

Thème exploité : **une boîte à surprises pour créer des histoires**

CONCEPTEUR : MUACHO DUARTE Diane

CO-ÉVALUATEURS :

BECIC Amra

MAGALHAES Sara

Monsieur NIJSKENS Paul

Les compétences ciblées en lien avec les socles des compétences.

Une seule compétence pour chaque activité !

ACTIVITÉ 1	Français : Écrire - élaborer des contenus → Rechercher et inventer des idées, des mots (à partir des connaissances préalables).
ACTIVITÉ 2	Éveil artistique : 4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique – organiser, transformer, créer... → Représenter des personnages, des objets, des animaux, etc.
ACTIVITÉ 3	Mathématique : 3.1.3. Calculer → Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Décrivez en quelques lignes comment exploiter les diverses activités proposées.

ACTIVITÉ 1 : inventer des histoires drôles

Pour cette activité de français, les enfants doivent résoudre un défi.

Il s'agit de d'imprimer et de découper plusieurs morceaux de papier blanc pour réaliser trois paquets de papiers. Chaque paquet est représenté par une autre couleur car chaque tas a une signification différente. Si l'enfant et les parents ne disposent pas des moyens nécessaires pour imprimer les documents, l'enfant peut également les reproduire à la main avec des feuilles blanches, des ciseaux, des couleurs et un marqueur.

- 1) 1^{er} paquet (1 papier de couverture de couleur verte + 15 papiers préparés + 5 papiers vierges) : **les personnages/les animaux**
- 2) 2^e paquet (1 papier de couverture de couleur jaune + 15 papiers préparés + 5 papiers vierges) : **les verbes d'action**
- 3) 3^e paquet (1 papier de couverture de couleur bleue + 15 papiers préparés + 5 papiers vierges) : **les lieux**

Par exemple :

- 1) La princesse
- 2) Danser
- 3) Prairie

L'enfant doit ainsi lier le sens des différents mots pour formuler une phrase qui donne une petite histoire drôle. Par exemple : « La princesse danse dans la prairie ». Ainsi, il reste des papiers vierges pour chaque catégorie. Si l'enfant souhaite, il peut essayer lui-même d'inventer des histoires en complétant les papiers vierges.

Pour vérifier l'orthographe lexicale et grammaticale de l'enfant, je propose aux parents de d'écouter leur enfant notamment leurs phrases. De plus, je mets un document « fiche d'idées » avec d'autres mots pour chaque catégorie dans les annexes pour que les parents puissent aller le consulter. En effet, c'est un document, qui donne des idées pour les différents groupes de phrase.

Pour ne pas mélanger les différents tas de papiers, l'enfant doit simplement ranger les papiers par couleur.

C'est ainsi que l'enfant crée une histoire drôle, qui ne correspond pas toujours à la réalité mais qui provoque l'imagination et la créativité. De plus, l'enfant s'entraîne à écrire (facultatif) des mots, à lire et à formuler une phrase correctement.

ACTIVITÉ 2 : représenter des histoires drôles

Pour cette activité d'éducation artistique, l'enfant devra représenter les phrases en lien avec l'activité précédente.

L'enfant choisit une histoire qu'il a inventée précédemment. Ensuite, il imagine l'histoire mentalement pour la dessiner sur une feuille blanche. Les enfants peuvent dessiner avec des crayons ou des marqueurs de couleurs. S'ils disposent de couleurs à l'eau, ils peuvent également les utiliser. Si les parents ont la possibilité d'aider les enfants quand ils ont des difficultés à donner une signification représentative d'un mot, ils peuvent leur donner des explications.

Ainsi, l'enfant peut créer sa boîte à surprises. Soit les parents impriment le patron que j'ai mis en annexe pour construire une boîte en papier ou en carton (s'ils ont le matériel nécessaire), soit l'enfant prend une boîte en carton (par exemple : une boîte de chaussures). L'enfant peut aussi décorer sa boîte et l'intituler : « *Ma boîte à surprises* » ou « *Mes histoires* ».

Prolongement :

L'enfant peut écrire « l'histoire » (la phrase entière) au-dessus de son dessin pour attribuer un sens à son travail. Pour vérifier si c'est écrit correctement, l'enfant peut écrire la phrase sur une feuille de brouillon et la faire lire/corriger par les parents pour qu'il puisse la recopier correctement sur son dessin.

L'enfant peut ranger les papiers et les dessins dans sa boîte à surprises. Il pourra ainsi inventer une nouvelle et la représenter la prochaine fois.

Cette activité aide l'enfant à imaginer les personnages, les actions et les lieux. L'enfant s'entraîne à représenter les choses correctement.

ACTIVITÉ 3 : jouer des histoires drôles

Pour cette activité de mathématique, l'enfant doit se rendre à l'extérieur pour réaliser cet exercice.

Il s'agit de créer des histoires en mathématique en s'aidant de la nature. En effet, il s'agit de piocher des nombres et une opération (addition ou soustraction) que l'enfant a notés au préalable sur des morceaux de papier afin d'inventer un calcul et le représenter par des objets naturels.

L'enfant doit de nouveau découper des morceaux de papier afin d'obtenir deux paquets de papiers. Les papiers sont aussi de couleurs différentes pour différencier leur signification.

- 1) 1^{er} paquet (1 papier de couverture de couleur orange + 11 papiers) : **les nombres de 10 jusqu'à 20**
- 2) 2^e paquet (1 papier de couverture de couleur mauve + 11 papiers) : **les nombres de 0 jusqu'à 10**
- 3) 3^e paquet : **les signes**
 - 1 papier de couleur gris foncé avec le signe « + »
 - 1 papier de couleur gris clair avec le signe « - »
 - 1 papier de couleur blanche avec le signe d'égalité « = »

Par exemple :

$$1) 7 + 3 = 10$$

||||| |||

$$2) 7 - 3 = 4$$

||||#

Ensuite, l'enfant doit se préparer pour sortir (de préférence avec ses parents). Il doit amener ses papiers découpés pour aller à l'extérieur (au parc, au jardin, dans les bois, etc.). Quand il est sur place, il déposera les deux tas de papiers et les autres papiers (+, - et =). En fait, l'enfant doit tourner les paquets et les papiers pour piocher un papier de chaque tas dans le but d'inventer un calcul. Pour s'aider, il doit représenter son calcul en cherchant des objets de la nature (des feuilles mortes, des pétales de fleurs, des pins, des branches d'arbres, des pierres, etc.) et regrouper les objets trouvés en dessous de son calcul. (Voir exemple).

Variation :

L'enfant peut piocher directement un papier du tas avec les nombres supérieurs à 10, déposer le signe d'égalité et ensuite prendre un papier du tas avec les nombres inférieurs à 10. Alors, il est conforté à une opération qu'il devra trouver, notamment compléter aux éléments de la nature. L'enfant doit faire preuve de réflexivité, car il doit imaginer le calcul pour obtenir le résultat déposé.

Par exemple :

$$10 = 2$$

L'enfant doit ainsi trouver le bon signe d'opération pour pouvoir effectuer le calcul.

Dans ce cas :

$$10 = 2 + 8$$

Attention :

Pour effectuer une opération de soustraction, il est important de bien ranger les tas de papiers en commençant par piocher un papier du tas qui contient des nombres de 10 à 20. Sinon, l'enfant risque d'obtenir des résultats négatifs. Ainsi, pour représenter une soustraction, l'enfant peut utiliser des branches d'arbres pour barrer le nombre demandé.

Pour terminer, l'enfant doit inventer une histoire qui se base sur son calcul. Reprenant l'exemple d'avant (7+3) : « Une famille a 7 enfants. Toute la famille se promène dans les bois. Du coup, ils rencontrent 3 amis. Ils décident de passer la journée tous les 10 ensemble. ». Il est important que l'enfant essaye de créer des situations en utilisant chaque terme de l'opération effectuée.

Ainsi, les parents peuvent photographier le travail de l'enfant ou même le filmer/l'enregistrer quand il invente son histoire.

Prolongement :

Quand l'enfant est de retour chez lui, il peut regarder les photos de ses calculs effectués en pleine nature et les faire sur une feuille blanche (comme révision).

Options :

Si l'enfant n'a pas accès pour aller à l'extérieur :

→ Il peut prendre des objets de l'intérieur pour représenter son calcul.

Si l'enfant n'a pas accès pour aller à l'extérieur et il n'a pas assez d'objets :

→ Il peut dessiner des objets qu'il peut rencontrer dans la nature (par exemple) pour représenter son calcul.

Pour valoriser le travail de l'enfant, les parents peuvent le prendre en photo, notamment sa création.

Cette activité permet à l'enfant de s'entraîner à effectuer des opérations en pleine nature.

Sources
Idées personnelles

Activité 1	<i>J'invente des histoires</i>
Objectif	Inventer des mots afin de créer une histoire.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur
- Une imprimante
- Une paire de ciseaux

Description de l'activité :

Pour cette activité de français, l'enfant doit résoudre un défi : trouver des mots pour créer une histoire au hasard. Pour cela, vous avez des mots préparés dans les annexes que l'enfant doit organiser en suivant les consignes pour pouvoir inventer des histoires.

Consignes :

Les consignes sont encadrées et écrites en vert. Ce sont les tâches que l'enfant doit effectuer.

Étape 1 :**Découpe les étiquettes.**

Dans l'[annexe 1](#) « le matériel », il y a des papiers à découper de différentes couleurs.

Étape 2 :**Range les paquets de papiers par couleur.**

En regroupant les papiers de la même couleur, l'enfant obtient trois paquets de papiers avec des significations différentes : les personnages, les actions et les lieux.

Étape 3 :**Dépose et retourne les paquets de papiers de sorte que tu ne vois pas ce qui est écrit.****Pioche un papier de chaque paquet pour créer une histoire.**

L'enfant doit retourner les paquets afin de piocher un papier de chaque tas pour pouvoir inventer une histoire en formulant une phrase avec les mots piochés. Vous pouvez donner un coup de main et contrôler si l'enfant a bien formulé sa phrase.

Exemple :

1) Personnages : la princesse

- 2) Actions : ranger
3) Lieux : la salle de bain

Histoire (phrase formulée) : La princesse range la salle de bain.

Étape 4 :

Invente toi-même des histoires et complète les papiers vierges.

L'enfant trouve les papiers vierges dans l'**annexe 1** « activité 1 - le matériel » sur la deuxième page. Si l'enfant a besoin, il peut s'aider de l'**annexe 2** « activité 1 - fiche d'idées » pour trouver des mots pour chaque catégorie (les personnages, les actions et les lieux)

L'enfant peut partager ses histoires avec quelqu'un de la famille.

Enfin, l'enfant peut ranger les papiers par couleur pour ne pas les mélanger.

Activité 2	<i>J'imagine des histoires</i>
-------------------	--------------------------------

Objectif	Représenter une histoire inventée.
----------	------------------------------------

Matériel nécessaire

- Des feuilles blanches
- Des crayons ou des marqueurs de couleur
- Une boîte en carton ou le patron pour fabriquer soi-même une boîte
- Un crayon ordinaire
- Une gomme

Description de l'activité :

Pour cette activité d'arts plastiques, l'enfant représentera (dessinera) une histoire qu'il a inventée précédemment.

Consignes :

Étape 1 :

Choisis une histoire que tu as inventée et dépose-la devant toi.

Il est important que l'enfant dépose tous les papiers qui composent son histoire. L'ordre n'a pas toujours de l'importance. Soit l'enfant peut placer les papiers en commençant par le personnage, ensuite l'action, puis le lieu soit en commençant par le lieu, ensuite l'action, puis le lieu.

Étape 2 :

Prends une feuille blanche et des crayons ou des marqueurs de couleur.

Dessine l'histoire que tu as choisie.

Étape 3 :

Écris ton histoire au-dessus ou en dessous de ton dessin.

L'enfant peut demander de l'aide à quelqu'un pour voir si c'est juste.

Et il peut également écrire plusieurs histoires.

Étape 4 :

Construis toi-même une boîte en carton pour mettre tes papiers et tes dessins dedans.

Dans le cas où vous avez le matériel nécessaire (une imprimante, un carton, un ruban adhésif), il est possible de fabriquer une petite boîte à l'aide de l'[annexe 3](#) « activité 2 – le patron ». Sinon vous pouvez simplement prendre une boîte en carton, par exemple une boîte à chaussures.

Décore ta boîte par des beaux dessins.

L'enfant peut également décorer sa boîte et lui donner un titre (par exemple : « *Ma boîte à surprises* » ou « *Mes histoires* »). Vous pouvez également imprimer le titre (voir [annexe 4](#) « activité 2 – le titre ») et le faire découper pour le coller sur la boîte.

L'enfant peut ainsi mettre tous ses dessins dans sa boîte.

Activité 3	<i>Je cherche des histoires</i>
Objectif	Construire des calculs et inventer des histoires à partir des calculs effectués.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur
- Une imprimante
- Une paire de ciseaux
- Un téléphone pour faire des photos/vidéos (facultatif)

Description de l'activité :

Pour cette activité de mathématique, l'enfant sortira pour créer une histoire à partir d'un calcul inventé et des objets qu'il aura rencontré dans la nature.

Consignes :

Étape 1 :

Découpe les étiquettes.

Dans l'**annexe 5** « activité 3 – le matériel », il y a des papiers de différentes couleurs à découper.

Étape 2 :

Range les paquets de papiers par couleur.

En regroupant les papiers de la même couleur, l'enfant obtient deux paquets de papiers avec des contenus différents : les nombres de 0 à 10 et les nombres de 10 à 20. Ainsi, l'enfant aura des papiers séparés comme le signe « + », « - » et « = ». Tous les papiers doivent être découpés pour faire correctement l'activité.

Étape 3 :

Prends tes papiers découpés et prépares toi pour sortir.

Pour cette activité, l'enfant réalisera si possible l'activité à l'extérieur. Votre aide sera la bienvenue...

Étape 4 :

Sur places, il faut choisir un endroit et déposer les paquets de papiers sur une surface plane, par exemple : un mur, un banc, un tronc d'arbre, le sol, etc.

Choisis une place et dépose tes papiers.

Il est important que l'enfant dépose les papiers dans le bon ordre. D'abord les nombres de 10 à 20, ensuite un signe (+ ou -), après les nombres de 0 à 10 et enfin le signe d'égalité (=).

Retourne tes paquets pour que tu ne puisses pas voir ce qui est écrit dessus.

Pioche un papier de chaque paquet et place ton calcul devant toi.

Attention : pour les soustractions, l'enfant doit barrer les objets. Il peut utiliser des branches d'arbres pour retirer le nombre demandé.

Exemples :

Addition :

$$7 + 3 = 10$$



Soustraction :

$$7 - 3 = 4$$

**Étape 5 :****Cherche des objets dans la nature pour représenter ton calcul.****Pose les objets trouvés en dessous de ton calcul.****Invente une histoire à partir de ton calcul.**

L'enfant peut s'aider des objets de la nature pour créer une histoire.

Vous pouvez faire des photos des créations de l'enfant ou même les filmer.

Par exemple :

Le calcul est : $7 + 3 = 10$.

L'histoire est : « Une famille a 7 enfants. Toute la famille se promène dans les bois. Du coup, ils rencontrent 3 amis. Ils décident de passer la journée tous les 10 ensemble. ».

Variation :

L'enfant peut également faire des calculs d'une autre façon en changeant l'ordre des papiers : les nombres de 10 à 20, le signe d'égalité, les nombres de 0 à 10, le signe « + » ou « - ».

Change l'ordre des papiers : orange, blanc, mauve.**Prends un papier de chaque couleur que tu viens de changer.**

Cette fois-ci, il peut piocher un papier avec un nombre de 10 à 20. Ensuite, prendre le signe d'égalité (=) et piocher un papier de couleur mauve, c'est-à-dire un nombre de 0 à 10. Alors, il obtient un calcul incomplet qu'il doit terminer.

Exemples :

$$10 = 2 \quad \text{ou} \quad 10 = 12$$

Complète ton calcul.

Pour compléter le calcul, l'enfant doit réfléchir quelle opération il doit faire. Donc, il doit voir s'il doit additionner ou soustraire pour obtenir le premier nombre pioché.

Exemple :

$10 = 2 + 8$ ou $10 = 12 - 2$
 → addition → soustraction

Représente ton calcul à l'aide de la nature.

L'enfant peut aussi s'aider des éléments de la nature pour compléter son calcul, s'il n'a pas réussi directement. En effet, il doit représenter les nombres qu'il a piochés pour trouver ce qu'il lui manque.

Prolongement :

A la maison, l'enfant peut regarder les photos ou les vidéos et essayer de faire certains calculs sur une feuille blanche.

Options :

Si l'enfant n'a pas accès vers l'extérieur :

→ Il peut prendre des objets de l'intérieur pour représenter son calcul.

Si l'enfant n'a pas accès vers l'extérieur et s'il n'a pas assez d'objets :

→ Il peut dessiner des objets qu'il peut rencontrer dans la nature (par exemple) pour représenter son calcul.

Pour valoriser le travail de l'enfant, vous pouvez le prendre en photo, notamment sa création 😊.

L'enfant peut mettre toutes ses créations dans sa boîte à surprise.

Annexe 1 : Activité 1 – le matériel



Découpe les papiers.

1^{er} paquet

Les personnages

L'instituteur

Le chien

Maman

Le cerf

Les enfants

Le bébé

2^e paquet

Les actions

courir

sauter

chanter

sortir

ranger

jouer

3^e paquet

Les lieux

l'école

le cinéma

la cuisine

la forêt

la bibliothèque

la salle de bain

Le poisson

nager

la piscine

Les filles

danser

la chambre

La princesse

cacher

les champs

L'éléphant

se promener

la savane

Papa

lire

le balcon

Le chat

nettoyer

le salon

Le grand-père

marcher

la prairie

L'âne

visiter

le musée

Le canard

jongler

le garage



Utilise ces papiers vierges pour inventer toi-même des histoires.

Annexe 2 : Activité 1 - Fiche d'idées



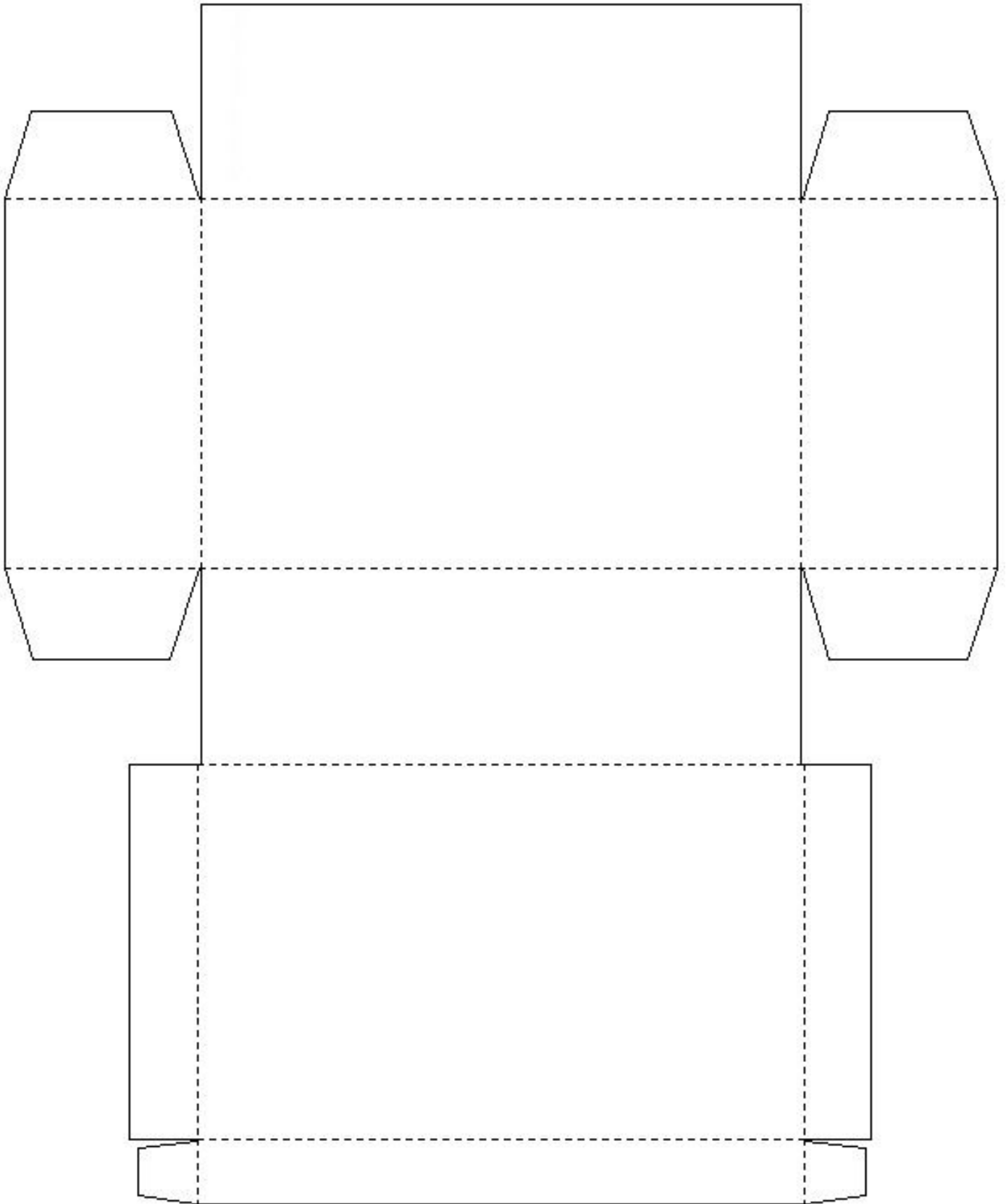
Aide-toi de ce tableau pour créer tes histoires.

Personnages	Verbes d'action	Lieux
- le nom de personnages (le père Noël, le saint Nicolas, Spider Man, Barbie) - le nom de personnages connus (un chanteur, un artiste, etc.) - le prénom d'un animal domestique (un chien, un chat, un poisson, une tortue, un oiseau, etc.) - le nom d'un animal qui vit dans la forêt (un écureuil, un sanglier, un cerf, etc.) - le prénom de la sœur, du frère, des parents, des grands-parents, etc.	- aller - laver - écrire - dessiner - jouer - conduire - pleurer - rire - sortir - pousser - entrer - boire - manger - lancer - couper - étudier - skier - cuisiner - entendre - acheter - apporter - arracher - etc.	- la rivière - l'école - le jardin - la librairie - la boucherie - le magasin de jouets - le magasin de vêtements - le restaurant - la boulangerie - le supermarché - la ferme - la salle sportive - la station-service - le zoo - le parking - le cirque - la banque - la pharmacie - le théâtre - l'hôpital - la gare - l'église - l'usine - le balcon - la maison - l'aéroport - etc.

Annexe 3 : Activité 2 - Patron pour construire une boîte



Imprime ce modèle et construis ta boîte.



Annexe 4 : Activité 2 – le titre



Découpe le titre que tu aimes bien pour ta boîte.

Mes histoires

Ma boîte à surprise

Annexe 5 : Activité 3 – le matériel



Découpe les papiers et range-les par couleur.

1^{er} paquet

Nombres
de 10 à 20

10

11

12

13

14

15

2^e paquet

Nombres
de 0 à 10

0

1

2

3

4

5

Signes

+

-

=

16

6

17

7

18

8

19

9

20

10