

PETIT POISSON BLANC, de Guido Van Genechten

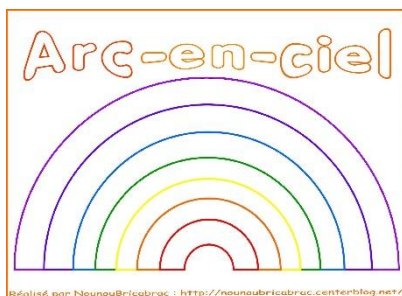
LANGAGE

- Ecouter l'histoire de l'album « [Petit poisson blanc](#) » de Guido Van Genechten.
- Poser à votre enfant les questions suivantes :
 - « Qui est-ce ? » (en pointant du doigt le petit poisson à la 1ere page de couverture).
 - « Que cherche t-il ? »
 - « Pourquoi est-il triste ? »
- Nommer les différents animaux rencontrés dans l'album : « c'est un/une ... ».
- Demander à votre enfant à chaque nouvelle rencontre : « Est-ce la maman de Petit Poisson Blanc ? » et laisser votre enfant répondre par : « Non/oui. C'est ... et Il/elle est ... ».
Par exemple (lorsque vous rencontrez le crabe) : « Est-ce la maman de Petit Poisson Blanc ? » (C'est à vous de dire cela). Votre enfant répond : « Non. C'est un crabe et il est rouge ».
(Accompagner lui pour qu'il mémorise la formule pour la réponse).
- Enlever le son et laisser votre enfant raconter l'histoire à partir des illustrations (après plusieurs écoutes).

ACTIVITES ARTISTIQUES

Représenter des bulles à l'aide d'objets (verres, bouchons, ...) :

- En laissant des traces de cercles à la peinture sur une feuille.
- En laissant des traces de cercles dans la pâte à modeler.
- Dessiner un arc en ciel aux crayons ou aux feutres avec l'aide d'un adulte (en suivant le modèle A) ou fabrication à partir d'une assiette modèle B.
Rappel : les couleurs de l'arc en ciel sont les suivantes :
ROUGE ORANGE JAUNE VERT BLEU CLAIR BLEU FONCE VIOLET



Modèle A à reproduire

[Modèle B à fabriquer avec une assiette en papier](#)

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

- Jouer au jeu un jour/une couleur. Chaque jour demander à votre enfant de ne rechercher que des objets jaunes dans la maison. Le lendemain, il ne doit prendre que des objets rouges ...
- Tri des lieux de vie des animaux. Vous demandez à votre enfant si tel animal vit dans la mer ou sur la terre.

Exemple :

MER : Poisson, Baleine, Etoile de mer, Pieuvre, ...

TERRE : Poule, Cheval, ... les animaux connus par votre enfant comme les animaux de la ferme.

EXPLORER LE MONDE

- Transvaser de l'eau avec une cuillère, une louche, ... d'un saladier à un autre ou dans une bouteille, ...

ACTIVITES PHYSIQUES

- Jeu des couleurs :

Matériel :

- un espace plutôt grand dans lequel les enfants pourront courir
- du mobilier et des objets de couleurs différentes

Règles du jeu :

1. Vous annoncez aux enfants que vous allez jouer tous ensemble au **jeu des couleurs**. Les enfants devront toucher un objet de la couleur que vous allez annoncer. Ils pourront la toucher avec la main, le pied ou la tête/ le visage.

2. Vous annoncez une couleur : commencez par une couleur facilement identifiable, c'est-à-dire bien connue de tous les enfants qui participent au jeu et rapidement accessible dans l'espace du jeu.

- Se déplacer comme les personnages de l'album « Petit Poisson Blanc ».
Exemple : Marcher en biais comme le crabe, ramper comme l'escargot ...

REGARDER ET ECOUTER DES HISTOIRES OU AUTRES

- Des albums sur le thème des poissons et de la mer :
 - [Arc en ciel le plus beau poisson des océans](#) de Marcus Pfister
 - [Lecture offerte Petit poisson rouge](#) d'EricBattut
 - [Aujourd'hui je suis ...](#) de Van Hout
 - [La baleine et le petit poisson](#) d'EricBattut

ECOUTE DE COMPTINES OU CHANSONS

- Ecouter des comptines :
 - [Les petits poissons](#)
 - [A la pêche aux moules](#)
 - [Mon poisson rouge](#)
 - [C'est la baleine](#)

POUR ALLER PLUS LOIN POUR LES PETITES SECTIONS :

LETTRES

- Reconstituer des noms des animaux avec des lettres en capitales d'imprimerie :
 - CRABE
 - PIEUVRE
 - ETOILE
 - BALEINE
 - ESCARGOT
 - TORTUE
- Reconnaître et nommer son initiale en capitales d'imprimerie sur les emballages ou prospectus.
- Reconnaître et nommer d'autres lettres de l'alphabet sur les emballages ou prospectus.