

## JOUR 8

### **Mise en langage oral : « qui suis-je ? »**

Objectif : communiquer par le langage en se faisant comprendre

Durée : 20min

Matériel : objets de la maison

NB : jeu qui se joue à plusieurs

1/ chaque joueur choisit des objets sans les nommer et les montrer à son adversaire (doudou, assiettes, fleurs, vêtements, animaux...) ou pense à quelque chose.

2/ à tour de rôle chaque joueur décrit son objet. Par exemple pour une chaise « je suis de telle couleur, j'ai 4 pattes et on peut s'asseoir sur moi ». L'adversaire a le droit de poser des questions pour avoir des indices.

3/ 3-4 devinettes par personne. Le but du jeu est de deviner le plus d'objets que son adversaire.

L'enjeu de cette activité est que l'enfant développe le langage oral (en production et en réception), qu'il entre en communication et enrichit son vocabulaire.

Variable : introduire un minuteur pour rythmer les parties- augmenter ou réduire le nombre de joueurs.

### **graphisme : les lignes brisées**

**D1** Objectifs : tracer des lignes brisées et développer le geste d'écriture

Durée : 15min

Matériel : feutres – feuille blanche

Consigne : *trace les lignes brisées aux feutres au-dessus du modèle*

1/ préparer la fiche d'activité par les parents : prendre une feuille A4 en format paysage. Sur le bas de la feuille et dans le sens de la largeur tracer au feutre noir et à la règle des lignes brisées

2/ présenter l'activité à l'enfant. Faire verbaliser les graphismes connus : lignes brisées, comme des montagnes, pointues...

2/ demander à l'enfant de tracer à main levée les lignes brisées au-dessus du modèle. Changer de couleur à chaque ligne

Veillez à :

- verbaliser le tracer : un bâton penché qui monte, un bâton penché qui descend
- à ce que ça soit pointu
- à ce que l'enfant remplisse toute la feuille et commence le tracé par la gauche

si l'enfant a des difficultés : placer des points repères et lui demander de les relier

exemple :



### **ramper : sous les ponts !!**

Objectif : explorer différentes façons de se mouvoir : ramper

Consigne : *passes sous les ponts*

D2

1/ construire un parcours de 4-5 obstacles avec des objets de la maison : table – chaises – passer sous les jambes d'une personne etc

2/ demander à l'enfant de réaliser le parcours (sur un sol lisse)

3/ faire verbaliser le parcours, les obstacles et comment il s'y est pris : passer au-dessous de ... ramper, le 1<sup>er</sup> obstacle- le 2<sup>ème</sup> ..

**NB** : Vous pouvez prendre votre enfant en photo sur le parcours et vous en servir comme support de langage plus tard

Variables : l'ordre des obstacles- faire le parcours dans un temps donné (minuteur/ musique..)- différentes façons de passer sous les obstacles (sur le dos)

### **Chants / comptines**

Objectif : dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines

1/ « une faim de loup ». Comptine pour articuler p4

2/ « am stram gram ». Comptine pour articuler [clac!!](#)

2/ « mon coco » [clac!!](#) (demander en quelle langue est la chanson, le rythme, l'émotion que procure la chanson..)

### **Arts visuels : ma petite grenouille**

Objectif : Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés

D3 Matériels : peinture/ colorant alimentaire/ encre – feutre noir - feuille

Consigne : *dessines une grenouille*

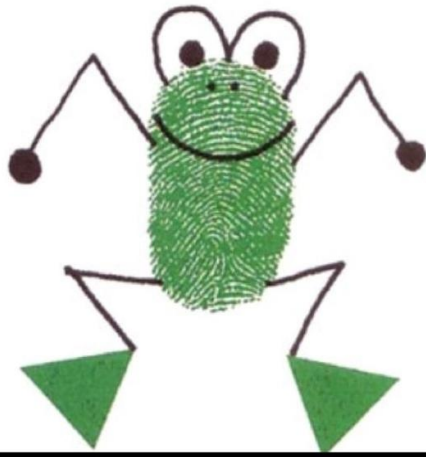
1/ tremper le pouce de l'enfant dans de la peinture (ou encre etc en fonction de ce que vous disposez chez vous. Si vous ne possédez aucun de ces matériels, tracer le contour de son pouce au feutre vert. Il pourra colorier l'intérieur par la suite)

2/ tracer au feutre des lignes brisées pour former ses pattes.

3/ Dessiner ses yeux sa bouche

4/ décorer le reste de la feuille

4/ faire verbaliser la production obtenue : qu'est-ce que c'est ? comment se déplace une grenouille ? que fait-elle ? etc



### **Explorer les suites organisées : les perles**

Objectif : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application  
Matériels : crayons de couleur- fiche activité p.5 (à reproduire sur feuille si vous ne pouvez pas imprimer)

Durée : 15- 20min

Consigne : *colorie les perles en respectant l'algorithme de couleurs*

D4 1/ présenter l'activité à l'enfant. Faire verbaliser les couleurs et l'alternance des couleurs.  
2/ Lui demander de verbaliser la consigne et montrer un exemple en nommant l'alternance de couleurs

Si votre enfant a du mal, privilégiez un collier à 2 couleurs ou réduire le nombre de perles par collier

### **Comptine numérique : tante Ursule**

Comptine p. 6

Objectif : réciter la comptine numérique jusqu'à 15

### **Se repérer dans l'espace : alignement**

Objectif : tenir un alignement avec repères

Matériel : différents objets de la maison (2 règles de 30 cm -des bouchons -des buchettes en bois -des lego -des crayons de couleur- feutres- des capuchons- des fourchettes...)

Consigne : *place horizontalement les 2 règles sur la table, une en haut et une en bas. Entre les 2, réalise des lignes horizontales d'objets.*

Modèle :



D5

Activité D1 : comptine pour articuler

## « j'ai une faim de loup »

\_\_\_\_\_ miam, miam, miam

le loup a faim

miam, miam, miam

à table, à table

miam, miam, miam

attention.....

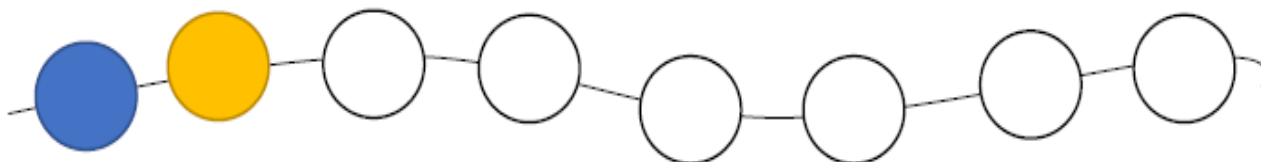
ça sera .....



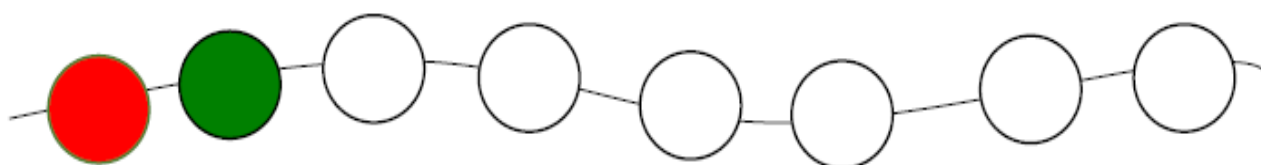
::

Activité D4 : les perles (fiche activité)

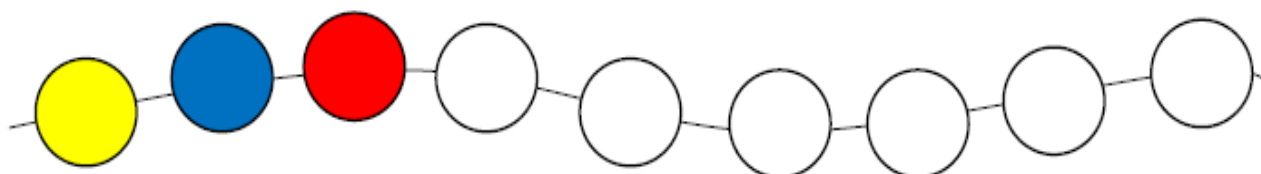
Colorie les perles en respectant l'algorithme :



Réponse : bleu-jaune-bleu-jaune-bleu-jaune-bleu-jaune



Réponse : rouge-vert-rouge-vert-rouge-vert-rouge-vert



Réponse : jaune-bleu-rouge-jaune-bleu-rouge-jaune-bleu-rouge

## Activité D4 : comptine numérique

### Tante Ursule

- Réciter la comptine jusqu'à 15.

Dans sa maison minuscule,  
Tante Ursule fait du calcul,  
En comptant les sous de son pécule.

– Combien a-t-elle?

– 15 sous

1, 2, 3, 4,..... 15 sous.

Dans sa maison minuscule,

Tante Ursule fait du calcul,

En comptant les sous de son pécule.

– Combien a-t-elle?

– 10 sous

1, 2, 3, 4,..... 10 sous.

[...]



La comptine est rappelée à chaque début de séance. On joue ensuite en ne disant que la question finale. Un élève pose la question et un de ses camarades répond puis prend le nombre de pièces demandées dans un panier en comptant à haute voix.