

Proposition d'activités sur le livre : Ne laissez pas le pigeon conduire le bus !

Il faut en premier que l'enfant ré-écoute l'histoire (soit le lien We-transfer/ou Vimeo sur le Padlet avec l'histoire lue par maîtresse) ou : <https://vimeo.com/167325596>

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).

Activité 1 : Arts : Je réalise un bus pour jouer au jeu du bus

Matériel : une boîte de 10 oeufs vide, deux pics à brochettes en bois, deux ronds de cartons ou bouchons de bouteille de lait percés au milieu.

Consigne :

1. Demande à tes parents de réaliser les fenêtres du bus dans le couvercle de la boîte (éviter les deux cotés du couvercle en laissant les bords et quelques lanières afin d'avoir comme des fenêtres. (cf l'exemple en photo)



2. Peins le bus, attention n'oublie pas de peindre aussi l'intérieur de ton bus (change de couleur).
3. À l'aide des deux pics à brochette et des bouchons (ou ronds de carton) tes parents ajoutent les roues à ton bus.



4. Ça y est ton bus est fini, tu peux jouer au jeu du bus et des voyageurs.
5. Oups, non! Il te manque des voyageurs, vite cherche chez toi des bonhommes pour qu'ils puissent partir en voyage dans ton bus...

Activité 2 : Dénombrement: Le jeu du bus et des voyageurs (attention au pigeon...)

Matériel : le bus (ou une boîte de 10 œufs vide), des bonhommes (type duplo, playmobil...)

Dispositif : mettre 7 bonhommes dans le bus (un par trou de la boîte d'œuf).

Faire varier le nombre de voyageur dans le bus entre 7 et 5 * éloigner (hors de la vue depuis le bus, les bonhommes), **faire varier les bonhommes entre 5 et 2 dans le bus.

Consigne :

1. Observe bien ce bus, avant de partir il doit être complet, sinon le pigeon pourrait prendre une place.

Pour ça tu dois aller chercher autant de bonhomme qu'il reste de place dans le bus

**Voici une variante à faire en ligne : <https://read.bookcreator.com/J-fuGV5obQ5uwX8GmzeFdGMKiSLKA5uUbXE-ZJeJE7w/DbR5BAyKSUWNNoUwyesuzaw>

Activité 3 : Motricité : lancer les doudous dans le bus

Matériel : 10 à *15 doudous

Dispositif : tracer au sol avec des craies/scotch/cerceaux/bâtons... 6 à *10 cercles de la taille d'un ballon de basket, et installer la ligne de lancer à 1m50

Consigne : Sans bouger de ta ligne, tu vas faire voler tes doudous comme s'il était des pigeons en les lançant, ils veulent tous avoir une place dans le bus.

Tu dois lancer les doudous un par un de manière à remplir le bus, chaque rond est une place du bus, et il doit y avoir un doudou par place.

C'est un lancer de précision, il ne faut pas lancer fort mais être précis.

S'il fait chaud et beau : refaire le jeu à l'extérieur :avec des gants de toilettes/éponges et des bassines/tupperware : éclaboussures garanties et le plaisir aussi

Pour aider l'enfant à trouver la meilleure position voici quelques explications (le laisser faire quelques essais avant de lui montrer : <https://www.youtube.com/watch?v=nSHwDaIZKsM&list=UUPp5yvSJQ55ndZGmK9S5scA#action=share>

Activité 3 bis: Je dessine le bus des doudous pleins. Pour cela je regarde bien si j'ai dessiné autant de doudous que de doudous installés dans le bus.

Activité 4 : Langage : vers l'écrit : Je cherche la lettre W de Willems

Matériel : la feuille la lettre W de Willems , ou via l'ordinateur, crayon ou feutre. Sur le Padlet dans la colonne activités autour de l'écrit.

Consigne :

1. J'entoure ou je montre la lettre W de Willems à chaque fois que je la vois.

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

2. Je trace sur un carton avec un pinceau et de l'eau la lettre W : c'est magique dès que je la mets au soleil la lettre s'efface !!

Activité 5 : Explorer le monde : Pigeon vole : Je classe ceux qui volent et ceux qui ne volent pas

1. Dispositif : <https://learningapps.org/7136625>

Consigne : Je classe les animaux en fonction de là où ils se trouvent (mer, terre et ciel).

2. Autre dispositif (en plus ou à la place) : faire le jeu ensemble dire chacun son tour le nom d'un animal avec vole (s'il vole) ou sans rien s'il ne vole pas

Matériel : un memory/loto/ cartes sur les animaux (ou imprimer les cartes proposées sur le Padlet : dans la colonne : langage oral)

Consigne : Chacun son tour on tire une carte animal, et on dit le plus vite possible son nom. Si c'est un animal qui vole : il faut dire son nom plus le mot : vole.

Ex : Pigeon vole, lion, papillon vole...

Activité 6 : Production d'écrit : **Fil rouge** : Les aventures des doudous des élèves...
(ou les aventures d'un animal)

Consigne 1 : Nino te propose de relever ce **défi** (avec ton doudou) puis de lui raconter comment tu as réussi ce défi : trouver 10 objets où j'entends le son [a] comme dans les mots : cAmion, Avion...

Consigne 2 : Tu écoutes les aventures des doudous des copains de la classe que tes parents te lisent.

Activité 7 : langage : « À chaque conducteur son véhicule »

Dispositif : Voir le Book Créateur sur :

<https://read.bookcreator.com/bgM8ktKqbf197VatJcQBWgFk8Q2/KoPGWxlwRU6lINO9tQ8d7A>

Consigne: Tu regardes le conducteur et tu trouves son véhicule, si c'est le bon, tu tournes la page sinon essaie encore.

** Si tu connais d'autres véhicules, fait la liste avec tes parents pour qu'ils l'envoient à maitresse.*

Activité 8: Logique et géométrie : Le pigeon en Tangram

Matériel : Tangram (si vous avez, ou à imprimer et à découper (le mieux est de le décalquer sur du carton pour plus de solidité)). Pour ceux qui ne l'ont pas et ne peuvent pas imprimer, voir le modèle : je fabrique mon Tangram sur le Padlet (colonne : un peu de logique)

Consigne : Je place les différentes pièces du Tangram comme sur le modèle pour réaliser un pigeon.

**Je nomme le nom des formes géométriques à mes parents au fur et à mesure que je les place, et j'indique leur taille si besoin.*

Pour ceux qui n'accrocheraient pas ou qui n'y arriveraient pas :

Consigne : Je réalise un pigeon avec des éléments naturels (feuille d'arbre, herbes, cailloux, bois...). À faire sur le modèle (à imprimer sur le Padlet, ou à reproduire sur une feuille grâce au modèle proposé sur le Padlet)