

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

académie
La Réunion



RÉGION ACADÉMIQUE



Cahier de vacances MATERNELLE

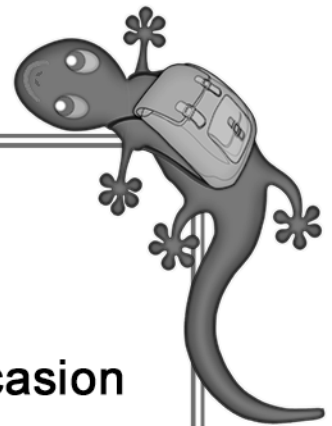
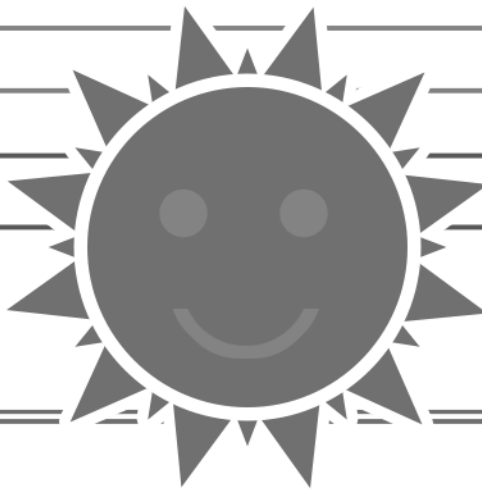
Semaine du 11 au 15 mai 2020



NATION
APPRENANTE

Reconnu et soutenu pédagogiquement
par l'éducation nationale

Publication destinée aux élèves de l'académie de La Réunion



Message aux parents

Déjà les vacances ! Une belle occasion pour se détendre en famille.

Dans ce cahier, nous vous proposons de suivre les traces de Lionel Lauret, un artiste né à La Réunion en 1972. Il aime le magique et l'imaginaire, le jeu, le rêve et la poésie.

Tout un programme...culturel, éducatif et même scolaire ! Son univers est proche de celui de votre enfant qui lui aussi grandit chaque jour, à travers le jeu, l'imaginaire et le langage sensible !

On y va ?

Notre programme commence par une récolte de papiers...



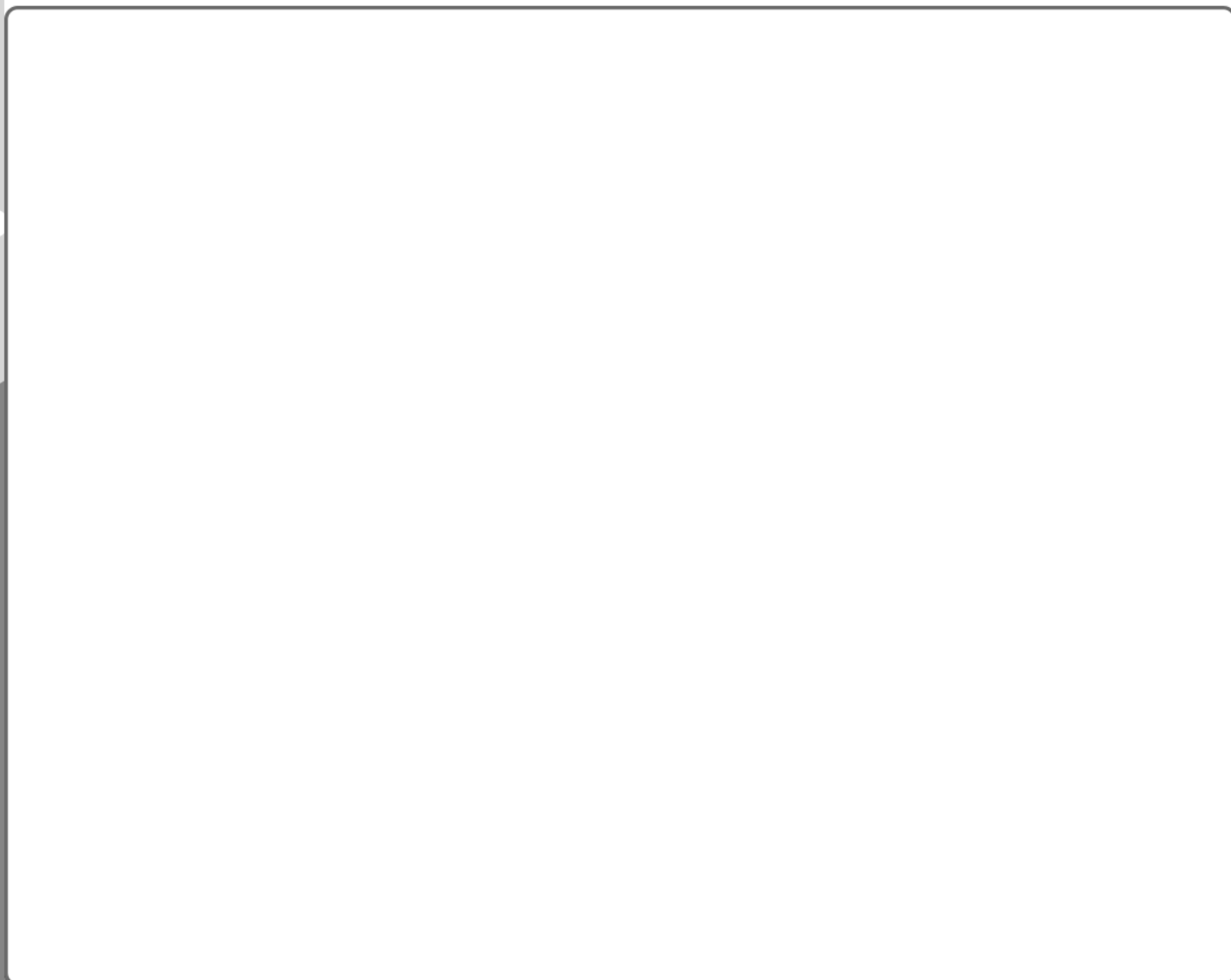
Ce cahier t'appartient. Écris ton prénom dans le cadre gris, décore les bordures avec les graphismes : points, cercles, lignes brisées, boucles... et fais un dessin au bas de la page.

m

ll



ΛΛ



Après avoir découvert trois œuvres de Lionel LAURET, aujourd'hui l'artiste nous présente de drôles de personnages : les BOZ. Les BOZ, c'est toi, c'est moi... c'est la Réunion ! De toutes les couleurs de peau, de tous les âges, en robe ou en short, avec des lunettes ou pas, des cheveux courts ou longs ! Découvrons-les ensemble !

Activités artistiques : les arts plastiques avec Lionel Lauret

Réalise ton BOZ !

1. Récupère une feuille de papier (tu as l'habitude maintenant... n'importe quelle feuille, même une feuille déjà utilisée fera l'affaire ! Voici un exemple avec du journal.)
2. Trace une grosse tête (Mots à utiliser avec l'enfant : ronde, carrée, ovale, triangulaire).
3. Puis dessine les vêtements et colorie-les (Mots à utiliser : une robe, un pantalon, un short, et les couleurs : rouge, jaune, violet...)
4. Et bien sûr n'oublie pas le visage et le corps (Mots à utiliser : les bras, les jambes, les mains, les pieds, les yeux, les cheveux, le nez, la bouche, les sourcils, les cils...)
5. Ensuite, découpe ton BOZ et colle-le sur un carton d'emballage (cartons de gâteaux, de céréales, de pizzas...).
6. Place derrière ton BOZ un crayon maintenu par du scotch...

Tu viens de réaliser une marionnette. Alors, elle te ressemble ?

Prends une photo et envoie-la à :
productions-arts-quotidien@ac-reunion.fr



Regarde, à gauche, les BOZ de Lionel Lauret ! On voit des enfants, des mamies, des visages différents, beaucoup de couleurs. Et pourtant ce sont tous des représentations d'êtres humains avec un corps, des vêtements et des expressions du visage. Tous pareils et tous différents ! Comme nous !

Écris ton nom sur le bas de ton BOZ et bouge avec lui en réalisant les exercices du jeu du miroir ci-dessous.

On y joue à deux, en face à face. Tu dois imiter les mouvements de ton complice. Puis les rôles sont inversés. Invente tes positions ou regarde celles proposées ci-dessous et fais faire ce que tu veux à ton partenaire ! C'est très drôle ! Au revoir et à demain !



Activités artistiques : décorer des formes avec des graphismes



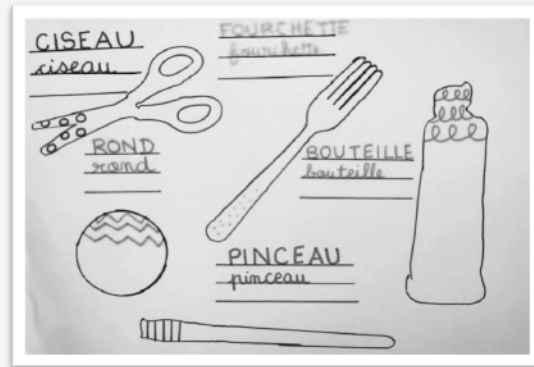
1. Récupère 5 ou 6 objets autour de toi (verres, bouteille en plastique, crayon, fourchette...)



2. Pose-les sur feuille ou sur l'espace proposé ci-dessous. Réalise le contour de ces objets avec un crayon.



3. Décore les formes obtenues avec les graphismes que tu aimes bien : cercles, points, lignes verticales ou horizontales, lignes brisées, boucles, créneaux...



4. Enfin, si tu l'as appris à l'école, écris le nom des objets à côté de leur dessin (en lettres capitales ou en écriture cursive, comme sur le modèle). Tu peux demander à un adulte de t'aider. N'oublie pas d'envoyer une photo à ta maîtresse.

A toi de jouer !

Activités pour les élèves de grande section : le langage écrit

Reconnaitre et nommer les lettres de l'alphabet

Le jeu du Guillot des lettres

Avec ce jeu, l'enfant apprend le nom des lettres et leur correspondance dans les trois écritures.

L'un des joueurs montre une case noire en disant « Guili Guili », l'autre doit retrouver la lettre identique parmi les cases blanches. Il la pointe et la nomme. On change de rôle à chaque tour. Le plateau de jeu est d'abord en lettres capitales puis il pourra ensuite être décliné en script et en cursive.

Pour aller plus loin, un joueur montre les lettres sur le plateau en capitales et l'autre doit trouver les lettres sur le plateau en script ou en cursive.

- Capitales : lettres en majuscules d'imprimerie
- Script : lettres en minuscules d'imprimerie
- Cursive : lettres manuscrites (ici en minuscules)

V	T	Y	A	Z	
S	Q	P	O	I	U
D	F	G	H	J	K
V	C	X	W	M	L
F	G	H	J	K	E
	P	O	I	U	D
B	N	R		S	Q
C	X	W	M	L	
A	Z	E	R	T	Y

a	f	n	h	g	l
o	p	t	o	b	h
t	m	b	c	z	w
z	y	g	s	q	i
c		u	x	v	r
d	d	n	r	h	j
w	s	e	a	x	u
v	l	y	m	p	h
x	e	q	i	f	j

a	z	e	r	t	y
s	q	p	o	i	u
d	f	g	h	j	k
v	c	x	w	m	l
b	n	r		s	q
	p	o	i	u	d
f	g	h	j	k	e
c	x	w	m	l	
v	t	y	a	z	

Reconnaitre des sons dans les mots à l'oral

Jeu du cherché-trouvé dans la maison

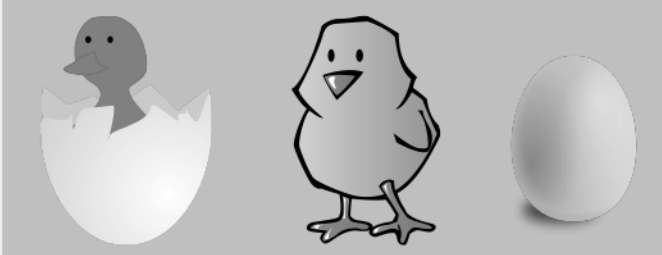
- Trouve 6 objets dont le nom contient le son : A (tAssé, Aspirateur, chocolAt, cAnApé, tAble, mAtelAs, AnAnAs)
- Trouve 6 objets dont le nom contient le son : I (farlne, télévIstion, Ilt, Ilvre, bIlle, lentIlle)
- Trouve 6 objets dont le nom contient le son : O (bOI, chOcOlat, cisEAU, Oreiller, téléphOne, coutEAU)
- Trouve 6 objets dont le nom contient le son : U (sUcre, voitUre, mUr, toitUre, Lune, bUIlle)

Comprendre une histoire et en ordonner les images

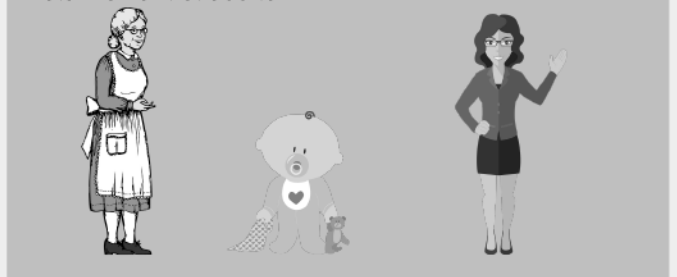
C'est le bazar dans l'histoire !

Replace ces images dans l'ordre et raconte la petite histoire.

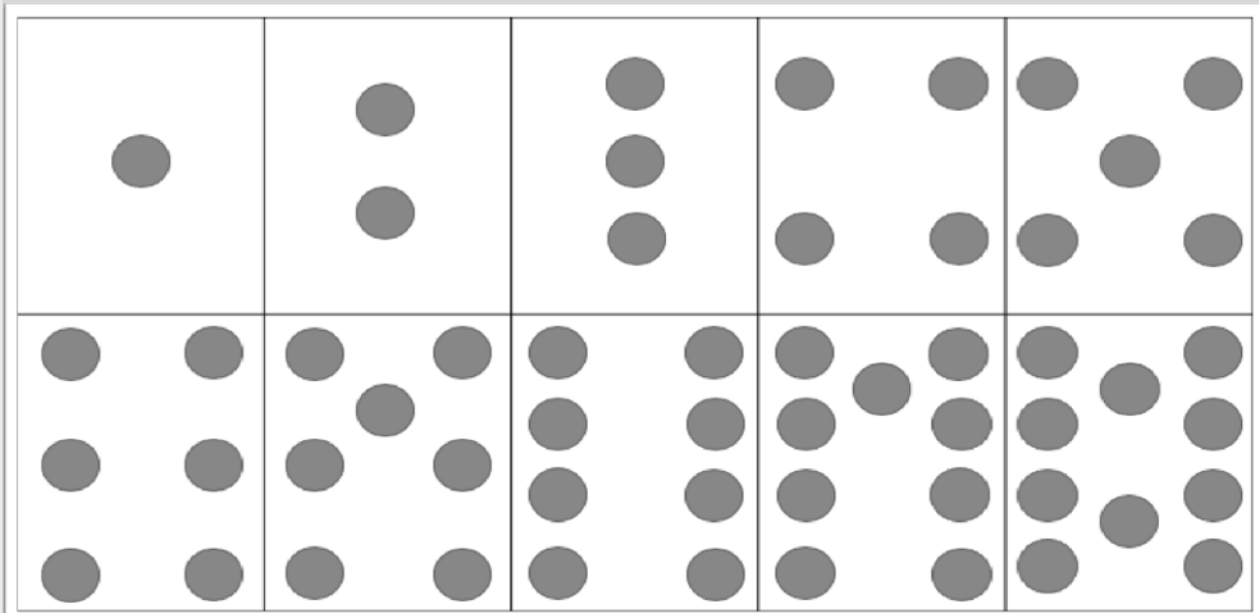
Utilise les mots : œuf, poussin, coquille, jaune, casser, éclore, grandir.
Puis écris les mots sous les bonnes images.



Utilise les mots : Enfant, adulte, personne âgée, naître, grandir, vieillir. Puis écris sous les bonnes images les mots : enfant et adulte.



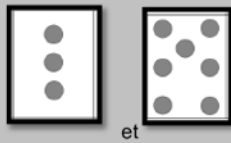
Jouer aux cartes pour apprendre les nombres



Le jeu du 10

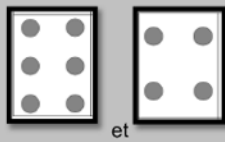
Découpe les cartes ci-dessus.
Pioche une carte au hasard, puis trouve la carte ou les cartes qui vont te permettre de faire 10 !

Par exemple :



et

ou



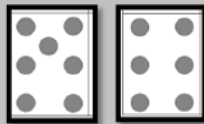
et

La bataille

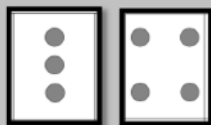
Joue à la bataille (à deux) : mélange les cartes, distribue 5 cartes à chaque joueur. A tour de rôle, les joueurs piochent une carte et celui qui a plus de points que l'autre a gagné !

Par exemple :

Ici c'est 7 qui gagne car 7, c'est plus que 6.



Ici, c'est 4 qui gagne car 4, c'est plus que 3.

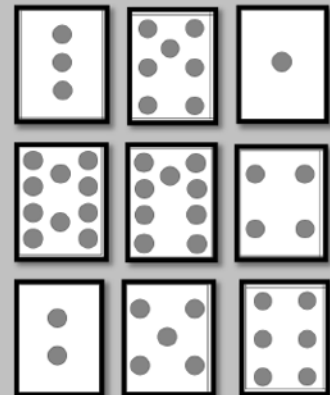


Le jeu de Kim

Place toute les cartes devant toi (d'abord dans l'ordre c'est plus facile puis dans le désordre !).

Cache tes yeux, demande à un adulte d'enlever une carte...tu dois deviner quelle carte a disparu !

Par exemple, ici, quelle carte a disparu ? C'est la carte 8 !



Le jeu du loto Fabrique un deuxième jeu de cartes avec les nombres écrits en chiffres.

Pioche une carte de ce jeu et associe le nombre en chiffre et le nombre de points sur les cartes précédentes.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Cahier de vacances

Contributeurs :

Karine HOARAU

Enseignante et formatrice maternelle

Véronique INSA

Enseignante, habilitée LVR

Sabine JORIS

Enseignante et formatrice maternelle Saint Paul

Denis OUIN

Inspecteur de l'Éducation Nationale, Conseiller Technique Maternelle

Axelle PICARD

Enseignante et formatrice maternelle Bras Panon

Nathalie ROCHEFEUILLE

Enseignante et formatrice maternelle

Isabelle ROUDON

Conseillère Pédagogique Départementale Maternelle

Marie ROUDON

Psychomotricienne, IME Edmond Albius, Le Port

Elsa SIGUIER

Formatrice maternelle

Sous la direction de :

Jean-François SALLES

Inspecteur d'académie

Directeur académique adjoint des services de l'éducation nationale

Directeur de publication :

Vélayoudom MARIMOUTOU

Recteur de l'académie de La Réunion

Chancelier des universités

Infographie :

Philippe DUFNER

Service communication rectorat de La Réunion