

Pour les tout-petits

Livre proposé



Les animaux de la ferme
Virginie Graire
Éd. Auzou

animaux
à ferme

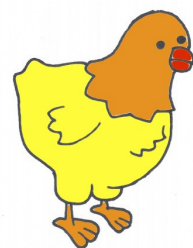
Variante Je bricole

Déroulement

Remettre à chaque enfant le dessin d'un gros coq (8x 11 po) (CPE_Compl15_Ferme_Variante)

Inviter l'enfant à :

- *Colorier le coq.
- *Coller des plumes sur la queue du coq.



Variante Je bouge

Déroulement

*Chuchotez *vache* ou *canard* dans l'oreille de chaque enfant.

*Ensuite, dites aux enfants de faire des *meuh* ou des *coïn-coïn* tout en se promenant.

*Les enfants qui font le même son se rassemblent et forment un groupe puis ils se déplacent comme des vaches ou des canards.

*Vous pouvez varier le jeu avec d'autres animaux : grenouilles, chiens, chats, serpents, poules ou chèvres.

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeux-cooperatifs-maternelle/>

Ateliers d'éveil à la lecture et à l'écriture dans les centres de la petite enfance

Responsable du projet : Julie Myre-Bisailon, professeure à la Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke

Outils disponibles sur ele-cpe.ca

 UNIVERSITÉ DE
SHERBROOKE

Québec 

RCPECE
Regroupement des CPE
des Cantons de l'Est

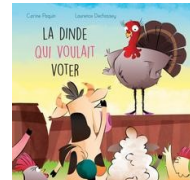
Les
de l



Livre proposé

Prise de becs

Émilie Demers et Élodie Duhamel
Éd. Isatis



La dinde qui voulait voter

Carine Paquin
Éd. Michel Quintin

Idée pour la pause animée

Es-tu déjà allé à la ferme?
Quel animal y as-tu vu?
Lequel préfères-tu?
Si non, aimerais-tu y aller?
Quel animal aimerais-tu y voir?



Variante casse-tête

Le groupe fait un vote secret!



Variante simple: Les enfants ferment les yeux et votent à main levée. L'intervenante révèle ensuite les nombres de vote.

Variante complète: L'intervenante choisit un endroit caché et y place des bouts de papier, un crayon et une boîte avec un trou sur le dessus. Les enfants y vont à tour de rôle pour dessiner et déposer leur vote (ex: un dessin de cœur pour l'option A et un dessin d'étoile pour l'option B). Le groupe compte ensemble les bulletins de vote.

Dans tous les cas, l'intervenante interroge ensuite le groupe: "Quelle option a eu le moins de votes? Donc, quelle option est majoritaire? Qu'est-ce que ça signifie?"

Variante scientifique

Disparition de la coquille de l'œuf

*Placer un œuf cru dans un pot rempli d'assez de vinaigre pour le couvrir et regarder ce qui se passe. Vous verrez des bulles se former. Mélanger délicatement pour qu'elles s'échappent.
*Laisser l'œuf mariner pendant un jour ou deux. La coquille aura disparu! C'est la réaction entre le carbonate de sodium de la coquille et le vinaigre qui dissout la coquille. C'est aussi cette réaction qui formait des bulles au début de l'expérience.

*Manipuler délicatement l'œuf. Vous verrez que l'intérieur est toujours liquide. Montrer aux enfants en tapotant qu'il peut rebondir. Il est aussi possible de le percer pour montrer que l'intérieur n'a pas changé.

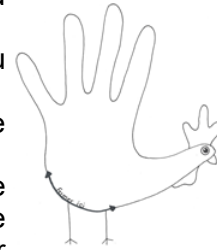
Au début de l'expérience, demander aux enfants d'émettre leurs hypothèses sur ce qui va se produire et laisser à leur disposition une loupe afin qu'ils puissent observer les transformations de l'œuf.

Je bricole

Titre : Ma poule rousse ou grise
Histoire ciblée : *Prise de becs*
Durée : 15 à 20 minutes
Objectif : Développer la motricité fine.

Déroulement

Inviter l'enfant à :
*Tracer sa main les cinq doigts ouverts.
*Fermer le bas de la main en rond pour faire le corps (voir le dessin).
*Dessiner les pattes au bas du corps.
*Dessiner le bec et le barbillon sur le tracé du pouce.
*Bouillonner de petits carrés de papier de soie 2x 2 pouces de couleur grise ou rouge et les coller dans les quatre autres doigts. L'intervenant peut donner des plumes pour compléter



Rôle de l'intervenant

*Préparer les carrés de papier de soie.
*Montrer la technique pour bouillonner le papier.
*Accompagner l'enfant au besoin.

Matériel

*Carton de couleur
*Crayons feutres
*Papier de soie
*Colle
*Yeux qui bougent

Je bouge

Titre : 1-2-3 Suffragette (1-2-3 Soleil)
Histoire ciblée : *La dinde qui voulait voter*
Durée : Tant que les enfants s'amuse.
Objectif : Respecter les consignes dans les déplacements.

Déroulement

*L'un des joueurs est le fermier. Il se positionne dans le cerceau (le bureau de vote) à une distance de 5 à 10 mètres des autres, leur tourne le dos et crie : *1-2-3 Suffragette!* Les autres joueurs sont les animaux de la ferme. Ils courent le plus rapidement possible vers le bureau de vote, mais doivent s'immobiliser dès que le mot *suffragette* finit d'être prononcé.
*Le fermier se retourne et s'il voit encore l'un des joueurs bouger, celui-ci doit regagner la ligne de départ.
*Le premier joueur qui est parvenu jusqu'au bureau sans avoir été repéré prend la place du fermier dans le cerceau.

Rôle de l'intervenant

*S'assurer du bon fonctionnement de l'activité.

Matériel

*Cerceau pour délimiter le bureau de vote (espace pour le fermier)
*Corde à sauter pour délimiter le départ

Exemples de sujet de vote

*Fait-on l'activité *Je bouge* ou la *Variante musicale* en premier?
*Lit-on ce livre-ci ou celui-là après la collation?
*Voit-on ce thème-ci ou celui-là la semaine prochaine? (offrir 2 options parmi les thèmes proposés)

Variante musicale

Cinq enfants sont placés en ligne sur un mur imaginaire et récitent la comptine modifiée. Une poule quitte le mur après chaque refrain en faisant le compte à rebours.

Cinq poules sur un mur
Qui picorent du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et puis s'en va
Quatre poules sur un mur
Qui picorent du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et puis s'en va
Trois poules sur un mur
Qui picorent du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et puis s'en va
Deux poules sur un mur
Qui picorent du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et puis s'en va
Une poule sur un mur
Qui picore du pain dur
Picoti, picota
Lève la queue et puis s'en va