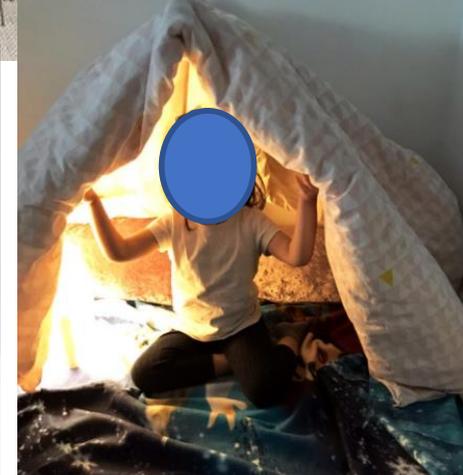




BRAVO POUR VOS RÉALISATIONS

# LES CABANES





## SEANCE 3 : GROSSE COLERE.

Par maîtresse Adèle et maîtresse Fanny A

Merci de lire la séance avant de la proposer à votre enfant.

### Devinette du jour

J'ai une envie de tout  
casser, de crier ou  
même de taper.

Mon corps a  
beaucoup d'énergie  
mais je ne sais pas  
quoi en faire.

Je peux en profiter  
pour souffler, tenter  
d'en parler pour faire  
changer les choses.

Qui suis-je ?

La colère

### ETAPE 1 : Mémoriser les mots de vocabulaire (Annexe page 5 à 10)

► **une couette:** Que vois-tu ? Qu'y a-t-il sur le lit ? Cette couverture s'appelle une couette.

► **voler:** Que vois-tu ? Que fait l'oiseau ? L'oiseau vole.

► **table de nuit:** Que vois-tu ? Où se trouve ce meuble ? Le meuble à côté du lit s'appelle la table de nuit.

► **étagère:** Que vois-tu ? A quoi sert ce meuble ? Pour ranger les livres, les jouets et la décoration, on peut utiliser une étagère.

► **géant:** Que vois-tu ? Que fait le petit garçon ? Est-il plutôt triste ou content ? Pour montrer qu'on est content, impressionné, on peut utiliser l'expression: "géant !"

### ETAPE 2: Relecture de l'histoire du début (Annexe page 11-12)

### ETAPE 3 : Découverte de plusieurs pages

Pour chaque page :

- Lire le texte sans illustration (Annexe page 13 à 19)
- Lire le texte et essayer de reformuler avec vos propres mots.
- Imagine dans ta tête le dessin animé de l'histoire, que penses-tu voir ?
- A ton avis, que pense Robert ? (bulle) Que fait la Chose ?

### ETAPE 4 : Jouer l'histoire comme au théâtre avec les 3 personnages.

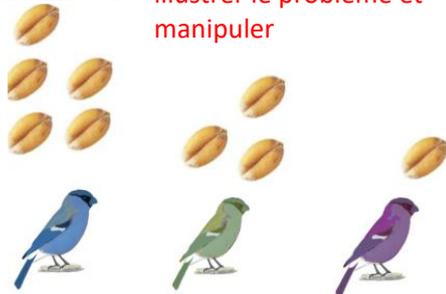
Nous vous avons créé un jeu des paires en ligne sur nos mots de vocabulaire:

<https://learningapps.org/display?v=puy89taxn20>



### Problème du jour

Utiliser des objets pour  
illustrer le problème et  
manipuler



Combien l'oiseau violet doit-il  
prendre encore de grains de  
blé pour en avoir autant que  
l'oiseau bleu ?

### Réalisation d'une frise numérique :

Imprimer ([ANNEXE PAGE 20-21](#)) ou reproduire  
la suite des nombres jusqu'à 30, vous pouvez  
utiliser du papier de couleur, placer la case  
départ avant le 1.

Prenez une photo de votre enfant et placez la  
sur la case départ, votre enfant doit compter en  
pointant chaque nombre jusqu'à ce qu'il se  
trompe. On laisse une pince à linge sur le  
dernier nombre dit correctement. Replacez la  
photo de votre enfant au départ et reprendre  
cette activité chaque jour pour le faire  
progresser.

Vous pouvez ajouter des nombres s'il arrive  
rapidement à 30.





## Défi photo émotions

Envoie à ta maitresse ou ton maitre une photo de toi où tu es content(e), triste ou bien en colère !



### A POSE PILATE du jour de maîtresse Karine

#### L'éclair

Imagine que tu es un éclair. Mets toi à genoux et tends les bras devant toi. Attention, tes fesses ne doivent pas toucher tes pieds. Demande à papa ou maman de chronométrer 30 secondes



**Maître JONATHAN** vous a préparé cette semaine 1 vidéo par jour .

### les pinces à linge:

un jeu d'opposition nécessitant peu de matériel: 2 pinces à linge!

<https://youtu.be/kQHKLWw1Zw>

### Motricité fine



#### LES PINCES DE CRABE

Matériel: des petits objets (boutons, billes, bouchons, cotillons, crayons, papiers, cartons, ...) - 1 boîte et 1 ou 2 pinces à linge par joueur



- Dispose les petits objets au centre de la table, tu peux varier la quantité d'objets en fonction du nombre de joueur. Donne 1 boîte et 1 ou 2 pinces à linge à chaque joueur.
- Au signal de départ, attrape un seul élément à la fois avec ta pince pour le mettre dans ta boîte. Il faut aller le plus vite possible pour récupérer le maximum d'objets.
- Le jeu est terminé quand il n'y a plus d'objets sur la table. Pour savoir qui a gagné, compte les objets de chaque joueur.
- Si c'est trop facile tu peux essayer d'attraper les objets en tenant la pince dans la main dont tu ne te sers pas habituellement ou avec les 2 mains en même temps!

#### Petits jeux sur les sons de maîtresse Armelle :

##### ANNEXE PAGE 22

Travail autour du son "O". Un adulte lit la comptine du son "O" puis demande à l'enfant le son que l'on entend le plus dedans. Il la relit et l'enfant lève la main à chaque fois qu'il entend le son "O". L'enfant répète la comptine à haute voix puis à voix chuchotée. Observation et/ou coloriage du dessin du bonhomme "O".





DES BASKETS



LE DÎNER



S'EXCLAMER



TERRIBLE



S'ETONNER



CALME



**UNE COUETTE**



**VOLER**



# UNE TABLE DE NUIT

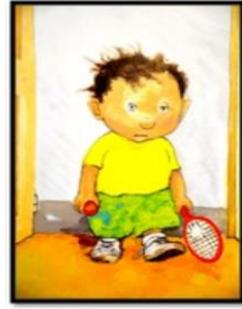


**UNE  
ETAGERE**



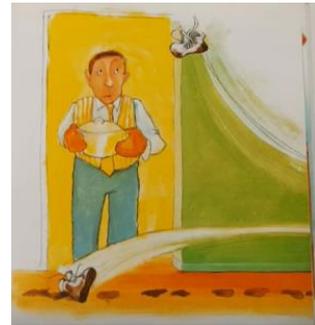
**GEANT**

Robert a passé une très mauvaise journée.



“Oh! là là ! enlève tes baskets”, dit son père.

“Voilà!” dit Robert.



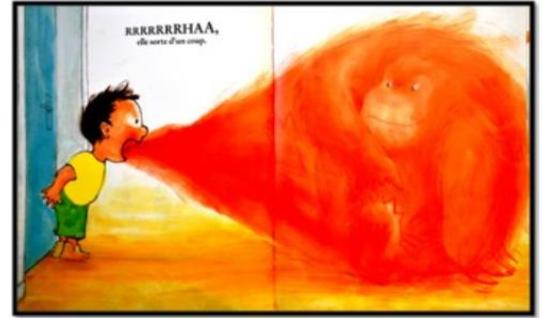
Au dîner, il y a des épinards.  
“T’es pas malade?” s’exclame Robert.

“Monte dans ta chambre”, dit son père,  
“tu redescendras quand tu seras calmé.”  
“Ca m’étonnerait”, répond Robert.



Et là-haut dans sa chambre, Robert sent une Chose terrible qui monte...  
monte, monte, jusqu’à ce que ...

RRRRRRRRRRRRRRRRRRHH  
AAA elle sorte d'un  
coup.



“Salut”, lui dit la  
Chose, “qu’est-ce  
qu’on fait ?”.  
“Tt...tout ce que tu  
veux”, dit Robert.

“Bien” dit la Chose,  
“on va commencer  
par là.”



Texte de la page :

Lire le texte et le raconter  
avec vos propres mots.

Et hop! la  
couette se  
met à voler  
avec tous  
les coussins



Texte de la page :

Lire le texte et le raconter  
avec vos propres mots.

Crac! La  
table de  
nuit. Zuig !  
La lampe.



Texte de la page :

Lire le texte et le raconter  
avec vos propres mots.

L'étagère et  
tous les  
livres y  
passent:  
géant !



L'étagère et tous les livres  
y passent : géant !



L'étagère et tous les livres  
y passent : géant !



<b>DEPART</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>
<b>1</b>	<b>8</b>	<b>15</b>	<b>22</b>
<b>2</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>23</b>
<b>3</b>	<b>10</b>	<b>17</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
<b>5</b>	<b>12</b>	<b>19</b>	<b>26</b>
<b>6</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>27</b>

28

35

29

36

30

37

31

38

32

39

33

40

34

41

# Le phonème O [o]

## Braquage au zoo

*Christina Dorner*

Qui a volé la moto du croco?  
Est-ce Hugo le blaireau?  
Paulo le taureau?  
Ou Milo le chameau?  
Mais non, c'est madame  
Hippo qui s'en va au Congo!



**O** fait un rond  
avec sa bouche ooooo.