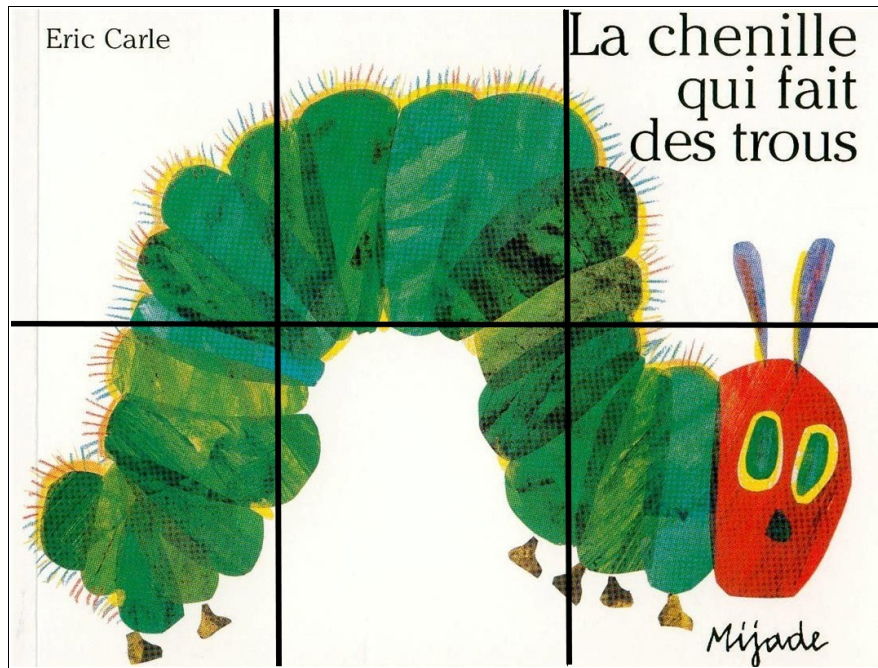


Atelier	atelier puzzle couverture	atelier reconstitution titre	atelier associer mots et illustrations	atelier reconstituer mots référents lettres mobiles
Compétence	Se repérer dans l'espace d'une page. Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit	aborder le principe alphabétique Reconnaitre l'alphabet dans ces différentes écritures Faire correspondre l'alphabet en capitale / script / cursive	aborder le principe alphabétique Reconnaitre l'alphabet dans ces différentes écritures Faire correspondre l'alphabet en capitale / script / cursive
Objectif	reconstituer le puzzle 6/9/12/16 pièces de la couverture du livre	Reconstituer le titre de l'histoire avec des étiquettes mots mobiles	Replacer des mots en lettres capitales/scriptes ou cursives sous leur illustration en s'aidant ou non du dictionnaire de mots	Reconstituer des mots connus en lettres capitales/scriptes ou cursives mobiles.
Matériel	- Puzzles plastifiés de 4 niveaux différents (2 de chaque) - photocopies de la couverture pour modèle - brevet	- Fiche reconstituer titre dans 2 écritures - Fiche reconstituer titre dans 3 écritures	- Fiches avec les illustrations de l'album - étiquettes mots dans les 3 écritures - brevet	- Des boites contenant les lettres (capitales, script, cursive) -Des grilles en plastiques pour positionner les lettres (pas nécessairement)
Déroulement	Les enfants font les puzzles et valident leurs réussites sur leur fiche brevet.	Les enfants découpent puis collent les étiquettes mots pour reconstituer le titre de l'album dans 2 ou 3 écritures. Il dessine une chenille au dos de la feuille.	Les enfants associent les étiquettes mots et les illustrations puis valident leurs réussites sur leur fiche brevet.	Les enfants choisissent un mot à reconstituer, l'écrivent en lettres mobiles puis valident leurs réussites sur leur brevet.
Atelier	atelier graphisme chenille	atelier écriture mots référents	atelier images séquentielles	atelier memory et/ou domino mots référents
Compétence	Acquérir un geste graphique assuré	copier en écriture cursive des mots connus	Raconter une histoire comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit
Objectif	- Reproduire un graphisme imposé - Colorier, découper et coller pour reconstituer une chenille	Recopier sur l'ardoise puis sur feuille les mots de l'album en capitale et/ou cursive	Remettre dans l'ordre les images séquentielles de l'histoire	reconnaitre globalement quelques mots
Matériel	- Fiche graphisme décoratif chenille - feutres fins noirs - gros feutres de couleur ou crayons	Etiquettes mots référents écrits en capitale et cursive Ardoises, feutres effaçables Feuilles, crayons de papier	- Série d'images séquentielles plastifiées de niveaux différents (4, 6 ou 8) - brevet	Un jeu de memory du vocabulaire des aliments un jeu de domino un dictionnaire des mots
Déroulement	Au feutre fin, continuer les graphismes imposés dans chaque partie. Colorier, découper et reconstituer la chenille	Les élèves choisissent le ou les mots qu'ils veulent écrire et s'entraînent sur l'ardoise puis sur une feuille (qui regroupera tous les mots écrits une fois)	Les élèves mettent en ordre les images séquentielles et racontent l'histoire à l'enseignant puis valident leurs réussites sur le brevet	<u>Memory</u> : les élèves retournent deux cartes , si elles correspondent, ils les gagnent sinon ils les reposent. <u>Domino</u> : faire une chemin en posant les illustrations à côté de leur nom

Atelier	atelier production d'écrits étiquettes mobiles	atelier symétrie papillons	atelier coloriage papillons	atelier jeu du menteur
Compétence	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit	Comprendre la notion de symétrie	Comprendre la notion de symétrie	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit
Objectif	Inventer des phrases qui ont du sens	Reconstituer les papillons	Colorier les papillons en respectant la symétrie	- Apprendre les jours de la semaine, la comptine dans l'ordre. - Mémoriser les mots écrits des jours de la semaine dans leurs trois écritures.
Matériel	- Étiquettes mots (recto illustration, verso mots) - ½ feuille A4 lignée - brevet	- Des papillons coupés en 2	Coloriages (3 niveaux) Crayons de couleur	- plaque de jeu - étiquettes jours dans les 3 écritures
Déroulement	Les élèves inventent des groupes nominaux, des phrases simples ou complexes qui ont du sens avec les étiquettes, la recopient puis valident leurs réussites sur le brevet	Les élèves reconstituent 6 (ou plus) papillons en retrouvant les deux parties symétriques	Les enfants choisissent le niveau de coloriage (nombres de papillons de 2 à 5) puis colorient en respectant la symétrie.	Le premier joueur doit poser une carte lundi sur la case lundi et dire «Lundi». S'il n'a pas de carte lundi mais qu'il a une carte joker, il peut la poser en disant tout de même lundi. Sinon il passe son tour et ainsi de suite dans l'ordre de la comptine.
Atelier	atelier memory des jours	atelier UNO semaine	atelier jours lettres mobiles	atelier semaine 3 écritures
Compétence	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit
Objectif	Reconnaitre globalement les jours dans les 3 écritures	Mémoriser les mots écrits des jours de la semaine dans leurs trois écritures	Reconstituer des mots connus en lettres capitales/scriptes ou cursives mobiles.	Reconstituer la semaine avec les étiquettes mobiles dans les 3 écritures avec ou sans modèle
Matériel	Memory des jours	UNO des jours	- Ateliers d'imprimerie (capitales, scriptes ou cursives) - Brevet	- Fiches dictionnaire référent étiquettes dans les 3 écritures - Brevet
Déroulement	les élèves retournent deux cartes, si elles correspondent, ils les gagnent sinon ils les reposent.	Poser les cartes en fonction de la couleur ou du jour écrit. Le premier qui pose ses cartes à gagner.	Les enfants choisissent un mot à reconstituer, l'écrivent en lettres mobiles puis valident leurs réussites sur leur brevet.	Les élèves reconstituent la semaine avec les étiquettes jours avec ou sans dictionnaire puis valident leurs réussites sur le brevet

atelier écriture jours de la semaine	Compétence	Objectif	Matériel	Déroulement
	copier en écriture cursive	Recopier sur l'ardoise puis sur feuille les jours en capitale et/ou cursive	Étiquettes jours Ardoise, feutre effaçable feuille crayon de papier	Les élèves s'entraînent à écrire les jours sur l'ardoise puis sur feuille.



LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □

la	trous	qui	fait	chenille	des
LA	TROUS	QUI	FAIT	CHENILLE	DES



CHENILLE

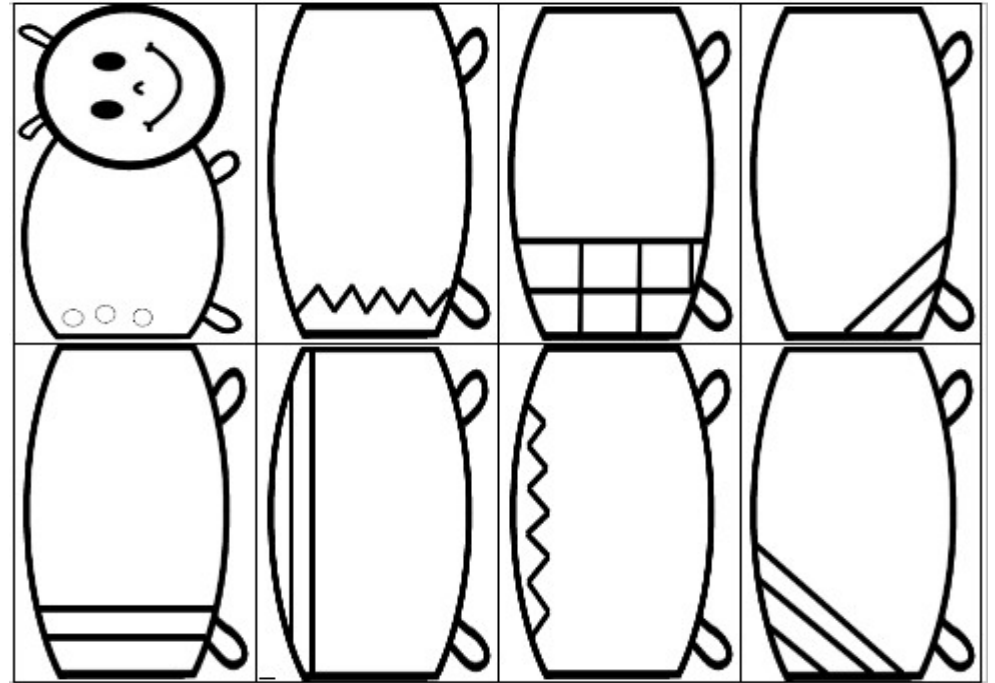
COCON



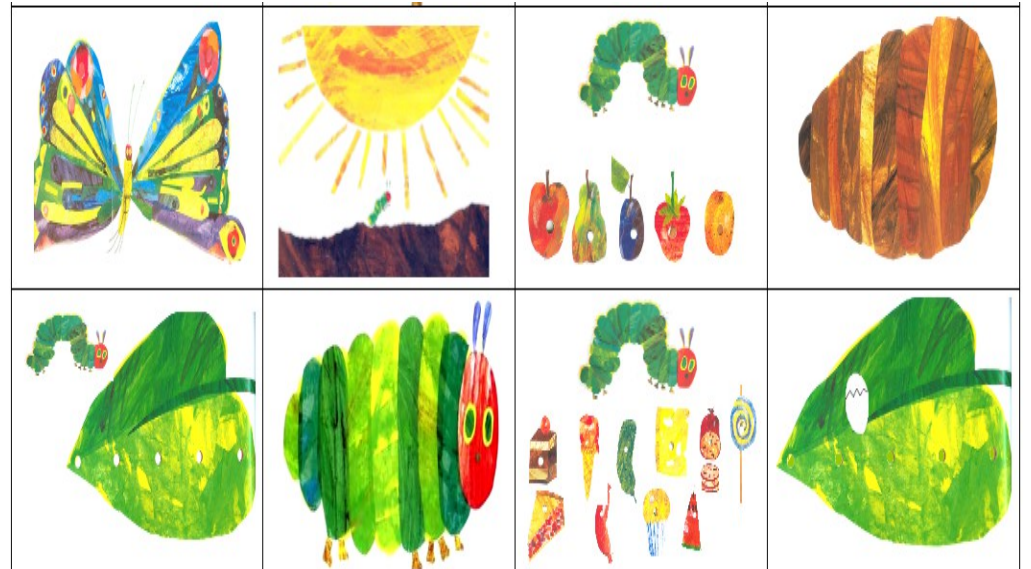
CHENILLE	POMME
POIRE	FRAISE
PRUNE	ORANGE
PAPILLON	



LUNDI MARDI
 MERCREDI JEUDI
 VENDREDI SAMEDI
 DIMANCHE

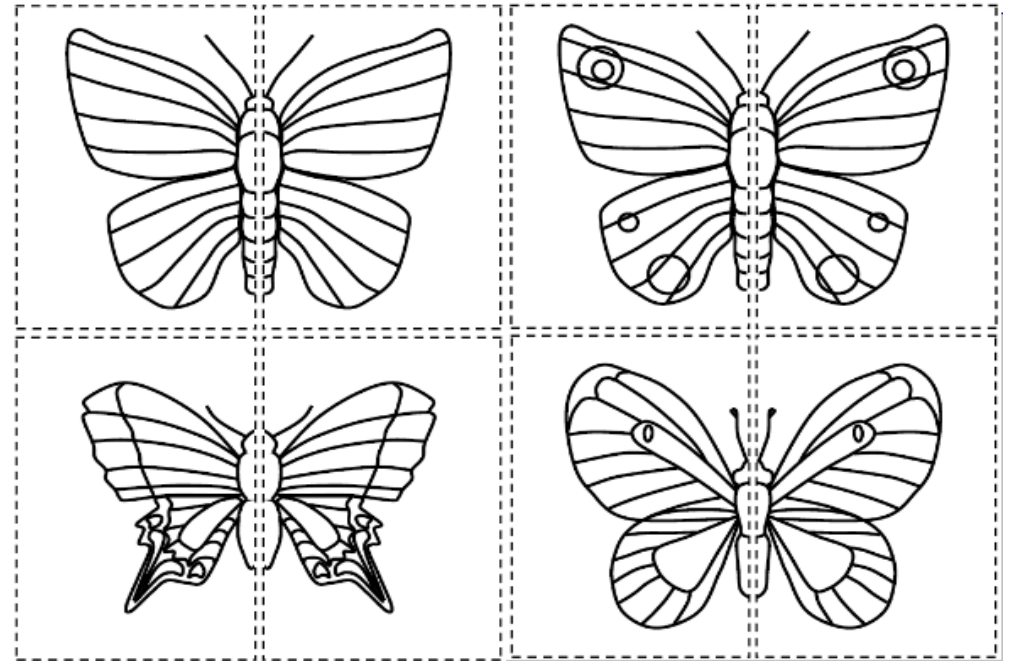
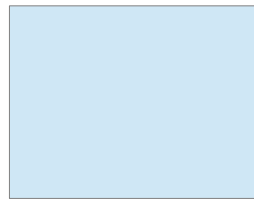


POMME
 SUCETTE
 fraise





pomme

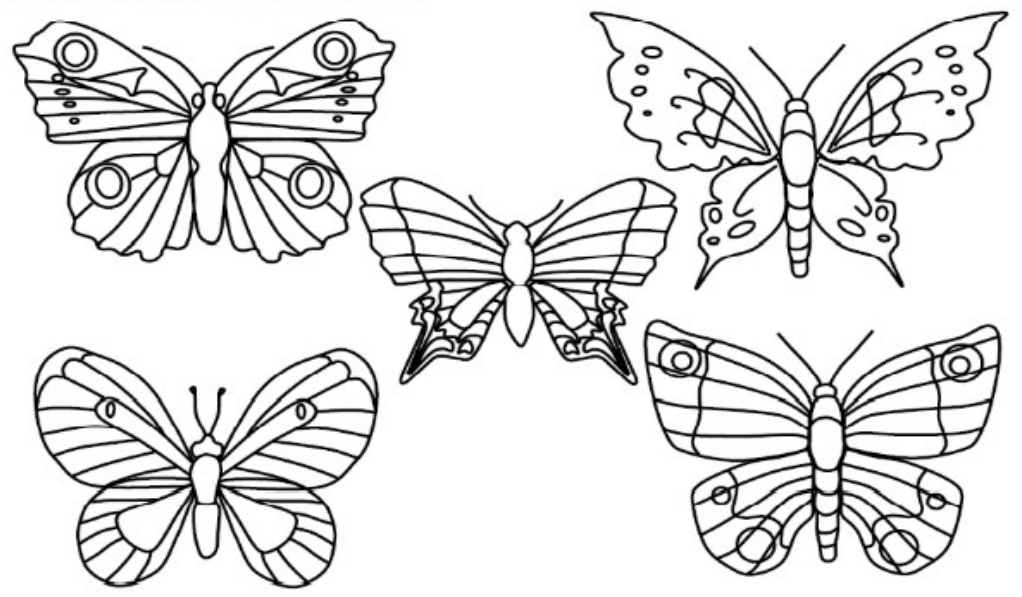


Prénom]: _____

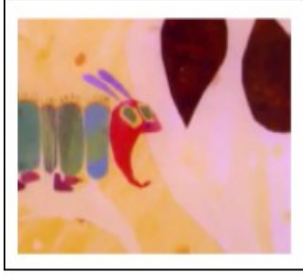
Découvrir le monde : les formes et les grandeurs

Compétence]: comprendre la notion de symétrie

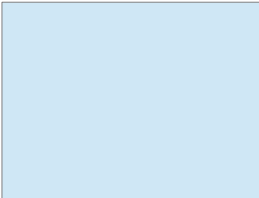
Consigne]: colorie les papillons en respectant la symétrie]



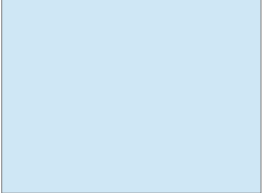
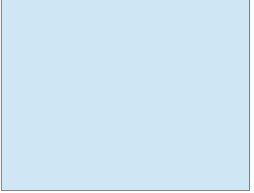
LA
la



LUNDI



UNE
une



lundi

dimanche

dimanche

dimanche

dimanche

lundi

mardi

mercredi

jeudi

vendredi

samedi

dimanche

LUNDI

MARDI

.