



Poème pour maman

(D'après une activité proposée par Mme Estèves, Flémalle.)

Domaine

- Parler-Ecouter
○ Lire-Ecrire

Compétence ciblée

Elaborer des significations, sélectionner
les informations répondant à un projet

Objectif

- Savoir ● Savoir-faire ○ Savoir-être

Parmi des mots connus, reconnaître celui qui
convient au contexte et qui permet la rime

Progression

- Découvrir ○ Asseoir
○ Expérimenter ○ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Celui du schéma corporel,
celui de la récitation

Situation mobilisatrice

Terminer le poème à dire à maman

Tâche(s) de l'enfant

1. Ecouter la phrase
2. Choisir le mot qui rime

Matériel

Dessin d'une maman (annexe 1)

Poème (annexe 2)

Vignettes (annexe 3)

Organisation / Regroupement

Grand groupe pour la recherche des rimes
Individuel pour l'application

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Mise en place de la situation de communication - Informations (quoi ? à qui ? pourquoi ? comment ?) -
Structuration - Evaluation

c1^{er} temps, en grand groupe :

- Motiver l'activité en expliquant qu'une partie du poème pour maman a disparu de la feuille et qu'il va falloir trouver les mots pour le compléter
- Lire une fois le poème incomplet
- Faire remarquer que l'on y parle de maman et proposer l'illustration (annexe 1) comme aide à la recherche
- Faire remarquer que les mots que l'on va ajouter et ceux du poème doivent "faire une même musique" lorsqu'on les écoute
- Relire la première strophe et demander aux enfants de suggérer un mot
- Accepter toute proposition et faire redire la phrase, la dire dans le silence afin d'écouter si la rime est bonne (suite au verso)

Remarques / prolongements

/

- Si c'est le cas, fixer l'image du mot à l'endroit voulu dans le poème (annexe 2 agrandie ou copie au tableau)
- Faire de même pour chacune des 4 premières strophes
- Faire redire le poème entier

2° temps, grand groupe

- Reprendre régulièrement le poème avec les illustrations
- Faire mimer l'enchaînement des actions décrites afin d'aider à la mémorisation

3° temps, individuel (enfants rassemblés par 3 ou 4 à une même table)

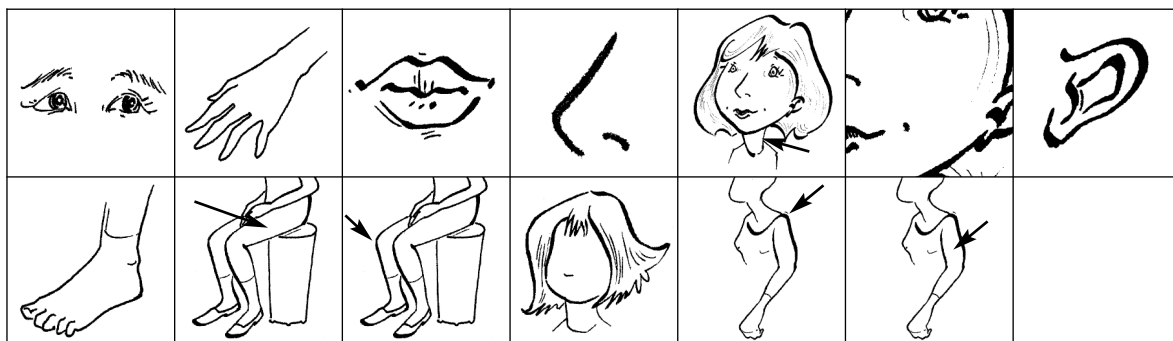
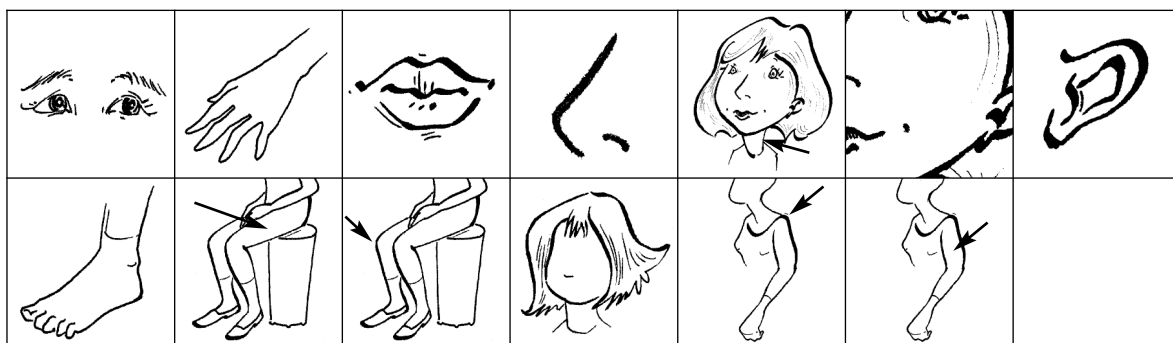
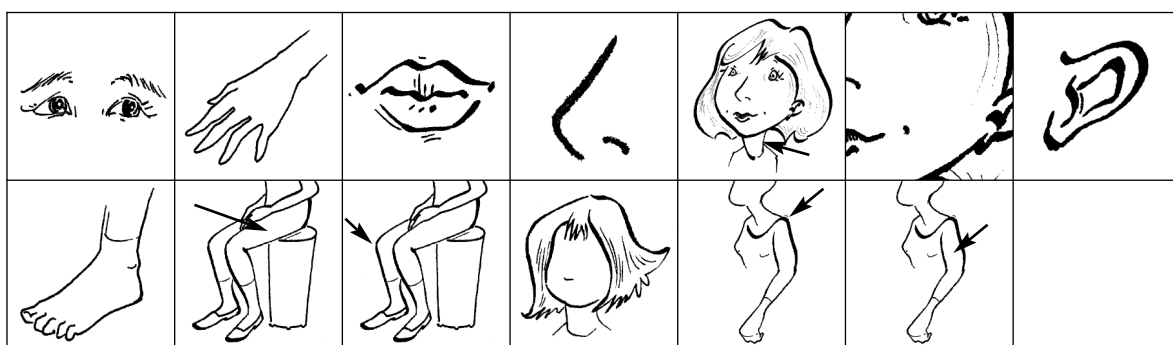
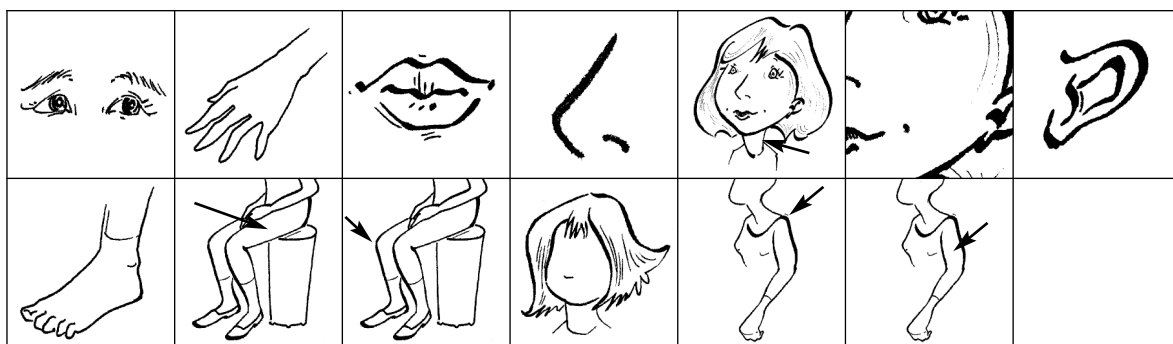
- Faire choisir parmi les vignettes (annexe 2) celles qui illustrent les mots à insérer dans le poème
- Les faire coller aux endroits voulus (annexe 3) en reprenant à chaque fois l'ensemble des phrases complétées

4° temps : à la maison, dire le poème en s'aidant des illustrations et/ou des mouvements

Annexe 1 : support à la recherche des rimes (à agrandir)

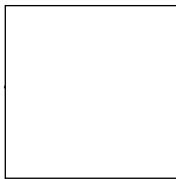


Annexe 2 : vignettes à découper et à coller dans le poème (à multiplier pour chaque élève)



Maman,

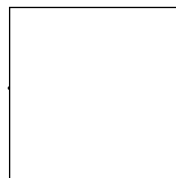
S'il pleuvait dans tes



Je serais malheureux



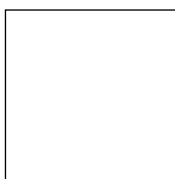
Je te prendrais la



Pour te faire un câlin



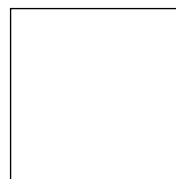
Monterais sur tes



Te prêterais mon doudou



Ma tête dans ton



Je dirais des mots doux



Je f'rais des pitreries



Pour qu'ainsi tu souries



Tu es si belle maman

Quand tu ris doucement

Tu es si belle maman

Et moi, j't'aime tant



Marie Bastin



Domaine

- Parler-Ecouter
- Lire-Ecrire

Compétence ciblée

Elaborer des significations, sélectionner les informations répondant à un projet

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Enoncer des informations de manière correcte et cohérente

Progression

- Découvrir
- Asséoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Tout ce qui touchera à la description des qualités des papas

Situation mobilisatrice

Réaliser un jeu pour la fête des pères

Tâche(s) de l'enfant

1. Enoncer les qualités de son papa
2. Justifier son choix d'images
3. Expliquer le jeu

Matériel

Cartons avec dessin du jeu (annexes 1 et 2)

Vignettes (annexe 3), crayons de couleur, ciseaux, colle, copies de la règle du jeu, plastifieuse

Organisation / Regroupement Grand groupe pour l'explication du travail et énonciation des qualités paternelles ; individuel pour la réalisation du jeu

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Mise en place de la situation de communication - Informations (quoi ? à qui ? pourquoi ? comment ?) - Structuration - Evaluation

1^{er} temps, en grand groupe :

- Motiver la réalisation du jeu : jouer avec son papa pour lui faire découvrir dans quoi il excelle, dans quoi il n'est pas champion
- Définir, par un échange d'avis régulé, quelles pourraient être les qualités et les "manques" des papas. Chaque enfant énonce une activité pour laquelle il trouve son papa champion ou moins performant ; chaque proposition doit être décrite. La titulaire note par des dessins au tableau (les illustrations de l'annexe 3, agrandies, peuvent servir d'outils)
- Veiller au temps de parole, à la possibilité pour chacun de s'exprimer
- Motiver l'écoute par le fait qu'une qualité trouvée chez l'un des papas est peut-être un défaut chez l'autre ; tenter éventuellement un classement en colonnes : ce que tous les papas font bien, ce que tous les papas font moins bien, ce que certains papas font bien et d'autres pas. (suite au verso)

Remarques / prolongements

Faire fabriquer un dé marqué de 1 à 3 (annexe 5)

Faire fabriquer un pion (voir éventuellement fiche arts "Fabriquer son pion" disponible sur le site)

L'outil "Apprendre en chantant avec Gibus" paru au Gai Savoir propose un chant et des activités pour la fête des pères

2° temps, individuel (enfants rassemblés par 3 ou 4 à une même table)

- Faire choisir parmi les vignettes (annexe 3) celles qui illustrent le mieux les talents et les manques de son papa
- Faire colorier ces vignettes et demander à chaque enfant de justifier son choix : talent ou manque et pourquoi ?
- Faire découper les vignettes colorisées et les faire classer par chacun en deux colonnes : talent ou manque
- Faire coller les vignettes en alternance sur les cases de la planche de jeu (les sigles aident le collage)
- Laisser éventuellement le loisir de décorer la planche de jeu
- Plastifier la planche terminée

3° temps, individuel

- Faire redire – successivement à chaque enfant – le classement opéré afin de noter les actions en dictée à l'adulte (annexe 4)
- Veiller à l'emploi des termes justes

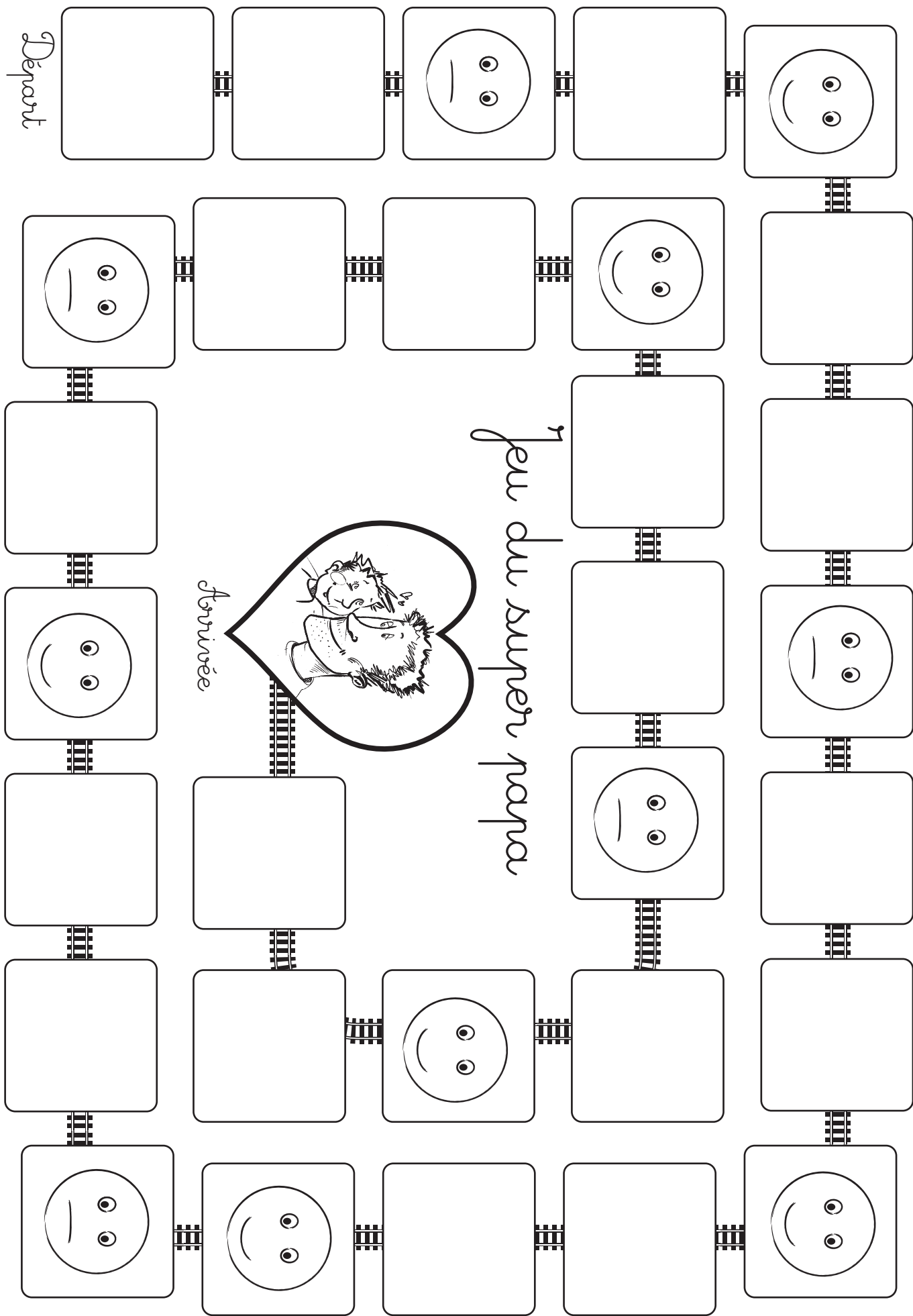
4° temps, en grand groupe

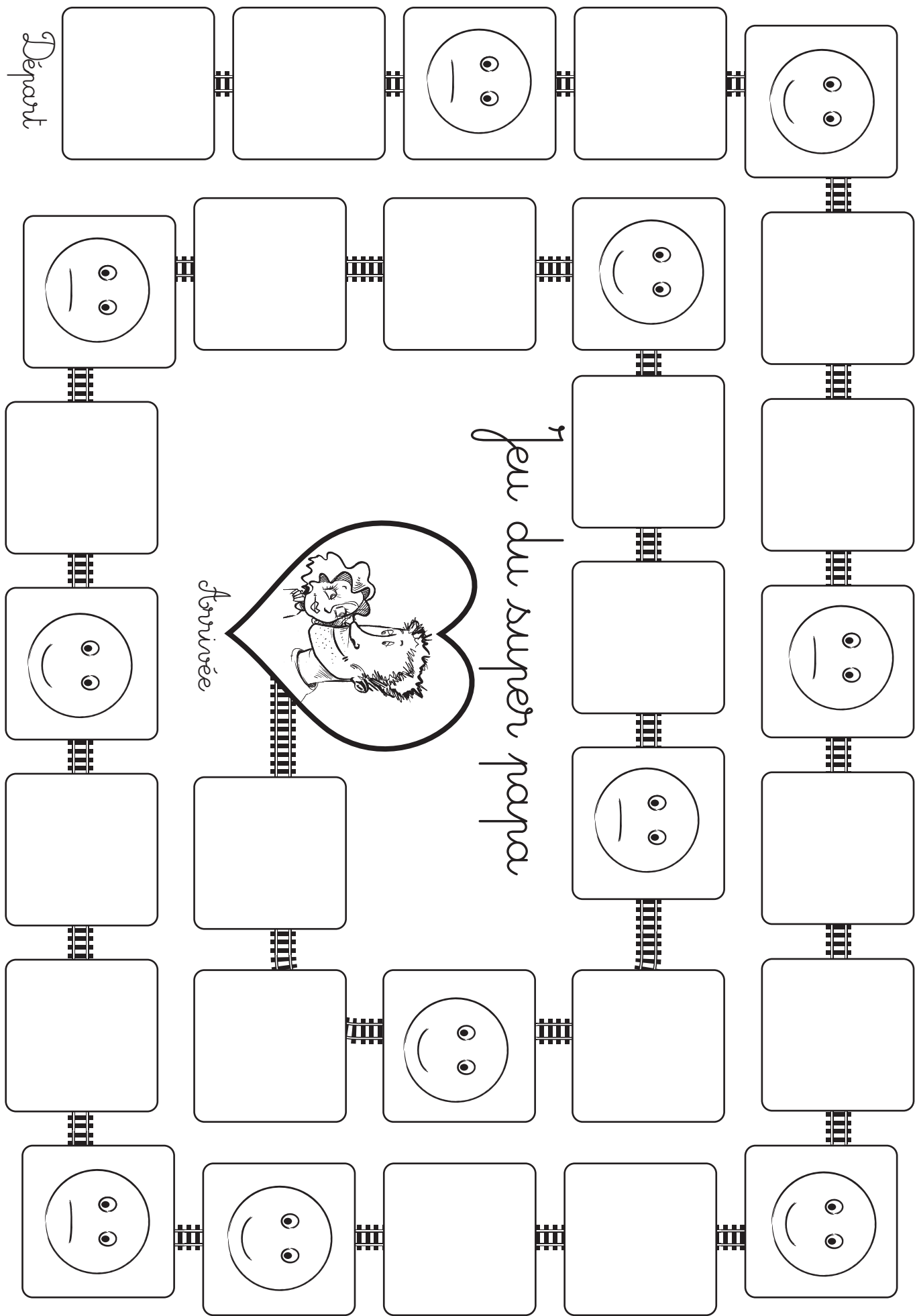
- Rappeler qu'il s'agit de jouer à la maison et qu'il va dès lors falloir expliquer les règles du jeu (annexe 4)
- Expliquer ces règles, utiliser la planche de jeu d'un enfant pour les illustrer
- Laisser jouer les enfants par deux avec la planche de l'un ou de l'autre
- Demander ensuite à certains d'expliquer le jeu comme s'ils étaient face à papa

5° temps... à la maison

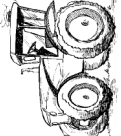
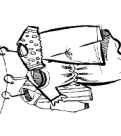
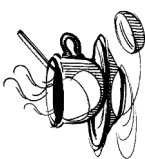
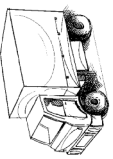
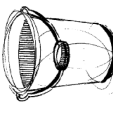
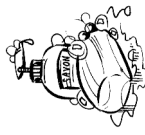
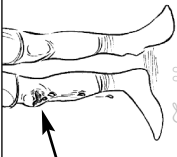
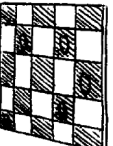
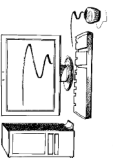
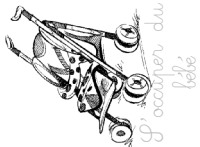
Chaque enfant aura à expliquer la règle du jeu pour y jouer avec son papa.

Annexe 1 : planche de jeu pour les garçons





Annexe 3 : vignettes à choisir (5 x ☹️, 6 x 😊), à colorier, découper et enfin coller sur la planche de jeu.

 Passer l'aspirateur	 Craquiller dehors	 Paler tes boîtes	 Faire du vélo	 Mettre sécher le linge	 Se réveiller tôt
 Faire de la moto	 Fermer le robinet dans la salle de bain	 Faire du judo	 Préparer le café	 Conduire un camion	 Nettoyer la maison
 Jouer de la guitare	 Porter le café sur un plateau à maman	 Se laver	 Me donner le bain	 Faire un gâteau	 Peindre
 Faire un accident	 Filmer	 Jouer dans la neige	 Se blesser	 Faire le fou	 Jouer avec moi
 Brûler	 Découper un rôti	 Craquiller sur l'ordinateur	 Jardiner	 Faire des câlins	 Occuper du bébé
Vignettes vierges : y insérer des illustrations autres, d'après les propositions faites par les enfants					

Jeu du super papa

But du jeu : arriver le premier dans le cœur et ainsi gagner le droit d'imposer un gage à l'autre joueur

Déroulement :

1. le papa lance le dé le premier et avance son pion en fonction du nombre donné par le dé
2. lorsque le pion est placé sur une image, le papa doit demander si l'image est celle d'une action dans laquelle il est "champion", si l'enfant lui explique que c'est bien le cas, le papa peut rejouer. S'il s'agit d'une action où il est loin d'être champion, il recule d'une case.
3. l'enfant joue ensuite et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé.
L'enfant avance toujours, quelle que soit la case sur laquelle est posé le pion.
4. le premier joueur à atteindre le cœur a le droit d'imposer un gage à son adversaire.

Explication des illustrations

 Là, tu es un champion, papa ! Rejoue !		 Là, tu n'es pas au top, papa ! Recule d'une case !	
Coller ici pour chaque élève les illustrations de son jeu	Ecrire dans ces lignes ce que l'illustration représente pour l'élève	Coller ici pour chaque élève les illustrations de son jeu	Ecrire dans ces lignes ce que l'illustration représente pour l'élève

Annexe 5 : Dés à multiplier éventuellement pour chaque élève ; découper et coller.

