup peut l'attraper parce que la maison / la ligne est ouverte. J'ai fait une ligne ouverte avec la ficelle. Et là, j'ai fait une ligne fermée. Le loup ne peut pas attraper l'agneau.*

Séance 3

Donner une feuille à chaque élève ainsi que l'étiquette de l'agneau. Demander de tracer une ligne ouverte autour de l'agneau. Faire faire le constat qui s'impose : *Le loup peut attraper l'agneau parce que la ligne est ouverte*. Demander ensuite de poser l'agneau un peu plus loin et de tracer une ligne fermée autour. Les élèves commentent leur tracé : *Le loup ne peut pas attraper l'agneau parce que la ligne est fermée*. Proposer ensuite l'exercice inverse : il faut tracer une ligne ouverte ou fermée selon la consigne et, par la suite, on place le loup dedans et on commente. Faire récapituler ce qui a été fait : *J'ai tracé une ligne fermée pour enfermer le loup. J'ai tracé une ligne ouverte. Le loup peut sortir.*

Séance 4

Faire prendre le livret à la page 17. Faire observer les lignes et demander de les suivre une à une avec le doigt. Faire donner des précisions dans chaque cas : *Est-ce que cette ligne est fermée ou ouverte ?* Donner ensuite la consigne en faisant observer le pictogramme : les élèves savent qu'ils vont devoir coller des vignettes. Expliciter alors la consigne. Faire verbaliser chaque action : *Je colle le canard dans une ligne fermée. Il ne peut pas partir.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°20. Faire observer la page puis demander ce qu'on y a vu. Les élèves parleront sans doute des chats et des souris. Ils devront noter la présence des lignes et reconnaître une situation proche de celle qui a été vécue en motricité et dans les séances suivantes : *Quand la ligne est fermée, le chat ne peut pas rentrer. Quand la ligne est ouverte, le chat peut attraper les souris*. Donner ensuite la consigne et faire observer le pictogramme : il va falloir entourer certains chats. Faire un exemple au tableau et constater qu'on trace une ligne fermée lorsqu'on entoure un chat. Faire verbaliser ce qui est fait : *Ce chat est devant une ligne fermée. Il ne peut pas attraper les souris. Je ne l'entoure pas. Ce chat est à côté d'une ligne ouverte. Il peut rentrer pour attraper les souris. Je l'entoure.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait lors des différentes séances : *Je sais reconnaître une ligne ouverte et une ligne fermée. Je sais tracer des lignes ouvertes et des lignes fermées.*

Semaine 2

Domaine : Langage • La famille

→ Objectifs de communication

- Nommer les membres de la famille restreinte.

→ Matériel

- Jeux de 7 familles (jeux du commerce ou fabriqués pour l'occasion).
- Photos de bébés, d'enfants, de parents et de grands-parents.
- Livret 2, page 18.
- Poster 2.
- Fiche photocopiable n°21.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

La fille, le fils, la sœur, le frère, le bébé, la maman, la mère, le papa, le père, la grand-mère, le grand-père. J'ai un frère / une sœur. Je n'ai pas de frère / de sœur. J'ai une petite / grande sœur. J'ai un petit / grand frère. Ma sœur / mon frère / ma maman / mon papa s'appelle...

Le sujet de la famille peut parfois se révéler sensible en raison de la diversité des situations qui peuvent exister dans la classe : absence du père ou de la mère, grands-parents décédés, etc. S'il est toujours nécessaire de s'appuyer sur l'expérience des élèves, il est ici préférable de se référer à l'histoire de Pilou. Cela permettra ainsi de se dégager des liens affectifs en déplaçant l'intérêt des élèves de leur propre famille vers une famille fictive.

Séance 1

Cerner la notion de famille

À l'issue de l'écoute et de la lecture de l'histoire de Pilou, demander aux élèves de citer les membres de la famille du petit lapin. Montrer les personnages sur le poster au fur et à mesure qu'ils sont cités. Leur demander ensuite de citer les membres de leur propre famille. Faire discuter certaines propositions lorsque, par exemple, des élèves citent un

animal domestique, une peluche ou une poupée (*C'est mon bébé*), un(e) voisin(e), leur nounou, etc.

Faire chanter la chanson apprise dans le premier livret pour conclure la séance (*Jamais on n'a vu, jamais on ne verra*).

Séance 2

Nommer les membres de la famille restreinte (1) Appréhender les liens intergénérationnels

Revenir à l'histoire de Pilou. Montrer les pages concernées et le poster pour faire citer les membres de la famille du petit lapin : *la maman, le papa, la grand-mère, le grand-père, la petite sœur Chouquette*.

Préparer un arbre généalogique au tableau à la manière de celui proposé à la page 18 du livret 2. Préparer également des cartes représentant les différentes personnes qui doivent y figurer : enfants, parents, grands-parents. Faire observer le dessin au tableau. Les élèves doivent y reconnaître un arbre : le tronc, les branches (pour aider à reconnaître un arbre, l'habiller éventuellement d'un feuillage qui ne gênera pas la pose des cartes). Poser la carte de la fille à la base de l'arbre. Demander aux élèves : *Est-ce que cette enfant a un papa ? Et une maman ? Voici la carte du papa et celle de la maman. Qui vient les accrocher à la bonne place ?* Si l'élève volontaire place les cartes correctement, faire simplement observer les branches qui mènent à l'enfant : *La petite fille a un papa et une maman* (en suivant simultanément les deux branches chacune avec un index). Dans le cas contraire, solliciter les autres élèves pour rectifier l'erreur. Montrer ensuite le papa qui vient d'être accroché et interroger les élèves : *Est-ce que le papa a une maman ? Et un papa ? Regardez : voici sa maman et son papa. Qui veut accrocher les cartes ?* Procéder de même avec les parents de la mère. Montrer ensuite les parents du père et faire constater qu'il s'agit aussi des grands-parents de l'enfant. Faire établir le même constat concernant les grands-parents maternels.

Séance 3

Nommer les membres de la famille restreinte (2)

Proposer de jouer avec des jeux de 7 familles du commerce ou en préparer. Utiliser pour cela les personnages de la page 18 du livret 2 ou ceux de la fiche photocopiable 21. Il faut prévoir six membres pour chaque famille (la fille, le fils, la mère, le père, la grand-mère, le grand-père) et autant de familles qu'il y aura d'élèves dans le groupe qui joue (les jeux du commerce comporte 7 familles, comme leur nom l'indique). Si l'on utilise des photocopies, prévoir de les faire sur des feuilles de couleur (une famille sur fond jaune, une autre sur fond vert, etc.) ou colorier tout ou partie des personnages. Par rapport à un jeu de 7 familles classique, adapter les règles à l'âge des élèves. Voici des suggestions :

- préparer un panneau avec les différents membres de la famille, auquel les élèves pourront se référer en cours de jeu ;
- préparer une bande avec 6 cases pour chaque élève, chaque case devant accueillir la carte d'un des membres de la famille. Les cases seront délimitées par une couleur ou présenteront un fond en couleur : jaune pour la famille jaune, etc.

- poser les cartes sur la table, face retournée. Expliquer la règle : *Chaque enfant va piocher une carte à tour de rôle pour constituer sa famille : toi, tu fais la famille jaune, toi la famille verte, etc.* (demander à chaque enfant de dire la couleur de la famille qu'il doit reconstituer, correspondant à la couleur de la bande qu'il a devant lui). *Si on pioche une bonne carte,*

on la pose sur sa bande. Si on pioche une mauvaise carte, on la propose à l'enfant qui en a besoin.

Le jeu débute donc de la façon suivante : un élève pioche une carte. Lui demander d'annoncer ce qu'il voit. Par exemple : *J'ai la maman dans la famille jaune*. Si l'élève doit constituer la famille jaune, il place la carte sur sa bande. Dans le cas contraire, c'est l'élève concerné qui se manifeste (*la famille jaune, c'est pour moi*) et qui prend la carte. Un nouvel élève joue et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une première bande soit remplie par un élève, qui est le vainqueur du jeu. On peut ainsi poursuivre l'activité jusqu'à ce que toutes les bandes soient remplies.

N.B. Une première version du jeu pourra éventuellement être faite en restreignant le nombre de cartes à la mère, au père, à la fille et au fils. Prévoir des bandes en conséquence ou poser à l'avance les deux premiers membres de la famille (chaque élève, par exemple, a déjà sur sa bande le grand-père et la grand-mère, que l'on fera nommer).

Séance 4

Nommer les membres de la famille restreinte (3)

Prévoir une nouvelle séance avec le jeu des 7 familles.

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 18

Faire nommer les membres de la famille : *Mettez votre doigt sur la petite fille. Maintenant, mettez votre doigt sur son papa*. Faire de même en ce qui concerne la maman. Demander ensuite de partir du papa et de pointer successivement son père et sa mère. Faire de même en ce qui concerne la maman. Poser ensuite des questions pour faire nommer les différents personnages : *Qui a des lunettes ? Qui porte une barbe ? Qui n'a presque plus de cheveux ? Qui a les cheveux gris ? Qui a les cheveux blonds ?*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°21. Faire observer les différents personnages et demander de les nommer. Les élèves pourront commencer par repérer Pilou et identifier ensuite ses parents puis ses grands-parents. Faire repérer la présence d'un carré à proximité de chaque personnage : *Regardez le carré à côté de la maman. Posez le doigt dessus*. Donner ensuite la consigne concernant le coloriage. S'assurer que les élèves repèrent correctement la couleur demandée avant de les autoriser à colorier. Faire verbaliser ce qui est fait : *Là, c'est la maman. Je colorie la case en rouge*.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine : le nom des membres de la famille restreinte. Utiliser la chanson *Jamais on n'a vu, jamais on ne verra* et/ou l'arbre généalogique et les cartes qui ont servi au cours des différentes séances.

Domaine : Explorer le monde • Sur, sous

→ Objectifs

- Se repérer dans l'espace par rapport à un repère fixe : identifier un objet placé sur / sous un autre objet ; placer un objet sur / sous un autre objet.

→ Matériel

- Livret 2, page 19.
- Fiche photocopiable n°22.

Séance 1

L'acquisition du vocabulaire relatif aux relations dans l'espace doit s'effectuer en contexte et par des manipulations. Prévoir des situations motivantes : savoir où prendre et ranger le matériel de la classe, effectuer des constructions (faire une tour en suivant des instructions : placer un cube bleu sur / sous un cube jaune, etc.), faire une chasse au trésor dans la classe, jouer à un jeu tel que *Jacques a dit*.

Voici des suggestions : lors d'une situation de regroupement, montrer des objets qui ne sont pas rangés à leur place : *Regardez ce livre sur la table. Et ce crayon sous la chaise*, etc. Poser ensuite des questions à propos de ces objets : *Où est le livre ? Où est le stylo ?* Proposer à des volontaires d'aller chercher les objets en question. Interroger les élèves sur ce qu'ils ont fait : *Où as-tu pris le livre / le stylo ?* Faire reprendre les réponses des élèves par la classe : *Il / Elle a pris le livre / stylo sur / sous...*

Le principe d'une chasse au trésor a été décrit à propos de la découverte des lieux de l'école. Il est possible d'organiser un tel jeu dans la classe en plaçant au préalable des messages *sur* et *sous* des éléments de la classe : table, bureau, étagère, chaise, banc, etc. Comme précédemment, il faudra prévoir une situation de départ qui éveillera la curiosité : la disparition d'une peluche, le fait de savoir ce qu'on aura comme goûter, etc.

Le jeu *Jacques a dit* est très intéressant pour le repérage dans l'espace ou encore le repérage des parties du corps. La règle est simple : lorsque l'enseignant(e) dit *Jacques a dit de poser un crayon sur le banc* (par exemple), il faut exécuter l'action. S'il/elle dit simplement *Posez un crayon sur le banc* (sans débiter la phrase par *Jacques a dit*), il ne faut pas faire ce qui est demandé. Ceux qui se trompent sont éliminés. Le jeu se poursuit à plusieurs reprises et on déclare vainqueur les quelques élèves restants. Il est préférable de ne pas aller jusqu'au moment où il ne reste qu'un seul élève en jeu : cela risque de prendre trop de temps et les élèves éliminés se démobiliseront. De plus, il est gratifiant d'avoir plusieurs vainqueurs à chaque manche.

Séance 2

Faire rappeler ce qui a été fait précédemment (à adapter en fonction de l'activité retenue).

Puis proposer d'ouvrir le livret à la page 19. En faire observer le contenu et demander de dire ce qu'on y a vu. Faire dire les différences entre le premier et le deuxième dessin. Demander ensuite de regarder plus précisément la première image. Faire dire où sont les deux livres. Donner ensuite la consigne et faire verbaliser ce qui est fait : *J'entoure / J'ai entouré le livre qui est sous le lit*. Concernant le deuxième dessin, prévoir de montrer comment dessiner une balle : un simple rond suffit. Faire également verbaliser ce qui a été fait : *Je dessine / J'ai dessiné une balle sur le lit*.

► Évaluation

Proposer la fiche n°22. Prévoir de faire observer les dessins un à un. Dans chaque cas, il s'agit de faire produire des phrases qui permettront d'employer le vocabulaire appris précédemment : *La fille est sous le parasol. Le garçon est sur le lit. L'oiseau est sur l'arbre*. Concernant la table et les balles, deux phrases sont possibles : *Il y a une balle sur la table / Il y a aussi une balle sous la table*. Donner ensuite la consigne et faire observer le pictogramme indiquant qu'il va falloir colorier. Au tableau, dessiner deux formes l'une au-dessus de l'autre (deux carrés ou deux ronds, par exemple). Demander à un volontaire de venir désigner celui qui est sur l'autre (le colorier en rouge). Dessiner à nouveau les deux

formes, faire désigner celle qui est sous l'autre et la colorier en vert. Redonner à nouveau la consigne puis aborder le travail sur les dessins un à un. Prévoir de faire verbaliser : *La fille est sous le parasol, je la colorie en vert. Le garçon est sur le lit, je le colorie en rouge*.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait lors des séances précédentes à partir de quelques exemples : *Il y a ... sur l'étagère. Il y a ... sous le banc*.

Domaine : Structurer sa pensée • La comptine des nombres jusqu'à 3

→ Objectifs

- Mémoriser la comptine des nombres jusqu'à 3 sous différentes formes (ordre croissant et décroissant, augmentation ou diminution d'un élément, nombres ordinaux : le premier / la première, le / la deuxième, le / la troisième).

→ Matériel

- Livret 2, page 20.
- Fiche photocopiable n°23.
- Poster 2
- CD audio, pistes 21, 22 et 25.

Les nombres 1 et 2 puis 3 seront présentés les semaines suivantes dans des situations de recherches concrètes. Celles-ci permettront aux élèves de comprendre que les nombres sont utilisés dans des situations où ils ont un sens et une fonctionnalité : dénombrer et désigner des quantités, constituer des collections (groupements d'objets), comparer, utiliser le nombre ordinal, etc. Pour l'instant, les élèves apprennent la suite verbale des nombres, appelée aussi comptine numérique. Ils découvrent ce que l'on nomme parfois les « mots-nombres », c'est-à-dire *un, deux, trois*, etc.

Séances 1 et 2

Les deux séances prévues seront consacrées à l'apprentissage des comptines proposées à la page 20 du livret 2.

Procéder comme en présence d'autres comptines et chansons. Dans la première comptine, les nombres de 1 à 3 sont énumérés en une fois. Ils sont proposés dans l'ordre croissant puis par ordre décroissant. Il est intéressant de varier les approches et de se rappeler qu'il existe aussi des comptines dans lesquelles les nombres sont présentés de façon fractionnée ou par augmentation ou diminution successive de 1 élément : *Voici ma main / Elle a cinq doigts / En voici un / En voici deux / En voici trois / En voici quatre / En voici cinq*. Dans la deuxième comptine, ce sont les nombres ordinaux qui sont mis en valeur. Utiliser l'image pour présenter la première poule, la deuxième puis la troisième. Poser ensuite des questions aux élèves : *Mettez le doigt sur la première poule / la deuxième / la troisième / la poule qui est devant / la poule qui est derrière*. N.B. Il ne s'agit encore de faire travailler les élèves sur le nombre ordinal mais de les aider à comprendre le sens du texte qu'ils apprennent. Les notions de repérage dans l'espace *devant / derrière* seront revues au passage. Prévoir de faire aligner trois élèves devant leurs camarades et de faire repérer le premier, le deuxième, le troisième, celui qui est devant et celui qui est derrière (désigner également celui qui est *au milieu*).

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°23. La comptine qui y figure permet d'associer des gestes au texte : comme sur l'image, montrer un doigt lorsqu'on dit 1, etc. Dans le cas présent, on

procède par ajout successif puis par retrait successif de 1 unité. Ces activités de comptage et de dénombrement seront approfondies plus tard dans l'année avec la présentation des nombres.

► Synthèse

Prévoir de reprendre les comptines à plusieurs reprises dans les jours qui suivent leur apprentissage et plus tard dans l'année.

Domaine : Graphisme • Lignes ouvertes, lignes fermées (2)

→ Objectifs

- Distinguer les lignes ouvertes des lignes fermées.
- Employer le vocabulaire relatif à ces lignes.

→ Matériel

- Cordes.
- Feuilles sur lesquelles figurent des lignes ouvertes et des lignes fermées. Étiquettes avec des loups et des agneaux.
- Morceaux de ficelle ou de laine.
- Livret 2, page 21.
- Fiche photocopiable n°24.

Séance 1

Reprendre le jeu proposé dans la séance 1 de la précédente séquence consacrée aux lignes ouvertes et fermées et y introduire une variante : disposer à nouveau sur le sol des cordes formant des lignes ouvertes et d'autres des lignes fermées. Proposer le jeu du loup et des agneaux que les élèves doivent maintenant connaître (il s'agit de la chanson *Prom'nons nous dans les bois*). Faire rappeler qu'il faut se réfugier, à la fin de chaque couplet, dans l'une des cordes en attendant la réponse du loup. À la fin du dernier couplet, lorsque le loup dit *J'arrive*, les élèves qui se trouvent dans une ligne ouverte peuvent être attrapés par le loup. L'enseignant(e), qui joue le rôle du loup, propose de trouver une solution pour se protéger. Naturellement, ce sont tous les élèves qui sont sollicités et non seulement ceux qui ont trouvé refuge dans une ligne ouverte. Préciser qu'il n'est pas possible de quitter sa place et d'aller rejoindre un camarade à l'intérieur d'une ligne fermée. La solution est la suivante : il faut fermer la ligne. Faire une démonstration et demander aux élèves qui se trouvent dans une ligne ouverte de faire de même. Faire verbaliser la situation. Par exemple : *Le loup peut manger les enfants qui sont dans une ligne ouverte. Si on ferme la ligne, le loup ne peut plus rentrer. Voilà, je ferme la ligne. Je suis dans une ligne fermée.*

Séance 2

Lors des activités précédentes, les élèves avaient manipulé des étiquettes avec un agneau qu'ils devaient placer dans des « maisons » représentées par des lignes ouvertes ou fermées. Reprendre cette activité avec des feuilles sur lesquelles se trouvent les deux sortes de lignes. Faire dire à nouveau dans quel cas le loup peut entrer ou non. Proposer de trouver une solution permettant d'enfermer l'agneau dans les maisons : il faut prendre un crayon ou un feutre puis fermer les lignes ouvertes qui se trouvent sur la feuille. Proposer ensuite aux élèves de former des lignes ouvertes avec des morceaux de laine ou de ficelle puis demander de les fermer. Faire décrire les différentes activités : *Je mets l'agneau dans une maison. La ligne est ouverte. Le loup peut entrer. Avec mon feutre, je ferme la ligne : l'agneau est à l'intérieur d'une ligne fermée et le loup ne peut plus rentrer.*

Avec ma ficelle, je fais une ligne ouverte. Et puis je ferme la ligne.

Séance 3

Proposer une feuille vierge à chaque élève et l'étiquette de l'agneau utilisée précédemment. Demander de poser cette dernière sur la feuille puis de tracer une ligne ouverte autour. Faire préciser si le loup peut entrer ou non. Faire trouver alors ce qu'il faut faire pour enfermer le loup. Comme dans l'activité précédente, il faut fermer la ligne. Chaque élève effectue le tracé correspondant. L'activité est répétée à quelques reprises sur la feuille en fonction de l'espace disponible. Faire dire ce qui est fait (*Je trace une ligne ouverte / Je ferme la ligne*), ce qui a été fait (*J'ai tracé une ligne / J'ai fermé la ligne*) et ce qui va être fait (*Je vais fermer la ligne*).

Séance 4

Faire prendre le livret 2 à la page 21. Faire observer et décrire la page : les animaux, les lignes. Demander de caractériser ces dernières : ce sont des lignes ouvertes. Faire trouver alors ce que peut faire le lion : il peut attraper les gazelles. En se référant aux activités précédentes ainsi qu'aux pointillés et aux flèches qui figurent sur leur livret, les élèves peuvent deviner ce qui est attendu d'eux : *Qu'est-ce qu'on peut faire pour que le lion n'attrape pas les gazelles ?* Faire une démonstration au tableau en montrant dans quel sens il faut tourner (les flèches aideront les élèves en cela dans chaque cas).

► Verbalisation

Faire dire ce qu'on fait : *Je trace une ligne fermée / Je continue la ligne pour avoir une ligne fermée, etc.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°24. Faire observer la page et demander de dire ce qu'on y voit : des lignes. Certains élèves préciseront peut-être d'emblée qu'elles sont ouvertes. Le faire découvrir aux autres : *Regardez la première ligne. Posez le doigt à un bout de la ligne. Maintenant, suivez la ligne avec le doigt. Où êtes-vous arrivés ? (À l'autre bout de la ligne.) Est-ce que la ligne est ouverte ou fermée ?* Donner la consigne. Faire un exemple au tableau. Faire ensuite verbaliser ce qui est fait : *Je pars au bout de la ligne et je ferme la ligne / Je vais jusqu'à l'autre bout de la ligne.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait lors des différentes séances : *Je sais tracer une ligne ouverte. Et après, je sais la fermer.*

Semaine 3

Domaine : Langage • La maison (1)

→ Objectifs de communication

- Employer le vocabulaire relatif à la maison (nommer les pièces, les meubles).

→ Matériel

- Imagier du commerce ou fabriqué par l'enseignant(e).
- Poster 2.
- Livret 2, page 22.
- Fiche photocopiable 25.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

La maison et les pièces de la maison : *la maison, la salle de séjour, le salon, le couloir, la salle de bains, les toilettes.*

Les meubles et les équipements, notamment : *un évier, une cuisinière, un four, un réfrigérateur, un lavabo, une douche, une baignoire, un robinet, un lit, une armoire, un bureau, une commode, une étagère, une fenêtre, une porte, une table, une chaise, un canapé, un buffet, un fauteuil, un tapis, une radio, une télévision.*

Séance 1

La maison de Pilou : le salon / la salle de séjour

Revenir sur la page 2 de l'histoire de Pilou. Faire rappeler rapidement qui sont les personnages puis faire trouver la pièce dans laquelle ils se trouvent : même si on n'en voit pas tous les détails, on peut supposer qu'ils sont dans une salle de séjour. Faire nommer et désigner les éléments qui sont visibles : le tapis, la fenêtre, les rideaux, les cadres avec les photos (des éléments supplémentaires peuvent être observés à la page 10 : lampe, commode). Faire dire ce qu'on trouve d'autres dans une salle de séjour en proposant d'observer maintenant l'image du bas de la page 22 : *une table, des chaises, un canapé, un fauteuil, une télévision, un porte-manteau, etc.* Si possible, montrer ces éléments sur d'autres images (voir, par exemple, l'imagier dont il est proposé de faire usage ci-dessous), ce qui permettra de voir différentes représentations d'un même objet. Proposer ensuite à quelques élèves de témoigner : *Et chez toi, est-ce qu'il y a une table ? Des chaises ?*

Séance 2

La maison de Pilou : la chambre

Revenir sur la page 3 de l'histoire de Pilou. Faire nommer les personnages visibles sur l'image : ce sont les membres de la famille du jeune lapin. Comme précédemment, faire trouver le nom de la pièce dans laquelle ces derniers se trouvent : c'est la chambre de Chouquette. Faire dire comment la réponse à la question a été trouvée : *On voit le lit de Chouquette. Et aussi des jouets par terre.* Faire chercher ensuite d'autres éléments que l'on peut trouver dans une chambre. Les élèves pourront témoigner : *Dans ma chambre, il y a aussi... Faire dire ce à quoi servent certains éléments. Par exemple : Dans l'armoire, il y a mes vêtements. Dans le coffre, il y a mes jouets, etc.*

Séance 3

La cuisine

Faire observer l'image du haut de la page 22 du livret 2 : *Qui sont ces lapins ? Où sont-ils ?* Lorsque la cuisine a été identifiée, faire observer et nommer les différents éléments qu'on y trouve. Prévoir d'attirer l'attention sur des détails qui ne seraient pas mentionnés. Par exemple : *Qu'est-ce qu'il y a derrière le papa ? Et derrière la maman. Que voyez-vous en haut, contre le mur ? Et sur le côté du réfrigérateur ?* Faire dire ce que font les personnages de l'image. Prévoir de se rendre dans le coin cuisine de la classe pour mettre les élèves en situation et leur faire dire ce à quoi servent certains éléments : *Dans l'évier, on fait couler de l'eau, on remplit la casserole, on lave la vaisselle. Dans le réfrigérateur, on met la nourriture. On met les saletés dans la poubelle. On les ramasse avec le balai et la pelle, etc.*

Séances 4 et 5

Les objets de la maison

Utiliser un imagier. Il en existe dans le commerce. Il est également possible d'en fabriquer un assez simplement. Une trentaine d'images peuvent suffire pour démarrer (voir la liste du vocabulaire ci-dessus). Il est possible de photographier des éléments des différents coins de la classe, voire de prendre des photos chez soi ou de récupérer des images sur Internet. L'intérêt de l'imagier est double : il permet de proposer une représentation du monde qui entoure l'élève, ce qui est utile pour acquérir du vocabulaire et progresser dans la maîtrise du langage, et il présente des classifications qui reposent sur des familles de mots (les ustensiles de la cuisine, par exemple) ou des thèmes (une pièce de la maison : une cuisine, par exemple, dans laquelle on va trouver des ustensiles de cuisines mais aussi des meubles, un évier, un éclairage, des éléments d'électroménager, etc.).

Voici des suggestions d'activités :

- une activité libre. L'élève découvre les images, les observe, reconnaît des éléments qu'il connaît et en découvre d'autres. L'enseignant(e) lui donne les mots nouveaux ;
- des activités dirigées. Poser des questions qui vont permettre d'enrichir la première observation : *C'est quelque chose qui sert à manger de la soupe, par exemple. Qu'est-ce que c'est ? C'est l'endroit où on lave la vaisselle. Comment ça s'appelle ? Et comment s'appelle ce qu'on utilise pour faire couler de l'eau dans l'évier ?*

Proposer des exercices de mémorisation à partir de jeux : faire observer une page de l'imagier (ou une partie des cartes qui ont été fabriquées). Puis fermer l'imagier (ou faire disparaître les images à la vue de l'élève si on joue avec des cartes) et demander de retrouver le plus d'éléments possibles. Donner des indices si nécessaire. Avec les cartes, il est possible d'introduire des intrus : *Parmi ces cartes, laquelle ne devrait pas se trouver là ?* (un réfrigérateur parmi les meubles de la chambre, par exemple).

N.B. Si possible, il serait intéressant de réaliser les images en double pour confectionner également un jeu de dominos ou un jeu de Memory. Sans grand temps de préparation supplémentaire, cela permettra d'utiliser un autre jeu avec les élèves et de proposer une autre occasion de mémorisation et de réinvestissement.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°25. Laisser un temps suffisant pour observer tout d'abord l'image du haut de la page. Faire identifier la pièce. Demander ensuite de pointer du doigt les différents éléments qu'on y voit. Dans la mesure du possible, faire situer les éléments les uns par rapport aux autres afin de faire employer le vocabulaire relatif au repérage dans l'espace : *À côté de..., il y a... Sur le bureau / sur l'étagère, il y a... Dans le coffre, il y a... Sur le lit, je vois... etc.*

Proposer ensuite d'observer l'image du bas de la page. Comme précédemment, les élèves commencent par identifier la pièce : *C'est une salle de bain.* La méthode de travail employée précédemment sera reconduite ici : faire nommer les différents éléments représentés et les faire situer les uns par rapport aux autres. Ce faisant, les élèves observeront la présence d'intrus : la casserole et le vélo. Donner la consigne et faire observer le pictogramme : il faut barrer les objets qui ne sont pas à leur place.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine : le nom des pièces de la maison, les principaux meubles et éléments qu'on y trouve.

Domaine : Explorer le monde • Solide, liquide**→ Objectifs**

- Découvrir les propriétés de la matière : trier des matières liquides et solides.

→ Matériel

- Récipients, liquides (eau, lait, huile...), solides (dés, cubes, pâte à modeler, sucre, farine, pâtes...).
- Livret 2, page 23.
- Fiche photocopiable n°26.
- Fiches autocollants livret 2.

Séance 1

Privilégier la manipulation. Préparer différentes matières dans des saladiers ou autres récipients : deux ou trois liquides (eau, lait, sirop, par exemple) et autant de solides (cube, sucre, farine). Préparer une étiquette montrant le contenu de chaque récipient. Proposer aux élèves, par groupes, d'identifier les différentes matières. Les élèves se mettent d'accord et associent l'étiquette correspondante dans chaque cas. Il n'y a pas, à priori, de difficulté à prévoir, sauf d'éventuels problèmes de vocabulaire à régler. Proposer ensuite de transporter le contenu de chaque récipient dans un autre récipient. Préciser la consigne : *Il faut essayer d'attraper ce qu'il y a dans le récipient entre ses doigts* (montrer comment attraper un objet en le pouce et les autres doigts). Laisser chaque groupe expérimenter. Regrouper ensuite les élèves pour faire verbaliser les constats : *On peut attraper facilement les cubes. On arrive à attraper un peu le sucre et la farine. Mais l'eau ne reste pas entre les doigts. Elle coule.* Demander ensuite de dire quelle matière mouille : *C'est l'eau.* Faire parvenir les élèves à la conclusion suivante : *L'eau coule et mouille. Elle fait des gouttes. On ne peut pas faire un tas avec de l'eau. L'eau est un liquide. C'est pareil pour le lait et le sirop. Le sucre et la farine ne coulent pas. Le sucre n'est pas un liquide, la farine non plus.* Préciser que ce sont des solides. Ce terme peut poser un problème car il a plusieurs sens : le mot peut aussi désigner quelque chose de ferme, de résistant.

Séance 2

Faire prendre le livret 2 à la page 23. Faire observer la page puis demander de dire ce qu'on y a vu. Dans le premier cas, les élèves notent la présence de l'eau. Faire rappeler les caractéristiques des liquides : *Est-ce qu'on peut attraper l'eau dans sa main ? Est-ce que l'eau mouille ? Est-ce qu'elle fait des gouttes ? Posez le doigt sur les gouttes que vous voyez sur la feuille.* Concernant le deuxième dessin, faire noter la façon dont le cube est saisi. Faire saisir un cube ou un dé de la même manière. Puis faire comparer avec ce qui a été dit à propos de l'eau : *Est-ce qu'on pourrait attraper l'eau comme cela ? Est-ce que le cube est un liquide ou un solide ?* Proposer ensuite les gommettes. Donner la consigne puis laisser les élèves effectuer les collages.

Faire verbaliser ce qui est fait dans chaque cas : *J'ai collé la gommette de... dans les liquides / les solides parce que...*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°26. Faire observer le robinet que l'on voit à côté de la consigne. Faire dire ce qui en coule. Demander de justifier la réponse : *Comment avez-vous reconnu l'eau ?* Les élèves précisent que l'eau coule

du robinet. Faire dire les caractéristiques des liquides en reprenant les questions proposées ci-dessus. Faire nommer ensuite le contenu de chaque dessin et donner la consigne en faisant observer le pictogramme. Dans chaque cas, les élèves entourent et justifient leur réponse en verbalisant ce qu'ils font. S'assurer qu'il n'y a pas de confusion en précisant le contenu des dessins si nécessaire : on s'intéresse au contenu du verre (jus d'orange) et non au verre lui-même, à l'huile présente dans la bouteille et non à la bouteille elle-même, à l'eau qui coule du tuyau et qui tombe du nuage.

► Synthèse

Faire récapituler le contenu des séances : *Nous savons reconnaître les liquides et les solides. Les liquides comme l'eau coulent. Ils mouillent et ils font des gouttes. On ne peut pas les attraper entre les doigts, contrairement aux solides comme les cubes, les dés, les crayons...*

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres 1 et 2**→ Objectifs**

- Dénombrer, décomposer, ranger, représenter les premiers nombres (jusqu'à 2).

→ Matériel

- Matériel de manipulation : cubes, jetons, graines, perles...
- Livret 2, page 24.
- Fiche photocopiable n°27.

Pour un jeune enfant, apprendre les nombres, ce n'est évidemment pas seulement apprendre les mots (*un, deux, trois...*). C'est avant tout comprendre la fonction des nombres, qui permettent de représenter des quantités (*Il y a trois enfants dans ce groupe*) et de repérer la position d'un élément dans une suite ordonnée (*Dans la file, je suis le/la premier(ère), le/la deuxième...*). Pour maîtriser les nombres, les élèves doivent donc apprendre la comptine numérique, savoir dénombrer, décomposer et recomposer les nombres, les comparer et les ranger, associer le nombre à son écriture chiffrée.

Séance 1

Profiter d'une situation de regroupement pour faire dénombrer des objets. Par exemple, montrer deux livres (ou autres) et demander : *Combien y a-t-il de livres ?* Laisser les élèves répondre. Les réponses et les façons de faire seront sans doute variées : certains élèves comptent les objets un à un, d'autres perçoivent la quantité d'un coup d'œil, sans avoir besoin d'en passer par le dénombrement. D'autres encore ne sauront pas répondre ou se tromperont. Faire la synthèse de ce qui est dit en montrant les livres un à un : *Il y a un livre et là il y a encore un livre. Ça fait deux livres : un livre et un livre, ça fait deux livres.* Présenter ensuite des étiquettes avec l'écriture chiffrée : 1 et 2. Les faire lire puis demander à un élève de choisir celle qui convient. Demander ensuite de poser un puis deux objets sur la table. Reprendre en demandant, cette fois, de poser deux objets puis un. Faire de même en montrant tour à tour chacune des étiquettes : *Qui veut poser sur la table le nombre de livres que nous dit l'étiquette ?* Faire montrer ensuite sur soi-même un œil, les deux oreilles, une jambe, les deux mains, les deux yeux.

Répéter ces procédures avec d'autres objets : des crayons, des gommes, etc. Il est important de choisir aussi des objets dont le genre est féminin. En effet, le mot *un* en français, qui

est à la fois adjectif numéral et article indéfini, donne *une* au féminin. Il faudra donc que les élèves soient confrontés à ce cas de figure. Comme précédemment, il est préférable de considérer les objets un à un puis comme un tout, ce qui revient à faire une décomposition, plutôt que de les faire compter : *un, deux* et plus tard dans l'année *trois, quatre, cinq*. En effet, dans ce dernier cas, les élèves ont souvent tendance à associer *un* au premier objet, *deux* au deuxième (comme s'il s'agissait d'un numéro et non d'une quantité correspondant au nombre total d'objets), *trois* au troisième (toujours comme s'il s'agissait d'un numéro et non d'une quantité correspondant au nombre total d'objets), etc. Lorsque l'on présente les choses ainsi : *Il y a un livre, un autre livre ici et encore un livre là, cela fait trois livres*, les élèves ne peuvent pas associer le 2 au deuxième livre ni le 3 au troisième livre. Faire verbaliser ce qui est fait : *Nous savons reconnaître un objet et deux objets : un livre et deux livres*.

Séance 2

Demander de prendre le livret 2 à la page 24. Faire observer le premier dessin et demander de dire ce qu'on y voit : une souris. Faire de même avec les dessins suivants. Présenter les choses comme précédemment : *Il y a un canard et encore un canard à côté. Ça fait deux canards*. Donner ensuite la consigne en faisant observer le pictogramme. Prévoir de faire verbaliser : *Je colorie la souris parce qu'il y en a une seule dans la maison. Je ne colorie pas les canards parce qu'il y en a deux dans la maison*, etc.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°27. Faire observer la page puis demander à des volontaires de dire ce qu'ils y ont vu. Trois éléments doivent être relevés : la présence des mains qui montrent des doigts, celle des étiquettes avec les chiffres et celles qui présentent des points comme sur les dés. Demander aux élèves de montrer un doigt comme sur le premier dessin (le pouce) puis deux (comme sur le deuxième dessin) puis un et un (comme sur le troisième dessin). Dans ce dernier cas, faire dire le nombre de doigts qui sont levés. Les élèves doivent faire l'association : *Un doigt et encore un doigt, ça fait deux doigts*. Faire observer ensuite la présence des points sous chaque dessin. Montrer la première amorce de trait et faire trouver ce qu'il va falloir faire : *Je vois un doigt, alors je relie à l'étiquette du 1*. La même procédure est suivie en ce qui concerne les autres étiquettes (dessins des doigts et points).

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait à l'aide d'un exercice simple : demander de mettre une main dans le dos en fermant le poing. Dire ensuite : *Vous allez préparer un doigt* (montrer comment maintenir le poing fermé et le pouce levé). Au signal de l'enseignant (*Maintenant, montrez-moi votre main avec un doigt levé*), les élèves montrent leur main. Il faut souvent quelques tentatives pour que tous les élèves comprennent ce qui est attendu d'eux. Pour faciliter les choses, dans un premier temps, on peut ne pas faire mettre la main dans le dos. Demander ensuite de montrer deux doigts. Puis, dans cette séance et lorsque le jeu sera repris régulièrement dans les jours qui suivent, faire montrer en alternance un et deux doigts. Varier la façon de demander : donner la consigne oralement ou montrer une étiquette comportant le chiffre 1 ou le chiffre 2 ou encore des étiquettes avec les points du dé.

Domaine : Graphisme • Le rond (2)

→ Objectifs

- Reproduire un rond en respectant le sens de tracé.

→ Matériel

- Cerceaux, objets ronds (jetons, pions, gobelets, bouchons...).
- Livret 2, page 25.
- Fiche photocopiable n°28.
- Poster 2.

Séance 1

Le rond et le vécu corporel

La première séance sur le tracé du rond se fera en liaison avec une séance de motricité au cours de laquelle les élèves joueront avec des cerceaux et/ou des tracés de cercles au sol. Placer au sol un nombre de cerceaux inférieur d'une unité (ou deux ou trois) par rapport au nombre d'élèves. Demander à chacun de se placer dans un cerceau. Il restera donc un élève (ou deux ou trois) qui ne trouvera(ont) pas sa (leur) place. Faire écouter une chanson et demander de changer de place avec ses camarades tant qu'on entend la chanson. Interrompre la chanson, tous les élèves devant alors se placer dans un cerceau. Celui ou ceux qui ne trouvent pas de place ont perdu. Si l'on ne peut faire écouter de chanson, il est possible de faire chanter les élèves ou simplement de leur demander de se déplacer. C'est alors l'enseignant(e), en frappant dans les mains, qui déclenche le mouvement pour trouver refuge dans un cercle.

De retour en classe, faire rappeler ce qui a été fait au cours de la séance de motricité. Faire chercher dans le matériel mis à disposition tous les objets ronds (des jetons, des pions, des bouchons, des gobelets, etc.). Faire la relation avec la forme des cerceaux utilisés dans la salle de motricité ou la cour de récréation. Lorsque le tri a été effectué, faire nommer les objets mis de côté : *J'ai cherché tous les ronds*. Prévoir également de faire observer le cadeau reçu par Pilou à la page 8 du livret 2 : le tee-shirt que reçoit le petit lapin est décoré de ronds. À la page 9 de l'histoire, les élèves pourront aussi identifier des ronds sur la peluche que reçoit Pilou de la part de Choupette.

Faire verbaliser ce qui est fait en motricité : *On doit se placer dans un cerceau. Puis on change de cerceau. Quand la musique s'arrête (ou Quand le maître / la maîtresse frappe dans les mains), on doit vite aller dans un cerceau. Si on ne trouve pas de cerceau, on a perdu*.

Faire verbaliser également ce qui a été fait en classe : *On a cherché des objets qui ont la même forme que les cerceaux. Ce sont des ronds*. Les élèves pourront citer les objets qu'ils ont trouvés.

Séance 2

Des empreintes de ronds

Proposer de faire des empreintes de ronds avec des objets qui ont été isolés précédemment. Les bouchons et les gobelets peuvent notamment être utilisés. Il faut les tremper dans la peinture puis les appliquer sur une feuille. Il faut trouver une situation motivante pour les élèves et qui ait du sens pour eux, en fonction des projets et des activités de la classe. Il est possible, par exemple, de faire le lien avec les activités menées précédemment sur les liquides et les solides :

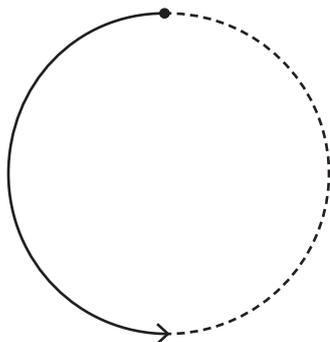
représenter les gouttes que font les liquides : l'eau qui coule du robinet, la pluie qui tombe des nuages, etc. Ces activités s'effectueront en lien avec les activités artistiques.

Faire dire ce qui est fait : *Je trempe le bouchon dans la peinture et je fais un rond sur la feuille / Je trempe le rebord du gobelet dans la peinture. Puis je le pose sur la feuille et ça fait un rond.*

Séance 3

Le tracé du rond

Dans la suite de la progression, les élèves vont maintenant tracer des ronds. La situation peut être la même que celle de la séance précédente. La différence repose sur l'outil utilisé et le type de tracé : on ne réalise plus une empreinte mais on utilise un outil pour tracer le cercle. Il est possible de repartir des empreintes effectuées avec un bouchon ou le rebord d'un gobelet et de demander de tracer un rond autour avec un pinceau. Veiller à ce que les élèves tournent dans le bon sens. Proposer ensuite d'effectuer ces gestes sur des feuilles avec des feutres ou des crayons. Dans un premier temps, il est préférable de tracer autour d'un repère rond : des ronds ou des gommettes collés sur une feuille, par exemple. Prévoir des étiquettes individuelles que chaque élève pourra consulter afin de respecter le sens du tracé :



Faire dire ce qui est fait : *Je trace un rond. Je tourne toujours dans le même sens.*

Séance 4

Faire prendre le livret à la page 8 et demander d'observer à nouveau le tee-shirt que le papa offre à Pilou. Faire identifier les ronds qui le décorent. Demander ensuite de prendre le livret à la page 25. Expliquer qu'on va tracer des ronds qui ressemblent à ceux qu'on a vus sur le vêtement. Faire observer les ronds et noter la présence des points rouges : *Pourquoi y a-t-il des points rouges ? Et des flèches ?* Les élèves vont retrouver une présentation comme celle figurant sur l'étiquette individuelle qui les a guidés lors de l'activité précédente (voir ci-dessus).

Faire dire ce qu'on fait : *Je trace un rond. Je pars du point rouge et je vais dans le sens de la flèche.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°28. Faire observer le contenu de la page. Les élèves identifient sans difficulté ce qui est attendu d'eux puisque ce qui leur est demandé est proche du contenu de la page 25 de leur livret. Comme précédemment, faire verbaliser ce qui est fait.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait lors des différentes séances : *Je sais tracer des ronds. Je tourne toujours dans le même sens.*

Semaine 4

Domaine : Langage • La maison (2)

→ Objectifs de communication

- Employer le vocabulaire relatif à la maison (décrire les actions du quotidien : rangement, propreté, cuisine...).

→ Matériel

- Poster 2.
- Livret, pages 22 et 26.
- Fiches photocopiables 25 et 29.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Dans la cuisine : *faire la cuisine, préparer à manger, éplucher les légumes, remuer, faire cuire... , faire la vaisselle, ranger, nettoyer...*

Dans la salle à manger / le salon : *manger, lire, jouer aux cartes, regarder la télévision...*

Dans la chambre : *dormir, s'endormir, rêver, se réveiller, jouer, s'habiller, se déshabiller...*

Dans la salle de bain : *se laver, prendre une douche, se brosser les dents...*

Séance 1

Dans la cuisine

La séance trouvera plusieurs points d'appui :

- Les coins de la classe, dans lesquels les élèves jouent régulièrement. Dans le coin cuisine, les élèves reproduisent des conduites qu'ils ont pu observer dans leur milieu familial (leurs parents, leurs frères et sœurs...). Ils utilisent des assiettes, des couverts, des verres, des casseroles... Prévoir de faire verbaliser les actions, ce qui permettra de faire acquérir le vocabulaire et les structures de bases : *Je prépare à manger. Je fais cuire des... Je lave les... , etc.*
- L'image du haut de la page 22. Les élèves l'ont déjà observée précédemment. Faire faire des rappels et faire nommer les actions des personnages : *Le papa essuie une assiette. La maman prépare à manger. Elle remue quelque chose dans une casserole. Pilou a pris une cuillère.* Faire observer les autres éléments de l'image et poser des questions qui permettront d'indiquer des actions prenant place dans la cuisine : *Qu'est-ce qu'on met dans le réfrigérateur ? Qu'est-ce qu'on fait avec le balai ? Où met-on les ordures ? Que range-t-on dans le placard ? À quoi sert le four ?*

Séance 2

Dans la salle à manger / la salle de séjour

Comme pour la séance précédente, s'appuyer sur les actions concrètes que peuvent mener les élèves dans les coins jeux d'imitation : reproduction de rôles familiaux à travers la mise en scène d'eux-mêmes (s'attabler, manger...) ou de poupées. Lorsque les élèves mettent en scène des poupées, ils ne sont pas eux-mêmes acteurs. Faire verbaliser les actions : *La poupée / le bébé va manger. Et maintenant, elle / il va jouer, etc.* Faire observer ensuite l'image du bas de la page 22 dans le livret 2. Faire rappeler qui sont les personnages et demander de décrire leurs actions : *Pilou joue aux cartes avec son papa. La*

maman lit un journal. Faire identifier d'autres détails du dessin puis demander d'associer des actions dans chaque cas : *On peut regarder la télévision. Il y a des livres sous la télévision. Les livres, c'est pour lire. Pilou et ses parents se mettent à table pour manger. Le porte-manteau, c'est pour accrocher les manteaux, les chapeaux, les bonnets ou les parapluies, etc.*

Séance 3

Dans la chambre

À nouveau, les élèves se mettent en scène ou mettent en scène des poupées et des bébés qu'ils font jouer, dormir, qu'ils habillent et déshabillent... Comme précédemment, faire verbaliser les actions et apporter, le cas échéant, le vocabulaire manquant : *le lit, le matelas, la couverture, s'habiller, se déshabiller, s'endormir, se réveiller, jouer, ranger...* Il est également possible de faire consulter à nouveau la page 3 de l'histoire de Pilou. On y voit Chouquette dans son lit et quelques jouets.

Séance 4

Dans la salle de bain

Certains coins jeux comportent des baignoires pour bébé, des gants de toilette et des serviettes, des couches, etc. Prévoir, lorsque les élèves investissent le lieu, de faire raconter ce qu'on y fait : *Je lave le bébé. Le bébé prend son bain. Je le sèche avec une serviette, etc.* Si la classe n'est pas équipée, il est possible de montrer la fiche photocopiable n°25 dans laquelle on voit une salle de bain. En faire nommer les différents éléments : la douche, le lavabo, le WC. Faire décrire certaines actions : *Sur le lavabo, il y a un verre avec des brosses à dents. On se brosse les dents avec du dentifrice. On se brosse les dents après les repas, le matin et le soir. Dans la douche, il y a un robinet. Quand on tourne le robinet, l'eau coule, etc.*

Séance 5

Faire prendre le livret à la page 26. Faire observer la page puis chaque dessin. Demander de décrire ce que font les enfants : *Que tient la fille sur le premier dessin ? Et le garçon ? Que ramassent-ils ? Pourquoi faut-il faire le ménage ? Sur le deuxième dessin, que font les enfants ? Que porte la fille ? Et le garçon ? Que faudra-t-il encore mettre sur la table avant de manger ?* Les premier et troisième dessins permettront de mettre l'accent sur la propreté : pour vivre dans un cadre sain et agréable, il faut nettoyer et ne pas laisser de saletés. Faire appel à l'expérience des élèves pour qu'ils racontent ce qu'ils font à la maison : *Moi, j'aide ma maman en faisant... Et je range mes... dans...*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°25. Laisser quelques instants pour prendre globalement connaissance de la page. Faire dire ce qu'on y a vu. Il est probable que tous les élèves ne réalisent pas que les dessins montrent des actions qui s'enchaînent mais ne sont pas présentées dans l'ordre. Faire décrire le premier dessin de façon plus précise : *Que fait le garçon ? Et la fille ? Que voyez-vous sur la table ? À votre avis, que préparent ces enfants ?* Les élèves, qui ont pris tout d'abord connaissance de l'ensemble des dessins, peuvent trouver que les enfants préparent un gâteau. Faire chercher le dessin sur lequel on voit ce gâteau. Faire noter ce que l'on voit sur la table à côté du gâteau et par terre : *Il y a des saletés sur la table et par terre / Les enfants ont fait des saletés.* Demander de relier

les deux premiers dessins. Les élèves comprennent alors qu'ils ont affaire à des images séquentielles. Leur demander de trouver l'image qui vient après : *Il y a des saletés sur la table et par terre. Que vont faire les enfants ?* Les élèves désignent le dessin suivant et décrivent les actions : *Le garçon nettoie la table avec une éponge. La fille ramasse les saletés avec un balai. Il y a une pelle par terre.* Demander de relier le deuxième dessin au troisième. Faire décrire ce qui se passe sur le dernier dessin : *La fille jette les saletés dans la poubelle.* Faire relier les deux derniers dessins.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine : ce qu'on fait dans la cuisine, dans la salle à manger et dans le salon, dans la chambre et dans la salle de bain.

Domaine : Explorer le monde • Les garçons et les filles

→ Objectifs

- Distinguer les garçons et les filles, les hommes et les femmes.

Produire des phrases : *Je suis un garçon / une fille. C'est une fille / un garçon. Ce n'est pas un garçon / une fille.*

→ Matériel

- Une image avec un garçon, une image avec une fille (photo ou dessin).
- Photos des enfants de la classe.
- Des étiquettes avec un garçon, d'autres étiquettes avec une fille.
- Livret 2, page 27.
- Fiche photocopiable n°30.

Séance 1

En séance de motricité, faire des jeux permettant de différencier les garçons et les filles. Voici deux suggestions :

- Les élèves se déplacent librement au son d'une chanson. Au signal, ils doivent rejoindre le camp des garçons et celui des filles. Matérialiser ces deux espaces derrière une ligne dessinée sur le sol ou une corde posée par terre. Associer dans chaque cas une feuille sur laquelle on voit une fille dans un cas et un garçon dans l'autre. Il est également possible de disposer des cerceaux de couleurs différentes pour les garçons et pour les filles ou encore de demander aux filles de se donner la main et aux garçons de faire de même.
- Faire exécuter des gestes différents aux garçons et aux filles (lever les bras, s'accroupir, etc.).

De retour dans la classe, faire verbaliser ce qui a été fait puis proposer un jeu avec les photos des enfants de la classe. Celles-ci sont disposées sur la table. Demander à chacun de chercher sa propre photo : *Et toi, tu es où ?* Chaque élève désigne ainsi sa photo. Faire chercher ensuite quelques camarades : *Montre-moi où est untel / unetelle.* Proposer ensuite la consigne inverse : montrer une photo et demander de nommer l'enfant et de le désigner du doigt. Faire ensuite trier les garçons et les filles.

Proposer ensuite des étiquettes sur lesquelles figurent soit un dessin de garçon, soit un dessin de fille. Faire observer ces étiquettes : *Que voyez-vous sur cette étiquette ? Et sur celle-là ?* Faire décrire chaque enfant et nommer ses vêtements. Faire constater la présence d'un vêtement spécifique pour la fille :

jupe ou robe. Demander ensuite de trier les étiquettes : on met ensemble les garçons et les filles. Demander ensuite à chacun de prendre une étiquette : *Tu es un garçon ou une fille ? Prends l'étiquette qui te correspond.* Faire verbaliser : *Je suis une fille / un garçon. Je prends l'étiquette de la fille / du garçon.* Demander ensuite à chacun de mettre l'étiquette à côté de sa photo.

Séance 2

Faire prendre le livret à la page 27. Demander de décrire l'image du haut de la page. Les élèves découvrent une situation qu'ils ont déjà vécue en motricité : faire une ronde. Faire distinguer les garçons et les filles puis donner la consigne et montrer comment dessiner un point. Laisser ensuite les élèves exécuter l'action demandée puis faire verbaliser : *Ici, c'est un garçon. Je dessine un point. Là, c'est une fille. Je ne dessine pas de point.*

Concernant la deuxième activité, commencer par faire nommer les différents vêtements. Donner ensuite la consigne en faisant observer le pictogramme. La faire reformuler pour s'assurer qu'elle est comprise : *Il faut / Je vais entourer les vêtements qui ne vont qu'aux filles.* Faire justifier les réponses : *Pourquoi n'as-tu pas entouré le pantalon ?*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°30. Laisser quelques instants pour observer la page puis faire dire ce qu'on y a vu : des garçons, des filles, un homme / un monsieur, une dame / une femme (donner ces derniers mots si nécessaire, il est possible que certains élèves disent, par exemple, *un papa* et *une maman*). Faire ensuite pointer du doigt les différents personnages qui ont été nommés : *Mettez le doigt sur le petit garçon / le grand garçon / la dame*, etc. Puis faire observer la présence des points noirs et celle des amorces de traits. Demander de mettre le doigt sur le point correspondant à la petite fille et faire suivre le tracé : *Où va ce trait ? Il va à la grande fille. Et après, où faut-il aller ? Il faut aller à la dame.* Demander ensuite de faire le même travail en ce qui concerne le petit garçon, le grand garçon et l'homme.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je connais les garçons et les filles de la classe. Je connais les vêtements qui servent pour les garçons, pour les filles et pour les garçons et les filles.*

Domaine : Structurer sa pensée • Former des paires

→ Objectifs

- Reconnaître les éléments identiques d'une collection (former des paires).

→ Matériel

- Jeu de Memory.
- Livret 2, page 28.
- Fiche photocopiable n°31.

Séance 1

Les appariements portent sur deux notions : réaliser des paires d'images (associer deux vêtements identiques, deux personnes identiques...) et associer des collections comportant le même nombre d'éléments (un ou deux ronds, par exemple).

Utiliser un jeu de Memory du commerce ou en fabriquer un. Dans ce dernier cas, il faut sélectionner 10 dessins (des fruits, des légumes, des vêtements, des jouets...), les photocopier en double exemplaire, les découper et les coller sur des feuilles identiques. On fabrique ainsi 20 cartes. La règle du jeu est simple : il faut poser toutes les cartes retournées sur la table (on pourra commencer avec un nombre de paires restreint et augmenter le nombre de cartes progressivement). Le but est de retrouver les paires. Un élève retourne une première carte puis une deuxième. S'il voit les deux mêmes dessins, il garde les cartes et rejoue. Si ce n'est pas le cas, il les repose face retournée sur la table et c'est l'élève suivant qui joue. Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus de cartes (ou le plus de paires). Afin de faire travailler les élèves sur les quantités, il faudra prévoir des cartes sur lesquelles figurent parfois un objet, parfois deux ou trois. Ainsi, si on voit un ananas sur une carte et un ananas sur une autre carte, on peut ramasser les deux cartes. En revanche, si figurent un ananas sur une carte et deux ananas sur une autre, il n'est pas possible de ramasser les cartes. Afin de prévoir une progression, il serait intéressant d'utiliser deux jeux différents : dans le premier, il n'y a qu'un seul objet par carte, dans le second, les quantités varient.

Séance 2

Faire prendre le livret 2 à la page 28. Faire observer les images et les faire caractériser : les élèves parleront de ronds de couleur. En faire décrire et identifier quelques-uns, ce qui permettra de nommer les couleurs : *Mettez le doigt sur le rond rouge avec un rond jaune à l'intérieur*, par exemple. Ce faisant, les élèves vont constater qu'ils ont deux possibilités dans chaque cas. Donner alors la consigne et faire observer le trait en pointillés qui relie deux décorations. Faire verbaliser ce qui est fait : *Je relie les décorations qui sont pareilles.*

► Évaluation

Présenter la fiche photocopiable n°31. Laisser un temps pour en prendre connaissance globalement puis laisser les élèves réagir. Proposer ensuite d'observer la série du haut de la page : *Combien de ronds voyez-vous d'un côté ? Il y a deux ronds. Et de l'autre côté ? Il y a un rond. Est-ce que c'est pareil ? Non, ce n'est pas pareil. Qu'est-ce qu'il manque de l'autre côté ? Il manque un rond.* Demander de dessiner ce rond manquant puis faire verbaliser : *J'ai dessiné le rond qui manque. Maintenant, il y a deux ronds de chaque côté. C'est pareil.* Utiliser la même procédure pour les autres séries. Dans le cas de la troisième série, les élèves vont noter qu'il n'est pas nécessaire de dessiner de nouveau rond. En prolongement, proposer de colorier les ronds.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances : le jeu de Memory et les associations réalisées sur le livret et la fiche photocopiable.

Domaine : Graphisme • Le rond (3)

→ Objectifs

- Reproduire un rond en respectant le sens de tracé.

→ Matériel

- Livret 2, page 29.
- Fiche photocopiable 32.
- Fiche autocollants livret 2.
- Poster 2.

Séance 1

Tracer des ronds avec un pinceau

Pour faire suite à ce qui a été réalisé précédemment, reprendre en séance de motricité les activités utilisant des cerceaux. Proposer ensuite, une fois de retour en classe, de tracer des ronds comme les cerceaux que l'on vient d'utiliser. Les tracés seront guidés par des inducteurs : préparer des feuilles sur lesquelles sont dessinés ou collés des ronds de taille différente. La consigne est simple : il faut faire le tour de chaque rond. Demander d'utiliser un pinceau et de la peinture. Donner à nouveau à chaque élève l'étiquette repère qui lui permettra de tourner dans le bon sens.

Faire verbaliser les actions réalisées : *Je trace un cercle autour du rond avec mon pinceau.*

Séance 2

Tracer des ronds en réduisant l'amplitude du geste

Les élèves effectuent les mêmes tracés que précédemment mais en réduisant leur geste : il faut maintenant faire le tour de ronds plus petits (des gommettes, par exemple) avec un feutre.

La verbalisation est comparable à ce qui a été fait précédemment, seul le nom de l'outil change : *Je trace un cercle autour du rond avec mon feutre.*

Séance 3

Faire des tracés décoratifs à base de ronds

En liaison avec les projets et les activités de la classe, faire décorer divers éléments avec des ronds, tracés à main levée avec un feutre. Il est possible, par exemple, de reproduire le tee-shirt reçu par Pilou dans l'histoire du début du livret et de demander de le décorer de ronds.

Faire dire ce qui est réalisé : *Je décore le tee-shirt de Pilou avec des ronds.*

Séance 4

Faire prendre le livret à la page 29. Faire observer : *Que voyez-vous sur la page ?* Les élèves comprennent aisément qu'ils vont devoir tracer des ronds. Faire observer la présence des ronds rouges sur la première ligne. Expliquer qu'il va falloir coller des gommettes puis tracer un rond autour dans chaque cas. Faire mettre le doigt sur le premier point noir pour s'assurer que les élèves ont repéré l'endroit où il faudra coller la première gommette.

Faire dire ce qu'on fait : *Je colle une gommette. Et après, je trace un rond autour de la gommette. Je tourne en suivant le sens de la flèche.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°32. La méthode de travail est la même que celle utilisée pour la page 29 du livret : observation de la page, expression libre pour dire ce qu'on a vu, précisions données grâce aux questions de l'enseignant(e)

sur les limites dans lesquelles les tracés doivent s'inscrire (entre les deux cercles), le point de départ dans chaque cas et le sens dans lequel il faut tourner. Lorsque tous ces repères ont été pris, les élèves commencent les tracés. Faire verbaliser ce qui est fait : *Je trace un rond entre les deux lignes. Je tourne dans le bon sens.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait lors des différentes séances : *Je sais tracer des ronds en tournant dans le bon sens.*

Comptines, chansons

→ Objectifs

- Développer l'écoute et la compréhension.
- Mémoriser une comptine / une chanson et la restituer.
- Chanter avec les autres et devant les autres.
- Associer l'expression orale à l'expression gestuelle et corporelle.

→ Matériel

- Livret 2, pages 30-31.
- CD audio, pistes :
23_Livret 2_Comptine 3
24_Livret 2_Comptine 4

Voir dans le présent *Guide pédagogique*, livret 1, les considérations générales sur les comptines et les chansons. Les textes proposés dans le livret 2 permettent d'aborder le vocabulaire de la maison. Chaque vers de la comptine *Le tour de ma maison* est associé à un geste. Prévoir de faire désigner les différents éléments mentionnés sur un dessin de maison (celui de la page 31 du livret, par exemple) : *Ici, il y a une fenêtre. Et là, c'est la porte. On ferme la porte avec une clé.* Concernant le texte *La maison toute ronde*, les élèves repèrent les éléments cités sur le dessin. Les faire montrer du doigt : l'escalier, le salon, etc. Prévoir d'associer des gestes au texte : bouger les pieds, claquer la langue et agiter les mains. Et aussi décrire un rond avec l'index en disant *J'ai une maison toute ronde*. Comme les élèves ont appris à le faire, il faut respecter le sens du tracé : se mettre dos à la classe et montrer dans quel sens tourner (ou, si l'on reste face aux élèves, inverser son geste).

Je dessine mon bonhomme

→ Objectifs

- Représenter par le dessin sa vision du schéma corporel.
- Nommer et mémoriser les différentes parties du corps d'un « bonhomme ».

→ Matériel

- Livret 2, page 32.

Voir le présent *Guide pédagogique* (livret 1) les généralités concernant les objectifs poursuivis à travers cette activité. Ce deuxième dessin permettra de visualiser l'évolution de la représentation. Prévoir un temps d'échange avec chaque élève pour faire des constats sur ce qui a été dessiné et pour permettre de prendre conscience des progrès.

→ Objectifs

- Découvrir l'univers de l'histoire (le titre, les personnages...).
- Écouter une histoire.
- Développer des compétences en compréhension et en expression orales.
- Découvrir un usage particulier de la langue. S'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase, l'ordre habituel des mots en français. Enrichir son vocabulaire.

→ Matériel

- Histoire, Livret 3, pages 2 à 9.
- Activités autour de l'histoire, livret 3, pages 10 à 13.
- Vignettes autocollantes (pour les activités).
- CD audio, pistes suivantes :
26_Livret 3_Histoire_Episode1
27_Livret 3_Histoire_Episode2
28_Livret 3_Histoire_Episode3
29_Livret 3_Histoire_Episode4
30_Livret 3_Histoire_Episode5
31_Livret 3_Histoire_Episode6
32_Livret 3_Histoire_Episode7
33_Livret 3_Histoire_Episode8
- Poster 3.

Voir dans le présent guide pédagogique, livret 1, les généralités concernant les étapes à suivre pour aborder l'histoire : créer les conditions de l'écoute et de la lecture, observer les images, écouter le CD et la lecture de l'enseignant(e), réagir librement, explications et aide à la compréhension, échanges autour de l'histoire et activités d'exploitation.

Semaine 1

Séance 1

a. Découverte du livre

Les élèves ont le plaisir de découvrir un nouveau livret. Comme dans le cas des livrets précédents, prévoir un temps pour que chacun puisse en prendre connaissance. Proposer ensuite de revenir à la première page de l'histoire. Présenter l'histoire : *Savez-vous qui est ce garçon ? Il s'appelle Bachir. Où est-il ? Il est dans sa maison. Je vais vous raconter l'histoire de Bachir et de sa petite sœur Lina.* Montrer le poster, ce qui permettra aux élèves de découvrir les différents personnages et d'anticiper sur la compréhension. Faire ranger les livres et demander d'écouter l'histoire en suivant sur le livre de l'enseignant(e).

b. Écoute du début de l'histoire : épisodes 1 puis 2

Faire écouter les deux premiers épisodes de l'histoire à quelques reprises. Laisser ensuite les élèves réagir : certains nomment les personnages dont il est question, d'autres expliquent ce que fait Bachir... Reprendre l'épisode 1 (réécoute ou lecture par l'enseignant(e)) en montrant l'illustration sur le livre). Interroger ensuite la classe pour vérifier la compréhension : *Que faisait Bachir dans sa chambre ? Qui cherche-t-il maintenant ? Que dit-il pour appeler Lina ?* Pour expliquer *Pas de réponse*, mettre une main derrière l'oreille puis écarter les mains en prenant l'expression appropriée pour montrer que Bachir n'entend personne lui répondre. Faire ensuite réécouter le deuxième épisode. Vérifier la compréhension globale : *Que dit encore Bachir ? Où regarde-t-*

il d'abord ? Et après ? Interroger ensuite les élèves sur les objets dont Bachir constate la disparition : *Lina a pris quelque chose dans la salle de bain. Qu'est-ce que c'est ? Maintenant, Bachir est dans la chambre. Qu'est-ce que Lina a pris dans sa chambre ? Et dans la cuisine ?* Si possible, montrer un flacon de parfum et un tambourin pour aider les élèves à comprendre ces mots.

Séance 2

a. Réécoute de l'histoire (épisodes 1 et 2)

b. Exploitation des deux premiers épisodes de l'histoire

Faire rappeler le contenu des deux premiers épisodes : le nom du garçon, ce qu'il fait, le nom de sa petite sœur, les objets qui ont disparu dans la maison. Faire réécouter les pistes correspondantes de l'enregistrement ou lire le début de l'histoire. Le texte permet de revoir le nom de quelques pièces de la maison : *Dans quelle pièce de la maison Bachir lit son livre ? Où cherche-t-il d'abord Lina ? Dans quelle pièce va-t-il ensuite ?*

Demander ensuite de prendre le livret à la page 10. Faire observer la page puis demander de nommer les objets qu'on y trouve. Donner la consigne et faire observer le pictogramme qui va aider les élèves à comprendre ce qui est attendu d'eux. Faire verbaliser ce qui est fait : *Ici, c'est une flûte. C'est un objet que Lina a emporté. Là, c'est un lapin. Lina n'a pas emporté de lapin, etc.*

Semaine 2

Séance 1

Activités autour de l'épisode 3

Faire rappeler le début de l'histoire. Guider éventuellement les élèves par des questions pour les aider à reformuler avec

leurs propres mots ce qu'ils ont entendu précédemment. Demander ensuite d'écouter la suite de l'histoire. Faire observer d'abord l'image correspondante pour aider les élèves à anticiper le contenu du texte : *On voit des dessins d'enfants. Faire imaginer qui a fait ces dessins. Faire écouter l'épisode deux ou trois fois. Laisser les élèves réagir. Poser ensuite des questions pour vérifier la compréhension : Que dessine Bachir ? Que veut-il faire ?* Montrer ensuite les dessins un à un. Les faire commenter : *Est-ce que le premier dessin est bien réussi ? Qu'est-ce qui manque sur ce dessin ? Et sur le deuxième dessin, qu'est-ce que Bachir a oublié ? Et sur le troisième ? Est-ce que Bachir a réussi à faire un dessin comme il faut ?* Demander alors aux élèves de préciser s'ils pensent que le dessin que Bachir veut afficher permettra de reconnaître Lina.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 4

Faire rappeler le contenu de l'épisode 3 : *Que dessine Bachir ? Où veut-il mettre son dessin ? Pour quoi faire ? Est-ce que ses dessins sont bien réussis ?* Puis proposer de savoir la suite de l'histoire. Faire écouter l'épisode 4 à quelques reprises. Montrer l'image et expliquer qu'il s'agit du dessin fait par Bachir, qui le montre à Jasmine. S'assurer que tous les élèves ont compris qui est cette dernière. Lire ensuite le texte figurant sur l'affiche. Faire détailler le dessin réalisé par Bachir : *Montrez-moi la tête de Lina avec votre doigt. Est-ce qu'il y a tout ce qu'il faut ?* Conclure que Bachir a besoin de l'aide de Jasmine.

Semaine 3

Séance 1

Activités autour de l'épisode 5

Commencer par des rappels concernant le début de l'histoire : les élèves racontent avec leurs propres mots ce qu'a fait Bachir (la recherche de Lina, les dessins pour afficher à la porte) et l'aide que va lui apporter sa voisine Jasmine en faisant un dessin. Poser éventuellement des questions pour faire compléter ce qui est dit.

Faire observer l'image et demander de trouver les différences qu'il y a par rapport à celle de la page précédente. Proposer d'en savoir davantage au sujet des ces ajouts en écoutant la suite de l'histoire. Faire écouter l'épisode 5 deux ou trois fois puis raconter ce qu'on a compris. Refaire une écoute ou une lecture et donner des explications si nécessaire. Voici des suggestions : dire *On attend depuis une heure* en regardant sa montre. Demander ensuite si quelqu'un a sonné en mimant le geste et en imitant le bruit d'une sonnette. Vérifier ensuite que les élèves comprennent le participe passé du verbe reconnaître (*Peut-être que les gens ne l'ont pas reconnue*). Montrer le dessin et dire *Qui c'est ?* Ajouter *Je ne sais pas qui c'est* (en faisant non de la tête et en prenant l'expression appropriée). *Je n'ai pas reconnu Lina*. Faire observer le dessin de l'affiche et demander de pointer les différences par rapport au dessin de Bachir vu dans l'épisode précédent. Lire ensuite le texte de l'affiche et notamment ce que Jasmine a ajouté. Faire nommer à nouveau les objets pris par Lina.

Proposer de prendre le livret 2 à la page 11. Faire observer les dessins. Les élèves réagissent librement : tous reconnaissent le dessin de Lina sur l'affiche de Jasmine. Si personne ne fait

la remarque, faire chercher les différences entre les différents dessins. Les élèves doivent les verbaliser précisément : *Sur ce dessin, il y a une poche sur la robe de Lina. Sur ce dessin, Lina a des chaussures bleues. Sur ce dessin, Lina a les cheveux blonds.* Donner alors la consigne.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 6

Faire rappeler ce qui s'est passé dans l'histoire. Faire réécouter les épisodes précédents, ce qui permettra de compléter ce que les élèves ont dit. Proposer ensuite d'écouter la suite de l'histoire. Montrer l'image au cours de l'écoute. Puis laisser les élèves réagir : *Alors qu'est-ce qui se passe ? Est-ce que l'affiche a permis à Bachir et à Jasmine de retrouver Lina ?* Faire écouter à nouveau l'épisode ou le lire et donner quelques explications pour conduire à la compréhension détaillée du texte. Mimer les actions qui correspondent aux différents sens que mentionne Jasmine : montrer les yeux lorsque cette dernière dit *il voit* (puis faire un geste en tendant le bras pour expliquer *plus loin*), montrer les oreilles lorsqu'elle dit *il entend mieux que nous*. Puis montrer son nez et aspirer de l'air par le nez pour expliquer *il sent les odeurs*.

Proposer de prendre le livret 2 à la page 10. Effectuer le travail habituel d'observation et de description. Les élèves peuvent ensuite chercher les objets emportés par Lina et qui pourront aussi aider le chien dans ses recherches : l'odeur du parfum ou de la glace, par exemple.

Semaine 4

Séance 1

Activités autour de l'épisode 7

Comme précédemment, faire résumer le début de l'histoire. Poser éventuellement des questions pour faire compléter ce qui est dit : *Qui a fait le dessin de Lina sur l'affiche ? Qu'a ajouté Jasmine sur son affiche ? Pourquoi ? Est-ce que l'affiche a permis de retrouver Lina ? Qu'a proposé Jasmine à Bachir ?* Proposer ensuite de savoir ce que les enfants vont faire avec le chien de Jasmine et faire écouter l'épisode 7 à deux ou trois reprises. Montrer l'image du livret pour aider les élèves à comprendre le texte. Laisser ensuite les élèves raconter ce qu'ils en ont compris. Reprendre l'écoute ou la lecture puis vérifier la compréhension détaillée et donner des explications si nécessaire : expliquer *derrière* en montrant l'autre côté de la haie sur le dessin. *Le fond du jardin* pourra être compris en étendant la main et aussi en montrant l'endroit correspondant sur l'image du livret. Dire *Écoute et on entend* en mettant la main derrière l'oreille. Demander ensuite aux élèves d'imaginer si c'est bien Lina qui se trouve au fond du jardin. Préciser que l'on écouterait la suite de l'histoire lors de la prochaine séance.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 8

Faire raconter ce que Bachir et sa voisine ont fait pour retrouver Lina. Les élèves mentionneront l'affiche, les dessins des objets qui ont disparu ainsi que le recours au chien de Jasmine. Le faire rappeler plus précisément le

contenu de l'épisode précédent : les enfants ont entendu de la musique et Bachir pense qu'il s'agit du tambourin de sa sœur. Proposer d'écouter la fin de l'histoire. Après deux ou trois écoutes, demander aux élèves de réagir librement. Poser éventuellement quelques questions pour vérifier la compréhension globale. Puis faire une nouvelle lecture du texte en prévoyant de donner des explications lorsque c'est nécessaire : mimer l'action de danser lorsque cette action est évoquée. Mimer l'action d'actionner un flacon de parfum lorsque ce mot est entendu. Montrer les papillons sur l'image pour s'assurer que tout le monde comprend ce mot. Arborer un air réjoui et dire *La glace, c'est bon !* quand il est évoqué le fait que les papillons se régalaient. Pour conclure, demander aux élèves si, à leur avis, Bachir est content d'avoir retrouvé sa petite sœur.

Proposer de prendre les livrets à la page 12. Faire observer la page. Demander ce qu'on y a reconnu. Il est probable que soit évoqué le dernier épisode de l'histoire. Si certains élèves ont observé des différences, l'enseignant pourra donner directement la consigne : *Oui, tu as raison untel / unetelle. Ce dessin ne correspond pas à l'histoire.* Indiquer que l'on va décrire les dessins un à un pour vérifier ce qui est juste ou non (si aucun élève n'a fait de remarque, proposer cette description et poser dans chaque cas la question pour savoir si l'image correspond ou non à l'histoire). La page 13 sera également proposée en prolongement à la lecture de l'histoire. Il s'agit maintenant de revenir sur un point de détail du dernier épisode. Faire observer la glace et rappeler que Lina en avait pris une dans la cuisine (montrer la page de l'histoire concernée). Faire nommer ensuite les animaux puis donner la consigne. Faire verbaliser : *C'est le papillon qui mange la glace. Je relie la glace et le papillon.*

→ Objectifs

- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.
- Développer son estime de soi.
- Accepter les autres, partager avec eux.
- Apprendre à devenir élève.

→ Matériel

- Livret 3, pages 14 à 32.
- Fiches photocopiables.
- Vignettes autocollantes (pour les activités)
- CD audio.
- 34_Livret 3_Comptine 1
- 35_Livret 3_Comptine 2_alphabet
- 36_fiche45_Comptine
- Poster 3.

En petite section, où les élèves acquièrent les premiers principes de la vie en société, l'histoire proposée invite à réfléchir sur la notion de responsabilité. Même si cela n'est pas mentionné, on peut supposer que Bachir est chargé de la surveillance de sa sœur puisque les parents des deux enfants n'apparaissent pas dans l'histoire. Bachir est donc investi d'une mission et il va demander l'aide d'une voisine. Cette notion de coopération et d'entraide sera mise en valeur dans

la classe : *Est-ce que Bachir réussit à faire ses dessins tout seul ? À qui demande-t-il de l'aide ?*

Comme toujours en présence d'une histoire, les élèves seront amenés à s'exprimer. Il leur faut donc réussir à prendre la parole s'ils le souhaitent en respectant les règles à ce sujet (respect du fonctionnement de la vie en collectivité), parvenir à exprimer leur pensée et réussir à écouter les autres.

Semaine 1

Domaine : Langage • S'habiller

→ Objectifs de communication

- Décrire les actions de l'habillement et nommer les principaux vêtements.

→ Matériel

- Livret 3, page 14.
- Fiche photocopiable n°33.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Je m'habille. Il / elle s'habille. Je mets mon / ma... Il / Elle met son / sa... Je me déshabille.

Il / Elle se déshabille. J'enlève mon / ma... Il / Elle enlève son / sa...

Le nom des principaux vêtements : *un short, un pantalon, un slip, une culotte, une jupe, une robe, une/des chaussette(s), un tee-shirt, une chemise, un imperméable, un pull...*

Séance 1

La première séance s'effectuera en situation : à l'occasion de l'accueil du matin, de la sortie en récréation ou encore lors du retour de la cour, donner des consignes et faire verbaliser ce qui est fait : *Enlève ton gilet / blouson / manteau / ta veste. Et accroche-le / la sur le porte manteau. Mets ton / ta... Faire varier les formulations en employant le pluriel (Enlevez... / Mettez...) et en désignant un ou des élèves : Que met-il / elle ? Il / Elle met son / sa... Qu'enlèvent-ils / elles ? Qu'a-t-il / elle accroché sur le porte-manteau ? Qu'ont-ils / elles accroché... ?*

Séance 2

À la suite de la première séance, prévoir d'étendre le champ de vocabulaire. Demander à chacun d'observer ses vêtements et de les nommer : *J'ai une chemise et un short. Je porte une jupe et un tee-shirt, etc.* Demander des précisions : *Est-ce que ta chemise est pareille que celle de untel / unetelle ?* Si nécessaire, apporter les mots qui manquent : des manches courtes / des manches longues, les couleurs, etc. Des activités sur l'identification des garçons et des filles ont été proposées dans le livret 2. Prévoir

de réactiver les connaissances à ce sujet : faire observer qui porte des jupes ou des robes, par exemple. Des liens sont également possibles avec le repérage dans le temps : *Hier, est-ce tu portais la même chemise / la même robe... ?*

Séance 3

La séance précédente peut trouver un prolongement avec le jeu du portrait. Les règles sont les suivantes : l'enseignant(e) décrit un enfant (en évitant de le regarder). Commencer par donner des renseignements assez généraux. Par exemple : *Cet(te) enfant porte un pantalon et une chemise.* Ces premières indications permettent de restreindre le champ des possibilités : les élèves peuvent déjà éliminer les enfants qui portent un tee-shirt ou une robe, notamment. Donner de nouveaux détails : *Cette chemise est bleue. Et le pantalon est marron.* L'objectif est donc de nommer l'élève dont il est question. Le premier qui y parvient a gagné. Lorsqu'un élève se trompe, c'est l'occasion de faire faire des observations : *Est-ce que untel / unetelle porte un pantalon marron ?* Le jeu est rapide et il est possible d'enchaîner plusieurs manches avant que les élèves se lassent et que l'attention se relâche.

Séance 4

Demander d'observer successivement les différentes pages de l'histoire de Lina. Faire nommer les vêtements que portent les enfants : *Quels vêtements a mis Bachir ? Est-ce qu'il a mis un short / un pantalon / une chemise / un manteau... ? Et Jasmine, est-ce qu'elle porte les mêmes vêtements que Bachir ?* Pour faire réemployer le vocabulaire, faire comparer les vêtements d'un épisode à l'autre de l'histoire : *Quand Bachir va dans le jardin, est-ce qu'il a les mêmes vêtements ? Regardez l'affiche de Lina. Quels vêtements porte-t-elle ? Et quand elle est dans le jardin avec les animaux, est-ce qu'elle a les mêmes vêtements ?*

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 14

Demander de prendre le livret 3 à la page 14. Celle-ci fonctionne à la manière d'un imagier : y sont regroupées des images correspondant à une catégorie : les vêtements. Laisser un temps suffisant pour observer la page. Faire dire ce qu'on y a vu. Si les élèves commencent par nommer le contenu de certains dessins, faire ressortir cette catégorie : *Sur cette page, est-ce qu'il y a des jouets ? Ou des objets de la classe ? Non ? Alors, que représentent tous ces dessins ?* Faire ensuite nommer les vêtements un à un. Ce faisant, les élèves vont découvrir la présence d'un intrus : *Est-ce que le parapluie est un vêtement ?* Montrer le pictogramme et donner la consigne. Concernant chaque dessin, il sera enrichissant de ne pas se contenter de faire nommer les vêtements. Par des questions, faire employer les mots dans des phrases : *Qui a un short ? Est-ce que tu portes ce short aujourd'hui ? Est-ce que ton short est comme celui que tu vois sur l'image ?* Reprendre les catégories établies précédemment : *Est-ce qu'il y a sur cette page des vêtements qui ne sont que pour les filles ?* Si le temps et le niveau des élèves le permettent, prévoir d'élargir la discussion. Par exemple : *Pourquoi change-t-on de vêtement ? Qu'est-ce qu'on fait quand un vêtement est sale ?*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°33. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : on voit Bachir. On voit aussi des vêtements. Faire nommer ces derniers. Donner ensuite la consigne. Faire verbaliser : *Ici, il y a une robe. Bachir ne porte pas de robe. Là, il y a un slip de garçon. Je trace un trait vers Bachir, etc.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine. Il est possible de confectionner un jeu de Memory avec les dessins de la page 14 du livret 3. Les photocopier en double exemplaire pour constituer autant de cartes. La règle du jeu a été donnée précédemment : les cartes sont posées face contre la table. Un élève retourne deux cartes. Il nomme les vêtements. Si ce sont les mêmes, il les prend et rejoue. Si elles sont différentes, il les retourne face contre la table et c'est le joueur suivant qui joue. Celui qui a le plus de cartes ou de paires à la fin du jeu a gagné.

Domaine : Explorer le monde • Se repérer dans la journée

→ Objectifs

- Se repérer dans le temps (les événements de la journée).

→ Matériel

- Livret 3, page 15.
- Fiche photocopiable n°34.

Séance 1

Découverte et manipulation, verbalisation

Dans le livret 1, à propos du repérage dans la matinée, il a été proposé de faire découvrir les activités au moyen d'un emploi du temps simplifié. Il s'agit maintenant d'étendre la vision des élèves à l'ensemble de la journée. Comme précédemment, il est envisageable de prévoir des photos des différentes activités qui sont conduites l'après-midi pour compléter les documents existants. Profiter des regroupements pour annoncer les activités à venir. Afficher au fur et à mesure les photos correspondantes pour que les élèves prennent des repères : identification des activités et de leur succession, ce qui revient à construire une frise du temps. Suivant la méthode adoptée en début d'année, prévoir de déplacer une flèche pour indiquer au fur et à mesure où l'on se trouve sur cette chronologie. Faire prendre des repères : *Qu'est-ce qu'on est en train de faire ? Qu'est-ce qu'on a fait avant ? Qu'est-ce qu'on va faire après ?* Faire employer le vocabulaire relatif au temps qui passe : *avant, après, maintenant, d'abord, ensuite, et puis, tout à l'heure, ce matin, cet après-midi*, etc. Les photos peuvent servir d'images séquentielles : les décrocher, les mélanger puis demander de retrouver l'ordre initial. À nouveau, les élèves verbalisent : *D'abord, on a fait... Et après...* Prévoir de prolonger l'activité en évoquant des activités qui prennent place avant et après la journée de classe : *Que faites-vous avant de venir à l'école ? Et quand vous sortez de l'école ? Et quand vous êtes rentrés à la maison ?* Quelques images pourront, ici aussi, permettre d'illustrer les actions évoquées : le lever, les repas, les jeux, la toilette, le trajet pour se rendre à l'école et pour rentrer chez soi...

En fin de journée, un bilan de la journée est effectué à l'aide des mêmes supports : on consulte les photos et on raconte sa journée.

Séance 2

Faire observer la page 15 du livret. Demander ensuite de réagir. Les élèves vont identifier Lina, le personnage de l'histoire qu'ils ont découvert au début de leur livret. Faire observer les images une à une et demander de les décrire : *Que fait Lina ? Sur le premier dessin, est-ce qu'elle va dormir ou est-ce qu'elle va se lever ? Comment le savez-vous ?* (faire faire des comparaisons avec le troisième dessin : présence de la lune et des étoiles dans un cas et du soleil dans l'autre). Demander ensuite de trouver la première chose que fait Lina. Si des élèves se trompent, il faut revenir aux justifications précédentes. Ce sont en priorité les élèves qui savent qui sont sollicités pour corriger. Puis l'enseignant(e) aide et reprend si nécessaire. Donner ensuite la consigne en dessinant un point au tableau pour faire comprendre ce qui est attendu. Le travail se poursuit ainsi. Il permet de réviser les trois premiers nombres : *Combien dessine-t-on de points pour le premier dessin ? Et pour le deuxième ? Et pour le troisième ?* Lorsque l'activité est terminée, faire récapituler les trois moments de la journée de Lina en demandant de pointer le doigt sur chacun d'eux au fur et à mesure qu'ils sont évoqués. Les élèves utilisent des indicateurs de temps tels que : *D'abord... Après... Et à la fin de la journée...*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°34. La faire observer quelques instants puis demander à quelques volontaires de dire ce qu'ils y ont vu. La présentation adoptée sur la page pourra rappeler aux élèves la frise chronologique des

événements de la journée qui se trouve dans leur classe (voir les suggestions ci-dessus concernant la première séance). Faire décrire les dessins un à un. Demander de formuler des hypothèses concernant ce qui est écrit en légende des dessins. Si les élèves ne trouvent pas le contenu de la première légende, le leur donner. Pour les suivants, leur préciser qu'il s'agit à nouveau de désigner un moment de la journée.

► Synthèse

La synthèse s'effectue au quotidien lorsque sont récapitulées les activités de la journée : *Maintenant que vous allez retrouver vos parents, qu'allez-vous leur raconter sur ce que vous avez fait aujourd'hui ?*

Domaine : Structurer sa pensée • *Petit, moyen, grand*

→ Objectifs

- Comparer selon la taille. Utiliser le vocabulaire approprié : *petit, moyen, grand*.

→ Matériel

- Cartes avec des objets, des animaux de trois tailles différentes.
- Livret 3, page 16.
- Fiche photocopiable n°35.

Séance 1

Découverte et manipulation

Prévoir des photocopies avec des objets ou des animaux en relation avec ce qui a été fait en classe : les personnages de l'histoire de Lina (les enfants, les objets emportés par Lina ou les animaux), les vêtements sur lesquels les élèves ont travaillé précédemment ou d'autres objets en liaison avec les projets et la vie de la classe. Il faut trois représentations de chaque élément : un petit, un moyen et un grand.

Proposer ensuite des activités de comparaison, de classement et de rangement selon la taille. Concernant la comparaison, les élèves produisent des phrases avec les mots de vocabulaire en relation avec l'activité : *Ici, c'est le petit / le plus petit chien. Ici, c'est le grand / le plus grand chien. Et là, c'est le moyen*. Le classement permettra de mettre ensemble tous les petits objets, tous les moyens et tous les grands. Concernant le rangement selon la taille, faire placer les cartes pour montrer les objets du plus petit au plus grand et inversement. Proposer ensuite des comparaisons avec un référent : *Voici un chien. Cherchez des chiens plus petits / plus grands*. Selon le cas, il peut y en avoir un (si on a présenté l'objet moyen) ou deux (si on a proposé le petit ou le grand objet). On peut aussi ne pas trouver d'objet : si on présente le petit objet, il n'y en a pas de plus petit. Il n'y a pas non plus d'objet plus grand si on a présenté le grand objet comme référent.

Séance 2

Faire rappeler ce qui a été fait au cours de la séance précédente. Présenter ensuite la page 16 du livret. Faire observer les dessins du haut de la page et demander de dire ce qu'on y a vu : *Il y a des garçons*. Demander si ces garçons sont tous pareils. Les élèves vont sans doute évoquer divers détails. Profiter de ce que l'un d'entre eux parle de la taille pour donner la consigne : *Oui, ces garçons ne sont pas tous de la même taille. Vous allez colorier le grand garçon. Commencez par mettre le doigt dessus*. Si aucun élève n'évoque la taille,

prévoir de poser une question à ce sujet. Prévoir la même procédure en ce qui concerne les dessins de filles en bas de la page et des jupes.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°35. Laisser un temps d'observation puis les élèves réagissent. Poser ensuite des questions pour faire évoquer la taille des enfants. Faire ensuite observer les chaises : *Est-ce que les chaises sont toutes de la même taille ? Mettez le doigt sur la première fille / la petite fille / la grande fille. Quelle chaise va-t-elle prendre ?* Faire observer la présence des points. Les élèves peuvent anticiper ce qui est attendu d'eux : un volontaire pourra dire ce qu'il faut faire. Faire compléter ou compléter ses paroles si nécessaire.

► Synthèse

Faire rappeler ce qui a été fait à l'aide d'un exemple : faire comparer la taille de trois élèves (à choisir pour que les différences apparaissent assez nettement).

Domaine : Graphisme • *Les lignes ondulées*

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (la ligne ondulée).

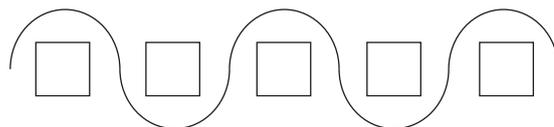
→ Matériel

- Rubans.
- Livret 3, page 17.
- Fiche photocopiable n°36.

Séance 1

Découverte et vécu corporel

Les premières activités doivent permettre aux élèves de prendre conscience des caractéristiques de la ligne ondulée et de connaître les termes associés : *une ligne ondulée, une ondulation*. En séance de motricité, mettre un ruban à la disposition de chaque élève. Proposer de se déplacer et de danser avec le ruban au son de la musique. Laisser un temps aux élèves pour exécuter l'action demandée. Stopper l'activité puis demander à quelques élèves de s'exécuter devant leurs camarades et faire observer les lignes formées par les rubans. Apporter le vocabulaire : *Regardez les rubans. Ils forment des ondulations / des lignes ondulées*. Poser ensuite quelques rubans à terre (sans les mettre en tas mais en leur faisant décrire des lignes ondulées) et les faire observer : *Comment sont les rubans ? Est-ce qu'ils forment des lignes droites ou des lignes ondulées un peu comme tout à l'heure ?* Les élèves doivent percevoir la nature des lignes et employer le vocabulaire approprié. Proposer ensuite aux élèves un parcours qui va leur permettre de décrire des lignes ondulées. Aligner des plots et demander de cheminer entre eux :



Matérialiser le trajet suivi par une corde ou un tracé au sol. Faire nommer la ligne formée : *C'est aussi une ligne ondulée*.

Séance 2

Ondulations avec du matériel divers ; tracés amples

De retour en classe, faire rappeler ce qui a été fait pendant la séance de motricité. Les élèves nomment les lignes qui

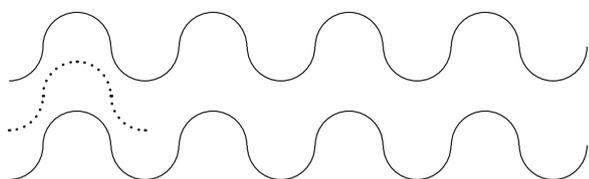
ont été formées avec les rubans et celles correspondant au chemin suivi entre les plots. Tracer ces lignes sur une grande feuille ou au tableau pour que les élèves puissent les visualiser. Faire réaliser ensuite une ligne ondulée en pâte à modeler. Les élèves peuvent se mettre à plusieurs pour la produire : chacun réalise un colombin et ceux-ci sont mis bout à bout avec la forme voulue.

Proposer ensuite de réaliser des tracés sur des grandes feuilles. Des cubes ou des jetons sont placés sur la feuille à intervalles réguliers. Les élèves s'entraînent à effectuer les lignes en respectant le sens du tracé. Progressivement, faire en sorte qu'ils réduisent leur geste.

Séance 3

Graphisme décoratif en liaison avec les activités artistiques

Prévoir du graphisme décoratif en liaison avec les activités d'arts plastiques menées dans la classe : décorer une feuille ou le pourtour d'une feuille, par exemple. Les élèves peuvent être guidés dans leurs tracés et les effectuer entre deux lignes :



Séance 4

Exploitation des activités du livret

Faire prendre le livret 3 à la page 17. Les élèves observent tout d'abord la première activité. Ils retrouvent des tracés qui leur sont maintenant familiers. Ici, le sens de tracé leur est indiqué et des limites sont fixées. Demander de faire le tracé plusieurs fois avec le doigt.

Concernant la deuxième activité, commencer par faire nommer le vêtement qui est illustré. Demander ensuite de suivre la première ligne avec le doigt et de la caractériser : *C'est une ligne ondulée.* Puis faire poser le doigt sur la deuxième ligne. Demander d'en suivre le début avec le doigt puis de terminer ainsi la ligne. Les élèves peuvent faire de même avec les autres lignes avant d'effectuer les tracés avec un feutre.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°36. La faire observer puis demander de dire ce qu'on a vu. Les élèves commenceront par nommer les animaux. Faire ensuite noter la présence des lignes en pointillés. Demander de poser le doigt au début de la première d'entre elles. Réactiver les souvenirs concernant ce qui a été fait en salle de motricité puis sur des feuilles. Le principe est ici le même : *Avec le doigt, suivez le chemin que prend le chien de Jasmine. Il passe entre les lapins.* Faire caractériser la ligne. Les élèves font de même avec le doigt en ce qui concerne les autres lignes avant d'effectuer les tracés.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances de graphisme : *J'ai appris / Nous avons appris à reconnaître et à tracer des lignes ondulées.*

Semaine 2

Domaine : Langage • La propreté du corps

→ Objectifs de communication

- Décrire les actions de la toilette et nommer les objets utilisés.

→ Matériel

- Objets de la toilette : savon, serviette de toilette, gant de toilette, shampoing, brosse à dents, dentifrice, brosse à ongles, coupe-ongles, ciseaux.
- Livret, page 18.
- Fiche photocopiable n°37.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Se laver, se laver les mains, se brosser les dents, se savonner, se rincer, se sécher, un savon, une serviette, propre, sale, le corps, le nez, la bouche, les dents, les ongles, le lavabo, la douche, la baignoire, la brosse à dents, le dentifrice, un mouchoir, une brosse à ongles, des ciseaux...

Sensibiliser les élèves aux règles d'hygiène ne prendra pas que quelques séances mais ce sont des habitudes qu'il faut développer et mettre en place tout au long de l'année. Il est évidemment trop tôt pour s'appuyer sur des considérations scientifiques permettant aux élèves de comprendre le rôle des « microbes » ou la transmission des maladies. C'est avant tout par la pratique qu'ils apprendront les principaux gestes d'hygiène corporelle et sauront les appliquer à bon escient : se laver les mains après le passage aux toilettes et avant de manger, ne pas porter ses doigts à sa bouche, se brosser les dents après les repas, utiliser un mouchoir, etc.

Séance 1

Se laver le corps

Le point de départ pourra être l'épisode 2 de l'histoire de Lina : faire rappeler les différentes pièces où Bachir cherche sa petite sœur. Parmi celles-ci, il y a la salle de bain. Les élèves se souviendront que Lina y a pris son flacon de parfum. Faire dire ce qu'on fait dans la salle de bain (rappel de ce qui a été vu précédemment sur les différentes pièces de la maison). Proposer ensuite de prendre le livret 3 à la page 18. Faire observer puis décrire la première image : Bachir est sous la douche. Les élèves notent la présence de la mousse sur son corps. Faire nommer ensuite les accessoires de la toilette qui sont visibles sur l'image : *Qu'utilise Bachir pour se laver ?* Les élèves mentionnent le gant de toilette, la serviette de toilette, le savon, un flacon de shampoing. Faire pointer du doigt chacun de ces éléments au fur et à mesure qu'ils sont cités. Faire appel ensuite à l'expérience personnelle des élèves : *Et vous, est-ce que vous vous lavez le corps ? Quand le faites-vous ? Est-ce que vous utilisez un savon, comme Bachir ? Et une serviette de toilette ?* Faire décrire les différentes étapes de la toilette : on se mouille, on se savonne, on se rince et on se sèche.

Séance 2

Se laver les mains

La séance sera utilement introduite lorsque le lavage des mains est pratiqué : après avoir fait de la peinture ou autre activité salissante, après le passage aux toilettes, avant de manger, par exemple. Faire dire les raisons pour lesquelles on se lave les mains. Les explications sont naturellement très simples : *Il y a de la peinture dessus. Si on ne se lave pas les mains, on va « avaler / manger des saletés », etc.* Prévoir de faire une démonstration concernant le lavage des mains. Interroger les élèves sur les différentes étapes à suivre et commenter chacune des actions : *D'abord, je mouille mes mains sous l'eau. Ensuite, je mets du savon dessus / je me savonne les mains et je frotte bien partout. Après, je me rince les mains. Et à la fin, quand il n'y a plus de savon, je sèche mes mains avec une serviette ou un torchon.* Des rappels seront faits fréquemment, aussi souvent que nécessaire au cours de l'année, afin que les bonnes habitudes soient prises le plus rapidement possible et qu'elles ne se perdent pas.

Les élèves pourront ensuite observer la deuxième image de la page 18 de leur livret et mentionner ce que fait Lina : on voit qu'elle rince ses mains qui sont couvertes de savon. La présence de la serviette de toilette permettra de faire rappeler les différentes étapes du lavage.

Séance 3

L'hygiène buccale, se brosser les dents

En petite section, il est courant que les élèves portent leurs doigts à la bouche. Il faudra, à partir de quelques exemples (mais sans culpabiliser les élèves concernés), les sensibiliser à ce problème : faire rappeler les raisons pour lesquelles on se lave les mains et demander si les mains que l'on porte à la bouche sont toujours propres. Faire constater que ce n'est évidemment pas le cas. Expliquer alors que l'on peut ainsi avaler des « saletés », des « microbes », qui peuvent donner « mal au ventre » ou qui peuvent donner des maladies. Il est important, même si les explications en reste à un niveau très simple, que les élèves comprennent qu'il y a des raisons pour lesquelles on respecte des règles d'hygiène : ce n'est pas seulement pour être présentable ou pour faire plaisir à l'adulte mais aussi pour prévenir les problèmes de santé.

Évoquer ensuite le brossage des dents à partir de la troisième image de la page 18 du livret : *Et maintenant, que fait Lina ? Avec quoi se brosse-t-elle les dents ?* Demander ensuite aux élèves les raisons pour lesquelles ils se brossent les dents. Cela permettra de noter leurs représentations en la matière et de donner quelques explications, ici aussi très simples : *Si on ne se brosse pas les dents après les repas, les dents vont s'abîmer.* Faire une démonstration du brossage des dents pour faire employer le vocabulaire approprié (*brosse à dents, dentifrice*) et aider les élèves à le faire correctement. Faire témoigner les élèves sur leurs habitudes : *Et vous, quand vous brossez-vous les dents ? Est-ce que vous utilisez une brosse à dents ?*

Séance 4

Utiliser un mouchoir

Au fil du temps, les occasions ne manqueront pas de rappeler la nécessité de se moucher. Partir donc de situations vécues pour faire verbaliser l'intérêt de se moucher et les gestes à accomplir pour le faire correctement : *J'ai le nez qui coule. Je dois me moucher. Je place le mouchoir sur mon nez et je souffle.*

En complément et selon le temps disponible, il sera également envisageable de mentionner le brossage et le peignage des cheveux ou encore de parler du soin à apporter aux ongles (nettoyer et couper).

Séance 5

Poursuivre l'exploitation de la fiche du livret, page 18

Revenir sur la page 18 du livret. Faire rappeler brièvement le contenu des trois dessins : *Bachir est sous la douche. Il se lave le corps. Lina se lave les mains. Et elle se brosse les dents.* Montrer un à un les objets de la toilette qui ont pu être réunis. Dans chaque cas les élèves doivent pointer le dessin correspondant. Par exemple, quand on leur montre un tube de dentifrice, ils mettent le doigt sur le troisième dessin. Faire préciser à quoi sert l'objet montré : *On met du dentifrice sur la brosse à dents avant de se brosser les dents.* Faire constater que certains objets sont utilisés dans différentes situations : la serviette de toilette permet de se sécher le corps et les mains. Le savon est aussi utilisé pour se laver le corps et les mains.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°37. Faire observer la page puis demander de nommer les différents objets que l'on y voit. Faire trouver le rapport qui les unit : *Ce sont des objets de la toilette.* Faire ensuite trouver l'intrus et demander de l'entourer. Faire verbaliser : *Le balai ne sert à pas à se laver. Je l'entoure.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine : il faut se laver régulièrement. Il existe des gestes différents pour laver et rendre propre chaque partie du corps.

Domaine : Explorer le monde • À côté, entre

→ Objectifs

- Se repérer dans l'espace (identifier un élément situé entre deux autres ou à côté d'un autre).
- Placer un élément entre deux autres ou à côté d'un autre.

→ Matériel

- Livret 3, page 19.
- Vignettes autocollantes.
- Fiche photocopiable n°38.

Séance 1

Découverte et manipulation

En séance de motricité, prévoir des déplacements et des parcours au cours desquels les élèves devront passer entre deux repères (deux plots, deux cerceaux...) ou à côté d'un repère. Faire verbaliser les déplacements : *Je passe entre les deux cerceaux. / Je passe entre le cerceau rouge et le cerceau bleu. Je passe à côté du plot.* Imaginer ensuite d'autres déplacements à partir de consignes telles que : *Maintenant, allez vous mettre à côté de... / Maintenant, vous allez tous passer entre les plots et après...*

De retour en classe, faire raconter ce qui a été fait en motricité. Les élèves réemploient ainsi le vocabulaire spatial qui est à l'étude. Prolonger la discussion en faisant effectuer

des constats : *Qui est à côté de toi sur le banc / à côté de untel / unetelle ? Qui est entre untel et untel ? Va te placer à côté de... Et toi, va t'asseoir entre... et...*

Séance 2

Faire prendre le livret 3 à la page 19. Laisser un temps pour prendre connaissance de la page. Puis faire réagir les élèves : *Qui sont ces personnages ?* Les élèves identifient Jasmine, Bachir et Lina. Demander de dire, dans chaque cas, qui est à côté de chaque enfant : *Jasmine est à côté de Bachir*, etc. Concernant Bachir, faire constater qu'il est à la fois à côté de Jasmine et de Lina : *Bachir est entre Jasmine et Lina*. Donner la consigne et faire verbaliser ce qui est fait : *J'entoure Bachir parce qu'il est entre Jasmine et Lina*. Faire noter ensuite la présence des fleurs et de l'arbre. Donner la consigne concernant le tracé de la croix puis celle du collage des gommettes. Comme précédemment, faire verbaliser le tracé : *Je dessine une croix sur Lina parce qu'elle est à côté de l'arbre. Je colle la gommette de la balle à côté de l'arbre. Je colle celle de l'abeille entre les deux fleurs*.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°38. Faire observer puis décrire le dessin. Puis donner les consignes une à une. Les faire reformuler pour s'assurer qu'elles sont comprises par tous. Laisser ensuite les élèves accomplir leur tâche et faire verbaliser. Par exemple : *J'ai entouré cet oiseau parce qu'il est entre les deux autres*.

► Synthèse

Faire le point sur ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Nous savons repérer qui est à côté / ce qui est à côté de... / entre... Nous savons nous placer / placer un objet à côté de... / entre...*

Domaine : Structurer sa pensée • Le carré

→ Objectifs

- Identifier des formes simples (le carré).

→ Matériel

- Formes géométriques variées dont des carrés de plusieurs tailles et plusieurs couleurs.
- Livret 3, page 20.
- Fiche photocopiable n°39.

Précédemment, les élèves ont trié des formes à plusieurs reprises. Après avoir appris à identifier les ronds, ils vont maintenant reconnaître et nommer des carrés. Il n'est pas question de dégager toutes les propriétés du carré ni d'employer le vocabulaire géométrique mais plutôt d'obtenir une perception globale de cette figure. Cela n'empêchera pas, cependant, de faire faire des constats : *Ici, ce n'est pas un carré : ses « coins » sont arrondis. Là non plus, il y a trop de côtés*. Même si l'expression reste encore approximative, les élèves apprennent néanmoins à affiner leurs perceptions et à justifier leurs réponses.

Séance 1

Découverte et manipulation

Reprendre l'activité proposée, en liaison avec la motricité, lorsqu'il a été question d'identifier le rond : des figures géométriques sont tracées au sol (ou délimitées par des cordes). Pendant que passe un extrait musical (ou que l'on

chante), les élèves circulent entre les figures. Lorsque la musique s'arrête ou que l'enseignant(e) stoppe la chanson et frappe dans ses mains (ou agite une clochette), chacun doit trouver place dans un carré (à montrer auparavant). Il y a deux ou trois figures de moins que d'élèves. Ceux qui n'ont pas trouvé de place ont perdu. Puis le jeu reprend. Entre chaque manche, faire verbaliser en attirant l'attention sur les carrés : *Untel / unetelle, est-ce que tu es dans un carré ?*

Séance 2

De retour en classe, faire rappeler ce qui a été fait au cours de la séance de motricité. Montrer des feuilles sur lesquelles sont dessinées des figures (un rond, un carré, un triangle) et faire désigner celle qu'il fallait identifier pour s'y positionner lorsque la chanson s'arrêtait. Poursuivre avec un travail de tri. En atelier, chaque élève dispose d'une boîte contenant différentes figures. Faire mettre les carrés de côté. Faire justifier les réponses et demander de détecter les éventuelles erreurs. Faire constater que la taille et la couleur ne sont pas prises en compte.

Proposer ensuite l'activité de la page 20 du livret 3. Faire observer la page puis laisser réagir les élèves. Faire nommer un à un les objets visibles dans les cadres. Puis faire observer la forme des cadres. Donner ensuite la consigne. Vérifier qu'elle est correctement comprise en montrant à nouveau les différentes formes sur une feuille : *Quelle forme de cadre allez-vous entourer ?* Lorsque l'activité est en cours puis à la fin, faire verbaliser les actions : *J'entoure / J'ai entouré le cadre de l'oiseau parce qu'il est carré*.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°39. Les élèves commencent par observer la page puis disent ce qu'ils ont vu. Demander ensuite si certaines formes sont reconnues. Proposer de s'intéresser aux carrés et de les colorier (faire observer le pictogramme qui accompagne la consigne pour aider à faire comprendre celle-ci).

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des séances consacrées à l'identification du carré : *Je sais reconnaître le carré et les objets carrés*.

Domaine : Graphisme • Les lignes horizontales

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (la ligne horizontale).

→ Matériel

- Morceaux de ficelle ou de laine. Pailles, bandes de papier.
- Livret 3, page 21.
- Fiche photocopiable n°40.

Séance 1

Découverte et manipulation

Les lignes horizontales et le vécu corporel

La première séance peut s'effectuer en lien avec la motricité de façon à ce que les élèves s'approprient l'espace par le corps. Faire parcourir des chemins entre des lignes matérialisées par des cordes ou des tracés au sol (faire un aller-retour, proposer un jeu de relais, etc.). Faire verbaliser : *Je marche / Je cours entre les lignes*. Pour l'instant, ces lignes ne sont pas

considérées comme horizontales ou verticales. De retour en classe, matérialiser la situation qui vient d'être vécue : tracer des lignes horizontales sur une feuille, qui symbolisent les lignes entre lesquelles il fallait se déplacer. Les faire observer et caractériser : ces lignes suivent toutes la même direction. Elles ne se croisent pas.

Séance 2

Matérialiser des lignes horizontales

Proposer de matérialiser les lignes qui ont été définies précédemment. Plusieurs matériels peuvent être utilisés : morceaux de laine ou de ficelle qui vont être placés sur la feuille comme celle que l'enseignant(e) a montrée précédemment ; même type de construction avec des pailles ou autres objets rectilignes. Proposer ensuite de coller des bandes de papier. En association avec les activités artistiques, les élèves pourront commencer par peindre ces bandes. Rappeler la consigne : *Les bandes doivent être collées toutes dans le même sens. Ce sont des bandes horizontales. Elles ne doivent pas se croiser.* Proposer des bandes plus longues que les feuilles sur lesquelles elles vont être collées pour aider les élèves à respecter le parallélisme entre les bandes de papier. En effet, si les bandes sont courtes, il est plus difficile de les aligner (certaines pourraient se croiser si on les prolongeait). Si elles dépassent la longueur de la feuille, l'élève visualise l'éventuel croisement. Les bandes sont ensuite recoupées à la dimension de la feuille.

Séance 3

Tracer des lignes horizontales en étant guidé(e)

Les élèves sont maintenant invités à effectuer des tracés de lignes horizontales. Dans un premier temps, ils seront guidés par des inducteurs : leur demander de tracer sur des bandes ou entre des bandes, sans que le feutre (ou le pinceau, le crayon...) touche le bord des bandes. Faire verbaliser : *Je trace une ligne horizontale sur la bande / entre la bande. Je ne dois pas toucher les bords.* Les activités réalisées pourront être mises en relation avec des activités artistiques menées dans la classe.

Séance 4

Tracer des lignes horizontales à main levée

Dans une progression logique, les élèves sont à présent amenés à effectuer des tracés à main levée. Proposer des feuilles sur lesquelles se trouvent des séries de gommettes, placées dans chaque cas près d'un bord et de l'autre bord de la feuille. Il faut tracer une ligne droite horizontale pour relier deux gommettes. Faire verbaliser : *Je trace une ligne horizontale entre les deux gommettes.*

Proposer ensuite de prendre le livret 3 à la page 20. Faire observer la page. Les élèves disent ensuite ce qu'ils voient. Ils peuvent deviner ce qui est attendu d'eux puisque cela est proche de ce qui a été fait dans la séance précédente. Les aider à formuler la consigne si nécessaire ou la donner si personne ne la trouve.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°40. Faire prendre connaissance de la page puis laisser réagir les élèves. Ordonner la discussion et faire compléter le cas échéant. Donner ensuite la consigne puis vérifier la compréhension : *Mettez votre doigt sur le premier chien. Où va-t-il ? Est-ce qu'il*

va tout droit ou est-ce qu'il fait des zigzags ? Laisser les élèves accomplir les tracés et faire verbaliser : *Je trace une ligne horizontale entre le chien et...*

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais tracer des lignes horizontales.*

Semaine 3

Séance 1

Domaine : Langage • La santé

Objectifs de communication

- Décrire les symptômes des maladies et dire comment se soigner.

Matériel

- Livret 3, page 22.
- Fiche photocopiable n°41.

Contenu syntaxique, lexical et culturel

La sieste, se coucher, s'endormir, dormir, se réveiller, se lever, être malade, être en bonne santé, tousser, avoir mal à la gorge / au ventre..., avoir de la fièvre, un médicament, prendre un médicament, un docteur, une blessure, une plaie, un pansement, du désinfectant...

Séance 1

La sieste (1)

Le temps de sommeil se réduit peu à peu au cours de l'enfance. En petite section, les enfants ont encore besoin d'un temps de repos en début d'après-midi. Cette sieste est bénéfique à plus d'un titre : elle correspond à un moment de baisse de vigilance de l'enfant, à qui elle offre une coupure en milieu de journée. L'enfant trouve ainsi un temps de repos après une demi-journée d'activités : repos du corps et du cerveau. La sieste lui offre la possibilité d'aborder la fin de la journée dans de bonnes conditions physique et nerveuse, avec une meilleure vigilance. En maternelle, la sieste est un moment collectif qui peut donner lieu à des rituels : aménagement de l'espace, passage aux toilettes, chaussures à retirer, écoute d'une histoire ou d'une musique, par exemple, pour accompagner l'endormissement. Les élèves doivent être placés dans une situation de confiance. Ceux qui sont réticents peuvent observer leurs camarades qui s'endorment ou qui dorment et comprendre que le repos fait du bien. Ajoutons enfin que la sieste, si elle n'est pas trop longue ou trop tardive, favorise le sommeil de la nuit : l'enfant n'est pas trop fatigué ou énervé lorsqu'il se couche le soir, état souvent peu favorable à un endormissement serein, et, selon les études médicales, le risque de terreurs nocturnes en est diminué. Il faut garder à l'esprit que les enfants sont différents les uns et des autres et n'ont pas tous les mêmes besoins. Ainsi, au fil de l'année, certains enfants peuvent ne plus avoir envie de dormir. La sieste peut se transformer en un simple temps de repos, sans sommeil.

La séance de langage se tiendra juste avant et juste après la sieste. Elle permettra d'annoncer l'activité qui vient : *Qu'allez-vous faire maintenant ? Où allez-vous vous installer pour dormir ?*

Est-ce que c'est la nuit ou le jour ? Concernant cette dernière question, les élèves ne doivent pas confondre le jour et la nuit. Ainsi, dans l'espace où se déroule la sieste, le noir n'est pas total : *On se repose mais c'est l'après-midi.* Après la sieste, les élèves verbalisent : *Je me réveille / Je viens de me réveiller. J'ai bien dormi. Je ne suis pas / plus fatigué(e). Untel / Unetelle dort encore. Il / Elle n'est pas encore réveillé(e),* etc. Ce moment est un temps où l'échange individuel est favorisé.

Séance 2

La sieste (2)

Prévoir de revenir sur la notion de sommeil, de sieste et de temps de repos. S'appuyer, par exemple, sur le coin poupée, dans lequel les élèves peuvent mettre en scène le moment du coucher et celui du réveil. Prévoir de faire jouer les rites d'endormissement : enlever ses vêtements et ses chaussures, mettre un pyjama, chanter une berceuse, etc. Voici un chant très simple :

Dodo, l'enfant-do

L'enfant dormira bien vite

Dodo, l'enfant-do

L'enfant dormira bientôt.

Prévoir aussi de montrer des photos d'animaux qui dorment, de faire évoquer le moment du coucher et du lever à la maison, des difficultés parfois rencontrées (peur du noir, cauchemars, doudou perdu...), du constat de fatigue que l'on peut faire lorsqu'on n'a pas assez dormi, etc.

Séance 3

La maladie d'un enfant de la classe

Profiter de l'absence d'un enfant pour cause de maladie pour évoquer la question de la santé : *Untel / Unetelle n'est pas là. Il / Elle est malade.* Profiter également du retour d'un élève à l'école après une période de maladie pour l'interroger. L'aider à s'exprimer par des questions qui permettront aussi d'apporter le vocabulaire nécessaire : *Qui a déjà été malade ? Qu'est-ce que tu avais ? Avais-tu mal à la gorge ? À la tête ? Au ventre ? Avais-tu de la fièvre ? Est-ce que tu toussais ? As-tu vu un docteur ? Qu'a fait le docteur ? As-tu pris des médicaments ?* Quelques élèves peuvent s'exprimer successivement. Demander régulièrement au reste de la classe d'ajouter des témoignages lorsqu'un élève parle (*Qui d'autre a déjà eu mal au ventre / a déjà vu un docteur / a déjà pris des médicaments ?*).

Séance 4

Les soins à apporter à une plaie

C'est à nouveau une situation du quotidien qui permettra d'introduire la leçon de langage et de lui donner un tour concret : profiter du fait qu'un élève est tombé dans la cour de récréation et s'est blessé pour évoquer les soins qu'il faut apporter à une plaie. Faire dire ce que l'enseignant(e) a fait à la suite de la chute. D'autres élèves qui se sont déjà blessés pourront également témoigner. Proposer ensuite d'observer un soin. Il ne sera pas possible de réunir tous les élèves pour leur faire voir les soins qu'il faut apporter à l'un de leurs camarades qui vient de se blesser. Prodiguer donc un soin fictif. Prendre un feutre rouge ou de la peinture rouge et l'appliquer sur le genou d'un élève. Expliquer qu'on fait « comme si » l'enfant s'était blessé. Puis effectuer une démonstration : *Je prends de l'eau propre et je nettoie la plaie. Ensuite, je mets un produit dessus (expliquer que celui-ci permet d'éliminer les « microbes » qui*

pourraient entrer dans le corps). Puis je mets un pansement pour protéger la plaie. Prévoir le matériel nécessaire pour que les élèves puissent répéter ces opérations sur une poupée dans le coin poupée. Leur faire verbaliser leurs actions.

Séance 5

Exploitation de la page 22 du livret 3

Proposer de prendre le livret à la page 22. Faire observer les images du haut de la page puis les faire décrire. Proposer ensuite des mimes : tousser dans le creux du coude (modérément pour ne pas irriter la gorge), faire semblant d'éternuer (toujours dans le creux du coude), faire comme si on avait de la fièvre. Faire verbaliser pour faire employer une partie du vocabulaire de la leçon : *Je suis malade. Je tousse / J'éternue / J'ai de la fièvre.* Désigner l'élève qui s'exprime et faire employer la troisième personne du singulier : *Il / Elle est malade. Il / Elle tousse,* etc. L'activité offrira ensuite l'opportunité pour d'autres élèves de témoigner au sujet d'une maladie qu'ils ont déjà contractée. Après avoir évoqué quelques-uns des symptômes des maladies, les élèves abordent la question des soins et de la guérison. Faire observer le dessin de la consultation de Lina chez le médecin. Faire décrire ce que fait ce dernier. Faire également noter la présence des médicaments. Demander à des élèves de témoigner au sujet des médicaments qu'ils ont déjà pris : *Quel médicament a donné le docteur ? C'était du sirop ? Des cachets ?* Dans le cadre de la prévention des dangers domestiques, rappeler qu'il ne faut jamais prendre un médicament tout seul. S'il appartient aux parents de placer les médicaments hors de la portée de leurs enfants, rappeler à ces derniers que les médicaments peuvent être parfois très dangereux pour eux, notamment s'ils sont destinés aux adultes et qu'ils sont trop « forts » pour eux. Rappeler aussi qu'il ne faut pas confondre un bonbon et un médicament.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°41. Demander de prendre connaissance de la page puis laisser les élèves réagir. Faire ensuite observer les dessins un à un. Demander de mettre le doigt sur la première image : *Que fait cet enfant ? De quoi a-t-il besoin ?* Faire chercher ensuite le mouchoir puis donner la consigne : *il faut relier les deux éléments. Faire rappeler la façon de se servir d'un mouchoir : Je pose le mouchoir sur mon nez et je souffle.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine.

Domaine : Explorer le monde • Les parties du corps et du visage

→ Objectifs

- Nommer les parties du corps et du visage.

→ Matériel

- Livret 3, page 23.
- Fiche photocopiable n°42.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Découverte et manipulation

Le point de départ sera l'observation des dessins faits par Bachir et celui réalisé ensuite par Jasmine dans l'histoire. Les

faire comparer : *Ici, il manque... Là, Bachir a oublié...* À partir de cette situation initiale, se poser la question de savoir comment dessiner un bonhomme. Faire dire les différentes parties du corps qui doivent y figurer en les faisant désigner sur soi-même. Proposer ensuite le jeu *Jacques a dit*. Celui-ci, utilisé précédemment en une autre occasion, est simple. Dire *Jacques a dit de...* (suivi d'une action telle que lever la main, toucher son nez ou sa bouche, mettre la main sur un genou, etc.). Les élèves doivent exécuter l'action demandée. Expliquer que lorsqu'on n'entend que *Levez une main*, il ne faut pas exécuter l'action car elle n'est pas précédée de *Jacques a dit*. Ceux qui se trompent, après un jeu fait à l'essai, sont éliminés. Le jeu se poursuit ainsi quelques tours puis ceux qui restent sont déclarés vainqueurs. Il est préférable de ne pas prolonger chaque manche trop longtemps (on déclare vainqueurs quelques élèves, sans attendre qu'il n'en reste qu'un) afin de ne pas démobiliser ceux qui sont éliminés rapidement et de renouveler le jeu à plusieurs reprises. Des activités pourront aussi être menées en salle de motricité : exécuter des mouvements montrés par l'enseignant(e) tels que lever les bras, lever une jambe, se pencher sur le côté, s'assoier et écartier les jambes, etc. Prévoir de faire verbaliser les actions pour faire employer et mémoriser le vocabulaire approprié. Il existe aussi des chansons et des comptines qui permettent de travailler ces points. Voici les paroles de la chanson *Jean petit qui danse* :

*Jean petit qui danse
Jean petit qui danse*

*De son doigt il danse
De son doigt il danse*

*De son doigt, doigt, doigt
Ainsi danse Jean petit*

*Jean petit qui danse
Jean petit qui danse*

*De sa main il danse
De sa main il danse*

*De son doigt, doigt, doigt
De sa main, main, main
Ainsi danse Jean petit*

La chanson se poursuit ainsi de suite avec de nouveaux couplets dans lesquels on cite, à chaque fois, une nouvelle partie du corps : le bras (*De son bras il danse...*), la tête (*De sa tête il danse...*), le pied, la jambe. Et dans le refrain, il faut, dans chaque cas, reprendre toute les parties du corps citées précédemment (*De son doigt, doigt, doigt / De sa main, main, main / De sa tête, tête, tête*, etc.). Comme l'exercice de mémorisation des parties du corps successivement citées n'est pas simple pour de jeunes enfants, l'enseignant(e) les désigne au fur et à mesure.

Séance 2

Faire prendre le livret 3 à la page 23. Faire observer tout d'abord le dessin du garçon. Puis demander de désigner les parties du corps suivantes : la tête, le cou, l'épaule, le bras, le coude, la main, la poitrine, le ventre, la jambe, le pied. Dans chaque cas, faire verbaliser : *Voici la tête / Je montre la tête / Je mets le doigt sur la tête*. Concernant la deuxième activité, faire observer le visage puis laisser dire aux élèves ce qu'ils en pensent : *Il manque la bouche, le nez et les oreilles*. Faire ensuite nommer les autres éléments qui ont été correctement représentés. Proposer ensuite de dessiner les parties du

visage aux endroits qui conviennent. Faire verbaliser. Par exemple : *Je dessine une oreille de chaque côté de la tête. Je dessine la bouche au-dessus du menton, sous le nez*.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°42. Procéder comme pour la page 23 du livret : laisser un temps pour prendre connaissance de l'image. Faire réagir les élèves. Concernant le premier dessin, le constat est le suivant : *Il manque un bras et une jambe*. Proposer alors de coller ces éléments en donnant les gommettes voulues. Faire ensuite nommer les différentes parties du corps en posant le doigt dessus. Concernant la deuxième activité, s'assurer que les élèves se munissent bien de la couleur attendue pour chaque tâche, faute de quoi il sera difficile de déceler les erreurs : *Voici un feutre bleu. Dessinez la tache sur le menton. Voici maintenant un feutre rouge, dessinez la tache sur le front*. Faire ensuite verbaliser : *J'ai dessiné... sur...*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été appris au cours des différentes séances : *Je connais le nom des différentes parties de mon corps*. Reprendre le jeu *Jacques a dit* de temps en temps pour favoriser la mémorisation et éviter les oublis.

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres 1 et 2

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, ranger, représenter les premiers nombres (jusqu'à 2).

→ Matériel

- Matériel de manipulation : jetons, cubes, graines, etc.
- Étiquettes avec les chiffres 1 et 2.
- Livret 3, page 24.
- Fiche photocopiable n°43.

Les premiers nombres ont déjà été abordés à travers l'apprentissage de la comptine numérique et divers activités de dénombrement ou de comparaison. Il est cependant nécessaire de poursuivre un travail systématique pour aider les élèves à décomposer, recomposer ces nombres, à effectuer des rangements par ordre croissant ou décroissant. Les activités sont également l'occasion de présenter l'écriture chiffrée de 1 et 2.

Séance 1

Découverte et manipulation

Reprendre la comptine *Quand trois poules vont aux champs* (livret 2, page 20). La faire écouter et chanter une ou deux fois. Puis montrer les poules et interroger la classe : *Il y a combien de poules ?* Il est probable que plusieurs élèves donnent la réponse. Montrer alors les poules une à une et dire : *Il y a une poule, et encore une poule, et encore une poule. Une poule et encore une poule* (en montrant les deux premières poules) *ça fait deux poules. Et encore une poule, ça fait trois poules*. Montrer ensuite seulement les deux premières poules et faire dire combien il y en a. Présenter à nouveau la situation sous la forme : *Il y a une poule*. Montrer ensuite les deux dernières poules : *Et là, combien de poules voyez-vous ?* Par ce type de présentation, les élèves décomposent 2 comme une collection de deux unités : une poule et encore une poule. Ils n'en passent pas par le dénombrement sous la forme 1, 2, 3, 4... où sont pointés les différents éléments les uns à la

suite des autres et qui aboutit, dans bien des cas, à ce qu'ils ne sachent pas à la fin du dénombrement quel est le cardinal de la collection. En procédant ainsi, l'enfant associe souvent un nombre à un élément, comme on pourrait le faire avec un numéro : le premier élément est le 1, le deuxième est le 2 et ainsi de suite. Dans cette configuration, beaucoup d'enfants ne comprennent pas qu'il y a ajout d'un élément à chaque fois et la notion de total leur est encore étrangère. Lorsqu'ils sont parvenus à la fin de leur dénombrement-comptage et qu'on leur demande combien il y a d'éléments, ils recommencent à compter.

Présenter ensuite les étiquettes avec les nombres. Les lire puis dessiner un rond au tableau et deux ronds un peu plus loin. Des volontaires vont accrocher dans chaque cas l'étiquette qui convient. Faire de nouveaux exemples puis proposer une activité en atelier : il faut associer des collections (de cubes, de jetons, etc.) à l'étiquette correspondante dans chaque cas. Proposer ensuite de constituer des collections. Chaque élève reçoit une étiquette puis pose à côté le nombre d'éléments qui convient.

Séance 2

Faire prendre le livret 3 à la page 24. Faire observer la première situation. Demander de dire ce qu'on y voit : des cases avec des ronds et des étiquettes avec les chiffres que l'on a appris. Faire ensuite considérer chaque case une à une : *Que nous dit la première étiquette ? Elle nous dit 1. Est-ce que vous voyez 1 rond dans la case ? Est-ce que c'est bien comme ça ?* Procéder de même avec la deuxième case. Les élèves constatent qu'il manque un rond. Leur demander de barrer l'étiquette car elle est fautive. Les élèves notent que la troisième étiquette est juste.

Faire ensuite observer la deuxième situation. Faire lire le contenu de la première étiquette et observer le contenu de la case. Les élèves réagissent en constatant qu'il n'y a pas concordance entre les deux. Leur préciser alors la consigne : *Cette fois, on ne va pas barrer l'étiquette mais on va dessiner ce qu'il faut pour qu'elle soit juste. Combien de ronds allons-nous dessiner dans la case ?* Adopter la même procédure avec les autres items de l'activité. Faire verbaliser chaque action : *L'étiquette dit « 1 ». Il n'y a pas de rond, alors j'en dessine un. Après, l'étiquette dit « 2 ». Il y a déjà un rond. J'en dessine encore un, etc.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°43. Faire observer les différentes mains et demander de dire ce que l'on a constaté : elles ne montrent pas toutes le même nombre de doigts. Donner alors la consigne. La faire reformuler pour s'assurer que les élèves l'ont comprise. Leur faire montrer un doigt, puis deux doigts et ensuite encore un doigt. Cet exercice pourra être repris régulièrement au cours de l'année sous la forme d'un jeu décrit précédemment : l'enseignant(e) demande de mettre la main dans le dos avec le point fermé. Puis il/elle montre une étiquette (1 ou 2 pour l'instant et, plus tard dans l'année, 3, 4 puis 5). Les élèves doivent lever le nombre de doigts voulus toujours en gardant la main dans le dos. Au signal de l'enseignant, tout le monde fait voir sa main et on vérifie.

Concernant la deuxième activité, faire observer successivement les étiquettes et les faces des dés. Donner ensuite la consigne. Comme d'habitude, la faire reformuler par quelques élèves pour vérifier qu'elle est comprise.

► Synthèse

Faire le point sur ce qui a été appris : *Je sais compter un ou deux... Je sais lire « 1 » et « 2 ». Je sais montrer 1 ou 2 doigts.*

Domaine : Graphisme • Colorier

→ Objectifs

- Développer son habileté motrice avec un crayon ou un feutre à travers le coloriage.

→ Matériel

- Livret 3, page 25.
- Fiche photocopiable n°44.

Le coloriage n'est pas, à proprement parler, une activité de graphisme. Cela ne signifie pas, pour autant, qu'il n'offre pas d'intérêt pédagogique. Il permet, en effet, de développer la précision et la motricité fine. En coloriant, l'élève retrouve des gestes déjà effectués qu'il doit reproduire dans un cadre précis et délimité (distinguer les différentes cases, remplir ces espaces et colorier sans déborder). À travers ce travail de précision qui leur demande de la concentration, les jeunes enfants, en choisissant les couleurs qu'ils utilisent, développent aussi leur créativité et leur imagination. Naturellement, le soin, la précision, la concentration et la l'application ne s'acquièrent pas uniquement en coloriant des dessins. Et il est souhaitable que le coloriage soit associé à d'autres activités et permette la mise en valeur, la décoration, etc.

Séances 1 à 4

Lors des premiers coloriages, l'objectif est d'affiner les mouvements du poignet et des doigts. Les élèves doivent savoir prendre correctement leur outil : craie grasse, feutre ou crayon de couleur de taille moyenne ou grosse. Au fur et à mesure que l'habileté se développe, les élèves apprennent à affiner leur geste et à respecter les contours des cases des dessins qu'ils colorient. Plusieurs coloriages sont proposés dans le livret, à la page 25, et dans les fiches photocopiables.

Semaine 4

Domaine : Langage • Le corps

→ Objectifs de communication

- Nommer des positions du corps et des actions courantes.

→ Matériel

- Livret 3, page 26.
- Fiche photocopiable n°45.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

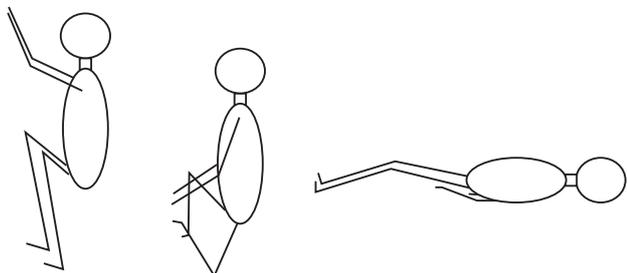
Assis, s'asseoir, debout, se lever, allongé (sur le dos / sur le ventre), s'allonger, accroupi, s'accroupir, sauter, sauter à pieds joints / à cloche-pied, en équilibre (sur un pied)...

Séance 1

Assis, debout, couché, allongé (sur le dos, sur le ventre)

Dans le cadre des activités motrices, prévoir de faire prendre différentes postures aux élèves : mimer des postures, les élèves

doivent prendre la même position (assis, debout, allongé sur le dos et sur le ventre, etc.). Faire verbaliser dans chaque cas pour faire décrire la posture et l'action : *Je suis debout / Je me lève. Je suis assis(e) / Je m'assois. Je suis allongé(e) / je m'allonge.* De retour en classe, faire visualiser ces postures pour faire employer à nouveau le vocabulaire. Il est possible d'utiliser une poupée ou un pantin ou encore de réaliser des dessins très simples :



Séance 2

Accroupi, en équilibre

Proposer de faire une ronde qui finit en position accroupie. Voici un texte très simple pouvant facilement être retenu par les élèves :

À la ronde

À la ronde

Jolie ronde

Pour plaire à tout le monde

Les grands et les petits feront

Quiquiriqui

Le dispositif est simple : les élèves et l'enseignant(e) se donnent la main et chantent. La ronde tourne. Tout le monde s'accroupit lorsqu'est chanté le dernier mot. Faire verbaliser : *Je m'accroupis / Je me mets accroupi quand on chante « Quiquiriqui ».* On s'accroupit / On se met accroupi quand on chante « Quiquiriqui ».

Proposer de réaliser une autre ronde dans laquelle on finira en équilibre sur un pied :

La capucine

Dansons la capucine

Y'a pas de pain chez nous

Y'en a chez la voisine

Mais ce n'est pas pour nous

Youh !

Le dispositif est aussi simple que le précédent : les élèves et l'enseignant(e) chantent et tournent en se donnant la main. Lorsque le dernier mot est prononcé, tout le monde se lâche la main et se met sur un pied en levant les bras. Faire verbaliser : *Quand je dis / on dit « Youh », je / on lâche les mains. Je me mets / On se met en équilibre sur un pied et je / on lève les bras.*

Comme lors de la première séance, prévoir de reprendre le vocabulaire de retour en classe. Utiliser à nouveau une poupée, un pantin ou des dessins.

Séance 3

Sauter (à pieds joints, à cloche-pied)

La séance se fait en lien avec la motricité. Dans la salle de motricité ou dans la cour, proposer des déplacements et des parcours qui amèneront les élèves à effectuer des sauts

à pieds joints et à cloche-pied : passer par-dessus des plots ou d'autres obstacles, sauter dans un cerceau, sauter sur un pied, etc. Il est également possible de proposer des rondes dans lesquelles les élèves ont à effectuer des sauts. Voici une comptine chantée qui peut être utilisée avec le dispositif suivant : les élèves se donnent la main, tournent en rond et chantent. Lorsqu'ils disent *Mademoiselle, mademoiselle*, ils se lâchent les mains et sautent à pieds joints en effectuant un demi-tour. Lorsqu'ils disent *Mademoiselle en voulez-vous ?*, ils sautent à nouveau à pieds-joints pour retrouver leur position initiale. La comptine peut alors être chantée une nouvelle fois. Faire verbaliser les actions. Par exemple : *Je saute. Je saute à pieds joints et je me tourne. Je saute encore et je me retourne.*

J'ai des pommes à vendre

J'ai des pommes à vendre

Des rouges et des blanches

J'en ai tout plein mon grenier

Elles descendent l'escalier

Mademoiselle, mademoiselle

Quatre, quatre pour un sou

Mademoiselle en voulez-vous ?

Séance 4

À quatre pattes

L'exploration des postures et des actions se poursuit en relation avec les activités physiques. Prévoir, cette fois, des parcours faisant intervenir, parmi d'autres, le déplacement à quatre pattes : avancer à quatre pattes sur un tapis, marcher ou courir puis passer à quatre pattes sous un obstacle, etc. Faire verbaliser les actions sur le moment (*Je marche et je me mets à quatre pattes / J'avance à quatre pattes*) et de retour en classe de façon à faire évoquer des actions qui ne sont pas immédiates (*J'ai avancé à quatre pattes sur le tapis*).

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 26

Faire ouvrir le livret 3 à la page 26. Demander d'observer la page. Faire dire ensuite ce qu'on a vu. Reprendre ensuite les dessins un à un et demander de dire ce que fait l'enfant : *Il est assis / Il est debout / Il saute*, etc. Faire ensuite mimer les actions et faire verbaliser, ce qui permettra de s'exprimer à la première personne du singulier : *Je suis debout / Je me lève / Je suis assis / Je m'assois*, etc. Prolonger en faisant prendre d'autres postures et demander le même travail de verbalisation.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°45. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : *Que font les enfants ? Dans quelle position sont-ils ?* Donner ensuite la consigne. La faire répéter et reformuler pour que tout le monde la comprenne correctement. Faire ensuite verbaliser : *Je colorie / J'ai colorié l'enfant qui est à plat ventre*. Si nécessaire, prévoir de faire prendre à nouveau les postures adoptées par les enfants sur les images si certains termes ne sont pas encore bien assimilés.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine : les postures adoptées et les actions associées pour passer de l'une à l'autre (se lever, s'asseoir...).

Domaine : Explorer le monde • Voir, entendre, sentir

→ Objectifs

- Développer ses capacités sensorielles (la vue, l'ouïe, l'odorat). Nommer les organes sensoriels concernés.

→ Matériel

- Concernant le toucher : des pots fermés non transparents avec un couvercle percé contenant des substances odorantes (parfum, banane, vanille, orange, citron, café en poudre, chocolat...)
Concernant la vue : jeux de Kim ou Memory.
Concernant l'ouïe : un foulard.
- Livret 3, pages 2 à 9 (histoire) et page 27.
- Fiche photocopiable n°46.

Séances 1 et 2

Les activités sur les sens se conçoivent à partir de manipulations. L'élément déclencheur sera l'histoire de Lina. Prévoir de revenir sur les différents épisodes au cours desquels sont évoqués des odeurs (le parfum qu'utilise Lina), des sons (l'instrument dont joue la fillette, Bachir et Jasmine qui entendent le tambourin de Lina sans voir encore cette dernière) et la vision (les dessins sur les affiches, Bachir et Jasmine qui découvrent Lina...). Le cas du chien, dont Jasmine indique qu'il voit, sent et entend très bien sera également évoqué.

Voici des activités possibles concernant l'odorat :

Après être revenu sur l'histoire, interrogez les élèves : *Et vous, quelles odeurs connaissez-vous ? Est-ce que ce sont des odeurs qu'on trouve dans la maison ? À l'école ? Dans la rue ? Est-ce que ce sont des odeurs qui sentent bon ou qui sentent mauvais ?* Proposer ensuite de faire identifier des odeurs à partir des pots qui ont été confectionnés (voir la liste du matériel ci-dessus). Si possible, prévoir une étiquette à associer à chaque pot. Faire sentir un pot successivement par les élèves du groupe. Leur demander de se mettre d'accord sur ce qu'il y a dans le pot. Poser des questions en complément : *Est-ce que tu aimes cette odeur ? Est-ce que ça sent bon / mauvais ?* L'activité se poursuit avec les différents pots disponibles. Conclure en faisant citer l'organe qui a servi à identifier les odeurs : le nez.

Voici des activités possibles concernant la vue :

Toujours en prenant l'histoire de Lina comme point de départ, interroger les élèves : *Et vous, est-ce que vous êtes capables de reconnaître des choses autour de vous ?* Faire nommer ensuite les organes de la vue. Proposer ensuite de se mettre en face d'un camarade et d'observer ses yeux : la forme, la couleur, la présence des paupières et des cils. Rappeler que les yeux sont fragiles et qu'il faut les protéger : ne pas mettre ses doigts sales dans les yeux, ne pas approcher d'objets pointus, ne pas donner de coups sur le visage, etc. Profiter de la présence d'élèves qui portent des lunettes pour interroger la classe : *Pourquoi certains d'entre nous portent des lunettes ?* Rappeler aussi qu'il faut porter des lunettes de soleil dans certaines circonstances pour protéger ses yeux. Il existe de nombreux jeux qui mettent la vue en jeu : le jeu de Kim ou le jeu de Memory, déjà évoqués précédemment dans ce guide pédagogique. Les faire pratiquer à nouveau et demander de nommer les organes qui ont été utilisés pour identifier les objets ou les cartes utilisés au cours des jeux.

Voici des activités possibles concernant l'ouïe :

C'est toujours l'histoire de Lina qui sert de point de départ : *Et vous, savez-vous reconnaître des bruits comme Bachir et Lina ?* Proposer ensuite quelques jeux de reconnaissance auditive. Demander de fermer les yeux et d'écouter. Après quelques instants, faire dire ce qui a été entendu : un enfant qui parle, des enfants qui font une autre activité, des enfants dans la cour ou dans la classe voisine, les bruits de la rue, etc. Proposer ensuite à un volontaire de mettre un foulard sur les yeux. Privé de son regard, celui-ci devra identifier un des élèves du groupe qui s'adresse à lui : *Un enfant va te parler. Tu vas essayer de deviner qui c'est.* Le jeu se déroule de la façon suivante : les élèves se donnent la main et forment une ronde. L'élève qui a le bandeau sur les yeux se trouve au centre de la ronde. La ronde se met en mouvement (il s'agit d'éviter que l'élève au centre ait mémorisé la place des autres élèves) puis s'immobilise. L'enseignant(e) désigne un des élèves et lui demande de dire : *Devine qui c'est ?* L'élève dont les yeux sont bandés doit essayer de donner une réponse. Le jeu reprend ensuite en changeant l'élève qui est au centre de la ronde. N.B. Lors des premiers essais, on pourra ne pas faire tourner la ronde si les élèves rencontrent des difficultés.

Prévoir ensuite de faire prendre la page 27 du livret qui permettra de laisser une trace écrite concernant les activités menées précédemment sur les sens. Faire observer la page puis laisser réagir librement les élèves. Proposer ensuite de s'intéresser aux images du haut de la page : *Posez le doigt sur le premier dessin. Que fait Lina ?* Demander ensuite de préciser le nom de l'organe avec lequel Lina va sentir son parfum. Demander d'identifier le dessin correspondant en bas de la page puis donner la consigne. Procéder selon la même méthode en ce qui concerne les deux autres images.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°46. Laisser un temps pour prendre connaissance de la page puis demander de dire ce qu'on y a vu. Les élèves évoquent le contenu des trois images et, peut-être, la présence des trois mêmes dessins associés à chaque dessin. Demander ensuite de décrire le contenu de la première image : *La fille a les yeux bandés. Elle sent un poulet.* Faire dire ensuite le nom de l'organe qui permet à la fille de sentir. Faire chercher le dessin qui correspond et demander de l'entourer. Faire verbaliser : *La fille utilise son nez pour sentir le poulet. J'entoure le dessin du nez.* Utiliser la même procédure concernant les deux autres actions de la fille : identification des oreilles utilisées pour écouter la radio et de l'œil pour lire le livre.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été découvert au sujet des sens : *Je vois avec mes yeux. J'entends avec mes oreilles. Je sens avec mon nez.*

Domaine : Structurer sa pensée • Plus de, moins de

→ Objectifs

- Comparer des quantités (estimation perceptive et globale).
- Produire une collection qui comprend plus/moins d'éléments qu'une autre.
- Employer les termes *plus de...* et *moins de...*

→ Matériel

- Des balles, des bacs pour y ranger des balles.
- Livret 3, page 28
- Fiche photocopiable n°47.
- Vignettes autocollantes.

Au cours des activités proposées, les élèves passent par l'estimation globale ou, éventuellement, la correspondance terme à terme, et non par le dénombrement. Naturellement, il ne s'agit pas d'empêcher de compter un élève qui est capable de le faire mais procéder ainsi n'est pas l'objectif poursuivi. Les comparaisons effectuées doivent amener à faire émerger les termes *plus de* et *moins de*. En complément, pourront aussi être employés d'autres mots et expressions relatifs à la désignation des quantités : *assez, pas assez, trop, pareil, pas pareil, il en manque, il y en a trop...*

Séance 1

Proposer un jeu en salle de motricité ou dans la cour de récréation : le transport des balles (ou autres objets en fonction du matériel disponible). Les élèves sont disposés en deux colonnes et ils sont éloignés les uns des autres d'une longueur de bras environ. Au début de chaque colonne, se trouve un bac avec quelques balles. Au signal de départ, l'élève qui se trouve juste à proximité du bac prend une balle, la passe à son voisin, qui fait de même et ainsi de suite jusqu'au bout de la colonne. Le dernier élève pose ensuite la balle qui lui arrive dans un bac vide. Le jeu se poursuit ainsi pendant quelques minutes puis on demande de comparer les quantités : *Quelle équipe a transporté le plus de balles ?* (N.B. Lors de la première manche, ne pas laisser le jeu durer longtemps pour que le nombre de balles à comparer soit peu élevé). Laisser les élèves effectuer des comparaisons. Plusieurs cas de figures sont possibles : il apparaît évident qu'il y a plus / moins de balles dans un bac que dans l'autre (par exemple, 4 balles dans l'un et 2 dans l'autre) ou bien les quantités sont proches et il est difficile de les comparer visuellement. Si personne ne le propose, proposer de poser les balles de chaque bac les unes à côté des autres, en deux rangées. Par exemple :

équipe 1 : 

équipe 2 : 

Ce système de correspondance terme à terme permet de constater que l'une des équipes a plus de balles que l'autre. Faire produire les phrases correspondantes : *Notre / cette équipe a plus de balles. Notre / cette équipe a moins de balles.* Comme signalé en préambule, certains élèves pourront également dénombrer, notamment quand il y a peu de balles.

Les situations pourront ensuite être représentées sur des feuilles selon la présentation ci-dessus.

Séance 2

Faire observer la première situation de la page 28 du livret 3. Demander de dire ce qu'on a vu : *Il y a un dessin avec des papillons et un autre dessin avec aussi des papillons.* Faire préciser les choses : *Dans quel dessin voyez-vous le plus de papillons ?* Expliquer ensuite qu'il faut entourer ce dessin. Concernant la deuxième situation, les élèves observent des oiseaux. Distribuer la feuille de gommettes et donner la consigne. La faire réexpliquer : *Est-ce que vous devez coller plus d'oiseaux ou moins d'oiseaux ?* Les élèves collent les oiseaux et verbalisent leur action : *Je colle moins d'oiseaux dans la case.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°47. Laisser un temps pour observer la première situation. Faire dire ce qu'on a vu : des mains, dont il faudra faire constater qu'elles sont groupées par deux. Si cela n'a pas été signalé, faire constater que le nombre de doigts levés n'est pas le même dans chaque cas. Proposer ensuite de montrer le nombre de doigts voulus comme sur la première image. Faire de même avec la deuxième image et interroger les élèves : *Sur quelle main y a-t-il le moins de doigts ?* Il est possible de faire intervenir deux élèves : l'un montre des doigts d'une main, l'autre ceux de l'autre main. Faire ensuite verbaliser : *Il y a moins de doigt sur cette main. Je l'entoure.* Suivre la même procédure avec les autres séries.

Faire ensuite observer la deuxième situation : *Posez le doigt dans la première case. Que voyez-vous dedans ?* Certains élèves parleront de ronds, d'autres, peut-être, préciseront qu'il y en a deux. Proposer ensuite de dessiner plus de ronds dans la deuxième case. Faire verbaliser : *Je dessine plus de ronds dans l'autre case.*

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été découvert au cours des activités : *Je sais reconnaître quand il y a plus / moins d'objets.*

Domaine : Graphisme • Le chiffre 1

→ Objectifs

- Colorier le chiffre 1.
- Repasser sur le tracé du chiffre 1.
- Colorier les premières lettres de l'alphabet (A, B, C, D).
- Tracer les lettres A, B, C et D sur des pointillés.

→ Matériel

- Livret 3, pages 29 (le chiffre 1) et 30-31 (l'alphabet).
- Fiche photocopiable n°48.

Séance 1

Tracer le chiffre 1 avec divers outils

Prévoir de faire effectuer les tracés au cours des différentes séances après une introduction (à adapter en fonction de ce qui est fait en classe : repérer un objet sur la table, un livre sur une étagère, etc.). Les premiers tracés peuvent être effectués avec un pinceau sur de grandes feuilles. Il est également possible de faire colorier un grand chiffre 1 avec le pinceau. Les élèves ne se préoccupent pas trop de ne pas dépasser : le chiffre 1 est ensuite découpé, ce qui fera disparaître les éventuels débords. Dans un deuxième temps, les élèves pourront colorier le grand chiffre 1 figurant à la page 29 de leur livret 3.

Séance 2

Repasser le tracé du chiffre 1.

Effectuer des tracés en l'air avec le doigt.

Prévoir ensuite des tracés libres sur des feuilles avec des guides (voir les pointillés proposés dans l'activité 2 de la page 29 du livret). Dans un deuxième temps, les élèves réduiront leur geste en effectuant l'activité 2 sur leur livret. Prévoir de faire repérer le point de départ et de faire suivre le tracé avec le doigt. Les élèves effectueront également des tracés en l'air

avec l'index sous la direction de l'enseignant(e) qui veillera à inverser son geste s'il/elle se place face aux élèves ou qui se placera de dos par rapport à eux.

Séance 3

Colorier les premières lettres de l'alphabet (A, B, C, D)

En liaison et en prolongement de l'apprentissage du début de la comptine de l'alphabet, les élèves travaillent sur les lettres qui viennent d'être découvertes. Prévoir de grandes étiquettes avec chacune des lettres de façon à les faire identifier : les montrer, les faire nommer (dans l'ordre de la comptine, puis dans le désordre), les faire ranger dans l'ordre de la comptine. Proposer ensuite une activité de coloriage (page 30 du livret 3). Cette activité, comme dans le cadre du coloriage du chiffre 1, peut être précédée d'une activité avec le pinceau et la peinture (voir séance 1 ci-dessus).

Séance 4

Repasser les premières lettres de l'alphabet (A, B, C, D)

Prévoir des démonstrations pour détailler le tracé de chaque lettre : au tableau ou sur une grande feuille visible par tous. Faire noter la présence de deux points de départ, l'un pour les barres obliques, l'autre pour la barre horizontale (voir le livret 3, page 31). Les élèves effectuent des tracés en l'air avec le doigt. Ils peuvent ensuite constituer les lettres avec des colombins de pâtes à modeler. Faire ensuite effectuer des tracés sur des feuilles, sans contrainte de taille. Puis restreindre le geste pour arriver aux tracés proposés à la page 31. Plusieurs types de tracés sont proposés : dans une lettre large, sans toucher les bords, et en repassant des pointillés. Dans chaque cas, des points et des flèches guident les élèves.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°48. Faire observer les images du haut de la page puis demander à quoi elles font penser. Donner un indice si nécessaire : *Est-ce que ces animaux vous rappellent des chiffres ? Lesquels ?* Montrer les étiquettes des chiffres 1 et 2 qui ont été utilisées précédemment dans l'année. Donner ensuite la consigne. La faire répéter et reformuler pour s'assurer qu'elle est comprise de tous.

Concernant la deuxième activité, les élèves identifient des tracés qu'ils ont déjà effectués auparavant. La contrainte, ici, vient du fait qu'il faut écrire de plus en plus petit.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des différentes séances de graphisme : *J'ai appris à colorier le chiffre 1 / les lettres A, B, C et D. J'ai appris à repasser le 1 / les lettres A, B, C et D.*

Comptines, chansons

→ Objectifs

- Développer l'écoute et la compréhension.
- Mémoriser une comptine / une chanson et la restituer.
- Chanter avec les autres et devant les autres.
- Associer l'expression orale à l'expression gestuelle et corporelle.

→ Matériel

- Livret 3, pages 26 et 30.
- Fiche photocopiable n° 45.
- CD audio.
- 34_Livret 3_Comptine 1
- 35_Livret 3_Comptine 2_alphabet
- 36_fiche45_Comptine

L'apprentissage de l'alphabet est partagé en quatre parties. On commence, dans le livret 3, par le début jusqu'à la lettre D ; dans le livret 4, on reprend ce début et on ajoute la suite ; dans le livret 5, on reprend à nouveau tout le début et on ajoute aussi quelques vers à la comptine. Et dans le livret 6 on parvient ainsi à la fin de l'alphabet. L'apprentissage de cette comptine s'effectuera en lien avec l'écriture : on commence par le coloriage des lettres, puis on repasse des pointillés dans la lettre avec une ou des flèches qui orientent le geste. Et enfin on repasse sur des pointillés sans ces flèches (page 31).

Je dessine mon bonhomme

→ Objectifs

- Représenter par le dessin sa vision du schéma corporel.
- Nommer et mémoriser les différentes parties du corps d'un « bonhomme ».

→ Matériel

- Livret 3, page 32.

Voir le présent Guide pédagogique, livret 1, concernant les objectifs poursuivis à travers cette activité. Ce troisième dessin permettra de visualiser l'évolution de la représentation. Prévoir un temps d'échange avec chaque élève pour faire des constats sur ce qui a été dessiné et pour permettre de prendre conscience des progrès.

→ Objectifs

- Découvrir l'univers de l'histoire (le titre, les personnages...).
- Écouter une histoire.
- Développer des compétences en compréhension et en expression orales.
- Découvrir un usage particulier de la langue. S'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase, l'ordre habituel des mots en français. Enrichir son vocabulaire.

→ Matériel

- Histoire, Livret 4, pages 2 à 9.
- Activités autour de l'histoire, Livret 4, pages 10 à 13.
- Vignettes autocollantes (pour les activités).
- CD audio, pistes suivantes :
37_Livret 4_Histoire_Episode1
38_Livret 4_Histoire_Episode2
39_Livret 4_Histoire_Episode3
40_Livret 4_Histoire_Episode4
41_Livret 4_Histoire_Episode5
42_Livret 4_Histoire_Episode6
43_Livret 4_Histoire_Episode7
44_Livret 4_Histoire_Episode8
- Poster 4.
- Les fruits mentionnés dans l'histoire (et autres), qui serviront par la suite pour confectionner une salade de fruits (prévoir aussi du sucre).

Semaine 1

Séance 1

a. Découverte du livre

Les élèves découvrent un nouveau livret. Pour accompagner ce plaisir renouvelé, prévoir un temps de découverte et de manipulation. Les élèves auront sans doute compris que chaque livret commence par une histoire. Le leur préciser le cas échéant puis proposer ensuite de revenir aux premières pages de l'histoire. Présenter les personnages à l'aide du poster. Donner le nom des fruits si les élèves ne les connaissent pas. Ce sera une première façon d'anticiper sur la compréhension de l'histoire.

b. Écoute du début de l'histoire : épisodes 1 puis 2

Faire écouter le premier épisode de l'histoire à quelques reprises. Laisser ensuite les élèves réagir. Faire réécouter le texte ou le lire en montrant l'image puis poser des questions pour faire donner des précisions : *Où sont les enfants ? Avec qui sont-ils ? Que font-ils ? Que veulent acheter les parents ? Que veut faire Bilal ?* Apporter des explications si nécessaire : montrer les fruits et les légumes sur l'image et sur le poster lorsque ces mots sont cités. Donner quelques exemples dans chaque cas (ce point sera approfondi dans les leçons de langage). Expliquer *être en pleine forme* en indiquant qu'on est en pleine forme quand on n'est pas malade, quand on a plein de forces (à dire, par exemple, en levant les deux bras et en contractant les biceps). Expliquer *salade de fruits* en montrant l'image du bas de la page 27 dans le livret 4.

Séance 2

a. Réécoute de l'histoire (épisodes 1 et 2)

b. Exploitation des deux premiers épisodes de l'histoire

Faire rappeler le contenu du premier épisode : *Que vont acheter les enfants et les parents ? Pour quoi faire ? Qui a l'idée de faire une salade de fruits ?* Proposer ensuite de réécouter le début de l'histoire pour confirmer ce qui est dit puis enchaîner avec l'écoute du deuxième épisode.

Après deux ou trois écoutes au cours desquelles l'enseignant(e) montrera l'image du livre, faire réagir librement les élèves : le nom des fruits dont on parle, ce qui se passe. Proposer ensuite une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture pour vérifier la compréhension détaillée. S'assurer que les élèves comprennent le mot *meilleure* (la meilleure : celle qui sera la mieux pour les enfants dans la salade de fruits). Expliquer *bien trop gros* en écartant les bras du corps puis en montrant l'ananas qui prend toute la place dans le saladier.

Proposer ensuite de prendre le livret à la page 10. Laisser un temps pour découvrir la page puis faire dire ce qu'on y a vu. Proposer ensuite de nommer les éléments un à un et de vérifier si ce sont des choses dont les parents ont besoin ou non pour faire la salade de fruits. Donner la consigne en faisant observer le pictogramme pour que les élèves sachent quoi faire lorsqu'ils rencontrent un élément ne correspondant pas à ce que Bilal et sa famille achètent.

Semaine 2

Séance 1

Activités autour de l'épisode 3

Commencer par faire résumer le début de l'histoire : le nom de l'enfant, ce qu'il propose à ses parents, ce que pense l'orange

et ce qu'elle dit à l'ananas. Faire réécouter les deux premiers épisodes puis enchaîner avec le troisième en montrant l'image correspondante. Vérifier ensuite la compréhension globale : *Est-ce que l'ananas est bon pour les enfants ? Est-ce qu'il veut que le citron soit dans la salade de fruits ?* Reprendre ensuite l'écoute ou la lecture de l'épisode pour donner des explications plus précises. La structure répétitive de l'histoire doit faciliter la compréhension. L'expression *c'est moi le meilleur*, par exemple, a déjà été rencontrée précédemment et sera utilisée à nouveau dans les épisodes suivants. C'est également le cas de *Mais je ne veux pas de toi / vous* (à dire en faisant « non » de la tête et du doigt). Expliquer *acide* en faisant semblant de mordre dans un citron et en faisant une grimace et des mouvements de la bouche. Demander ensuite aux élèves de mimer l'action et de faire à leur tour une grimace, ce qui permettra d'expliquer ce mot employé dans le texte par l'ananas.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 4

Faire rappeler le contenu de l'épisode 3 : ce que propose l'ananas à l'orange pour être incorporé dans la salade de fruits et ce qu'il dit au citron. Faire réécouter les épisodes précédents, au moins les épisodes 2 et 3, puis enchaîner avec le quatrième. Montrer les fraises sur le dessin lorsqu'elles sont citées. Laisser ensuite les élèves raconter ce qu'ils ont compris. Comme précédemment, proposer une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture puis poser des questions pour vérifier la compréhension détaillée et apporter les explications nécessaires : *Pourquoi l'ananas ne veut-il pas du citron ?* (reprendre le mime avec le citron si nécessaire) *Que lui explique le citron ?* (mimer l'action d'ajouter du sucre sur le citron puis prendre un air réjoui en faisant semblant de le manger). *Est-ce que le citron veut que les fraises soient dans la salade de fruits ? Pourquoi ?*

Semaine 3

Séance 1

Activités autour de l'épisode 5

Prévoir de commencer par faire rappeler le début de l'histoire : ce que Bilal et sa famille veulent faire puis, en montrant les dessins concernés, ce que chaque fruit pense de lui-même et des autres. Voici les éléments attendus, sur lesquels il faudra prévoir des questions si les élèves ne les formulent pas spontanément : *L'orange dit qu'elle est la meilleure pour les enfants. Et elle pense que l'ananas est trop gros dans le saladier. L'ananas pense qu'il faut qu'on le coupe en petits morceaux. Il dit aussi qu'il est le meilleur pour les enfants. Il ne veut pas du citron parce que celui-ci est trop acide. Le citron explique qu'il faut mettre du sucre et qu'il sera ainsi le meilleur pour les enfants. Et il ne veut pas des fraises parce qu'elles vont faire des taches rouges.* Proposer ensuite d'écouter l'épisode 5. Après deux ou trois écoutes, laisser les élèves raconter ce qu'ils ont compris de l'histoire. Une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture permettra de faire donner des précisions : *écrase* pourra être expliqué en mimant avec les deux paumes de la main le geste d'aplatir quelque chose. Montrer ensuite un kiwi et faire toucher sa peau pour expliquer les termes *peau* et *râpe*. Faire

semblant de passer le kiwi sur la langue et faire une grimace en faisant « non » de la tête et en disant *ce n'est pas agréable du tout*.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 6

Faire rappeler le début de l'histoire. Voir ci-dessus, à propos de l'épisode précédent, ce que les élèves peuvent raconter des différents événements qui se succèdent. Il conviendra d'ajouter la réponse des fraises sur le fait qu'il ne faut pas les écraser si on ne veut pas avoir de taches rouges et sur ce qu'elles pensent de la présence du kiwi.

Les élèves écoutent ensuite l'épisode 6 deux ou trois fois puis réagissent. Cela permettra à l'enseignant de se faire une idée de la compréhension du texte et de donner, lors d'une nouvelle écoute, les explications nécessaires. Prévoir de montrer comment on épluche un fruit pour faire comprendre le terme lié à cette action. Montrer des amandes pour vérifier que les élèves comprennent le mot. Expliquer *dur comme de la pierre* en montrant une pierre et en tapant dessus. Faire ensuite semblant de mordre dans la pierre puis faire « non » de la tête et du doigt : *Je vais me casser les dents si je mords dans la pierre*. Puis montrer les amandes et ajouter en mimant la même action : *Je vais aussi me casser les dents si je mords dans l'amande*.

Semaine 4

Séance 1

Activités autour de l'épisode 7

Comme précédemment, faire résumer le début de l'histoire en montrant les épisodes un à un et, au fur et à mesure, les personnages qui s'expriment. Poser éventuellement des questions pour faire compléter ce qui est dit : *Pourquoi l'orange / l'ananas / le citron / les fraises / le kiwi ne veulent pas... ? Que répond l'ananas / le citron, etc. ?* Faire écouter l'épisode 7 deux ou trois fois. Laisser les élèves s'exprimer. Reprendre le texte pour donner des explications : si possible, casser une amande pour expliquer *on enlève notre coque*. Prévoir également d'expliquer ce qu'est un légume à partir d'exemples : montrer le poster pour faire saisir la différence avec un légume. Les élèves peuvent conclure que l'on ne met pas de légumes dans la salade de fruits.

Proposer ensuite l'activité de la page 11 du livret. Faire nommer le contenu des dessins un à un. Demander d'y déceler le légume. Donner la consigne et la gommette correspondante. Faire verbaliser : *La carotte n'est pas un fruit. C'est un légume. Je colle une gommette dans la case*.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 8

Prévoir de faire récapituler ce qui s'est passé depuis le début de l'histoire selon les procédés utilisés lors des séances précédentes. Puis faire observer l'image de l'épisode 8. Demander aux élèves si, selon eux, les fruits continuent à se disputer. Faire également noter la présence de Bilal et de sa sœur. Puis faire repérer les fruits qui n'étaient pas encore

apparu : un melon, une poire, une pomme, une figue, une prune, un abricot, une banane. Faire ensuite écouter l'épisode 8. Demander aux élèves de réagir. Poser des questions pour aider les élèves à parler : *Qui parle, maintenant ? Est-ce que la carotte peut aller dans la salade de fruits ? Pourquoi ? Qui la banane appelle-t-elle ?* Proposer une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture et donner les explications nécessaires : dire ça suffit et *arrêter* en levant la main et en ajoutant *stop !* Reprendre la même mimique qu'à l'épisode 1 au moment où est dit *pour être en pleine forme*. Dire *désolée* en écartant les bras en signe d'impuissance. Faire des signes de la main comme pour faire venir des gens en disant *appelons nos autres amis les fruits*.

Deux activités permettront de poursuivre l'exploitation de l'histoire. À la page 12 de leur livret, les élèves trouveront l'occasion de nommer des fruits de l'histoire et donner un moyen de casser une amande. Si possible, effectuer cette action en classe (N.B. Elle sera reprise dans les activités sur *avant / après* et il serait intéressant que les élèves l'aient vu exécuter). L'activité de la page 13 permettra de revenir sur la chronologie de l'histoire et de résumer celle-ci : *L'orange parle d'abord à l'ananas. L'ananas lui répond puis parle au citron. Le citron lui répond et il parle...* Proposer de relier entre eux les fruits au fur et à mesure qu'ils sont cités.

→ Objectifs

- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.
- Développer son estime de soi.
- Accepter les autres, partager avec eux.
- Apprendre à devenir élève.

→ Matériel

- Livret 4, pages 14 à 32.
- Fiches photocopiables.
- Vignettes autocollantes (pour les activités)
- CD audio.
- 45_Livret 4_Comptine 1
- 46_Livret 4_Comptine 2_alphabet
- 47_fiche61_Comptine
- Poster 4.

L'école, du fait qu'elle impose la vie en collectivité, peut être le lieu de conflits. L'histoire de *La dispute* invitera les élèves à réfléchir à la prévention et à la résolution de ces conflits : apprendre à accepter la présence de l'autre, réaliser que nous sommes tous différents, savoir gérer cette diversité, faire une activité à plusieurs en profitant des compétences de chacun, etc. C'est donc au jour le jour que ces questions sont abordées : certains problèmes sont réglés sur le moment ; d'autres peuvent être abordés lors du bilan de fin de journée (ce qui permet d'apprendre à différer le moment du règlement

du conflit, lorsque celui-ci peut être considéré comme mineur). Dans ce dernier cas, il faut veiller à ne pas faire de ce temps de regroupement qu'un moment de critiques. Il faut aussi mettre en valeur des comportements positifs : féliciter un élève qui a aidé ses camarades, par exemple. Il faut veiller à faire référence au règlement de la classe et de l'école dès que nécessaire, pour montrer que la « loi » est la même pour tous : on n'a pas le droit de donner de coup de pied, par exemple. Si le besoin s'en fait sentir, on peut édicter une nouvelle règle de vie pour la classe, toujours en respectant l'équilibre entre les droits et les devoirs.

Semaine 1

Domaine : Langage • Les fruits

→ Objectifs de communication

- Nommer les principaux fruits.

→ Matériel

- Livret 4, page 14.
- Poster 4.
- Fiche photocopiable n°49.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Les principaux fruits : *une orange, une clémentine, un citron, un pamplemousse, un kiwi, une amande, une noix, une datte, une figue, une fraise, une prune, un abricot, une pomme, une poire, du raisin, une cerise...*
bon, mauvais, sucré, acide, manger, éplucher, couper, sucrer, mélanger

Séance 1

Établir une liste de fruits

Faire reformuler l'histoire et désigner les fruits qui y apparaissent sur le recto du poster. Reprendre ensuite quelques-unes des caractéristiques des fruits citées dans le texte : l'ananas est gros, le kiwi a une peau râpeuse, les fraises sont rouges et peuvent faire des taches si on les écrase, etc. Prévoir de procéder sous forme de jeu de questions-réponses : *Qui peut montrer sur le poster le fruit qui a une coque ? Il faut éplucher le kiwi pour le manger. Quel autre fruit faut-il aussi éplucher ? Est-ce que la carotte est un fruit ? Est-ce qu'on va la mettre dans la salade de fruits ? Dites-moi si c'est vrai : la carotte est orange. La banane aussi, etc.* Proposer ensuite l'observation du verso de ce poster pour faire nommer d'autres fruits. Les désigner, faire répéter le mot dans chaque cas. Demander qui a déjà mangé chaque fruit cité.

Séance 2

Trier les fruits

Utiliser les aliments du coin cuisine pour faire trier les fruits. Faire verbaliser : *La banane est un fruit, le poulet n'est pas un fruit, etc.* Proposer le même type d'activité avec des images (possibilité de photocopier les fruits de la page 14, les légumes et le poulet de la page 18). Les élèves peuvent effectuer des tris, jouer à des jeux de loto, etc. Faire verbaliser et justifier les actions : *Je pose l'orange sur ma carte parce que c'est un fruit / Je n'ai pas pris la bouteille de lait parce que ce n'est pas un fruit.* Il est possible de confectionner un jeu de Memory avec les dessins de la page 14 du livret 4. Les photocopier en double exemplaire pour constituer autant de cartes. La règle du jeu a été donnée précédemment : les cartes sont posées face contre la table. Un élève retourne deux cartes. Il nomme les fruits. Si ce sont les mêmes, il les prend et rejoue. Si elles sont différentes, il les retourne face contre la table et c'est le joueur suivant qui joue. Celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

Séance 3

Confectionner une salade de fruits

Réunir différents fruits qui peuvent entrer dans la composition d'une salade de fruits (les élèves pourront être sollicités la veille de l'activité pour apporter un ou plusieurs fruits, ce qui sera un excellent moyen de les impliquer dans ce qui est proposé et de faire le lien entre l'école et la famille). Les présenter aux élèves, les faire nommer et manipuler. Les élèves s'expriment : *J'ai une pomme. Untel a un ananas. Ici, c'est une banane*, etc. Faire observer certains détails : la couleur, la présence d'une peau, d'une coque, d'une petite queue pour la pomme... Puis passer à la réalisation de la salade de fruits. Les élèves accomplissent des actions qui sont à leur portée : éplucher une banane, la couper en rondelle avec un couteau adapté, ajouter un peu de sucre, mélanger, etc. La verbalisation porte principalement sur les verbes d'action : *J'épluche / Je coupe / Je fais des rondelles / Je verse du sucre / Je mélange*.

N.B. Un lien sera envisagé avec les activités liées à la prise de conscience de l'hygiène du corps : il faut se laver les mains avant de manipuler la nourriture.

Séance 4

Déguster la salade de fruits et identifier les fruits qui entrent dans sa composition

La salade de fruits peut-être dégustée immédiatement à la suite de sa confection. Cela peut aussi faire l'objet de la séance de langage suivante, après que les élèves ont rangé les affaires et se sont lavé les mains. La recette peut être dictée à l'adulte et accompagnée de photos des élèves en action, ce qui permettra de faire un panneau et de conserver une trace écrite des activités. Lorsque les élèves mangent le plat, faire identifier les différents fruits qui entrent dans sa composition : *Ici, c'est un morceau d'ananas. Et là, c'est une rondelle de banane*. Les élèves peuvent aussi donner leur appréciation. Par exemple : *C'est bon / délicieux. J'aime bien la salade de fruits. Ce morceau est dur, c'est un morceau d'amande. Il y a du citron mais ce n'est pas acide parce qu'on a mis du sucre comme a dit le citron de l'histoire*.

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret 4, page 14

Faire prendre le livret à la page 14. Faire nommer les fruits qui sont visibles sur la page. Lors de cette énumération, les élèves constatent la présence des cachets : il s'agit d'un intrus. Montrer le pictogramme à côté de la consigne et faire deviner ce qu'il faut faire.

Comme précédemment, les élèves donneront ensuite des précisions sur les différents fruits, à partir de questions posées par l'enseignant si nécessaire : *Il y a une feuille au bout de la queue de la poire. Il y a aussi des feuilles sur l'orange. On voit une orange qui est coupée en deux. Le citron et le pamplemousse sont aussi coupés*. Faire rappeler ce qui a été mis dans la salade de fruits de l'histoire puis dans celle réalisée en classe : *Est-ce qu'on a mis des cerises comme sur la photo ? Est-ce que dans l'histoire vous avez vu des raisins ?*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°49. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : *Qu'avez-vous vu sur cette page ? Qu'avez-vous reconnu ?* Faire nommer les

différents aliments. Demander d'identifier les fruits parmi eux. Donner la consigne et laisser chaque élève colorier. Faire verbaliser : *J'ananas, c'est un fruit. Je le colorie. Je ne colorie pas le champignon parce que ce n'est pas un fruit*.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir du poster.

Domaine : Explorer le monde • Avant, après

→ Objectifs

- Se repérer dans le temps, situer des événements les uns par rapport aux autres : avant / après ; notion de passé, présent, futur.
- Employer les mots *avant, après, d'abord, maintenant, et puis*.

→ Matériel

- Images séquentielles.
- Livret 4, page 15.
- Fiche photocopiable n°50.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Maîtriser les notions *avant* et *après* signifiera, pour l'élève, avoir une perception correcte de la chronologie des événements dont il est question et être capable d'un travail d'évocation (concernant ce qui s'est passé avant) et d'anticipation (concernant ce qui va se passer après).

Plusieurs entrées sont possibles. Voici des suggestions à adapter en fonction des activités de la classe :

- En séance de motricité, proposer d'effectuer des parcours pour faire évoquer ce qu'on fait, ce qu'on a fait et ce qu'on va faire. Par exemple : *Avant, j'ai couru jusqu'au banc. Et puis je suis passé(e) par-dessus le banc. Et après, je suis allé(e) à quatre pattes jusqu'au cerceau*. Ces évocations pourront aussi être menées lors d'un regroupement en classe après les activités physiques.
- Utiliser les affiches qui donnent l'emploi du temps de la journée. Celles-ci sont présentées en début de journée, au fur et à mesure que ces activités se déroulent et des regroupements (avant la récréation, après, etc.) et avant de quitter l'école pour faire le bilan de la journée. Ce sont autant d'occasions de faire situer ces actions les unes par rapport aux autres. Par exemple : *Maintenant, c'est l'heure de la récréation. Avant la récréation, on a chanté une chanson. Après la récréation, on ira aux toilettes*.
- Utiliser des images séquentielles ou des pages de l'histoire du livret 4 ou d'un livret précédent pour faire situer des événements les uns par rapport aux autres : *D'abord / Avant... Et puis... Et après...*

Séance 2

Faire prendre le livret à la page 15. Demander d'observer la première image en haut de la page. Faire décrire ce que fait l'enfant. Les élèves doivent noter deux éléments : l'enfant tient une orange et il l'a épluchée : *Que voyez-vous sur la table ? Est-ce que l'orange est épluchée ou pas ?*

Demander ensuite d'imaginer comment était l'orange avant et ce que va faire l'enfant après. Lorsque les élèves sont d'accord, faire observer la présence de la case vide. Interroger

les élèves : *Est-ce qu'on va mettre dans cette case le dessin qui montre ce qui s'est passé avant ou ce qui s'est passé après ?* La réponse à cette question suppose d'avoir compris le sens de lecture de gauche à droite. En cas de difficulté, donner directement les gommettes, les faire décrire (les élèves reconnaissent ce qu'ils ont anticipé) et demander de coller dans la case celle montrant ce qui s'est passé avant. Faire verbaliser : *Il y a deux gommettes. Sur la première, je vois l'orange qui n'est pas épluchée. Sur l'autre, je vois le garçon qui mange l'orange. Je choisis l'image qui montre ce qui s'est passé avant : c'est l'orange qui n'est pas épluchée. Je la colle dans la case.* Suivre la même méthode de travail concernant la deuxième situation et la fillette qui mange une salade de fruits.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°50. Il s'agit de trois images séquentielles à remettre dans l'ordre. Faire observer et décrire l'image centrale. Les élèves identifient une action qui a été évoquée au cours de l'histoire et dont l'enseignant(e), si possible, aura fait une démonstration : *Il faut casser l'amande avant de la manger.* Demander ensuite de décrire le contenu des deux autres images. Les élèves doivent noter la présence de l'amande non cassée dans un cas et de la coque brisée dans l'autre. Expliquer ensuite la consigne : demander de poser le feutre ou le crayon sur le point de l'image montrant ce qui s'est passé d'abord. Indiquer la case vers laquelle il faut coller l'image. Les élèves procèdent de même ce en qui concerne la dernière image. Faire verbaliser : *Avant, l'amande n'était pas cassée. C'est la première image. Là, on casse l'amande. Et après, l'amande est cassée.*

► Synthèse

Les moments de regroupement permettront de revenir régulièrement sur le vocabulaire en faisant référence à l'emploi du temps de la classe.

Domaine : Structurer sa pensée • Le triangle

→ Objectifs

- Identifier des formes simples (le triangle).

→ Matériel

- Figures géométriques à faire manipuler.
- Livret 4, page 16.
- Fiche photocopiable n°51.

Les séances pourront être construites comme celles menées précédemment concernant l'identification des formes géométriques de base (le rond, le carré).

Séance 1

Dans la salle de motricité ou dans la cour, tracer des figures géométriques au sol ou les délimiter par des cordes (ou des cerceaux pour les ronds) : carrés, ronds, triangles. Passer un extrait de chanson ou chanter avec les élèves. Au signal (stopper la musique / la chanson ou frapper dans les mains), les élèves doivent alors trouver place dans une des figures. Faire verbaliser : *Je suis dans un rond. Je suis dans un carré.* Il s'agira aussi d'identifier le triangle. Donner la parole à un élève qui sait nommer cette figure. Faire dire comment on l'a reconnue. Les élèves répondent de façon plus ou moins empirique : *Le triangle n'a que trois « coins »,* par exemple. La caractérisation oralement n'est pas le plus important, il s'agit avant tout que les élèves puissent avoir une perception visuelle globale de la nouvelle figure. Reprendre le jeu à quelques reprises puis modifier la règle : il faut, cette fois,

trouver place dans un triangle. Faire verbaliser à nouveau : *Je suis dans un triangle. Untel / Unetelle s'est trompé(e) : il / elle est dans un carré.*

Séance 2

De retour en classe, faire raconter l'activité précédente. Montrer ensuite des feuilles sur lesquelles sont dessinées les figures géométriques connues. Les désigner et les faire nommer à plusieurs reprises. Poursuivre par des activités de tri en ateliers : faire trier les figures. Les triangles sont isolés. Comme précédemment concernant les autres figures, les élèves doivent bien comprendre qu'il ne faut pas tenir compte de la couleur ni de la taille.

Demander ensuite de prendre le livret 4 à la page 16. Faire observer la page puis demander de dire ce qu'on y a vu. Les élèves vont sans doute commencer par parler des personnages de l'histoire. Les faire nommer. Certains remarqueront probablement aussi que chaque fruit porte une ou plusieurs figures géométriques. Attirer l'attention des élèves sur ce point si personne ne fait la remarque. Demander ensuite de poser le doigt sur la banane et faire nommer la figure que tient ce personnage. Donner alors la consigne. Procéder de même avec chacun des fruits. Faire verbaliser : *La banane tient un triangle (vert), je l'entoure. L'ananas ne tient pas de triangle. Je ne l'entoure pas.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°51. Faire observer la page et demander de réagir. Faire constater que le bonhomme est constitué de figures géométriques connues. En faire pointer quelques-unes du doigt : *Mettez le doigt sur la tête. Comment s'appelle cette forme ? Mettez maintenant le doigt sur le nez du bonhomme. Quelle est cette forme ?* Donner ensuite la consigne. Faire verbaliser : *Ici, c'est un triangle. Je le colorie.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des séances consacrées à l'identification du triangle : *Je sais reconnaître les triangles.*

Domaine : Graphisme • Les lignes verticales

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (la ligne verticale).

→ Matériel

- Morceaux de ficelle ou de laine. Pailles, bandes de papier.
- Livret 4, page 17.
- Fiche photocopiable n°52.

Séance 1

Les lignes verticales et le vécu corporel

Comme en ce qui concerne les lignes horizontales, la première séance s'effectuera en lien avec la motricité pour que les élèves abordent la nouvelle notion par le vécu corporel. Précédemment, des lignes tracées au sol ou constituées avec des cordes avaient permis de faire parcourir des chemins : faire des allers-retours, des relais, etc. Prévoir le même dispositif en traçant, cette fois, les lignes dans l'autre sens (perpendiculairement par rapport à ce qui avait été fait pour les lignes horizontales). Les élèves verbalisent : *Je marche / Je cours entre les lignes.* De retour en classe, matérialiser la

situation vécue par les élèves en traçant des lignes verticales sur une feuille (positionner la feuille verticalement sur le tableau de la classe : il serait difficile, dans un premier temps, pour de jeunes enfants que percevoir la présence de lignes verticales sur une feuille posée à l'horizontale sur une table). Ces lignes verticales représentent les lignes entre lesquelles il fallait passer. Les élèves les observent. Ils constatent qu'elles suivent toutes la même direction. Faire voir les tracés qui avaient été fait concernant les lignes horizontales et faire comparer. Les élèves s'exprimeront avec leurs mots : *Elles sont dans l'autre sens. Elles vont comme ça* (en traçant en l'air avec le doigt) *et les autres vont comme ça* (en mimant à nouveau l'autre direction). Le terme *ligne verticale* sera donné et employé tout au long des activités mais il est prévisible que les élèves le confondront encore un certain temps avec le terme *ligne horizontale*. C'est plus la perception visuelle et la différenciation entre ces différentes lignes qui compte pour l'heure, ainsi que les tracés qui vont être effectués.

Séance 2

Matérialiser des lignes verticales

Poursuivre en proposant de matérialiser les lignes qui ont été découvertes. Plusieurs techniques pourront être utilisées en fonction du temps et du matériel disponibles :

- Placer des bâtons d'esquimaux, des pailles (ou autres) en ligne, parallèlement les uns aux autres, de manière à former les barreaux de la cage d'un animal.
- Former des colombins en pâte à modeler et les placer parallèlement pour constituer des lignes verticales.
- Reprendre l'activité proposée au sujet des lignes horizontales : coller des bandes de papier sur des feuilles dans le cadre d'un projet en liaison avec les activités artistiques (voir *Les lignes horizontales*, Séance 2).

Séance 3

Tracer des lignes verticales en étant guidé(e)

Dans le cadre d'une progression logique, les élèves en viennent maintenant à effectuer des tracés. Ils sont tout d'abord guidés dans leur geste : tracer entre les rainures d'un carton ondulé, entre des bandes tracées ou collées sur une feuille. Faire verbaliser : *Je trace une ligne. Je pars en haut et je descends tout droit*. Et dans le cas des tracés sur une bande ou entre deux bandes : *Je trace la ligne sans toucher les bords de la bande*.

Séance 4

Tracer des lignes verticales à main levée

Proposer ensuite d'effectuer des tracés à main levée. Les élèves s'exercent d'abord sans contrainte avec des gestes amples. Là aussi, cela pourra s'effectuer en lien avec des projets artistiques. Imposer ensuite des contraintes progressives : partir d'un point, arriver à un autre point, effectuer un tracé entre deux gommettes. Comme dans l'activité précédente, les élèves doivent verbaliser leurs actions.

Demander ensuite de prendre le livret 4 à la page 17. Commencer par un temps d'observation puis faire décrire ce qui a été vu. Les élèves peuvent trouver ce qui est attendu d'eux grâce à la présence des points de départ, des amorces de traits en pointillés et celle du pictogramme qu'il faudra

leur montrer en complétant ce qui a été dit concernant la consigne. Faire verbaliser dans chaque cas : *Je trace une ligne verticale de l'orange jusqu'au bol*.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°52. Faire observer puis décrire ce qu'on y voit. Les élèves pourront se référer aux images séquentielles qu'ils ont remises dans l'ordre concernant l'action du marteau sur une amande (activités sur les notions *avant / après*). Ils reconnaissent ensuite un type d'activité qu'ils ont pratiqué précédemment. Ils verbaliseront pour décrire ce qu'ils font.

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais tracer des lignes verticales*.

Semaine 2

Domaine : Langage • Les légumes

→ Objectifs de communication

- Nommer les principaux légumes.

→ Matériel

- Livret 4, page 18.
- Poster 4.
- Fiche photocopiable n°53.
- Vignettes autocollantes.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Les principaux légumes : *une carotte, un poireau, une aubergine, un potiron, une salade, un chou, un haricot, un champignon, une pomme de terre, un oignon...*

Séance 1

Établir une liste de légumes

Reprendre la fin de l'histoire et faire reformuler le passage où la carotte veut prendre place dans la salade de fruits. Les élèves rappellent que la carotte est un légume. Faire citer quelques fruits pour faire la différence avec un légume (il ne s'agit pas de s'attarder sur cette distinction qui n'est pas toujours simple à établir : la tomate est un fruit, par exemple ; pour de jeunes enfants, les fruits sont associés au goût sucré). Demander ensuite aux élèves s'ils connaissent d'autres légumes. S'appuyer sur le poster pour les aider : désigner les légumes, les nommer et faire répéter le mot dans chaque cas. Faire témoigner les élèves qui ont déjà mangé chaque légume cité.

Séance 2

Trier les légumes

Utiliser les aliments du coin cuisine pour faire trier les légumes. Faire verbaliser : *La carotte est un légume mais la banane est un fruit*. Proposer ensuite une activité de tri à partir de cartes. Utiliser les images de fruits préparées lors des activités de langage à ce sujet. Y ajouter des photocopies des légumes de la page 18 ainsi que, éventuellement,

d'autres images qui ne sont ni des fruits et des légumes. Faire nommer et trier les différentes cartes : *Je prends les légumes*. Les nouvelles cartes peuvent venir diversifier les jeux de loto et de Memory proposés lors des activités sur les fruits.

Séances 3 et 4

Identifier les légumes et réemployer leur nom

Voici une chanson qui va permettre d'employer des noms de légumes sur deux séances, la première permettant l'apprentissage et la seconde permettant le réinvestissement. Elle consiste en une phrase : *Quand je vais au marché, je mets dans mon petit panier...* Commencer par la chanter en nommant, à la fin de la phrase, un premier aliment : une carotte, par exemple. Puis la chanson est reprise avec les élèves. Marquer un arrêt à « panier » et désigner un élève qui donne le nom du légume proposé précédemment par l'enseignant et qui en ajoute un (si nécessaire, l'aider en désignant un légume sur le poster) : *une carotte et un poireau*, par exemple. La chanson est reprise par l'ensemble des élèves. Elle est à nouveau stoppée au mot « panier ». Un nouvel élève donne le nom des légumes cités précédemment et en ajoute un nouveau. Et on continue ainsi de suite. Pour aider les élèves en ce qui concerne la mémorisation, il est possible de nommer les légumes en suivant l'ordre sur le poster.

La chanson de la fiche photocopiable n°61 pourra servir de complément.

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 18

Présenter la page 18 du livret. Laisser un temps pour en prendre connaissance puis laisser les élèves réagir. Certains commenceront par nommer le contenu des dessins, puis d'autres sauront peut-être dire qu'il y a essentiellement des légumes. Faire nommer ceux-ci un à un. Les élèves constatent la présence de l'orange et du poulet : *Est-ce que l'orange / le poulet est un légume ?* Donner la consigne, faire observer le pictogramme et laisser les élèves barrer les intrus. Faire verbaliser : *La carotte est un légume. Je ne la barre pas. L'orange n'est pas un légume. C'est un fruit. Je la barre.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°53. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : il faut identifier un arbre (les élèves vont découvrir qu'il s'agit d'un oranger) et un jardin potager dont la terre est retournée (comme si on venait de ramasser des légumes). Chaque élève se munit ensuite de ses gommettes. Faire nommer ces dernières et identifier les fruits et les légumes. Puis interroger les élèves : *Où va-t-on coller le poireau ? Et les haricots ? Et la salade ? Les oranges, on va les coller sur la terre ou dans l'arbre ?* Faire ensuite verbaliser les actions : *Je colle le poireau sur la terre. Les oranges poussent dans l'arbre. Je les colle dans l'arbre.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir du poster.

Domaine : Explorer le monde • En haut, en bas

→ Objectifs

- Identifier un élément placé en haut ou en bas par rapport à un repère fixe.
- Placer un élément en haut ou en bas par rapport à un repère fixe.

→ Matériel

- Livret 4, page 19.
- Fiche photocopiable n°54.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

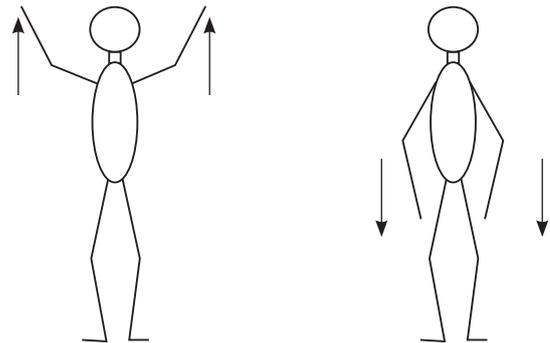
Dans la salle de motricité, proposer la comptine suivante :

Je vais en haut, il fait trop chaud

Je vais en bas, il fait trop froid

En haut, en bas, pauvre de moi

Dans un premier temps, faire lever les mains quand on dit *en haut* puis les faire mettre en bas lorsque l'on dit *en bas*. Après quelques répétitions, faire verbaliser : *Je mets les mains en haut. Je mets les mains en bas*. Prolonger en faisant manipuler du petit matériel : balles, ballons et autres objets sont levés et baissés en fonction des instructions données. De retour en classe, faire visualiser ce qui a été fait pendant la séance de motricité au moyen de dessins, par exemple :



Afin que les élèves travaillent à la fois sur l'identification d'un élément placé *en haut* ou *en bas* et sur le placement d'un objet, proposer ensuite de placer des objets *en haut* et *en bas* : un aimant d'une couleur en haut du tableau, un autre d'une autre couleur en bas ; un livre en bas de l'armoire, un autre en haut ; constituer des tours en cubes avec un cube jaune en bas et un rouge en haut, etc. Cette dernière activité peut se faire sous forme de jeu : préparer une tour constituée de trois cubes de couleurs différentes sans la montrer aux élèves. Mettre des cubes à leur disposition (il peut y avoir plus de couleurs que nécessaire) puis donner les instructions : *Dans ma tour, il y a trois cubes. En bas, il y a un cube rouge. En haut, il y a un cube bleu. Et entre le cube bleu et le cube rouge, il y a un cube vert*. Laisser les élèves agir puis tous comparer avec la tour réalisée par l'enseignant(e).

Séance 2

Proposer des réalisations en liaison avec les activités artistiques dans lesquelles il faudra, par exemple, peindre le haut d'une feuille d'une couleur et le bas d'une autre couleur. N.B. Il est préférable de travailler sur des supports verticaux car, sur des feuilles à plat, les notions de *haut* et *bas* sont difficiles à appréhender.

Demander aux élèves de prendre leur livret à la page 19. Faire observer puis décrire la page. Les élèves noteront au passage la présence de légumes. Deux tâches sont demandées : repérer un élément placé en haut par rapport à un repère (la carotte) puis placer un élément en bas par rapport à un autre repère (la salade, à coller en bas de l'échelle). Faire verbaliser dans chaque cas : *La carotte est en haut du saladier. Et le poireau est en bas. Je colle la gomme en bas de l'échelle.*

► Évaluation

Présenter la fiche photocopiable n°54. Les élèves retrouvent les deux types de tâches qui leur ont été proposées dans l'activité ci-dessus. S'assurer que tous ont compris que les objets sont posés sur les étagères d'un même meuble : il y a donc l'étagère *du bas* et celle *du haut*.

► Synthèse

Faire la synthèse des points abordés : *Je sais repérer un objet qui est en haut / en bas. Je sais placer un objet en haut / en bas.*

Domaine : Structurer sa pensée • Autant de

→ Objectifs

- Construire des collections comportant autant d'éléments.
- Utiliser à bon escient le terme *autant de*.

→ Matériel

- Matériel de motricité (cerceaux, foulards...).
- Matériel de manipulation de la classe.
- Livret 4, page 20.
- Fiche photocopiable n°55.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Comme dans les précédentes activités sur les notions *moins de / plus de*, l'objectif premier n'est pas de faire dénombrer mais de faire utiliser des procédures non numériques : la correspondance terme à terme, notamment, ou la reconnaissance visuelle et globale des petites quantités.

Voici deux activités possibles pour introduire la notion :

- En séance de motricité, proposer un jeu dans lequel il faudra se placer dans un cerceau au signal donné (musique ou chanson qui s'arrête). Varier les situations : il y a plus de cerceaux que d'élèves, puis moins et autant de cerceaux. Faire faire des constats dans chaque cas : *Est-ce que tout le monde a trouvé une place dans un cerceau ? Est-ce qu'il y a plus de cerceaux / moins de cerceaux / autant de cerceaux que d'enfants ?*
- En classe, proposer un jeu dans le coin cuisine. Placer quatre ou cinq élèves autour d'une table : ce sont les invités. D'autres élèves doivent leur mettre le couvert : une assiette, un couteau, une fourchette, une cuillère et un verre pour chacun. Laisser les élèves agir et faire faire des constats en fonction des stratégies utilisées (élèves qui apportent les couverts un à un, élèves qui prennent une pile d'assiettes et rapportent celles qu'il y a en trop ou qui vont en rechercher s'il en manque, élèves qui comptent les invités...): *Est-ce que tout les invités ont une assiette ? Est-ce qu'il y a trop d'assiettes / pas assez d'assiettes ?* Introduire la terminologie voulue lorsque tous les invités ont ce dont ils ont besoin : *Il y a autant d'assiettes / de couteaux / de fourchettes... que d'invités.*

Séance 2

Proposer de réaliser les activités de la page 20 du livret. Faire observer la page. Les élèves disent ensuite ce qu'ils y ont vu. Expliciter la consigne et la faire reformuler en s'assurant que le terme *autant* a bien été assimilé. Faire ensuite verbaliser les actions, ce qui permettra de comprendre la procédure utilisée par chaque élève : certains vont repérer chaque élément de la première case et le reproduire dans la case de droite ; d'autres, plus experts, pourront compter les bananes et les carottes.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°55. La procédure est comparable à ce qui a été fait avec la page 20 du manuel, les collages remplaçant les dessins.

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : rappeler ce qui a été fait en séance de motricité ou dans la classe. Employer et faire employer à nouveau le vocabulaire approprié.

Domaine : Graphisme • Repasser sur une ligne

→ Objectifs

- Suivre un tracé et développer la continuité du geste.

→ Matériel

- Livret 4, page 21.
- Fiche photocopiable n°56.

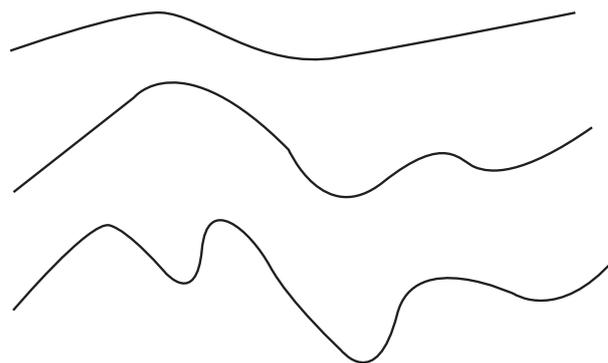
Séance 1

Appréhender la notion de continuité

Dans le cadre d'une séance de motricité, faire suivre des lignes tracées au sol ou marquées par des cordes. Varier les tracés. Faire verbaliser : *Je suis la ligne. Je pars au début et je vais jusqu'au bout.* De retour en classe, matérialiser sur des feuilles des lignes comme celles qui ont été rencontrées dans la salle de motricité ou la cour de récréation. Les faire suivre avec le doigt. Puis faire faire des empreintes continues le long des traits avec un bouchon trempé dans la peinture. On peut aussi faire coller des gommettes.

Séance 2

En liaison avec les activités artistiques, faire repasser sur des traits avec un pinceau : tracés simples puis se complexifiant. Voici des exemples à intégrer dans un projet.



Séance 3

Dans la suite de la progression, les élèves utilisent maintenant un feutre. Faire repasser de nouvelles lignes en variant les tracés et en les complexifiant progressivement : lignes effectuant plus ou moins de zigzags, spirales, dessins très simples tels qu'un cœur, un nuage, un soleil...

Séance 4

Proposer l'activité de la page 21 du livret. Débuter par l'observation : repérage de chaque escargot, des salades et des amorces de trait. Faire anticiper la consigne. Puis l'expliciter en complétant ce qui a été dit. Indiquer notamment qu'il faut partir de l'escargot dans chaque cas. Faire verbaliser : *Je repasse sur le chemin des escargots. Je suis la ligne.*

► Évaluation

Distribuer la fiche photocopiable n°56. Faire observer et nommer les dessins qui doivent être repassés. Faire mettre le doigt successivement sur le point de départ de chaque dessin. Faire noter la présence de la flèche et demander de faire le tracé avec le doigt avant de prendre le feutre.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des séances de graphisme : *Je sais repasser sur une ligne.*

Semaine 3**Séance 1****Domaine : Langage • De la graine à la plante (1)****→ Objectifs de communication**

- Utiliser le vocabulaire relatif aux plantes et à leur développement.

→ Matériel

- Une collection de graines (lentille, haricot, tournesol...), des graviers, des perles.
- Livret 4, page 22.
- Poster 4.
- Fiche photocopiable n°57.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Une graine, une racine, une tige, une feuille, un fruit, creuser, semer, arroser, pousser...

Les semis que l'on peut réaliser dans la classe ou les plantations que l'on peut faire dans le jardin de l'école sont des activités motivantes et d'une très grande richesse pour les élèves. Elles permettent de travailler de nombreuses compétences dans des domaines divers : le langage (observer et décrire les plantes, les actions réalisées, donner son point de vue, dicter à l'adulte pour effectuer un compte-rendu...), la découverte de la vie végétale (découvrir de grandes fonctions telles que la croissance, les besoins nutritifs...), la motricité (effectuer des gestes liés au jardinage), la structuration du temps, le domaine du vivre ensemble (réaliser un projet à plusieurs, respecter les consignes pour obtenir des plantes, comprendre l'importance de la vie végétale et la respecter) ou encore les activités artistiques (représenter ce qu'on a fait par le dessin, le collage de photos...).

Séance 1**Observer des plantes**

Prévoir de faire observer des plantes selon les possibilités qui s'offrent localement : plantation dans le jardin scolaire, fleurs / plantes / arbres visibles dans la cour de l'école, fleurs et autres plantes apportées en classe par l'enseignant(e). C'est en fonction de ces possibilités que s'organisera la séance : promenade dans la cour au cours de laquelle seront réalisées ces observations et donné le vocabulaire correspondant (*Et ici, qu'est-ce que c'est ? C'est un arbre / une fleur / de l'herbe. D'où viennent ces feuilles ? Elles sont tombées de l'arbre, etc.*), observations menées en ateliers : *Que voyez-vous dans ce pot ? Connaissez-vous les différentes parties de cette plante ? Sur quoi sont accrochées les feuilles ? Savez-vous comment la tige tient dans la terre ? Regardez, nous allons gratter un peu la terre* (il s'agit de montrer les racines, dont le rôle de fixation de la plante dans le sol sera ici mis en valeur ; le rôle dans la nutrition sera abordé plus tard, lorsque les élèves réaliseront des plantations et arroseront les plantes qui poussent). Prévoir de faire observer plusieurs plantes différentes pour que les élèves identifient les éléments principaux d'une plante dans différents cas : les racines, la tige, les feuilles, éventuellement les fleurs.

Séance 2**Découvrir des graines**

Proposer une série de graines parmi lesquelles sont glissés quelques intrus (des perles, des petits cailloux...). Placer les élèves en situation d'observation et de questionnement : *Qu'y a-t-il dans cette boîte ?* Les laisser manipuler le matériel mis à leur disposition. Le tri permet d'isoler les graines et, parmi celles-ci, de faire des distinctions. Lorsque des graines sont identifiées, prolonger le questionnement : *Comment savez-vous que ce sont des graines ? À quoi servent les graines ? Que vont-elles donner ?* Les élèves font émerger leurs représentations et seront amenés à faire la relation avec les plantes : *Ça donnera une fleur / une plante / un arbre... Les graines sont différentes parce qu'elles vont donner des plantes différentes.* Ces représentations seront amenées à évoluer dans les séances suivantes à la faveur des expérimentations, guidées par l'enseignant(e), qui vont permettre de semer des graines et de faire pousser des plantes. Terminer par une nouvelle interrogation : *Comment semer une graine ?* Les réponses seront sans doute très variées : *Il faut la mettre dans le jardin / Il faut la mettre dans un pot de fleur, etc.*

Séance 3**Semer des graines**

Rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente : *Nous avons trié des graines. Nous allons les semer pour voir ce que ça donnera.* Proposer de semer ces graines. Si possible, utiliser des gobelets transparents, ce qui permettra de visualiser leur développement.

Faire décrire les actions : *Je mets de la terre dans le gobelet. J'enfonce la graine un peu sous la terre, contre la paroi du gobelet. Comme ça, on va voir ce qui se passe. Je tasse un peu. Je mouille un peu la terre.* Prévoir de prendre des photos, y compris de la graine avant les semis (pour vérifier les transformations) et de les légendrer sous la dictée des élèves, ce qui permettra de conserver une trace écrite de la séance.

Séance 4 (et séances les semaines suivantes)

Observer le résultat des semis

Prévoir d'observer régulièrement l'évolution des semis : les élèves découvrent l'apparition des plantules et des racines. Donner le vocabulaire : les racines, la tige, les feuilles. Faire constater qu'une sorte de graine donne une même espèce de plante. Prévoir de prendre des photos de chacune de ces évolutions. Les faire décrire, ce qui permettra de raconter ce qu'on a observé. Ces photos peuvent servir d'images séquentielles : les élèves les remettent dans l'ordre et verbalisent l'évolution des graines. Ces documents permettront également de réaliser un affichage collectif.

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret 4, page 22

Faire observer la page 22 du livret. Demander de décrire ce qu'on y voit. Ordonner progressivement la discussion pour que les élèves perçoivent et mettent en valeur la chronologie. Les faire se référer directement aux semis réalisés en classe : *Que fait-on de la graine ? Que faut-il mettre sur la terre quand on a mis la graine dans la terre (observation de la tache d'eau à côté du pot montrant qu'il faut arroser) ? La plante a poussé. Mettez votre doigt sur la tige. Que voyez-vous de chaque côté ?* Faire observer ensuite l'apparition des fruits. Les élèves pourront aussi noter la présence des fleurs en bas de la page. Faire constater leur diversité.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°57. Les élèves retrouvent une activité sur des images séquentielles comme ils ont pu en pratiquer une à partir des photos prises en classe. Faire observer la page globalement puis faire décrire chaque image une à une. Aider les élèves par des questions si nécessaire : *Que cueille la petite fille ? Que fait le garçon avec son arrosoir ? Qui sème la graine : le garçon ou la fille ? Interroger ensuite les élèves pour savoir ce qu'on a fait en premier : Est-ce qu'on cueille d'abord les haricots ? Que fait-on d'abord ?* Faire observer les points en haut de la page. Expliciter la consigne. La faire reformuler : *Qu'allez-vous tracer dans la case de l'image qui vient en premier ?* Lorsque les élèves accomplissent les tâches demandées, les faire verbaliser : *D'abord, la fille sème la graine. Je dessine un point dans la case. Après, le garçon arrose la plante. Je dessine deux points. Et puis la fille cueille des haricots. Je dessine trois points.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir des comptes-rendus réalisés.

Domaine : Explorer le monde • L'ombre et la lumière

→ Objectifs

- Reconnaître une ombre et la distinguer d'un objet.

→ Matériel

- Livret 4, page 23.
- Fiche photocopiable n°58.

Séance 1

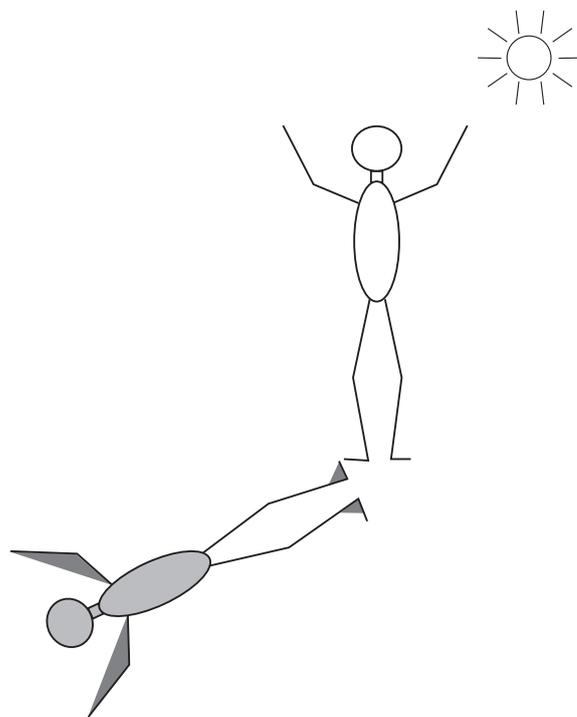
La première séance se déroule dans la cour un jour où il y a du soleil. Faire observer l'ombre d'un élève. Puis chacun constate qu'il a aussi une ombre. Demander ensuite aux

élèves de se déplacer, de faire des mouvements et d'observer leur ombre. Faire commenter pour que chacun en découvre les caractéristiques : *Elle nous suit partout. Elle est « accrochée » à nous.* Demander ensuite à la classe de vérifier ce qui est dit en observant l'ombre d'un enfant en particulier : lui demander de lever un bras puis les deux, de faire un pas sur le côté puis un pas en avant, etc. Lui faire également tenir quelques objets dont la forme est caractéristique : un cerceau, un ballon, par exemple. Les élèves peuvent ainsi reconnaître un objet par la forme de son ombre et constater que tout objet a une ombre. Si possible, faire varier les supports sur lesquels l'ombre est visible : sur le sol ou sur un mur. Conclure avec la classe : *Nous n'avons pas tous la même ombre / Les objets n'ont pas tous la même ombre. Mon ombre change quand je bouge.* Faire également observer que l'on ne voit pas les détails sur une ombre (la couleur des vêtements, par exemple). Les élèves notent que leur ombre est sombre (en réalité, elle est noire puisqu'elle correspond à l'absence de lumière ; en pratique elle ne l'est pas en raison de la diffusion de la lumière derrière l'objet, remarque qui, naturellement, ne sera pas faite à la classe).

Proposer ensuite d'observer ce qui se passe lorsqu'on se met « à l'ombre ». Il faut choisir un endroit de la cour qui n'est pas ensoleillé. Les élèves constatent alors qu'ils ne voient plus leur ombre. Faire chercher les raisons de ce changement. Il s'agit de faire comprendre, de façon très simplifiée, que l'ombre est un effet de la lumière. Les élèves pourront ainsi remarquer la présence du soleil lorsqu'ils voient leur ombre et que celui-ci n'est plus visible lorsque leur ombre ne l'est plus.

De retour en classe, faire verbaliser ce qui a été fait et constaté : *Quand on est au soleil, on voit notre ombre. Quand on n'est plus au soleil, on ne la voit plus. Tous les objets ont une ombre quand ils sont au soleil : le cerceau, le ballon...*

Faire faire des dessins pour permettre de visualiser la situation :



Séance 2

Faire prendre les livrets à la page 23. Demander d'observer la page et laisser un temps d'expression libre. Puis faire

nommer un à un les fruits du haut de la page, en qui les élèves auront reconnu les personnages de l'histoire. Demander ensuite d'observer les ombres en bas de la page. Expliciter la consigne. Faire verbaliser ce qui est fait : *Ici, c'est l'orange. Et là, c'est son ombre. Je trace un trait entre l'orange et son ombre.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°58. L'activité fonctionne selon le même mode que ce qui a été fait dans le livret : identification de l'ombre d'un objet. Plus précisément, les élèves vont constater qu'ils ont deux choix concernant chacun de ces objets. Faire nommer dans chaque cas le fruit ou le légume : *Il y a une pomme, un ananas et un poireau.* Expliciter ensuite la consigne. La faire reformuler pour vérifier qu'elle est correctement comprise. Laisser ensuite les élèves barrer. Faire verbaliser : *Ici je vois une pomme. Je cherche son ombre. Je vois une ombre de fraise, ça ne va pas. En dessous, il y a l'ombre de la pomme. Je barre l'ombre de la fraise.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séquences. Utiliser notamment les dessins qui ont pu être réalisés et qui constituent une trace écrite des activités pratiquées dans la cour de récréation.

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres jusqu'à 3 (1)

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, ranger, représenter les premiers nombres (jusqu'à 3).

→ Matériel

- Matériel de manipulation (pions, jetons, cubes, crayons, feutres...).
- Étiquettes avec les premiers chiffres ; des doigts levés représentant 1, 2 et 3 ; les constellations du dé (1, 2 et 3).
- Poster 2 (verso).
- Livret 4, page 24.
- Fiche photocopiable n°59.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Penser, lors des regroupements, à reprendre les comptines numériques apprises précédemment. Proposer à nouveau le jeu avec les doigts pratiqué auparavant : montrer une étiquette avec 1 point (puis 2, puis 3), les élèves doivent produire le nombre de doigts correspondants. Utiliser également les étiquettes avec les doigts puis celles avec les chiffres de 1 à 3. À travers ce jeu, les élèves doivent reconnaître diverses représentations des quantités jusqu'à 3. Ils associent également une quantité à une écriture chiffrée, à une constellation ou à une représentation sous la forme de doigts.

En ateliers, faire reconnaître globalement les quantités 1, 2 et 3 et faire construire des collections. Voici un jeu simple ne nécessitant que peu de matériel :

- donner à chaque élève une barquette contenant 10 jetons (ou perles, cubes...);
- demander à un premier joueur de lancer le dé qui comprend les constellations de 1 à 3.

N.B. Si de tels dés ne sont pas disponibles ou n'ont pas été

fabriqués, il est possible d'utiliser des étiquettes ou des cartes posées face contre la table (avec de 1 à 3 points) et que les élèves piochent une à une. L'élève doit annoncer le nombre de points qu'il voit sur le dé. Puis il doit retirer le nombre de jetons correspondant dans sa barquette. Puis c'est un nouveau joueur qui joue à son tour. Le vainqueur est le premier qui n'a plus de jetons dans sa barquette. Faire verbaliser les actions : *Il y a deux points sur le dé. J'enlève deux jetons dans ma barquette.*

Séance 2

Mettre à la disposition des élèves plusieurs collections de jetons, de cubes, de pions... Faire identifier celle(s) qui comportent un élément, puis deux et trois éléments. Puis demander de constituer des collections comportant de 1 à 3 éléments.

Proposer ensuite la première activité de la page 24 du livret. Faire identifier les différents fruits puis demander de les dénombrer. Donner alors la consigne. Faire montrer trois doigts puis, parmi différentes étiquettes, celles qui comportent trois éléments (étiquettes montrant des constellations, des doigts et des chiffres). Puis demander d'observer les cases de la deuxième activité. Faire dire ce qu'on voit : des cases vides et des étiquettes avec des chiffres. Faire lire ces chiffres puis donner les gommettes. Interroger les élèves : *Combien de carottes allez-vous coller dans la première case ? Et dans la deuxième ?* Laisser les élèves effectuer les collages. Puis faire verbaliser : *Tu me dis que tu as terminé. Nous allons vérifier ensemble. Combien de carottes as-tu collées ici ? Pourquoi en as-tu collé trois dans cette case ?*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°59. Demander d'observer et de décrire ce que l'on voit dans la première activité. Les élèves identifient des étiquettes comparables à celles qu'ils ont utilisées lors des activités précédentes : *Je vois des mains qui montrent des doigts, des étiquettes avec des chiffres et des étiquettes avec des points comme sur les dés.* Donner la consigne, faire observer le pictogramme et les amorces de trait. Demander à quelques élèves de dire à leur tour ce qu'il faut faire.

► Synthèse

Utiliser les étiquettes pour faire rappeler ce qui a été fait au cours des différentes séquences : montrer le nombre de doigts voulus, compter les points sur les dés, lire les chiffres de 1 à 3.

Domaine : Graphisme • Colorier

→ Objectifs

- Développer son habileté motrice avec un crayon ou un feutre à travers le coloriage.

→ Matériel

- Livret 4, page 25.
- Fiche photocopiable n°60.

Séances 1 à 4

Voir dans le présent guide pédagogique les généralités sur le coloriage (livret 3 semaine 3) : développement de la précision du geste et de la motricité fine, respect de l'espace dans lequel s'effectue le coloriage, développement de la concentration,

de la créativité et de l'imagination (par le choix des couleurs). Veiller à une bonne préhension des outils utilisés. Plusieurs coloriages sont proposés dans le livret, à la page 25, et dans les fiches photocopiables (n° 109 et 110).

Semaine 4

Domaine : Langage • De la graine à la plante (2)

→ Objectifs de communication

- Utiliser le vocabulaire relatif aux plantes et à leur développement (les outils du jardinage).

→ Matériel

- Une collection de graines (lentille, haricot, tournesol...), des graviers, des perles.
- Livret 4, page 26.
- Fiche photocopiable n°61.
- Poster 4.
- CD : piste 45_Livret 4_Comptine 1
Piste 47_fiche61_Comptine

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel un pot, un arrosoir, une pelle...

Plusieurs séances

Observer le développement des plantes et en prendre soin

Les séances s'organisent en fonction du développement des graines qui ont été semées précédemment, voir les activités de langage de la semaine 3 dans le présent guide pédagogique, où les modalités de travail ont été décrites : observations régulières, soins à apporter à la plante qui pousse, photos montrant les différentes étapes (apparition des racines, de la tige et des feuilles), activités à partir de ces photos (images à décrire, à remettre dans l'ordre). Faire nommer le matériel et les outils utilisés, variables selon que les plantations ont été effectuées dans des pots en classe et/ou dans le jardin de l'école.

Deux séances

Apprentissages des chansons

La chanson de la page 26 permettra de nommer un fruit, la cerise, et de poursuivre l'apprentissage de la comptine numérique. Celle de la fiche photocopiable n°61 sera accompagnée de gestes et de mouvements du corps :

- sauter à pieds joints sur les mots *hé* ainsi qu'après le vers concernant les artichauts ;
- mettre la main à plat sur le front au-dessus des yeux, en visière, lorsque l'on dit *Et les passants les regardaient* ;
- faire un tour sur soi-même en chantant *Les cornichons tournaient en rond* ;
- faire des mouvements avec les deux bras d'un côté puis de l'autre du corps en chantant *Les salsifis valsaient sans bruit* ;
- mettre les mains sur les hanches et remuer les fesses en disant la dernière phrase de la chanson (*Et les choux-fleurs se dandinaient pendant des heures*).

Prévoir de faire identifier les légumes sur les dessins et, si possible, en apporter en classe pour les montrer aux élèves.

Séance 5

Identifier ce qui est nécessaire pour faire pousser une plante

Proposer d'observer les dessins de l'activité du haut de la page 26 dans le livret 4. Faire dire ce qu'on a vu. Demander ensuite de dire ce à quoi sert chacune des choses qui ont été nommées. Faire ensuite identifier ce qui permet de faire pousser une graine. Les élèves indiqueront s'ils ont ou non utilisé ce dont ils parlent : *On a mis nos graines dans des gobelets / dans un pot / dans un bac. On a arrosé avec un arrosoir / avec une petite bouteille d'eau, etc.* Donner ensuite la consigne puis faire verbaliser les actions : *Ici, c'est un marteau. On n'en a pas besoin pour faire pousser une graine. Je ne l'entoure pas. Là, c'est un arrosoir. Je l'entoure parce qu'il faut arroser la terre, etc.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°61 et demander d'observer puis de nommer les objets que l'on voit dans l'activité 1. Faire dire ce à quoi sert chacun d'eux. Apporter des précisions si nécessaire : *Avec le marteau, on peut planter des clous. La binette permet de gratter la terre.* Donner ensuite la consigne. La faire répéter et reformuler pour vérifier que tous les élèves la comprennent correctement. Faire verbaliser les actions : *J'entoure le tuyau d'arrosage parce qu'il permet d'arroser une plante. L'arrosoir aussi. Je n'entoure pas les autres objets parce qu'ils ne servent pas à arroser.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir du poster et des comptes-rendus réalisés.

Domaine : Explorer le monde • Le goût

→ Objectifs

- Développer ses capacités sensorielles (le goût).

→ Matériel

- Divers aliments devant servir à identifier des saveurs sucrées, salées... (sucre, sel, fruits, eau, chocolat, lait...).
- Bandeaux.
- Livret 4, page 27.
- Fiche photocopiable n°62.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Revenir sur le passage de l'histoire *La dispute* dans lequel l'ananas ne veut pas du citron car il juge celui-ci trop acide (pages 4 et 5). Proposer de goûter un citron et faire constater ce qu'est le goût acide. Comme dans l'histoire, ajouter du sucre sur quelques gouttes de citron pressé et faire constater que le sucre a pris le dessus sur l'acidité.

Proposer ensuite d'autres expériences qui vont permettre d'identifier des aliments. Appliquer un bandeau sur les yeux d'un élève puis lui demander de goûter divers aliments (vérifier auparavant les éventuels problèmes d'allergie) : du sel, du sucre, de la farine, à nouveau quelques gouttes de citron, divers morceaux de fruits, de fromage, etc. Introduire le vocabulaire adéquat : *sucré, salé, acide* (éventuellement *amer*). Faire nommer l'organe utilisé pour identifier les goûts : la langue (en réalité, l'odorat, voire la vue, jouent également un rôle dans ce processus d'identification mais, naturellement, on n'entrera

pas dans ces détails en classe de petite section). Reproduire les expériences avec d'autres élèves et faire verbaliser les actions.

Séance 2

Faire rappeler ce qui a été fait en ateliers. Les élèves produisent des phrases permettant de réemployer le vocabulaire relatif au goût : *sucré, salé, acide*.

Proposer ensuite la première activité de la page 27 du livret. Faire identifier le sucre puis le sel et les aliments représentés sur les gommettes. Donner la consigne et faire verbaliser les actions : *Dans la case « sucré », je colle... Et dans la case « salé », je colle...*

Proposer ensuite la deuxième activité. Un lien sera effectué ici avec la notion d'hygiène alimentaire : il ne faut consommer que des aliments qui sont bons pour la santé et laisser de côté la nourriture avariée.

► Évaluation

Proposer la fiche n°62. Procéder comme habituellement : découverte de la page, description détaillée, consigne, reformulation de la consigne, verbalisation.

► Synthèse

Prévoir de faire la synthèse de ce qui a été vu sur le goût en faisant évoquer les expériences réalisées et les saveurs qui ont été découvertes et nommées.

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres jusqu'à 3 (2)

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, ranger, représenter les premiers nombres (jusqu'à 3).
Grouper par 3.

→ Matériel

- Matériel de manipulation (pions, jetons, cubes, crayons, feutres...).
- Étiquettes avec les premiers chiffres ; des doigts levés représentant 1, 2 et 3 ; les constellations du dé (1, 2 et 3).
- Perles pour faire de bracelets ou des colliers.
- Livret 4, page 28.
- Fiche photocopiable n°63.

Séance 1

Reprendre les activités de manipulation mises en place la semaine précédente. Placer une barquette avec une quinzaine d'éléments (jetons, pions, cubes...) devant chaque élève. Demander de grouper ces éléments par trois. Faire associer ensuite des étiquettes à chaque groupe constitué : étiquettes avec l'écriture chiffrée ou avec trois doigts levés ou encore avec trois points. Faire verbaliser les actions.

Proposer ensuite de faire des bracelets ou des colliers en enfilant des séries de trois perles de différentes couleurs. Faire verbaliser : *Je mets trois perles jaunes. Après, je mets trois perles vertes, etc.*

Séance 2

Faire prendre la page 28 du livret. Comme d'habitude, les élèves prennent connaissance de la page puis disent ce

qu'ils ont vu. Faire constater la présence des pointillés autour d'un groupe de carottes : *Combien y aura-t-il de carottes dans le paquet ?* Expliciter alors la consigne. Faire verbaliser les actions : *J'entoure des paquets de trois carottes. Là, il y a une carotte toute seule. Je ne l'entoure pas.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°63. Les élèves connaissent la procédure : observation de la page, réaction libre. Leur donner ensuite la consigne en leur faisant observer le pictogramme qui les aidera à comprendre ce qu'il faut faire. Il y a un degré de difficulté supplémentaire par rapport à l'activité du livret car les groupements par trois ne sont pas directement visibles sur les dessins. Les élèves doivent donc dénombrer les carottes. Proposer de verbaliser et de vérifier : *Tu as terminé ? Nous allons vérifier ensemble. Combien de carottes dois-tu mettre dans chaque paquet ? Ici, tu as fait un paquet. Combien y a-t-il de carottes ? Et dans celui-là ?*

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances : dénombrement, constitution de collections, groupements par 3.

Domaine : Graphisme • Le chiffre 2

→ Objectifs

- Colorier le chiffre 2.
- Repasser le tracé du chiffre 2.
- Colorier les premières lettres de l'alphabet (E, F, G, H).
- Tracer les lettres E, F, G et H sur des pointillés.

→ Matériel

- Livret 4, page 29 (le chiffre 2) et 30-31 (l'alphabet).
- Fiche photocopiable n°64.
- CD : piste 46_Livret 4_Comptine 2_alphabet (chanson de l'alphabet).

Séance 1

Colorier le chiffre 2 avec divers outils

Suivre la même progression que celle proposée pour l'écriture du chiffre 1 : introduire l'activité à partir d'une situation concrète vécue en classe (repérage de deux objets, de deux élèves...). Les premiers tracés peuvent se faire sur une grande feuille avec un pinceau. Prévoir également de faire colorier des chiffres 2 à la peinture. Découper les chiffres, ce qui permettra de faire disparaître les débords. Les réalisations des élèves peuvent faire l'objet d'un collage.

Proposer ensuite le coloriage de la page 29 du livret.

Séance 2

Repasser le tracé du chiffre 2.

Effectuer des tracés en l'air avec le doigt

Proposer des tracés sur des feuilles en faisant utiliser des feutres. Comme sur le livret, tracer des pointillés qui guideront les élèves. Le geste se réduit progressivement et les élèves tracent ensuite les chiffres proposés à la page 29 de leur livret. Faire poser le doigt sur le point de départ. Demander ensuite de suivre les pointillés avec le doigt. Les élèves peuvent ensuite effectuer les tracés.

Séance 3

Colorier les lettres de l'alphabet (E, F, G, H)

Faire revoir le début de la comptine de l'alphabet. Poursuivre l'apprentissage de la suite de la chanson. Faire découvrir les nouvelles lettres sur des grandes feuilles. Les faire nommer dans l'ordre puis dans le désordre. Proposer ensuite des activités de rangement dans l'ordre de la comptine. Proposer ensuite une activité de coloriage (page 30 du livret 4).

Séance 4

Repasser les lettres de l'alphabet (E, F, G, H)

Prévoir des démonstrations pour détailler le tracé de chaque lettre : au tableau ou sur une grande feuille visible par tous. Les faire nommer puis observer : présence des différents éléments. Proposer de fabriquer les lettres avec des colombins de pâte à modeler.

Passer ensuite aux tracés. Faire d'abord effectuer des tracés sur des feuilles, sans contrainte de taille. Puis restreindre le geste pour arriver aux tracés proposés à la page 31 du livret. Faire noter la présence des différents points de départ dans chaque cas. Faire repérer le premier de chaque lettre et faire faire le tracé en l'air avec le doigt : pour le E, par exemple, on trace d'abord la barre verticale puis, successivement, les trois barres horizontales en commençant par celle du haut).

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°64. Faire observer les images du haut de la page puis demander à quoi elles font penser. Donner un indice si nécessaire : *Est-ce que ces animaux vous rappellent des chiffres ? Lesquels ?* Montrer les étiquettes des chiffres de 1 à 3 qui ont été utilisées précédemment dans l'année. Faire repérer le chiffre 2 et donner la consigne.

Concernant la deuxième activité, les élèves identifient des tracés qu'ils ont déjà effectués auparavant. La contrainte, ici, vient du fait qu'il faut écrire de plus en plus petit.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des différentes séances de graphisme : *J'ai appris à colorier le chiffre 2 / les lettres E, F, G et H. J'ai appris à repasser le 2 / les lettres E, F, G et H.*

Comptines, chansons

→ Objectifs

- Développer l'écoute et la compréhension.
- Mémoriser une comptine / une chanson et la restituer.
- Chanter avec les autres et devant les autres.
- Associer l'expression orale à l'expression gestuelle et corporelle.
- Apprendre l'alphabet.

→ Matériel

- Livret 4, page 30.
- CD : pistes 45_Livret 4_Comptine 1
46_Livret 4_Comptine 2_alphabet
47_fiche61_Comptine

Le texte proposé dans le livret 4 permet de revoir le début de l'alphabet et d'en apprendre la suite. Cette activité se prolongera avec le travail sur les lettres (voir ci-dessus). Prévoir un affichage dans la classe pour que les élèves puissent se référer à l'alphabet lorsqu'ils chantent la chanson (poster 3 verso).

Je dessine mon bonhomme

→ Objectifs

- Représenter par le dessin sa vision du schéma corporel.
- Nommer et mémoriser les différentes parties du corps d'un « bonhomme ».

→ Matériel

- Livret 4, page 32.

Voir le présent guide pédagogique, livret 1, concernant les objectifs poursuivis à travers cette activité. Ce nouveau dessin permettra de visualiser l'évolution de la représentation du schéma corporel. Prévoir un temps d'échange avec chaque élève pour faire des constats sur ce qui a été dessiné et pour permettre de prendre conscience des progrès.

→ Objectifs

- Découvrir l'univers de l'histoire (le titre, les personnages...).
- Écouter une histoire.
- Développer des compétences en compréhension et en expression orales.
- Découvrir un usage particulier de la langue. S'appropriier les règles qui régissent la structure de la phrase, l'ordre habituel des mots en français. Enrichir son vocabulaire.

→ Matériel

- Histoire, Livret 5, pages 2 à 9.
- Activités autour de l'histoire, Livret 5, pages 10 à 13.
- CD audio, pistes suivantes :
48_Livret 5_Histoire_Episode1
49_Livret 5_Histoire_Episode2
50_Livret 5_Histoire_Episode3
51_Livret 5_Histoire_Episode4
52_Livret 5_Histoire_Episode5
53_Livret 5_Histoire_Episode6
54_Livret 5_Histoire_Episode7
55_Livret 5_Histoire_Episode8
- Poster 5.
- Vignettes autocollantes.

Semaine 1

Séance 1

a. Découverte du livre

Faire découvrir le nouveau livret. Chaque élève prend quelques instants pour le feuilleter. Puis demander de revenir à la première page de l'histoire : *Connaissez-vous ces enfants ? Regardez la fille. Elle s'appelle Mounia. Et à côté, c'est son petit frère. Il s'appelle Karim. Puis faire observer la table et demander de trouver ce que fait Mounia, ce qu'elle montre à son frère. Les élèves notent la présence des feuilles, des animaux, des crayons et des feutres, des ciseaux et de la colle. Ils peuvent aussi observer la présence d'un ordinateur. Demander aux élèves de livrer leur expérience à ce sujet : Qui a déjà vu un ordinateur ? Où ? À quoi sert un ordinateur ? Les réponses en resteront à un niveau très simple et doivent juste constituer une première allusion aux technologies de l'information et de la communication : présence d'un ordinateur dans la classe, dans le bureau de la directrice ou du directeur, à la maison... , images ou films que certains élèves ont pu voir sur un ordinateur, etc.*

Séance 2

a. Découverte de l'histoire

b. Écoute du début de l'histoire : épisodes 1 puis 2

Faire écouter les deux premiers épisodes de l'histoire deux ou trois fois. Laisser ensuite les élèves réagir. Poser ensuite quelques questions pour vérifier la compréhension générale : *Comment s'appelle le garçon ? Qui l'appelle ? Pour quoi faire ?* Proposer ensuite une nouvelle écoute ou une lecture pour contrôler la compréhension détaillée et apporter des explications lorsque c'est nécessaire : désigner le zèbre et le faire nommer. Faire de même avec l'okapi. Sur une feuille, dessiner une alternance de bandes blanches et de bandes noires pour faire comprendre le mot *bande*. Montrer alternativement les deux animaux et interroger la classe : *Ici, est-ce que c'est l'okapi ou le zèbre ? Et là ? Quel animal a des bandes sur les pattes ? Lequel a des bandes sur tout le corps ?* Penser à expliquer *rigolos* : *Des animaux rigolos sont des animaux amusants, qui animaux qui font rire* (à dire en prenant un air réjoui et amusé, en mimant le rire).

Semaine 2

Séance 1

a. Réécoute de l'histoire (épisodes 1 et 2)

b. Exploitation des épisodes 2, 3 et 4

Faire raconter ce qui s'est passé au début de l'histoire : *Qui appelle Karim ? Qu'est-ce que Mounia veut montrer à Karim ? Est-ce qu'un okapi est pareil qu'un zèbre ?*

Montrer ensuite l'image correspondant à l'épisode 3 et laisser réagir les élèves : *Quel est cet animal ? Est-ce qu'il est comme le zèbre que Mounia a montré à Karim ? Qu'est-ce qui n'est pas pareil ?* Puis faire écouter l'épisode. Demander de dire ce qui a été compris. Faire reformuler le contenu de l'histoire afin de vérifier la compréhension : *Mounia a ajouté des bandes noires sur le zèbre pour s'amuser. Utiliser une méthode de travail comparable en ce qui concerne l'épisode 4. Le dessinateur devrait interroger les élèves : Connaissez-vous cet animal ? À quoi vous fait-il penser ?* L'écoute de l'histoire permettra de comprendre ce que Mounia a fait. Faire expliciter les étapes de la réalisation de la fillette : *Mounia a trouvé une photo de pingouin* (montrer la photo de la page 11 du livret). *Elle a aussi pris une photo de lapin et elle a découpé la tête du lapin* (montrer également la photo correspondante à la page 11). *Puis elle a collé la tête du lapin sur le pingouin.* Interroger ensuite la classe sur la façon dont Mounia a fabriqué le nom de son animal. Dire : *Elle a pris un lapin et un pingouin.* Répéter deux ou trois fois *lapin-pingouin* puis ajouter *lapingouin*. Les élèves doivent bien entendre les syllabes communes de chaque mot : la dernière de l'un et la première de l'autre.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 3

Proposer de prendre le livret 5 à la page 10. Faire observer et nommer l'animal. Demander des précisions : *Comment avez-vous reconnu le zèbre ?* Les élèves pourront ainsi parler des bandes noires et des bandes blanches dont il est question dans l'histoire. Leur demander de retrouver ce zèbre au début de l'histoire (page 3) puis dans la version transformée (page 4) : *Qu'est-ce qui a changé d'une image à l'autre ? Qu'a fait*

Mounia sur le zèbre ? Laisser les élèves décrire à nouveau ce que la fillette a apporté comme changement sur l'image puis proposer aux élèves de faire de même. Faire reformuler la consigne : *Qu'allez-vous tracer sur le zèbre ? Dans quel sens allez-vous tracer des bandes noires ?* Les élèves peuvent répondre en faisant un geste horizontal de la main si le mot *horizontal* n'est pas encore assimilé correctement. Laisser les élèves effectuer les tracés et faire verbaliser les actions : *Je trace des bandes noires sur le zèbre.*

Semaine 3

Séance 1

Activités autour de l'épisode 5

Montrer les images des précédents épisodes et demander de raconter l'histoire. Aider les élèves par des questions si nécessaire : *Que montre d'abord Mounia à Karim ? Pourquoi l'okapi et le zèbre se ressemblent-ils un peu ? Comment Mounia a-t-elle fait pour décorer le zèbre ? Comment a-t-elle fait pour fabriquer le lapingouin ?*

Proposer ensuite d'observer l'image de la page 6. Laisser les élèves réagir. Puis leur poser des questions pour guider leur observation : *Est-ce que vous connaissez cet animal ? À quoi vous fait-il penser ? Que pensez-vous de ses pattes ?* Proposer ensuite d'écouter l'épisode. Demander ensuite aux élèves de dire ce qu'ils ont compris de l'histoire. Faire vérifier si les hypothèses émises au sujet de l'animal sont justes ou non : *Aviez-vous reconnu le lézard ? Et aviez-vous deviné les pattes de quel animal Mounia lui a ajoutées ?* Reprendre la lecture de l'épisode et vérifier à nouveau la compréhension en faisant voir l'image de l'araignée à la page 11 du livret. Comme au sujet du *lapingouin*, interroger la classe pour faire comprendre comment Mounia a forgé le nom du *lézaraignée*. Dire : *Elle a pris un lézard et une araignée*. Répéter deux ou trois fois *lézard-araignée* puis faire répéter les élèves et ajouter *lézaraignée*. Les élèves doivent bien entendre les sons communs à chaque mot : la fin de *lézard* et le début d'*araignée*.

Proposer l'activité de la page 11 du livret. Celle-ci ne devrait pas poser de problème si la façon dont Mounia a fabriqué ses animaux a été explicitée auparavant. Faire verbaliser les actions : *Le lézaraignée, c'est un lézard avec des pattes d'araignées. Je le relie au lézard et à l'araignée. Le lapingouin, c'est un pingouin avec une tête de lapin. Je le relie au pingouin et au lapin.*

Séance 2

Activités autour de l'épisode 6

Commencer par faire rappeler le contenu des épisodes précédents. S'appuyer sur les images pour aider les élèves à retrouver la chronologie et leur permettre de citer les animaux de Mounia. Demander des précisions au sujet de la fabrication de chacun d'eux. Puis faire observer l'image de la page 7. Les élèves peuvent essayer de trouver seul le nom des deux animaux qui constituent le nouvel animal de Mounia. Laisser discuter les différentes hypothèses qui sont émises puis proposer d'en savoir davantage en écoutant l'histoire. Après deux écoutes, faire réagir la classe. Puis proposer une nouvelle écoute pour donner des explications : *La tête de quel*

animal voyez-vous (en montrant la tête du poussin) ? Et le corps, est-ce que c'est aussi un poussin ? Proposer ensuite de réfléchir à la façon dont Mounia a nommé sa création. Comme auparavant, faire répéter *poussin* puis *singe* en accentuant les syllabes communes puis former le mot *poussinge*, qui sera répété lui aussi.

Faire prendre le livret 5 à la page 12. Faire nommer les animaux que l'on y voit puis poser la question contenue dans la consigne. Demander ensuite de considérer les images une à une : *Un zèbre avec des bandes noires et blanches dans tous les sens, est-ce que ça existe ?* Les élèves répondent et justifient leur réponse : *Non, ça n'existe pas, c'est Mounia qui a rajouté des bandes noires*. Procéder de même avec les autres animaux et faire coller les gommettes lorsqu'il le faut.

Semaine 4

Séance 1

Activités autour des épisodes 7 et 8

Faire rappeler au moyen des images le contenu des épisodes précédents, en faisant notamment citer les animaux fabriqués par Mounia : faire dire comment ils ont été conçus et comment leur nom a été formé.

Les deux derniers épisodes sont groupés. Faire observer l'image qui occupe en conséquence une double page. Les élèves pourront identifier quelques animaux. Dans cette étape de la séance, il ne s'agit pas de faire faire toutes les correspondances mais de faire anticiper la compréhension de l'histoire. Faire écouter celle-ci deux fois. Montrer au fur et à mesure qu'ils sont cités les différents animaux utilisés par Mounia. Puis laisser les élèves raconter ce qu'ils ont compris. Reprendre ensuite le texte en posant des questions : *Avec quoi Mounia a fait la tête ? Que voyez-vous sur la tête de cet animal ? D'où viennent ces cornes ? Observez le cou de l'animal. Pouvez-vous deviner quel animal Mounia a utilisé pour le faire ?* etc. S'assurer que certains termes sont compris : les ailes et la queue, notamment, qui seront montrées sur le dessin. Le mot *méli-mélo* donnera aussi lieu à des explications : *Un méli-mélo, c'est quand plein de choses sont mélangées. Pour faire son méli-mélo, Mounia a mélangé plein de dessins différents.*

Séance 2

Activités autour des épisodes 7 et 8

Reprendre la double page du méli-mélo et la faire observer. Faire rappeler comment Mounia a conçu son animal imaginaire. Les élèves réemploient le vocabulaire spécifique : *la tête, les cornes, le cou, le corps, les pattes, les ailes, la queue*. Demander ensuite d'observer les différentes images de la page 13 du livret. Faire nommer un à un les animaux. Dans chaque cas, faire dire si l'animal en question a été utilisé par Mounia ou non. Montrer le pictogramme pour aider à comprendre ce que *cocher* signifie et faire un exemple au tableau. Puis faire verbaliser les actions : *Mounia a pris les cornes de la vache pour faire son méli-mélo. Alors je coche la case. Elle a aussi pris les pattes du canard. Alors, je coche encore la case. Elle n'a pas utilisé le lézard. Le lézard, c'était pour faire le lézaraignée. Alors, je ne coche pas la case, etc.*

→ Objectifs

- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.
- Développer son estime de soi.
- Accepter les autres, partager avec eux.
- Apprendre à devenir élève.
- Deux points sont toujours mis en valeur : comprendre la fonction de l'école et se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.

→ Matériel

- Livret 5, pages 14 à 32.
- Fiches photocopiables.
- Vignettes autocollantes (pour les activités)
- CD audio.
- 56_Livret 5_Comptine 1
- 57_Livret 5_Comptine 2_alphabet
- 58_fiche77_Comptine
- Poster 5.

Le processus qui doit permettre aux élèves de se familiariser avec une manière d'apprendre spécifique à l'école se poursuit à travers des activités et des expériences à leur portée : repérage dans le temps (hier, aujourd'hui, demain) et dans l'espace (devant, derrière), expérience sur les objets et la matière (ça flotte ou ça coule ?), le monde du vivant (les animaux), la structuration de sa pensée (les formes et les grandeurs, les quantités et les nombres), les activités motrices et artistiques.

Le langage continue de tenir un rôle important dans ce processus (expression individuelle, débat collectif, langage de situation et langage d'évocation). L'enseignant(e) veillera à ce que la classe perçoive les liens entre les différentes

séances et la continuité des situations d'apprentissage que vivent les élèves : aider ceux-ci à se rappeler ce qu'ils ont fait précédemment, leur permettre de se représenter ce qu'ils vont devoir faire (questionner la classe, faire reformuler ce qui vient d'être dit, faire produire des explications), de déterminer les outils qui vont être utilisés et les procédés mis en œuvre. Chaque élève trouve ses propres cheminements, découvre le rôle du groupe, participe à la réalisation de projets communs et apprend à coopérer en respectant les règles collectives. L'histoire, qui traite d'animaux, ainsi que les leçons de langage consacrées à ce thème, pourront permettre d'aborder l'éveil à la protection de l'environnement et au développement durable.

Semaine 1

Domaine : Langage • Les animaux de la ferme

→ Objectifs de communication

- Nommer les principaux animaux de la ferme.

→ Matériel

- Livret 5, page 14.
- Poster 5.
- Fiche photocopiable n°65.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Le nom des principaux animaux de la ferme (le mâle, la femelle, le petit) : *une poule, un coq, un poussin, une vache, un taureau, un veau, un chien, une chienne, un chiot, un mouton, un agneau, une chèvre, un âne, un canard, une cane, un lapin...*

Séance 1

Établir une liste d'animaux

Faire reformuler l'histoire à l'aide des images. Faire nommer les différents animaux utilisés par Mounia en s'appuyant également sur les pages 12 et 13 : *l'okapi, le zèbre, le pingouin, le lapin, le lézard, l'araignée, le poussin, le singe, le lion, la vache, la girafe, le mouton, le canard, la chauve-souris, la baleine*. Afin de les faire mémoriser, faire employer les noms des animaux à plusieurs reprises : *Regardez cet animal créé par Mounia. Comment l'a-t-elle appelé ? Quels animaux a-t-elle utilisés pour le fabriquer ? Est-ce qu'elle a utilisé une araignée pour faire les pattes du méli-mélo ? Pour faire quel animal a-t-elle utilisé une araignée ?* etc.

Séances 2 (à partir du livret) et 3 (à partir du poster)

Nommer les différentes parties du corps des animaux

Reprendre le deuxième épisode de l'histoire. Faire nommer les deux animaux que Mounia montre à Karim : l'okapi et le zèbre. Faire dire ce que Karim observe sur l'okapi. Les élèves vont ainsi nommer les pattes de l'animal. Faire observer plus précisément le zèbre à la page 10 du livret et demander de poser le doigt sur quelques-unes des parties de son corps : la tête, le corps, les pattes, les sabots, la queue. Passer ensuite aux pages 12 et 13 pour faire observer les caractéristiques

de certains animaux : la longue queue du lézard, les grandes oreilles du lapin, le nombre de pattes de l'araignée, les cornes de la vache, le bec du canard, les ailes de la chauve-souris, la crinière du lion, etc. Le poster permettra également de faire voir à toute la classe ces différents animaux et d'en observer quelques autres, dont seront également identifiées quelques caractéristiques : l'absence de cornes chez le petit veau, la trompe de l'éléphant, la forme particulière des pattes de la grenouille, l'absence de pattes chez le serpent, dont on pourra dire qu'il rampe, les dents du crocodile, les nageoires de la baleine, etc. Faire également noter que le corps de certains animaux est couvert de poils (le chien, la vache, la chèvre, le mouton, le lapin...), de plumes (le poussin, la poule...). Il sera plus difficile de faire observer les écailles qui couvrent notamment le corps des serpents ou des lézards, sauf si l'on peut trouver des photos en gros plan des animaux concernés.

Séance 4

Le jeu du portrait

Afficher le poster 5 verso et expliquer à la classe qu'il va falloir identifier l'animal qui est décrit. Lorsqu'on a une idée, il faut lever la main pour demander la parole et faire une proposition. Prévoir de commencer par donner des critères assez généraux qui concernent plusieurs animaux. Par exemple : *Je suis marron / Une partie de mon corps est marron* ou *Mon corps est couvert de poils*. Les informations se feront ensuite plus précises : *J'ai un bec / J'ai un long cou / J'ai deux pattes*, etc. Lorsqu'un élève fait une proposition, il faut prévoir d'en vérifier la justesse en l'interrogeant et en questionnant la classe. Par exemple : *Untel / unetelle, tu nous proposes la girafe. Est-ce qu'il y a bien du marron sur son corps comme je l'ai dit ? Est-ce qu'elle a bien quatre pattes comme je l'ai dit ?*

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 14

Faire ouvrir le livret 5 à la page 14. Laisser un temps pour observer la page puis faire nommer les animaux un à un. Les désigner ensuite dans le désordre, les élèves devant les pointer au fur et à mesure. Faire donner à nouveau quelques caractéristiques : *Quels animaux ont deux pattes ? Lesquels ont des cornes sur la tête ? Quels animaux ont un bec ? Et des ailes ?* Faire constater que ces animaux vivent près des hommes : des animaux domestiques. Selon leur milieu de vie, les élèves les identifieront plus ou moins facilement comme des animaux de la ferme.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°65. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : *Que voyez-vous sur cette page ? Savez-vous quel est cet animal ? Comment l'avez-vous reconnu ? De combien de parties est-il constitué sur la feuille ?* Donner ensuite la consigne puis faire verbaliser : *Je découpe les trois morceaux de la vache et je les colle sur une feuille.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir du poster : nommer les animaux, identifier les animaux de la ferme, désigner et nommer certaines parties de leur corps.

Domaine : Explorer le monde • Hier, aujourd'hui, demain

→ Objectifs

- Construire la notion de temps (la succession des événements : hier, aujourd'hui, demain).
- Distinguer le présent du passé et du futur.
- Utiliser à bon escient les mots *hier, aujourd'hui, demain*.

→ Matériel

- Images séquentielles.
- Livret 4, page 15.
- Fiche photocopiable n°66.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Les notions *hier, aujourd'hui, demain* peuvent être présentées lors des rituels. Le matin, lorsqu'on affiche la date du jour, faire désigner également celle de la veille sur le calendrier de la classe : *Hier, c'était mardi. Aujourd'hui, c'est mercredi*. Le soir, lors de la préparation de la sortie, faire observer l'étiquette du lendemain : *Aujourd'hui, c'est mercredi. Demain, ce sera jeudi*. Ne pas se contenter de faire désigner les jours de la semaine mais évoquer également des événements caractéristiques des différentes journées mentionnées. Par exemple : *Hier, nous avons lu le début de l'histoire. Aujourd'hui, je vous lirai la suite. Aujourd'hui, nous avons fait un fond de couleur sur une grande feuille. Demain, nous collerons dessus des...* Ces évocations régulières permettront aux élèves de percevoir la linéarité du temps et son irréversibilité. Cette perception s'affine progressivement : bien souvent, tout ce qui représente le passé est d'abord désigné par le terme *hier* et tout ce qui concerne le futur par *demain*. Il faudra prévoir d'introduire progressivement des termes précis : *hier, avant-hier, lundi dernier, mardi prochain*, etc. Lors de ces rituels, des photos accrochées sur le calendrier de la classe et correspondant aux différentes activités pourront permettre aux élèves de visualiser ce qu'ils ont fait, ce qu'ils font et ce qu'ils vont faire. Ces photos seront utilisées comme images séquentielles. Demander de les remettre dans l'ordre et faire produire les phrases correspondantes : *Hier, nous avons...* *Aujourd'hui...*

Séance 2

Faire prendre le livret 5 à la page 15. Laisser quelques instants pour prendre connaissance de la page. Dans un premier temps, les élèves s'expriment librement. Faire ensuite observer le petit dessin en haut de la page qui va servir de référence. Le faire décrire : *Quels sont ces deux animaux ? Où est le poussin ? Que vient-il de se passer ? S'assurer que les élèves connaissent le processus de la reproduction de la poule, principalement le fait que la poule couve l'œuf pendant plusieurs jours (21) et qu'ensuite l'œuf éclot. Faire commenter l'action du poussin : Quand le poussin est suffisamment grand dans l'œuf, il casse la coquille et il sort. Cette image montre la naissance du poussin.* Passer ensuite à la description des deux autres images. Sur la première, les élèves doivent identifier la présence de l'œuf que couve la poule. Leur demander : *Aujourd'hui, le poussin est né. Ce que vous voyez sur cette image, quand la poule couve l'œuf, est-ce que ça s'est passé hier ou est-ce que ça se passera demain ?* Quand les élèves sont d'accord, leur proposer de coller une gommette dans l'une des deux cases. Sur la deuxième image, ils doivent noter que la coquille a

disparu et que le poussin marche sur la paille. Faire récapituler les deux étapes précédentes : *Hier, la poule couvait l'œuf. Aujourd'hui, le poussin est né : il est sorti de l'œuf. Est-ce que cette image montre ce qui s'est passé hier ou ce qui se passera demain ?* Proposer alors de coller deux gommettes. Faire ensuite récapituler dans l'ordre chronologique le contenu des trois images.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°66. Comme toujours lorsqu'on soumet un nouveau document aux élèves, leur laisser le temps d'en prendre connaissance. Quelques volontaires disent ce qu'ils ont vu. Ordonner ensuite l'observation. Il est préférable de commencer par l'image légendée *Aujourd'hui*.

► Synthèse

Faire employer le vocabulaire de la leçon en contexte en faisant évoquer des activités qui ont été pratiquées dans la classe la veille, le jour même, et d'autres qui le seront le lendemain.

Domaine : Structurer sa pensée • Ranger selon la taille

→ Objectifs

- Comparer et ranger des éléments selon leur taille (ordre croissant).

→ Matériel

- Livret 5, page 16.
- Fiche photocopiable n°67.

Séance 1

En salle de motricité ou dans la cour, proposer la comptine suivante, qui sera accompagnée de mimes :

Je me suis fait tout petit (en se baissant)

Je suis tout riquiqui

Je me suis fait tout grand (en se grandissant au maximum)

Je suis un géant

La comptine est apprise et mise en scène à quelques reprises. Puis demander à un élève de se faire *tout petit* et à un autre de se faire *tout grand*. Faire comparer la taille des élèves en utilisant le vocabulaire nécessaire : *petit, grand, plus petit que, plus grand que, le plus petit, le plus grand*.

Par la suite, placer deux élèves dos à dos, dont les tailles sont nettement différentes. Faire comparer la taille : *Untel / unetelle est plus petit(e) / plus grand(e) que untel / unetelle*. Placer les deux élèves contre un mur. Prévoir de laisser de la place entre eux puis demander à un troisième élève, de taille intermédiaire, de venir se mettre à la bonne place. Faire faire des constats : *Est-ce que untel / unetelle est plus grand que untel / unetelle ou est-ce qu'il est plus petit(e) ? Qui est plus grand(e) que... ? Qui est plus petit(e) que... ? Qui est le / la plus petit(e) ? Qui est le / la plus grand(e) ?* Amener ainsi à comparer la taille des trois élèves. Le même type d'activité pourra être mené en classe en faisant constituer des tours de cubes, dont les tailles seront comparées : *Celle de untel / unetelle est plus petite / plus grande que celle de untel / unetelle. Toutes ces tours sont plus petites que celle de... Et toutes celles-là sont plus grandes, etc.*

Séance 2

Faire prendre les livrets 5 à la page 16. Laisser un moment aux élèves pour qu'ils prennent connaissance de la page. Leur demander ensuite de s'intéresser plus particulièrement à l'activité 1. Faire donner le nom des animaux puis demander de poser le doigt sur celui qui est le premier de la file : *Est-ce que c'est le plus*

petit ou le plus grand des éléphants ? Demander ensuite de poser le doigt sur l'animal qui suit. Interroger les élèves : *Et cet éléphant, il est plus petit ou plus grand que celui qui est devant lui ?* Expliquer que les éléphants sont rangés du plus petit au plus grand. Faire mettre alors le doigt sur celui qui suit. Les élèves constatent qu'il s'agit du plus grand des éléphants et qu'il devrait se trouver à la fin de la file. Donner la consigne et laisser les élèves le barrer. Faire verbaliser : *Je barre / J'ai barré l'éléphant qui n'est pas à sa place. C'est le plus grand des éléphants. Il doit être le dernier, à la fin de la file.*

Proposer ensuite les gommettes de la deuxième activité. Faire nommer les animaux et demander de comparer leur taille. Il est possible de faire employer les termes *petit, moyen, grand*. Donner alors la consigne. La faire reformuler pour s'assurer que l'expression *du plus petit au plus grand* est correctement comprise : *Je commence par coller le plus petit. Après, je colle celui qui est un peu plus grand. Et après, je colle le plus grand.*

► Évaluation

Proposer la fiche n°67. La faire observer et décrire puis donner la consigne. Comme ci-dessus, les élèves doivent la reformuler et expliciter ce qu'il faut faire : ce sera l'assurance que cette consigne est correctement comprise : *Je découpe les serpents. Je colle d'abord le plus petit, etc.*

► Synthèse

Prévoir de faire la synthèse des activités menées sur la notion de comparaison et de rangement selon la taille (évoquant de ce qui a été fait en motricité et dans la classe).

Domaine : Graphisme • Les quadrillages

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (le quadrillage).

→ Matériel

- Morceaux de ficelle ou de laine. Pailles, bandes de papier. Pâte à modeler.
- Livret 5, page 17.
- Fiche photocopiable n°68.

Séance 1

Matérialiser un quadrillage avec des ficelles ou de la laine, de la paille, des bandes de papier ou de la pâte à modeler

Reprendre ce qui a été fait précédemment au sujet des lignes horizontales et verticales : demander de placer plusieurs morceaux de ficelle ou de laine pour matérialiser tout d'abord des lignes horizontales. Les faire nommer. Demander ensuite de placer de nouveaux morceaux de ficelle ou de laine pour matérialiser, cette fois, des lignes verticales. Faire également nommer ces lignes. Faire constater que l'on obtient des lignes qui se croisent et qui forment un quadrillage. Le mot est ainsi introduit et les caractéristiques d'un quadrillage sont données : *Dans un quadrillage, il y a des lignes horizontales et verticales*. N.B. La même activité peut être pratiquée avec différents matériels : pailles, bandes de papier, colombins de pâte à modeler.

Séance 2

Matérialiser un quadrillage avec de la peinture

En liaison avec les activités artistiques, prévoir de faire tracer un quadrillage avec de la peinture. Voici une suggestion d'activité :

- Tracer un quadrillage sur une feuille. Les élèves peuvent participer au tracé en utilisant un crayon le long de la règle tenue par l'enseignant.

- Demander ensuite de colorier à la peinture les différentes cases obtenues (ou quelques-unes d'entre elles, il est possible de laisser quelques cases blanches).
- Proposer ensuite de peindre en noir des bandes de papier relativement étroites.
- Faire coller les bandes noires sur les lignes horizontales et verticales qui ont été tracées pour constituer le quadrillage (cela permettra de masquer les débords éventuels). Faire verbaliser les différentes actions : *Je trace / J'ai tracé un quadrillage et puis je colorie / j'ai colorié les cases. Après je colorie / j'ai colorié des bandes en noir. Et je colle / j'ai collé les bandes noires pour faire le quadrillage.*

Séance 3

Tracer un quadrillage en étant guidé(e)

Coller une série de gommettes à droite et à gauche d'une feuille (ou dessiner des ronds). Demander de les relier en formant des lignes horizontales. Faire de même pour tracer des lignes verticales. Constaté que l'on obtient ainsi un quadrillage. Comme lors de la réalisation précédente avec la peinture, les différentes actions sont verbalisées.

Séance 4

Tracer un quadrillage à main levée

Demander d'ouvrir les livrets à la page 17. Faire observer la page et demander de dire ce qu'on y a vu. Les élèves vont naturellement noter la présence du lion. Expliquer, si nécessaire, que les lignes rouges représentent la cage derrière laquelle se trouve l'animal. Faire observer attentivement les lignes : *Suivez avec le doigt la première ligne horizontale.* Faire noter qu'elle est en pointillés. Demander de la repasser. *Suivez maintenant la deuxième ligne horizontale avec le doigt. Que remarquez-vous ?* Les élèves constatent que la ligne n'est pas terminée. Demander de la faire en observant la présence du point qui permet de savoir où le tracé doit se terminer. Le travail se poursuit ainsi pour la suite des lignes horizontales puis avec les lignes verticales.

► Évaluation

Proposer la fiche 68. Faire observer et décrire la page. Les élèves notent une similitude avec l'activité menée précédemment dans le livret. Donner la consigne et utiliser la même procédure de travail : repérage des lignes horizontales puis tracé, repérage des lignes verticales qui sont également repassées et terminées. Faire verbaliser : *Je trace des lignes horizontales et des lignes verticales. J'ai tracé un quadrillage.*

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais tracer un quadrillage avec des lignes horizontales et des lignes verticales.*

Semaine 2

Domaine : Langage • Les animaux sauvages

→ Objectifs de communication

- Nommer les principaux animaux sauvages.

→ Matériel

- Livret 5, page 18.
- Fiche photocopiable n°69.
- Poster 5.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Le nom de quelques animaux sauvages : *un singe, une souris, un oiseau, un serpent, une girafe, un éléphant, un lion, une grenouille, un crocodile, un escargot...*

Séances 1 et 2

Établir une liste d'animaux sauvages

Repartir de l'histoire du *Mélimélo* et faire nommer les différents animaux utilisés par Mounia. S'appuyer sur les pages 12 et 13 où les élèves retrouvent *l'okapi, le zèbre, le pingouin, le lapin, le lézard, l'araignée, le poussin, le singe, le lion, la vache, la girafe, le mouton, le canard, la chauve-souris, la baleine*. Parmi ces animaux, faire nommer ceux qui sont des animaux de la ferme. Faire faire la différence entre les animaux qui vivent près des hommes et les animaux sauvages. Les élèves isolent ainsi le lapin, le poussin, la vache, le mouton et le canard. Faire citer d'autres animaux de la ferme qui ont été nommés lors des précédentes leçons de langage : la chèvre, l'âne, le coq...

Séance 3 (à partir du poster)

Mémoriser le nom d'animaux sauvages

Afficher le poster. Montrer les animaux un à un et les faire nommer. Puis en faire donner quelques caractéristiques en rappel de ce qui a été fait précédemment : présence des plumes, d'un bec et des ailes chez les oiseaux et la chauve-souris, de cornes chez certains animaux, d'un corps couvert de poils chez d'autres, d'une trompe chez l'éléphant. Faire nommer les animaux qui comptent deux pattes et ceux qui en ont quatre.

Séance 4

Le jeu du portrait

Reprenre le jeu du portrait proposé en semaine 1. Faire rappeler les règles : les élèves indiqueront qu'il faut trouver le nom de l'animal qui est décrit. Comme auparavant, débiter par des critères relativement généraux. Cette fois, parmi les caractéristiques des animaux qui sont indiquées, faire la distinction entre les animaux de la ferme et les animaux sauvages. Par exemple, *Je suis un animal sauvage*. Les élèves réinvestissent ainsi les connaissances acquises précédemment. Cette indication leur permet ainsi d'éliminer sur le poster le poussin, la poule, le chien et le chiot, le veau et la vache, la chèvre, le canard, le mouton et le lapin.

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret, page 18

Faire ouvrir le livret 5 à la page 18. Laisser un temps pour observer la page puis faire nommer les animaux un à un. Les désigner ensuite dans le désordre, les élèves devant poser le doigt dessus au fur et à mesure. Faire donner à nouveau quelques caractéristiques : *Quel animal vole ? Lequel a une*

crinière ? Quels animaux n'ont pas de pattes ? etc. Poser ensuite la question du livre et laisser les élèves exécuter l'action. Faire verbaliser : *Le serpent, le poisson et l'escargot n'ont pas de pattes. Je trace une croix dans leurs cases.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°69. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : *Que voyez-vous sur cette page ? Connaissez-vous ces animaux ?* Donner ensuite la consigne puis faire verbaliser : *Il y a des animaux. Je cherche les deux animaux de la ferme et je les entoure.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir du poster : nommer les animaux, identifier les animaux sauvages parmi eux, les caractériser (ils ne vivent pas auprès des hommes) et nommer quelques parties de leur corps,

Domaine : Explorer le monde • *Devant, derrière*

→ Objectifs

- Situer un objet devant ou derrière un autre. Utiliser le vocabulaire permettant de définir une position (devant, derrière).

→ Matériel

- Images séquentielles.
- Livret 5, page 19.
- Fiche photocopiable n°70.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Dans la salle de motricité ou dans la cour, organiser un parcours dans lequel il faudra passer, courir, rouler, ramper... devant ou derrière des objets (plots, arbres..., en fonction du matériel disponible). Faire verbaliser les actions : *Je passe devant l'arbre, derrière le plot, etc.* Proposer ensuite de placer des objets devant ou derrière des repères fixes. Puis, pour retourner en classe, proposer de faire le petit train (voir l'histoire du livret 1). Faire observer la position des élèves : *Qui est devant untel / unetelle ? Qui est derrière untel / unetelle ?* Demander ensuite à des élèves de se positionner par rapport à un repère : *Untel / Unetelle, va te placer devant / derrière...* Les élèves peuvent ensuite dire individuellement devant et derrière qui ils se trouvent.

Séance 2

Faire prendre le livret à la page 19. Demander d'observer le dessin du haut de la page et le faire décrire : présence des deux moutons et de l'arbre. Faire distinguer la position des deux animaux : *Lequel est devant l'arbre ? Lequel est derrière ?* Donner ensuite la consigne et laisser les élèves entourer le mouton voulu. Faire verbaliser : *J'entoure le mouton qui est devant l'arbre.* Demander ensuite d'observer les deux cases au bas de la page. Demander de poser le doigt dans celle qui est devant l'autre puis dans celle qui est derrière. Mettre à la disposition des élèves la gommette et donner la consigne. Comme précédemment, faire verbaliser : *Je colle l'oiseau dans la case qui est derrière.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°70. Faire observer la première situation. Demander de décrire ce que l'on voit.

Les élèves vont certainement évoquer la présence des deux singes. Faire décrire leur position : l'un est devant l'autre. Donner alors la consigne. La faire reformuler pour s'assurer qu'elle est bien comprise. Faire verbaliser ce qui est fait : *Je colorie le singe qui est devant l'autre.* Proposer ensuite d'observer et de décrire le dessin de la deuxième situation. Faire donner la position des deux poules. Puis, comme précédemment, donner la consigne, l'explicitier et faire verbaliser ce qui est fait.

► Synthèse

Prévoir de faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais repérer un objet placé devant / derrière... Je sais placer un objet devant / derrière...*

Domaine : Structurer sa pensée • *Le rectangle*

→ Objectifs

- Identifier des formes simples (le rectangle).

→ Matériel

- Figures géométriques à faire manipuler.
- Livret 5, page 20.
- Fiche photocopiable n°71.

Les séances pourront être construites comme celles menées précédemment concernant l'identification des formes géométriques de base (le rond, le carré, le triangle).

Séance 1

Dans la salle de motricité ou dans la cour, tracer des figures géométriques au sol ou les délimiter par des cordes (ou des cerceaux pour les ronds) : carrés, rectangles, ronds, triangles. Passer un extrait de chanson ou chanter avec les élèves. Au signal (stopper la musique / la chanson et ou frapper dans les mains), les élèves doivent alors trouver une place dans une des figures. Faire verbaliser : *Je suis dans un triangle. Je suis dans un rond.* Le terme de *rectangle* sera mis en valeur à cette occasion. Faire dire comment on l'a reconnu. Les élèves répondent avec leurs mots, qui ne sont pas encore tous empruntés au vocabulaire géométrique : *Le rectangle a quatre côtés. Il a quatre « coins »,* par exemple. Les élèves pourront également faire une distinction avec le carré : la présence de deux grands côtés et de deux petits côtés et le fait que le rectangle n'a pas quatre côtés de même longueur comme le carré. Comme lorsque les précédentes figures ont été abordées, la caractérisation à l'oral n'est pas l'objectif le plus important. Les élèves doivent avant tout avoir une bonne perception visuelle globale de la nouvelle figure. Reprendre le jeu à quelques reprises puis modifier la règle : il faut, cette fois, trouver place dans un rectangle. Faire verbaliser à nouveau : *Je suis dans un rectangle. Untel / Unetelle s'est trompé(e) : il / elle est dans un carré.*

Séance 2

Lors du retour en classe, les élèves racontent l'activité qu'ils viennent de mener collectivement. Au tableau ou sur des feuilles, faire identifier les figures qui ont été utilisées. Les désigner et les faire nommer à plusieurs reprises. En ateliers, faire trier des figures géométriques : un tas avec des triangles, un autre avec des carrés, un autre avec des rectangles, etc. Faire constater que l'on ne tient pas compte de la taille ni de la couleur.

Poursuivre avec l'activité du livret 5, page 20. Faire observer la page puis demander de décrire ce qu'on y a vu. Les élèves vont probablement commencer par évoquer les animaux fabriqués par Mounia. Faire constater que chacun d'eux se trouve dans un cadre. Donner alors la consigne. Les élèves verbalisent ensuite leurs actions : *J'entoure les animaux qui sont dans un rectangle. J'entoure le poussin / le zèbre / le lapin parce qu'il est dans un rectangle.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°71. Faire observer et décrire la page : les élèves indiquent la présence d'un animal. Ils précisent ensuite ce que l'on voit dans chacune des cases. Donner ensuite la consigne. Comme d'habitude, la faire reformuler pour vérifier qu'elle a été bien entendue et comprise. Prévoir de faire verbaliser ce qui est fait.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait lors des séances consacrées à la figure géométrique abordée : *Je sais reconnaître les rectangles.*

Domaine : Graphisme • Tracer des ponts

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (les ponts).

→ Matériel

- Feuilles avec des gommettes ou des ronds tracés dessus.
- Livret 5, page 21.
- Fiche photocopiable n°72.

Séance 1

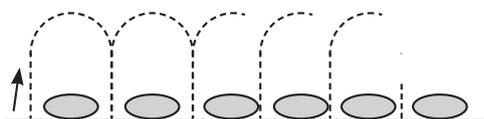
Les ponts et le vécu corporel

En salle de motricité ou dans la cour de récréation, proposer de se déplacer comme certains animaux : en sautant (oiseau, kangourou...). Disposer sur le sol des obstacles de faible hauteur par dessus lesquels les élèves doivent sauter à pieds joints. Varier les ateliers : sauter par-dessus des objets rapprochés ou plus éloignés (des cordes posées sur le sol, par exemple), des obstacles plus ou moins hauts, d'un cerceau à l'autre, etc. Faire verbaliser les actions : *Je saute par dessus le / la... Faire décrire les séries de sauts avec le doigt : les élèves tracent des ponts en l'air.*

Séance 2

Tracer des points avec des inducteurs

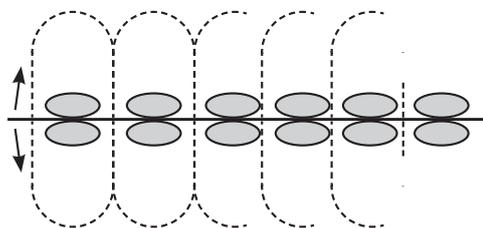
Faire raconter ce qui a été fait lors de la séance de motricité. Les élèves reproduisent à nouveau avec l'index les gestes qui représentent les sauts qu'ils ont accomplis. Proposer alors des feuilles sur lesquelles ont été collées des gommettes ou dessinées des ronds ou des carrés. Proposer de représenter les sauts qui ont été réalisés précédemment. Les élèves doivent représenter graphiquement les gestes qu'ils ont effectués avec le doigt. Faire verbaliser : *Je représente les sauts que j'ai faits par dessus les... Introduire le vocabulaire : Aujourd'hui, nous avons tracé des ponts.*



Séance 3

Tracer des ponts à l'envers

Donner aux élèves de nouvelles feuilles sur lesquelles sont collées des gommettes ou dessinées des ronds ou des carrés. Faire constater qu'il va falloir dessiner des ponts comme précédemment mais aussi des ponts «à l'envers». Les gommettes ou les formes doivent permettre de guider les tracés.



Séance 4

Tracer des ponts à main levée

Demander de prendre les livrets 5 à la page 21. Faire observer et décrire la première activité. Les élèves reconnaissent les modes de déplacement qu'ils ont pratiqués en séance de motricité. Faire repérer la flèche qui montre le point de départ de la grenouille. Faire suivre les pointillés avec le doigt avant de demander d'effectuer les tracés. Comme d'habitude, faire verbaliser les actions. Procéder de même en ce qui concerne la deuxième activité. Les élèves notent qu'ils tracent, cette fois, des ponts à l'envers.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°72. Faire nommer l'animal qui se déplace dans la première activité. Préciser qu'il fait des sauts comme ceux accomplis en séance de motricité. Donner la consigne, faire repérer le point de départ des tracés, qui seront d'abord accomplis avec le doigt. Faire verbaliser : *Je trace les sauts du lapin.* Suivre la même méthode de travail concernant la deuxième activité.

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais tracer des ponts.*

Semaine 3

Séance 1

Domaine : Langage • Les animaux et leurs petits

→ Objectifs de communication

- Nommer le mâle, la femelle et le petit de quelques animaux.

→ Matériel

- Photos d'animaux : le mâle, la femelle et le petit.
- Livret 5, page 22.
- Fiche photocopiable n°73.
- Poster 5.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

Le nom du mâle, de la femelle et du petit de quelques animaux : *un coq, une poule, un poussin, un taureau, une vache, un veau, un chien, une chienne, un chiot, un chat, une chatte, un chaton, un lion, une lionne, un lionceau...*

Séances 1 et 2**Découvrir le nom du mâle, de la femelle et du petit de quelques animaux**

Afficher le poster 5. Lors de la première séance, faire nommer les différents animaux que l'on y voit. Les révisions concernant les précédentes séances de langage se poursuivent en faisant distinguer les animaux de la ferme et les animaux sauvages. Demander ensuite d'associer les animaux et leurs petits. Lors de la deuxième séance, proposer d'autres photos afin de faire compléter le contenu du poster : un coq, une lionne, un taureau, etc.

Séance 3 (à partir de cartes)**Mémoriser le nom du mâle, de la femelle et du petit de quelques animaux**

Préparer un jeu de Memory. Utiliser les images du livret et d'autres en complément. Dans chaque cas, prévoir le mâle, la femelle et le petit. Les règles sont celles habituelles du jeu. Simplement, il faut, cette fois, associer trois cartes pour pouvoir les ramasser. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes. Dans un premier temps, prévoir de faire nommer le contenu de toutes les cartes.

Séance 4 (à partir de cartes)**Mémoriser le nom du mâle, de la femelle et du petit de quelques animaux**

Reprendre les cartes utilisées précédemment. Les distribuer entre les différents élèves. Chacun pose les cartes devant lui en les classant par famille : le mâle, la femelle et le petit. Naturellement, ces familles ne seront pas complètes, l'objectif étant précisément de les constituer. Le premier joueur observe ses cartes et dit, par exemple : *J'ai la poule et le poussin. Je voudrais le coq.* L'élève qui possède le coq le lui passe et le premier joueur a ainsi constitué une famille. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant, qui formule à son tour une demande et ainsi de suite. N.B. On ne peut demander un animal que si on possède au moins un animal de la famille considérée. Il est ainsi impossible de défaire une famille complète constituée par un autre joueur.

Séance 5**Exploitation de la fiche du livret 5, page 22**

Faire ouvrir le livret 5 à la page 22. Laisser un temps pour observer la page puis faire nommer les animaux un à un. Les désigner ensuite dans le désordre, et demander aux élèves de poser le doigt dessus au fur et à mesure qu'ils sont cités. Donner ensuite la consigne. Faire observer le pictogramme qui permettra d'aider les élèves à comprendre ce qu'ils doivent faire. Faire également repérer les points qui marquent le début et la fin des tracés. Faire verbaliser les actions : *Je relie le lion à son petit / la poule et le poussin / la vache et son petit, le veau / le chien et son chiot.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°73. Faire observer la page et laisser les élèves la décrire librement : *Que voyez-vous sur cette page ? Où se trouvent ces animaux ? Les connaissez-vous ?* Donner ensuite la consigne puis faire verbaliser : *Il y a des animaux. Je cherche la mère puis son petit.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage de la semaine à partir du poster et des cartes utilisées : nommer les animaux, identifier le mâle, la femelle et le petit.

Domaine : Explorer le monde • Ça flotte ? Ça coule ?**→ Objectifs**

- Comparer la flottabilité d'objets.

→ Matériel

- Cuvettes ou autres récipients (transparents si possible) ; objets dont sera testée la flottabilité (petit bateau, ballon, crayon, ciseaux, plume, clé, bouchons de bouteille en plastique et en liège, pince à linge, pâte à modeler, bille, trombone, dé à jouer, éponge, paille, cuillère, vis, clou, feuille d'arbre, pièce de monnaie, caillou, branchette, morceau de polystyrène, gomme...).
- Livret 5, page 23.
- Fiche photocopiable n°74.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

En petite section, il faut s'en tenir à des constats simples, qui doivent permettre avant tout d'appréhender la notion de matière : le bois, le liège flottent ; le verre, le métal, la pâte à modeler coulent. Prévoir donc de réunir des objets homogènes, constitués d'une seule matière. Cela permettra de montrer que, contrairement à ce que pensent parfois les enfants, ce ne sont pas les gros objets ou les objets lourds qui coulent et les petits objets ou les objets légers qui flottent : un ballon de football flotte, une petite vis métallique coule. Ne pas entrer dans des considérations trop complexes et hors de portée des élèves (tester l'influence de la forme, par exemple : objets creux ou pleins...). N.B. Veiller à tester la flottabilité des objets qui sont montrés à la page 23 du livret. Cette fiche constituera ainsi une trace écrite des expérimentations menées avec la classe.

Montrer le poster 5 et faire nommer les animaux qui nagent. Des questions se poseront nécessairement au sujet de certains d'entre eux. Faire nommer des objets dont on sait qu'ils flottent : un bateau, par exemple. Proposer ensuite de tester la flottabilité de divers objets. Disposer un bac transparent devant les élèves. Montrer les objets un à un et interroger : *À votre avis, cet objet, il coule ou il flotte ?* Recueillir les représentations des élèves et disposer les objets en trois tas en fonction des hypothèses formulées : les objets dont on pense qu'ils coulent, ceux dont on pense qu'ils flottent et ceux pour lesquels on ne sait pas ou on n'est pas d'accord. Proposer alors d'expérimenter et de vérifier les hypothèses émises précédemment : les objets sont testés l'un après l'autre. Faire observer et verbaliser dans chaque cas. Par exemple : *La boule de pâte à modeler est tombée au fond de l'eau. Elle coule. La plume reste sur l'eau. Elle flotte.* Les élèves comprennent le sens des mots employés en contexte : *Un objet qui coule s'enfonce dans l'eau. Un objet qui flotte reste à la surface de l'eau (sur l'eau).* Faire constater que si l'on plonge dans l'eau un objet qui flotte (on ne parle pas ici d'un objet creux), celui-ci ne reste pas au fond mais revient à la surface de l'eau. Ce n'est donc pas la façon dont on le « pose » sur l'eau ou non qui importe. Lorsque tous les objets ont été testés, on parvient à constituer deux catégories : *ça flotte* ou *ça coule*.

Séance 2

Faire prendre le livret à la page 23. Demander d'observer et de décrire les deux premiers saladiers. Les élèves retrouvent la situation qu'ils ont vécue précédemment. Ils formulent des remarques telles que : *La pierre est au fond du saladier. Elle coule. La feuille reste sur l'eau. Elle flotte.* Faire ensuite nommer un à un les objets dont la flottabilité doit être mentionnée. Faire rappeler ce qui a été fait lors des tests : *La paire de ciseaux coule. Le bouchon en plastique flotte, etc.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°74. Faire dire ce qu'on y voit. Proposer ensuite les gommettes. Faire dire ce qu'elles représentent. Donner ensuite la consigne. S'assurer que les élèves ont compris où il faut coller les objets qui flottent (à la surface de l'eau) et ceux qui coulent (au fond du récipient). Faire verbaliser ce qui est fait : *Le bateau flotte. Je le colle à la surface de l'eau / sur l'eau.*

► Synthèse

En guise de synthèse, faire rappeler ce qui a été découvert concernant la flottabilité des divers objets et matières testés.

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres jusqu'à 4 (1)

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, ranger, représenter les premiers nombres (jusqu'à 4).

→ Matériel

- Matériel de manipulation (pions, jetons, cubes, crayons, feutres...).
- Étiquettes avec les premiers chiffres ; des doigts levés représentant 1, 2, 3 et 4 ; les constellations du dé (1, 2, 3 et 4).
- Livret 5, page 24.
- Fiche photocopiable n°75.

Les séances sur les nombres jusqu'à 4 sont construites comme les précédentes. Il faut prévoir de reprendre les comptines numériques qui permettent de mémoriser la suite des nombres (on parle ici des « mots-nombres »). Il faut ensuite que les élèves poursuivent leur apprentissage dans la compréhension de la fonction des nombres, qui servent à représenter des quantités et à comparer (et aussi à repérer la position d'un élément dans un ensemble ordonné : aspect ordinal du nombre). Prévoir de faire dénombrer et constituer des collections comprenant jusqu'à 4 éléments et de faire comparer ces collections.

Séance 1

Reprendre le jeu proposé dans le livret 4 : préparer des étiquettes comportant de 1 à 4 points. Les placer face sur la table. Distribuer à chaque élève une barquette contenant 10 éléments (jetons ou cubes, perles...). Le premier joueur tire une carte, la pose sur la table et annonce le nombre de points sur la carte. Il retire de sa barquette le nombre d'éléments correspondant. Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite. Le premier joueur qui n'a plus rien dans sa barquette a gagné.

Prévoir ensuite de faire détailler les différentes décompositions de 4. Préparer des séries de 3 et de 4 objets. Les séries de 3 sont constituées de 3 objets / de 2 objets et 1 objet.

Les séries de 4 sont constituées de 4 objets / de 3 objets et 1 objet / de 2 objets et 2 objets. Demander ensuite de désigner

tour à tour des collections constituées de 3 ou 4 objets. Faire verbaliser : *Il y a 2 jetons et encore 2 jetons. Ça fait 4 jetons. / Il y a 3 jetons et encore 1 jeton. Ça fait 4 jetons.* Faire comparer avec des collections comprenant 3 éléments : *Il y a plus de jetons / moins de jetons ici.* Une variante du jeu permettra d'introduire l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 4 : les élèves utilisent des étiquettes diverses : certaines montrent les points du dé, d'autres des doigts levés et d'autres encore l'écriture chiffrée concernée.

Pratiquer ensuite un jeu avec les doigts. Montrer de 1 à 4 doigts de différentes façons aux élèves, ces derniers doivent indiquer le nombre de doigts qu'ils voient. Voici quelques combinaisons possibles : le pouce d'une main et le pouce de l'autre main (2 doigts) ; 2 doigts de chaque main (4 doigts) (N.B. Prévoir de varier les doigts présentés : le pouce et l'index de chaque main ; le pouce et l'index d'une main et le majeur de l'autre ; l'index et le majeur de chaque main) ; 3 doigts d'une main et 1 doigt de l'autre (4 doigts) et l'inverse (1 doigt et 3 doigts) ; 4 doigts d'une main ; 2 doigts d'une main et 1 doigt de l'autre (3 doigts) et l'inverse (1 doigt et 2 doigts). Prévoir des étiquettes avec les chiffres correspondants, que les élèves pourront montrer en même temps qu'ils annoncent le nombre de doigts.

Séance 2

Poursuivre les activités entreprises lors de la première séance. Montrer ensuite le poster 5 et faire chercher les animaux qui ont 4 pattes. La séance se conclut avec les activités de la page 24 du livret 5 : dénombrement d'une collection et constitution d'une collection comportant jusqu'à 4 éléments. Faire observer les dessins du haut de la page et demander de dire ce qu'on a vu : certains élèves vont nommer les animaux, d'autres penseront peut-être à les compter. Donner la consigne, faire observer le pictogramme et laisser les élèves procéder. Faire verbaliser : *Il y a 4 poussins. Je les entoure. Il y a 3 moutons. Je ne les entoure pas, etc.* Concernant la deuxième activité, commencer par faire observer les poules et l'étiquette accompagnant chacune d'elles. Faire lire chaque étiquette et expliquer qu'il faut coller le nombre d'œufs correspondant. Faire verbaliser ce qui est fait : *Cette poule a une étiquette avec 3. Je dessine 3 œufs.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°75. Les élèves découvrent deux activités en rapport avec ce qu'ils ont fait précédemment : dénombrer une collection (choisir parmi deux propositions) et constituer une collection (les points sur un dé). Faire verbaliser : *Je vois deux doigts. J'entoure le chiffre 2 (activité 1). Je lis 3. Je dessine 3 points sur le dé (activité 2).*

► Synthèse

Utiliser les étiquettes pour faire rappeler ce qui a été fait au cours des différentes séquences : compter des doigts, des points sur un dé, dessiner des points sur un dé, lire les chiffres de 1 à 4.

Domaine : Graphisme • Colorier

→ Objectifs

- Développer son habileté motrice avec un crayon ou un feutre à travers le coloriage.

→ Matériel

- Livret 5, page 25.
- Fiche photocopiable n°76.

Séances 1 à 4

Voir dans le présent guide pédagogique les généralités sur le coloriage (livret 3 semaine 3) : développement de la précision du geste et de la motricité fine, respect de l'espace dans lequel s'effectue le coloriage, développement de la concentration, de la créativité et de l'imagination (par le choix des couleurs). Veiller à une bonne préhension des outils utilisés. Plusieurs coloriages sont proposés dans le livret, à la page 25, et dans les fiches photocopiables (n° 109 et 110).

Semaine 4**Domaine : Langage • S'occuper des animaux****→ Objectifs de communication**

- Dire les soins que demande un animal domestique.
- Apprendre une comptine sur les animaux.

→ Matériel

- Photos et documentation sur les animaux et leur nourriture.
- Livret 5, page 26.
- Fiche photocopiable n°77.
- CD audio, pistes :
56_Livret 5_Comptine 1
58_fiche77_Comptine

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

- Le nom des animaux appris précédemment et leur nourriture.

Séances 1, 2 et 3**Découvrir les soins que demandent les animaux**

Rien ne vaut l'observation directe. L'élevage d'un animal en classe permettra ainsi d'observer l'anatomie de celui-ci, son habitat, son mode de déplacement, son alimentation, etc. De nombreuses activités peuvent se greffer autour de la présence de l'animal : le langage, la découverte du monde vivant, la responsabilisation des élèves (donner à manger et à boire, nettoyer, respecter l'animal...), les activités graphiques et artistiques (dessiner des spirales et la coquille des escargots, par exemple), les activités motrices (se déplacer comme le lapin ou ramper comme l'escargot). Il est, par exemple, aisé d'élever des escargots. L'élevage peut débuter à tout moment de l'année et l'entretien est réduit. L'installation est simple (une caisse transparente, de la terre ou du terreau conservés humides, un grillage pour empêcher les animaux de sortir. La nourriture est facile à trouver : feuilles, morceaux de pommes et de carottes...).

Naturellement, si un élevage peut être mis en place dans la classe, il fournira toutes les possibilités de découvertes en matière de soins à apporter à un animal. Dans le cas contraire, si la situation de l'école le permet, prévoir une visite dans un élevage : poules, moutons, vaches... Un vétérinaire pourra aussi être sollicité. Il est également possible d'observer les habitudes alimentaires et le mode de vie des animaux que l'on trouve dans la cour de récréation : oiseaux, fourmis, vers de terre...

Si l'observation directe n'est pas envisageable, prévoir de la documentation à présenter aux élèves : vaches, moutons, chèvres, chien, chat, oiseau... en train de manger ou auxquels on apporte des soins (vaccination, changement de litière...).

Séance 4**Exploitation de l'activité 1 de la fiche du livret 5, page 26**

Faire prendre le livret 5 à la page 26. Prévoir d'adapter l'activité aux connaissances des élèves, par rapport au travail documentaire qui a été mené auparavant. Faire nommer les animaux visibles sur le dessin. Faire identifier ensuite les différentes nourritures. Les élèves se souviendront que les lapins aiment les carottes (histoire de Pilou dans le livret 2). Faire associer ensuite la poule avec les graines et le chat avec les croquettes. Faire verbaliser dans chaque cas : *Le lapin mange des carottes*, etc.

Séance 5**Exploitation de l'activité 2 de la fiche du livret, page 26**

Les activités menées depuis plusieurs semaines sur les animaux s'achèvent par l'apprentissage d'une comptine. Utiliser la méthode habituelle. Faire faire quelques commentaires sur les différents animaux cités : lesquels sont des animaux de la ferme, lesquels sont des animaux sauvages. Faire citer le régime alimentaire de ceux qui ont été évoqués au cours des séances précédentes. La comptine peut être accompagnée de gestes :

- écarter les bras et mimer le geste de marcher en équilibre lorsque le crocodile est mentionné ;
- se mettre les mains sur le ventre et faire semblant de rire lorsque l'on parle de l'éléphant qui chante ;
- mimer des moulinets avec les mains lorsque l'on évoque le veau qui fait du vélo ;
- mimer l'action de prendre une photo lorsque l'on parle du taureau.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°77. Faire observer la page et laisser les élèves la décrire librement : *Que voyez-vous sur cette page ?* Donner ensuite la consigne puis faire verbaliser.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été vu au cours des séances de la semaine concernant les soins qu'il faut apporter aux animaux.

Domaine : Explorer le monde • Où vivent les animaux ?**→ Objectifs**

- Associer les animaux à leur lieu de vie et de déplacement (dans l'eau, dans l'air, sur terre).

→ Matériel

- Documents sur le lieu de vie de quelques animaux.
- Livret 5, page 27.
- Poster 5.
- Fiche photocopiable n°78.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Présenter le poster 5. Faire rappeler rapidement le nom des animaux qui y figurent. Demander ensuite de nommer ceux qui peuvent se déplacer dans les airs (le poussin et la poule, même s'ils volent peu ou mal, seront associés à ce

mode de déplacement). Faire nommer d'autres animaux qui se déplacent en volant : les mouches, les moustiques, les abeilles...

Demander ensuite si tous les animaux cités se déplacent uniquement dans les airs. Faire constater qu'ils se posent aussi sur terre où ils sont capables de marcher ou de sauter. Faire alors chercher sur le poster les animaux qui se déplacent sur terre. Faire constater que, parmi ceux qui sont mentionnés, certains possèdent des pattes (le poussin, la poule, le chien, le chiot, la vache...) tandis que d'autres rampent sur le sol (le serpent).

En complément, faire nommer d'autres animaux qui se déplacent sur le sol. Faire chercher alors l'animal qui n'a pas été nommé parmi ceux figurant sur le poster : il s'agit de la baleine. Faire indiquer son lieu de vie : l'eau. Faire noter que le canard se déplace aussi sur l'eau. Faire compléter la liste des animaux capables de se déplacer dans l'eau. Penser ensuite à faire observer tous les animaux qui peuvent être visibles dans l'entourage des élèves, variables évidemment en fonction de leur lieu de vie : les oiseaux dans le ciel, les mouches, les animaux domestiques, etc. Faire donner dans chaque cas leur(s) lieu(x) de vie et de déplacement.

Séance 2

Faire prendre le livret 5 à la page 27. Demander d'observer et de décrire la page. Les élèves doivent noter la présence de l'eau, du ciel et de la terre. Lorsque ces trois milieux de vie ont été identifiés, distribuer les gommettes. Faire nommer les animaux qui y figurent. Donner ensuite la consigne et faire verbaliser les actions : *L'oiseau vole. Je le colle dans le ciel. L'abeille aussi. Le poisson vit dans l'eau. Je le colle dans l'eau. La vache vit sur la terre. Je la colle sur la terre.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°78. Laisser un temps pour en prendre connaissance puis demander de dire ce qu'on y a vu. Les élèves vont mentionner le nom des animaux. Certains d'entre eux détecteront peut-être déjà les erreurs. Donner ensuite la consigne. Faire observer le pictogramme et la faire reformuler. Laisser ensuite les élèves exécuter la tâche et faire verbaliser : *La souris est dans le ciel. Elle n'est pas à sa place, je l'entoure. Le papillon ne va pas sous l'eau. Je l'entoure. Le poisson ne peut pas vivre sur la terre. Il n'est pas à sa place. Je l'entoure.*

► Synthèse

Faire récapituler les différents lieux de vie et de déplacement des animaux à partir d'exemples pris, par exemple, sur le poster ou dans la documentation utilisée en classe.

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres jusqu'à 4 (2)

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, représenter les premiers nombres (jusqu'à 4).

→ Matériel

- Matériel de manipulation (pions, jetons, cubes, crayons, feutres...).
- Étiquettes avec les premiers chiffres ; des doigts levés représentant 1, 2, 3 et 4 ; les constellations du dé (1, 2, 3 et 4).
- Livret 5, page 28.
- Fiche photocopiable n°79.

Séance 1

Reprendre les activités de manipulation mises en place la semaine précédente.

Puis proposer de réaliser des groupements. Distribuer une barquette avec une quinzaine d'éléments (jetons, pions, cubes...) à chaque élève. Demander de grouper ces éléments par 4. Faire associer ensuite des étiquettes à chaque groupe constitué : étiquettes avec le chiffre, étiquettes avec 4 doigts levés et étiquettes avec 4 points. Faire verbaliser les actions. Proposer ensuite de faire des bracelets ou des colliers en enfilant des séries de 4 perles de différentes couleurs. Faire verbaliser : *Je mets 4 perles rouges. Après, je mets 4 perles vertes, etc.*

Séance 2

Faire prendre le livret à la page 28. Comme ils en ont pris l'habitude, les élèves prennent connaissance de la page puis réagissent librement. Demander ensuite d'observer plus précisément la première activité. Faire nommer les animaux un à un. Puis donner la consigne et faire observer le pictogramme. Faire verbaliser : *Je compte les pattes de chaque animal. J'entoure les animaux qui ont 4 pattes.* La mise en commun qui suivra permettra d'effectuer des constats : *Le lionceau, la girafe, l'âne et le veau ont quatre pattes.* Concernant les autres animaux représentés, les élèves peuvent établir trois autres catégories : ceux qui n'ont pas de pattes (le serpent et le poisson), ceux qui en ont 2 (la poule, le canard et le pingouin), ceux qui en ont plus que 4 (la coccinelle a 6 pattes, l'araignée en a 8).

Concernant la seconde activité, faire lire les étiquettes qui contiennent des nombres et s'assurer que les élèves ont bien compris que les dessins représentent des oiseaux. Il faudra également vérifier qu'ils prennent bien en considération les oiseaux qui sont dessinés : *Dans la première case, il doit y avoir 4 oiseaux. Il y en a déjà 1 et encore 1. Je continue à dessiner pour qu'il y en ait 4.* En cas d'erreur, vérifier avec l'élève : *Tu as dessiné les oiseaux. Nous allons vérifier. Combien d'oiseaux doit-il y avoir dans la case ? Compte les oiseaux dans la case.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°79. Les élèves découvrent une activité en rapport avec ce qu'ils ont fait précédemment : dénombrer des points ou des taches. Donner la consigne et faire observer le pictogramme qui doit les aider à comprendre ce qu'ils doivent faire. Faire verbaliser : *Je vois 4 points sur la coccinelle. Je colorie la coccinelle. Sur la vache, il y a 4 taches. Je les colorie. Sur la girafe, il y a plus que 4 taches. Je ne colorie pas cet animal. Le chien a 4 points. Je le colorie.*

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances : dénombrement, constitution de collections, groupements par 4.

Domaine : Graphisme • Le chiffre 3

→ Objectifs

- Colorier le chiffre 3.
- Repasser le tracé du chiffre 3.
- Colorier les lettres de l'alphabet (I, L, O, S).
- Tracer les lettres I, L, O et S sur des pointillés.

→ Matériel

- Livret 5, page 29 (le chiffre 3) et 30-31 (l'alphabet).
- Fiche photocopiable n°80.
- CD, piste 57_Livret 5_Comptine 2_alphabet

Séance 1**Découverte et manipulation****Colorier le chiffre 3 avec divers outils**

La progression est la même que celle suivie pour l'écriture du chiffre 2 : les activités sont introduites à la suite d'un comptage, du repérage de trois objets, par exemple. Prévoir de faire effectuer des tracés avec divers outils : coloriage du chiffre 3 à la peinture, par exemple, puis avec des feutres, des craies grasses, etc. Comme avec ce qui a été fait avec le chiffre 2, prévoir de découper les coloriages, ce qui fera disparaître les débords éventuels. Les réalisations des élèves pourront faire l'objet d'un panneau collectif.

Proposer ensuite le coloriage à la page 29 du livret (première activité).

Séance 2**Repasser le tracé du chiffre 3****Effectuer des tracés en l'air avec le doigt**

Proposer des tracés sur des feuilles en faisant utiliser des feutres. Comme sur le livret, tracer des pointillés qui guideront les élèves. Les premiers tracés sont de grande taille puis le geste se réduit progressivement. Terminer en faisant tracer les chiffres proposés à la page 29 du livret (deuxième activité). Faire poser le doigt sur le point de départ du premier chiffre. Demander ensuite de suivre les pointillés avec le doigt. Faire constater la présence des flèches qui guident le tracé et noter qu'on ne lève pas le doigt jusqu'à la fin. Les élèves peuvent ensuite effectuer les tracés avec un feutre.

Séance 3**Colorier des lettres de l'alphabet (I, L, O, S)**

Faire revoir le début de la comptine de l'alphabet apprise précédemment. Poursuivre l'apprentissage de la suite de la chanson. Faire découvrir une à une les nouvelles lettres sur des grandes feuilles. Les faire nommer dans l'ordre puis dans le désordre. Mélanger les lettres puis les faire remettre dans l'ordre de l'alphabet en s'aidant de la chanson. Proposer ensuite l'activité de coloriage de la page 30 du livret 5.

Séance 4**Repasser des lettres de l'alphabet (I, L, O, S)**

Procéder comme avec les lettres qui ont été présentées précédemment : il faut détailler le tracé de chacune d'elles : au tableau ou sur une grande feuille visible par tous. Commencer par faire nommer la lettre. Montrer ensuite le point de départ de la lettre et suivre le tracé avec le doigt en le commentant. Par exemple, concernant le *i* : *Je trace une ligne verticale. Je commence en haut. Puis je trace un point au-dessus.* Faire faire les tracés en l'air avec l'index en répétant les explications. Faire ensuite fabriquer des lettres avec de la pâte à modeler. Poursuivre avec les tracés proprement dits. Les faire d'abord effectuer sur des feuilles sans limiter l'amplitude du geste. Progressivement, les tracés deviennent plus petits puis

on en arrive aux activités proposées à la page 31 du livret. Faire noter la présence des différents points de départ dans chaque cas. Faire suivre les tracés avec le doigt. N.B. Dans le livret, il est proposé une sélection de lettres mentionnées dans la comptine. Naturellement, il est possible de faire écrire également les autres lettres apprises dans la suite de l'alphabet.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°80. Faire observer les images du haut de la page puis interroger les élèves : *À quoi vous font penser ces animaux ?* Prévoir de montrer les étiquettes des chiffres de 1 à 4 que les élèves ont manipulées dans les séances précédentes. Donner ensuite la consigne puis laisser les élèves exécuter la tâche attendue. Faire verbaliser : *Je colorie l'animal qui ressemble au chiffre 3.*

Concernant la deuxième activité, les élèves identifient des tracés qu'ils ont déjà effectués auparavant. La contrainte, ici, vient du fait qu'il faut écrire de plus en plus petit.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des différentes séances de graphisme : *J'ai appris à colorier le chiffre 3 / les lettres I, L, O et S. J'ai appris à repasser le 3 / les lettres I, L, O et S.*

Comptines, chansons**→ Objectifs**

- Développer l'écoute et la compréhension.
- Mémoriser une comptine / une chanson et la restituer.
- Chanter avec les autres et devant les autres.
- Associer l'expression orale à l'expression gestuelle et corporelle.
- Apprendre l'alphabet.

→ Matériel

- Livret 5, page 30.
- CD, piste 57_Livret 5_Comptine 2_alphabet

Le texte proposé dans le livret 5 permet de revoir le début de l'alphabet et d'en apprendre la suite. Cette activité se prolongera avec le travail sur les lettres (voir ci-dessus). Prévoir un affichage dans la classe pour que les élèves puissent se référer à l'alphabet lorsqu'ils chantent la chanson.

Je dessine mon bonhomme**→ Objectifs**

- Représenter par le dessin sa vision du schéma corporel.
- Nommer et mémoriser les différentes parties du corps d'un « bonhomme ».

→ Matériel

- Livret 5, page 32.

Voir le présent guide pédagogique, livret 1, concernant les objectifs poursuivis à travers cette activité. Ce nouveau dessin permettra de visualiser l'évolution de la représentation du schéma corporel. Prévoir un temps d'échange avec chaque élève pour faire des constats sur ce qui a été dessiné et pour permettre de prendre conscience des progrès

→ Objectifs

- Découvrir l'univers de l'histoire (le titre, les personnages...).
- Écouter une histoire.
- Développer des compétences en compréhension et en expression orales.
- Découvrir un usage particulier de la langue. S'approprier les règles qui régissent la structure de la phrase, l'ordre habituel des mots en français. Enrichir son vocabulaire.

→ Matériel

- Histoire, Livret 6, pages 2 à 9.

- Activités autour de l'histoire, Livret 6, pages 10 à 13.

- CD audio, pistes suivantes :

59_Livret 6_Histoire_Episode1

60_Livret 6_Histoire_Episode2

61_Livret 6_Histoire_Episode3

62_Livret 6_Histoire_Episode4

63_Livret 6_Histoire_Episode5

64_Livret 6_Histoire_Episode6

65_Livret 6_Histoire_Episode7

66_Livret 6_Histoire_Episode8

- Vignettes autocollantes (pour les activités).

- Poster 6.

- Un bâton pouvant servir de bâton de parole (morceau de manche à balai que l'on va décorer, par exemple).

Voir dans le présent guide pédagogique, livret 1, les généralités concernant les étapes à suivre pour aborder l'histoire : créer les conditions de l'écoute et de la lecture, observer les images, écouter le CD et la lecture de l'enseignant(e), réagir librement, explications et aide à la compréhension, échanges autour de l'histoire et activités d'exploitation.

Semaine 1

Séance 1

a. Découverte du livre

Une nouvelle fois, les élèves ont le plaisir de découvrir un livret. Le leur remettre et leur laisser le temps de le feuilleter. Rappeler comment fonctionne le livret : *Dans ce livret, comme dans les autres livrets que vous avez eus depuis le début de l'année, il y a une histoire au début. Et après, il y a plein d'activités.* Faire citer les histoires qui ont été découvertes au fil de l'année. Demander ensuite à chaque élève de ranger son livret et de suivre sur celui de l'enseignant(e). Montrer la page de couverture et en faire donner les principaux éléments : le titre, la présence d'une illustration. Donner le titre de l'histoire : *L'histoire que nous allons lire s'appelle « Mais qui va mener la danse ? ».* Préciser en quelques mots le sujet de l'histoire : pour la fête de leur école, des enfants vont faire une danse. Il faut un enfant pour mener la danse, c'est-à-dire pour emmener les autres enfants.

b. Écoute du début de l'histoire : épisode 1

Faire écouter le premier épisode de l'histoire. Laisser ensuite les élèves s'exprimer. Montrer l'image pour que les élèves trouvent un appui à leurs réflexions. Reprendre l'écoute ou lire le texte et vérifier la compréhension détaillée. Faire allusion aux activités menées dans l'école pour s'assurer que les notions de *fête d'école* et de *spectacle* sont comprises. Il est suggéré d'utiliser un bâton de parole pour faire comprendre l'intérêt d'un tel objet. Les élèves reconnaissent dans l'histoire une situation qu'ils ont souvent vécue en classe : plusieurs élèves parlent en même temps, sans prendre la peine de

lever la main pour demander la parole ni d'attendre qu'on la leur attribue. Le bâton de parole permet de prendre conscience de la nécessité de l'écoute et du respect de celui qui s'exprime. L'utilisation de cet instrument symbolique permet de définir les règles concernant la prise de parole :

– tout le monde a le droit de parler ;

– si on veut parler, on lève la main pour demander le bâton ;

– seul celui ou celle qui a le bâton de parole en main a le droit de s'exprimer ;

– on transmet le bâton sur les indications de l'enseignant(e).

Prévoir de fabriquer le bâton de parole en classe : cylindre de carton ou de bois qui sera décoré (papier collé autour que l'on peint, morceaux de laine ou de ruban que l'on accroche dessus...).

Séance 2

a. Réécoute du début de l'histoire (épisode 1).

b. Écoute de l'épisode 2

c. Exploitation des deux premiers épisodes de l'histoire

Faire rappeler ce que l'on a appris dans l'épisode 1 concernant le début de l'histoire. Aider les élèves par des questions si nécessaire : *Que vont faire les enfants ? À qui vont-ils présenter leur spectacle ? Que veulent-ils faire pour leur spectacle ? Que propose la maîtresse pour que tout le monde ne parle pas en même temps ?* Faire rappeler les règles d'utilisation du bâton de parole.

Faire réécouter l'épisode 1 et enchaîner avec l'épisode 2. Montrer l'image correspondante sur le livret pour favoriser la compréhension. Laisser ensuite des volontaires raconter ce qu'ils ont retenu de la suite de l'histoire. Proposer ensuite de réécouter le passage. Donner quelques explications à l'aide de l'image, ce qui permettra aux élèves de s'exprimer à partir d'un support iconographique : des enfants dessinent sur une feuille. Ils préparent une affiche pour la fête de leur école. D'autres enfants terminent la confection d'un chapeau. Faire décrire ce dernier qui sera repris dans les activités de graphisme : il s'agit d'un chapeau pointu.

Demander de prendre le livret à la page 10. Faire observer et décrire ce que l'on voit dans l'activité 1. Expliquer qu'il s'agit de quatre bâtons de parole différents. Donner la consigne et faire observer le pictogramme. Faire verbaliser : *J'entoure le bâton de parole utilisé par les enfants*. Proposer alors d'observer les affiches de la page 11. Les faire décrire puis les confronter à celle visible dans le deuxième épisode de l'histoire. Donner alors la consigne et laisser les élèves entourer l'affiche qui convient.

Semaine 2

Séance 1

Activités autour de l'épisode 3

Débuter par le résumé des précédents épisodes de l'histoire : *Où sont les enfants ? Que doivent-ils décider ? Que doit demander un enfant qui veut parler ? Que vont faire les enfants pour la fête de leur école ? Que préparent-ils (montrer l'image de l'épisode 2) ?* Faire réécouter les deux premiers épisodes et enchaîner avec le suivant. Montrer l'image correspondante dans le livret, ce qui aidera les élèves à comprendre le texte qu'ils entendent. Proposer une seconde écoute de l'épisode 3 puis laisser les élèves s'exprimer et vérifier la compréhension globale : *Que se passe-t-il aujourd'hui dans l'école ? Que vont faire les élèves de la classe des petits ? Comment s'appelle l'enfant qui est devant les autres ? Reste-t-il devant les autres ? Que fait-il ?* Proposer une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture qui sera interrompue à chaque fois qu'il est nécessaire de proposer des explications. S'appuyer sur l'image, qu'il faudra faire décrire : on voit une estrade. Les enfants sont alignés les uns derrière les autres et ils s'apprêtent à monter sur cette estrade. Désigner le premier d'entre eux et faire rappeler son nom : *Ce garçon s'appelle Jérémy*. Les élèves reconnaissent le chapeau pointu qu'ils ont vu les camarades de Jérémy confectionner précédemment. Faire constater que Jérémy est surpris et qu'il quitte ses camarades pour repasser derrière la file d'enfants. Faire observer le dessin du bas de la page pour favoriser la compréhension du mot *surpris*. Inviter les élèves à arborer la mimique correspondante. Lire et faire répéter les deux phrases qui accompagnent le dessin : *Jérémy est surpris ! Mais qui va mener la danse ?* Vérifier la compréhension de cette dernière phrase, déjà donnée lorsque le titre de l'histoire a été indiqué : *Mais qui va emmener les élèves sur l'estrade / la scène pour faire la danse ?*

Demander de prendre les livrets à la page 10. Présenter l'activité 2. Faire constater que l'un des chapeaux est très différent tandis qu'un autre est un chapeau pointu. Seule diffère la décoration par rapport à celui rencontré dans l'histoire.

Séance 2

Activités autour de l'épisode 4

Faire rappeler le contenu de l'épisode précédent : ce qui se passe aujourd'hui, ce que les élèves de la petite section vont faire, les personnes à qui s'adressent leur spectacle. Faire rappeler le prénom de l'enfant qui se trouve devant ses camarades et sa réaction. Reprendre la phrase *Jérémy est surpris*. Et ajouter la question que l'on va retrouver d'épisode en épisode : *Mais qui va mener la danse ?* Faire alors écouter le nouvel épisode à deux reprises puis laisser les élèves

réagir : des volontaires racontent avec leurs mots ce qu'ils ont compris et retenu de l'histoire. Proposer une nouvelle écoute ou faire une nouvelle lecture pour donner des explications détaillées et vérifier la compréhension. S'appuyer également sur la description de l'image : c'est maintenant une fille qui se retrouve devant ses camarades. La faire nommer. Faire noter son expression qui montre la peur. Faire dire pourquoi elle éprouve ce sentiment : c'est toujours en raison du grand nombre de spectateurs qu'elle découvre lorsqu'elle se trouve en tête de la file. Faire constater qu'elle s'apprête, elle aussi, à repasser derrière ses camarades. Faire noter la présence de la maîtresse plus loin sur l'estrade, l'air un peu contrarié.

Faire observer les dessins du bas de la page pour rappeler la signification de *surpris* et de *Elle a peur*. Inviter les élèves à arborer les mimiques correspondantes. Lire et faire répéter les deux phrases qui accompagnent le dessin : *Jérémy est surpris, Fleur a peur ! Mais qui va mener la danse ?* Cette dernière phrase, déjà rencontrée dans le titre et l'épisode précédent, ne doit plus poser de problème de compréhension. Afin de faire travailler la conscience phonologique, appuyer sur les rimes lorsque les phrases sont dites : *Jérémy est surpris, Fleur a peur !*

Semaine 3

Séance 1

Activités autour de l'épisode 5

Procéder comme pour l'épisode précédent en faisant résumer ce qui s'est passé depuis le début de l'histoire et plus précisément lors de la fête de l'école. Les élèves détaillent la réaction des différents enfants : *Qui est surpris ? Qui a peur ? Pourquoi Jérémy est-il surpris ? Pourquoi Fleur a-t-elle peur ? Que font Jérémy et Fleur ?* Enchaîner avec l'écoute de l'épisode 5. Montrer l'image correspondante en même temps pour aider les élèves dans la compréhension du texte. Laisser ensuite les élèves réagir et raconter ce qu'ils ont compris. Reprendre l'écoute ou la lecture pour vérifier la compréhension détaillée et apporter les explications nécessaires. Vérifier notamment que *premier* et *dernier* sont bien compris. Utiliser l'image pour désigner le premier et le dernier de la file d'enfants. Concernant cette image, faire noter la réaction de la maîtresse, qui apparaît maintenant franchement contrariée par le comportement de ses élèves.

Comme pour les deux épisodes précédents, faire observer les images du bas de la page. Demander de retrouver les deux premiers éléments de la phrase, en posant des questions si nécessaire ou en amorçant les phrases : *Jérémy est... , Fleur est... , Pierre est...* Comme précédemment, appuyer sur les rimes pour aider les élèves à prendre conscience des sons employés. Conclure en faisant constater que la question est toujours la même : *Mais qui va mener la danse ?*

Séance 2

Activités autour de l'épisode 6

L'histoire présentant une structure répétitive, la méthode de travail est la même que celle employée précédemment : résumé des épisodes précédemment et notamment de tout ce qui concerne les réactions des enfants qui se trouvent devant leurs camarades. Poser des questions telles que *Qui est devant, tout d'abord ? Qui est surpris ? Que fait Jérémy ?*

Qui a peur ? Que fait Fleur ? Pourquoi Pierre est-il en colère ? Que fait-il ? Enchaîner avec l'écoute de l'épisode 6. Vérifier la compréhension globale : *Qui est maintenant devant la file d'enfants ? Astrid est-elle contente de se retrouver la première sur la scène ?* Proposer une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture et contrôler la compréhension détaillée. Mimer l'action d'avancer si tout le monde ne comprend pas ce mot. S'appuyer sur le dessin du bas de la page pour expliquer *timide* et ajouter qu'Astrid n'ose pas avancer toute seule sur la scène. Expliquer *Elle laisse sa place* en montrant le chemin qu'effectue l'enfant : *Elle ne reste pas devant les autres, elle ne reste pas à sa place et elle va derrière ses camarades.* Terminer en faisant observer les dessins du bas de la page et les différentes expressions, que les élèves pourront mimer au fur et à mesure. Faire retrouver les différentes phrases qui les accompagnent. Comme précédemment, mettre les élèves sur la piste si nécessaire et appuyer sur les rimes. Susciter l'envie de connaître la suite de l'histoire en faisant citer la question qui conclut l'épisode : *Mais qui va mener la danse ?*

Semaine 4

Séance 1

Activités autour de l'épisode 7

Débuter par l'évocation des épisodes précédents. Faire défiler les pages du livre pour aider les élèves dans leur récit. Deux points seront mis en valeur : ce que les enfants ont préparé pour la fête de l'école et la façon dont se déroule le début de leur prestation devant les parents et les autres classes. Faire observer les images du bas de l'épisode 6 pour faire retrouver les sentiments éprouvés par les différents enfants qui se sont retrouvés successivement devant leurs camarades. Les sonorités communes dans les mots peuvent les aider à retrouver le contenu du texte : *Jérémy est surpris / Fleur a peur / Pierre est en colère / Astrid est timide.*

Montrer ensuite l'image de l'épisode 7 et procéder à l'écoute de celui-ci. Après deux écoutes, les élèves réagissent. Faire constater que l'on assiste à la même scène. Faire nommer l'enfant qui n'est pas content et faire observer l'expression de son visage. Sur l'image, faire également commenter la réaction de la maîtresse : celle-ci n'est pas contente non plus

et elle s'est approchée des élèves. Comme lors de l'écoute des épisodes précédents, terminer en faisant observer les dessins du bas de la page. Les élèves peuvent mimer les expressions au fur et à mesure que sont montrées les différentes images. Ils rappellent dans chaque cas la phrase correspondante. Terminer par la question récurrente : *Mais qui va mener la danse ?*

Demander de prendre le livret 6 à la page 12. Faire observer la page quelques instants puis s'intéresser plus particulièrement à l'activité 1. Faire nommer les différents enfants que l'on y voit : Pierre, Astrid et Fleur. Faire observer ensuite l'image qui symbolise l'un des sentiments associés à ces enfants. Demander de faire la correspondance : *C'est Fleur qui a peur.*

Séance 2

Activités autour de l'épisode 8

Faire récapituler le nom des différents enfants qui se sont succédé devant leurs camarades et qui ont refusé de mener la danse. Pour aider les élèves, leur montrer les dessins que l'on trouve au bas de l'épisode 7. Montrer ensuite l'image correspondant au dernier épisode de l'histoire et faire écouter celui-ci à deux reprises. Laisser ensuite les élèves raconter avec leurs propres mots ce qu'ils ont compris. Les aider par des questions si nécessaire : *Est-ce que les enfants ont commencé leur danse ? Comment s'appelle l'enfant qui mène la danse ? Qui lui a demandé de mener la danse ? Est-ce que les spectateurs sont contents ?* Proposer une nouvelle écoute ou une nouvelle lecture pour vérifier la compréhension détaillée. Faire employer successivement des phrases à la forme affirmative et à la forme négative : *Est-ce que Jérémy est encore surpris ? Non, Jérémy n'est plus surpris. Fleur a-t-elle peur ? Non, Fleur n'a plus peur ?* etc.

Demander de prendre le livret à la page 12. Faire observer le bas de la page et nommer les différents enfants : Titouan, Clément et Jérémy. Les élèves se rappelleront ce qu'ils ont fait au cours de l'activité 1 : observation de l'image symbolisant le sentiment de l'un des enfants et correspondance avec l'enfant en question : *C'est Clément qui n'est pas content.*

L'exploitation de l'histoire se termine avec la page 13 du livret dans laquelle les élèves sont invités à retrouver l'ordre d'apparition des personnages. Dans chaque cas, faire dire le sentiment exprimé par chaque enfant : *Jérémy est surpris, Fleur a peur, etc.*

→ Objectifs

- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe.
- Développer son estime de soi.
- Accepter les autres, partager avec eux.
- Apprendre à devenir élève.
- Identifier les émotions et les maîtriser.

→ Matériel

- Livret 6, pages 14 à 32.
- Vignettes autocollantes (pour les activités)
- CD audio, pistes suivantes :
67_Livret 6_Comptine 1
68_Livret 6_Comptine 2_alphabet
69_fiche93_Comptine
- Fiches photocopiables.
- Poster 6.

La vie collective dans l'enceinte scolaire implique que les jeunes élèves maîtrisent leurs émotions. L'histoire *Mais qui va mener la danse ?* est une incitation pour apprendre à reconnaître quelques émotions simples : la surprise, la peur, la colère, la joie... Elle invite l'élève à repérer ces émotions sur lui-même (*Et toi, as-tu déjà été surpris(e) ? As-tu déjà eu peur ? T'es-tu déjà mis(e) en colère ? As-tu déjà éprouvé de la joie ?*), à comprendre ce qu'il ressent, à interpréter les réactions des autres. Le travail sur le langage est important car il permet à l'enfant d'identifier ses émotions et de les extérioriser. C'est un pas vers l'adaptation à ces émotions, à l'environnement

et aux autres, vers le fait d'acquérir une image positive de soi, d'être capable d'oser (pour prendre la parole, dire ce qu'on ressent, aller au-devant d'un camarade ou d'un adulte, effectuer un parcours dans la salle de motricité, etc.). L'histoire du livret peut constituer une première piste de réflexion. Prévoir de lire d'autres histoires dans lesquelles les personnages expriment leur peur, leur colère, leur tristesse, leur joie... Se servir également des situations vécues dans la classe pour continuer à aborder ces questions : se lancer dans une activité nouvelle sans appréhension, cadrer les comportements perturbants, etc.

Semaine 1

Domaine : Langage • Les fêtes

→ Objectifs de communication

- Décrire une fête.

→ Matériel

- Livret 6, page 14.
- Fiche photocopiable n°81.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

- Le vocabulaire relatif aux fêtes : *une fête, un anniversaire, une bougie, un invité, un cadeau, un paquet, un spectacle, une guirlande, une décoration, un lampion, un costume, un déguisement...*

Nombre de séances et dates à programmer en fonction de la vie de la classe

Les séances de langage doivent s'appuyer sur des supports concrets en lien avec le quotidien des élèves. Il faudra donc prévoir de programmer les séances sur les fêtes en fonction de la vie de la classe et des fêtes auxquelles on peut se référer directement : un anniversaire, une fête de fin d'année sont ainsi des occasions d'aborder cette thématique. Voici quelques suggestions pour mener ces séances :

- Dans certaines classes, on fête les anniversaires au fur et à mesure qu'ils se produisent. C'est un moment important pour un jeune enfant, qui lui permet notamment de faire un lien entre sa vie à la maison et l'école : parents qui apportent des gâteaux ou une salade de fruits, par exemple. Ce temps revêt une importance sociale particulière puisqu'il permet à l'enfant de montrer son appartenance à un groupe d'enfants du même âge que lui. Il faut faire de ces instants

un moment de partage : chanson en l'honneur de celui ou celle dont c'est l'anniversaire, par exemple, qui se trouve ainsi valorisé(e) ou encore dessin ou affiche collective qui lui est adressé. Prévoir d'associer le vocabulaire lié à la fête (*anniversaire, cadeau...*) et celui relatif au temps qui passe : *Untel / Unetelle avait 3 ans. Maintenant, il / elle a 4 ans*. Aider les élèves à comprendre ce que signifie *avoir 4 ans*. Faire faire des comparaisons avec un nouveau-né, un enfant qui a 1 an ou 2 ans, un enfant plus âgé (montrer des photos, faire allusion aux élèves des autres classes de l'école). Les élèves qui ont des frères et sœurs plus jeunes ou plus âgés pourront témoigner.

- La fête de l'école, telle que l'histoire *Mais qui va mener la danse ?* s'en fait l'écho, peut revêtir des formes différentes d'une école à l'autre. On peut y voir des expositions de travaux d'élèves, des jeux, on peut y assister à des spectacles divers (chants, saynètes, poésies, danses...), y déguster des spécialités culinaires et s'y désaltérer, etc.

C'est toujours un projet auquel les élèves sont associés à travers une préparation organisée et programmée. Les séances de langage pourront donc être nombreuses, riches et variées à ce sujet : l'histoire fournit quelques pistes sur les décisions à prendre, les réalisations à prévoir (affiches, travaux à exposer, chants et danses à préparer, costumes à confectionner, etc.). Un bilan pourra également être tiré de la fête qui vient de se dérouler (langage d'évocation) : chacun raconte ce qu'il a fait, la manière dont il ou elle a vécu la fête de l'école.

Une séance pour exploiter la fiche du livret, page 14

Faire ouvrir le livret à la page 14. Demander d'observer et de décrire l'image du haut de la page. Voici les principaux points à faire ressortir et sur lesquels il faudra prévoir des questions si les élèves ne les mentionnent pas : c'est l'anniversaire de Nadia. À ses côtés, on voit des membres de sa famille et des amis. Faire noter sur la table la présence du gâteau et des quatre bougies, qui permettent de connaître l'âge de l'enfant. Son papa et sa maman sont à côté avec chacun un paquet cadeau en main. Faire noter la présence des sucettes et la spirale qui les décore (préparation aux séances de graphisme sur les spirales), du chapeau pointu sur la tête de l'enfant (voir également le graphisme à ce sujet). Il y a une bouteille de jus de fruits et des verres (que l'on va retrouver dans la leçon sur vide / plein). Faire noter la présence des ballons de baudruche qui permettront d'introduire les activités sur l'air.

Demander ensuite d'observer l'image du bas de la page. La plupart des élèves vont probablement penser, au premier abord, qu'elle est identique à celle qu'ils viennent de décrire. Donner alors la consigne et inviter les élèves à chercher. Proposer ensuite de justifier les réponses. Par exemple : *J'ai entouré les bougies parce qu'il y en a quatre sur le gâteau de Nadia et ici il y en a cinq.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°81. Faire observer la page et laisser les élèves réagir librement : *Qu'avez-vous vu sur cette page ? Qu'avez-vous reconnu ?* Donner alors la consigne et faire observer le pictogramme qui l'accompagne. Prévoir de faire verbaliser ce qui est fait : *J'entoure les ballons et les guirlandes... Je n'entoure pas l'arrosoir, l'outil de jardinage, le seau et le parapluie. On ne les utilise pas pendant une fête.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours de la semaine au sujet des différentes fêtes : les nommer, dire les préparatifs qu'elles nécessitent, le matériel nécessaire, les personnes qu'elles impliquent, la façon dont elles se déroulent.

Domaine : Explorer le monde • Ordonner des événements

→ Objectifs

- Construire la notion de temps (ordonner des événements).

→ Matériel

- Images séquentielles.
- Étiquettes numérotées de 1 à 4.
- Livret 6, page 15.
- Fiche photocopiable n°82.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Les activités proposées permettront de réemployer le vocabulaire utilisé précédemment en ce qui concerne le repérage dans le temps : *avant, après, maintenant, en ce moment, hier, aujourd'hui, demain*, etc. Si le travail sur les images séquentielles est important en ce qui concerne le langage, celles-ci permettent également de développer des compétences relatives à la compréhension, la logique et la construction du temps. Elles obligent les élèves à prendre des indices, à interpréter des images et à faire preuve d'organisation pour retrouver l'ordre chronologique et disposer les images correctement.

Prévoir une série de trois ou quatre images séquentielles à partir d'une histoire (ou d'une série de photographies prises au fur et à mesure d'une d'activité menée en classe). Les afficher dans le désordre et demander de dire ce qu'on y voit. Chaque image est ensuite décrite une à une. Faire constater que les images ne sont pas dans l'ordre (ce constat sera probablement plus aisé si sont présentés des événements vécus par les élèves). Donner alors la consigne : *Les images ne sont pas dans l'ordre. Nous allons les mettre dans l'ordre.* S'assurer que les mots *ordre* et *désordre* sont correctement compris. Il faut commencer par repérer la première image. Faire justifier les réponses : *D'abord...* Il faut ensuite trouver la deuxième image. Cela exige le plus souvent un effort d'abstraction car il faut imaginer ce qui a pu se passer entre les deux actions illustrées. Faire chercher de la même façon les images suivantes. Faire récapituler les différents épisodes de l'histoire ou de l'action. Cela permettra de vérifier que les images sont bien dans l'ordre qui convient. Les élèves s'habituent aussi au sens de lecture en passant d'une image à l'autre. Prévoir autant d'étiquettes numérotées qu'il y a d'images. Lorsque la première image est affichée et validée, lui associer l'étiquette présentant le 1 (notion de chiffre ordinal). Proposer aux élèves de numéroté les autres images dans l'ordre.

Séance 2

Faire prendre les livrets 6 à la page 15. Utiliser la procédure décrite ci-dessus : prise de connaissance des images, description, explicitation de la consigne et remise des images dans l'ordre. Donner les étiquettes qui vont permettre de numéroté les images. Faire verbaliser : *Sur la première étiquette, je colle le 1. Sur la deuxième image, je colle le 2*, etc. Faire ensuite récapituler les différentes étapes de l'histoire : *D'abord, le papa mélange les ingrédients dans le saladier. Après, il met le gâteau dans le four. Et puis, il sort le gâteau du four quand il est cuit. Et après il met des bougies d'anniversaire dessus.*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°82. Il s'agit de quatre images séquentielles à remettre dans l'ordre à l'aide d'un numérotage. Comme dans les activités menées auparavant, prévoir de faire décrire les différentes images. Faire noter, en donnant la consigne, que la première d'entre elles a été repérée (faire suivre les pointillés avec le doigt). Faire ensuite récapituler les différents épisodes de l'histoire : 1. → *La fille a un paquet cadeau.* 2. → *Elle ouvre ce paquet.* 3. → *Elle sort un objet du paquet.* 4. → *C'est un joli bol, elle est très contente.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été fait : *Nous avons appris à remettre les images d'une histoire dans l'ordre.*

Domaine : Structurer sa pensée • Ranger selon la taille

→ Objectifs

- Comparer et ranger des éléments selon leur taille (ordre décroissant).

→ Matériel

- Livret 6, page 16.
- Fiche photocopiable n°83.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

En salle de motricité ou dans la cour, reprendre la comptine apprise lors des premières activités sur la comparaison et le rangement selon la taille. Refaire faire également des comparaisons de taille entre deux puis trois élèves. Les faire tout d'abord se ranger du plus petit au plus grand et faire à nouveau employer le vocabulaire adéquat : *petit, grand, plus petit que, plus grand que, le plus petit, le plus grand*. Les trois élèves seront placés l'un derrière l'autre en file indienne, le plus petit devant. Leur demander alors à tous de faire demi-tour. La file étant orientée (il y a un premier et un dernier), les positions se trouvent inversées : le plus grand se retrouve devant et le plus petit derrière. Les élèves, qui étaient rangés du plus petit au plus grand, sont maintenant rangés par ordre décroissant de taille. Faire faire à nouveau des constats et employer le vocabulaire voulu.

De retour en classe, faire constituer des tours avec des cubes. Les élèves rangent des séries de deux puis trois tours par ordre décroissant de taille (*de la plus grande à la plus petite*).

Séance 2

Faire prendre les livrets à la page 16. Laisser le temps nécessaire pour prendre connaissance de la première situation. Les élèves notent la présence des paquets. Expliquer la façon dont ils sont rangés et faire constater qu'il y a une erreur. Faire repérer le paquet qu'il faudrait déplacer et donner la consigne. Faire verbaliser : *Je barre ce paquet parce qu'il n'est pas à sa place*. Faire observer ensuite les dessins et les cases correspondant à la deuxième situation. Expliciter la consigne et distribuer les gommettes. Faire à nouveau verbaliser les actions.

► Évaluation

Proposer la fiche n°83. Les élèves prennent connaissance de la page. Ils notent la présence de plusieurs dessins identiques mais de taille différente. Donner la consigne et le matériel nécessaire. Prévoir de faire verbaliser : *Je découpe les... Puis je les colle du plus grand au plus petit / en commençant par le plus grand et en finissant par le plus petit.*

Domaine : Graphisme • Les lignes obliques

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (les lignes obliques).

→ Matériel

- Morceaux de ficelle ou de laine.
- Pailles, bandes de papier.
- Livret 6, page 17.
- Fiche photocopiable n°84.

Séance 1

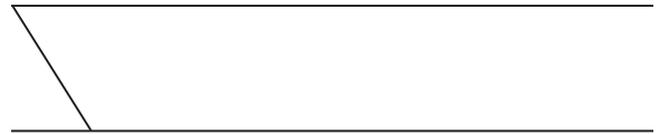
Découverte et manipulation

Les lignes obliques et le vécu corporel

Dans la salle de motricité ou dans la cour, placer deux longues cordes de façon parallèle et espacées d'environ 1 m. Placer une première ficelle comme ci-dessous :



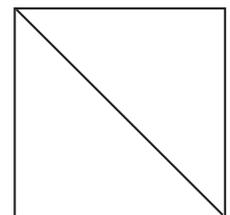
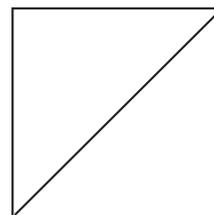
Faire observer la nouvelle ficelle et introduire le vocabulaire : *ligne oblique*. Distribuer ensuite des morceaux de ficelle aux élèves et leur demander de les placer de façon à former d'autres lignes obliques. Renouveler l'activité en inversant le sens des lignes obliques :



Séance 2

Matérialiser des lignes obliques

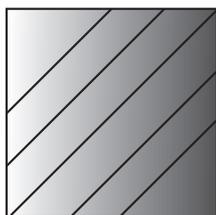
Préparer des feuilles carrées. Demander de constituer des colombins de pâte à modeler pour relier un angle de la feuille à l'angle opposé. Faire verbaliser : *Je place la pâte à modeler pour faire une ligne oblique*. Faire constater qu'il y a plusieurs solutions :



Séance 3

Tracer des lignes obliques en étant guidé(e)

Proposer la même activité que précédemment mais en faisant relier les diagonales avec un pinceau et de la peinture. En traçant ensuite des lignes adjacentes, il est possible d'obtenir un effet décoratif :



Séance 4

Tracer des lignes obliques à main levée

Faire rappeler ce qui a été fait lors de la première séance dans la salle de motricité ou dans la cour. Préparer des bandes de papier de couleur d'environ 4-5 cm de large. Proposer de les décorer avec des lignes obliques. Celles-ci seront tracées à peu près parallèles entre elles, à la manière de ce qui a été fait lors de la première séance à laquelle les élèves se réfèrent.

Proposer ensuite de prendre le livret 6 à la page 17. Les élèves observent les dessins et font le rapprochement avec les chapeaux qu'ils ont vus dans l'histoire *Mais qui va mener la danse ?* Faire constater la présence des pointillés et donner la consigne.

► Évaluation

Distribuer la fiche photocopiable n°84. Faire observer et nommer les dessins. Donner ensuite la consigne. Faire suivre les lignes avec le doigt avant de lancer le travail.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances et conclure : *Je sais tracer des lignes obliques.*

Semaine 2

Domaine : Langage • Exprimer ses sentiments

Objectifs de communication

- Exprimer ses sentiments. Employer des phrases affirmatives et négatives.

Matériel

- Livret 6, page 18.
- Fiche photocopiable n°85.

Contenu syntaxique, lexical et culturel

Le vocabulaire lié aux émotions : *surpris, étonné, content, heureux, joyeux, gai, triste, calme, énervé, fâché, timide, fatigué, la peur, la colère, la joie...*

Séance 1

Identifier des émotions

Revenir sur l'histoire *Mais qui va mener la danse ?* Reprendre une à une les pages qui montrent la réaction des enfants lorsqu'ils se retrouvent devant leurs camarades. Interroger les élèves : *Qui est surpris ? Qui a peur ? Qui est en colère ? Est-ce que c'est Pierre qui a peur ?* etc. Dans chaque cas, faire observer le dessin qui est associé aux différentes émotions. Demander de prendre la mimique correspondante. Demander à quelques volontaires d'accomplir l'action devant leurs camarades. Faire observer et commenter certaines particularités du visage : la bouche est souriante, les sourcils sont froncés, les yeux sont tristes...

Séance 2

Mimer des émotions

Photocopier les dessins qui correspondent aux différentes émotions de l'histoire *Mais qui va mener la danse ?* Proposer un jeu de mime : montrer l'un des dessins et demander aux élèves d'arborer la mine correspondante. Faire verbaliser : *Je suis surpris / J'ai peur / Je suis en colère*, etc. Proposer ensuite à un volontaire de mimer une des émotions. Un autre élève va chercher le dessin correspondant. L'élève qui mime dit à son camarade si son choix est juste ou non. Le jeu se poursuit ainsi avec d'autres élèves.

Séances 3 et 4

Mimer des émotions

Dans la salle de motricité ou dans la cour de récréation, mettre en œuvre la comptine suivante, sous la forme d'une ronde, selon les modalités décrites ci-après :

*Mon petit lapin a bien du chagrin
Il ne saute plus dans son p'tit jardin.
Mon petit lapin a bien du chagrin
Il ne saute plus dans son p'tit jardin.*

*Saute, saute, saute mon petit lapin
Saute, saute, saute dans ton p'tit jardin
Saute, saute, saute mon petit lapin
Et choisis quelqu'un que tu aimes bien*

L'organisation est la suivante : les élèves forment une ronde, l'un d'entre eux se plaçant au centre et jouant le rôle du petit lapin triste. Il est accroupi et prend l'air qui convient. Pendant ce temps, la ronde se déplace en chantant. Elle s'arrête à la fin du premier couplet. Les élèves se lâchent les mains et frappent dans les mains en disant *Saute, saute...* L'élève qui joue le rôle du lapin effectue des sauts sur place puis, à la fin du second couplet, il se dirige vers un élève de son choix qu'il désigne pour le remplacer comme lapin. On recommence ainsi plusieurs fois de suite. L'activité est reconduite lors d'une deuxième séance, dont la mise en place sera plus aisée une fois que les élèves ont mémorisé la chanson et les actions qui l'accompagnent.

Séance 5**Exploitation de la fiche du livret, page 18**

Faire décrire ce que l'on voit à la page 18. Les élèves peuvent essayer d'anticiper ce qui est attendu d'eux : observation des dessins représentant des émotions et de ceux montrant les personnages de l'histoire, présence des points et du pictogramme accompagnant la consigne. Expliciter celle-ci puis faire verbaliser ce qui est fait : *Sur le premier dessin, je vois quelqu'un qui est surpris. C'est Jérémy qui est surpris. Je relie les deux dessins.*

Proposer ensuite l'activité 2 qui permettra de faire référence à son expérience personnelle.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°85. Faire préciser le contenu des dessins. Les élèves doivent comprendre que ceux-ci fonctionnent deux par deux : soit on est en pleine forme, soit on est fatigué. Et soit on est content, soit on est en colère (il existe évidemment des états intermédiaires mais qui, par souci de simplification, ne seront pas pris en compte ici). Chaque élève peut donc colorier deux dessins, ce qui représente quatre situations possibles, que l'on demandera de verbaliser : *Je suis content(e) et en pleine forme / Je suis content(e) et fatigué(e) / Je suis en pleine forme et en colère / Je suis fatigué(e) et en colère.*

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage à partir des dessins montrant différentes émotions.

Domaine : Explorer le monde • Le premier, le dernier**→ Objectifs**

- Savoir reconnaître le premier et le dernier.

→ Matériel

- Livret 6, page 19.
- Fiche photocopiable n°86

Séance 1

Dans la salle de motricité ou dans la cour de récréation, organiser des ateliers dans lesquels les élèves vont devoir se mettre en file indienne pour passer les uns après les autres (passage d'un obstacle, figure à accomplir sur un tapis, balle à lancer vers une cible (une caisse ou autre), etc. Donner alors des instructions : *Le premier de chaque groupe lance la balle dans la caisse. Le premier de chaque groupe va chercher la balle qu'il a lancée puis il va s'asseoir en dernier.* Stopper ensuite le jeu et faire désigner le premier et le dernier de chaque groupe (donner aussi les mots au féminin : *première, dernière*). Cette activité de repérage dans l'espace permet également de faire prendre conscience de la valeur ordinale du nombre : un nombre sert également à numéroter des éléments. Dans les groupes d'élèves alignés, il y a ainsi un premier, un deuxième, un troisième..., un dernier. En complément, organiser des courses par petits groupes. On peut ainsi désigner l'enfant qui est arrivé premier, le suivant qui est deuxième, etc. Lorsqu'on parle du deuxième de la course ou qu'on l'affecte du numéro 2, on ne désigne pas le

nombre d'éléments d'un ensemble mais son rang.

Pour conclure, demander à un groupe de quatre ou cinq élèves de venir faire le petit train devant leurs camarades. Faire désigner le premier et le dernier de la file. Demander ensuite à chaque enfant de faire un demi-tour sur lui-même. Le premier se retrouve ainsi en dernier et le dernier en premier. Faire désigner ces derniers. Cette activité doit permettre de comprendre l'importance de l'orientation. C'est ce paramètre qui permet de déterminer la notion de rang. On peut faire faire la même expérience avec une série de petites voitures alignées et toutes orientées dans le même sens, par exemple.

Séance 2

Présenter la page 19 du livret 6. Faire décrire les deux situations. Les élèves doivent percevoir deux points : les enfants sont rangés les uns derrière les autres et ils sont tous orientés dans le même sens (*Ils regardent tous du même côté*). C'est donc cette orientation qui permet de désigner un premier et un dernier dans chaque cas. Concernant la deuxième situation, faire faire des constats comme précédemment : *Les enfants ont-ils fait demi-tour comme nous ?* (référence à ce qui a été fait au cours de la séance 1) *Où bien ont-ils changé de place ?* (l'enfant qui était à gauche est passé à droite, etc.)

► Évaluation

Présenter la fiche photocopiable n°86. Les élèves retrouvent cette fois la situation qu'ils ont vécue lors de la première séance : les enfants ont tous effectué un demi-tour sur eux-mêmes.

► Synthèse

Faire la synthèse des points abordés : *Je sais reconnaître le premier enfant et le dernier enfant de la file.*

Domaine : Structurer sa pensée • Plein ou vide ?**→ Objectifs**

- Distinguer vide / plein.
- Employer le vocabulaire relatif aux manipulations réalisées (*remplir, vider, verser, ajouter, plein, vide...*).

→ Matériel

- Récipients (verres, saladiers, bouteilles...), pailles.
- Eau, sable.
- Un panier (ou une caisse) remplie de balles.
- Livret 6, page 20.
- Fiche photocopiable n°87.

Séance 1

Mettre en place le jeu *Vider le panier* (ou la caisse selon le contenant disponible) dans la salle de motricité ou la cour de récréation. Présenter un panier rempli de balles (on peut aussi y mettre d'autres objets). Les élèves sont disséminés sur le terrain de jeu. L'enseignant(e) se place au centre du terrain devant la caisse. Expliquer le but du jeu : pour les élèves, il s'agit de rapporter les balles dans le panier au fur et à mesure que l'enseignant(e) va les y enlever. Pour l'enseignant(e), il s'agit de vider le panier et

de lancer sur le terrain les balles que les élèves rapportent. Résumer la consigne : *Je vais essayer de vider le panier. Vous, vous allez chercher les balles que je lance et vous les remettez dans le panier.* N.B. Il faut laisser une chance aux élèves qu'il reste toujours au moins un objet dans le panier, l'enseignant(e) explique donc qu'il ne peut prendre qu'un seul objet à la fois. Après quelques minutes, on effectue un constat : si le panier est vide, l'enseignant(e) a gagné. Dans le cas contraire, ce sont les élèves qui ont gagné.

Séance 2

En classe, proposer des activités de transvasement qui vont permettre de montrer des récipients pleins et d'autres vides. Repartir de la page de langage 14 dans le livret 6 (les fêtes). Faire rappeler que la fillette, Nadia, fête son anniversaire et noter la présence de la bouteille de jus de fruits et des verres. Proposer d'imaginer ce que préférerait Nadia : un verre plein ou un verre vide ? Face aux élèves sont présentés un verre vide, un autre à moitié plein et un autre plein. Une bouteille est également mise à disposition. Faire désigner le verre plein dont on peut supposer que les élèves vont dire que c'est celui que Nadia voudrait. Proposer alors de remplir les autres verres pour ses amis et les membres de sa famille. Laisser les élèves procéder. Il y a plusieurs solutions : transvasement d'un verre à l'autre et utilisation de la bouteille. Faire verbaliser : *Ce verre est plein. Il est pour Nadia. Ce verre est vide. Je le remplis avec la bouteille / avec l'autre verre.* Proposer ensuite d'ouvrir le livret 6 à la page 20. Faire décrire le contenu de chaque verre (activité 1) et de chaque bouteille (activité 2). Donner ensuite la consigne. Comme précédemment, faire verbaliser.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°86. Faire observer et décrire le contenu de la page. Demander ensuite de dire si les différents contenants cités sont pleins ou non. Donner la consigne et la faire reformuler. Prévoir de faire verbaliser : *La bouteille est pleine, la poubelle aussi. La boîte à œufs est vide. Le verre et la boîte aussi. Le panier est rempli de fruits et légumes. Il y a quelques affaires dans le carton mais il n'est pas rempli.*

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais reconnaître un verre (ou autre) qui est plein ou vide.*

Domaine : Graphisme • Les lignes brisées

→ Objectifs

- Reproduire un motif graphique (les lignes brisées).

→ Matériel

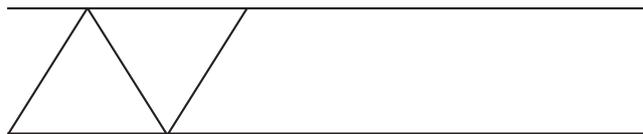
- Morceaux de ficelle ou de laine. Bandes de papier.
- Livret 6, page 21.
- Fiche photocopiable n°88.

Séance 1

Les lignes brisées et le vécu corporel

Dans la salle de motricité ou dans la cour, reprendre l'activité menée à propos des lignes obliques : placer deux

longues cordes de façon parallèle et espacées d'environ 1 m. Placer deux ou trois ficelles comme ci-dessous pour constituer le début d'une ligne brisée :



Faire observer les ficelles et introduire le vocabulaire : *Regardez, j'ai placé une première ligne oblique, puis une autre et encore une autre. J'ai fabriqué une ligne brisée. Qui veut continuer ma ligne brisée ?* Distribuer ensuite des morceaux de ficelle aux élèves et leur demander de les placer de façon à poursuivre le tracé.

Séance 2

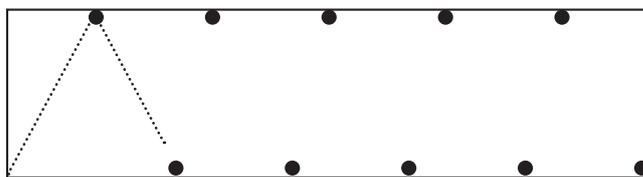
Matérialiser des lignes brisées

Faire rappeler ce qui a été fait lors de la première séance dans la salle de motricité ou dans la cour. Demander de constituer des colombins de pâte à modeler pour représenter les lignes brisées. Les élèves peuvent se mettre à plusieurs, chacun posant son morceau de pâte à modeler à la suite de celui de son camarade. Faire verbaliser : *Je place la pâte à modeler pour faire une ligne brisée.*

Séance 3

Tracer des lignes brisées en étant guidé(e)

Faire rappeler à nouveau ce qui a été fait lors de la première séance dans la salle de motricité ou dans la cour. Proposer de représenter les lignes brisées d'une autre façon. Préparer des bandes de papier avec des gommettes collées à espaces réguliers constituant des repères pour tracer des lignes brisées (il est aussi possible de tracer des ronds). Demander de relier les points de façon à constituer une ligne brisée.



Séance 4

Tracer des lignes obliques à main levée

Préparer des bandes de papier de couleur d'environ 4-5 cm de large. Proposer de les décorer avec des lignes brisées. Il s'agit d'effectuer le même type de tracés que dans la séance précédente mais sans l'aide des repères. Proposer ensuite de prendre le livret à la page 21. Les élèves observent les dessins et font le rapprochement avec les tracés qu'ils ont effectués auparavant. Faire constater la présence des pointillés et donner la consigne.

► Évaluation

Distribuer la fiche photocopiable n°88. Faire observer et nommer les dessins. Donner ensuite la consigne. Faire suivre les lignes avec le doigt avant de lancer le travail. Faire verbaliser : *Je suis les traits pour tracer des lignes brisées.*

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances et conclure : *Je sais tracer des lignes brisées.*

Semaine 3

Domaine : Langage • Raconter une histoire à partir d'images (1)

→ Objectifs de communication

- Observer des images, les interpréter et raconter l'histoire correspondante.
- Anticiper la fin d'une histoire.

→ Matériel

- Histoire à partir d'images.
- Livret 6, page 22.
- Fiche photocopiable n°89.

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

- Le vocabulaire lié à la description d'images (*en haut, en bas, à côté, près de...*) et au repérage dans le temps (*d'abord, puis, et puis, alors, un jour, avant, après, à la fin...*).

Séance 1

Écouter une histoire

Choisir un album dont l'histoire pourra être retrouvée aisément à partir des images. La première séance est une séance classique d'audition d'un texte lu par l'enseignant(e). L'objectif est de savoir écouter l'histoire, de la comprendre et d'en retenir les principales étapes. Prévoir de vérifier la compréhension globale puis la compréhension détaillée et de donner des repères concernant la chronologie du récit : *Un jour... Après... Et encore après... Et à la fin...*

Séance 2

Raconter une histoire entendue précédemment

Proposer aux élèves de raconter l'histoire qui a été lue lors de la séance précédente. Raconter s'apprend. Deux compétences essentielles au moins sont mises en jeu : formuler une description en se faisant comprendre (les élèves prennent appui sur les images du livre pour raconter) et raconter en se faisant comprendre (c'est par la répétition d'histoires et de contes adaptés à leur âge que les élèves parviennent à comprendre des récits et peuvent les raconter à leur tour : chronologie, structure). Proposer à un volontaire de raconter le début de l'histoire sans le support du livre. D'autres élèves interviennent par la suite pour poursuivre le récit. Si nécessaire, solliciter les autres élèves pour aider et compléter ce qui est dit. Il faut que la structure de l'histoire soit apparente et la succession des événements prise en compte, que les principaux personnages soient évoqués correctement.

Séance 3

Raconter une histoire entendue précédemment à partir des images de cette histoire

Un nouvel élève restitue le récit. Cette fois, l'aider en montrant les images au fur et à mesure. Si nécessaire, reformuler les structures syntaxiques. Solliciter ensuite d'autres élèves successivement pour raconter la suite et la fin de l'histoire. Par rapport à la séance précédente, le récit doit se faire plus détaillé et prendre appui sur les illustrations. Les élèves évoquent, par exemple, les lieux de l'histoire à partir de la description des images.

Séance 4

Évoquer les étapes d'une l'histoire

Plusieurs organisations sont possibles pour faire réfléchir les élèves sur les différentes étapes du récit et leur succession : photocopier les pages du livre pour en faire des images séquentielles à remettre dans l'ordre ; raconter un événement de l'histoire et demander de le replacer dans le récit (les élèves doivent désigner la page concernée, raconter ce qui s'est passé avant et ce qui va se passer après).

Séance 5

Exploitation de la fiche du livret 6, page 22

Demander d'observer la page et les différentes images puis expliquer qu'elles racontent une histoire. Les élèves, en point de départ, doivent donc montrer qu'ils sont capables de lire une image et d'interpréter ce qu'ils voient. Ils doivent ensuite construire un récit fait de quelques phrases dont la syntaxe sera correcte et qui comprendra quelques connecteurs (*puis, ensuite, et après...*). Voici les points essentiels concernant l'histoire : *Un papa et sa fille achètent une poupée dans un magasin. La vendeuse va emballer le cadeau (dessin 1). La fille offre le cadeau à une amie (dessin 2). L'amie ouvre le paquet et sort la poupée (dessin 3).* Naturellement, toutes les variantes plausibles seront admises : les élèves peuvent donner un nom aux personnages, mentionner des lieux, indiquer la raison pour laquelle la fillette fait un cadeau, considérer que la copine est en fait une cousine, par exemple, évoquer la joie de celle-ci lorsqu'elle reçoit le cadeau, etc.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°89. L'activité débute par la prise de connaissance de la première image. Les élèves pourront évoquer les points suivants : un papa, une maman et deux enfants ont mis la table. On voit des décorations et des paquets cadeaux. Donner alors la consigne et laisser les élèves observer les deux images suivantes. Faire raconter la fin de l'histoire. Naturellement, s'il est possible d'envisager que la famille sorte de la maison, mais les décorations ont disparu... Donc c'est la deuxième image qui est la plus plausible quant à la suite de l'histoire : les invités arrivent.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage à partir des histoires et des images.

Domaine : Explorer le monde • De l'air autour de nous

→ Objectifs

- Prendre conscience de la présence de l'air autour de soi (souffler, gonfler un ballon, observer les manifestations de l'air en mouvement...).

→ Matériel

- Une cuvette, de l'eau, des pailles.
- Objets gonflés d'air (balle, ballon, ballon de baudruche, roue de vélo...).
- Livret 6, page 23.
- Fiche photocopiable n°90.

Séance 1

Il est difficile pour de jeunes enfants de comprendre la présence de l'air étant donné que celui-ci est invisible : un verre ou une bouteille qui ont été vidés du liquide qu'ils contenaient paraissent vides alors qu'ils sont, en réalité, remplis d'air. Les élèves vont peu à peu prendre conscience de cette matière qu'ils ne voient pas. Pour cela, il faut s'appuyer sur les manifestations de l'air observables aisément par de jeunes enfants : mouvements respiratoires, souffle que l'on peut ressentir sur sa main, feuilles des arbres qui bougent sous l'effet du vent, air déplacé par un ventilateur, etc. Les constats en resteront à un niveau très simple : on ne cherchera pas à montrer que l'air est partout, par exemple, mais on se contentera de produire des effets sans chercher à donner des explications complexes.

Dans la mesure du possible, profiter d'un jour de vent pour faire observer les manifestations de l'air en mouvement : feuilles des arbres qui bougent, poussière soulevée du sol, etc. Poser des questions au sujet des différents phénomènes observés : *Qu'est-ce qui fait bouger les feuilles de l'arbre ? Pourquoi la poussière se déplace-t-elle sur le sol ?* Si possible, faire observer des oiseaux, des insectes ou des avions qui s'appuient sur l'air pour avancer (prévoir de montrer des photos si de telles observations n'ont pas pu être menées).

En classe, faire ensuite réaliser quelques manipulations pour mettre en valeur la présence de l'air : mettre de l'eau dans une cuvette et demander à des élèves de souffler dans l'eau avec une paille. Faire constater la présence des bulles : c'est de l'air. Cette manipulation permettra, au passage, de faire constater aux élèves qu'ils respirent en permanence : l'air qui passe dans la paille et qui produit des bulles dans l'eau a été inspiré puis expiré (ces deux termes ne seront pas donnés). Proposer alors à chaque élève de souffler sur sa main ou sur son bras.

Faire identifier des objets qui sont gonflés avec de l'air : balles, ballons. Gonfler et faire gonfler des ballons de baudruche. Faire faire des constats : chaque enfant indique avec ses mots qu'il « avale » de l'air et qu'il souffle ensuite dans le ballon.

Voici une comptine sur le thème des activités qui viennent d'être menées :

Le vent

Pff, pff, pff

*Le vent souffle tout doucement
Il fait danser les nuages*

Hou, hou, hou,

*Le vent souffle comme un fou
Attention, il se glisse partout*

(Faire souffler doucement lorsque l'on dit *pff*. Et demander de souffler fort lorsque l'on dit *hou*).

Séance 2

Faire prendre les livrets à la page 23. Concernant la première activité, il sera sans doute plus difficile pour les élèves de repérer la présence de l'air dans la roue de vélo s'ils n'ont pas pu en voir une en classe ou s'ils n'ont jamais vu un adulte ou un aîné en gonfler une. Concernant la deuxième activité, prévoir de faire souffler sur une bougie si cela n'a pas été fait auparavant dans la classe (élèves qui ont soufflé sur les bougies d'un gâteau d'anniversaire, par exemple).

Une liaison est possible avec les activités artistiques en proposant des réalisations avec des pailles : faire souffler de l'air pour étaler des gouttes d'encre.

► Évaluation

Présenter la fiche photocopiable n°90. La première activité reprend des observations qui ont été menées au début de la première séance. La deuxième constituera une trace écrite des expérimentations menées avec les élèves.

► Synthèse

Faire la synthèse des points abordés : *Il y a de l'air autour de nous. Les oiseaux, les mouches s'appuient sur l'air pour voler. Il y a de l'air dans un ballon, dans une roue de vélo ou de voiture. Je respire de l'air toute la journée.*

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres jusqu'à 5 (1)

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, ranger, représenter les premiers nombres (jusqu'à 5).

→ Matériel

- Matériel de manipulation (pions, jetons, cubes, crayons, feutres...).
- Étiquettes avec les premiers chiffres ; des doigts levés représentant 1, 2, 3, 4 et 5 ; les constellations du dé (1, 2, 3, 4 et 5).
- Livret 6, page 24.
- Poster 6.
- Fiche photocopiable n°91.
- Vignettes autocollantes.

Les séances sur les nombres jusqu'à 5 sont construites comme les précédentes : reprise des comptines numériques permettant de mémoriser la suite des mots qui désignent les nombres, dénombrement et constitution de collections et comparaison de ces collections. L'aspect du nombre ordinal, qui permet de repérer la position d'un élément dans un ensemble ordonné n'est pas spécifiquement abordé ici.

Séance 1

Voir la leçon 1 sur les nombres jusqu'à 4, page 92 du présent guide pédagogique, les activités qui y sont proposées sont transposables sans difficultés sur les nombres jusqu'à 5 : dénombrement de points, de jetons ou de doigts (ou d'autres objets lors d'une séance de motricité : balles que l'on a lancées dans une caisse, par exemple), décompositions du nombre 5 (5 éléments ; 4 éléments et 1 élément et inversement : notion de commutativité ; 3 éléments et 2 éléments et inversement), comparaison de collections.

Séance 2

Les activités proposées lors de la précédente séance sont poursuivies. Le poster 6, qui présente différentes représentations des quantités jusqu'à 5, sera utilisé : faire compter les doigts, les points sur le dé, lire les nombres correspondants. Puis la fiche 24 du livret est présentée. Les élèves y trouvent une première activité dans laquelle ils doivent dénombrer des éléments (bougies sur un gâteau) et une autre au cours de laquelle ils doivent lire des étiquettes avec des nombres et constituer une collection comportant le nombre d'éléments attendus.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°91. Les élèves y trouvent à nouveau les deux types d'activités qui viennent d'être évoquées. Dans le second cas, pour constituer une collection, ils doivent tenir compte des éléments qui sont déjà présents sur chaque guirlande. Prévoir d'insister sur ce point lors de l'explicitation des consignes.

► Synthèse

Utiliser les étiquettes pour faire rappeler ce qui a été fait au cours des différentes séquences : compter des doigts, des points sur un dé, dessiner des éléments pour obtenir le nombre voulu, lire les chiffres de 1 à 5.

Domaine : Graphisme • Les spirales**→ Objectifs**

- Reproduire un motif graphique (les spirales).

→ Matériel

- Ficelle, ruban, pâte à modeler.
- Livret 6, page 25.
- Fiche photocopiable n°92.

Séance 1**Les spirales et le vécu corporel**

Revenir à l'histoire *Mais qui va mener la danse ?* et faire observer les chapeaux réalisés par les enfants. Ces chapeaux ont également été vus dans différentes pages du livret et les spirales auront déjà été repérées. Demander de mettre le doigt sur le point de départ, au centre, et faire suivre la spirale. Puis mettre à la disposition des élèves des rubans ou des ficelles et leur demander de fabriquer des spirales : il faut enrouler le ruban ou la ficelle. Introduire le vocabulaire : *Nous avons réalisé des spirales. Ce sont ces traits qui tournent.*

Séance 2**Matérialiser des spirales avec de la pâte à modeler**

Faire rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente et proposer de réaliser maintenant des spirales avec de la pâte à modeler. Pour ce faire, il faut réaliser un colombin suffisamment long (ou plusieurs de taille plus petite que l'on va assembler) et l'enrouler sur lui-même.

Séance 3**Tracer des spirales à main levée**

Chaque élève dispose d'une feuille sur laquelle ont été collées des gommettes ou tracés des ronds de petite taille. Expliquer qu'il s'agit du départ de chaque spirale. Faire faire quelques tracés avec le doigt puis avec un feutre.

Séance 4**Exploiter la page 25 du livret 6**

Faire prendre le livret à la page 25. Faire identifier les spirales. Dans la première activité, le tracé est guidé. Faire constater par les élèves que leurs tracés ne doivent pas déborder dans la zone blanche. Dans la deuxième activité, faire noter la présence des pointillés, que les élèves suivront avec le doigt avant d'effectuer les tracés avec un feutre.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°92. Le principe de travail suit la méthode habituelle : observation, réaction, explicitation de la consigne, suivi du tracé avec le doigt puis tracé avec un feutre.

► Synthèse

Faire la synthèse de ce qui a été fait au cours des différentes séances : *Je sais tracer des spirales.*

Semaine 4**Domaine : Langage • Raconter une histoire à partir d'images (2)****→ Objectifs de communication**

- Observer des images, les interpréter et raconter l'histoire correspondante.
- Anticiper la fin d'une histoire.

→ Matériel

- Histoire à partir d'images.
- Livret 6, page 26.
- Fiche photocopiable n°93.
- CD pistes suivantes :
67_Livret 6_Comptine1
69_fiche93_Comptine

→ Contenu syntaxique, lexical et culturel

- Le vocabulaire lié à la description d'images (*en haut, en bas, à côté, près de...*) et au repérage dans le temps (*d'abord, puis, et puis, alors, un jour, avant, après, à la fin...*).

Séances 1, 2, 3 et 4

Reprendre les activités proposées la semaine précédente (Raconter une histoire à partir d'image (1)) en utilisant un nouvel album. Comme précédemment, il s'agit successivement d'être capable d'écouter une histoire, de la comprendre, d'en retenir les principales étapes et de la raconter. Ce sont ensuite les images de l'histoire qui sont utilisées, les élèves devant raconter celle-ci à partir des supports iconographiques.

Séance 5**Exploitation de la fiche du livret 6, page 26**

Faire observer les images. Les élèves, dans un premier temps, vont montrer qu'ils sont capables de les lire puis ils doivent construire un récit cohérent. Veiller à la correction de la syntaxe et inciter à l'utilisation de connecteurs : *D'abord... Et puis/Après...*

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°93. Le travail s'effectue selon les modalités décrites précédemment.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des leçons de langage : *Je sais raconter une histoire à partir d'images.*

Domaine : Explorer le monde • Le toucher

→ Objectifs

- Développer ses capacités sensorielles (identifier des textures, des objets au toucher).
- Identifier l'organe des sens concerné.
- Utiliser le vocabulaire approprié : *petit, grand, dur, mou, doux, pointu, piquant, rugueux...*

→ Matériel

- Boîte ou panier recouvert d'un tissu ou sac fermé par un cordon.
- Des objets à faire reconnaître au toucher (crayon, gomme, coton, brosse à dents, ficelle, papier, papier crépon, élastique...)
- Livret 6, page 27.
- Fiche photocopiable n°94.
- Vignettes autocollantes.

Séance 1

Placer des objets courants dans un panier (ou une boîte) recouvert par un tissu (ou un sac fermé par un cordon). Faire observer le panier et demander d'imaginer ce qu'il peut contenir. Les élèves donnent leur avis. Demander comment on peut vérifier les hypothèses qui sont émises. Faire constater qu'il est possible de glisser la main dans le panier et préciser qu'on n'a pas le droit pour autant de regarder à l'intérieur. Un volontaire vient sortir un objet et le montre aux autres. Faire nommer l'objet en question. Le jeu est renouvelé à quelques reprises. Dans chaque cas, l'objet est remis dans le panier. Par la suite, une difficulté supplémentaire est introduite : l'élève doit mettre la main dans le panier, saisir un objet et dire de quoi il s'agit. Lorsqu'il a fait une proposition, il sort l'objet en question et la classe vérifie. Profiter de cette phase pour introduire le vocabulaire approprié : *Est-ce que ton objet est dur / mou / pointu / rugueux... ?* Certains mots ne seront sans doute pas compris de tous. Prévoir alors de faire toucher un objet doux, un autre rugueux, etc. Dans une autre variante, on peut mettre deux objets de chaque sorte dans le panier. Un élève saisit un objet. Un autre élève doit ensuite essayer de trouver le même objet parmi ceux qui restent dans le panier. Introduire ensuite le mot *toucher* : *Tu as touché un objet. Qu'est-ce que c'est ?* Faire nommer l'organe qui a permis de saisir et d'identifier les objets : *C'est la main.*

Séance 2

Faire rappeler ce qui a été fait au cours de la séance précédente. Faire réemployer le vocabulaire : *Quel objet était doux ? Il y avait un objet pointu. C'était lequel ?* Proposer ensuite de prendre le livret à la page 27. Faire identifier les différents objets et animaux représentés. S'assurer que les élèves les connaissent tous en faisant dire à quoi ils servent ou bien où on les trouve : l'aiguille à coudre, le cactus, le pompon notamment. Donner ensuite la consigne. Faire verbaliser : *L'ananas n'est pas doux. Je ne l'entoure pas. Le cactus a des piquants. Il est pointu et il n'est pas doux. Je ne l'entoure pas, etc.*

► Évaluation

Présenter la fiche photocopiable n°94. Les critères relevant du toucher portent ici sur le chaud et le froid, des sensations que les élèves ont déjà éprouvées dans la vie courante. Faire nommer le contenu des dessins puis distribuer une gommette bleue. Demander de l'associer à un objet froid. Demander ensuite de prendre une gommette rouge et de l'associer à un objet chaud. Ces deux gommettes serviront de référence pour la suite de l'activité. Profiter de la présence d'objets dangereux (feu de bois, casserole fumante) pour mettre en garde les élèves au sujet des dangers domestiques et des risques de brûlures.

► Synthèse

Faire la synthèse des points abordés : *Je touche avec ma main. Je sais reconnaître des objets en les touchant. Je sais reconnaître ce qui est froid et ce qui est chaud.*

Domaine : Structurer sa pensée • Les nombres jusqu'à 5 (2)

→ Objectifs

- Dénombrer, décomposer, représenter les premiers nombres (jusqu'à 5).

→ Matériel

- Matériel de manipulation (pions, jetons, cubes, crayons, feutres...)
- Étiquettes avec les premiers chiffres ; des doigts levés représentant 1, 2, 3, 4 et 5 ; les constellations du dé (de 1 à 5).
- Livret 6, page 28.
- Poster 6.
- Fiche photocopiable n°95.

Séance 1

Reprendre les activités de manipulation mises en place la semaine précédente.

Puis proposer de réaliser des groupements comportant jusqu'à 5 éléments. Voir à ce sujet les propositions concernant la leçon *Les nombres jusqu'à 4 (2)*, page 94 dans ce guide pédagogique.

Séance 2

Faire prendre le livret à la page 28. Dans la première activité, il s'agit de dénombrer des éléments. Les élèves doivent être capables de lire les nombres proposés dans chaque cas. Ils doivent donc avoir passé auparavant un temps suffisant en présence d'étiquettes présentant ces nombres. Il faut prévoir des affichages à ce sujet, auxquels il sera possible de se référer en cas de besoin (utilisation du poster 6). Dans la deuxième activité, il faut constituer une collection (dessiner 5 éléments).

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°95. Si les élèves jouent régulièrement avec des dés, ils reconnaîtront la disposition des points. Comme précédemment, il faut pouvoir lire les étiquettes pour effectuer la tâche demandée. C'est également le cas pour la deuxième activité, où il faut constituer une collection en tenant compte de l'information chiffrée donnée en début de ligne.

► Synthèse

Prévoir de faire récapituler ce qui a été fait au cours des différentes séances : dénombrement, constitution de collections, groupements par 5.

Domaine : Graphisme • Les chiffres 4 et 5 et les lettres T, U, V, X

→ Objectifs

- Colorier les chiffres 4 et 5.
- Repasser le tracé des chiffres 4 et 5.
- Colorier des lettres de l'alphabet (T, U, V, X).
- Tracer les lettres T, U, V et X sur des pointillés.

→ Matériel

- Livret 6, page 29 (les chiffres 4 et 5) et 30-31 (l'alphabet).
- Fiche photocopiable n°96.
- CD, piste 68_Livret 6_Comptine2 (chanson de l'alphabet).

Séance 1

Découverte et manipulation

Colorier les chiffres 4 et 5 avec divers outils

La progression est la même que celle suivie pour l'écriture des chiffres abordés précédemment : les activités sont introduites à la suite de dénombrements et du repérage de quatre ou cinq objets, par exemple. Prévoir de faire effectuer des tracés avec divers outils : coloriage des chiffres étudiés à la peinture, par exemple, puis avec des feutres, des craies grasses, etc. Comme cela a été proposé précédemment, découper les coloriages, ce qui fera disparaître les débords éventuels et fournira la matière pour une composition collective.

Proposer ensuite le coloriage à la page 29 du livret (première activité).

Séance 2

Repasser le tracé des chiffres 4 et 5

Effectuer des tracés en l'air avec le doigt

Proposer des tracés sur des feuilles sur lesquelles figureront des pointillés pour guider les tracés. La taille des chiffres se réduit progressivement. Terminer en faisant tracer les chiffres proposés à la page 29 du livret (deuxième activité). Faire poser le doigt sur le point de départ du premier chiffre. Demander d'abord de suivre les pointillés avec le doigt. Faire constater que le tracé du 4 s'effectue en deux fois.

Séance 3

Colorier des lettres de l'alphabet (T, U, V, X)

Faire revoir le début de la comptine de l'alphabet apprise précédemment. Poursuivre l'apprentissage de la fin de la chanson. Faire découvrir une à une les nouvelles lettres sur des grandes feuilles et proposer les activités déjà effectuées auparavant : nommer les lettres dans l'ordre puis dans le désordre, les faire remettre dans l'ordre après les avoir mélangées (s'aider de la chanson). Proposer ensuite l'activité de coloriage de la page 30 du livret.

Séance 4

Repasser des lettres de l'alphabet (T, U, V, X)

Procéder comme avec les lettres qui ont été présentées plus tôt dans l'année : explications concernant le tracé de chaque lettre, geste en l'air avec l'index en répétant les explications, fabrication de lettres en pâte à modeler, tracés effectués sur des feuilles sans limiter l'amplitude des gestes, qui se réduiront peu à peu. Proposer ensuite les activités de la page 31.

N.B. Dans le livret, il n'est proposé qu'une sélection de lettres mentionnées dans la comptine. Naturellement, il est possible de faire écrire aussi les autres lettres apprises dans la suite de l'alphabet.

► Évaluation

Proposer la fiche photocopiable n°96. Faire observer les images du haut de la page puis interroger les élèves sur ce qu'ils voient. Certains feront très certainement le rapprochement avec les activités menées au sujet des chiffres jusqu'à 3. Donner ensuite la consigne puis laisser les élèves exécuter la tâche attendue. Faire verbaliser : *Je colorie l'animal qui ressemble au chiffre 4 / 5.* Concernant la deuxième activité, les élèves identifient des tracés qu'ils ont déjà effectués auparavant. La contrainte, comme avec l'écriture du chiffre 3 dans le livret 5, vient du fait qu'il faut écrire de plus en plus petit.

► Synthèse

Faire récapituler ce qui a été vu au cours des différentes séances de graphisme : *J'ai appris à colorier les chiffres 4 et 5 / les lettres T, U, V et X. J'ai appris à repasser le 4 et le 5 / les lettres T, U, V et X.*

Comptines, chansons

→ Objectifs

- Développer l'écoute et la compréhension.
- Mémoriser une comptine / une chanson et la restituer.
- Chanter avec les autres et devant les autres.
- Associer l'expression orale à l'expression gestuelle et corporelle.
- Apprendre l'alphabet.

→ Matériel

- Livret 6, page 30.
- CD, piste 68_Livret 6_Comptine2.

Voir dans le présent *Guide pédagogique*, livret 1, les considérations générales sur les comptines et les chansons. Le texte proposé dans le livret 6 permet de revoir le début de l'alphabet et d'en apprendre la fin. Cette activité se prolongera avec le travail sur les lettres (voir ci-dessus). Prévoir un affichage dans la classe pour que les élèves puissent se référer à l'alphabet lorsqu'ils chantent la chanson (poster 3).

Je dessine mon bonhomme

→ Objectifs

- Représenter par le dessin sa vision du schéma corporel.
- Nommer et mémoriser les différentes parties du corps d'un « bonhomme ».

→ Matériel

- Livret 6, page 32.

Pour cette activité, se reporter à la page 33 du présent guide.

LES FICHES 97 À 110

En complément des activités proposées dans les livrets et les fiches photocopiables, l'enseignant(e) trouvera 14 fiches photocopiables portant sur les chiffres de 1 à 5, l'ensemble des lettres de l'alphabet et le coloriage.

Prévoir de proposer ces fiches en fonction des besoins: complément d'entraînement pour certains élèves, approfondissement pour d'autres, notamment ceux qui ont terminé une activité avant leurs camarades ; complément d'évaluation ; révisions au fil de l'année ou en fin d'année. Concernant les chiffres, prévoir de faire revoir les quantités associées à chacun d'eux. Concernant les lettres de l'alphabet, associer le travail de graphisme et de coloriage à l'apprentissage ou la révision de la comptine figurant à la fin de chaque livret (à partir du livret 3). Le coloriage proposé concerne tout d'abord l'histoire *Puisque c'est comme ça, je m'en vais !* (fiche 109) puis *Lina a disparu !* (fiche 110).

