

## JOUR 22 (30/04/20)

### Langage oral : Senecio peinture de Paul Klee

Objectif : décrire une œuvre artistique et exprimer son ressenti

Matériel : œuvre p.3 (pas nécessaire de l'imprimer)

1/ montrer l'œuvre à votre enfant. Le laisser observer, s'exprimer et décrire l'œuvre

2/ lui poser des questions sur ce qu'il voit pour décrire l'œuvre, les couleurs utilisées, les formes (triangle, rond, carré), avec quoi le peintre a réalisé l'œuvre (peinture ? feutre ?)

3/ lui demander d'exprimer ses impressions et ses émotions, ce que ça lui inspire, quelle est l'histoire de ce personnage, qui est-il, que va-t-il lui arriver etc

4/ présenter l'œuvre : peinture de Paul Klee qui s'intitule Senecio, 1922, c'est un portrait. Vous pouvez si vous le souhaitez, présenter d'autres portraits à votre enfant ou lui présenter d'autres œuvres de cet artiste

### graphisme: les écailles du poisson

Objectif : tracer les ponts

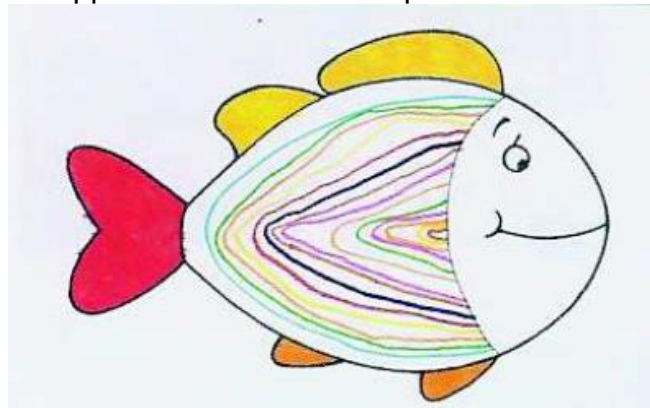
Durée : 10-15 min

Matériel : feuille, feutres

1/ dessiner un gros poisson sur une feuille blanche.

2/ dessiner les écailles du poisson en traçant des grands ponts au feutre à l'intérieur. Pour le guider, tracer le premier pour qu'il dispose d'un repère visuel.

3/ rappeler le vocabulaire « pont »



pour vous aider à visualiser

### Adapter ses équilibres et ses déplacements : Jacques a dit ! 2

Objectif : explorer différentes façons de se mouvoir

Consigne : *fais ce que Jacques a dit de faire !*

1/ demandez à votre enfant de se déplacer dans un espace et dire « Jacques a dit s'asseoir » par exemple.

2/ Vous pouvez lui tendre des « pièges », par exemple « Doudou a dit ... ». Si votre enfant a fait ce qui a été demandé par doudou, il ne remporte pas le point.

3/ inverser les rôles

Voici une liste (non exhaustive) d'actions que vous pouvez utiliser :

- Ramper comme un serpent
- Sauter comme une grenouille
- Sauter 3 fois à pieds joints

D1

D2

- Faire le tour de la table
- Tenir 5secondes sur un pied
- Passer au-dessous d'une chaise [...]

### **Chants / comptines**

- 1/ «Lundi matin » rappel du vocabulaire «les jours de la semaine » [clac!!](#)
- 2/ « the hello song - let's Go 1 » [clac!!](#)

### **D3 Arts visuels : la robe de soirée**

Objectif : dessiner à l'aide d'un modèle

Matériels : modèle p.3, crayon à papier ou crayons de couleur ou feutre

- 1/ dessiner la robe étape par étape
- 2/ décorer la robe

### **Nombres et quantités:**

Objectif : résoudre des problèmes portant sur des quantités (réunions)

Matériels : jouets, livres, boîtes, bouchons, crayons, pièces etc

- D4**
- 1/ demander à votre enfant de réaliser des collections d'objets. Lui demander de faire un groupe de 2 objets, puis 5, puis 3, 4...
  - 2/ demander lui de faire d'une part une collection de 4 objets et une de 3. Lui demander de montrer celle avec le plus d'objets et justifier son choix. Varier la quantité d'objets.

### **Le monde de la matière et des objets: -les objets à vent**

Objectif : expérimenter des objets à vent

Matériels : -1 feuille A3 avec 1 point rouge et 1 point vert, 1 boule de cotillon (ou petite boulette de papier), 1 éventail (éventuellement, à défaut en faire 1 en papier- des pailles coupées en 2...

1/placer la boule de cotillon sur le point vert

2/ essayer de la faire avancer sans la toucher jusqu'au point rouge en utilisant un objet.

3/ tester les autres objets.

**D5**


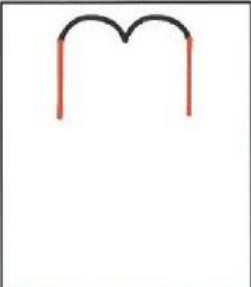
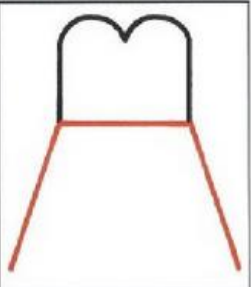
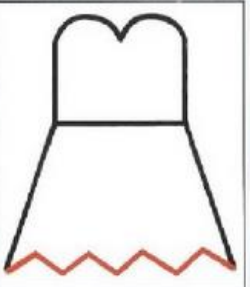
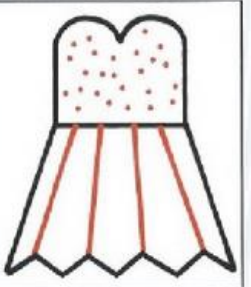


## Activité D 1 : langage oral



## Activité D3 : dessin structuré

### LA ROBE DE SOIRÉE

				
Je trace 2 ponts enchainés à l'endroit.	J'ajoute un trait vertical vers le bas au bout de chaque pont.	Je relie les 2 traits verticaux par un trait horizontal. Je trace un trait oblique au bout de chaque trait vertical.	Je ferme la robe en traçant une ligne brisée.	Je décore la robe avec des points dans le bustier et des traits obliques dans la jupe.