

**Titre de l'album :** Papa, Maman, Anouk et moi

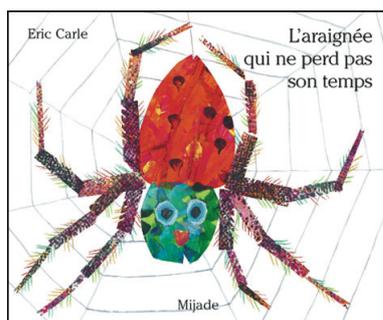
**Auteur / illustrateur :** Jérôme Ruillier

**Format :** 15,5 cm x 19 cm • Dès 2 ans

**Deux mots sur l'auteur :** Jérôme Ruillier est né le 3 mars 1966 à Fort-Dauphin (Madagascar). Il a suivi des études aux Arts Décoratifs de Strasbourg en atelier d'illustration. Plus passionné des montagnes et d'alpinisme que de dessin, il est renvoyé de sa première année, puis reprend l'année suivante. Depuis, il illustre avec talent des albums pour enfants.

**Deux mots sur le livre :** Papa, Maman, Anouk et moi, on s'aime très très fort. Mais parfois, on se fâche... Jérôme Ruillier illustre merveilleusement bien les relations familiales par l'intermédiaire d'un morceau de corde. La corde se tend, se rompt, éclate en mille morceaux, puis se renoue.





**Titre de l'album :** L'araignée qui ne perd pas son temps

**Auteur / illustrateur :** Éric Carle

**Format :** 29,3 cm x 21 cm • Dès 2 ans

**Deux mots sur l'auteur :** Éric Carle est né en 1929 à Syracuse, dans l'état de New York. Durant plusieurs années, il exerce à New York son métier d'illustrateur avant de produire son premier succès : « La chenille qui fait des trous ». Publié en 1968, traduit en plus de 45 langues, le livre s'est vendu à des millions d'exemplaires à travers le monde. Depuis, la carrière d'Éric Carle est jalonnée de succès de librairie internationaux et de prestigieuses récompenses.

**Deux mots sur le livre :** Une araignée tisse sa toile. Elle travaille obstinément. Pas question de folâtrer, de jouer, de se promener : elle n'en a pas le temps. Son ouvrage terminé, l'araignée se repose. Une mouche arrive et se prend dans sa toile. Elle n'a plus qu'à la cueillir. L'araignée n'a pas perdu son temps !



## INTRODUCTION ET LECTURE DE L'ALBUM

L'objectif de cette fiche est d'aborder avec les enfants de la maternelle les domaines de la psychomotricité fine, des mathématiques, du langage, des arts plastiques, de l'organisation spatiale et du sens du toucher.

Nous avons lu en classe les livres « Papa, Maman, Anouk et moi » et « L'araignée qui ne perd pas son temps ». Nous avons ensuite vérifié la compréhension à la lecture des élèves :

- De quoi parle-t-on dans le premier livre ? Et dans le second ?
- À l'aide de quel matériel l'auteur illustre-t-il son histoire ?
- Avec quoi l'araignée fabrique-t-elle sa toile ?

Nous allons donc travailler avec de la ficelle, du fil, etc.
--

Nous avons mis à disposition des enfants des ficelles en tout genre (couleurs, textures, longueurs, etc.) Les élèves ont librement manipulé le matériel. Par la suite, nous leur avons demandé de verbaliser et d'exprimer leur créativité.

**Par mesure de sécurité, l'enseignante doit rester vigilante et surveiller attentivement les enfants qui manipulent ce matériel.**



## 1. PSYCHOMOTRICITÉ FINE

Plusieurs activités de psychomotricité fine sont proposées aux enfants de la maternelle.

Enrouler et dérouler la ficelle autour de son doigt, de bobines et de supports.

### **Jeu 1 :** *Le cœur des fleurs*

L'élève doit enrouler la ficelle autour du cœur de la fleur.



### **Jeu 2 :** *Les boucles du mouton*

L'enfant doit enrouler la ficelle autour de son doigt afin de réaliser les boucles du mouton.



Faire passer un fil à travers un objet.

**Jeu 3 : L'araignée, sa toile et le soleil**

L'élève doit enfiler les perles sur un fil afin de fabriquer les rayons du soleil et les pattes de l'araignée. Il doit également faire passer la ficelle à travers les trous de l'assiette pour créer la toile de l'araignée.



Démêler une boule de laine.

Les exercices d'enfilage et de laçage sont stimulants pour la coordination œil-main. Ces jeux permettent de travailler l'habileté manuelle et la précision du geste, tous deux nécessaires pour l'apprentissage du graphisme et de l'écriture. Ces jeux apprennent aux enfants à patienter, se concentrer et persévérer.



## 2. IMAGE MENTALE

Demandez aux élèves plus âgés de représenter une maison, des vagues ou d'autres formes plus complexes avec les ficelles mises à leur disposition.

## 3. SENS DU TOUCHER

### *Jeu 4 : Le jeu du toucher*

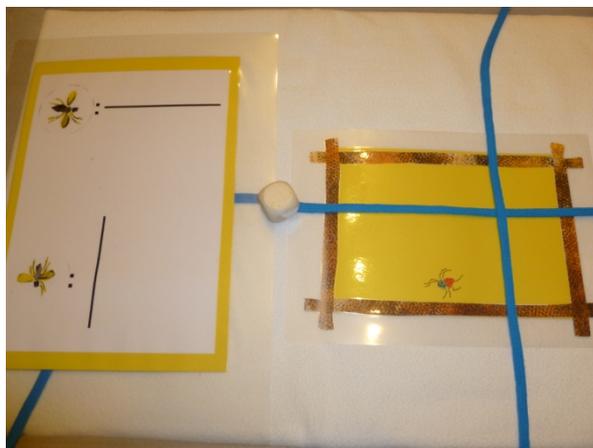
Bandez les yeux des enfants. Demandez-leur de retrouver par le toucher la forme, la lettre ou le dessin tracé avec la ficelle sur un carton. Ces formes, lettres et dessins leur ont été présentés au préalable.



## 4. ORGANISATION SPATIALE

### *Jeu 5 : Les lignes horizontales et verticales*

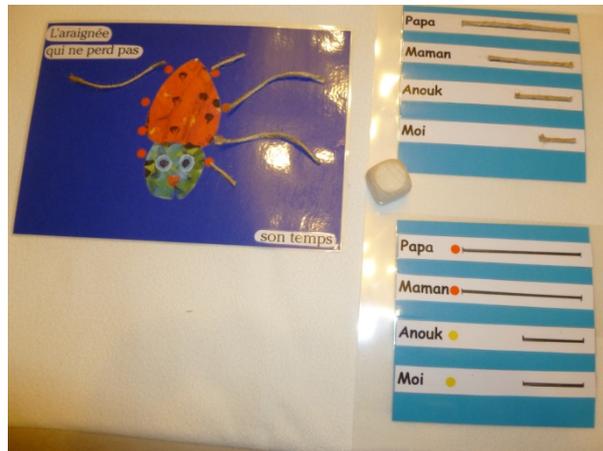
Selon l'indication du dé, l'élève devra reconstituer la toile de l'araignée qui ne perd pas son temps en disposant les ficelles horizontalement ou verticalement.



## 5. MATHÉMATIQUE

### Jeu 6 : *Les longueurs des pattes de l'araignée*

L'enfant choisit la patte (le bout de ficelle) dont la longueur correspond à l'indication du dé, pour reconstituer son araignée.



## 6. LANGAGE

### Jeu 7 : *Je lis les mots « papa », « maman », « Anouk » et « moi »*

Selon l'indication du dé, l'élève choisit le mot correspondant afin de remplir au plus vite sa planche.



## 7. ESTHÉTIQUE

### **Jeu 8 :** *Le cadre relief avec corde*

Réalisez une forme sur une toile avec de la ficelle et demandez à l'enfant de décorer la toile. Peignez plusieurs fois la ficelle afin de créer un effet en relief.



### **Jeu 9 :** *La peinture au fil*

Sur une feuille A3, l'élève applique quelques gouttes de peinture de toutes les couleurs. Il place un long fil sur la longueur de la feuille en laissant les extrémités dépasser.

Une fois la feuille repliée, l'enfant tire les extrémités du fil à plusieurs reprises pour obtenir un effet original.



### **Jeu 10 : *Le fil à la bonne place***

Les élèves peignent des zones de couleurs en veillant à ne pas mélanger les couleurs. Ensuite, ils collent des morceaux de laine ou cure-pipes de même ton sur les taches correspondantes.

Les enfants peuvent aborder ce jeu d'une autre manière. Ils collent le bout de ficelle sur une feuille blanche et peignent ensuite les alentours de cette ficelle en utilisant la couleur correspondante.

L'objectif de cette activité est d'apprendre les couleurs et de s'entraîner à faire des cercles.

### **Jeu 11 : *Le tampon ficelle***

Préparez un carré de polystyrène et étalez de la colle blanche dessus à l'aide d'un couteau en plastique. Utilisez la ficelle afin de créer un objet ou une forme sur le polystyrène. Collez-la, laissez sécher et puis, imbitez la ficelle d'une couleur.

Demandez à vos élèves d'appliquer le tampon de polystyrène sur un support et de le décorer selon leurs envies.

### **Jeu 12 : *Du fil à retordre à la manière de Miro***

L'objectif de ce jeu est de réinvestir le vocabulaire graphique de l'artiste dans un projet décoratif. L'enfant doit froisser et rouler du papier aluminium pour en faire des colombins. Il va ensuite se servir de ces colombins pour reproduire les signes du répertoire graphique de l'artiste.

### **Jeu 13 : *La technique du quilling***

Initiez les élèves à la technique du quilling ou adaptez-la et laissez parler la créativité de l'enfant. Cette activité est cependant plus adaptée aux élèves de l'enseignement primaire.



