

P É R I O D E 2

Semaine 1

<http://laclassedeLUCCIA.eklablog.com/>

Atelier dirigé #1

La syllabe initiale (1)

DOMAINE/COMPETENCE

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique : distinguer et manipuler des syllabes

OBJECTIF

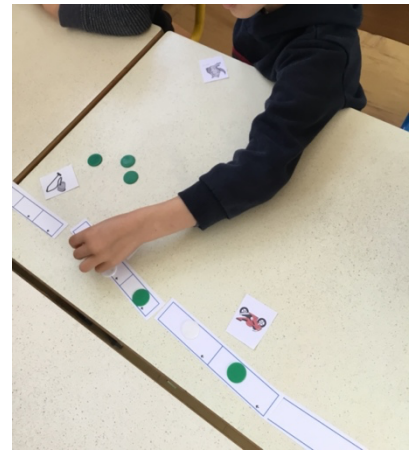
Savoir localiser et identifier la 1^{ère} syllabe d'un mot. Placer un jeton par syllabe et déterminer le sens conventionnel

MATERIEL

- Des jetons blancs et verts
- Des images de loup, papillon, moto, aspirateur
- Des tableaux syllabiques de 1, 2, 3, 4 syllabes

DEROULEMENT

- Proposer oralement quelques mots de 1, 2, 3, 4 syllabes (dé, bateau, lavabo, caméléon). Demander aux élèves de dire ces mots en les segmentant en syllabes et de compter le nombre de syllabes.
- Afficher des images illustrant des mots de 1, 2, 3 ou 4 syllabes : papillon, loup, moto, aspirateur.
- Demander aux élèves de segmenter oralement les mots en syllabes, de compter les syllabes et de choisir le tableau syllabique qui correspond au nombre de syllabe.
- Mettre dans le tableau autant de jetons blancs que de syllabes.
- Matérialiser le sens conventionnel de la lecture et dire le mot en pointant simultanément les syllabes en positionnant un jeton vert au début du mot (à la place du 1^{er} jeton blanc) pour matérialiser le côté par lequel on doit commencer à dire le mot.
- Segmenter oralement les mots tout en pointant du doigt chaque syllabe afin de favoriser la coordination du geste et de la parole.



Atelier semi-dirigé #2

Les boucles ascendantes

DOMAINE/COMPETENCE

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à écrire tout seul

OBJECTIF

Tracer des boucles ascendantes

MATERIEL

- La fiche « Montagne russe »
- 5 cubes, 1 corde, des Lego, des lacets

DEROULEMENT

J'observe

Fiche : « Montagne russe » : Expliquer qu'une montagne russe est un manège de fête foraine. Observer les lignes et mettre en avant la boucle réalisée par ce manège.

Je manipule

Disposer 5 cubes sur le tapis et demander à un élève de les entourer à l'aide d'une corde. Chaque cube doit être « enfermé ». Veiller à bien commencer en bas à gauche.

Donner à chaque élève 5 Lego et un lacet. Ils doivent aligner les 5 Lego en partant de la gauche et à l'aide du lacet les enfermer en commençant en bas à gauche.

Je trace

Graphisme

Fiche BOUCLES « Je trace des boucles à l'endroit avec des crayons fins. »

Atelier dirigé #3

Le gâteau d'anniversaire

DOMAINE/COMPETENCE

Acquérir les premiers outils mathématiques

Découvrir les nombres et leur utilisation : dire combien il faut ajouter pour obtenir une quantité

OBJECTIF

Consolider la reconnaissance des cinq premières écritures chiffrées du dé et compléter une collection.

MATERIEL

-  Autant de gâteaux que de joueurs
-  Des bougies
-  Dé de 1 à 5 avec une face blanche.



DEROULEMENT

Le but du jeu est de compléter son gâteau avec des bougies (5 par gâteau).

Chaque joueur lance un dé numérique comportant les constellations ou chiffres de 1 à 5 et une face blanche. Le dé indique le nombre de bougies à placer sur un même gâteau. S'il tire la face blanche du dé, rejouer.

Au 2^{ème} tour, l'élève doit annoncer le nombre qu'il doit faire sur le dé pour compléter son gâteau à 5 bougies. Si c'est le bon nombre, il place ses bougies et il a gagné. Si cela dépasse, il passe son tour.

Atelier semi-dirigé #4

Les deux sorcières

DOMAINE/COMPETENCE

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles : Dessiner

OBJECTIF

Illustrer un poème à l'aide d'un dessin par étape

MATERIEL

-  Poème les 2 sorcières de Corinne Albault



DEROULEMENT

- ✓ Après avoir travaillé la mémorisation du poème, l'illustrer en s'aidant du dessin par étapes de sorcière.

<http://laclassedeLUCCIA.eklablog.com/>

Atelier dirigé #5

A chacun son cadeau !

DOMAINE/COMPETENCE

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique : Repérer et produire des rimes

OBJECTIF

Associer 2 mots qui riment

MATERIEL

-  Des images : chat, chocolat, radis, souris, bonbon, caméléon, gland, éléphant, lard, canard
-  La comptine Lucie s'en va dans la forêt.

DEROULEMENT

Revoir la petite comptine :

Lucie s'en va dans la forêt. Elle cueille du muguet. C'est pour son perroquet.

Faire oraliser les 3 mots cités par les enfants en allongeant la rime :

forET/muguET/perroquet

Récapituler en montrant que les 3 phrases riment ensemble.

Expliquer que maintenant, Lucie va se rendre dans différents pays du monde, qu'elle va choisir un cadeau à offrir à un animal.

Lucie s'en va au Canada. Elle achète du chocolat. C'est pour son chat.

Lucie s'en va au Mali. Elle achète des radis C'est pour sa souris.

Lucie s'en va au Japon. Elle achète des bonbons. C'est pour son caméléon.

Lucie s'en va au Liban. Elle achète des glands. C'est pour son éléphant.

Lucie s'en va à Madagascar. Elle achète du lard. C'est pour son canard.

Pour chaque strophe, quand les enfants ont compété les rimes, afficher côte à côte les 2 images dont les mots riment en les mettant en colonne sous celles qui ont été posées pendant la phase précédente, l'image du cadeau à gauche, et celle de l'animal à droite.

Garder toutes les images affichées par paires.

Faire récapituler de la manière suivante : « Du chocolat pour le chat, des radis pour la souris ... »

Atelier semi-dirigé #6

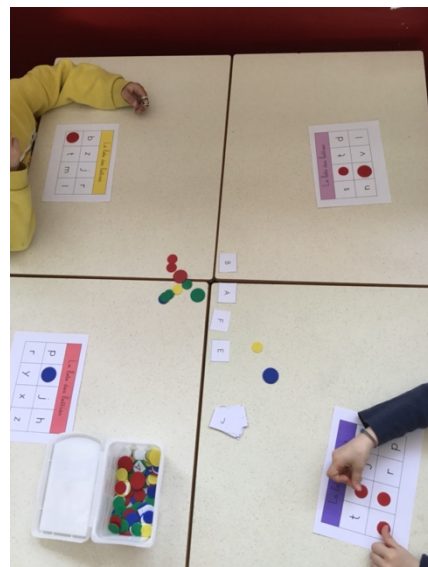
Le loto des lettres script

DOMAINE/COMPETENCE

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Découvrir le principe alphabétique : Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom.

Connaître les correspondances entre script et capitales



OBJECTIF

Nommer les lettres capitales et scriptes, associer les deux graphies des lettres.

MATERIEL

- Un sac opaque
- Des grilles de loto de lettre script
- Des jetons
- Des lettres en capitales

DEROULEMENT

- ✓ Les lettres en capitales sont tirées du sac une à une et nommées par les élèves, si l'un des élèves a cette lettre en script sur sa carte, il la recouvre d'un jeton.
- ✓ Le premier joueur à avoir complété sa grille remporte la partie.

Atelier dirigé #7

Les toupies

DOMAINE/COMPETENCE

Acquérir les premiers outils mathématiques

Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées

OBJECTIF

Rechercher toutes les combinaisons possibles

MATERIEL

- Des demi-disques en carton de 4 couleurs différentes

DEROULEMENT

L'enseignant prend 2 demi-disques de couleurs différentes et construit une toupie en les associant.

Demander à un élève de construire une autre toupie différente de celle de l'enseignant.

Les autres élèves sont alors invités à valider la construction en observant si les 2 contraintes ont bien été respectées :

- ✓ La toupie est faite de 2 couleurs différentes
- ✓ La toupie est différente de celle construite par l'enseignant.

Il suffit pour respecter cette 2^{ème} contrainte, qu'une seule des 2 couleurs soit différente ou que les couleurs soient inversées.

Demander aux élèves de trouver un ensemble de 6 toupies différents.

Pour les élèves qui ont trouvé rapidement et facilement, leur demander d'en trouver encore d'autres.

<http://laclassedeluccia.eklablog.com/>



Atelier semi-dirigé #8

Le trimory

DOMAINE/COMPETENCE

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Oser entrer en communication

Explorer le monde

Se repérer dans l'espace.

OBJECTIF

Être capable de reconnaître une situation dangereuse et dire la bonne attitude à adopter.

MATERIEL

- 📖 Un jeu de trimory de 36 tuiles « Aventuriers en plein air » abeille Edition

DEROULEMENT

- ✓ Expliquer aux élèves : « Lucas, Zoé et Clémence adorent jouer dehors mais il faut bien connaître les dangers possibles à éviter pour s’amuser en toute sécurité. »
- ✓ Proposer aux élèves de jouer au Trimory. C’est pareil qu’un memory mais au lieu de retourner 2 cartes, il faut en retourner 3.
- ✓ Il faut reconstituer 12 séquences de 3 cartes qui associent : un danger, un accident et les précautions à prendre.
- ✓ Les cartes sont posées faces cachées sur la table dans un carré de 6x6. Le 1er joueur tire une carte et la décrit. Ex : « Un ballon part sur la route. » Il faut alors trouver la 2^{ème} carte : « S’il court après le ballon, il peut se faire renverser. » et la 3^{ème} « Il est préférable d’appeler un adulte pour récupérer le ballon. ».



Lundi :	<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</i>	Passe de ballon à 2 Matériel : 🟠: 1 ballon en mousse pour 2 enfants - un tambourin Diviser la classe en 2 groupes : un groupe qui se déplace dans un espace limité avec un ballon et un groupe qui se déplace dans le même espace limité sans ballon. L'élève qui possède un ballon nomme un camarade de son choix et lui fait une passe. Puis il choisit un autre camarade qui n'a pas de ballon pour lui faire une passe. JEUX A DEUX Les élèves se placent par groupe de 2. Donner un ballon à chaque binôme afin qu'ils recherchent différentes façons de se faire des passes. Demander ensuite à différents groupes de montrer les différentes façons de faire des passes. Puis donner des contraintes : faire des passes avec rebond, à la cuillère, en le faisant rouler par terre ... 
Mardi :	<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i>	Les déménageurs Matériel : 🟠 sol recouvert de tapis – des plots <u>Énoncer les règles d'or de sécurité</u> : ne pas faire mal aux autres, ne pas se laisser faire mal, ne pas se faire mal. <u>Échauffement</u> : Les enfants trottent dans l'espace délimité par les tapis. Au signal et en annonçant le chiffre 1 : les enfants s'arrêtent comme une statue. Au signal et au chiffre 2 : ils se mettent en boule. Au signal et au chiffre 3 : ils se mettent sur le ventre Au signal et au chiffre 4 : ils se mettent sur le dos Au signal et au chiffre 5 : ils se regroupent par 3 <u>Déroulement</u> : Garder les équipes de 3 formées précédemment et indiquer les rôles : 2 déménageurs et un enfant meuble. Matérialiser 4 colonnes à l'aide des plots et répartir les trios dans les colonnes. Le but est de transporter l'enfant meuble jusqu'au bout du chemin. L'enfant meuble ne devra pas résister et se laisser porter

		en bougeant le moins possible. L'objectif est de trouver les prises les plus appropriées au déplacement, de coopérer dans une équipe, de faire confiance aux autres. Inverser ensuite les rôles. Finir par une phase de verbalisation : « comment les déménageurs peuvent transporter leurs meubles ? »
Jeudi :	<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements</i>	Parcours d'équilibre Matériel :  -12 chaises -2 poutres -gros bloc à franchir -banc à bascule -bloc en forme de pont -des sacs de graines Diviser la classe en 2 groupes pour évoluer au sein de 2 parcours d'équilibre. Présenter le matériel et faire émettre des hypothèses sur les actions à réaliser. PARCOURS 1 Marcher en arrière. Disposer 6 chaises, les élèves doivent les franchir à l'envers. Marcher en arrière sur la poutre. Marcher à l'endroit sur les gros blocs sans poser le pied au sol. PARCOURS 2 Marcher sur les blocs en forme de pont puis franchir les bancs à bascule. Au bout, il y a un bac avec des sacs de graines. Prendre un sac de graines, le poser sur sa tête et marcher en équilibre sur la poutre. Disposer 6 chaises et les franchir sans faire tomber le sac de graine.
Vendredi :	<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</i>	Ateliers sauts Matériel :  -tapis -plots -corde -bâtons -table - craie Diviser la classe en 4 groupes et assurer une rotation : 8 à 10 min par atelier. <u>ATELIER 1 : SAUTER LOIN AVEC ELAN</u> Installer 2 tapis à la suite. Courir et sauter le plus loin possible une fois une fois arrivé au bout du tapis <u>ATELIER 2 : SAUTER HAUT</u> Installer un tapis puis 2 plots de part et d'autre avec des bâtons plantés à l'intérieur. Accrocher une corde. La monter ou la descendre selon le niveau des enfants. Le but est d'essayer de sauter le plus haut à chaque passage. <u>ATELIER 3 : SAUTER LOIN EN CONTRE BAS</u> Installer une table et 3 tapis en face. Monter sur la table et sauter le plus loin possible sur les tapis. <u>ATELIER 4 : SAUTER LOIN AVEC UN OBJECTIF</u> Même organisation que l'atelier 1 mais dessiner à la craie sur le tapis, 3 cercles de différentes couleurs. Les enfants doivent sauter à chaque passage dans un cercle différent.

