

Activités de lecture

LES BONS AMIS

Objectif : découvrir du livre.

- LES BONS AMIS (correspondance texte/illustration)

Objectifs: Développer un comportement de lecteur. Prendre conscience de la relation entre les illustrations et le texte. Discrimination visuelle. Développer la mémoire.

- LES BONS AMIS (retrouver des indices)

Objectif : Développer la discrimination visuelle

- LES BONS AMIS (décrire une image)

Objectifs : Prendre la parole en groupe. Faire des phrases simples ou complexes. S'exprimer de manière compréhensible. Etre capable de décrire une image de manière cohérente.

LES BONS AMIS (constitution d'un dictionnaire) Objectif s: Rassurer l'enfant dans son approche avec les mots. Favoriser la mémorisation des mots en respectant le rythme de chacun. Encourager l'observation, la comparaison et l'analyse de la construction des mots.

- LES BONS AMIS (mémoire des personnages)

Objectifs: Apprendre à se servir du dictionnaire. Se familiariser avec les « mots-clés », augmenter son capital –mots. Savoir nommer et reconnaître les lettres de l'alphabet. Identifier et comparer les mots entre eux. Prendre conscience des éléments qui les composent.

- LES BONS AMIS (Quel est ce mot ?)

Objectifs : Reconstituer un mot avec des lettres. Identifier et mémoriser les mots. Nommer et reconnaître les lettres. Prendre conscience de l'emplacement des lettres les unes par rapport aux autres (répétition, latéralisation). Développer l'esprit logique, le pouvoir

Activités mathématiques

- Structuration du temps: Avant/

Après

Aborder les notions : avant / après. Construire une phrase en utilisant correctement ces termes temporels.

- Structuration du temps: Remise en ordre d'images séquentielles

Ordonner des phases, respecter une chronologie, enchaîner une suite d'actions en disant : d'abord, ensuite, après,

PROJET N°4

Partons à la découverte de

l'hiver

Graphisme

- Les boucles (MS)

Tracer des boucles en coordonnant des trajectoires et en respectant les limites de l'espace donné.

- Ecriture (GS)

Travailler l'écriture des lettres a, b, m, h.

Activités langagières

- Album « Les bons amis »

Découverte de l'histoire.

- C'EST L'HIVER

Décrire une image. Répondre par la parole. Formuler correctement des demandes. Utiliser un vocabulaire précis. Améliorer son vocabulaire.

- LA NEIGE TOMBE

Décrire une image. Répondre par la parole. Formuler correctement des demandes. Utiliser un vocabulaire précis. Améliorer son vocabulaire.

- JE M'HABILLE POUR L'HIVER

Décrire une image. Répondre par la parole. Formuler correctement des demandes. Utiliser un vocabulaire précis. Améliorer son vocabulaire.

Découverte du monde

- EAU ET GLACE

Séance 1 : l'eau liquide

Séance 2 : la glace

Séance 3 : la glace et l'eau

- LES ANIMAUX ET LE FROID

Séance 1 : Nourrissons les oiseaux de la cour durant l'hiver

Séance 2 : Découvrons un animal qui vit dans le froid : le pingouin.

Activités langagières

- ALBUM « Les bons amis »

Narration de l'histoire.

La maîtresse lit le texte aux enfants, en montrant au fur et à mesure les images qui correspondent à chaque séquence.

- C'EST L'HIVER

Décrire une image. Répondre par la parole. Formuler correctement des demandes. Utiliser un vocabulaire précis. Améliorer son vocabulaire.

Découvrir l'image :

A quelle saisons sommes-nous? Chercher les éléments qui confirment ce choix : le paysage est blanc, pourtant, ce n'est pas à cause de la neige puisqu'on n'en voit pas sur la photo. L'eau qui est dans l'air (évoquer la buée) rencontre une température très basse et les milliers de particules qui la composent se transforment en fins cristaux de glace qui se déposent sur les végétaux (branches d'arbres, herbe) en une sorte de poussière de glace : le givre, qui donne aux plantes cet aspect de dentelle.

Constater également que l'eau de la mare est gelée : des bouts de branches sont posés sur la glace.

Le vocabulaire :

Les noms : les végétaux, l'arbre, le tronc, les branches, l'herbe, la mare, la rive, la glace, le givre.

Les mots abstraits : le froid, le gel, la température.

Les verbes : il fait froid, il gèle.

Les actions : (l'eau) gèle, (le givre) s'accroche.

Prolongement s: Réaliser l'expérience de la transformation de l'eau en glace dans le freezer d'un réfrigérateur en mettant un thermomètre auprès du bac à glaçons. Constater ce changement lorsque la température est négative, ce qui arrive souvent en hiver.

Evoquer les phénomènes liés à cette transformation d'eau en glace : les fines particules d'eau des nuages gèlent et s'amassent en flocons, les flaques d'eau se couvrent de glace, les chaussées humides deviennent verglacées et glissantes, les eaux dormantes se durcissent en surface.

Activités langagières

• LA NEIGE TOMBE

Décrire une image. Répondre par la parole. Formuler correctement des demandes. Utiliser un vocabulaire précis. Améliorer son vocabulaire.

Découverte du document :

Constater qu'on se trouve dans une région montagneuse.

Qu'est-ce qui permet de déduire cela alors que l'on ne voit aucune forme de relief excepté la pente de la ruelle ?

Les maisons typiques des régions de montagne avec le bois, matériau par excellence de ces endroits. La neige tombe en flocons clairsemés, mais si on examine l'épaisseur formée sur les toits, on devine qu'elle est installée là depuis longtemps.

Observer l'avancée du bâtiment de gauche et la manière dont elle est soutenue. Demander aux enfants si, à la place des promeneurs, ils seraient rassurés de passer à cet endroit. Constater que, pour circuler, on est obligé de dégager la chaussée en pelletant la neige sur les bords.

Le vocabulaire :

Les noms : Le chalet, le toit, les murailles, la cheminée, la planche, le bois, le village, la ruelle, la neige, les flocons, la couche de neige.

Les mots abstraits : La chute (de neige), l'épaisseur (de la couche de neige), la fonte (des neiges).

Les actions : (les flocons) tombent, tourbillonnent, se posent, s'entassent.

Prolongements:

Chercher sur une carte de France les régions de haute montagne.

Etudier les différents types d'habitats (le chalet, l'immeuble, la maison...)

• JE M'HABILLE POUR L'HIVER

Décrire une image. Répondre par la parole. Formuler correctement des demandes. Utiliser un vocabulaire précis. Améliorer son vocabulaire.

Observer le personnage, ses vêtements. Les décrire en utilisant un vocabulaire précis.

Vocabulaire : le bonnet, la cagoule, l'écharpe, les gants, le manteau, le pull-over, le pantalon,

Faire comparer avec les habits d'été.

Prolongements:

Comment cela se passe-t-il pour les animaux ??

Etudier les différentes façons d'aborder l'hiver chez les animaux (hibernation...)

Activités de découverte du monde

• EAU ET GLACE

Séance 1 : l'eau liquide

Objectifs : Repérage de l'eau dans la nature et dans la vie quotidienne. Identification de propriétés de l'eau. Connaissance du vocabulaire relatif à l'eau .

Première phase: l'eau autour de nous

La maîtresse demande aux enfants où on trouve de l'eau. Au cours des échanges, elle fait préciser le vocabulaire, fait reformuler, expliquer, justifier...

Dans un second temps, elle propose aux enfants de représenter leurs réponses par un dessin.

La maîtresse demande ensuite aux enfants à quoi sert l'eau.

Conclusion : l'eau , c'est très utile, donc très précieux.

Seconde phase : les propriétés de l'eau

La maîtresse place devant les enfants les récipients contenant de l'eau, afin de faire découvrir quelques propriétés : elle est transparente, elle coule, elle n'a pas de goût, elle n'a pas d'odeur.

Etablir un panneau à partir des conclusions.

Séance 2 : la glace

Objectifs : Montrer que l'eau se transforme en glace. Décrire les propriétés de la glace. Repérer la présence d'eau solide dans la nature et dans la vie quotidienne. Utiliser une connaissance pour préparer une sucette.

Première phase : observons un glaçon.

La veille, devant les enfants, la maîtresse a rempli un bac à glaçons avec de l'eau et l'a placé dans le réfrigérateur.

Le lendemain, elle distribue un glaçon sur une soucoupe à chaque groupe de deux enfants.

Elle demande de décrire le glaçon : forme, couleur...

Constatation: il est dur, froid, il n'a pas d'odeur, ni de goût.

Conclusion : l'eau est devenue solide.

Deuxième phase: l'eau solide autour de nous.

La maîtresse demande aux enfants où l'on trouve des glaçons, de la glace, de l'eau solide. On observe des documents sur la montagne.

Conclusion: la neige aussi est de l'eau solide.

Troisième phase : Comment faire pour préparer des sucettes glacées à la menthe?

Chaque groupe d'enfants doit préparer un mode opératoire. Suite des choses à faire. Mise en commun, discussion, réalisation.

Activités de découverte du monde

• EAU ET GLACE

Séance 3 : la glace et l'eau

Objectifs : Montrer que la glace se transforme en eau. Représenter les transformations eau en glace et glace en eau .

Première phase: la glace fond

La maîtresse , comme la première fois sort les glaçons du réfrigérateur, les place sur une soucoupe, sur une table et/ou sur un radiateur. Au bout d'un quart d'heure, elle distribue les soucoupes. Les enfants décrivent oralement ce qu'ils constatent.

Conclusion: la glace peut devenir eau : elle fond.

Seconde phase : représentation des deux expériences précédentes.

On se met d'accord sur l'utilisation d'une flèche pour dire « devient »

• LES ANIMAUX ET LE FROID

Séance 1 : Nourrissons les oiseaux de la cour durant l'hiver

Objectifs : Aider les oiseaux à surmonter les rigueurs de l'hiver .

Eduquer au civisme.

Partir d'un constat: lorsqu'il fait froid dehors, les animaux ont du mal à trouver de la nourriture (Voir « les bons amis »). Que pourrions-nous faire pour les aider ?

Nous allons fabriquer des mangeoires:

Prendre une brique de lait vide et nettoyée. Découper une face à 4/5 cm du fond.

Faire de même sur les côtés pour dégager une ouverture. Passer un fil de fer en son sommet , remplir de graines (tournesol, millet, blé) et suspendre.

Nous allons leur cuisiner des boules de graisse :

Faire fondre de la graisse au bain-marie dans une casserole et y ajouter un mélange de graines pour oiseaux. Prendre un pot de yaourt vide et y verser le mélange graisse + graines. Laisser durcir puis démouler et accrocher le tout avec un fil de fer.

Mettre des barquettes en alu avec de l'eau tiède (à changer deux fois par jour)

Séance 2 : Découvrons un animal qui vit dans le froid : le pingouin.

Pingouin, qui es-tu?

Son aspect général.

Sa nourriture.

Son mode de reproduction.

Son cousin , le Manchot.

Etablir un panneau avec nos découvertes

Activités de lecture

• LES BONS AMIS

Objectif : découverte du livre.

Le livre : La maîtresse montre l'album aux enfants et interroge :

-Reconnaissez-vous cet album ?

-De qui parle-t-il ?

-Qui peut me dire ce que l'on voit sur la couverture ?

-Quel est le titre du livre? Où est-il écrit?

-Qui peut me montrer le titre ?

-Qui peut me décrire la page de garde? où se trouve le titre? Le nom de l'auteur et de l'illustrateur?

L'histoire : Les enfants sont invités à s'exprimer sur le contenu du livre: « qui peut raconter l'histoire en faisant de jolies phrases? »

Après que les différents épisodes auront été évoqués, chaque élève décrira à tour de rôle une des illustrations présentées dans l'ordre chronologique.

Certains feront des phrases simples, d'autres des phrases plus élaborées qui réinvestissent le vocabulaire étudié. D'autres encore, qui auront mémorisé certains fragments du texte original, les restitueront tels quels.

• LES BONS AMIS (correspondance texte/illustration)

Objectifs: Développer un comportement de lecteur. Prendre conscience de la relation entre les illustrations et le texte. Discrimination visuelle. Développer la mémoire.

Exercice 1: La maîtresse lit un texte: l'enfant doit retrouver dans l'album l'illustration correspondante. Il argumentera son choix en décrivant de manière précise la séquence illustrée.

Exercice 2: A l'inverse, la maîtresse montrera une illustration : l'enfant devra restituer (de mémoire) le texte qui l'accompagne.

• LES BONS AMIS (retrouver des indices)

Objectif : Développer la discrimination visuelle

La maîtresse nomme un animal secondaire de l'histoire (le mouton): les enfants doivent préciser à quel moment et à quel endroit il apparaît. On vérifiera ensuite les hypothèses dans les illustrations de l'album.

• LES BONS AMIS (décrire une image)

Objectifs : Prendre la parole en groupe. Faire des phrases simples ou complexes. S'exprimer de manière compréhensible. Etre capable de décrire une image de manière cohérente.

Un enfant décrit oralement une image : les autres doivent la retrouver dans l'album. En cas de difficulté, l'enfant doit donner davantage d'indices et faire un effort de précision.

Activités de lecture

• **LES BONS AMIS (constitution d'un dictionnaire)**

Le dictionnaire mural servira de référent pour toutes les activités de lecture à partir de l'album. Chaque mot, associé à son illustration, sera écrit suffisamment gros pour être lu aisément.

De plus, chaque enfant disposera d'un dictionnaire individuel qu'il pourra consulter à tout moment. Ce document permettra à chacun de mémoriser les mots globalement, à son rythme, selon son niveau et sans limitation dans le temps.

Objectif s: Rassurer l'enfant dans son approche avec les mots. Favoriser la mémorisation des mots en respectant le rythme de chacun. Encourager l'observation, la comparaison et l'analyse de la construction des mots.

Matériel : Planche présentant les personnages principaux et les aliments (carotte...)

Étiquettes mobiles correspondantes

Déroulement : L'activité consistera à associer chacune des étiquettes avec le personnage dont elle porte le nom. Le cheminement des enfants devra être verbalisé : Lapin: « Je le reconnais, c'est comme Le petit Lapin de Noël, ça commence comme Léa »...

La même activité sera menée avec le dictionnaire des produits.

Pour aider à la mémorisation rapide des mots du dictionnaire, on mêlera les étiquettes de l'exercice aux étiquettes-prénoms de la classe. Chaque matin, en même temps que leur étiquette de présence, ils placeront les étiquettes des personnages et celles des produits sur un dictionnaire « muet ».

• **LES BONS AMIS (memory des personnages)**

Objectifs: Apprendre à se servir du dictionnaire. Se familiariser avec les « mots-clés », augmenter son capital –mots. Savoir nommer et reconnaître les lettres de l'alphabet. Identifier et comparer les mots entre eux. Prendre conscience des éléments qui les composent.

Déroulement: Les étiquettes sont placées à l'envers sur l'aire de jeu. Un élève désigné commence par retourner une étiquette de chaque couleur. Si le nom correspond au personnage, il place les deux étiquettes (faces visibles) l'une à côté de l'autre. Dans le cas contraire, les étiquettes sont replacées dans le jeu. L'élève suivant procédera de la même façon, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été retrouvées.

On peut y jouer collectivement, avec deux équipes et de grandes étiquettes posées à l'envers sur le tapis de jeu.

• **LES BONS AMIS (memory des aliments)**

Objectif : voir ci-dessus

On joue sur le même principe que le memory des personnages.

• **LES BONS AMIS (Association animaux et aliments)**

Objectif : voir ci-dessus

On joue sur le même principe que le memory des personnages.

Activités de lecture

• **LES BONS AMIS (reconstitution des noms)**

Objectifs : Connaître les lettres de l'alphabet. Favoriser l'image mentale d'un mot : la nature des lettres, leur emplacement les unes par rapport aux autres

Matériel : une quinzaine de lettres de l'alphabet dont celles du personnage travaillé

Déroulement : En groupe, les enfants sélectionnent les lettres extraites du nom travaillé (ex: lapin) et les placent dans l'ordre sur la grille.

Prolongement : la fiche d'exercice.

• **LES BONS AMIS (les mots croisés 1)**

Objectifs : Savoir identifier et nommer les lettres de l'alphabet. Repérer l'emplacement des lettres dans un mot. Repérer le sens des mots dans une grille : de gauche à droite ou de haut en bas. Développer la capacité d'attention et d'anticipation. Favoriser la mémorisation des mots et de leur orthographe.

Matériel : Dictionnaire de référence. Plan de jeu représentant une grille de mots croisés sur laquelle sont inscrits les noms des quatre personnages de l'album. Devant chacun d'eux, une case vide en guise de définition. Quatre étiquettes portant les images des personnages mentionnés dans la grille.

Déroulement : Le jeu consiste pour l'enfant à lire les noms inscrits sur la grille, avec l'aide éventuelle du dictionnaire, à repérer où ils sont placés et à poser devant l'étiquette - image correspondante.

• **LES BONS AMIS (mots croisés 2)**

Objectif : voir ci-dessus

Matériel : Dictionnaire de référence, plan de jeu représentant une grille de mots croisés vierge, dont les définitions sont données sous forme d'images, lettres composant les noms des personnages, un dé avec des constellations jusque 3.

Déroulement : Le jeu met en compétition 3 joueurs. Les lettres mobiles sont disposées sur la table, face cachée. Le premier joueur lance le dé, puis retourne autant de lettres que l'indique le dé. Après avoir identifier et nommé ces lettres, il doit les placer sur la grille en s'aidant du dictionnaire. Puis il cède la place au joueur suivant qui procède de la même manière. Chaque fois qu'un joueur termine un mot, il reçoit l'image du personnage correspondant. A la fin du jeu, celui qui a le plus d'images est déclaré gagnant.

Remarque : on peut simplifier le jeu en plaçant au départ quelques lettres sur la grille.

Prolongement : Les fiches d'exercices individuels

• **LES BONS AMIS (Quel est ce mot ?)**

Objectifs : Reconstituer un mot avec des lettres. Identifier et mémoriser les mots. Nommer et reconnaître les lettres. Prendre conscience de l'emplacement des lettres les unes par rapport aux autres (répétition, latéralisation). Développer l'esprit logique, le pouvoir d'anticipation et de déduction.

Matériel : 8 étiquettes portant les noms des différents personnages et aliments de l'album; lettres mobiles; grilles comportant autant de cases qu'il y a de lettres dans les différents mots; dictionnaire de référence

Déroulement : Le jeu se déroule entre plusieurs enfants, dont l'un joue le rôle de l'animateur. Le but est de deviner le mot qu'il a choisi à partir d'une grille vierge.

Les lettres mobiles sont disposées sur la table face visible.

Activités de lecture

Après avoir choisi (secrètement) un mot, l'animateur dispose la grille correspondant au nombre de lettres composant ce mot devant les autres joueurs. A tour de rôle, chaque joueur pioche une lettre en la nommant ex: Est-ce qu'il y a un a dans le mot ? Si la lettre fait partie du mot mystère, l'animateur la pose à sa place sur la grille. Dans le cas contraire, le joueur passe son tour et la lettre est évincée du jeu.

- **LES BONS AMIS (le jeu des articles)**

Objectif: Se familiariser avec les articles définis.

Matériel: Plateau de jeu divisé en 15 cases présentant chacune le dessin d'un personnage ou d'un aliment de l'album. Des étiquettes portant les articles le, la

Déroulement: Les étiquettes-articles sont posées, face cachées sur le tapis. A tour de rôle, chacun des 4 joueurs tire une étiquette, puis après avoir lu à haute voix l'article, la pose devant le dessin qui convient.

Prolongement : exercice individuel

- **LES BONS AMIS (le rythme des mots)**

Objectifs: Favoriser la discrimination auditive. Prendre conscience de la notion de groupes phonétiques.

Matériel : maisons en carton portant les constellations de 1 à 3. Etiquettes représentant (en images ou avec le mots) les personnages et les aliments de l'album. Un tambourin .

Déroulement: A tour de rôle, les enfants sont invités à piocher une étiquette, à prononcer le mot en rythmant chaque syllabe par un coup de tambour. Placer l'étiquette dans la maison correspondant au nombre de coups frappés.

Prolongement : Les fiches d'exercices individuels

- **LES BONS AMIS (puzzle des syllabes)**

Objectifs : Voir ci-dessus.

Matériel : Etiquettes représentant le dessin des mots. Chaque étiquette est découpée sous forme de puzzle dont les parties correspondent à un extrait du dessin associé à une syllabe du mot.

Déroulement: Le jeu consistera à reconstituer chaque étiquette en associant les pièces du puzzle.

Prolongement : Les fiches d'exercices individuelle

Activités de mathématiques

• STRUCTURATION DU TEMPS « avant / après »

Leçon collective

Objectif s: Aborder les notions : avant / après. Construire une phrase en utilisant correctement ces termes temporels.

Matériel : 4 plateaux divisés en 4 cases portant des illustrations de l'album. 8 étiquettes portant des illustrations de l'album . Celles-ci correspondent à des scènes se déroulant juste avant ou juste après celles qui figurent sur les plateaux .

Déroulement : La maîtresse désigne l'image représentée sur le premier plateau et demande à un enfant de la décrire. Il s'agit de trouver ce que le personnage a fait juste avant et juste après et de trouver l'image correspondante. Les enfants poseront ensuite les étiquettes en bonne place sur le plateau : à gauche de l'image -référence si l'événement se passe avant , ou à droite s'il a lieu après.

Situation 2 : réinvestissement

Matériel : même mais avec d'autres images

Déroulement : On joue à 4 joueurs.

Chacun des 4 joueurs dispose d'un plateau de jeu, tandis que les étiquettes sont placées, faces cachées, au centre de la table.

Le premier joueur retourne une étiquette, décrit la scène et vérifie si celle-ci intervient immédiatement avant ou après celle qui figure sur le plateau. Si tel est le cas, il la place dans la case correspondante. Dans le cas contraire , il la replace, face cachée, dans la pioche.

Chaque enfant joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux ait complété son plateau : c'est le vainqueur !

Prolongement : Les fiches d'exercices individuels

Prolongement jouer avec d'autres jeux d' images séquentielles.

Activités de graphisme

• LES BOUCLES

Objectif s: Produire de gauche à droite, dans son sens de rotation, des suites de boucles. Coordonner ainsi parfaitement les mouvements de rotation et de translation.

Ralentir le tracé pour en contrôler les variations d'amplitude.

Affiner la maîtrise du fléchissement du pouce. Automatiser le mouvement et permettre au regard de s'en détacher pour mieux le guider.

Situation 1 : Salle de jeu.

Matériel : musique de valse (ex: Johann Strauss)

Laisser les enfants danser librement sur la musique, afin qu'ils s'imprègnent du rythme, des thèmes musicaux et qu'ils en repèrent les changements.

Sur la même musique, on fera rechercher toutes les façons de danser seul en tournant.

On fera la synthèse des différentes façon de tourner :

Sur place, en avançant, debout, assis, en bougeant les bras, dans un sens, dans l'autre...

Situation 2 : Représentation

Proposer aux enfants de faire danser leurs bonhommes sur la même musique puis reproduire au doigt les mouvements effectués. Recommencer en faisant tremper le doigt dans la peinture.

Situation 3 :

Exercices d'entraînement au tableau.

On proposera des exercices de reproduction au tableau en verbalisant les actions...

Situation 4 :

Exercices graphiques d'affinement du tracé

Exercice sur table. Tracer plusieurs lignes de boucles sur l'ardoise puis sur feuille.

Réaliser ensuite , après la maîtrise du tracé, les boucles sur une ligne.
(Voir fiches)