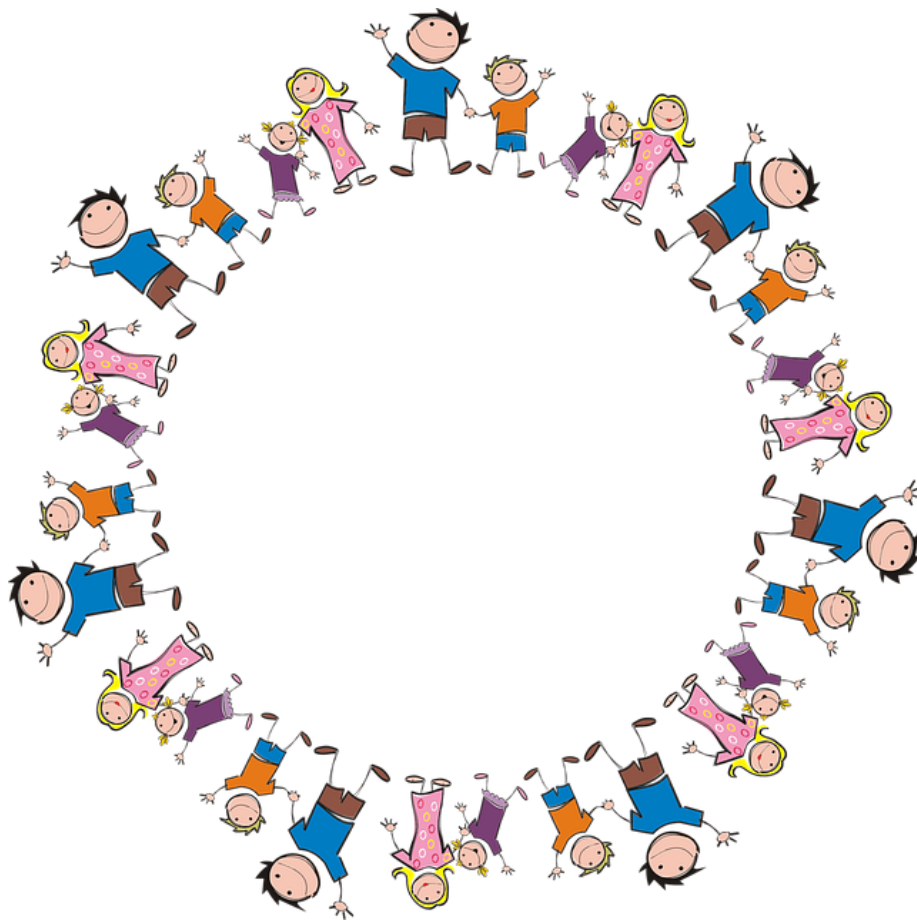


MON CARNET DE

1^{ÈRE} ET 2^{ÈME} MATERNELLES – N°7



APPRENDRE EN S'AMUSANT



Les histoires de la semaine

Lundi : <https://www.youtube.com/watch?v=du4q41pHg9s>



de Kitty Crowther

Mardi : <https://www.youtube.com/watch?v=l0dX0AhtTe4>



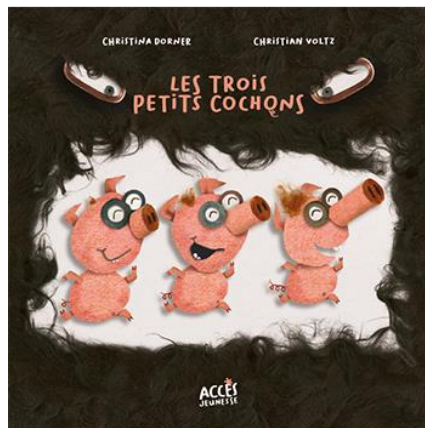
d'Eric Carle

Mercredi : <https://www.youtube.com/watch?v=53a6gz3Rsu0>



de Pascal Teulade

Jeudi : <https://www.youtube.com/watch?v=jmktSB4LPko>



de Christina Dorner

Vendredi : <https://www.youtube.com/watch?v=CSU6O-4qNTU>



d'Ole Könnecke

À la semaine prochaine pour encore plus de belles histoires...

Merci à Demi Chezza pour son partage et ses talents de conteuse, retrouvez-la sur Instagram : @laclassemadamedemi

Semaine 7 : C'est pas sorcier

A la conquête des couleurs et des objets de la maison

- Activités proposées pour développer le langage chez les Accueils, 1^{ère} et 2^{ème}

1. Activité de peinture en histoire

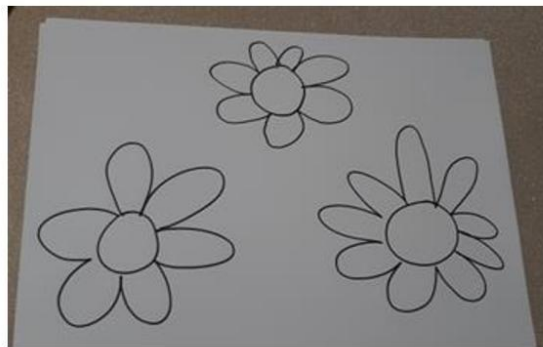
Matériel :

De la gouache jaune, bleue et rouge ou une palette de peinture à l'eau

1 pinceau

1 pot d'eau

1 feuille blanche avec 3 fleurs (voir modèle)



Objectifs :

- Développer le vocabulaire :

Acc, 1^{ère} : Le nom des couleurs : jaune, bleu, rouge, violet, vert.

2^{ème} : Les couleurs avec les nuances : clair/foncé et insister sur les couleurs primaires = celles avec lesquelles on peut créer de nouvelles couleurs : les couleurs secondaires (violet, vert et orange).

- Faire découvrir aux enfants qu'avec les 3 couleurs primaires (jaune, bleu et rouge) on peut créer les couleurs secondaires (orange, violet et vert).

Histoire (reproduire les étapes en même temps)

Au début, les fleurs étaient jaunes, bleues et rouges. (Peindre les fleurs)



Un jour, le jaune téméraire se lance à la découverte des autres fleurs et rencontre en premier le bleu. (Faire des petites taches jaunes)



Le bleu curieux, va voir ce que lui veut le jaune et à leur rencontre un drôle de phénomène se passe...
Leur rencontre a créé du **VERT** !

(Faire des petites taches bleues qui passent sur et à côté des taches jaunes)



Quel phénomène étrange ! On dirait de la magie !

Le bleu audacieux part à la rencontre du rouge afin de voir si l'expérience fonctionne avec lui aussi ... (peindre des taches bleues puis des taches rouges à côté et sur le bleu)

A sa grande surprise ce n'est pas du vert qui apparaît mais du **violet** !

Le rouge est impressionné, lui aussi décide d'aller rencontrer le jaune et observe une nouvelle couleur : de l'**orange** ! (Peindre des taches de rouge, puis des taches de jaunes sur et à côté du rouge)



C'est incroyable! Les fleurs sont si heureuses qu'elles décident de danser et de se mélanger... (peindre des taches jaunes, bleues et rouges et se faire rencontrer les couleurs)



FIN

2. Activité de reconnaissance des couleurs et observation du milieu qui nous entoure.

Matériel :

- 1 dé de couleur (jaune, orange, bleu, vert, violet, rouge)
- 6 dés d'images (voir annexe)

Si impossibilité d'imprimer, créer les dés et dessiner dessus des dessins de différentes couleurs.

Objectifs :

Vocabulaire :

Acc-1^{ère} :

- L'enfant est capable de nommer la couleur du dé.
- L'enfant est capable de trouver au moins 2 objets avec la couleur du dé + capable de nommer l'image sur le dé.

2^{ème} :

- L'enfant est capable de nommer la couleur du dé et de dire si c'est une couleur primaire ou bien secondaire.
- L'enfant est capable de trouver 6 images avec la couleur présente sur le dé + sait identifier l'image.
- L'enfant est capable d'aller chercher un objet de la maison en fonction de la couleur du dé + le nommer.

Consignes :

Acc, 1^{ère} :

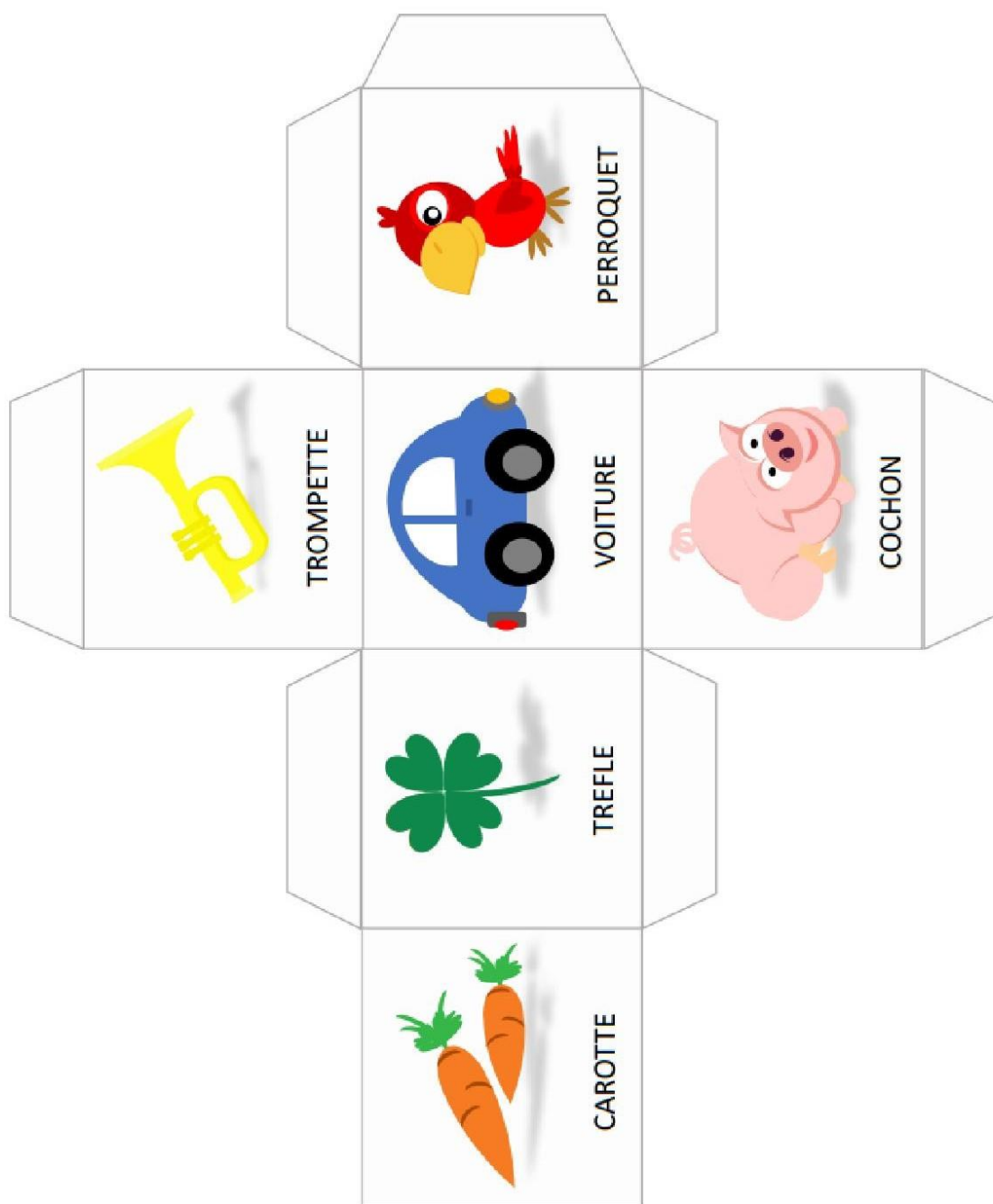
1. Passer en revue les couleurs présentes sur le dé.
2. Prendre un dé image et décrire avec l'enfant chaque image, ce qu'on y voit + insister sur la couleur de l'image.
3. Faire lancer le dé « couleur » à l'enfant et lui faire chercher sur le dé « images », l'illustration qui contient la même couleur que sur le premier dé.
4. Si l'enfant arrive à bien nommer les couleurs et les objets, rajouter un dé « images », puis un deuxième...

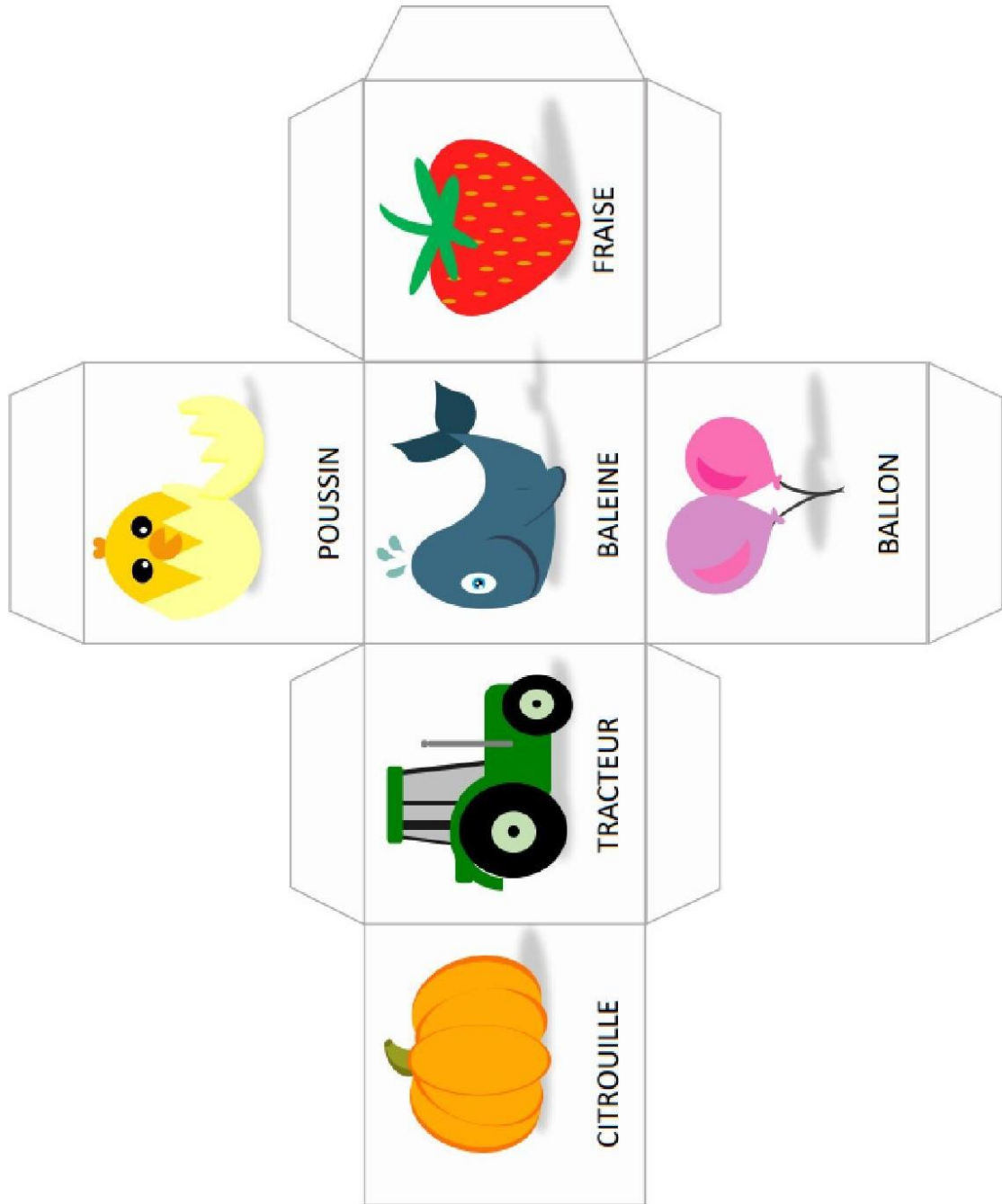
2^{ème} :

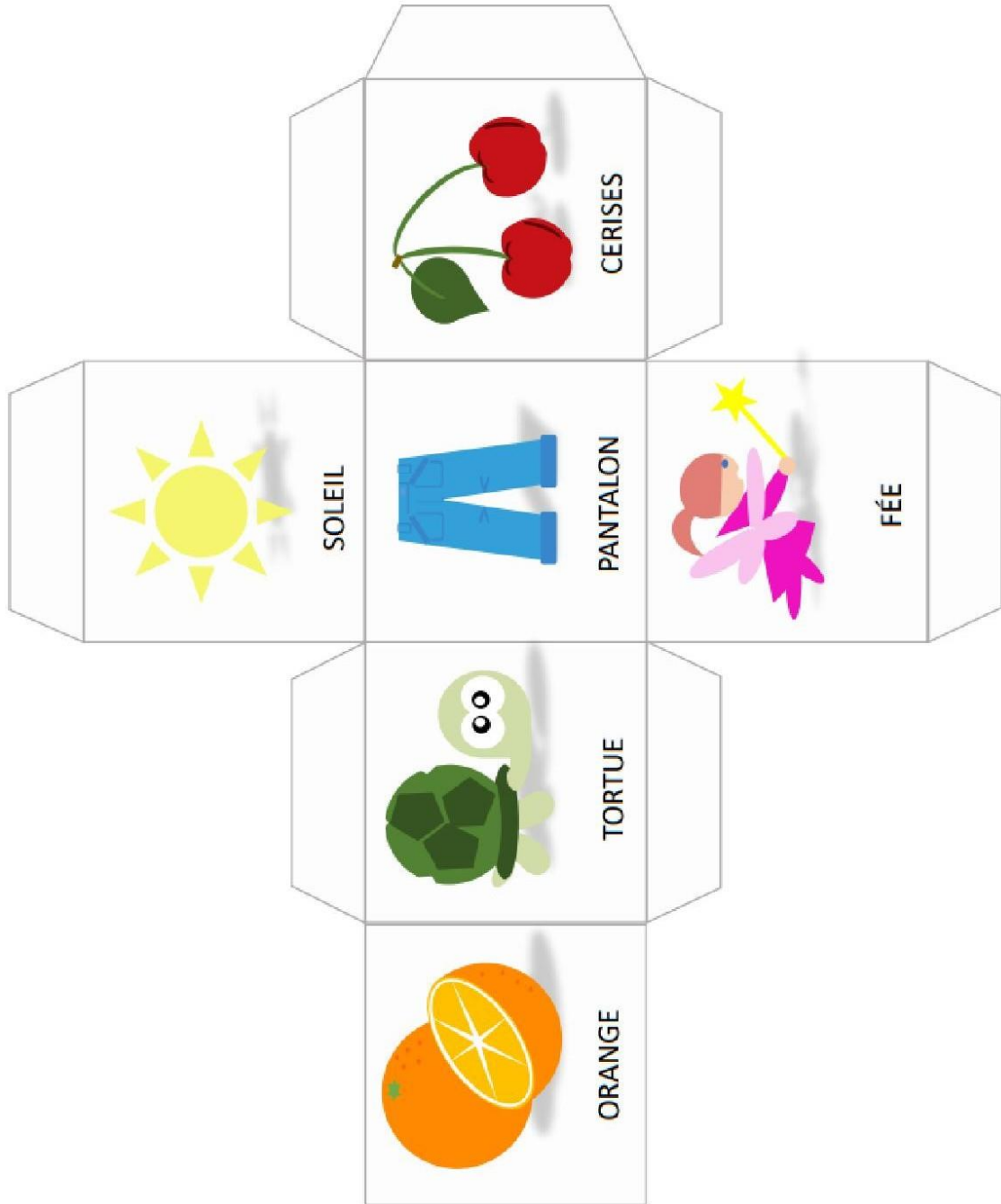
1. Passer en revue les couleurs présentes sur le dé.
2. Prendre 3 dés « images » et décrire avec l'enfant chaque image, ce qu'on y voit + insister sur la couleur de l'image.
3. Faire lancer le dé « couleur » à l'enfant et lui faire chercher sur les dés « images », les illustrations qui contiennent la même couleur que sur le premier dé.
4. Si l'enfant arrive à bien nommer les couleurs et les objets, invitez-le à chercher autour de lui des objets qui ont la couleur du dé.

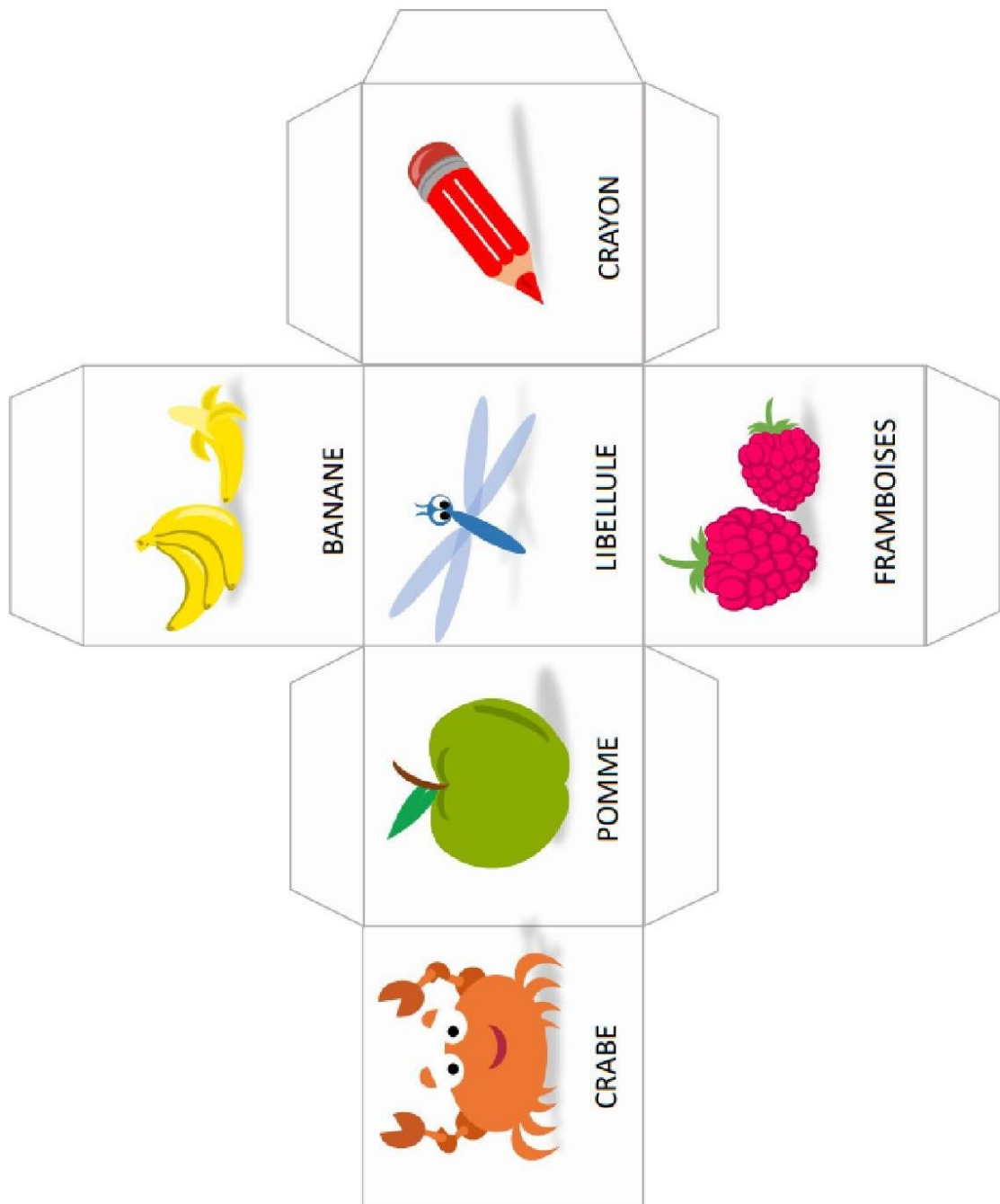
(Exemple : le dé tombe sur jaune : l'enfant peut trouver une tasse jaune, une fleur jaune → découvrir avec lui la variété et la décrire avec lui ...)

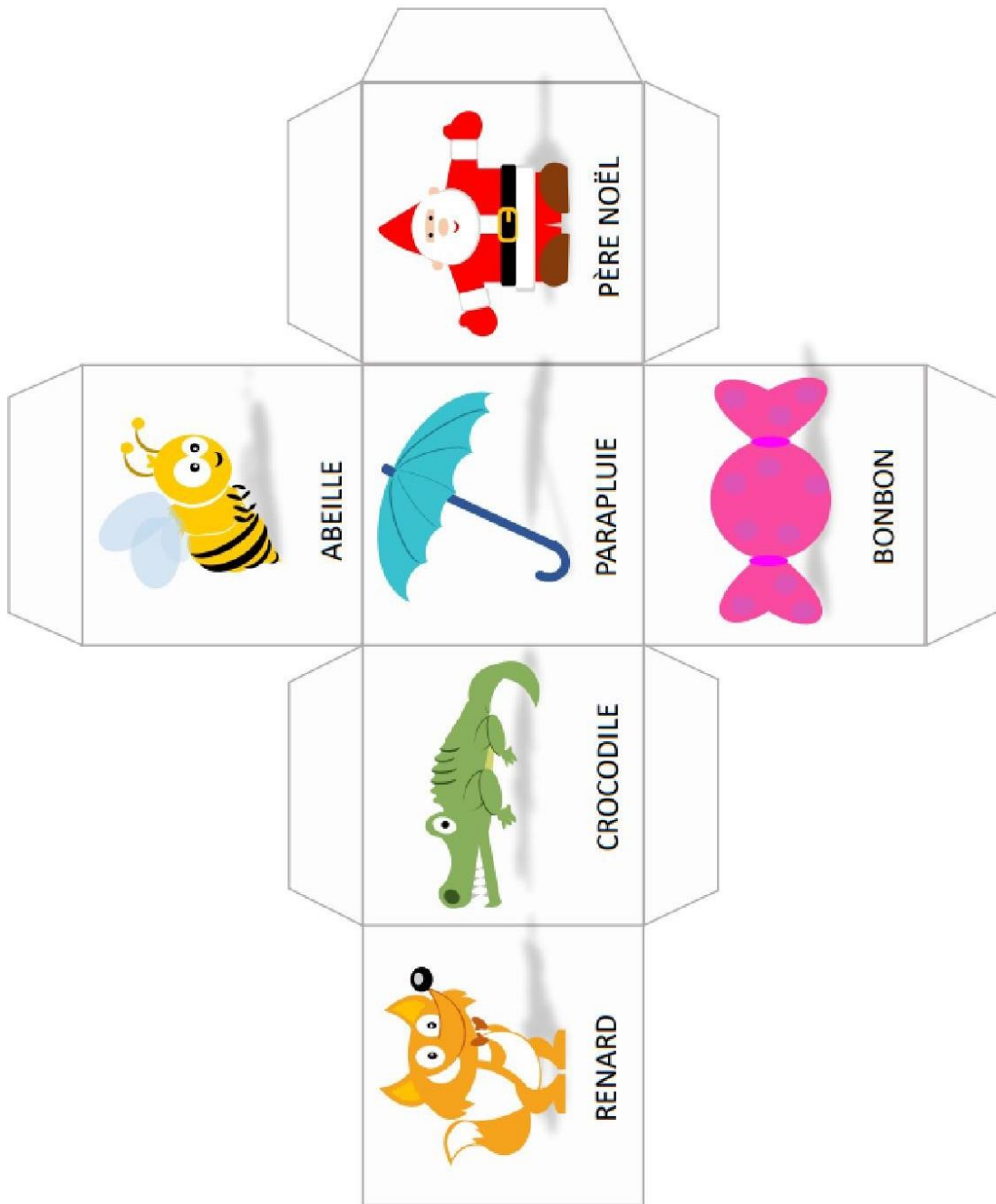
Source : les illustrations en annexe viennent du site de Aurelie Wynant auteur-illustratrice

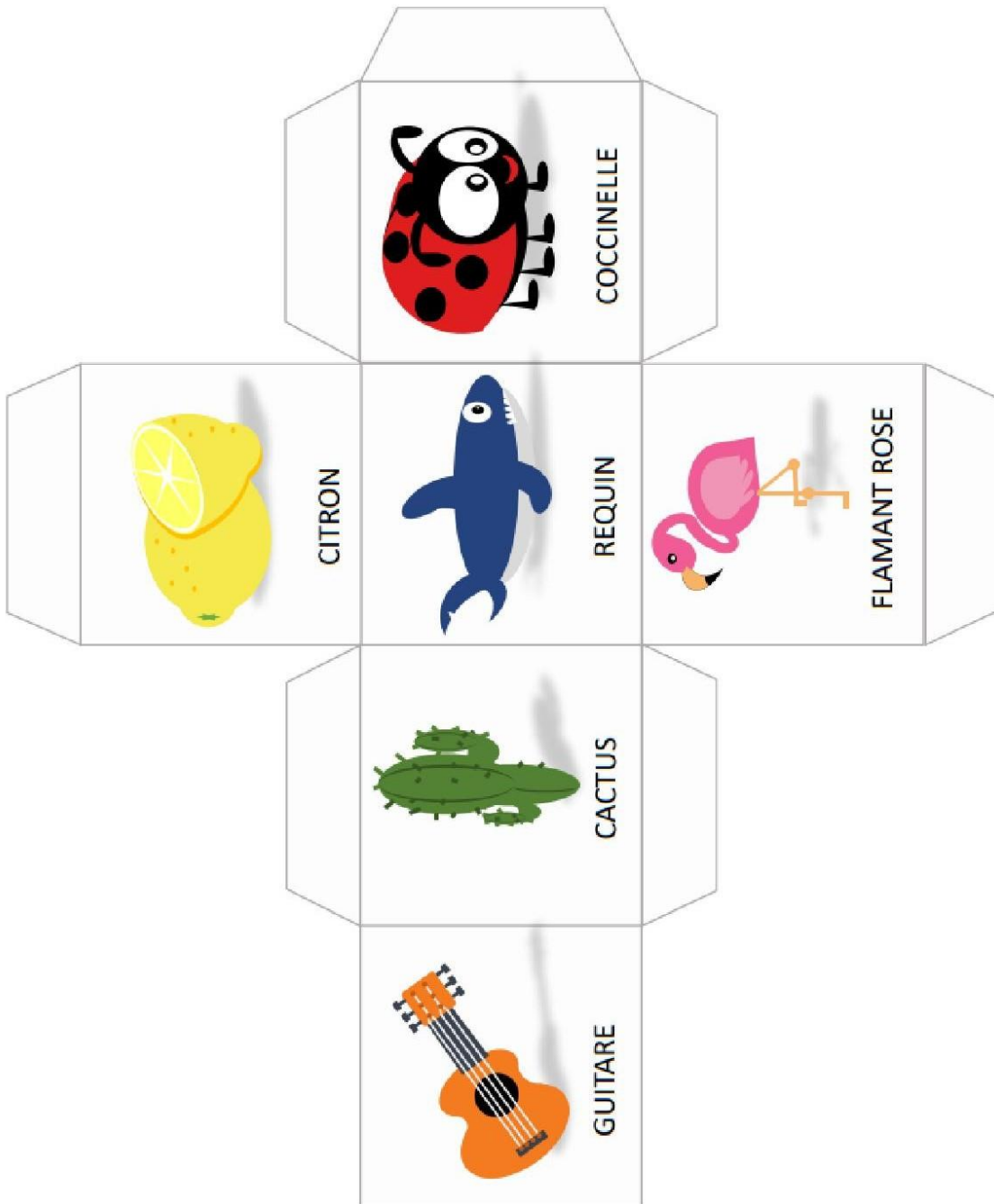






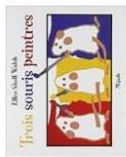






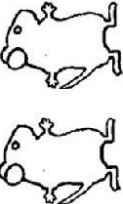
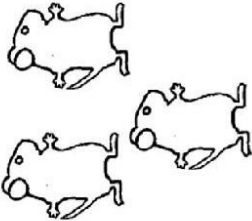
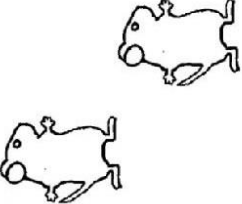



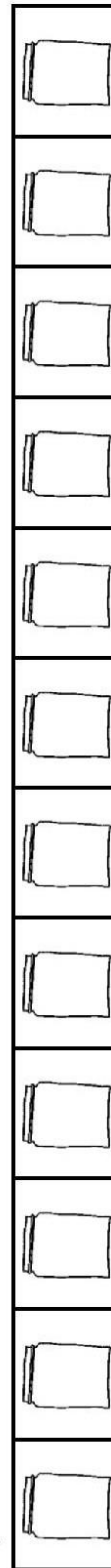


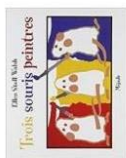
Je joue avec les nombres



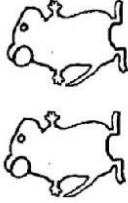
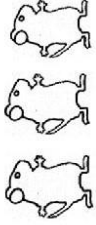
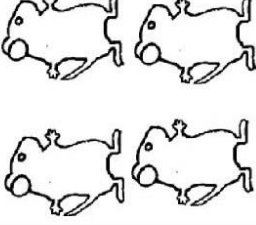
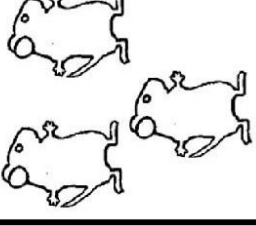
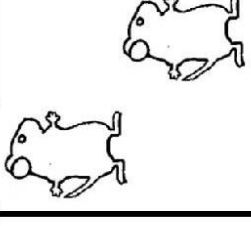

Colle autant de pots de peinture qu'il y a de souris.



























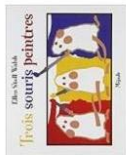


Colle autant de pots de peinture qu'il y a de souris.




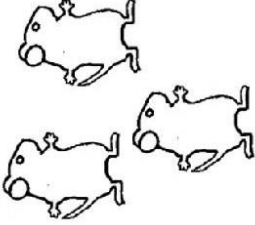


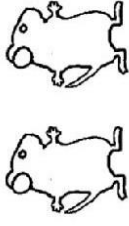


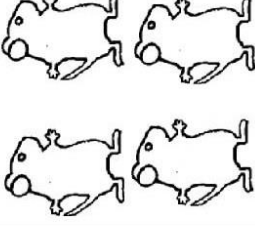


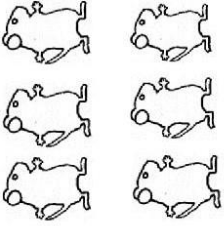


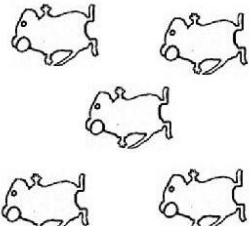


	
	
	
	
	
	





Colle l'étiquette des pots de peinture suivant le nombre de souris.

							1  •	
							2  ••	
							3  •••	
							4  ••••	
							5  •••••	
							6  ••••••	



Jeu sur le mélange des couleurs.

Avant de commencer le jeu, découper et coller les pions « souris » à la verticale sur des bouchons de bouteille de vin ou sur des bouchons de bouteille d'eau, de lait, ...
Découper et assembler les dés « couleurs/chats ».

Règles du jeu :

« Aide les petites souris à se rendre jusqu'aux pots de peintures sans que le chat ne les attrape ».
Pour commencer, déposer les pions souris sur la case départ.

Ensuite, chaque joueur chacun à son tour lance les dés « couleurs/chats » simultanément et additionne les couleurs (voir tableau référentiel).

Si on tombe sur une couleur, le joueur doit déplacer son pion jusqu'à la première case qu'il rencontre de cette couleur.

Si on tombe sur l'image du chat, le joueur doit prendre une pièce du puzzle chat et la déposer sur le dessin du chat.

Le jeu est terminé si les trois petites souris arrivent sur la case « arrivée » ou si le puzzle du chat est totalement reconstitué.

Dans le premier cas, ce sont les joueurs qui gagnent si toutes les petites souris sont arrivées avant que le puzzle du chat ne soit reconstitué.

Au sinon, c'est le chat qui gagne.

Tableau référentiel pour mélanger des couleurs :

	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	

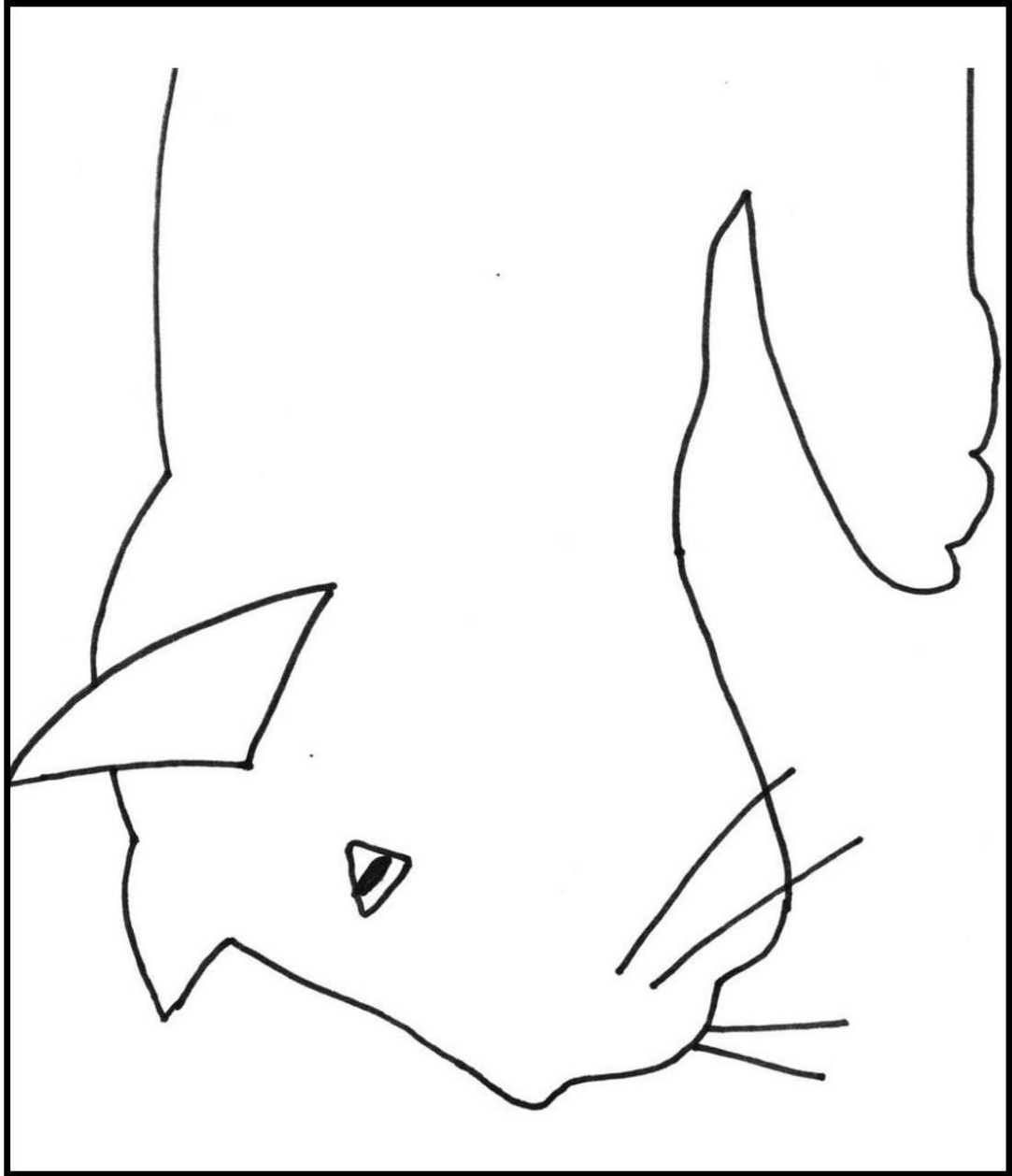
	+		=	
	+		=	

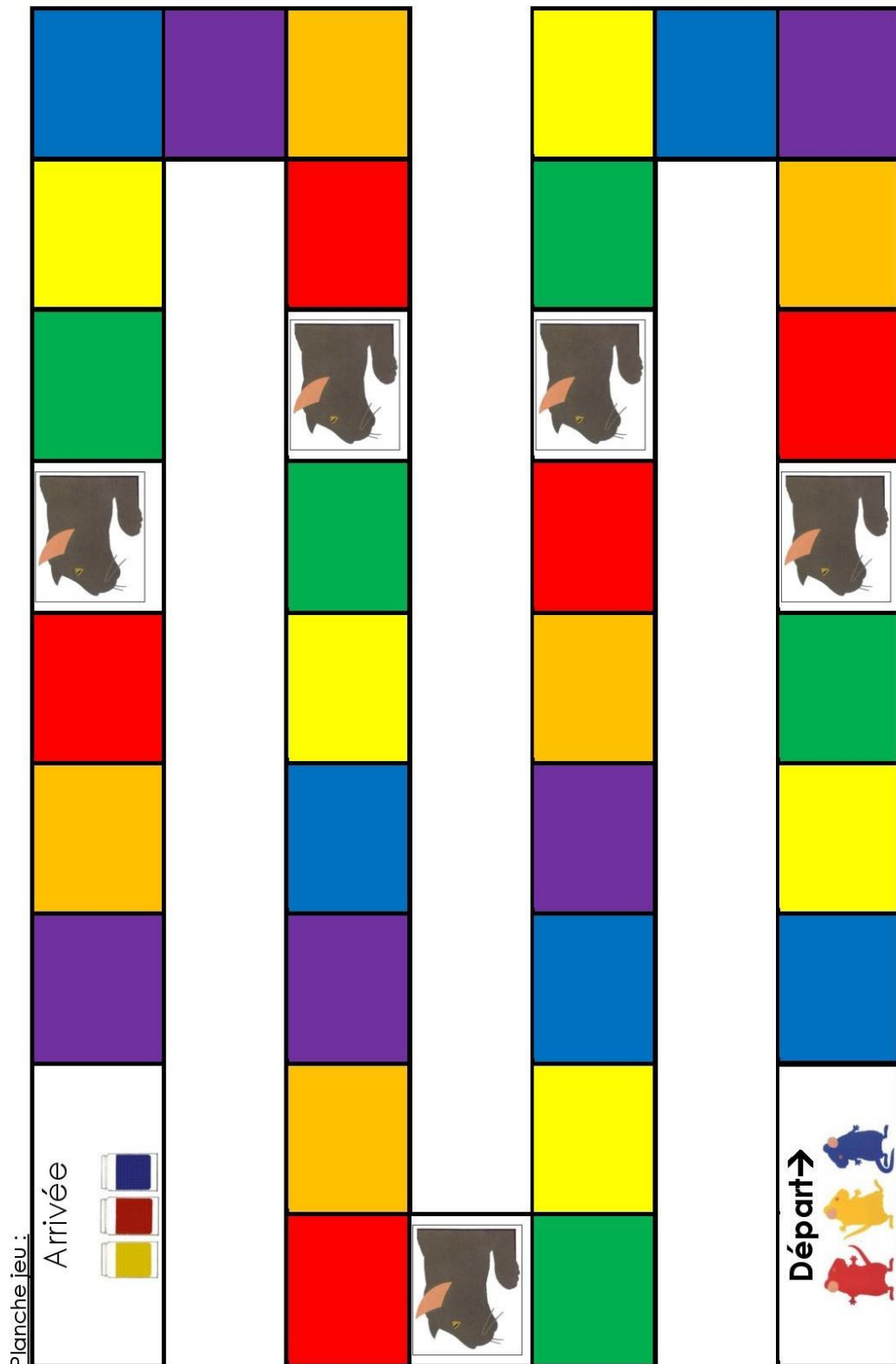
Remarques :

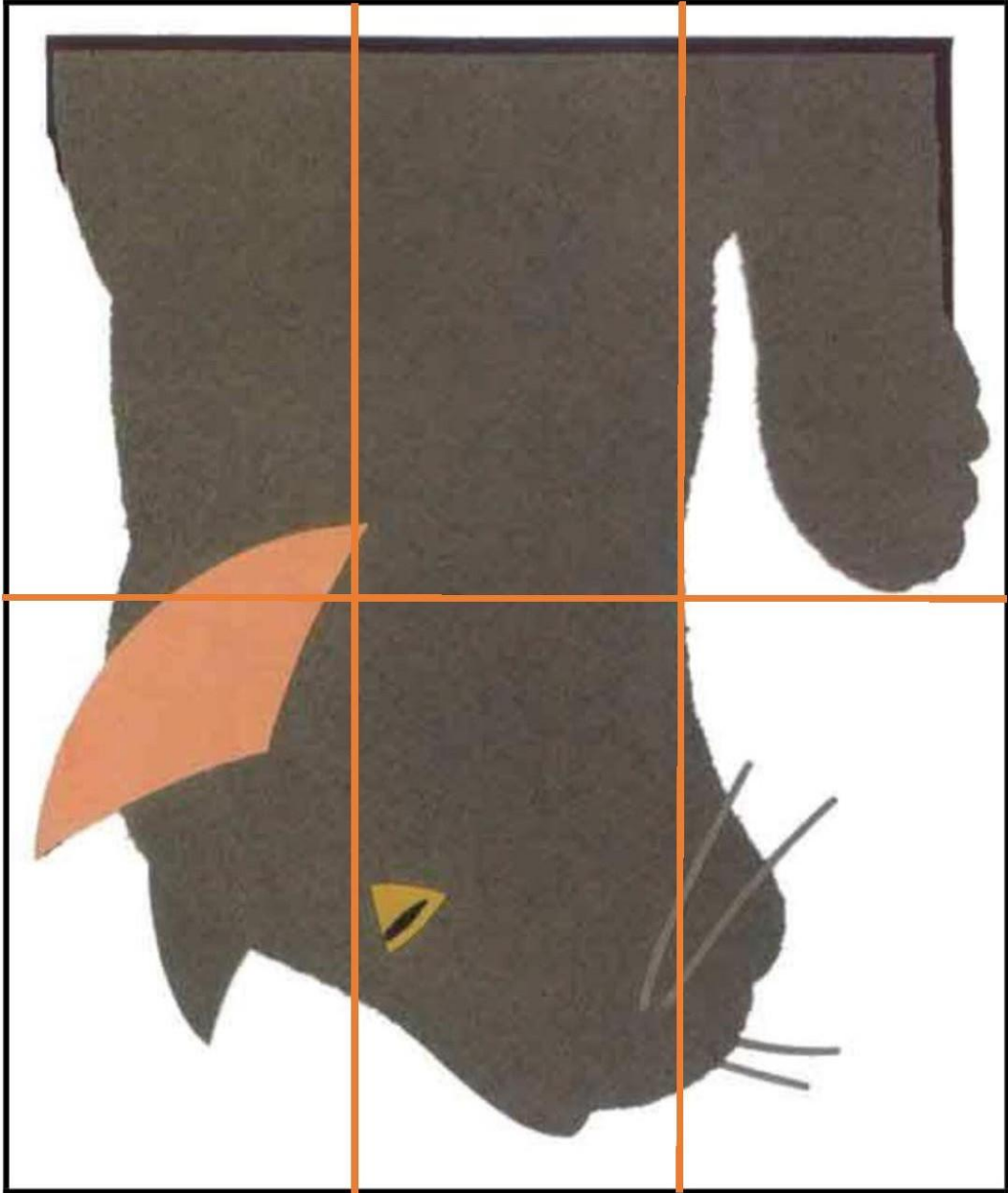
Une couleur + un chat = le pion ne se déplace pas

	+		=	
--	---	--	---	--

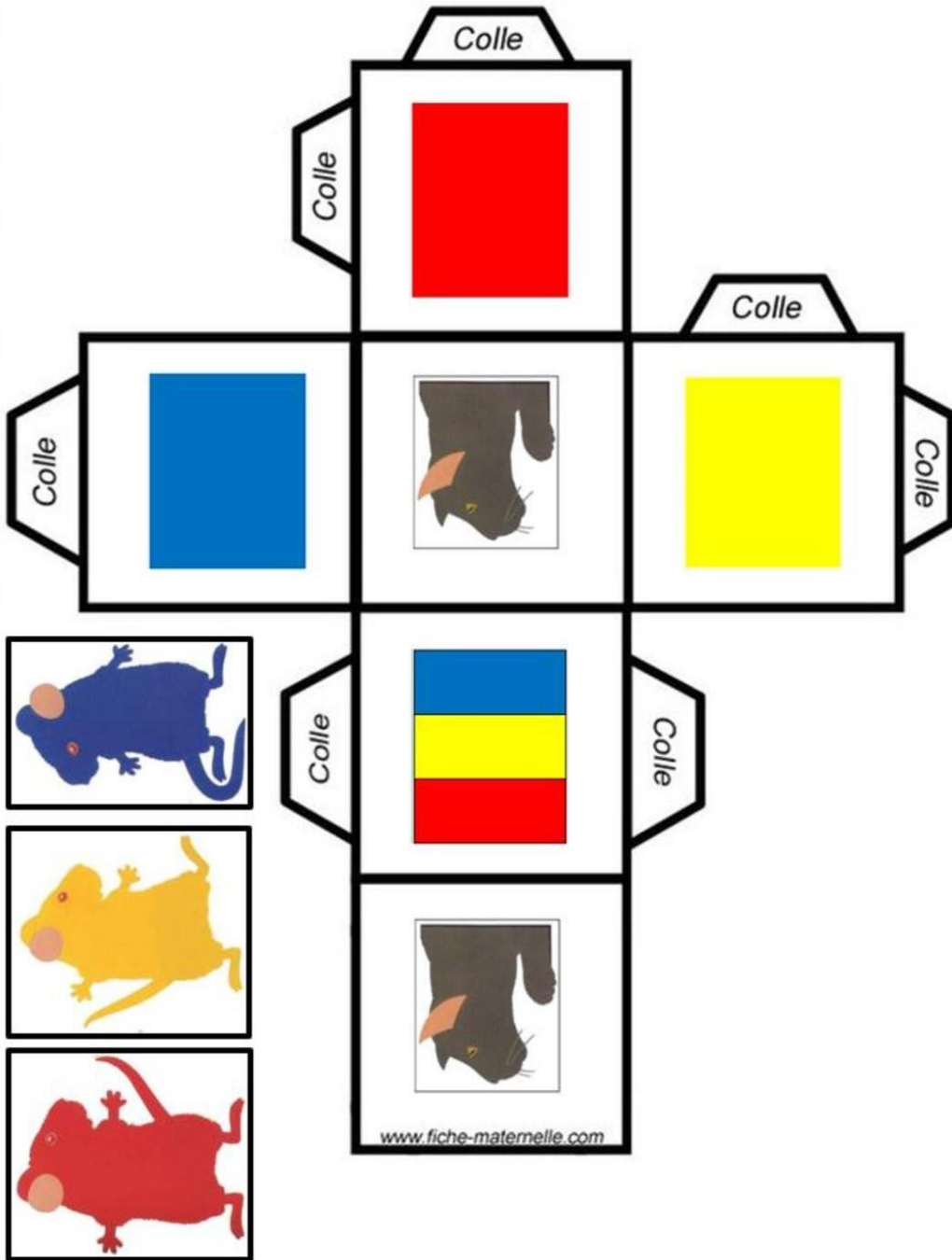
Le joueur choisit sa couleur parmi une des 3.

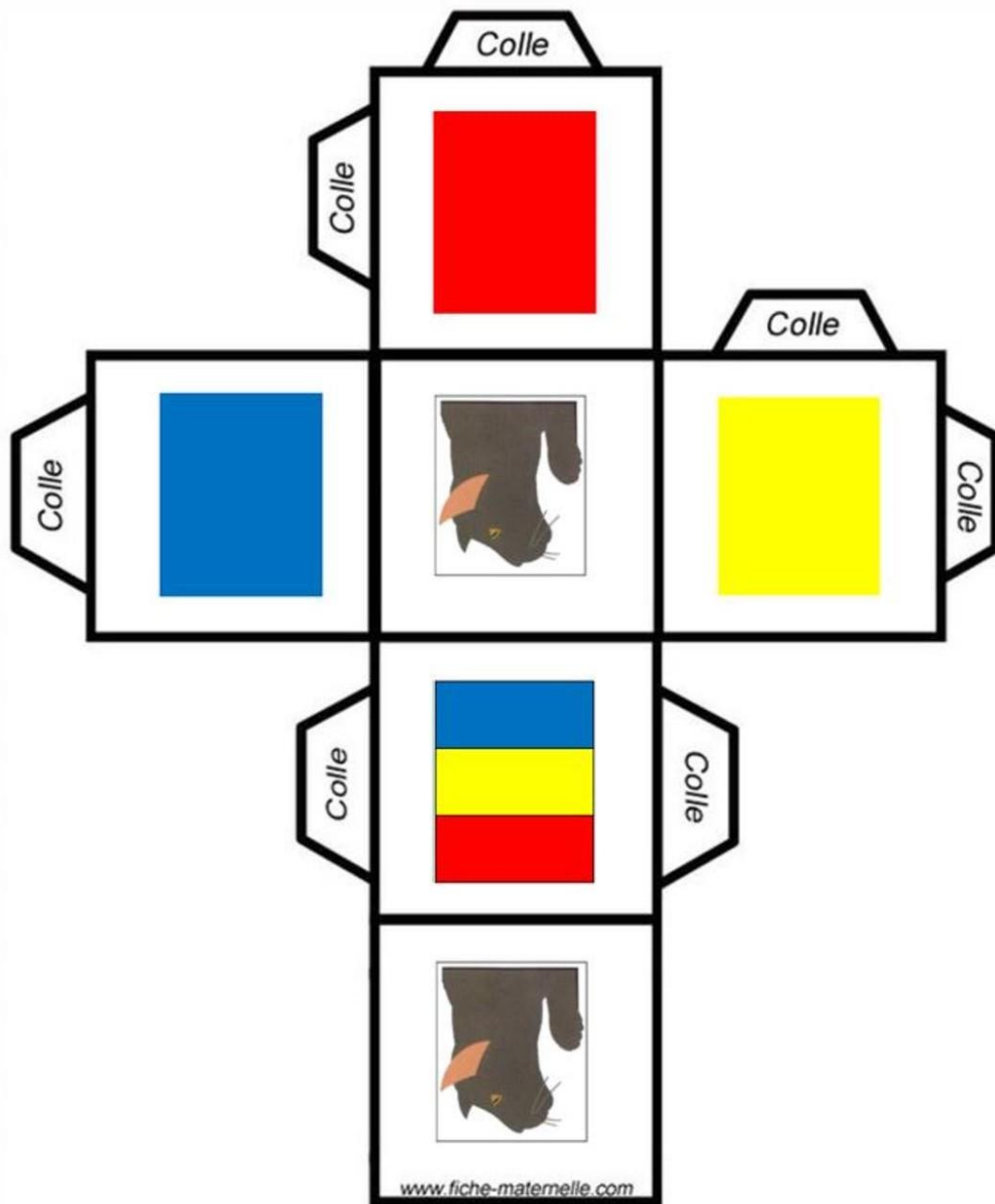






Pions du jeu





Je bouge et je découvre

Les 5 sens

L'ouïe

« Cache-cache doudou »

Prendre un doudou ou un objet musical : le cacher dans la pièce ou plus loin dans la maison : votre (vos) enfant(s) doit(vent) le retrouver.

→ Variante : si espace libre (extérieur) possible de jouer en aveugle avec un guide

La vue

« kim visuel »

Prendre une série d'objets (entre 6 et 10 en fonction de l'âge) les nommer un par un puis les couvrir avec un drap

→ Retirer un des objets discrètement → soulever le drap et demander à l'enfant de retrouver l'objet manquant.

Le toucher

« kim tactile »

Prendre une série d'objets différents (entre 6 et 10 en fonction de l'âge) en double, les séparer, les placer dans 2 contenants (bac, seau, caisse) différents et les couvrir.

→ Demander à l'enfant de plonger sa main dans un bac, de palper un des objets puis ensuite de plonger l'autre main dans le second bac et de retrouver le jumeau.

Un peu différent...

« kim tactile matière »

Prendre une série de matières différentes (entre 6 et 10 en fonction de l'âge) (ex: ouate, tissus variés, papier, carton, éponge,...), les doubler, les séparer, les placer dans 2 contenants (bac, seau, caisse) différents et les couvrir.

→ Demander à l'enfant de plonger sa main dans un bac, de palper un des objets puis ensuite de plonger l'autre main dans le second bac et de retrouver l'objet de même matière.

Le goût

« kim goût »

Préparer une série d'aliments différents (Ex: sucre, mayonnaise, farine, ketchup, confiture, cacao, moutarde, sel,...),

Élaboré par la Ville de Namur

→ Bander les yeux des enfants

→ Faites-leur goûter, décrire et/ou deviner.

Je crée : les mélanges de couleurs avec des toupies



Cette expérience consiste à mélanger des couleurs en les faisant tourner ensemble à grande vitesse sur le plateau d'une toupie. Pour cela, le plateau de la toupie est découpé en secteurs, coloriés avec des feutres alternativement en deux, trois ou plus de couleurs. Quand la toupie tourne suffisamment vite, nous ne pouvons plus distinguer les couleurs individuelles : une nouvelle couleur « mélange » apparaît.

Le matériel



- Morceau de carton épais
- Modèle de toupies à 6 ou 12 secteurs
- Des feutres (choisir des feutres ayant des couleurs proches des couleurs primaires)
- Cure-dents ou allumettes (à tailler en biseau à l'aide d'un couteau)
- Cutter ou couteau
- Pointe fine en métal (compas, clou fin, punaise, ...)
- Colle bâton
- Ciseaux

La fabrication

En accueil : toupie à 6 secteurs

- je choisis deux couleurs différentes de feutre (rouge, bleu ou jaune)
- mes parents indiquent un point de couleur par secteur en alternant les couleurs(ex : jaune,bleu,jaune,bleu,..) ainsi ça m'aide pour l'alternance des couleurs.
- mes parents collent la toupie sur du carton, la découpe puis percent un trou au centre de la toupie à l'aide d'une fine pointe métallique.
- Mes parents enfoncent le cure-dents au milieu de la toupie sur 1cm sans tourner celui-ci en l'enfonçant.

En 1^{ère} maternelle : toupie à 6 secteurs

- je choisis deux couleurs différentes de feutre (rouge, bleu ou jaune)
- mes parents indiquent un point de couleur par secteur en alternant les couleurs(ex : jaune,bleu,jaune,bleu,..) ainsi ça m'aide pour l'alternance des couleurs.
- Je colle la toupie sur du carton
- mes parents découpent la toupie puis percent un trou au centre de la toupie à l'aide d'une fine pointe métallique.
- Mes parents enfoncent le cure-dents au milieu de la toupie sur 1cm sans tourner celui-ci en l'enfonçant.

En 2^{ème} maternelle : toupie à 12 secteurs

- je choisis deux couleurs différentes de feutre (rouge, bleu ou jaune)
- je colorie en alternant les couleurs
- je colle la toupie sur du carton, la découpe puis percent un trou au centre de la toupie à l'aide d'une fine pointe métallique (je me fais aider de mes parents si besoin)
- j'enfonce le cure-dents au milieu de la toupie sur 1cm

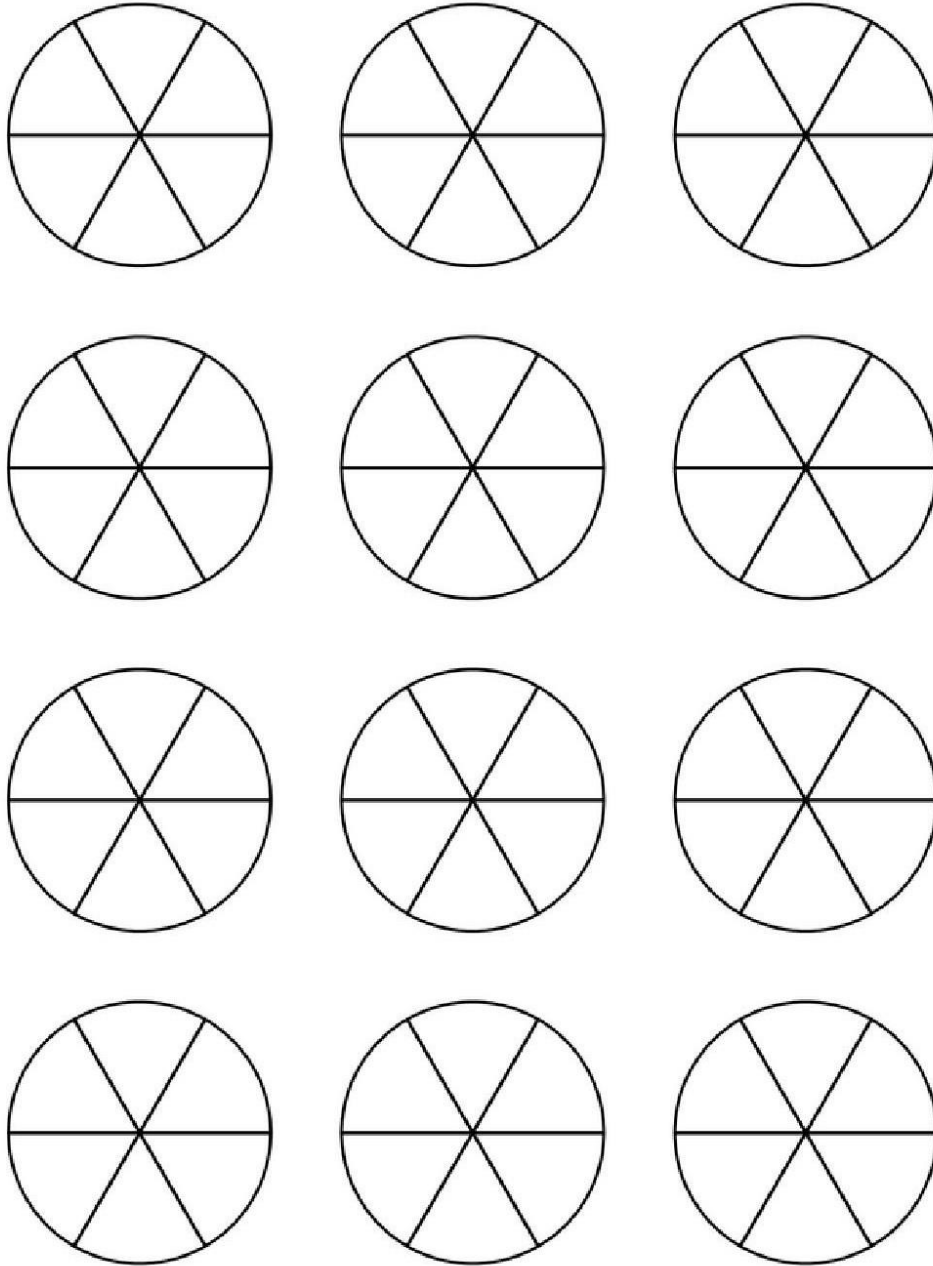
C'est prêt : vous pouvez lancer la toupie !

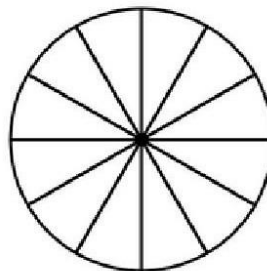
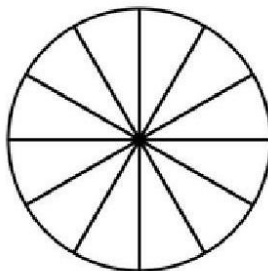
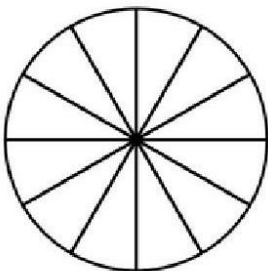
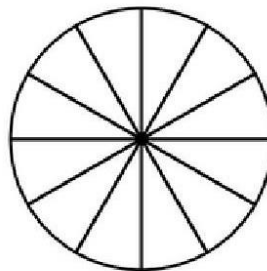
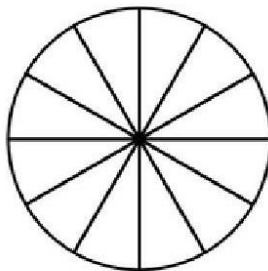
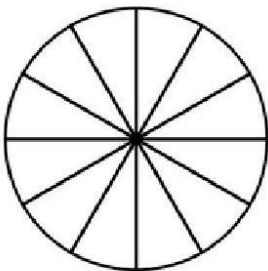
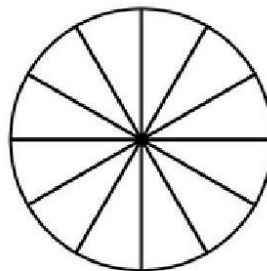
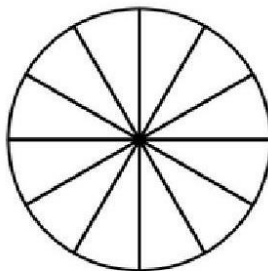
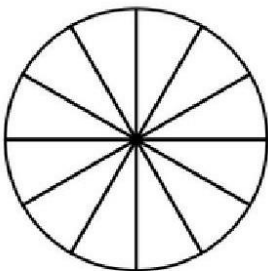
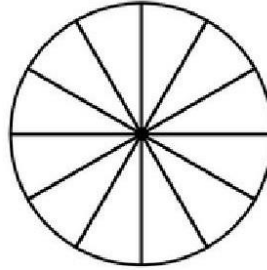
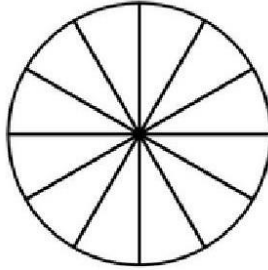
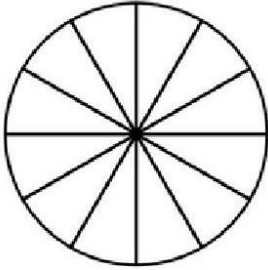
Si la toupie n'est pas très stable, il faut redresser le plateau pour qu'il soit le plus perpendiculaire possible à l'allumette.

Observations

Voici les règles de mélange que vous devriez obtenir :

- JAUNE + BLEU = VERT
- JAUNE + ROUGE = ORANGE
- ROUGE + BLEU = MAUVE
- JAUNE +BLEU+ ROUGE = BRUN





En accueil :

- mes parents m'aident à mélanger 2 couleurs et j'essaie de deviner la nouvelle couleur qui va émerger.
- pour peindre à l'intérieur d'Elmer, j'utilise mon doigt ou un coton-tige.
- mes parents indiquent dans chaque espace la couleur que je dois utiliser afin que les différentes couleurs soient bien réparties.

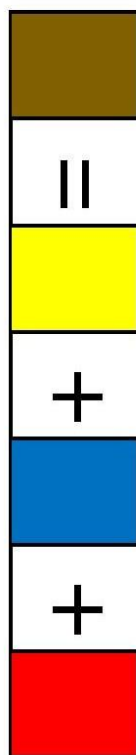
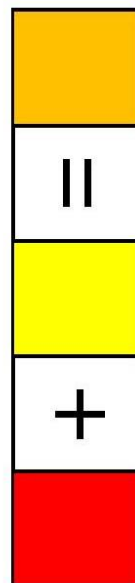
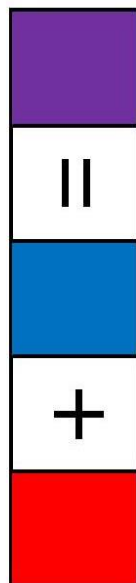
En 1^{ère} maternelle :

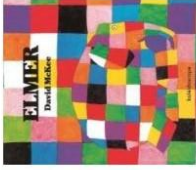
- mes parents m'aident à mélanger 2 couleurs et j'essaie de deviner la nouvelle couleur qui va émerger.
- pour peindre à l'intérieur d'Elmer, j'utilise un fin pinceau.
- mes parents m'invitent à essayer que 2 couleurs identiques ne se touchent pas .

En 2^{ème} maternelle :

- je mélange seul les couleurs.
- pour peindre à l'intérieur d'Elmer, j'utilise un fin pinceau.
- deux couleurs identiques ne peuvent pas se toucher.

Pour info :





Avec seulement les 3 couleurs primaires (rouge, jaune et bleu), peins Elmer pour qu'il devienne multicolore.
Pour cela, tu dois mélanger les couleurs entre elles pour en créer d'autres.

