

Proposition d'activités sur le livre : Les billes font la course

Il faut en premier que l'enfant écoute l'histoire (soit le lien We-transfer sur le Padlet avec l'histoire lue par maîtresse) ou : <https://vimeo.com/164103564> sur le lien Vimeo il n'y a pas l'animation qui permet de « voir » les billes roulées...

Je rappelle : on ne force pas l'enfant, et si cela fonctionne bien on peut réaliser les activités avec un * (le degré de difficulté augmente en fonction du nombre d'astérisques).

Les activités sont à réaliser sur la semaine, certaines peuvent être refaites. Il est important d'écouter l'histoire et de réaliser l'activité de motricité une fois par jour (les jours habituels d'école).

Petite vidéo d'une course automobile pour mieux comprendre, à regarder avec son enfant pour répondre à ses questions : <https://www.youtube.com/watch?v=KGYQKcoUxYI>

Activité 1 : motricité intérieure (ou extérieure).

Matériel : Billes de différentes couleurs, jouets, ou sable...

Consigne : je réalise un parcours pour organiser une course de billes. Puis je fais faire la course à mes billes.

Conseil : pour pousser la bille j'apprends à faire une pichenette.

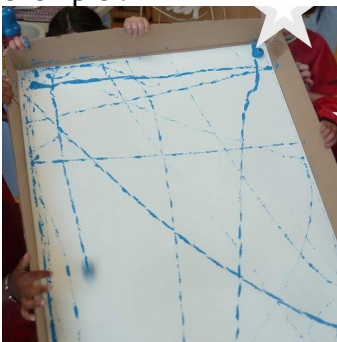


Activité 2 : Art : Roule ta bille

Matériel : peinture liquide, billes ou grosse perles, barquettes pour mettre de la peinture, une feuille, et un couvercle de boîte à chaussure.

Consigne : Je trempe la bille dans la peinture puis je la fais rouler sur la feuille en bougeant doucement le carton. Je change de bille (et de couleur quand il n'y a plus de peinture dessus).

exemple :



Activité 3 : mathématiques : la course aux billes

inspiré de : <http://www.tourdeclasse.com/archives/2009/10/31/15635113.html>

Matériel : une boîte à œufs de 10 ou 12 œufs vide par participant, un plateau de jeu (à imprimer ou à

reproduire sur une feuille, un dé sur lequel il faut coller des gommettes ou un bout de papier de chaque couleur : jaune, bleu, rouge, orange, vert, violet. Soit une couleur par face du dé. Un pion par participant. Des billes ou des perles (au moins 12 par participant)

But du jeu : le premier à avoir rempli sa boîte de billes a gagné.

Règle : chacun son tour on lance le dé et on avance son pion en fonction de la couleur obtenue. Puis on prend autant de billes que de points sur la case et on remplit sa boîte avec une bille par trou.

Activité 4 : Langage : vers l'écrit : Je cherche la lettre B de bille

Matériel : la feuille B de bille, ou via l'ordinateur, crayon ou feutre

Consigne : J'entoure ou je montre la lettre B de bille à chaque fois que je la vois.

*J'entoure d'une autre couleur les autres lettres de bille et je les nomme si je les reconnais.

Activité autonomie 5 : explorer le monde : Je cherche tous ce qui roule pour faire une grande course.

Matériel : panier ou plateau

Consigne : tu cherches dans tes jouets tous ce qui peut rouler et tu les ranges dans ce panier/plateau. Puis tu m'expliques ce que tu as mis dedans (*si l'enfant n'arrive pas à les nommer ou n'est pas assez précis, vous pouvez apporter le vocabulaire*). Et enfin tu réalises une grande course pour trouver le jouet qui roule le plus vite. (*aider l'enfant à installer une course avec un départ et une arrivée en ligne droite.*)

Activité 6 mathématiques : Les voitures au garage

Matériel : 10 petites voitures (ou autre jouets roulants trouvés lors de l'activité précédente), des petits rectangles cartonnés assez grands pour avoir une voiture dessus (une dizaine).

Consigne :

1. Ranger toutes les voitures au garage : tu vas ranger chaque voiture sur un garage. Une seule voiture par garage.
2. Maintenant tu vas refaire ce jeu mais tu vas devoir aller chercher autant de garage que tu dois ranger de voitures. (*commencez avec 2 voitures, pour les MS avec 5 voitures, puis augmenter progressivement suivant votre enfant*).
3. * *Si le 2 a bien fonctionné* : On va jouer au marchand de garage. Je suis le marchand (l'adulte) et tu vas devoir me commander autant de garages que tu as de voitures à ranger. (*vous devez être assez éloigné de l'espace ou l'enfant à ses voitures*).
4. ** *même jeu que le 3 mais la commande doit être écrite en chiffre, et on échange les rôles.*

Activité 7 : motricité extérieure (si le temps le permet) : Le circuit de course

Je réalise un circuit pour réaliser une course, je dois prévoir un garage pour faire le plein, le départ et l'arrivée sont au même endroit et je dois faire des virages.

Quand j'ai fini, j'invite quelqu'un à faire la course sur mon circuit : et que le meilleur gagne.

Activité 8 : Art : Ma voiture en carton

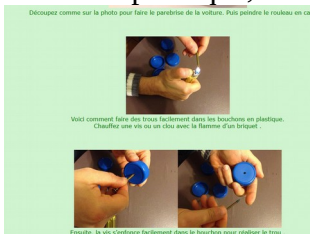
Matériel : un rouleau de papier toilette, une paille en plastique ou une tige, 4 bouchons en plastiques de la même taille (si possible des bouchons de lait car ils sont plus grands), de la peinture, des feutres pour la décoration à la fin. Et surtout un pilote (un petit personnage (Playmobil, Duplo...)).

Déroulement : (à faire avec son enfant)

1. Découper au milieu du rouleau un rectangle dont on laisse un coté afin de le plier et de le relever un peu pour faire le dossier du siège du conducteur.



2. Peindre le rouleau de la couleur de son choix
3. Percer les bouchons au milieu avec une vis qu'on a chauffé préalablement pour mieux percer le plastique, on doit pouvoir passer la paille dans les bouchons.



4. Découper la paille en deux.
5. Faire un trou de chaque coté du rouleau pour pouvoir passer les deux bouts de paille devant et derrière.
6. Glisser les roues/bouchons sur les axes/pailles. Puis couper la paille afin qu'elle ne dépasse pas trop.
7. Décorer sa voiture de course : écrire le nombre que l'on souhaite dessus et l'entourer d'un rond, puis finir de la décorer.
8. Placer le pilote, prendre une photo et l'envoyer à maitresse par mail.

Voilà à peu près le résultat attendu :



Pour les parents bricoleurs une idée de labyrinthe qui va bien avec ce livre ...

