

Cette fiche est à destination du maître de stage tandis que les suivantes sont à destination des enfants/parents

Thème exploité : **Les animaux de la ferme et leurs petits**

Activité imaginée pour des élèves du cycle 2 (1^{ère} primaire)

Activité 1 : Français

3.6.1 Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication

Activité 2 : Mathématiques

1.3 Calculer

1.3.1 Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Activité 3 : Éveil artistique

(Percevoir) PAP.2.1. Établir un contact physique, sensoriel avec :

- la matière : toucher

Concepteur : DEITZ Jil

Co-évaluateurs :

ARENS Diana

FUNCK Laura

Les différentes activités sont en lien avec le thème des animaux de la ferme et leurs petits.

Activité 1 :

Les enfants travaillent avec un **outil numérique**. Les enfants vont découvrir le vocabulaire relatif aux animaux de la ferme et leurs petits grâce à deux « learnings apps ». Dans le premier lien, les enfants doivent constituer les couples d'animaux grâce à deux images sur lesquelles sont inscrites les termes pour désigner le mâle et la femelle. En cas d'erreur, ils peuvent séparer les deux images et recommencer le jeu. Dans le deuxième lien, ils sont invités à relier l'image du petit au mot adéquat. Dans le cas où ils se sont trompés, ils peuvent à nouveau séparer l'image et le vocable et recommencer la recherche. Ensuite, un memory est réalisé reprenant le vocabulaire en relation avec les animaux de la ferme et leurs petits. Les enfants peuvent donc s'exercer en s'amusant.

Pour la prochaine activité, l'enfant doit pouvoir identifier l'image et le vocabulaire relatif aux animaux de la ferme et leurs petits afin de résoudre le domino en mathématiques.

Activité 2 :

Pour réviser les additions et les soustractions dans le champ numérique de 0 à 20, sans passage à la dizaine, je propose comme **manipulation** un jeu de domino. Les pièces de domino se présentent de la façon suivante :

- Une série de pièces comprend le résultat de l'opération à gauche et un vocable à droite.
- Une autre série de pièces comprend l'image d'un animal de la ferme à gauche et une opération à droite.

L'enfant doit juxtaposer les pièces de façon à ce que les calculs et le vocabulaire soient concordants.

La photo de l'animal sur la dernière pièce de domino indique le contenu de l'activité 3.

Activité 3 :

Les enfants vont réaliser un dessin à la main. Ils doivent ramasser, ***lors d'une promenade ou dans leur jardin***, des fleurs, des branches, de la mousse et des herbes. Les enfants sont libres de choisir un animal de la ferme et son petit qu'il souhaite réaliser. Un exemple leur est proposé. Le matériel trouvé dans la nature servira à compléter le travail.

Sources utilisées :

Activité 1 : Alain Braun & Jean-François Cabillau : Le français pour chacun / Grammaire interactive de la phrase & du texte

Activité 2 : Auteur : Fabrice Magnée : Déclic Mathématiques 1

Auteur : Syndicat National des Enseignants : Mathe-Top

Activité 3 : Angela Anning & Kathy Ring : Apprendre à dessiner, dessiner pour apprendre

Philippe Legendre : J'apprends à dessiner les animaux du monde

Activité en français

Activité 1 : Apprendre le vocabulaire relatif aux animaux de la ferme et leurs petits

Objectif : L'enfant sera capable de nommer les animaux de la ferme et leurs petits.

Matériel nécessaire :

- ordinateur
- imprimante
- internet
- ciseaux

Consignes :

1. **Visionne** le lien suivant pour faire connaissance avec les couples d'animaux qui vivent dans une ferme :

<https://learningapps.org/view10811400>

- Regarde bien les images.
- Mémorise bien l'écriture du vocabulaire.
- Relie les couples d'animaux en déplaçant le mâle ou la femelle.
- Sépare les images en cas d'erreur et recommence la recherche.
- Refais l'exercice autant de fois que tu le souhaites.

2. **Visionne** le lien suivant pour faire connaissance avec les petits de ces couples d'animaux :

<https://learningapps.org/view10808951>

- Regarde bien les images.
- Mémorise bien l'écriture du vocabulaire.
- Relie l'image du petit avec le mot adéquat.
- Sépare l'image et le vocable en cas d'erreur et recommence la recherche.
- Refais l'exercice autant de fois que tu le souhaites pour ton apprentissage.

3. **Lis** les consignes pour le memory.

Le but du memory est de reprendre le vocabulaire en relation avec les animaux de la ferme et leurs petits.
Tu peux maintenant t'exercer en t'amusant.

Le Memory

Consignes :

Tu dois d'abord découper les 24 cartes de l'Annexe 1.

Règles de jeu :

- 1. Tout d'abord, tu dois mélanger les cartes.*
- 2. Le minimum de joueurs est 2.*
- 3. Puis, tu dois étaler les cartes face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier.*
- 4. Le plus jeune joueur commence.*
- 5. Chaque joueur a le droit de retourner 3 cartes.*
- 6. Le joueur lit à haute voix les noms des animaux notés sur les cartes.*
- 7. Le but est de trouver toute la famille d'un animal de la ferme.*
- 8. Si les cartes répondent à cette consigne, le joueur les conserve à côté de lui.*
- 9. Si les cartes ne répondent pas à cette consigne, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.*
- 10. Le jeu se termine une fois que tous les triplets ont été trouvés.*
- 11. Le gagnant est celui qui a le plus de triplets.*

Annexe 1



Découpe les cartes.



le chien



la chienne



le chiot



le chat



la chatte



le chaton



le taureau



la vache



le veau



le cochon



la truie



le porcelet



le cheval



la jument



le poulain



le coq



la poule



le poussin



le bouc



la chèvre



le chevreau



le lapin



la lapine



le lapereau

Activité en mathématiques

Activité 2 : Révision de l'addition et de la soustraction grâce au jeu de domino.

Objectif : L'enfant sera capable de résoudre des additions et des soustractions simples.

Matériel nécessaire

- ordinateur
- imprimante
- ciseaux
- 2 feuilles blanches ou coloriées

Consignes :

1. **Découpe** les « pièces » de domino de l'Annexe 1.
2. **Prends** deux feuilles de papier blanches ou coloriées et relie-les avec une bande adhésive afin d'y poser tes « pièces » de domino.
3. **Joue** en autonomie.
4. **Pose** la « pièce » avec l'inscription : **Départ** en haut à gauche de ta feuille.
5. **Ajoute** un domino qui fournit le résultat exact de l'opération du domino précédent.
6. **Continue** avec une pièce comprenant l'image d'un animal de la ferme correspondant au vocable de la pièce précédente.
7. **Continue** jusqu'à ce que tu aies utilisé toutes les « pièces ».
8. **Vérifie** tes démarches à l'aide du corrigé.
9. **Colle** tes « pièces » de domino sur ta feuille.

→ Bon amusement 

10. **Regarde** quel animal se trouve sur la dernière pièce de domino.

Annexe 1



Découpe les « pièces » de domino.

7	
---	---

14	
----	---

11	
----	---

10	
----	---

la lapine	$15 - 4 =$
-----------	------------

le chiot	$3 + 7$
----------	---------

Départ	$5 + 2 =$
--------	-----------

la jument	$20 - 6 =$
-----------	------------

3	
---	---

19	
----	---

le poulain	$13 + 4 =$
------------	------------

le chat	$5 + 4 =$
---------	-----------

17	
----	---

9	
---	--

le chevreau	$11 + 9$
-------------	----------

16	
----	---

le chien	$13 - 0 =$
----------	------------

le veau	$15 + 1 =$
---------	------------

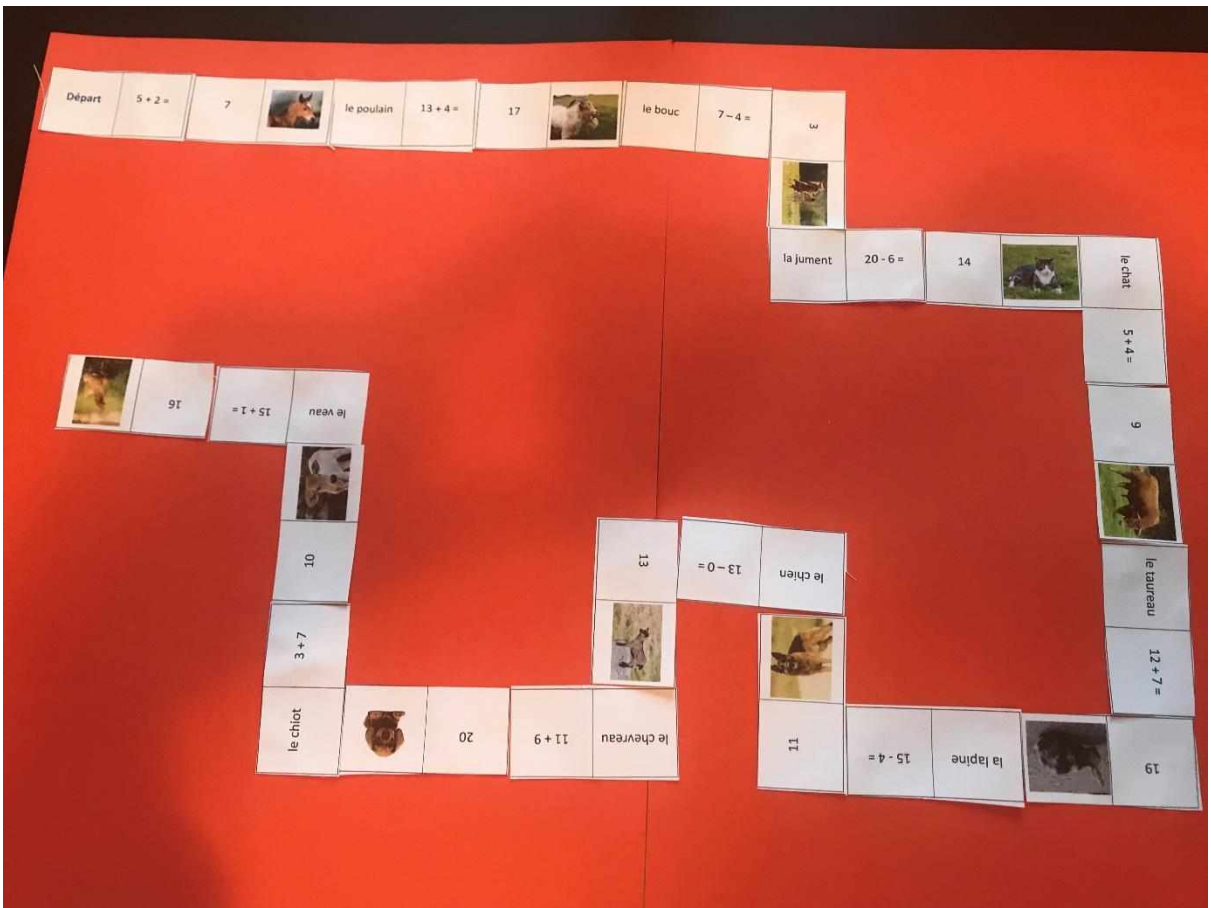
le bouc	$7 - 4 =$
---------	-----------

le taureau	$12 + 7 =$
------------	------------

13	
----	---

20	
----	---

Corrigé



Quel animal as-tu trouvé comme dernier ?

La poule

Activité en éveil artistique

Activité 3 : Réalisation d'une activité artistique : La poule et ses poussins en plein air.

Objectif : L'enfant sera capable de découvrir de manière sensorielle, visuelle et tactile, la poule et ses petits en plein air.

Matériel nécessaire

- feuille blanche
- crayon ordinaire
- marqueur noir
- crayon de couleur : rouge et jaune
- éléments de la nature : des fleurs, des branches, de la mousse et des herbes.
- colle

Tu as trouvé l'animal sur la dernière pièce de domino. Bravo !

Consignes :

1. **Cherche** dans ton jardin ou lors d'une promenade des fleurs, des branches, de la mousse et des herbes.

2. **Rassemble** ton matériel.



3. **Pose** une de tes mains sur la feuille blanche et dessine le contour de ta main avec le crayon ordinaire pour obtenir le corps de la poule.



4. **Pose** ton pouce sur la feuille blanche et dessine quatre fois son contour avec le crayon ordinaire pour obtenir ses petits.



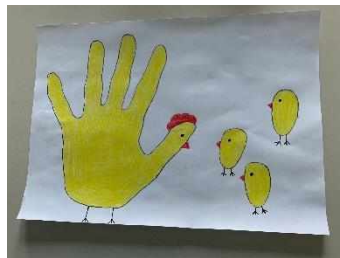
5. **Colorie** en jaune ta poule et tes poussins.



6. **Rajoute** les yeux et les pattes avec le marqueur noir.



7. **Dessine** en rouge les becs et la crête de la poule.



8. **Colle** les éléments trouvés dans la nature sur la feuille blanche.

