

Thème exploité : la ferme

Activité 1 : Qui sont les personnages de l'histoire ?

Objectif : Au terme de l'activité, l'enfant sera capable de sélectionner les personnages qui font partie et ceux qui ne font pas partie de l'histoire.

Matériel nécessaire

-un ordinateur ou un GSM

Consignes :

Première étape :

Pour commencer l'activité, l'enfant va écouter et regarder la vidéo de la lecture d'album de *La ferme riquiqui*. La première écoute vise à découvrir l'histoire une première fois, alors que lors de la deuxième écoute, l'enfant essaye de retenir quels personnages font partie de l'histoire.

Pour regarder la vidéo, il faut cliquer sur le lien suivant : https://youtu.be/G7M6gk_q4gg.

Après la deuxième écoute, l'enfant peut vérifier s'il a bien retenue les personnages de l'histoire en jouant le jeu créé sur la plateforme de learningapps.org. Voici le lien pour accéder directement au jeu : <https://learningapps.org/watch?v=puybnkxtj20>.

Deuxième étape :

Explication du jeu : Le « plateau » de jeu est divisé en deux parties. À gauche (la partie verte) se trouve la partie des personnages qui font partie de l'histoire et à droite (la partie rouge) se trouve la partie des personnages qui ne font pas partie de l'histoire. En cliquant sur les encadrés (titres et images), l'enfant peut écouter de quoi il s'agit.



L'enfant va voir apparaître à chaque fois une image d'un personnage ou d'un animal. En cliquant sur le « i » en haut à droite, l'enfant peut écouter de quel animal ou personnage il s'agit.



Pour déplacer l'image, l'enfant clique avec la souris sur celle-ci et la déplace dans la bonne partie (la partie de droite ou la partie de gauche). Ceci doit être fait pour toutes les images. Lorsque l'enfant a classé toutes les images, il peut vérifier en cliquant en bas à droite sur le bouton bleu :

Un message va s'afficher, si toutes les réponses sont correctes. En cas d'erreur, les images qui ne sont pas correctement mises, vont avoir un cadre rouge. Il suffit de le mettre à la bonne place et de ré appuyer sur le bouton bleu :

Activité 2 : Le jeu de bataille avec les personnages du livre *La ferme riquiqui*

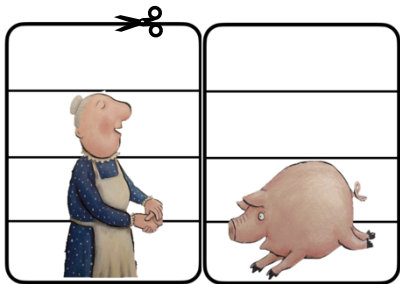
Objectif : Au terme de l'activité, l'enfant sera capable de comparer la grandeur des personnages sur la carte et de dire qui est le plus grand.

Matériel nécessaire

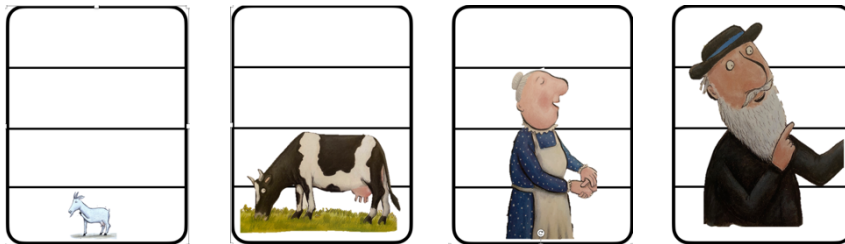
- ciseaux
- 36 cartes de jeux

Consignes :

Avant de commencer le jeu, l'enfant va d'abord créer son propre jeu de bataille. Les cartes de jeu se trouvent à la page suivante. Les cartes doivent être imprimées deux fois, de manière à avoir 36 cartes. L'enfant aura besoin de ciseaux et il va devoir découper les cartes sur la ligne noire.



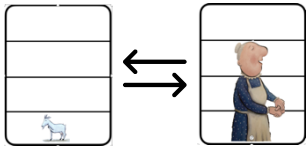
Sur chaque carte se trouve un personnage de l'histoire et sa taille va changer d'une carte à l'autre. Chaque carte est divisée par 4 lignes, qui symbolisent à chaque fois la taille du personnage. Les personnages peuvent avoir différentes tailles, voici les exemples :



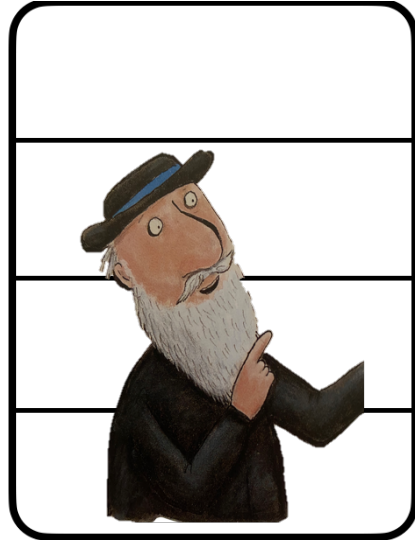
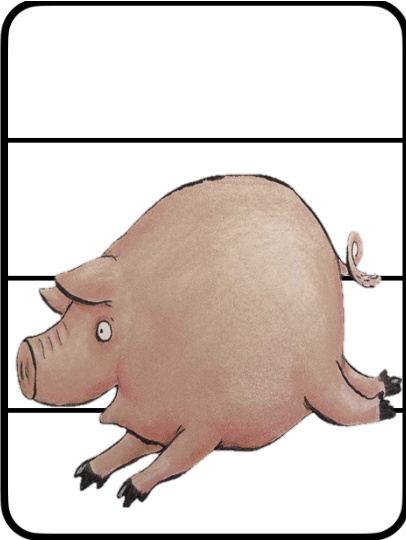
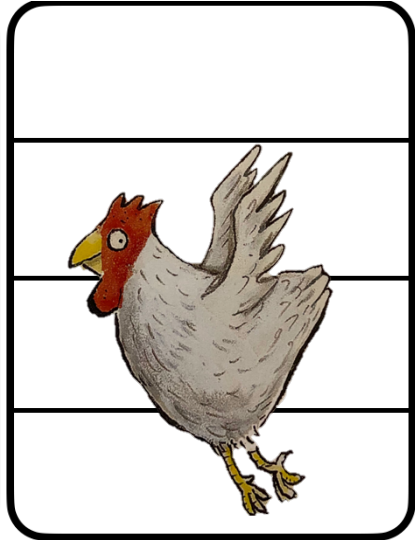
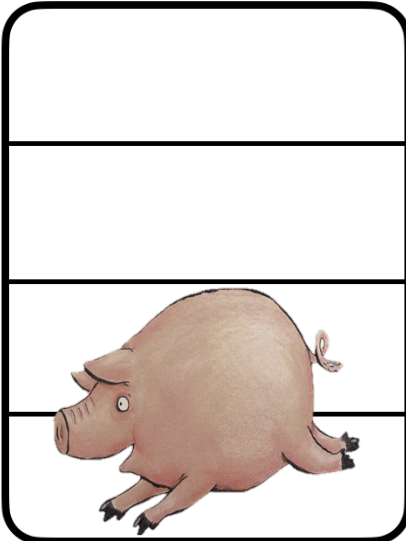
Les règles du jeu :

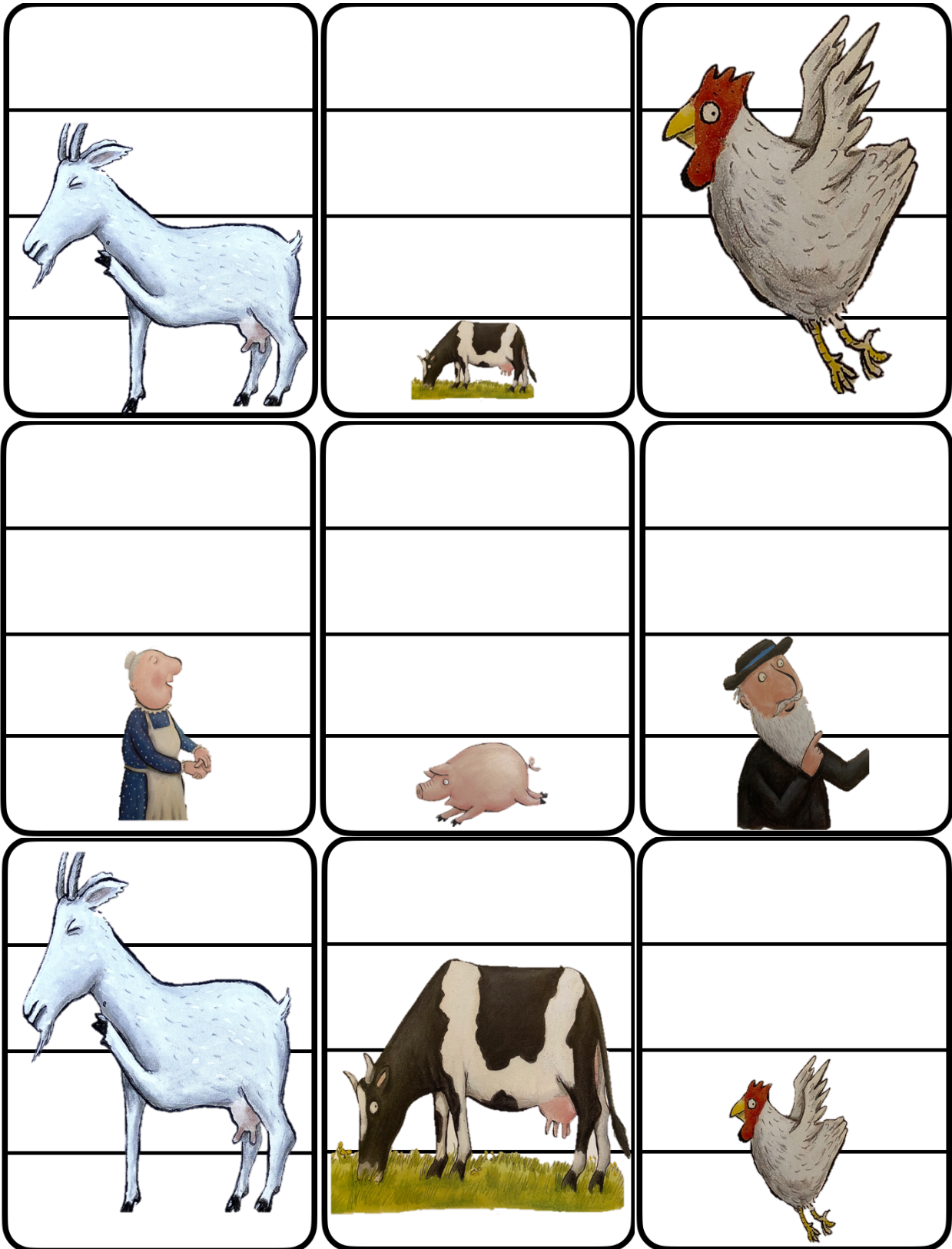
Nombre de joueurs : à partir de  joueurs

Chaque joueur va recevoir le même nombre de cartes qu'il va déposer devant lui, face cachée. Tous ensemble, les joueurs retournent une carte et la pose au milieu de la table. Maintenant, il s'agit de comparer qui a retourné la carte avec le personnage le plus grand. Le gagnant remporte alors les cartes du tour.

Exemple :  Dans ce cas-ci, la carte gagnante est celle avec la Madame, sa taille étant supérieure à celle de la chèvre.

Avoir une « bataille » signifie qu'au moins deux des joueurs ont une carte avec un personnage de même taille. Ils doivent alors poser une carte, face cachée, sur la carte qui se trouve sur la table, et ensuite remettre une autre carte, face visible, sur le tas. Le joueur qui a alors la carte, avec le plus grand personnage, remporte toutes les cartes. Le joueur qui gagne la manche est celui qui a, comme dernier joueur, des cartes en main.





Activité 3 : Le Sudoku avec les personnages de *La ferme riquiqui*

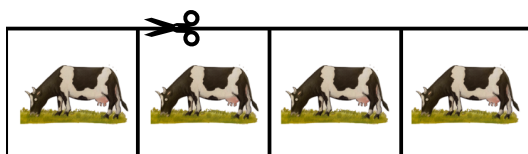
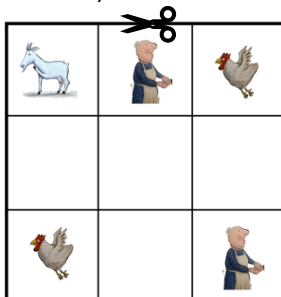
Objectif : Au terme de l'activité, l'enfant sera capable de s'orienter dans le quadrillage afin de positionner les bons personnages à la bonne place en respectant les règles de jeu.

Matériel nécessaire

- des ciseaux
- les quadrillages du jeu
- les personnages à placer

Consignes :

Avant de jouer au Sudoku, l'enfant doit d'abord découper les quadrillages du jeu, ainsi que les personnages. Pour cela, l'enfant doit découper sur la ligne noire.

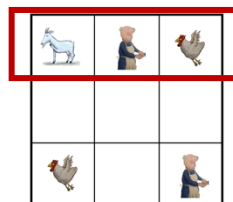


Les quadrillages sont classés selon deux niveaux de difficultés, facile et difficile. Les quadrillages faciles (numérotés en vert) sont divisés en neuf cases et les quadrillages difficiles (numérotés en rouge) sont divisés en quatre carrés distincts qui disposent à chaque fois de quatre cases.

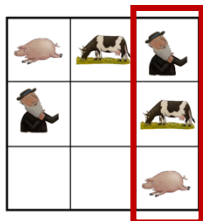
Si votre enfant n'a encore jamais joué au Sudoku, il est conseillé de commencer avec le quadrillage facile. Pour chaque quadrillage vous trouvez la correction dans ce document à la page 11. L'enfant peut vérifier par lui-même s'il a placé les personnages de manière correcte.

Les règles du jeu : L'enfant doit déposer les personnages à la bonne place, de manière à :

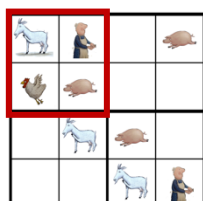
-ce qu'il n'y ait qu'une fois le même personnage sur une ligne



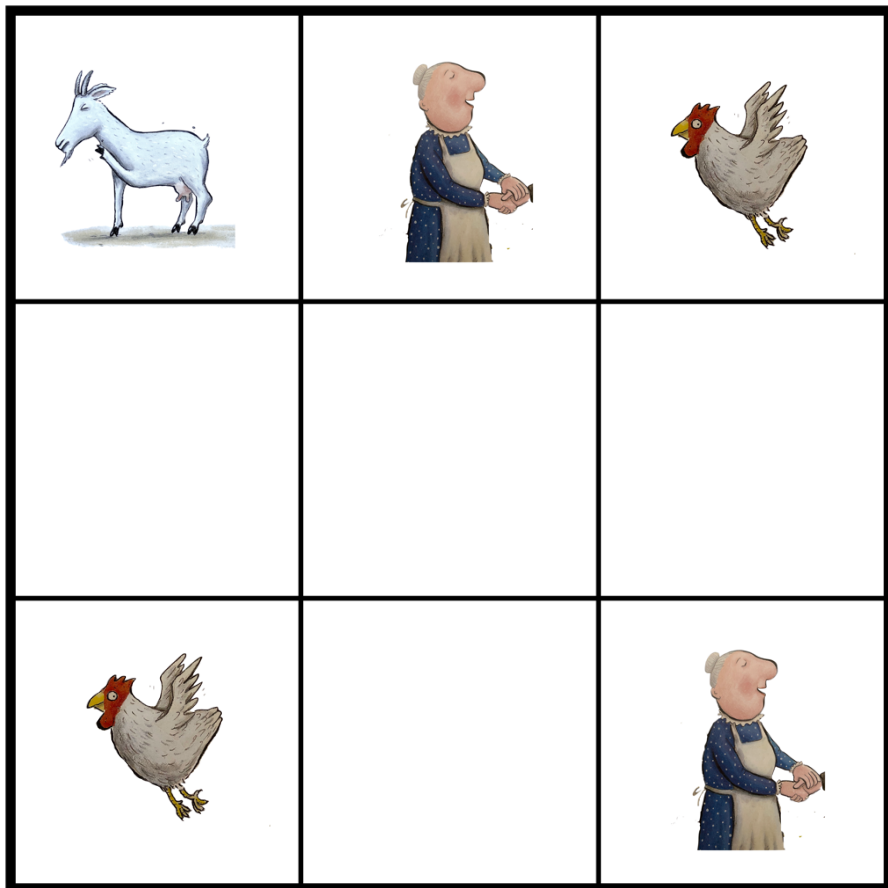
--ce qu'il n'y ait qu'une fois le même personnage dans une colonne



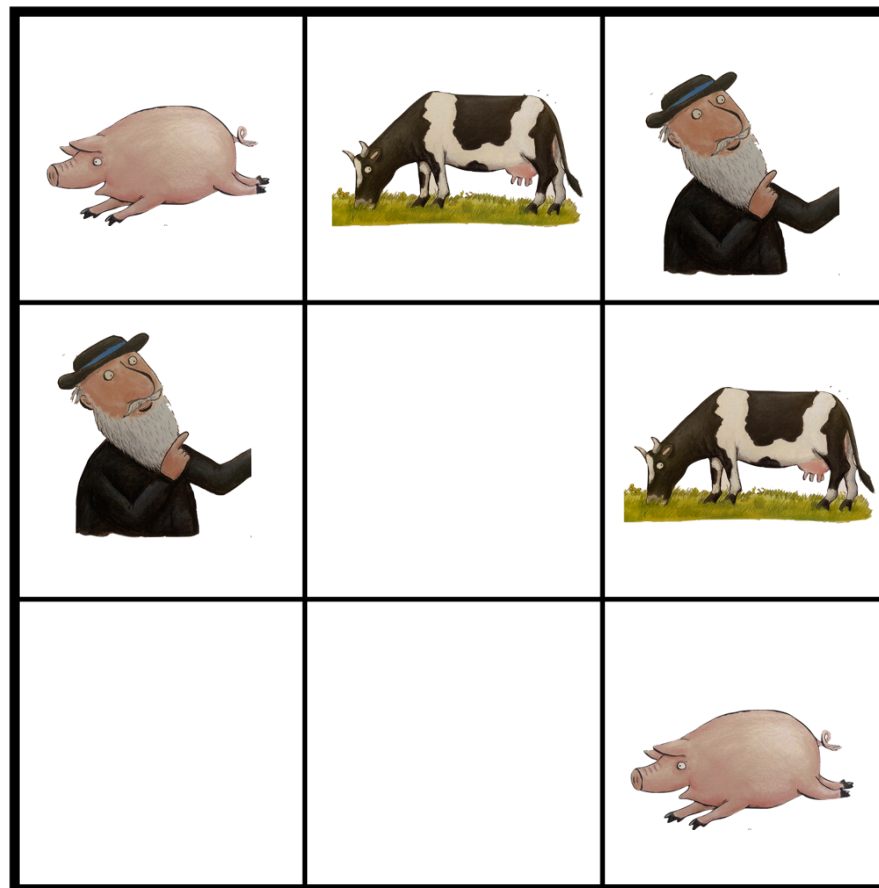
-ce qu'il n'y ait qu'une fois le même personnage dans un carré de base (pour le niveau difficile)



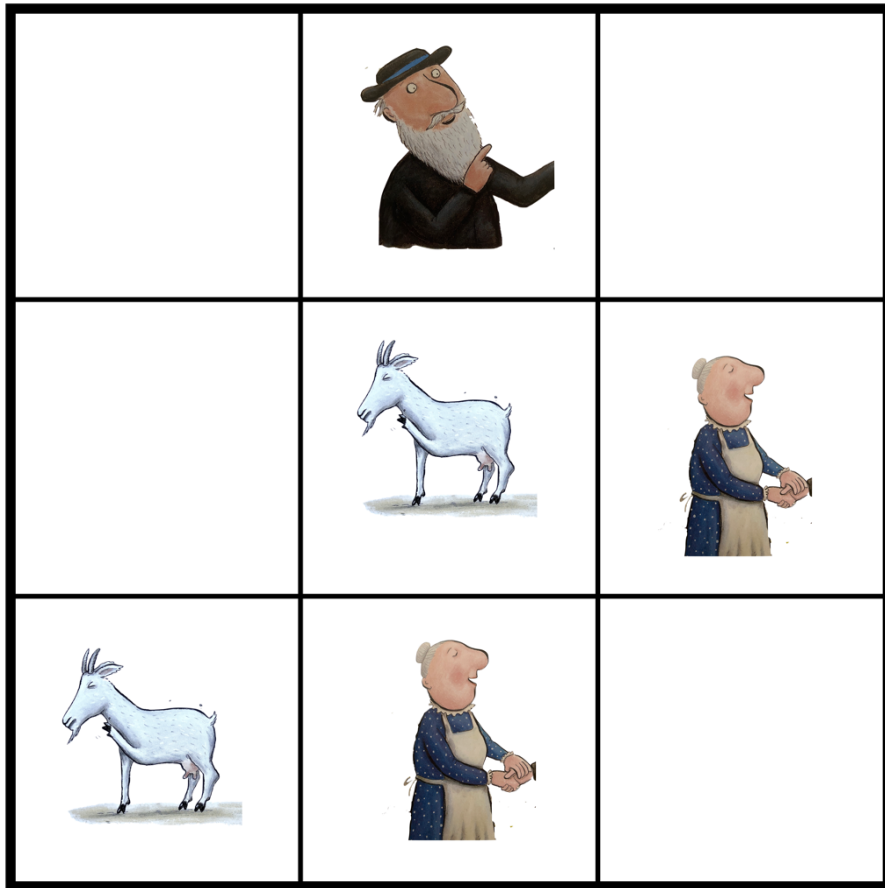
1



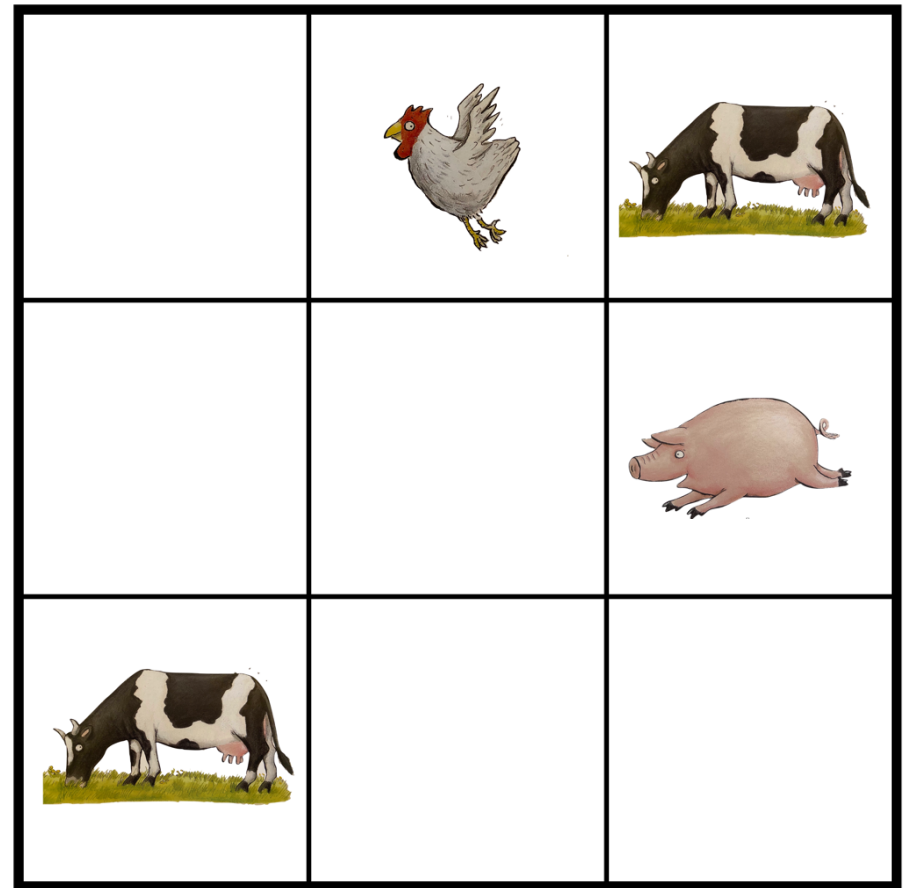
2



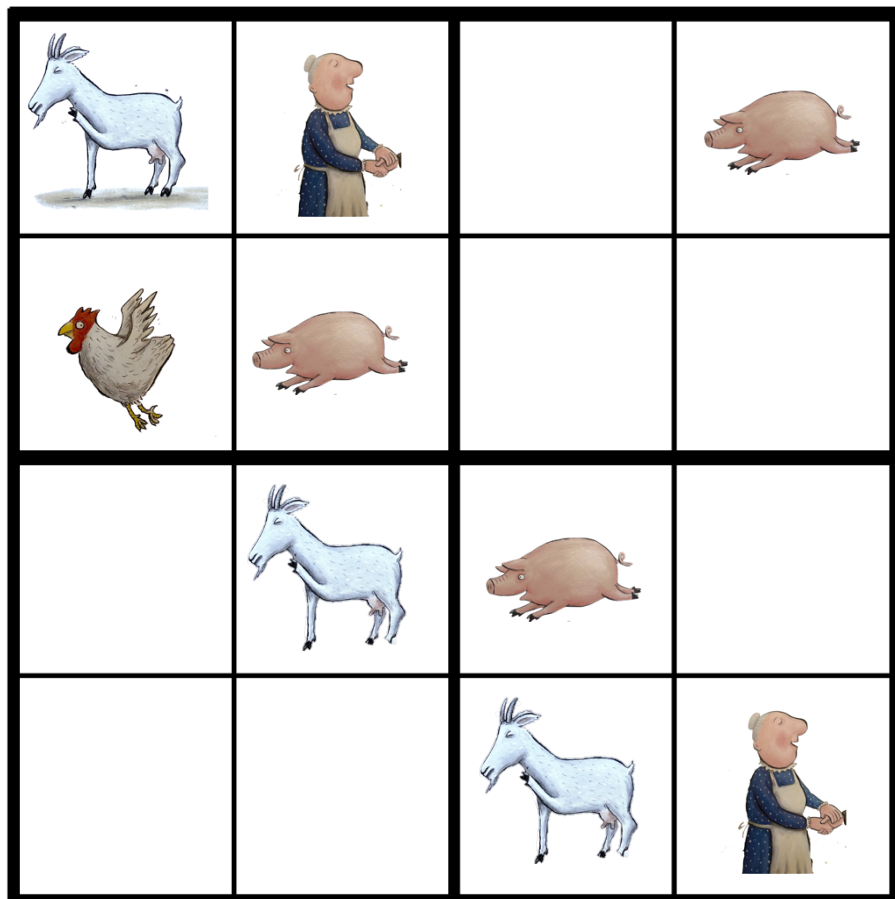
3



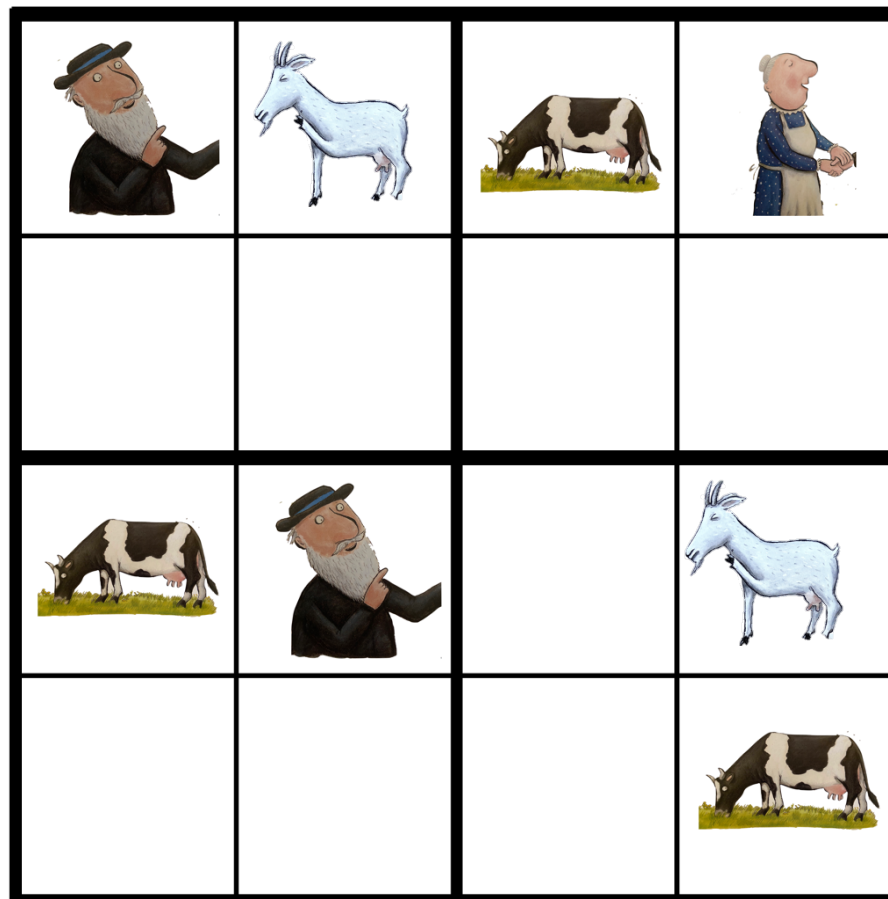
4



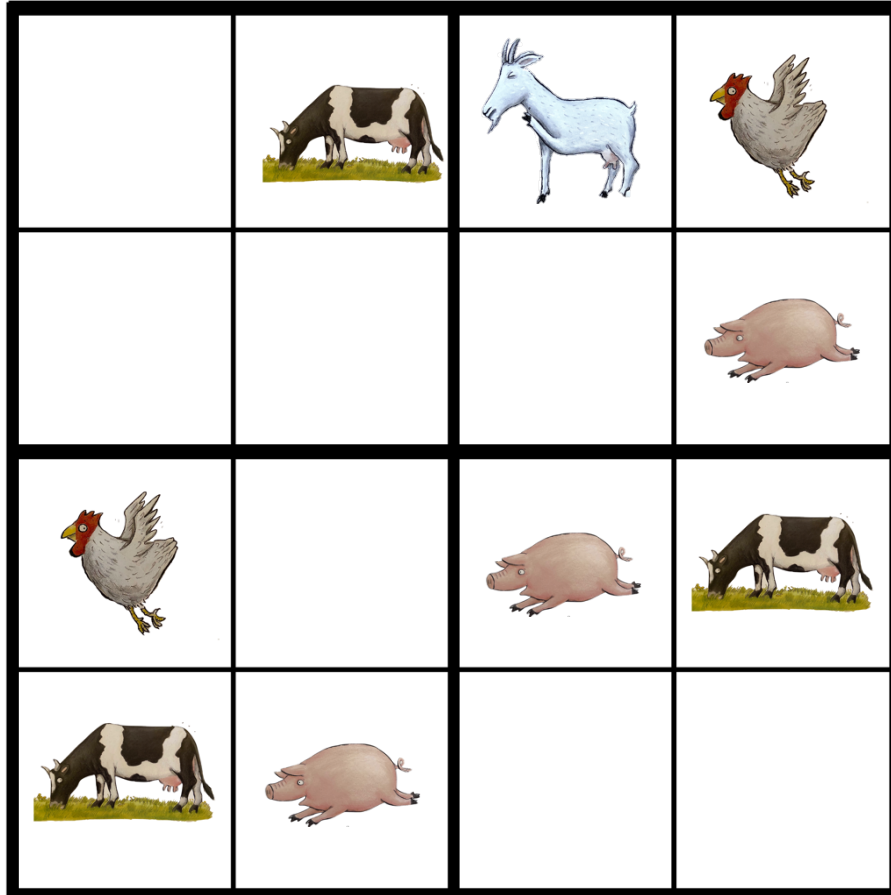
1



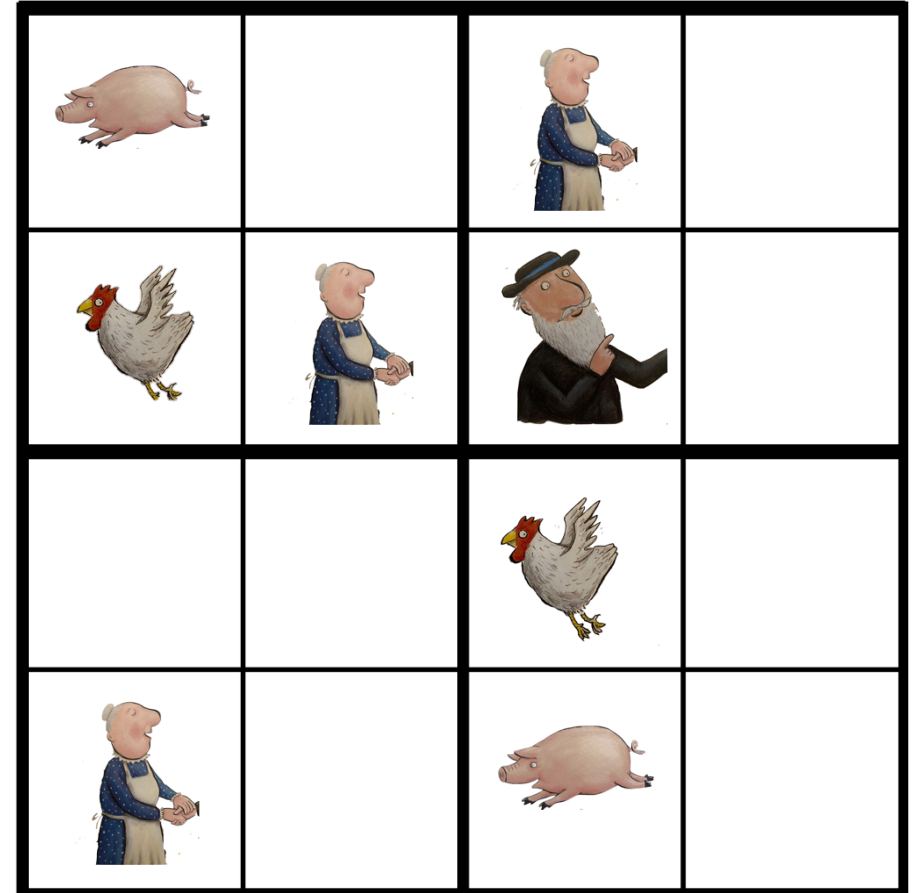
2

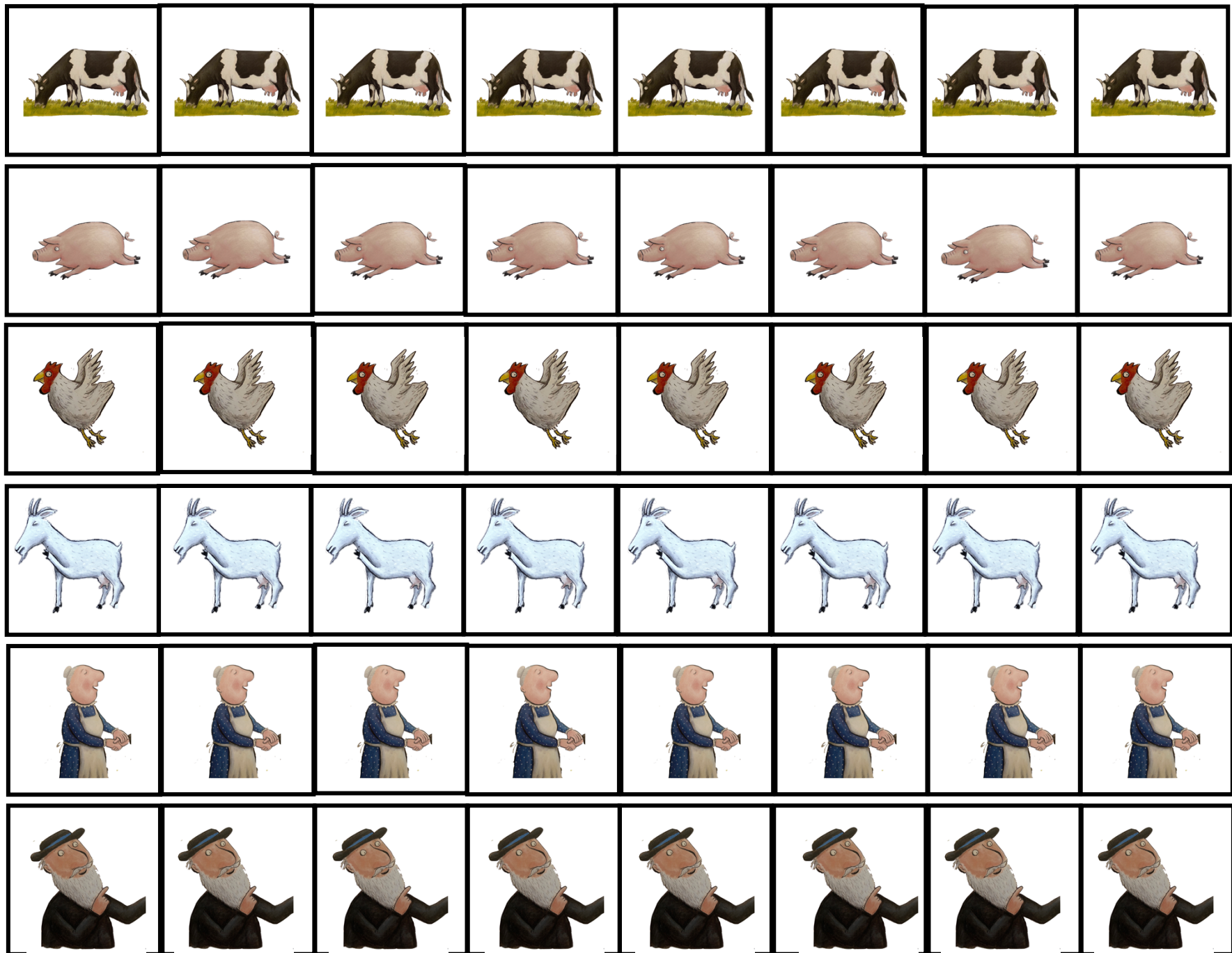


3

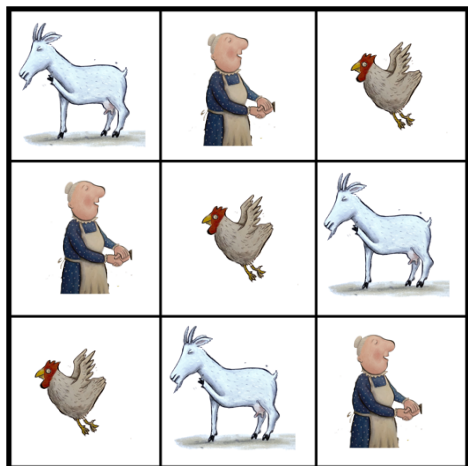


4

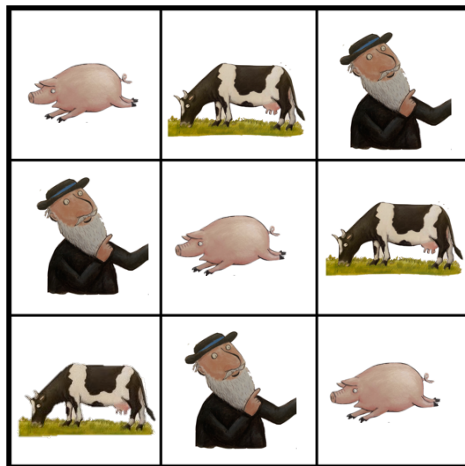




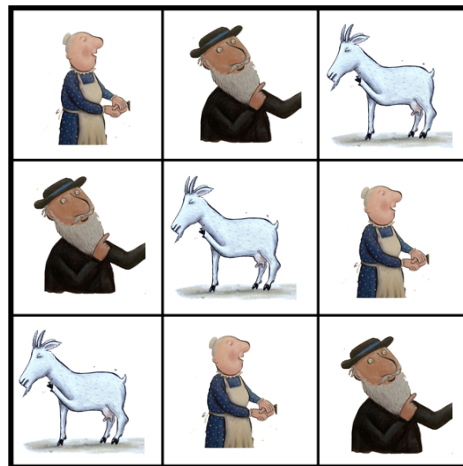
1



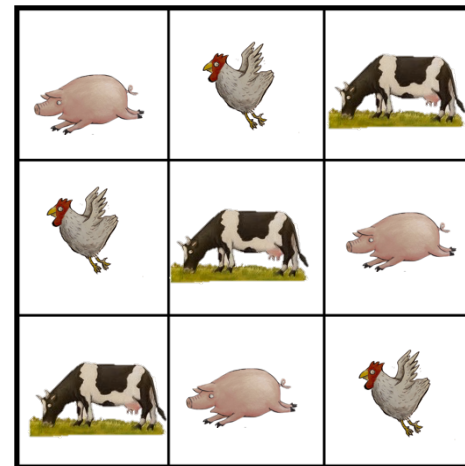
2



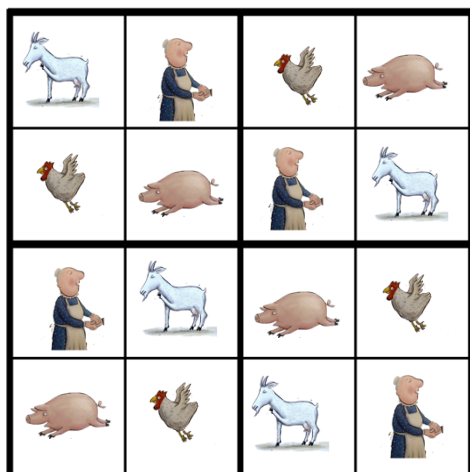
3



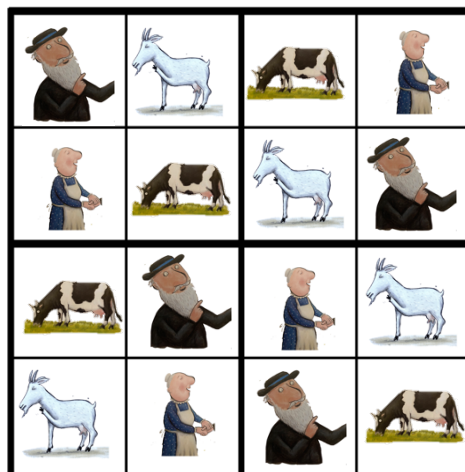
4



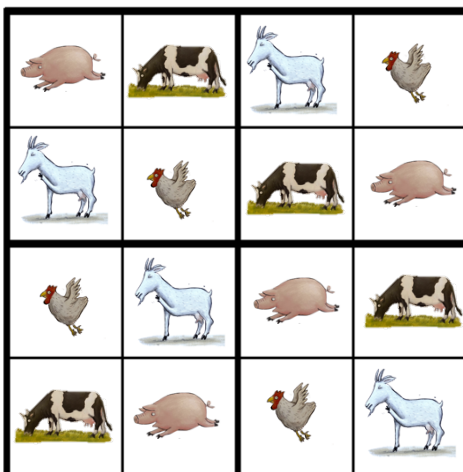
1



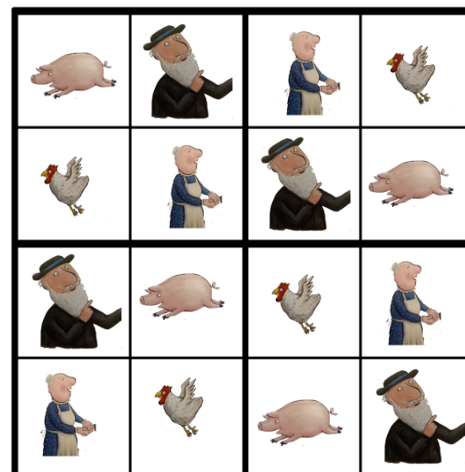
2



3



4



Thème exploité : La ferme

Les compétences ciblées en lien avec les Socles des compétences. Une seule pour chaque activité !

Activité 1 : Écouter – Élaborer des significations
Sélectionner les informations répondant à un projet

Activité 2 : Les grandeurs – Comparer, mesurer
Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.

Activité 3 : Éveil géographique – Utiliser des repères spatiaux

Concepteur : Michiels Sarah

Co-évaluateurs : Okutan Havize

Ribeiro Sara, Agurasti Diandra

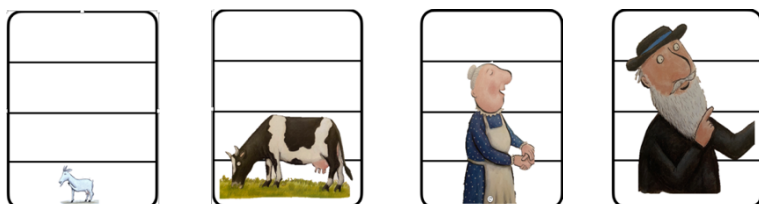
Décrivez en quelques lignes comment exploiter les diverses activités proposées.

Activité 1 : Pour faire cette activité, il faut d'abord écouter et regarder la vidéo de la lecture d'album de *La ferme riquiqui*. L'enfant doit la regarder deux fois, la première fois consiste à découvrir l'histoire, la deuxième écoute est consacrée à repérer les personnages qui sont dans l'histoire. La vidéo est disponible sur YouTube https://youtu.be/G7M6gk_q4qg. Après avoir regardé la vidéo, les enfants sont invités à faire le jeu, disponible sur : <https://learningapps.org/watch?v=puybnkxtj20>.

Dans ce jeu, les enfants doivent sélectionner les images et les mettre dans la bonne case. En tout, il y a deux cases : celle qui doit contenir les personnages de l'histoire et celle qui contient les personnages qui ne sont pas dans l'histoire. L'enfant peut répéter le jeu autant de fois qu'il veut. **Contrainte de l'outil numérique.**



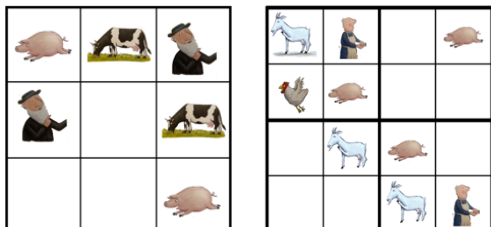
Activité 2 : La deuxième activité consiste en un jeu de bataille qui contient les personnages de l'histoire *La ferme riquiqui*. L'enfant va dans un premier temps découper les cartes du jeu, en tout il y a 36 cartes. Après l'enfant est invité à jouer à une partie de bataille avec par exemple ses parents. **Contrainte d'une manipulation de cartes.**



Activité 3 : Pour la troisième activité, l'enfant doit d'abord découper les quadrillages du Sudoku et les personnages de l'histoire. Après il va devoir compléter le quadrillage en plaçant les personnages à la bonne place, de manière à :

- ce qu'il n'y ait qu'une fois le même personnage sur une ligne
- ce qu'il n'y ait qu'une fois le même personnage dans une colonne
- ce qu'il n'y ait qu'une fois le même personnage dans un carré de base

Contrainte du défi.



Sources utilisées (inspirations pour les activités) :

<http://dans.mon.cartable.free.fr/Maternelle/Jeux/SudokuAnimaux/SudokuAnimauxFiche.pdf>

https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/ia28/doc_peda/Mathematiques/Math_mat/2016-2017/Epreuve_4/fiche_jeu_sudoku.pdf

<https://www.edumoov.com/fiche-de-preparation-sequence/132890/decouvrir-les-nombres-et-leurs-utilisations/ms-gs/la-bataille>