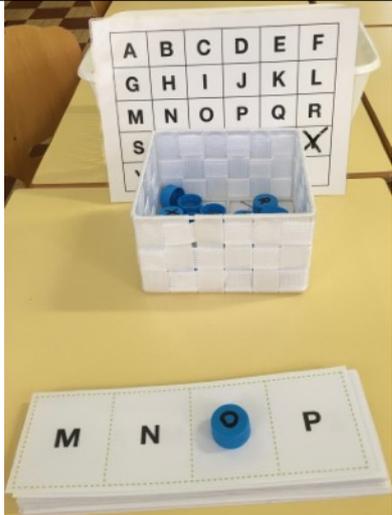


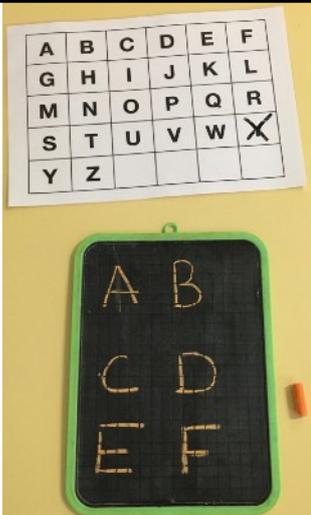
# Période 3

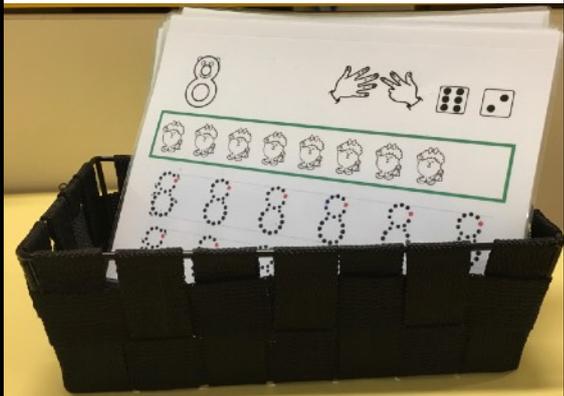
		Le trombinoscope
	<p>Domaine</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Associer le prénom et la photo de ses camarades à partir d'un modèle.</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trombinoscope</li> <li>● Photos des élèves</li> <li>● Prénom des élèves</li> </ul>
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● S'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie...).</li> <li>● Émettre des hypothèses sur les écrits affichés dans la classe (prénoms, date...).</li> <li>● Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe.</li> <li>● Se référer spontanément aux écrits présents dans la classe (mots, répertoires de comptines, textes, cahiers de vie, de littérature, de sciences...) en vue d'une utilisation particulière.</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend un prénom.</li> <li>2. Il essaye de l'associer à un visage en fonction du trombinoscope.</li> <li>3. Il effectue les même opération pour l'ensemble des prénoms de la classe.</li> </ol>	

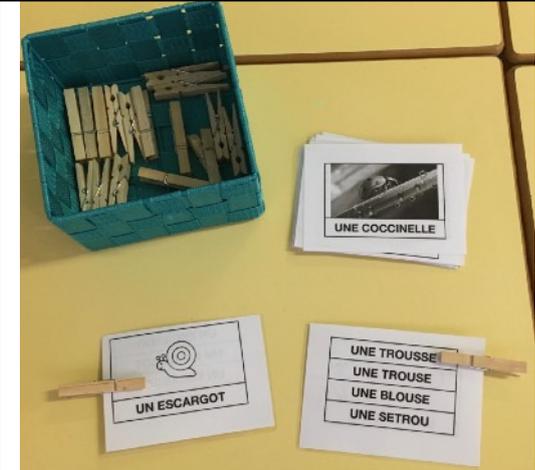
	<b>La lettre manquante</b>	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Retrouver les lettres manquantes
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planches de jeux</li> <li>● 26 bouchons</li> <li>● Modèle de l'alphabet</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Connaître l'ordre des lettres de l'alphabet</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une planche.</li> <li>2. Il essaye de repérer la lettre manquante.</li> <li>3. Il cherche le bouchon de la lettre manquante.</li> <li>4. Il place le bouchon sur la planche.</li> <li>5. Il réitère les étapes précédentes.</li> </ol>	

	<p>Les imagiers (1)</p>	
<p>Domaine</p>		<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit</p>
<p>Objectif</p>		<p>Reconstituer des mots déjà vus</p>
<p>Matériel</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planche vierge</li> <li>● Lettres de l'alphabet en capitales</li> <li>● Lettres de l'alphabet en scripte</li> <li>● Imagiers</li> </ul>
<p>Compétence</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève choisit un mot parmi les différents imagiers.</li> <li>2. Il reconstitue le mot en utilisant les lettres nécessaires Il réitère ces deux phases.</li> </ol>	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✳ Lettres capitales pour les MS</li> <li>✳ Lettres scriptes pour les GS et les MS qui connaissent toutes les lettres en capitales.</li> </ul>	

	Les imagiers (2)	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Reconstituer des mots déjà vus
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cahier d'écriture</li> <li>● Crayon gris</li> <li>● Imagiers</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève choisit un mot parmi les différents imagiers.</li> <li>2. Il recopie le mot dans son cahier d'écriture.</li> <li>3. Il réitère ces deux phases.</li> </ol>	

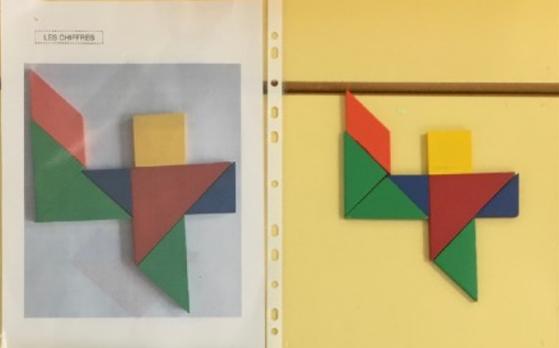
	Jeu de lettres	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Écrire des lettres sur différents supports
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bac de farine</li> <li>● Ardoise et velleda</li> <li>● Ardoise et craie</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tracer chaque lettre</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève choisit la lettre qu'il souhaite tracer.</li> <li>2. Il trace la lettre sur les différents supports.</li> <li>3. Il réitère ces deux phases avec une autre lettre.</li> </ol>	

	Le tracé des chiffres	
	Domaines	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit</li> <li>- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</li> </ul>
	Objectif	S'entraîner à écrire les chiffres
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fiches d'écriture</li> <li>● Velleda</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tracer chacun des chiffres.</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève choisit une fiche d'écriture</li> <li>2. Avec le velleda, il s'entraîne à écrire le chiffre demandé.</li> <li>3. Il réitère ces deux phases jusqu'à temps qu'il a écrit les chiffres de 1 à 9.</li> </ol>	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Fiche recto avec modèle</li> <li>* Fiche verso sans modèle</li> </ul>	

		<h3>Les mots identiques</h3>		
		<b>Domaine</b>	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit	
		<b>Objectif</b>	Retrouver deux mots identiques	
		<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fiches mots</li> <li>● Épingles</li> </ul>	
<b>Compétence</b>	📌 Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur les lettres et leur ordre puis, en fonction de la lettre, en grande section, sa valeur sonore.			
<b>Déroulement</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une fiche.</li> <li>2. Il regarde l'ordre des lettres du mot.</li> <li>3. Il retourne la fiche et essaye de retrouver le même mot que sur le recto.</li> <li>4. Il place une épingle sur le mot identique.</li> <li>5. Il réitère ces phases avec d'autres fiches.</li> </ol>			

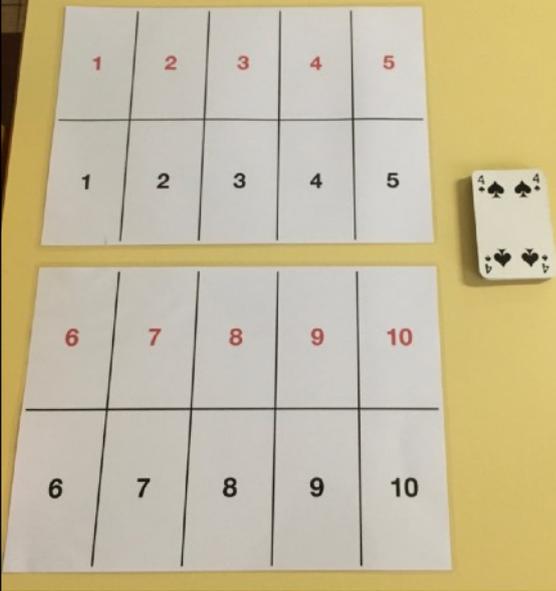
	Compter les syllabes	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'oral
	Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer autant de jetons que de syllabes</li> <li>- Dénumbrer des syllabes</li> </ul>
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li> Fiches syllabes</li> <li> Jetons</li> </ul>
Compétence	 Manipuler des syllabes	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une fiche.</li> <li>2. Il identifie ce que représente l'image.</li> <li>3. Il essaye de trouver le nombre de syllabes du mot.</li> <li>4. Il place autant de jetons que de syllabes sur la fiche.</li> <li>5. Il réitère ces phases avec d'autres fiches.</li> </ol>	

	<p>Le dénombrement du loup</p>	
<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</p>	
<p>Objectif</p>	<p>Dénombrer des petites quantités</p>	
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartes dénombrements</li> <li>● Épingles</li> </ul>	
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.</li> <li>● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</li> <li>● Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...).</li> <li>● Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).</li> <li>● Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.</li> <li>● Utiliser la perception globale pour quantifier.</li> <li>● Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).</li> <li>● Dénombrer les quantités jusqu'à dix.</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une carte.</li> <li>2. Il dénombre le nombre d'objets présent sur celle-ci.</li> <li>3. Lorsqu'il a dénombré, il associe cette quantité, soit à la constellation du dé, la constellation du doigt ou le chiffre correspondant.</li> <li>4. Il reproduit les phases 1 à 3 jusqu'à temps qu'il n'y ait plus de carte.</li> </ol>	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✱ De 1 à 5</li> <li>✱ De 5 à 10</li> </ul>	

		Tangram	
		Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes
		Objectif	Reproduire des images à l'aide de formes géométriques
		Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fichier tangram</li> <li>● Formes géométriques</li> </ul>
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (tangram).</li> <li>● Reconnaître globalement des formes planes par la vue.</li> <li>● Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.</li> <li>● Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle de référence qu'il peut manipuler ou observer.</li> </ul>		
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une fiche.</li> <li>2. Il essaye de reproduire la figure à l'aide des pièces.</li> <li>3. Une fois terminé, il réitère ces deux phases.</li> </ol>		
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> <li>✳ Poser les formes géométriques sur le modèle</li> <li>✳ Poser les formes géométriques à côté du modèle</li> </ul>		

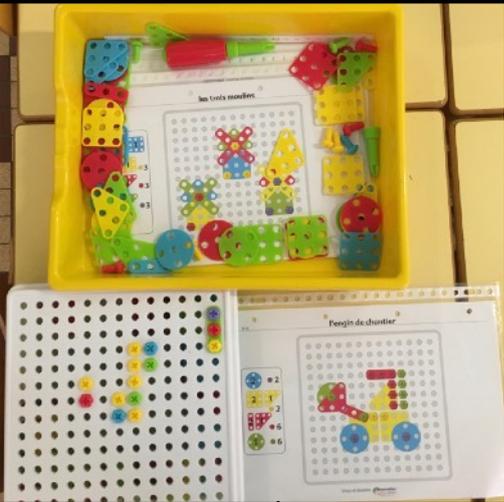
	Le nombre manquant	
	Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres
	Objectif	Compléter une suite numérique
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bandes numériques</li> <li>● Bouchons</li> <li>● La suite des nombres</li> </ul>
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dire la suite des nombres jusqu'à trente.</li> <li>● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une bande numérique.</li> <li>2. Il essaye de trouver le ou les nombres manquants.</li> <li>3. Il prend le ou les bouchons correspondants qu'il place sur la bande.</li> <li>4. Il reproduit les phases 1 à 3 jusqu'à temps qu'il n'y ait plus de bandes.</li> </ol>	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> <li>✱ De 1 à 6</li> <li>✱ De 1 à 10</li> </ul>	

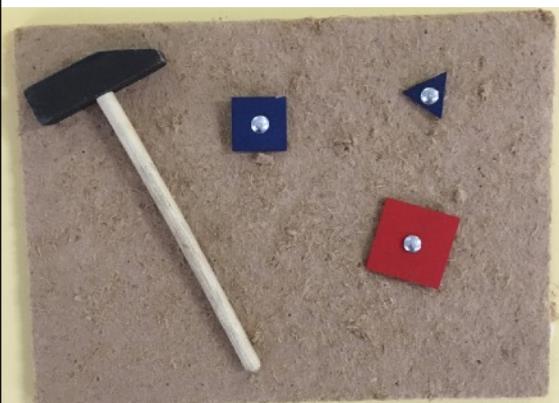
	<p>Nombres en folie</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Associer les nombres sous différentes formes</p>
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Constellations doigts</li> <li>● Constellation dés</li> <li>● Chiffres</li> <li>● Cartes points</li> <li>● Cartes objets</li> </ul>	
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.</li> <li>● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</li> <li>● Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...).</li> <li>● Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).</li> <li>● Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.</li> <li>● Utiliser la perception globale pour quantifier.</li> <li>● Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).</li> <li>● Dénombrer les quantités jusqu'à dix.</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève trie les cartes une par une afin d'obtenir 3, 5 ou 10 tas.</li> </ol>	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✱ De 1 à 3</li> <li>✱ De 1 à 5</li> <li>✱ De 1 à 10</li> </ul>	

	<p>Jeu de cartes</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Ordonner des cartes selon la couleur et le nombre</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Constellations doigts</li> <li>● Constellations dés</li> <li>● Chiffres</li> <li>● Cartes points</li> <li>● Cartes objets</li> </ul>
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</li> <li>● Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).</li> <li>● Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.</li> <li>● Utiliser la perception globale pour quantifier.</li> <li>● Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).</li> <li>● Dénombrer les quantités jusqu'à dix.</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève tire une carte.</li> <li>2. Il essaye de la placer en prenant en compte sa quantité et sa couleur.</li> <li>3. Il réitère cette phase jusqu'à temps qu'il n'y ait plus de cartes.</li> </ol>	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✱ De 1 à 3</li> <li>✱ De 1 à 5</li> <li>✱ De 1 à 10</li> </ul>	

	<h3>Le jeu des chaînons</h3>	
	<p>Domaines</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres et les formes</p>
	<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer des petites quantités</li> <li>- Reconnaître des formes simples</li> </ul>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartes chiffres</li> <li>● Cartes dés</li> <li>● Cartes doigts</li> <li>● Chaînons</li> </ul>
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.</li> <li>● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</li> <li>● Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...).</li> <li>● Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).</li> <li>● Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.</li> <li>● Utiliser la perception globale pour quantifier.</li> <li>● Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).</li> <li>● Dénombrer les quantités jusqu'à dix.</li> <li>● Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une carte.</li> <li>2. Il dénombre la quantité indiqué.</li> <li>3. Il prend autant de chaînons que la quantité obtenu lors de la phase 2. Il fera attention à la forme géométrique demandée.</li> <li>4. Il associe les chaînons sur la carte.</li> <li>5. Il réitère la phase 1 à 4 sur la durée de l'atelier.</li> </ol>	
<p>Différenciation</p>	<p>✳ De 1 à 3 / De 1 à 5 / De 1 à 10</p>	

	<p>Un peu de rangement</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Ranger des objets par taille</p>
	<p>Matériel</p>	<p>🎲 Cartes objets</p>
<p>Compétence</p>	<p>📌 Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur.</p>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend un pot.</li> <li>2. Il range les cartes de ce pot soit dans l'ordre croissant, soit dans l'ordre décroissant.</li> </ol>	

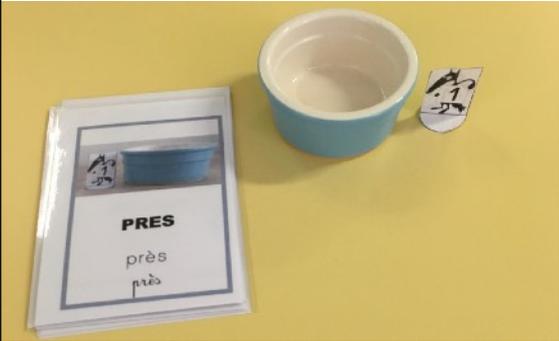
	<p>Mosaïque à visser</p>	
<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</p>	
<p>Objectif</p>	<p>Reproduire un assemblage de forme en vissant des formes géométriques</p>	
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plateau de jeu</li> <li>• Fiches</li> </ul>	
<p>Compétence</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une fiche.</li> <li>2. Il essaye de la réaliser en utilisant le matériel mis à disposition.</li> <li>3. Une fois terminé, il appelle l'enseignant pour validation.</li> <li>4. Il démonte son travail et le range.</li> </ol>	

	Le petit bricoleur	
	Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes
	Objectif	Reproduire un assemblage de forme en donnant des coups de marteau sur des formes géométriques
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planche</li> <li>● Marteau</li> <li>● Punaises</li> <li>● Formes géométriques</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une fiche.</li> <li>2. Il essaye de la réaliser en utilisant le matériel mis à disposition.</li> <li>3. Une fois terminé, il appelle l'enseignant pour validation.</li> <li>4. Il démonte son travail et le range.</li> </ol>	

	Les petits découpages	
	Domaine	Explorer le monde - Manipuler des objets
	Objectif	Découper en suivant des lignes
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Feuille à découper</li> <li>● Ciseaux</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Découvrir la fonction d'usage des ciseaux et réaliser les gestes adaptés.</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une feuille à découper.</li> <li>2. Il se munit de la paire de ciseaux qui lui convient (gaucher ou droitier)</li> <li>3. Il découpe la feuille en suivant les différents traits.</li> <li>4. Lorsqu'il a terminé la première, il en prend une autre et reproduit la phase 3.</li> </ol>	

	<p>Jouons avec l'eau</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Explorer le monde - La matière</p>
	<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir l'action de l'eau sur des objets (flotte ou coule).</li> <li>- Découvrir la dissolution.</li> </ul>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bac rempli d'eau</li> <li>• Différents objets</li> </ul>
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence...).</li> <li>• Repérer des transformations de matériaux sous de l'eau (mouiller, dissoudre...).</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève découvre ce qui lui est mis à sa disposition.</li> <li>2. Il prend des objets pour découvrir leur réaction au contact de l'eau.</li> </ol>	

	<h3>Les perforatrices magiques</h3>	
	<b>Domaine</b>	Explorer le monde - Manipuler des objets
	<b>Objectif</b>	Utiliser une perforatrice pour obtenir des formes
	<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Feuilles de couleurs</li> <li>● Perforatrice</li> <li>● Ciseaux</li> <li>● Feuilles blanches</li> </ul>
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Découvrir la fonction d'usage d'une perforatrice et réaliser les gestes adaptés.</li> <li>● Utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation.</li> </ul>	
<b>Déroulement</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une perforatrice et une feuille de couleur.</li> <li>2. Il perfore la feuille afin d'obtenir une forme.</li> <li>3. Il la colle sur la feuille.</li> <li>4. Il effectue les mêmes phases avec d'autres perforatrices.</li> </ol>	

		Où se trouve le loup ?	
		Domaine	Explorer le monde - Se repérer dans l'espace
		Objectif	Reconnaître et utiliser les marqueurs spatiaux
		Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imagier « Marqueurs spatiaux »</li> <li>● Pot</li> <li>● Pion loup</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.</li> </ul>		
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend une image. Il la regarde afin d'identifier le marqueur spatial.</li> <li>2. Il reproduit ce qu'il a vu à l'aide du pion loup et d'un pot</li> <li>3. Il prend une autre image et réitère les phases 1 et 2.</li> </ol>		

	Le rangement des chouchous	
	Domaine	Explorer le monde - La matière
	Objectif	Enfiler des chouchous sur un support
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Support rond</li> <li>● Chouchous</li> </ul>
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe.</li> </ul>	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend un chouchou.</li> <li>2. Il l'enfile le chouchou sur le support.</li> <li>3. Il réitère ces deux phases pour chaque chouchou.</li> </ol>	

	<p>Le loup du mois</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Colorier en respectant un modèle</p>
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crayons de couleur</li> <li>● Loup du mois</li> </ul>	
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</li> <li>● Prendre des repères dans l'espace feuille.</li> <li>● Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture.</li> <li>● Adopter une posture confortable.</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend son loup du mois.</li> <li>2. Il le colorie en respectant le modèle.</li> </ol>	

	<p>Le dessin dirigé</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Réaliser un dessin en suivant un mode d'emploi</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cahier de dessin</li> <li>● Crayon gris</li> <li>● Crayons de couleur</li> </ul>
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</li> <li>● Produire un tracé avec une intention.</li> <li>● Gérer l'espace graphique.</li> <li>● Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture.</li> <li>● Adopter une posture confortable.</li> </ul>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'élève prend un mode d'emploi.</li> <li>2. Sur son cahier de dessin et avec un crayon gris, il suit le mode d'emploi afin d'obtenir le dessin demandé.</li> <li>3. Une fois terminé, il colorie son dessin.</li> </ol>	