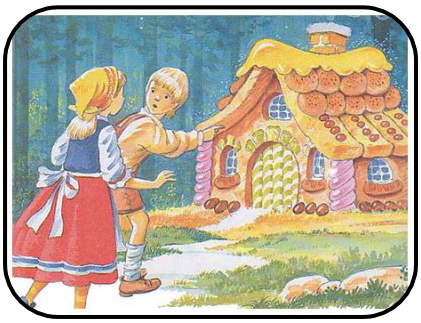
IL ETAIT UNE FOIS ...

Nous avons écouté plusieurs contes, parfois différentes versions du même conte.

Le Petit Chaperon rouge

Le Petit Poucet

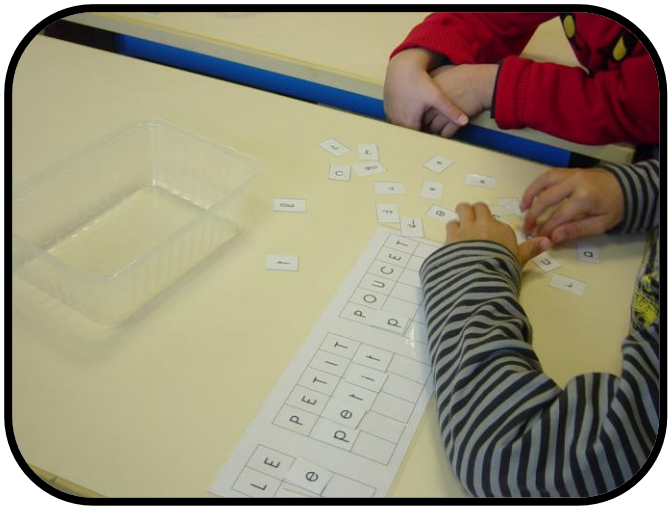


Hansel et Gretel

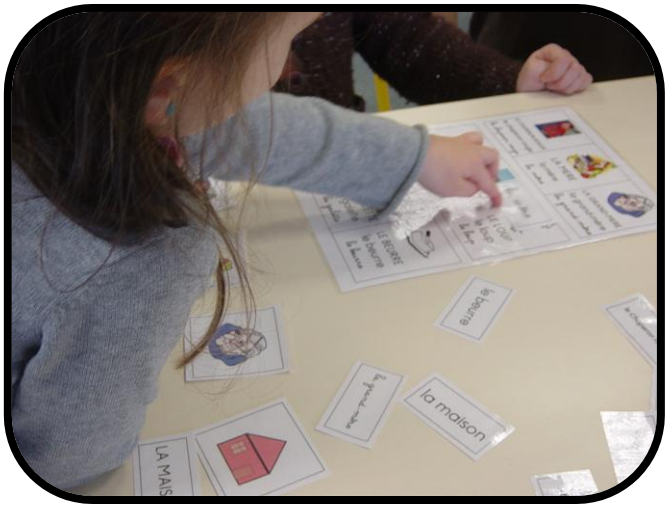
Dans l'histoire du **Petit Poucet**, on raconte qu'un jour, un bûcheron et une bûcheronne décident d'abandonner leurs sept enfants dans la forêt. Ils sont très pauvres et n'ont plus rien à leur donner à manger. Mais, le Petit Poucet, le plus petit de tous, a tout entendu. Le lendemain, il se remplit ses poches de cailloux blancs et les sème sur le chemin derrière lui. Les parents les abandonnent mais le Petit Poucet retrouve facilement le chemin de sa maison. Un peu plus tard, les parents essaient encore une fois de perdre leurs enfants. Cette fois-ci, Le Petit Poucet n'a pu prendre que du pain. Il ne réussit plus à retrouver son chemin car les oiseaux ont mangé toutes les miettes. Les enfants se réfugient chez un ogre qui décide d'attendre le lendemain matin pour les manger. Le Petit Poucet est malin. Il remplace les bonnets des sept garçons par les couronnes des sept filles de l'ogre. L'ogre tue ses filles. Lorsqu'il s'aperçoit de son erreur, les enfants sont déjà partis. L'ogre chausse alors ses bottes de sept lieues et part à la poursuite des enfants. Fatigué, il s'arrête, s'assoit sur la pierre sous laquelle les enfants se sont cachés et s'endort. Le Petit Poucet dit alors à ses frères de rentrer à la maison. Il chausse les bottes de sept lieues. Il va voir la femme de l'ogre. Il lui fait croire que son mari s'est fait arrêter par des brigands et qu'il lui a demandé de venir chercher tout son argent. Il rentre alors chez lui, riche.

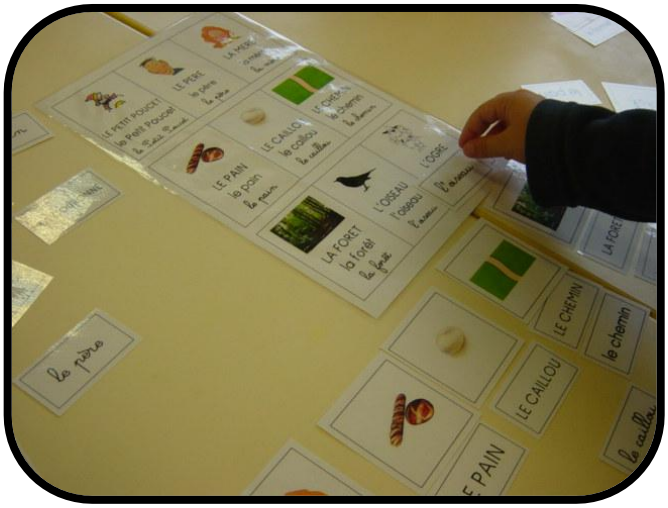
Le conte « **Hänsel et Gretel** » est l'histoire d'un frère et d'une sœur, abandonnés dans la forêt par leur père et leur belle-mère qui ne peuvent plus les nourrir. Ils découvrent, dans une clairière, la maison faite de gâteaux et de bonbons d'une vieille dame, une sorcière mangeuse d'enfants. Grâce à la ruse d'Hänsel (qui fait croire à la sorcière qu'il ne grossit pas en lui tendant un os) et au courage de Gretel (qui pousse la sorcière dans le four), les deux enfants parviennent à se sauver.

Quelques-unes de nos activités



J'apprends
- à reconnaître un titre « Le Petit chaperon rouge » parmi d'autres titres ;
- à utiliser les 3 systèmes d'écritures (majuscule, minuscule, cursive) en reconstituant un titre avec des lettres mobiles ;
- à associer des images et des mots (dans les 3 écritures).





Je cherche combien de paniers on peut remplir avec les galettes et les pots de beurre.

La balade du Petit Poucet

OBJECTIF

Matérialiser la progression sur un chemin à l'aide de pions. Comprendre et utiliser la notion « autant que ».

RÈGLE DU JEU

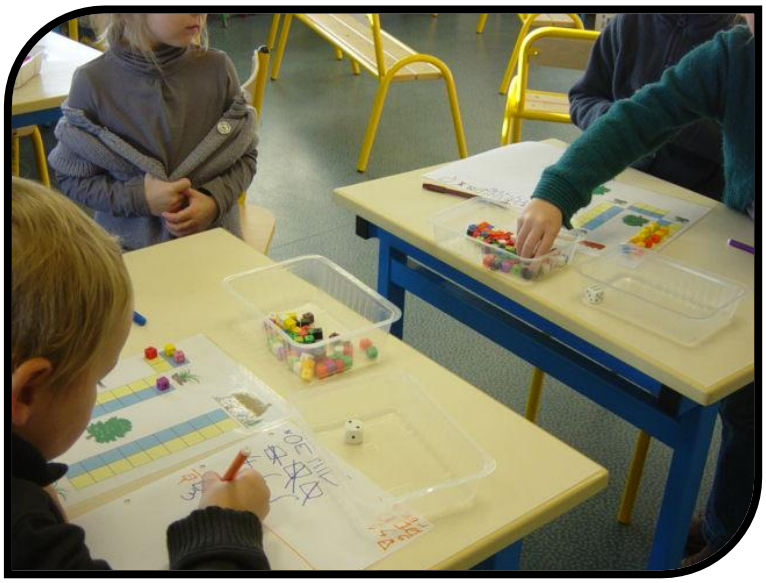
Le gagnant est celui qui recouvre complètement son chemin, le premier.

• Chaque joueur choisit un chemin et les jetons s'y rapportant (même couleur).

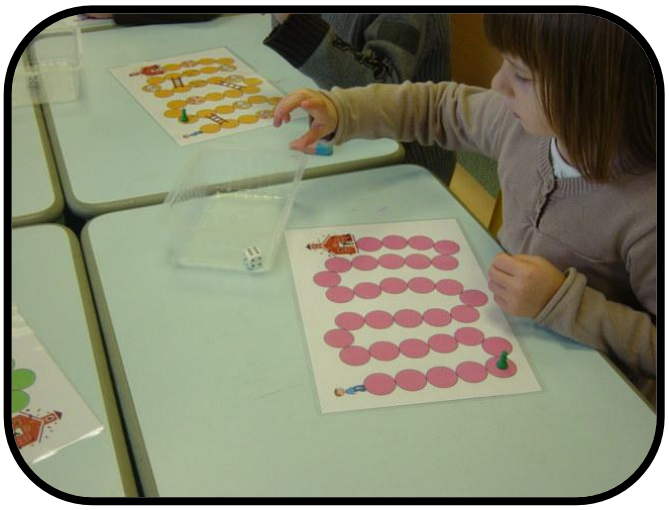
• Les joueurs jouent chacun à leur tour en se passant le dé.

• A chaque jet du dé, le joueur dessine le dé, écrit le chiffre puis pose sur son chemin autant de jetons qu'il y a de points sur la face retournée du dé ; un jeton par case, sans laisser de vide.

• Pour finir de recouvrir le chemin, il faut faire un jet exact.



Un autre jeu



Le jeu du loup

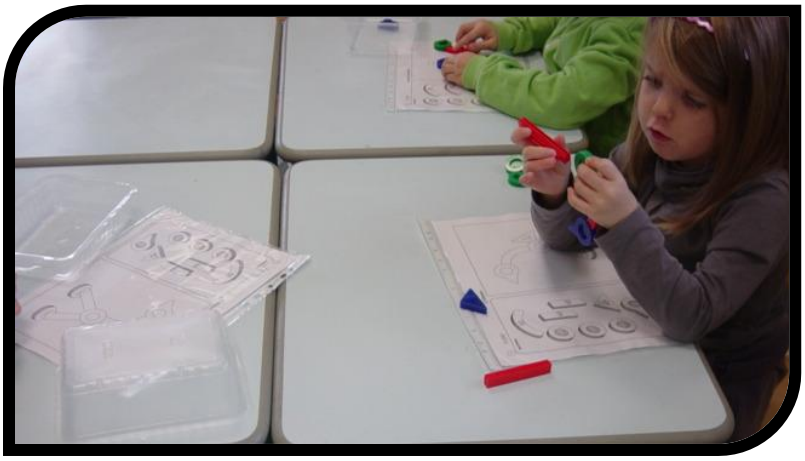
Objectif :
- associer une constellation à son écriture chiffrée.
Matériel :
-1 dé à 6 faces avec des constellations de 1 à 6.
- autant de loups que de joueurs.
- des membres qui s'ajoutent par-dessus le loup.
- une planche de référence avec inscrit en chiffre chaque partie du corps.
Principe :
- Le 1er joueur lance le dé.
- Il compte combien il obtient et regarde la planche de référence.
- Il prend alors la partie du corps désignée par le nombre inscrit sur la planche de référence et la pose sur son loup.
Ensuite c'est chacun son tour.
- S'il a déjà la tête et qu'il retombe sur la tête, il passe son tour.
- Le gagnant est celui qui a son loup complet le premier.

D'autres activités

LE FLEXO

Un jeu de construction en plastique souple

- Je choisis une fiche modèle.
- Je vais chercher le matériel correspondant.
- Je construis l'objet.



LES MATHOEUFS

Une boîte de mathoeufs comprend **des corps en forme d'œuf, des cheveux (2 couleurs), des paires de chaussures (2 couleurs), des pantalons (3 couleurs), des nœuds papillons (3 couleurs).**

La séance découverte : Nous avons beaucoup manipulé. Nous avons trié, nommé et décrit les différents éléments. Nous avons habillé les bonshommes. Chacun notre tour, nous avons présenté notre bonhomme. Nous avons cherché à les classer. Nous avons rassemblé les bonshommes identiques au milieu de la table. Puis nous nous sommes intéressés à ceux qui étaient tous différents. Il fallait bien les regarder, en choisir un pour en rhabiller un de manière identique mais de mémoire.

Une activité artistique

Déroulement :

- Faire un fond à l'éponge avec des gouaches dans les tons d'automne.
- Faire ensuite des empreintes de feuilles d'arbres dans une couleur qui ressort bien sur le fond.
- Souligner enfin le contour et les nervures de la feuille en imprimant des points serrés au coton-tige.