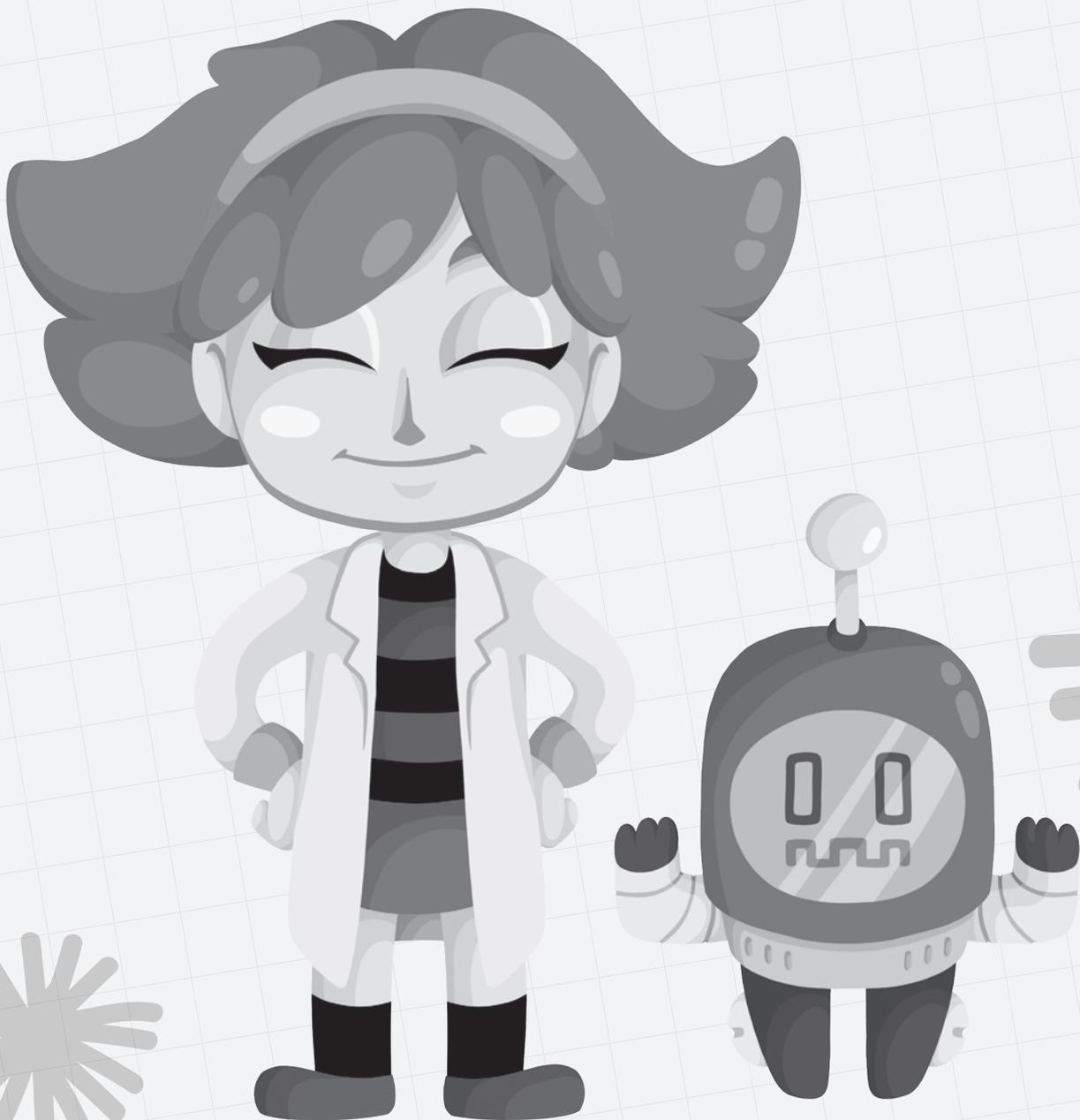




CE1

# Culture

TRIMESTRE 2





## LE MODE D'EMPLOI

Chaque trimestre se compose de **deux manuels interdépendants** et distinctifs. Le premier propose une approche académique et classique, tandis que le second se veut ludique et immersif.

### 1 Le manuel encadrant

Il s'agit du manuel que vous êtes en train de lire. Sa couverture est en noir et blanc.

Destiné à **l'adulte**, il présente : les objectifs pédagogiques, les compétences travaillées, les corrections, divers conseils, ainsi que le matériel nécessaire pour chaque activité.

Les dernières pages constituent **les annexes**, à découper dans l'ordre inverse de lecture. Elles complètent les activités du manuel apprenant.

### 2 Le manuel apprenant

Il s'agit du manuel de **l'élève**, qui est amené à écrire directement sur ses pages.

Chaque trimestre se compose de trois chapitres.

Chaque chapitre propose une ou plusieurs missions, qui correspondent chacune à des séquences d'apprentissage.

Le tout se présente sous forme d'histoire interactive : les différentes activités permettent aux personnages d'avancer dans leurs aventures ; laissez-vous guider par le fil rouge proposé !

Vous pouvez accéder aux histoires en audio en scannant les QR codes.

12

Un cercle vert, similaire à une barre de chargement, entoure la pagination en bas à droite. En affichant la progression au sein de la mission, il sert de repère et permet de s'organiser dans ses apprentissages.



## LE DÉROULÉ D'UNE MISSION

Chaque mission offre un déroulé pédagogique explicite et progressif, menant à la leçon et à l'objectif d'apprentissage. Une mission se découpe en **cinq parties distinctes** :

### 1 L'histoire

Une double-page de lecture introduit les aventures des protagonistes et induit la notion à étudier. Les rectangles vert clair contiennent les textes narratifs, relatifs aux actions des personnages. Il est possible de colorier les zones blanches qui recouvrent le bord des photographies.

### 2 Je comprends

C'est le cœur de la séquence, centrée sur une approche d'apprentissage par soi-même. Plusieurs activités se succèdent, avec de la manipulation, des jeux, des expérimentations...

Les éléments découpables en annexes sont parfois nécessaires pour les réaliser. Une activité aboutit à **un mémo**, qui sert de bilan des apprentissages.

### 3 La leçon de mon prof

Une leçon-bilan de l'entièreté de la mission est présentée sous deux formats, afin que l'apprenant choisisse celui qui lui correspond. Une icône y est associée.



**La leçon textuelle** permet un apprentissage par la lecture.



**La carte mentale** est adaptée pour un apprentissage visuel.

### 4 À toi de jouer !

Cette partie sert à se réapproprier la notion étudiée à travers quelques jeux.

### 5 On s'entraîne

Pour finir, plusieurs exercices classiques sont proposés avec une difficulté croissante. Le but est de réinvestir les connaissances acquises progressivement dans la mission.



# SOMMAIRE

## CHAPITRE

# 01

## PIXEL APPREND À SE REPÉRER DANS LE TEMPS

### 1 Mission 1 : temps ..... P.1 Le rendez-vous manqué

#### Pré-requis :

- Connaître les 12 mois de l'année dans l'ordre.
- Lire et écrire la date en entier et en abrégé.

#### Objectifs de la mission :

- Se repérer sur un calendrier en colonne.
- Situer des événements les uns par rapport aux autres.

### 2 Mission 2 : temps ..... P.9 L'heure de faire n'importe quoi !

#### Objectifs de la mission :

- Identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des saisons
- Travailler les notions d'antériorité, de postérité et de cycle





## 02

## ZOÉ, UNE SCIENTIFIQUE EN HERBE

### 1 Mission 1 : espace ..... P.15 De la moquette ?!

#### Pré-requis :

- Maîtriser le lexique de position (droite, gauche, au-dessus, en-dessous, sur, sous...).
- Savoir situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

#### Objectifs de la mission :

- Savoir représenter un espace familier (chambre) sous la forme d'une maquette et d'un plan.
- Savoir se repérer dans un espace familier (chambre / maison) via les dessins, les maquettes, les plans.

### 2 Mission 2 : temps ..... P.22 Ce n'est pas une carte à collectionner !

- Découvrir son identité (personnelle et administrative) et prendre conscience de son unicité
- Savoir lire et rechercher des informations sur une Carte Nationale d'identité



## 03

## À LA DÉCOUVERTE DE LA VILLE !

### 1 Mission 1 : espace ..... P.27 Des vaches en ville ?

- Découvrir le quartier (en ville) : ses principaux espaces et leurs fonctions.
- Identifier les acteurs urbains et leurs rôles.

### 2 Mission 2 : espace ..... P.31 Le trésor de la pieuvre

#### Pré-requis :

- Maîtriser le lexique de position
- Savoir se repérer dans un espace familier via les dessins, les maquettes, les plans.

#### Objectifs de la mission :

- De la maquette au plan : reconnaître et faire correspondre les bâtiments et les emplacements
- Identifier les points cardinaux sur la rose des vents.
- Savoir prélever les informations sur un plan : titre, légende, points cardinaux.
- Se déplacer sur un plan.

**Prérequis :**

- connaître les 12 mois de l'année dans l'ordre ;
- lire et écrire la date en entier et en abrégé.

**Objectifs de la mission :**

- se repérer sur un calendrier annuel en colonne ;
- situer des événements les uns par rapport aux autres.

1

**Écoute** ou **lis à voix haute** le texte.

- **Si pas de possibilité d'écoute** : l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.
- **Consigne pour l'adulte** : tout au long de la mission, laissez à disposition **la frise des mois de l'année de la mission 1 du chapitre 2 du trimestre 1**.
- **Consigne pour l'adulte** : nous vous recommandons de présenter à votre enfant un véritable calendrier annuel disposé en colonne afin qu'il puisse appréhender l'objet réel en le touchant, en le manipulant.
- **Consigne pour l'adulte** : nous avons fait le choix d'utiliser un calendrier annuel en colonne pour permettre à votre enfant de développer de solides repères autour du repérage dans le temps, sans introduire d'autres formes de lecture complexes. Cependant, vous pouvez expliquer à votre enfant qu'il existe d'autres formes de calendriers, tels que les calendriers sous forme de tableaux (mois par mois). En montrant à votre enfant des exemples de ces différents types de calendriers, vous lui offrez l'opportunité de découvrir d'autres façons de représenter les mois de l'année. Cela peut être une discussion intéressante pour élargir ses connaissances tout en restant centré sur l'utilisation du calendrier en colonne pour l'instant.

**Compétences travaillées : activités 1, 2 et 3**

Se repérer sur un calendrier annuel en colonne (extrait de calendrier d'1 mois) :

- identifier et distinguer : le mois, les noms des jours, les numéros des jours, les événements ;
- rechercher et placer des événements et les situer les uns par rapport aux autres ;
- être capable de retranscrire une date par la lecture sur calendrier.

1

**Observe** le frigo de Zoé.

**Retrouve** et **entoure** ce qui, pour toi, est le calendrier.



2 Comment as-tu reconnu le calendrier ? **Réponds à l'oral.**

- **Réponses possibles :** Je sais que c'est le calendrier parce qu'il y a le nom des mois, des numéros, et des lettres. Il y a des cases vides pour écrire des choses à l'intérieur.
- **Matériel :** découpez et utilisez les annexes 1 et 2.
- **Consigne pour l'adulte :** expliciter le terme « extrait », dites à l'enfant qu'il s'agit d'un morceau, d'un bout de calendrier et non du calendrier entier.

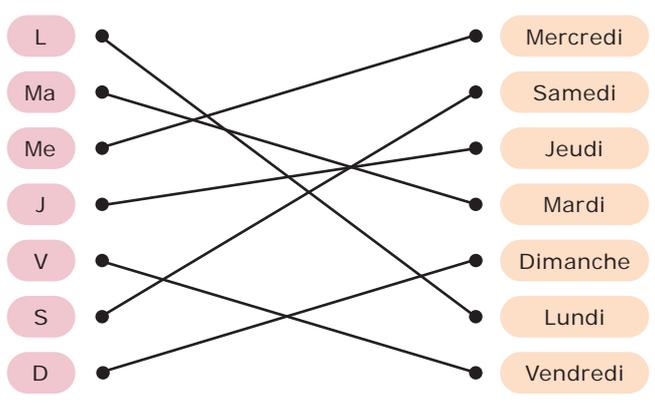
1 **Observe** l'extrait du calendrier.

- **Consigne pour l'adulte :** si l'enfant éprouve des difficultés à placer les étiquettes sur le calendrier, aiguillez-le en lui posant des questions. Par exemple : Qu'est-ce que c'est « octobre » ? Une semaine ? Un jour ? Un mois ? À ton avis, que veulent dire les lettres dans les cases vertes ?

Expliquez à l'oral ce qu'est un événement, dire : « Un événement est un jour où il se passe quelque chose d'important, quelque chose qu'il ne faut pas oublier. Comme un anniversaire, un rendez-vous, un jour où on ne travaille pas... ».

2 **Récupère** le calendrier et les étiquettes. Puis, **lis** les étiquettes **à voix haute**. Sur cet extrait de calendrier, **place** les étiquettes sur les cases qui correspondent. Une fois qu'un adulte a validé tes propositions. **Colle** les étiquettes.

3 Avec une règle, **relie** chaque lettre au jour de la semaine qui correspond.



4

En t'aidant de l'extrait du calendrier, **réponds** aux questions suivantes **en coloriant** la bonne réponse.

À quelle année correspond cet extrait du calendrier ?

Ce calendrier correspond à l'année 2025

À quel mois correspond cet extrait du calendrier ?

Ce calendrier correspond au mois de janvier

Combien y a-t-il de jours dans ce mois ?

Il y a 31 jours dans le mois.

Quel est le nom du premier jour de ce mois ?

Le premier jour de ce mois est le mercredi

Quel est le nom du dernier jour de ce mois ?

Le dernier jour de ce mois est le vendredi

5

En t'aidant de l'extrait du calendrier, **suis les indications suivantes.**

**Retrouve et montre avec ton doigt la ligne du mardi 7 janvier.**

Que se passe-t-il ce jour-là ?

Ce jour-là Zoé ira *chez le dentiste*.

L	6	
Ma	7	Dentiste
Me	8	

6

**Retrouve et montre avec ton doigt le jour où Pixel et Zoé se baladent en forêt.**

Écris la date en entier de cet événement.

Date de la balade en forêt : *dimanche 26 janvier 2025.*

S	25	
D	26	Balade en forêt
L	27	

7

**Retrouve et montre avec ton doigt le Jour de l'An**, c'est un événement particulier.

Comment appelle-t-on ce type d'événement ?

Quel est le nom du premier jour de ce mois ?

un jour férié

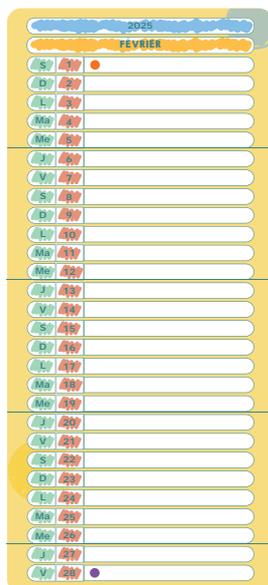
Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel se repère de mieux en mieux sur un calendrier.

ACT 3

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 3.

1

**Récupère et observe** l'extrait du calendrier.  
Puis, **complète-le**, en suivant les indications.



- Colorie en vert toutes les cases des noms des jours de la semaine.
- Colorie en rouge toutes les cases des numéros des jours.
- Colorie en jaune la case du mois.
- Colorie en bleu la case de l'année.
- Dessine un rond orange sur la ligne du premier jour de ce mois.
- Dessine un rond en violet sur la ligne du dernier jour de ce mois.

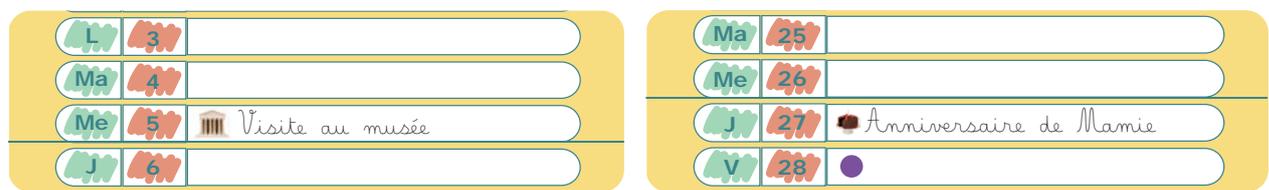
Quel sera le nom du premier jour du mois d'après ?  samedi

**2** En t'aidant de l'extrait du calendrier, **réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.

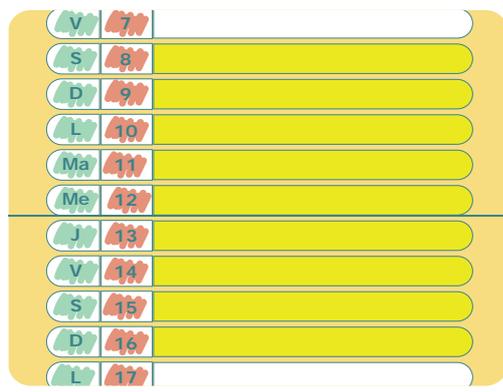
- À quel mois correspond cet extrait du calendrier ?  février
- Combien y a-t-il de dimanches ?  3
- Combien y a-t-il de semaines complètes ?  3
- Quel sera le nom du premier jour du mois d'après ?  samedi

**3** **Récupère** les étiquettes des événements. **Lis-les à voix haute.**  
 En suivant les indications de Zoé, **place** les étiquettes sur l'extrait du calendrier.  
 Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** les étiquettes sur l'extrait du calendrier au bon endroit.

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 4.
- **Consigne pour l'adulte** : si l'enfant éprouve des difficultés à placer les événements sur le calendrier, faites lire et comprendre le mémo ci-dessous au préalable.



**4** En suivant les indications de Zoé, **colorie en jaune** les jours où Pixel et Zoé seront en vacances.



5

**Remets** dans l'ordre chronologique les événements du mois de février en les **numérotant** les bulles de 1 à 3.

3

Anniversaire de Mamie

2

La visite au musée

1

Le début des vacances

Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel sait désormais compléter un calendrier !

ACT 4

### Compétences travaillées : activité 4

Se repérer sur un calendrier annuel en colonne (extrait de calendrier d'1 mois) :

- se repérer sur un extrait du calendrier en colonne (3 mois) ;
- identifier et distinguer : le mois, les noms des jours, les numéros des jours, les événements ;
- rechercher et placer des événements et les situer les uns par rapport aux autres ;
- être capable de retranscrire une date par la lecture sur calendrier.

● **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 5 et 6.

● **Consigne pour l'adulte** : si besoin, expliquez à l'enfant que le Printemps est une saison.

1

**Récupère** et **observe** l'extrait du calendrier.

2

**Récupère** les étiquettes des événements. **Lis-les à voix haute.**

En suivant les indications de Zoé, **place** les étiquettes sur l'extrait du calendrier.

Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** les étiquettes au bon endroit.

● **Consigne pour l'adulte** : avant de faire placer les étiquettes, demandez à l'enfant de montrer la colonne qui correspond au mois de mars.



• **Écris la date en abrégé** du 1er jour du printemps : 20 /03 /25

3

En suivant les indications de Zoé, **colorie en jaune** les jours du mois d'avril et ceux du mois de mai où Pixel et Zoé seront chez Mamie et Papi.

2025	
AVRIL	MAI
Ma 1	J 1
Ma 2	V 2
J 3	S 3
V 4	D 4
S 5	L 5
D 6	Ma 6
L 7	Ma 7
Ma 8	J 8
Ma 9	V 9
J 10	S 10
V 11	D 11
S 12	L 12
D 13	Ma 13
L 14	Ma 14
Ma 15	J 15
Ma 16	V 16
J 17	S 17
V 18	D 18
S 19	L 19
D 20	Ma 20
L 21	Ma 21
Ma 22	J 22
Ma 23	V 23
J 24	S 24
V 25	D 25
S 26	L 26
D 27	Ma 27
L 28	Ma 28
Ma 29	J 29
Ma 30	V 30
J 31	S 31

Combien de jours resteront-ils chez Mamie et Papi ?

✓ 14 jours

4 En t'aidant de l'extrait du calendrier, **réponds** aux questions **en coloriant** la ou les bonne(s) réponse(s).

- À quelle année correspond cet extrait du calendrier ? 2025
- À quels mois correspond cet extrait du calendrier ? mars avril mai
- Combien de jours fériés y aura-t-il au mois de mars ? 0
- Combien de jours fériés y aura-t-il au mois d'avril ? 1
- Combien de jours fériés y aura-t-il au mois de mai ? 3
- Quel jour serons-nous le 29 mai 2025 ? Jeudi

Génial ! Comme ça on n'oubliera pas de préparer nos affaires pour partir en vacances chez Papi et Mamie ! Merci Pixel !

ATDJ

1 **Complète** le texte **en coloriant** la bonne réponse.

Un calendrier est un outil qui sert à se repérer dans l'année.

On l'utilise pour :

- 1 connaître la date du jour.
- 2 se rappeler la date des événements importants.

2 **Complète** chaque case de cet extrait de calendrier **en écrivant** les mots qui conviennent : événements – nom des jours – nom du mois – année – numéro des jours

Diagram illustrating the components of a calendar snippet:

- année** (year): points to the year '2025' at the top.
- nom du mois** (month name): points to 'JANVIER'.
- nom des jours** (day names): points to the abbreviations 'Me', 'J', 'V', 'S', 'D', 'L', 'Ma', 'Me'.
- numéro des jours** (day numbers): points to the numbers '1' through '8'.
- événements** (events): points to 'FÉRIÉ - Jour de l'An' and 'Dentiste'.

3 **Colorie** l'étiquette des jours **en respectant** le code couleur.

D	Ma	V	S	J	Me	L
Jeudi	Lundi	Mercredi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Mardi

1 Récupère l'extrait du calendrier et **observe-le**.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 7.

2 Réponds aux questions **en coloriant** la bonne réponse.

À quelle année correspond cet extrait du calendrier ?

À quels mois correspond cet extrait du calendrier ?

Combien de jours y a-t-il dans ce mois ?

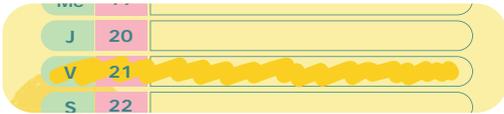
Quel est le nom du dernier jour de ce mois ?

Combien y a-t-il de semaines complètes dans ce mois ?

3 Écris la date en entier du Jour de l'An.

Samedi 1<sup>er</sup> janvier 2022.

4 Sur l'extrait du calendrier, **colorie en jaune** le jour de l'anniversaire de Louka.



5 Sur l'extrait du calendrier, **colorie en violet** le jour de l'anniversaire de Maya.



6 Récupère l'extrait du calendrier et **observe-le**.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 8.

7 En t'aidant de l'extrait du calendrier, **réponds** aux questions **en écrivant** la bonne réponse.

À quelle année correspond cet extrait du calendrier ?

Il correspond à l'année 2027.

Combien de jours y a-t-il en juin ?

Il y a 30 jours en juin.

Combien de jours y a-t-il en juillet ?

Il y a 31 jours en juillet.

À quels mois correspond cet extrait du calendrier ?

Il correspond aux mois de juin, juillet et août.

Combien y a-t-il de week-ends complets en juillet ?

Il y a 4 week-end complets au mois de juillet.

Quel jour serons-nous le 10 juin 2027 ?

Nous serons jeudi.

Quel jour serons-nous le 5 août 2027 ?

Nous serons lundi.

8

Observe cet extrait du calendrier. Puis, **suiv** les indications.

- 1) **Colorie en jaune** le jour de l'été.
- 2) **Écris** la date en entier du premier jour de l'été 2027.

Lundi 21 juin 2027.

S 19		L 19	
D 20		Ma 20	
L 21	ÉTÉ	Me 21	
Ma 22		J 22	

- 1) **Colorie en bleu** le jour de la Fête Nationale.
- 2) **Écris** la date en entier et en abrégé du premier jour de la Fête Nationale.

Mercredi 14 juillet 2027      14 / 07 / 27

	L 12		J 12
	Ma 13		V 13
	Me 14	FÉRIÉ - Fête nationale	S 14
	J 15		D 15

9

Sur l'extrait du calendrier, **colorie en violet** les vacances de Maxime. Puis, **complète** la bulle de Maxime **en écrivant** le bon nombre.

2027	
JUILLET	AOÛT
J 1	Di 1
V 2	Lu 2
S 3	Ma 3
D 4	Me 4
L 5	J 5
Ma 6	V 6
Me 7	S 7
J 8	D 8
V 9	L 9
S 10	Ma 10
D 11	Me 11
L 12	J 12
Ma 13	V 13
Me 14	S 14
J 15	D 15
V 16	L 16
S 17	Ma 17
D 18	Me 18
L 19	J 19
Ma 20	V 20
Me 21	S 21
J 22	D 22
V 23	L 23
S 24	Ma 24
D 25	Me 25
L 26	J 26
Ma 27	V 27
Me 28	S 28
J 29	D 29
V 30	L 30
S 31	Ma 31



Je partirai en vacances  
16 jours.

**Objectifs de la mission :**

- identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des saisons ;
- travailler les notions d'antériorité, de postérité et de cycle.

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

- **Consigne pour l'adulte :** tout au long de cette mission, nous explorerons les saisons en France métropolitaine. Cependant, nous utiliserons le terme « France » pour faciliter la compréhension. N'hésitez pas à expliquer à votre enfant que la France ne se limite pas à la France métropolitaine et qu'il existe d'autres régions en France à travers le monde, avec des saisons différentes.

**Compétences travaillées : activités 1 et 2**

- connaître et différencier les 4 saisons (France métropolitaine) ;
- identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des saisons ;
- travailler les notions d'antériorité, de postérité et de cycle ;
- connaître les grandes caractéristiques des 4 saisons (France métropolitaine).

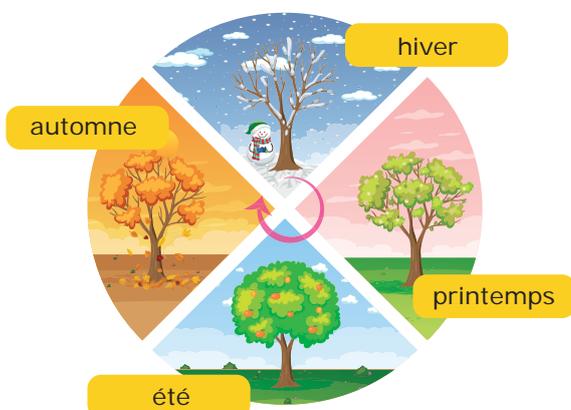
- **Matériel :** découpez et utilisez les annexes 9 et 10.

- **Consigne pour l'adulte :** précisez à l'oral que même s'il y a 4 arbres, il s'agit du même arbre qui change au fil des saisons.

1

Récupère et observe la roue des saisons de l'année.

Récupère les étiquettes, puis colle-les sur la case qui correspond. *Pour t'aider, lis les devinettes.*



N°1

Au printemps, mes bourgeons commencent à éclore, laissant apparaître de délicates fleurs colorées.

N°2

En hiver, mes branches sont nues, mais je suis entouré de paysages enneigés et de bonhommes de neige.

N°3

En été, je suis touffu et je fais souvent des fruits.

N°4

En automne, mes feuilles se parent de couleurs orange, rouge et jaune, créant un magnifique tapis coloré sur le sol. Les enfants aiment sauter dans mes feuilles.

2

En t'aidant de la roue des saisons, **réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.

Combien y a-t-il de saisons dans une année ?  4

Quelle saison y a-t-il après le printemps ?  l'été

Quelle saison y a-t-il avant le printemps ?  l'hiver

Quelle saison y a-t-il après l'automne ?  l'hiver

Quelle saison y a-t-il avant l'été ?  le printemps

Grâce à toi, Pixel a réussi à découvrir les 4 saisons de l'année !

ACT 2

1

**Récupère** et **observe** les illustrations, puis **complète** chaque case **en écrivant** le mot qui convient :

L'été - L'hiver - Le printemps - L'automne

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 11.



2

**Lis à voix haute** les phrases ci-dessous.

En t'aidant des illustrations, **colorie** chaque phrase **en respectant** le code couleur.

L'ÉTÉ

L'HIVER

LE PRINTEMPS

L'AUTOMNE

Il fait très froid !

Les feuilles des arbres changent de couleur et tombent.

Des bourgeons apparaissent sur les arbres.

Il fait très chaud !

Les arbres n'ont plus de feuilles.

Les animaux profitent !

Certains animaux font des réserves de nourriture et d'autres s'envolent pour les pays chauds.

Les animaux ont des petits.

Il y a souvent du brouillard et de la pluie !

C'est la saison des fruits !

Il y a des fleurs !

Certains animaux hibernent.

**Récupère** les 4 étiquettes des personnages. **À l'oral, décris** comment ils sont habillés. **Colle** chaque étiquette sur le paysage qui correspond.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 12.



Grâce à toi, Pixel a réussi à ...(voir avec eve)

### Compétences travaillées : activité 3

- connaître le calendrier des saisons et leurs durées (France métropolitaine) ;
- identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des saisons ;
- travailler les notions d'antériorité, de postérité et de cycle 4.

● **Consigne pour l'adulte** : la date du début des saisons n'est pas fixe puisqu'elle dépend de l'équinoxe et du solstice, c'est pourquoi nous utiliserons les termes « vers le 21 ».

● **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 13 et 14.

**Observe** la frise des saisons de l'année.

Puis, **récupère** les étiquettes et **lis-les à voix haute**.  
**Place** chaque étiquette sur le carré gris qui correspond.  
 Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle-les**.



3

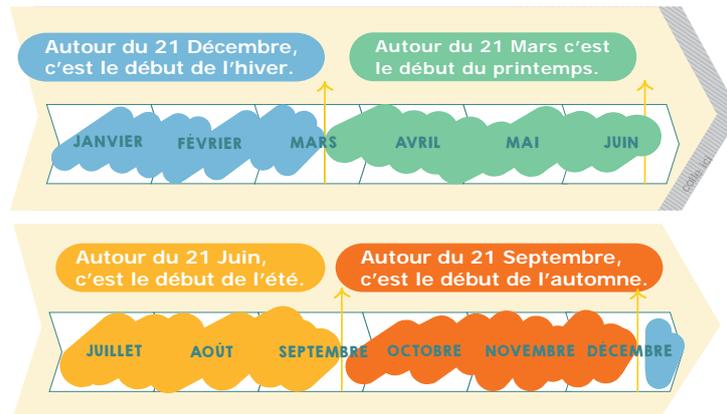
En t'aidant des étiquettes, **colorie** les cases des mois **en respectant** le code couleur.

L'ÉTÉ

L'HIVER

LE PRINTEMPS

L'AUTOMNE



4

En t'aidant de la frise des saisons, **réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.

Quelle est la saison du mois de mai ?

 printemps

Quelle est la saison du mois de novembre ?

 automne

Quelle est la première saison de l'année ?

 hiver

Qu'est-ce qui commence autour du 21 juin ?

 été

Quels sont les mois qui ont deux saisons ?

 mars  juin

 septembre  décembre

Grâce à toi, Pixel a réussi à fabriquer la frise des saisons de l'année.

- **Consigne pour l'adulte** : il est important d'expliquer à votre enfant que les saisons durent en réalité 3 mois, soit 2 mois complets et une partie des mois voisins. Cela équivaut à la même durée que 3 mois.

ATDJ

1

**Complète** le texte en utilisant les mots suivants :

hiver – saisons – automne – année – printemps – été

En France, dans une *année*, il y a 4 *saisons* qui se suivent toujours dans le même ordre : l'*hiver* ; le *printemps* ; l'*été* et l'*automne*.

2

**Complète** chaque phrase **en coloriant** la bonne réponse.

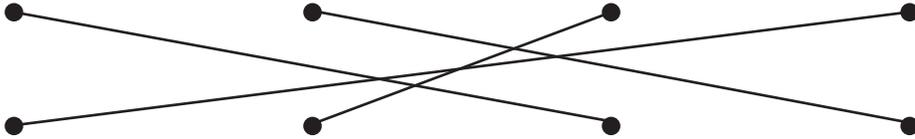
Chaque saison dure  mois. On change de saisons tous les 3 mois vers le .

Il y a 4 mois qui ont  saisons en même temps !

La première et la dernière saison de l'année sont .

1

Avec une règle, **relie** chaque image à la saison qui correspond.  
Puis, **entoure** ta saison préférée !



L'AUTOMNE

LE PRINTEMPS

L'HIVER

L'ÉTÉ

2

Avec une règle, **relie** chaque image à la saison qui correspond.  
Puis, **entoure** ta saison préférée !

- **Consigne pour l'adulte :** l'enfant peut néanmoins commencer cette frise avec la saison qu'il souhaite si l'ordre des saisons est respecté, puisqu'il ne s'agit pas de la frise de l'année.



3

**Complète** le tableau **en écrivant** les saisons qui conviennent.

La saison d'avant c'est :	En ce moment c'est :	La prochaine saison sera :
Le printemps	L'ÉTÉ	L'automne
L'hiver	LE PRINTEMPS	L'été
L'été	L'AUTOMNE	L'hiver
L'automne	L'HIVER	Le printemps

4

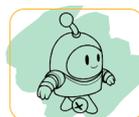
**Colorie** les images **en respectant** le code couleur :

L'ÉTÉ

L'HIVER

LE PRINTEMPS

L'AUTOMNE



5 Avec une règle, **relie** chaque devinette à la date qui correspond.

Je suis le début du printemps.	●	●	Vers le 21 septembre.
Je suis le début de l'hiver.	●	●	Vers le 21 décembre.
Je suis le début de l'automne.	●	●	Vers le 21 juin.
Je suis le début de l'été.	●	●	Vers le 21 mars.

6 Réponds aux devinettes **en utilisant** les mots suivants :

septembre – mars – décembre - juin

Je suis le mois où il y a l'hiver et le printemps, je suis : <i>mars</i>	Je suis le mois où il y a le printemps et l'été, je suis : <i>juin</i>
Je suis le mois où il y a l'automne et l'hiver, je suis : <i>décembre.</i>	Je suis le mois où il y a l'été et l'automne, je suis : <i>septembre</i>

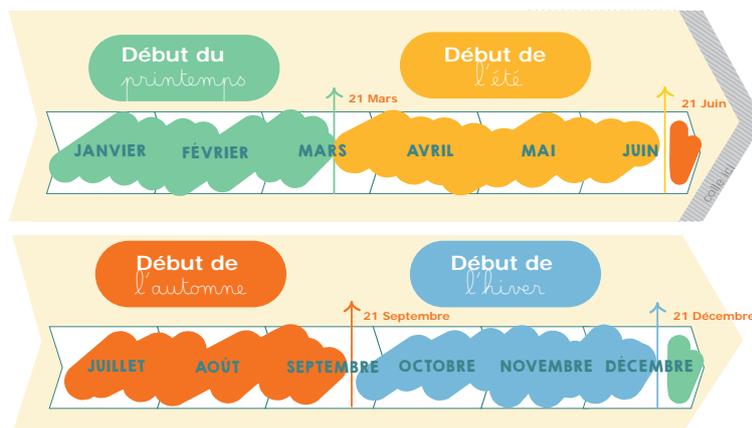
7

Récupère la frise des saisons de l'année.  
Complète les cases **en écrivant** la saison qui correspond.  
Colorie les cases des mois **en respectant** le code couleur.

L'ÉTÉ
L'HIVER
LE PRINTEMPS
L'AUTOMNE

! Certains mois auront 2 couleurs !

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 15.



8 En t'aidant de la frise, **complète** chaque phrase **en écrivant** la bonne saison.

Au mois de janvier, c'est l'hiver.  
 Au mois de novembre, c'est l'automne.  
 Au mois d'avril, c'est le printemps.  
 Au mois de juillet, c'est l'été.  
 Au mois de mars, c'est l'hiver et le printemps.  
 Au mois de juin, c'est le printemps et l'été.

**Prérequis :**

- maîtriser le lexique de position (droite, gauche, au-dessus, en dessous, sur, sous...) ;
- savoir situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

**Objectifs de la mission :**

- savoir représenter un espace familial (chambre) sous la forme d'une maquette et d'un plan.
- savoir se repérer dans un espace familial (chambre/maison) via les dessins, les maquettes, les plans.

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

- Si pas de possibilité d'écoute : l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.

**Compétences travaillées : activités 1, 2 et 3**

- se repérer dans un espace familial (chambre) via le dessin ;
- représenter l'espace de la chambre en réalisant une maquette ;
- représenter l'espace de la chambre en réalisant un plan à partir de la maquette.

Sur l'image, **colorie** chaque élément important en suivant le code couleur :

1

portes

fenêtres

lit de Zoé

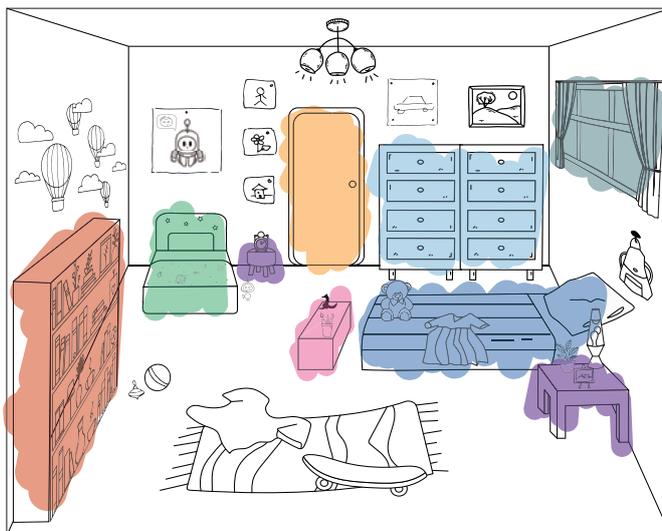
lit de Pixel

table(s) de chevet

coffre en bois

bibliothèque

armoire



2

En t'aidant de l'image, **complète** les phrases **en coloriant** la réponse qui convient.

Sans compter la porte et la fenêtre, il y a **7 meubles** en tout.

La bibliothèque se trouve **devant le lit de Pixel**

L'armoire se situe au fond et **à droite** de la chambre.

La fenêtre se situe **au-dessus du lit de Zoé.**

Le lit de Pixel se trouve au fond et **à gauche** de la chambre.

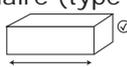
La table de chevet de Zoé se situe **à droite** de son lit.

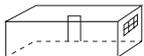
**Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel et Zoé ont réussi l'opération repérage !**

● **Matériel à préparer en amont de l'activité :** maquette de la bibliothèque, du lit de pixel, de l'armoire, des deux tables de chevet, du lit de Zoé et du coffre.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 16.

1) Préparez les meubles (les solides) pour la maquette :  
 • Découpez les patrons des solides (annexe 16) et assemblez-les en suivant les indications.

2) Préparez les murs de la maquette :  
 • Récupérez 1 boîte en carton rectangulaire (type boîte à chaussures d'enfant) (sans couvercle).  
 • Placez-la dans le sens de la longueur. 

• Dessinez des rectangles représentant la porte et la fenêtre de la chambre. 

3) Distribuez la boîte en carton et les solides à l'enfant.

1

**Observe** l'image ci-dessous. Puis, **récupère** le matériel et **observe-le**.

**Observe** la boîte en carton, elle correspond aux murs de la chambre.

Pour chaque solide, **dis à l'oral** à quel meuble de la chambre il correspond.

Pour t'aider, tourne les solides dans tous les sens, place-les debout ou couchés.

Pense aussi à comparer la taille de chaque solide !

Puis, **colorie** chaque meuble de la chambre de la couleur du solide qui convient.

⚠ *Les couleurs sont différentes de l'activité précédente !*

● **Consigne pour l'adulte :** faites remarquer que la fenêtre et la porte sont déjà dessinées dans la boîte. Si besoin, rappelez qu'un solide est une figure géométrique qui est en volume (elle n'est pas plate).

Faites remarquer que deux solides sont identiques (les verts).

Si l'enfant éprouve des difficultés à associer le solide rose (bibliothèque), violet (lit de Zoé) et jaune (lit de Pixel), faites comparer les dimensions de chaque solide et faites déduire les meubles associés : la bibliothèque est plus large et plus longue, le lit de Zoé est plus grand que celui de Pixel. Vous pouvez également placer le solide rose à la verticale.

- **Réponses possibles :** L'enfant associe :
- le solide bleu au coffre.
  - le solide rouge à l'armoire
  - le solide rose à la bibliothèque
  - le solide jaune au lit de Pixel
  - le solide violet au lit de Zoé
  - les deux solides verts aux tables de chevet



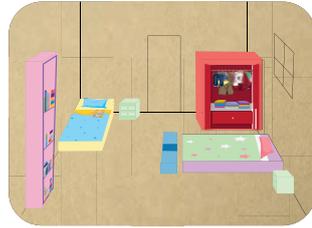
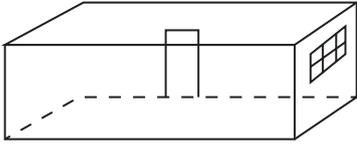
2

**Récupère** la boîte en carton et **place-la** dans le même sens que l'image. En t'aidant de l'image ci-dessus, **place** chaque solide en carton dans la boîte en carton à l'endroit qui convient.

● **Correction :**

L'enfant place la boîte en carton devant lui ainsi :

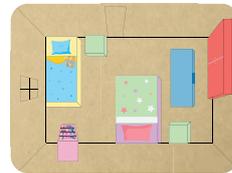
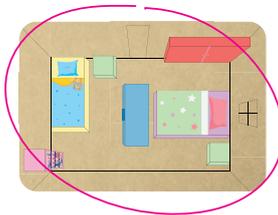
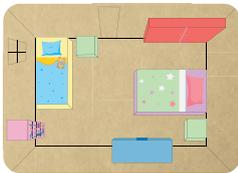
Vue de devant :



3

**Observe** ta maquette de dessus. Puis, **entoure** la maquette qui correspond.

● **Consigne pour l'adulte :** conservez la maquette réalisée durant cette activité pour l'activité suivante.



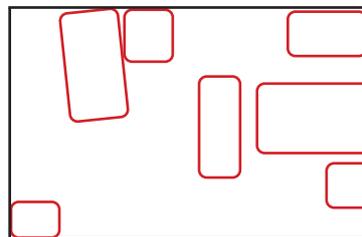
Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel et Zoé ont réussi l'opération repérage !

ACT 3

● **Consigne pour l'adulte :** la maquette réalisée durant l'activité 2.

1

**Récupère ta maquette.** À l'aide d'un feutre, **trace** les contours de chaque solide. Puis, **retire-les**. Tu obtiens **un plan** !



2

**Récupère et observe** le cadre ci-dessous. Il représente les murs de la chambre. En t'aidant de la maquette, **dessine le plan** dans le cadre.

Pour dessiner **la porte**, dessine ce symbole sur le mur :  $++$

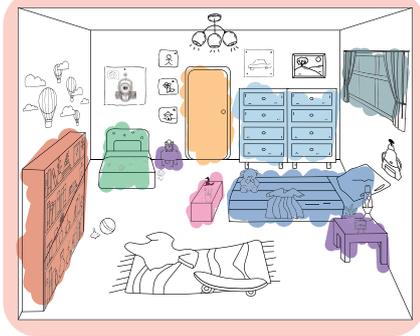
Pour dessiner **la fenêtre**, dessine ce symbole sur le mur :  $++\wedge$

⚠ **Les éléments** sont plus petits mais **à la même place que dans la réalité !**

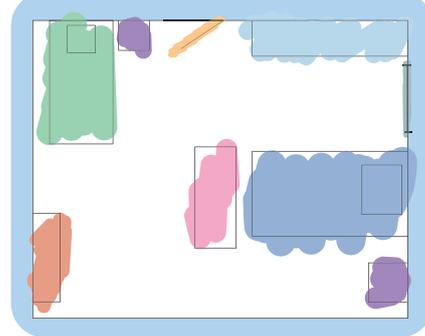
En t'aidant de l'image ci-dessus, **colorie** chaque élément de **ton plan** en suivant le code couleur.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 17.

La chambre de Zoé et Pixel



Le plan de Zoé et Pixel



Super ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à dessiner le plan de leur chambre !

## ACT 4

**Compétence travaillée : activité 4**

- se repérer dans un espace familier (maison) via les dessins et le plan.

1

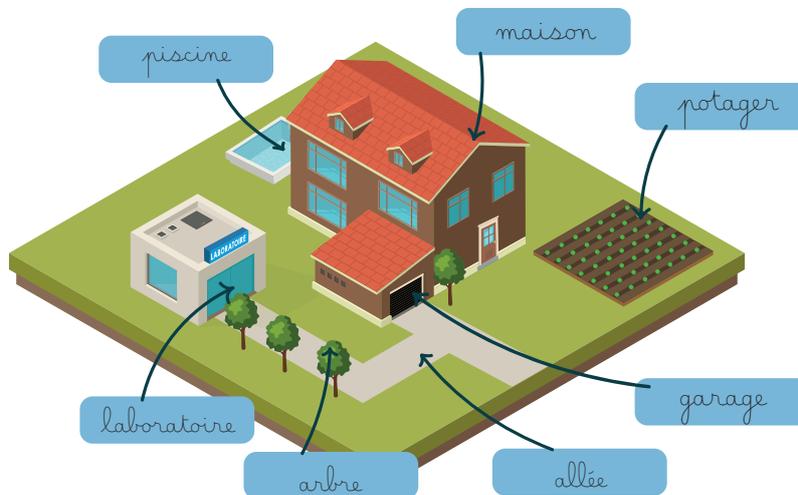
Récupère et observe **la maquette** de la maison de Zoé et Pixel.

Puis, **nomme** chaque espace de la maison **en utilisant** les mots suivants :

maison – arbre – potager – laboratoire – piscine – garage – allée

Pour t'aider, observe les détails de l'image !

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 18.

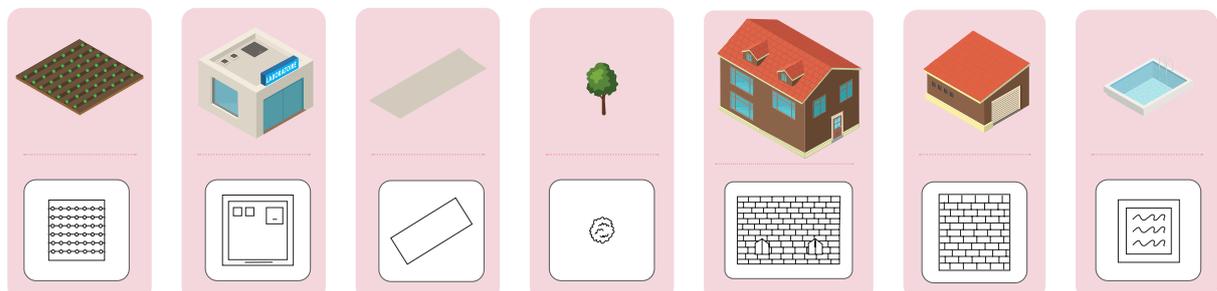


2

**Associe** chaque espace de la maison à la vue de dessus qui convient.

Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle-les**.

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 19.



3

Retrouve et entoure le plan qui correspond à la maquette de la maison de Zoé et Pixel.  
⚠ Les éléments sont plus petits mais à la même place que dans la réalité !

La maquette de la maison de Zoé et Pixel



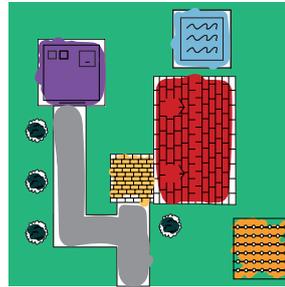
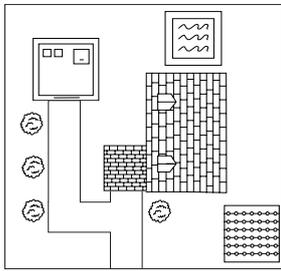
Le plan de la maison de Pixel et Zoé



4

Sur le plan qui est correct, **colorie** les éléments demandés en suivant le code couleur :

- arbres
- garage
- maison
- allée
- jardin (pelouse)
- laboratoire
- potager
- piscine

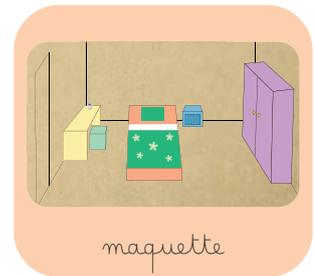
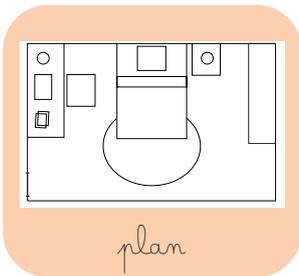


Bravo ! Grâce à ton aide, Zoé et Pixel ont réussi à dessiner le plan de leur maison.

ATDJ

1

Retrouve et écris le nom qui correspond à chaque image **en utilisant** les mots suivants :  
dessin – maquette – plan



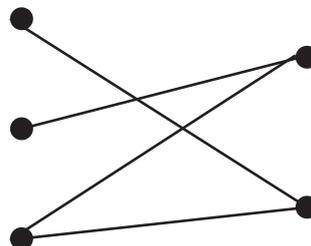
2

Avec une règle, **relie** chaque information au mot qui convient.  
⚠ Parfois, il peut y avoir plusieurs bonnes réponses.

C'est un schéma qui représente un espace vu de dessus.

C'est une construction en volume et en miniature qui représente un espace.

Les éléments sont représentés plus petits mais ils sont à la même place que dans la réalité.



Une maquette

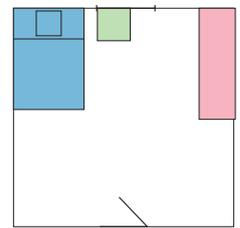
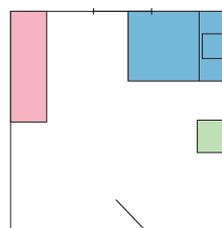
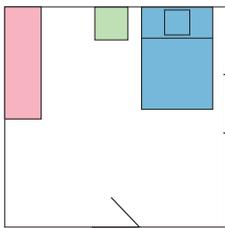
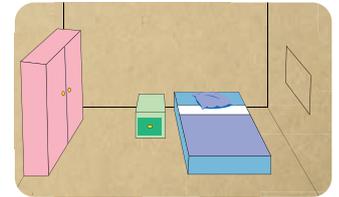
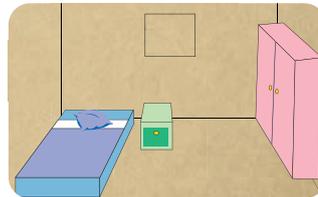
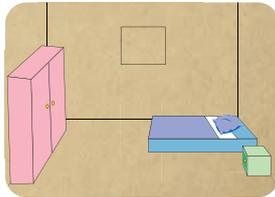
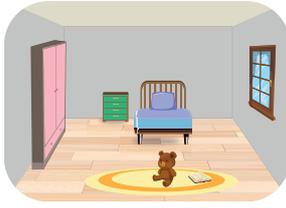
Un plan

1 Avec une règle, **relie** chaque dessin à **sa maquette**. Puis, **relie** chaque **maquette** au **plan** qui convient.

● **Consigne pour l'adulte** : si besoin, rappelez que sur un plan :

- Le symbole : représente une fenêtre
- Le symbole : représente une porte

Si besoin, expliquez à l'enfant que sur l'illustration et la maquette on ne voit pas la porte.



2 **Observe le dessin** et **le plan** de la chambre.

Sur les deux images **colorie** les éléments demandés **en suivant le code couleur** :

lit

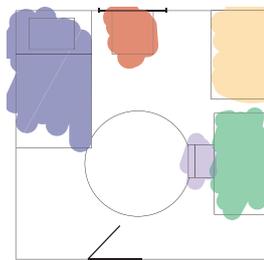
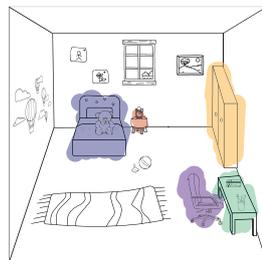
armoire

bureau

table de chevet

chaise

Puis, réponds aux questions **en coloriant** la bonne réponse.



- A. Sans compter la porte et la fenêtre, il y a **5 meubles** en tout.
- B. Le bureau se trouve **à droite** de la chambre.
- C. Le lit est à **à gauche** de la chambre.
- D. L'armoire se situe au fond et **à droite** de la chambre.
- E. La fenêtre se situe **au-dessus de la table de chevet** de la chambre.

3

Retrouve et entoure le plan qui correspond au dessin de la chambre ci-dessous. Sur le dessin et le plan qui est correct, colorie les éléments demandés en suivant le code couleur :

- lit
- armoire
- table de chevet
- bureau
- chaise
- bibliothèque

Le dessin d'une chambre d'adulte



Le plan d'une chambre d'adulte



4

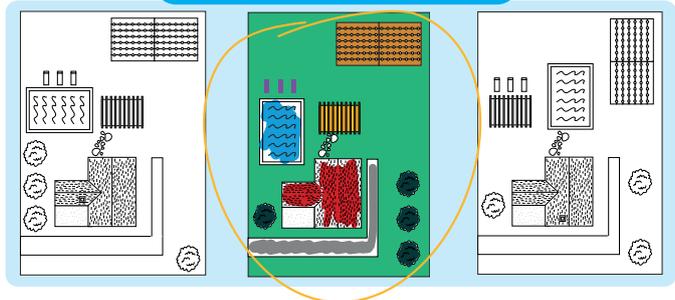
Retrouve et entoure le plan qui correspond à la maquette de la maison ci-dessous. Sur le plan qui est correct, colorie les éléments demandés en suivant le code couleur :

- arbres
- pergola
- maison
- allées
- jardin (pelouse)
- transats
- piscine
- potager

La maquette de la maison



Le plan de la maison



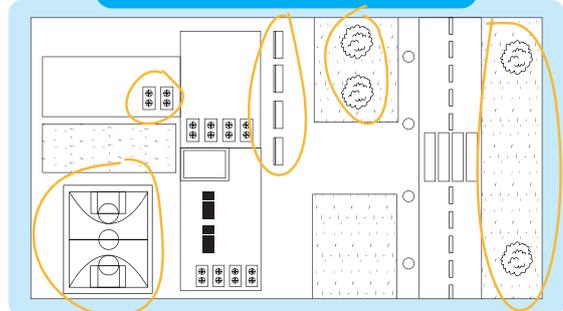
5

Observe la maquette et le plan de cette résidence. Sur ce plan, il y a 5 erreurs. Retrouve-les et entoure-les. Justifie tes propositions à l'oral.

La maquette de la résidence



Le plan de la résidence



**Objectifs de la mission :**

- découvrir son identité (personnelle et administrative) et prendre conscience de son unicité ;
- savoir lire et rechercher des informations sur une Carte Nationale d'identité.

## HISTOIRE



1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

## ACT 1

**Compétences travaillées : activités 1 et 2**

- découvrir la notion d'identité (personnelle) et comprendre qu'elle compose l'unicité ;
- prendre conscience de son unicité.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 20. À la fin de cette activité, pensez à conserver ces fiches pour réaliser l'activité 2.

1

**Récupère** les fiches d'identité de Pixel et Zoé et **lis-les**.

**Entoure en vert** leurs points communs.

**Entoure en orange** leurs différences.

Ma fiche d'identité	
Nom : <u>Martelot</u>	 Ma tête
Prénom(s) : <u>Pixel</u>	
Je suis une fille - (un garçon). Âge : <u>presque 1 an</u>	
Date de naissance : <u>28 mars 2024</u>	
Lieu de naissance : <u>Montpellier, France</u>	
Lieu d'habitation : <u>Montpellier, France</u>	
Type d'habitation : <u>maison</u>	
Frères et sœurs : <u>0 frère(s), 0 sœur(s)</u>	
Couleur de cheveux : <input checked="" type="checkbox"/> <u>bleu</u>	Taille : <u>0m51cm</u>
Couleur des yeux : <input checked="" type="checkbox"/> <u>bleu</u>	
Loisirs : <u>faire des photos, me promener en forêt</u>	
Animaux de compagnie : <u>0</u>	
 Ma signature	 Mon empreinte

Ma fiche d'identité	
Nom : <u>Martelot</u>	 Ma tête
Prénom(s) : <u>Zoé</u>	
Je suis une fille - un garçon. Âge : <u>7 ans</u>	
Date de naissance : <u>12 Novembre 2017</u>	
Lieu de naissance : <u>Montpellier, France</u>	
Lieu d'habitation : <u>Montpellier, France</u>	
Type d'habitation : <u>(maison)</u>	
Frères et sœurs : <u>0 frères(s), 0 sœur(s)</u>	
Couleur de cheveux : <input checked="" type="checkbox"/> <u>brun</u>	Taille : <u>1m19cm</u>
Couleur des yeux : <input checked="" type="checkbox"/> <u>brun</u>	
Loisirs : <u>inventer, faire des expériences, jouer avec mon robot</u>	
Animaux de compagnie : <u>0, mais j'ai Pixel</u>	
 Ma signature	 Mon empreinte

## ACT 2

- **Matériel :** gardez l'annexe 20 puis découpez et utilisez l'annexe 21. L'annexe 20 qui représente les fiches d'identité de Zoé et Pixel (distribuées lors l'activité 1). De l'encre dans une coupelle pour réaliser l'empreinte de l'index de l'enfant.
- **Consigne pour l'adulte :** L'enfant peut confondre : lieu de naissance, lieu d'habitation et type d'habitation. N'hésitez pas à clarifier avec lui ces termes : « Le lieu de naissance est l'endroit où tu es né(e). Ton lieu d'habitation est l'endroit où tu vis actuellement. Le type d'habitation est le type de maison dans lequel tu vis, cela peut être une maison, un appartement, un bateau, un camping-car... » Si l'enfant a des difficultés à signer ou à inventer une signature, proposez-lui d'écrire ses initiales.

1 En t'aidant des fiches d'identité de Zoé et Pixel, **complète** ta fiche d'identité pour te présenter et dire qui tu es.

● **Consigne pour l'adulte** : correction à réaliser par l'adulte.

2 En t'aidant des fiches d'identité de Zoé et Pixel, **réponds à l'oral** aux questions suivantes.

As-tu des points communs avec Zoé, Pixel ? Si oui, lesquels ?

● **Réponses possibles** :  
 Je vis dans une maison, comme Zoé et Pixel.  
 Je suis une fille, comme Zoé.  
 J'ai la même couleur de cheveux que Zoé.

Avez-vous des différences ? Cites-en au moins trois.

● **Réponses possibles** :  
 Je n'ai pas le même prénom.  
 Je n'habite pas dans la même ville que Zoé et Pixel.  
 Je n'ai pas la même date de naissance.  
 Je ne fais pas la même taille.

**Compétences travaillées : activités 3 et 4**

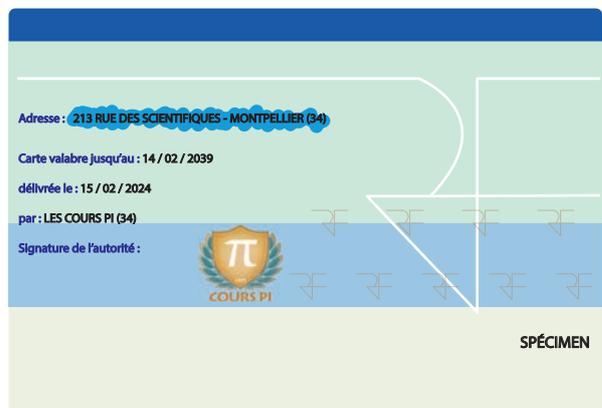
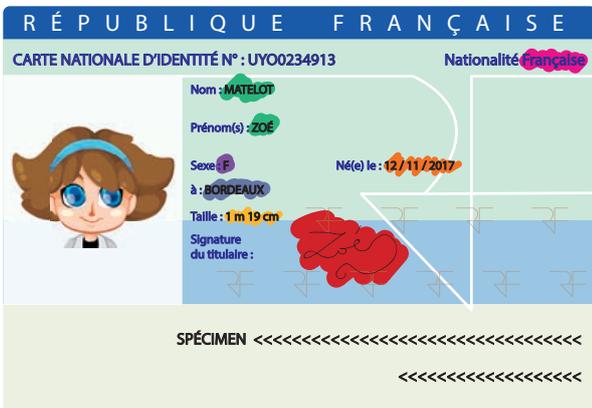
- découvrir la notion d'identité administrative, découvrir la Carte Nationale d'Identité ;
- savoir lire et rechercher des informations sur une Carte Nationale d'Identité.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 22. Puis, distribuez-la à l'enfant. Enfin, à la fin de cette activité, pensez à conserver la carte d'identité pour l'activité suivante.

1 **Récupère et observe la Carte Nationale d'Identité** de Zoé.

Sur **la Carte Nationale d'Identité** de Zoé, **retrouve** et **colorie** les éléments demandés en suivant le code couleur :

- sa date de naissance
- sa taille
- son adresse
- son prénom et son nom
- son sexe
- sa nationalité
- sa signature
- son lieu de naissance



3 Puis, **complète** les phrases **en cochant** la réponse qui convient.

La date de naissance de Zoé est le  12/11/2017

Le nom de famille de Zoé ?  Matelot

Zoé est de nationalité  française

Zoé est née à  Bordeaux

Zoé est de sexe  féminin (F)

Zoé habite à  Montpellier

- **Consigne pour l'adulte** : À la fin de cette activité, nous vous invitons à montrer à l'enfant une véritable Carte Nationale d'Identité.

ACT 4

- **Matériel** : si l'enfant est de nationalité française : découpez et utilisez l'annexe 23. Si l'enfant n'est pas de nationalité française : découpez et utilisez l'annexe 24.

1 En t'aidant de **la Carte Nationale d'Identité** de Zoé, **complète** ta carte d'identité.

S'il te manque des informations, demande de l'aide à un adulte.

⚠ Les dates doivent être écrites en abrégé !

- **Consigne pour l'adulte** : consigne à réaliser par l'adulte. Rappelez que pour le sexe on écrit F si on est une fille ou M si on est un garçon. Si besoin, relire la leçon T1-C2-M2

2 Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** le recto et le verso de la carte d'identité dos à dos pour **obtenir ta carte d'identité** !

- **Consigne pour l'adulte** : correction à réaliser par l'adulte.

Bravo ! Tu as réussi à fabriquer ta carte d'identité ! Mais attention, ce n'est pas une vraie !

ATDJ

1 **Complète** la grille de mots croisés.

1 IDENTITÉ    2 CARTE    3 NOM    4 NAISSANCE    5 NATIONALITÉ

EXOS

1 En t'aidant de l'exemple, **recupère** et **complète** ton portrait chinois.

*Tu peux dessiner les éléments que tu as écrits.*

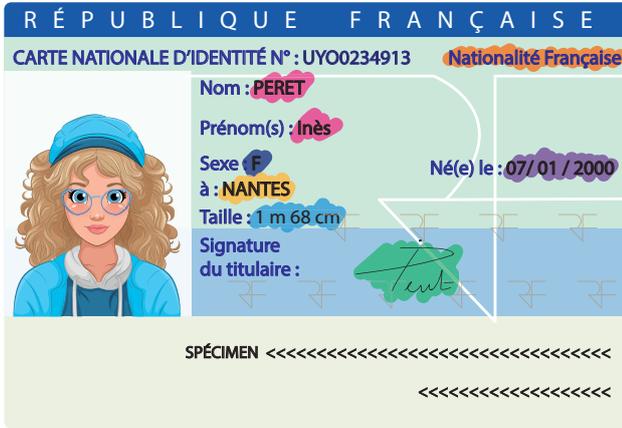
- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 25. Puis, distribuez-la à l'enfant.
- **Consigne pour l'adulte** : correction à réaliser par l'adulte.

2

Sur la **Carte Nationale d'Identité**, **colorie** les éléments demandés en suivant le code couleur :

- sa nationalité
- son lieu de naissance
- sa taille
- sa date de naissance
- son prénom et son nom
- son adresse
- son sexe
- sa signature

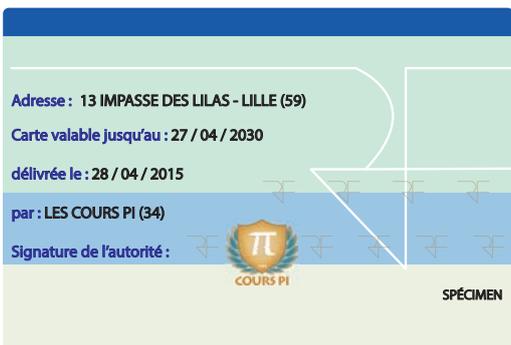
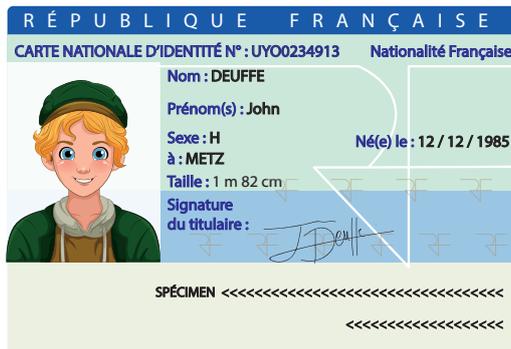
Puis, **réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.



- Le personnage est une fille ou un garçon ?  fille
- Quel est le nom de famille du personnage ?  Peret
- Quelle est sa nationalité ?  française
- Quelle est sa date de naissance ?  07 / 01 / 2000
- Où habite le personnage ?  Marseille
- Où est né le personnage ?  Nantes

3

Observe la **Carte Nationale d'Identité** ci-dessous. Puis, **réponds** aux questions **en écrivant** la réponse qui convient.



- Est-ce un homme ou une femme ?  
*C'est un homme.*
- Quel est le prénom du personnage ?  
*Le prénom du personnage est John.*
- Où habite-t-il ?  
*Il habite à Lille.*
- Où est-il né ?  
*Il est né à Metz.*
- Quelle est sa nationalité ?  
*Il est de nationalité française.*
- Quand est-il né ? Écris la date en entier..  
*Il est né le 12 décembre 1985.*



**Objectifs de la mission :**

- découvrir le quartier (en ville) : ses principaux espaces et leurs fonctions ;
- identifier les acteurs urbains et leurs rôles.

HISTOIRE

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

ACT 1

**Compétence travaillée : activités 1, 2 & 3**

- découvrir le quartier (en ville) : ses principaux espaces et leurs fonctions.

1

Colorie la bonne réponse sous chaque photographie.



Le coiffeur    La bibliothèque



La boulangerie    L'hôpital



Le parc à jeux    La forêt



L'immeuble    La maison



Le cinéma    La pharmacie



Le supermarché    La poste

| Super ! Grâce à toi, Pixel connaît le nom de chaque lieu !

ACT 2

1

Retrouve à quoi sert chaque endroit en reliant les points.

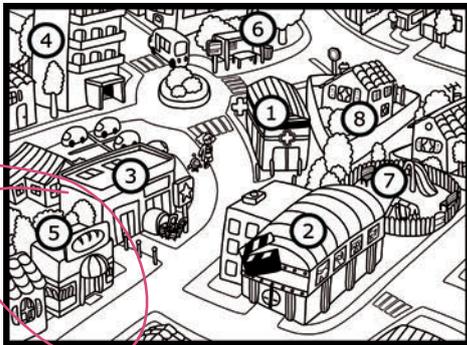
Le restaurant	●	●	C'est l'espace où on se déplace en vélo, en voiture, en bus.
La rue	●	●	On y trouve tout ce dont on a besoin pour se nourrir.
Le supermarché	●	●	Ils sont là s'il y a un incendie.
La Poste	●	●	On s'y rend pour se faire soigner.
La caserne de pompiers	●	●	On peut y manger et on nous sert.
L'hôpital	●	●	On peut y envoyer du courrier, acheter des timbres, chercher un colis.

Bravo ! Maintenant, Pixel sait à quoi sert chaque endroit qu'il y a autour de chez lui !

ACT 3

1

Observe l'image ci-dessous, puis **entoure** le bâtiment où Zoé et Pixel se rendent pour acheter du pain.



2

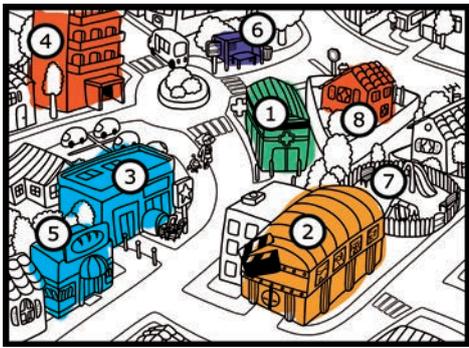
Complète avec les mots de la liste.

- |                 |                  |                   |                  |
|-----------------|------------------|-------------------|------------------|
| ① une pharmacie | ③ un supermarché | ⑤ une boulangerie | ⑦ un parc à jeux |
| ② un cinéma     | ④ un immeuble    | ⑥ un arrêt de bus | ⑧ une maison     |

3

Sur l'image, **colorie** les bâtiments **en suivant** ce code couleur, selon leur fonction.

- Se loger : 
- Se nourrir : 
- Se soigner : 
- Se divertir (s'amuser) : 
- Se déplacer : 



| Fantastique ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont reconnu les bâtiments sur leur chemin.

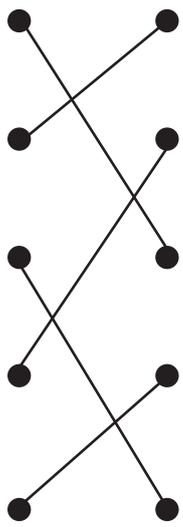
ACT 4

**Compétence travaillée : activités 4**

- identifier les acteurs urbains et leurs rôles.

1

**Relie** les points entre eux, en associant l'image, le métier et sa fonction.



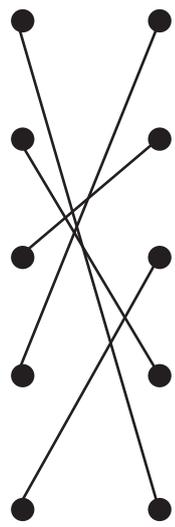
**Le pompier**

**L'éboueur**

**Le policier**

**Le facteur**

**Le médecin**



Il distribue le courrier.

Il veille à la sécurité.

Il soigne les personnes malades.

Il ramasse les ordures.

Il porte secours dans les situations d'urgence (accidents, incendies).

| Bien joué ! Maintenant, Pixel connaît les métiers du quartier.

## ATDJ

1 Lis chaque phrase. Puis, **complète** au crayon à papier la grille de mots croisés.

- 1 QUARTIER    2 LOGER    3 TRANSPORT    4 SOIGNER    5 MAIRIE

## EXOS

1 **Coche** uniquement ce que l'on peut trouver en ville.

- des rues     des immeubles     des magasins     des chemins de terre  
 des vaches     des champs     des gens     des panneaux

2 **Relie** les points entre eux, **en associant** l'image, le bâtiment et sa fonction.

	<input type="checkbox"/>	Un supermarché	<input type="checkbox"/>	On y achète du pain.
	<input type="checkbox"/>	Une boulangerie	<input type="checkbox"/>	On s'y procure des médicaments.
	<input type="checkbox"/>	Une gare	<input type="checkbox"/>	C'est l'endroit où on achète tout ce dont on a besoin.
	<input type="checkbox"/>	Une pharmacie	<input type="checkbox"/>	On s'y rend pour prendre le train.

3 **Écris** chaque mot dans la bonne colonne :  
le dentiste – un immeuble – le restaurant – le vélo – le cinéma

<b>SE LOGER</b>	<b>SE NOURRIR</b>	<b>SE SOIGNER</b>	<b>SE DIVERTIR</b>	<b>SE DÉPLACER</b>
un immeuble	le restaurant	le dentiste	le cinéma	le vélo

4 **Écris** le nom du métier sous chaque image.

			
facteur	pompier	médecin	policier

**Prérequis :**

- maîtriser le lexique de position ;
- savoir se repérer dans un espace familier via les dessins, les maquettes, les plans.

**Objectifs de la mission :**

- de la maquette au plan : reconnaître et faire correspondre les bâtiments et les emplacements ;
- identifier les points cardinaux sur la rose des vents ;
- savoir prélever les informations sur un plan : titre, légende, points cardinaux ;
- se déplacer sur un plan.

HISTOIRE

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

ACT 1

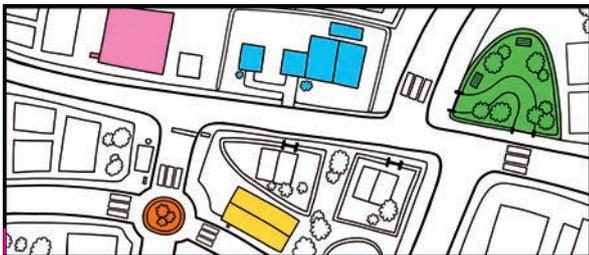
**Compétence travaillée : activité 1**

- de la maquette au plan : reconnaître et faire correspondre les bâtiments et les emplacements

**Reproduis** les couleurs de la maquette sur le plan, **en coloriant** les bons emplacements, à partir des indications suivantes :

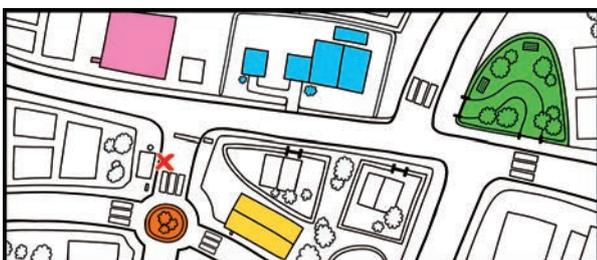
- Le parc est **vert**.
- Le rond-point est **orange**.
- La bibliothèque est **rose**.
- La pharmacie est **jaune**.

- **Matériel** : distribuez des crayons de couleurs.



2

Sur le plan, **dessine** la croix rouge qui est représentée sur la maquette.



Bravo ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont fait correspondre la maquette et le plan !

## ACT 2

**Compétence travaillée : activité 2**

- identifier les points cardinaux sur la rose des vents.

M1

M2

1

**Complète** la rose des vents avec les points cardinaux :

Nord – Sud – Est – Ouest



| Super ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont complété la rose des vents !

## ACT 3

**Compétence travaillée : activités 3 et 4**

- savoir prélever les informations sur un plan.

**Matériel :** distribuez des crayons de couleur.

1

**Entoure :**

- en **bleu** la rose des vents.
- en **orange** le titre.
- en **rouge** la légende.


**Le quartier Bellevue**

**Légende :**

[M]	Mairie	[Musical Note]	École de musique
[H]	Hôpital	[Envelope]	La Poste
[S]	Supermarché	[Book]	Bibliothèque
[P]	Piscine	[Blue Dot]	Statue du Prince
[Grey Box]	Parking	[Green Triangle]	Statue de la Grande Pleuvre
		[Green Box]	Parcs

2

**Relie** chaque espace à sa représentation.

La mairie	●	●	une enveloppe
Les parcs	●	●	en gris
La Poste	●	●	la lettre M
Le parking	●	●	en vert

| Fantastique ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont réussi à lire le plan !

3

Complète les phrases suivantes avec les mots :  
Nord – Sud – Est – Ouest

- La bibliothèque se trouve au *Sud* de l'école de musique.
- L'hôpital se trouve à l'*Ouest* de la Poste.
- La mairie se trouve au *Nord* du Parc Kraken.
- Le supermarché se trouve à l'*Est* du parking.

| Super ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont utilisé les points cardinaux pour lire le plan !

1

Complète les phrases suivantes :

- Dans quelle rue se trouve l'hôpital ? *La rue des hirondelles*
- Quelle rue se situe à l'Ouest du parking ? *La rue des rubis*
- Quelle rue se situe juste au Nord de la piscine ? *La rue des chats*

2

Colorie en jaune les rues que tu viens de citer.



Quel élément indique la flèche jaune ?

La flèche jaune indique la statue de la Grande Pieuvre.

| Bien joué ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont trouvé la destination cachée !

**Compétence travaillée : activités 5**

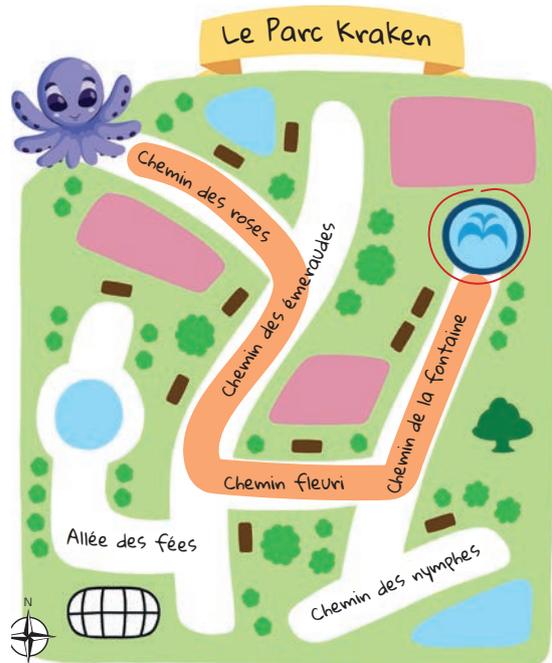
- se déplacer sur un plan.

1

Lis le texte inscrit sous le plan.

Sur le plan, **entoure en rouge** l'endroit où doit se rendre la pieuvre.

Sur le plan, **colorie en jaune** le trajet que doit réaliser la pieuvre pour atteindre le trésor.



| Superbe ! Maintenant, Zoé et Pixel savent comment se rendre jusqu'au trésor !

- **Matériel** : découpez, pliez et collez l'annexe 26.
- **Consigne pour l'adulte** : veillez à ce que l'enfant place d'abord la figurine en papier sur le point de départ, en haut à gauche du plan. Pour l'aider dans ses déplacements, vous pouvez le questionner : Sur quel chemin avance la pieuvre ? Dans quel sens doit-elle tourner ? Dans quel sens regarde-t-elle ?

2

**Observe** le trajet tracé sur le plan.

**Pose** la figurine en papier sur le point de départ du plan. **Déplace** ensuite la pieuvre pour comprendre chaque déplacement jusqu'à l'arrivée.

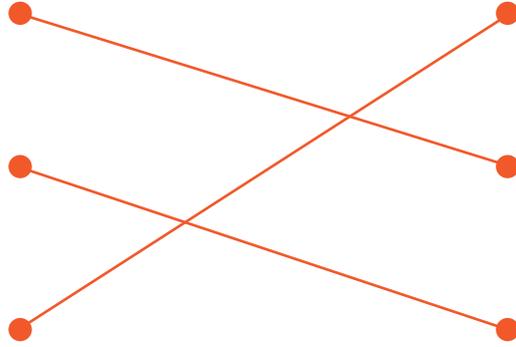
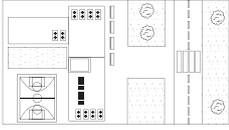
⚠ Sur le plan, il faut imaginer le voyageur et dans quel sens il regarde.  
Déplacer le personnage sur le plan te permet de visualiser  
où se situent sa droite et sa gauche.

Dans le texte suivant, **colorie** les bonnes réponses pour décrire le déplacement de la pieuvre.

- La pieuvre avance jusqu'au bout **du chemin des roses**
- Puis, elle tourne **à droite** sur le chemin des émeraudes.
- Ensuite, elle avance et tourne au niveau **du chemin fleuri**
- Enfin, elle tourne **à gauche** pour s'arrêter devant la Fontaine des Joyaux.

Félicitations ! Grâce à toi, Pixel, Zoé et Cheddar ont atteint leur objectif final ! Ils ont terminé la chasse au trésor !

1 Avec une règle, **relie** chaque image à son nom.



une rose des vents

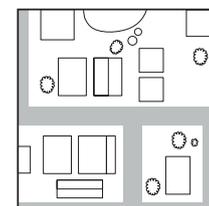
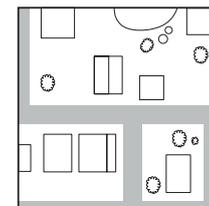
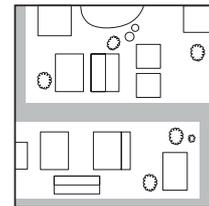
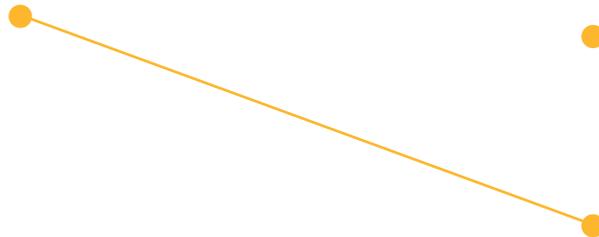
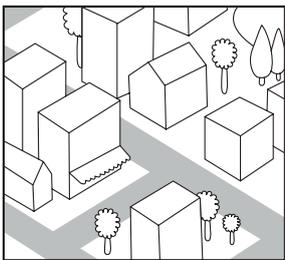
un plan

une maquette

2 **Complète** le texte **en coloriant** les mots qui conviennent.

- La rose **des vents** sert à indiquer **les points cardinaux**
- Sur le plan d'un quartier, on peut voir le tracé **des rues**
- La légende sert à expliquer **les symboles** représenté(e)s sur le plan.

1 **Relie** la maquette au plan qui correspond.

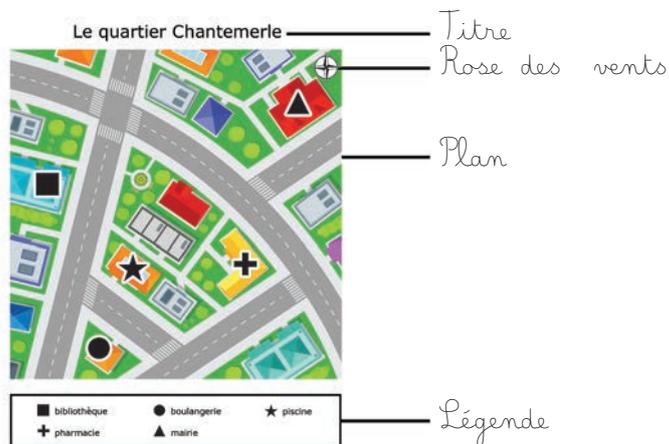


2

Observe le plan du quartier Chantemerle.

Complète les pointillés avec les mots :

Plan – Titre – Légende – Rose des vents



2

À partir du plan du quartier Chantemerle, **complète** les phrases suivantes avec les mots :

Nord – Sud – Est – Ouest

- La mairie se trouve à l'Est de la bibliothèque.
- La piscine se trouve au Nord de la boulangerie.
- La boulangerie se trouve au Sud de la bibliothèque.
- La piscine se trouve à l'Ouest de la pharmacie.

3

Sur le plan de la plage, **trace** le trajet que doit réaliser Zoé pour retrouver Pixel.



4

Observe le trajet que tu viens de tracer.

Puis, **complète** le texte ci-dessous **en écrivant** chaque déplacement que réalise Zoé pour atteindre Pixel.

- **Proposition de correction :** Zoé avance jusqu'au bout de la rue des flots.
  - Elle tourne à droite sur l'avenue des mouettes.
  - Elle avance jusqu'au bout de l'avenue, puis tourne sur la rue des palmiers.
  - Elle continue, et tourne à droite sur la route de la plage.
  - Elle avance, tourne sur la gauche, puis va tout droit sur la rue des coquillages, jusqu'à atteindre Pixel.

# LE PORTRAIT CHINOIS

Portrait chinois de .....



Si j'étais **une couleur**, je serais .....



Si j'étais **un animal**, je serais .....



Si j'étais **une fleur ou une plante**, je serais .....



Si j'étais **un fruit**, je serais .....



Si j'étais **un plat**, je serais .....



Si j'étais **un instrument de musique**, je serais .....



Si j'étais **un métier**, je serais .....

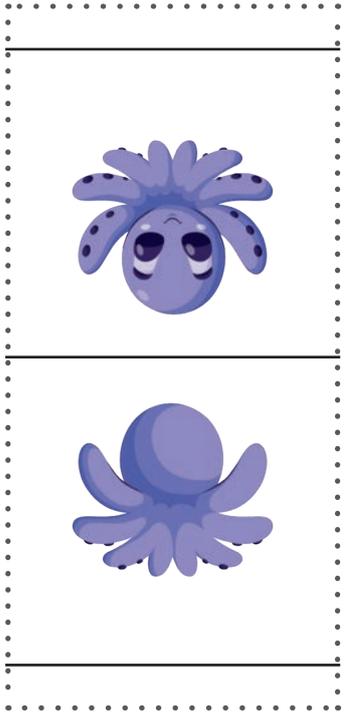


Si j'étais **un paysage**, je serais .....



Si j'étais **une saison**, je serais .....



















## Ma fiche d'identité

Nom :

Prénom(s) :

Ma tête

Je suis une fille - un garçon. Âge :

Date de naissance :

Lieu de naissance :

ville

PAYS

Lieu d'habitation :

ville

PAYS

Type d'habitation :

Frères et sœurs :

Couleur de cheveux :

Couleur des yeux :  Taille :

Loisirs :

Animaux de compagnie :

Ma signature

Mon empreinte



## Ma fiche d'identité



Ma tête

Nom : Martelot

Prénom(s) : Zoé

Je suis une fille - un garçon. Âge : 7 ans

Date de naissance : 12 Novembre 2017

Lieu de naissance : Montpellier, France  
ville PAYS

Lieu d'habitation : Montpellier, France  
ville PAYS

Type d'habitation : maison

Frères et sœurs : 0 frère(s), 0 sœur(s)

Couleur de cheveux : 

Couleur des yeux :  Taille : 1m19cm

Loisirs : inventer, faire des expériences, jouer avec mon robot

Animaux de compagnie : 0, mais j'ai Pixel !

Ma signature



Mon empreinte



## Ma fiche d'identité



20

Nom : *Martelot*

Prénom(s) : *Pixel*

Je suis une fille - un garçon. Âge : *presque 1 an*

Date de naissance : *28 mars 2024*

Lieu de naissance : *Montpellier,* *France*  
ville PAYS

Lieu d'habitation : *Montpellier,* *France*  
ville PAYS

Type d'habitation : *maison*

Frères et sœurs : *0 frère(s), 0 sœur(s)*

Couleur de cheveux :

Couleur des yeux :  Taille : *0m51cm*

Loisirs : *faire des photos, me promener en forêt*

Animaux de compagnie : *0*



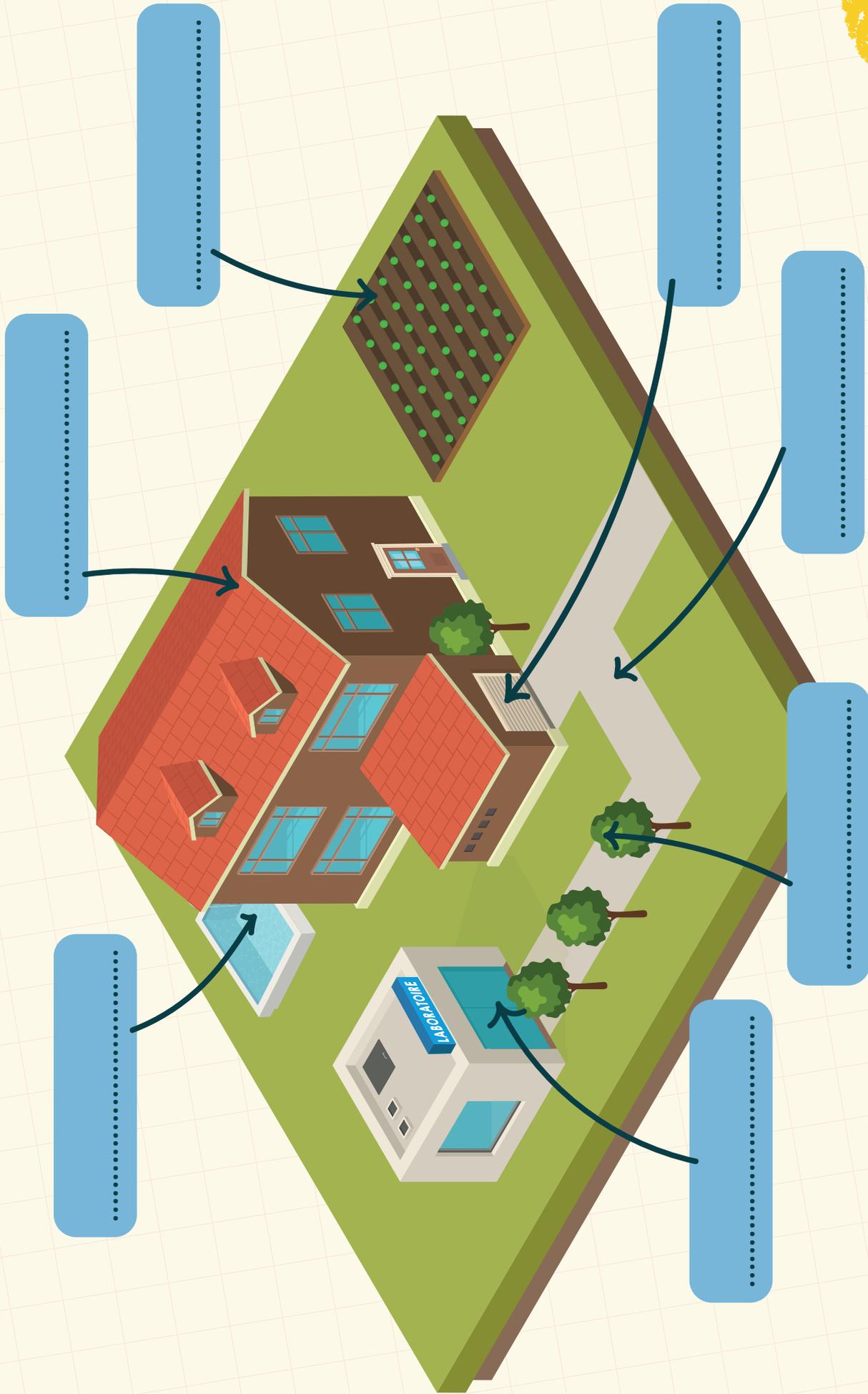
Ma signature



Mon empreinte

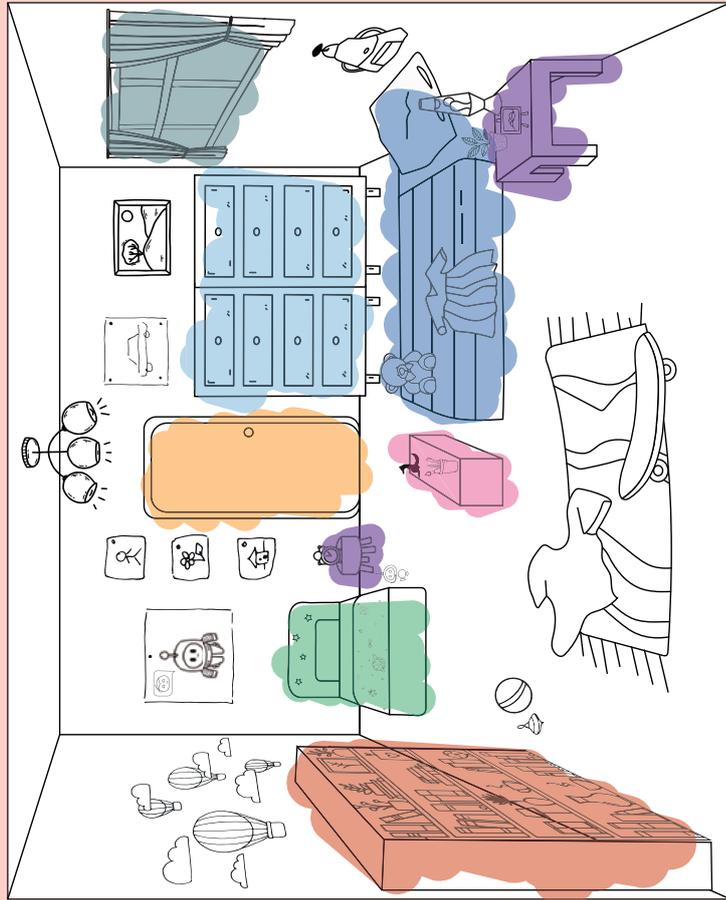


# LA MAQUETTE DE LA MAISON DE ZOË ET PIXEL

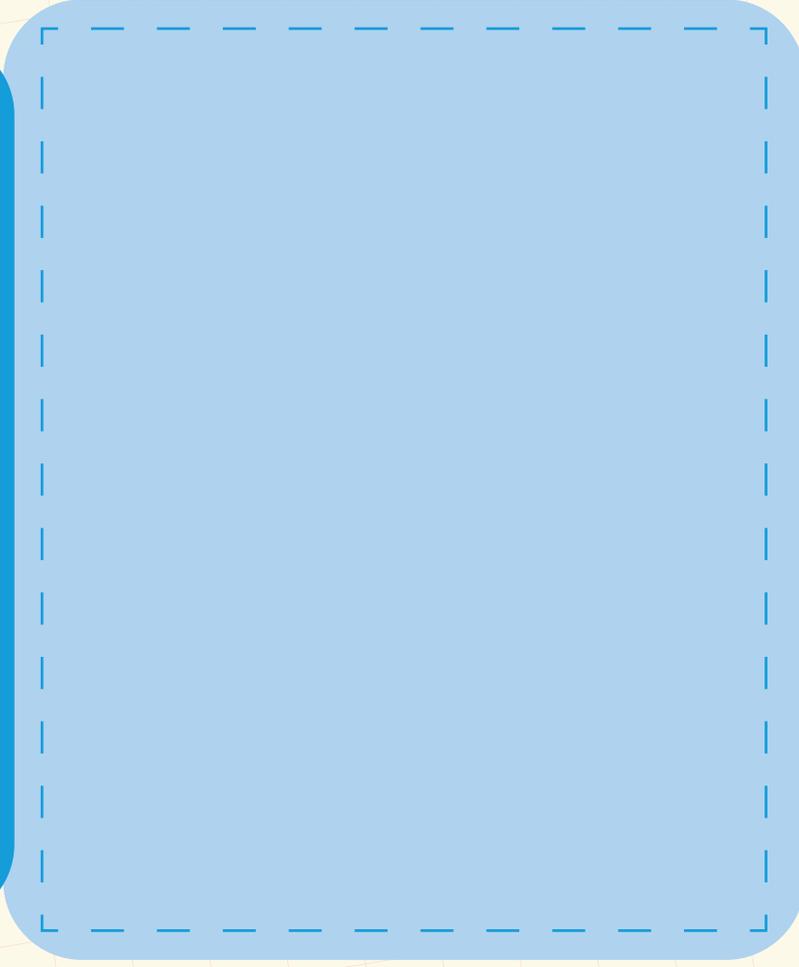




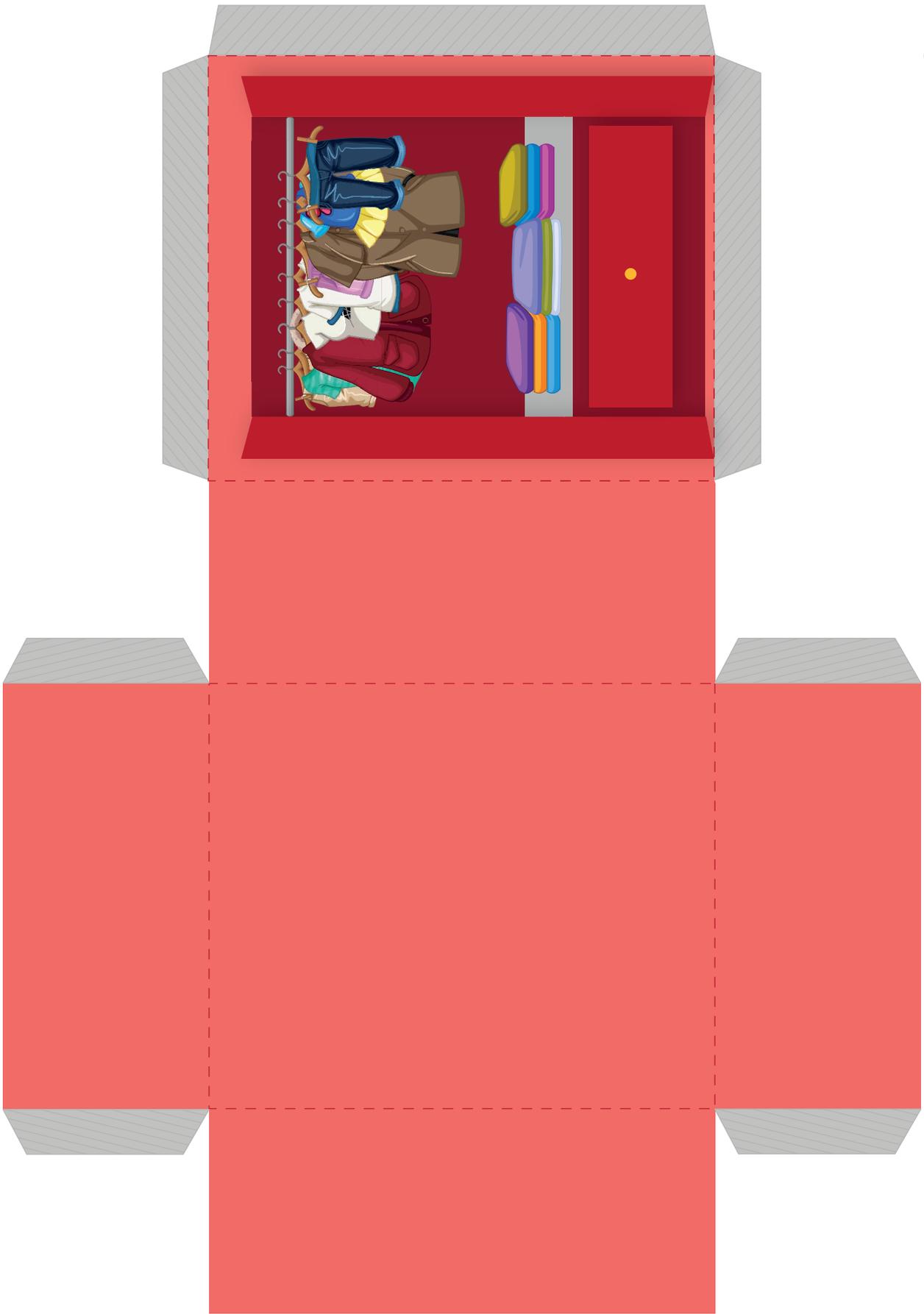
## La chambre de Zoé et Pixel



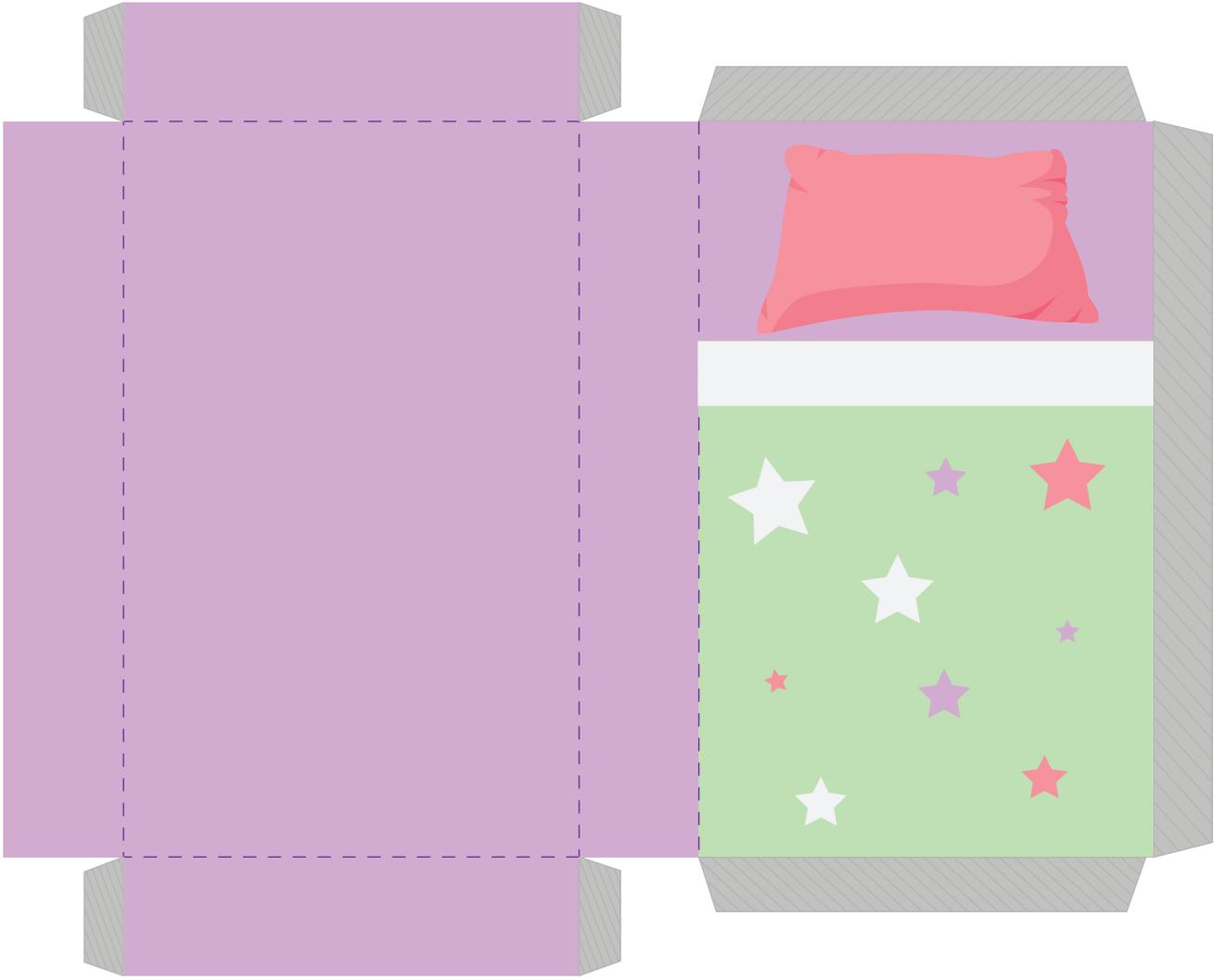
## Le plan de Zoé et Pixel



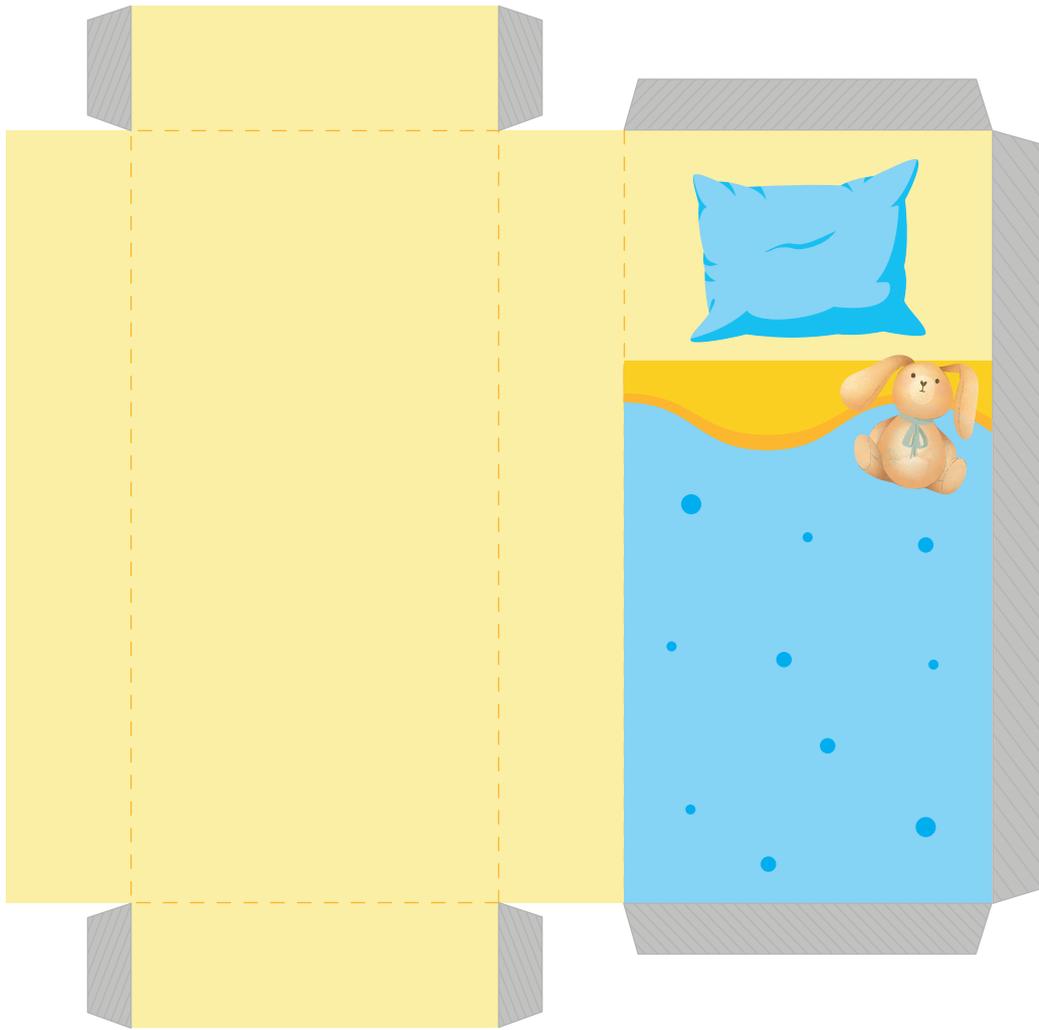




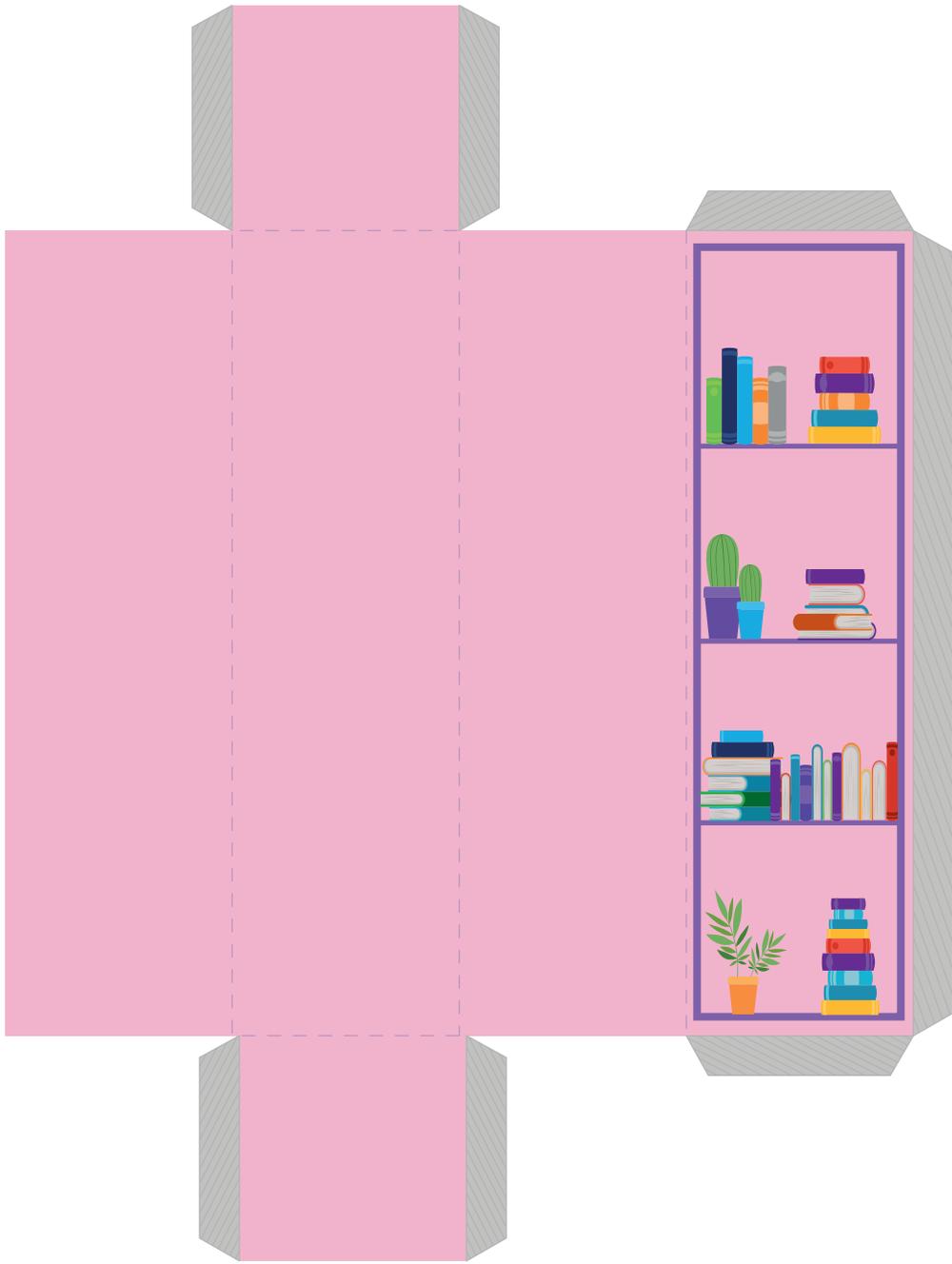




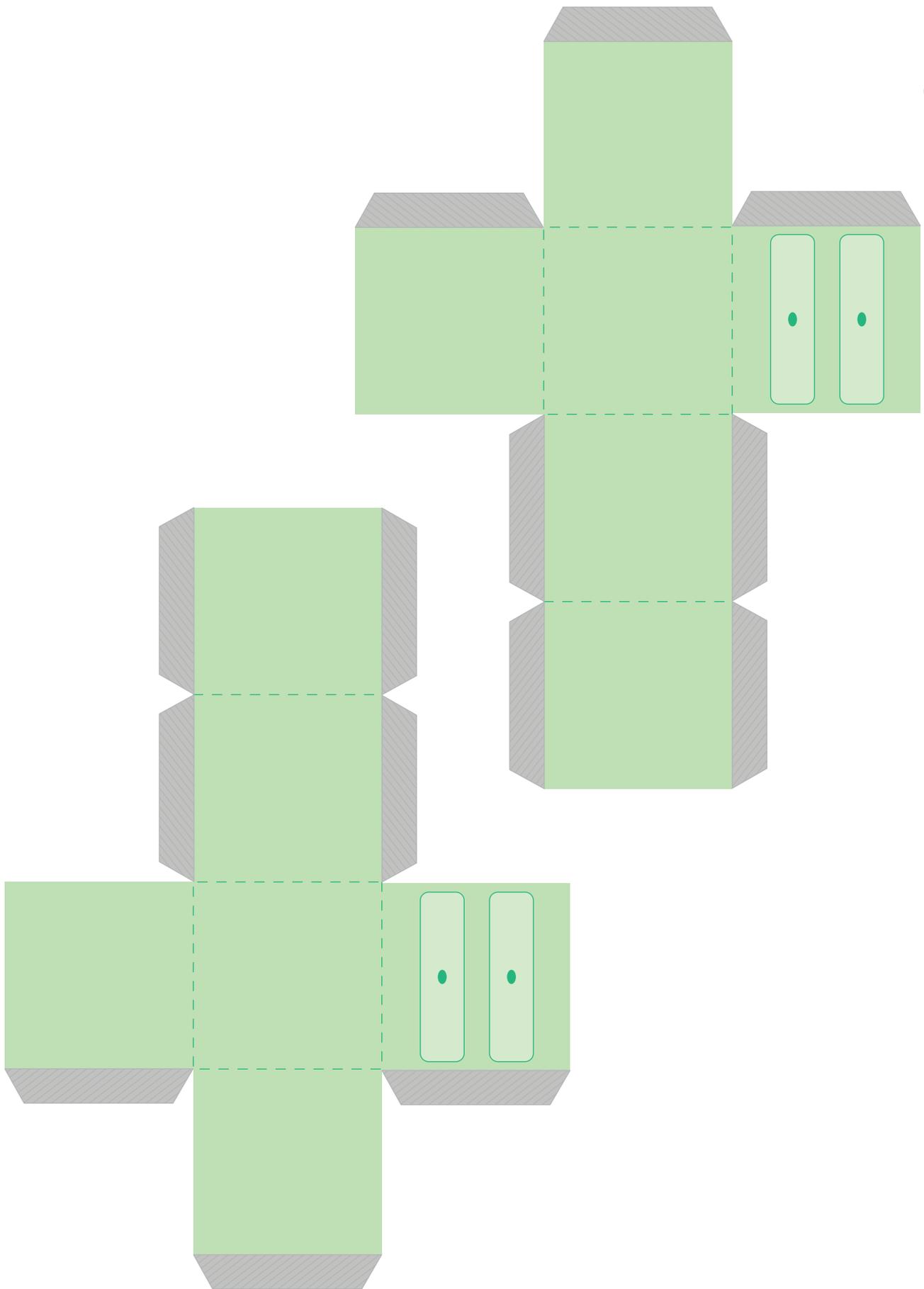




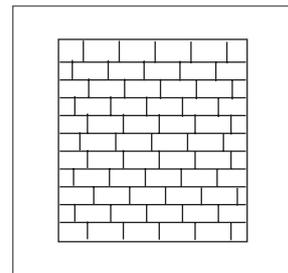
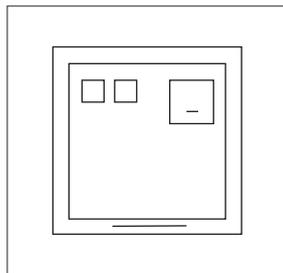
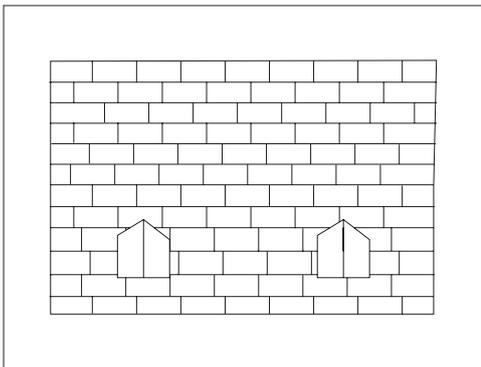
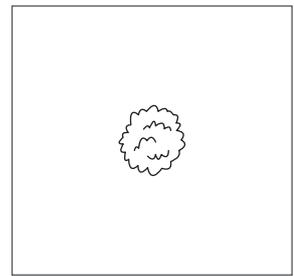
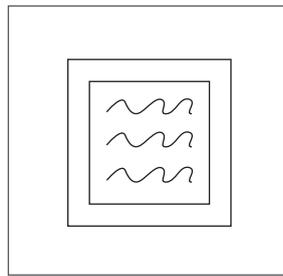
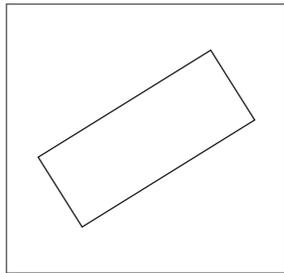
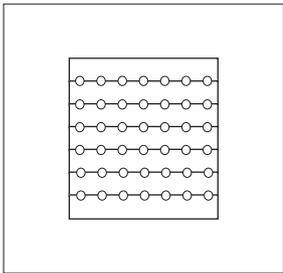
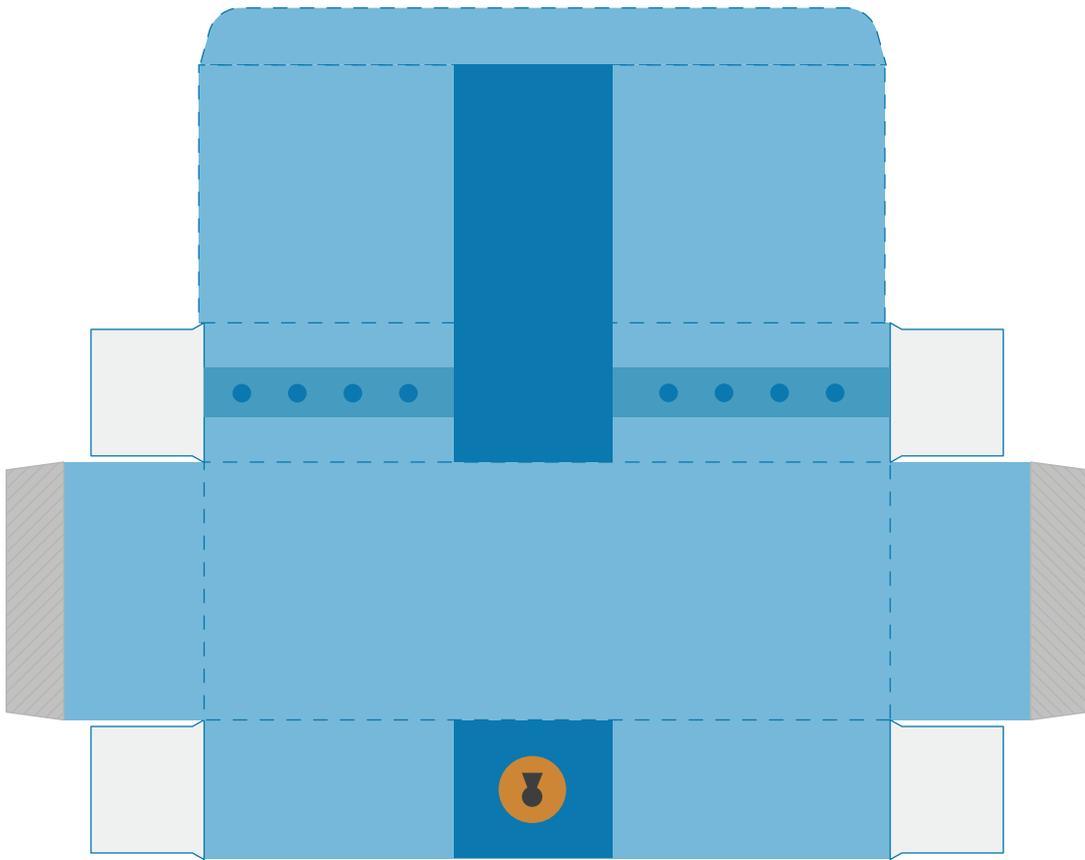






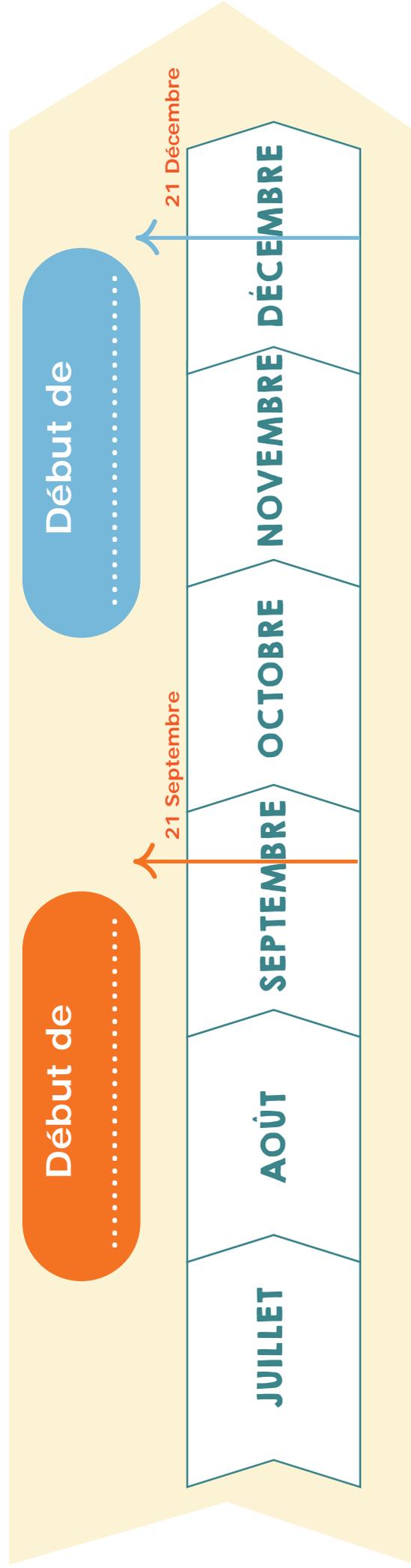
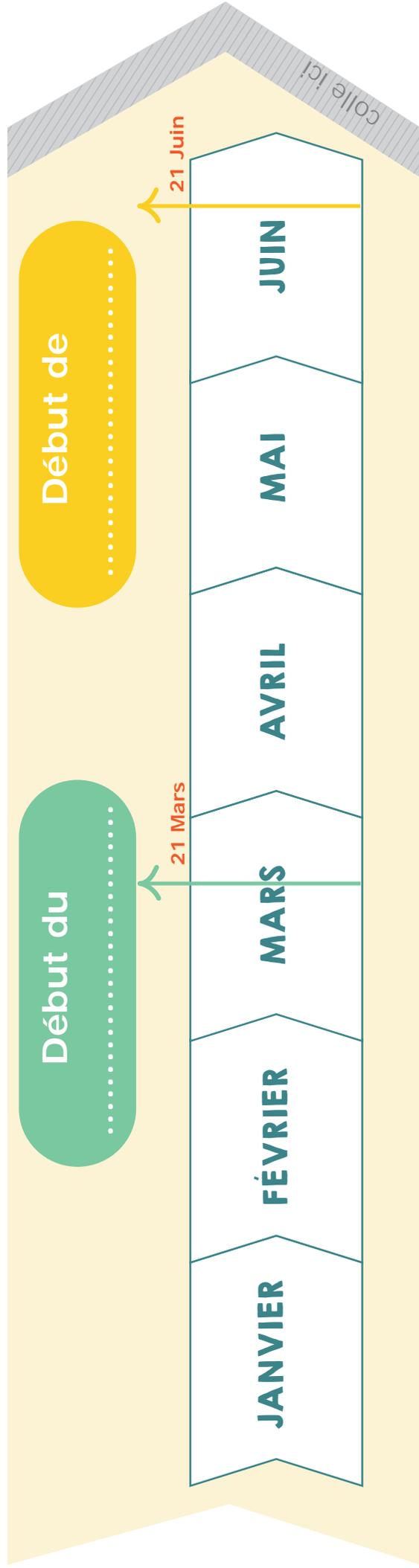






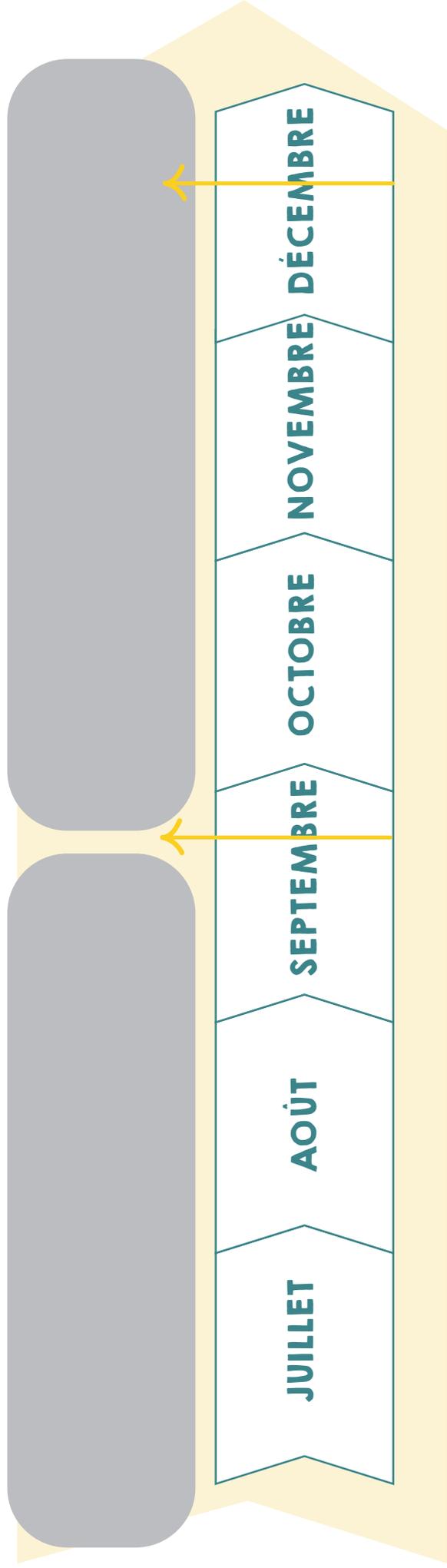
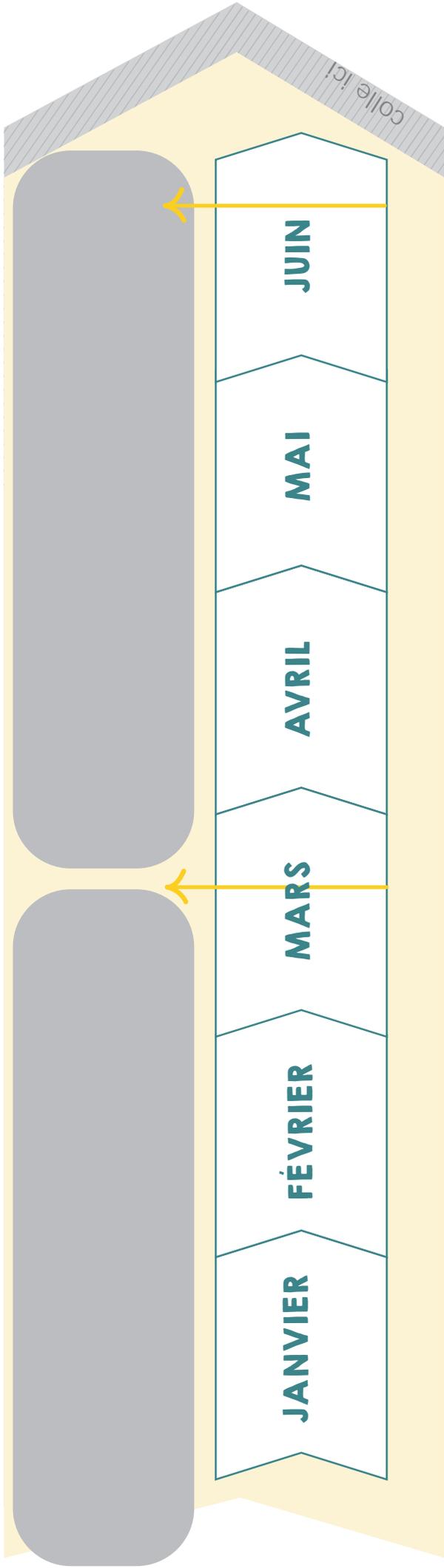


# LA FRISE DES SAISONS DE L'ANNÉE





# LA FRISE DES SAISONS DE L'ANNÉE





Autour du 21 Juin,  
c'est le début de l'été.

13

Autour du 21 Mars c'est  
le début du printemps.

Autour du 21 Septembre,  
c'est le début de l'automne.

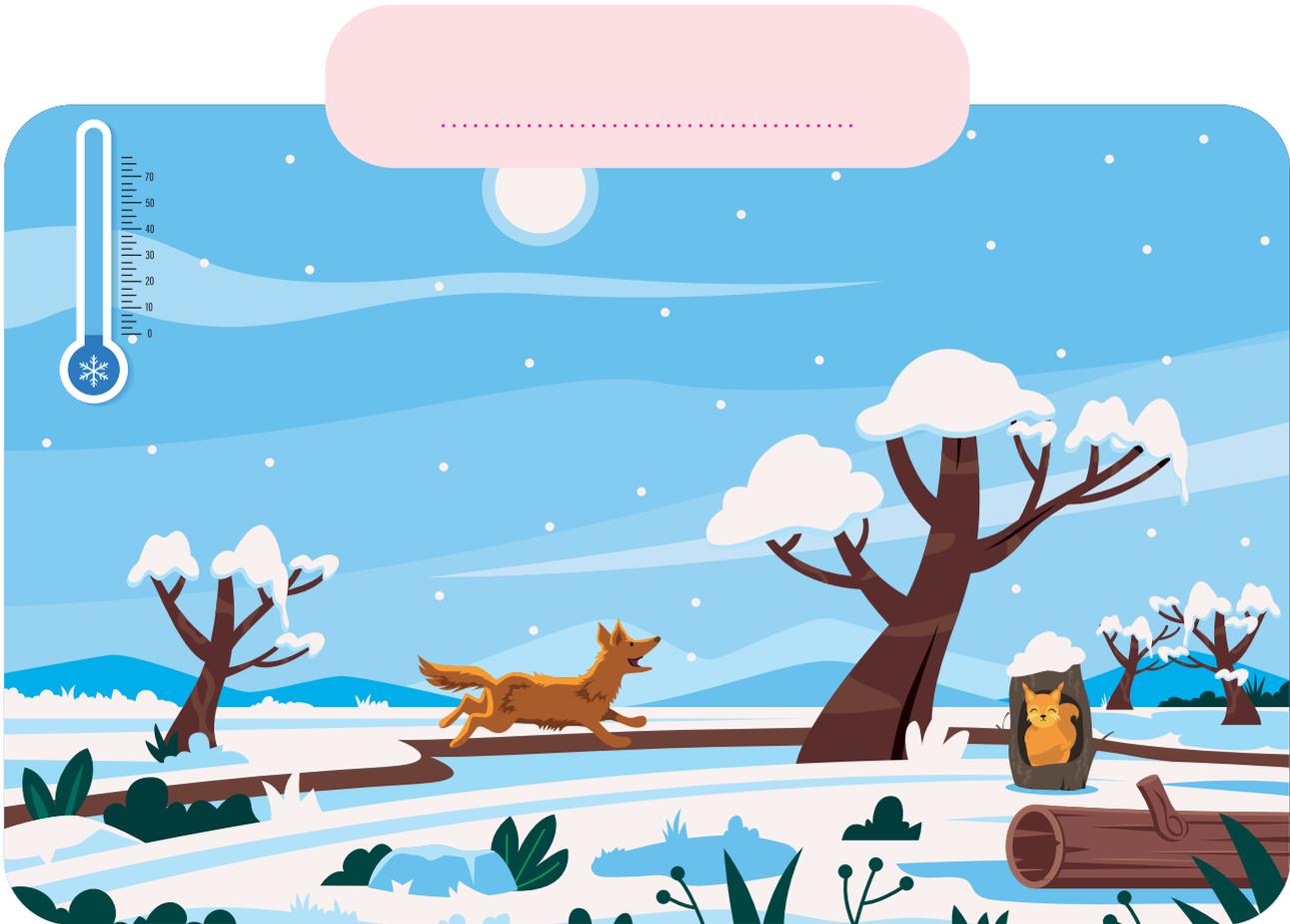
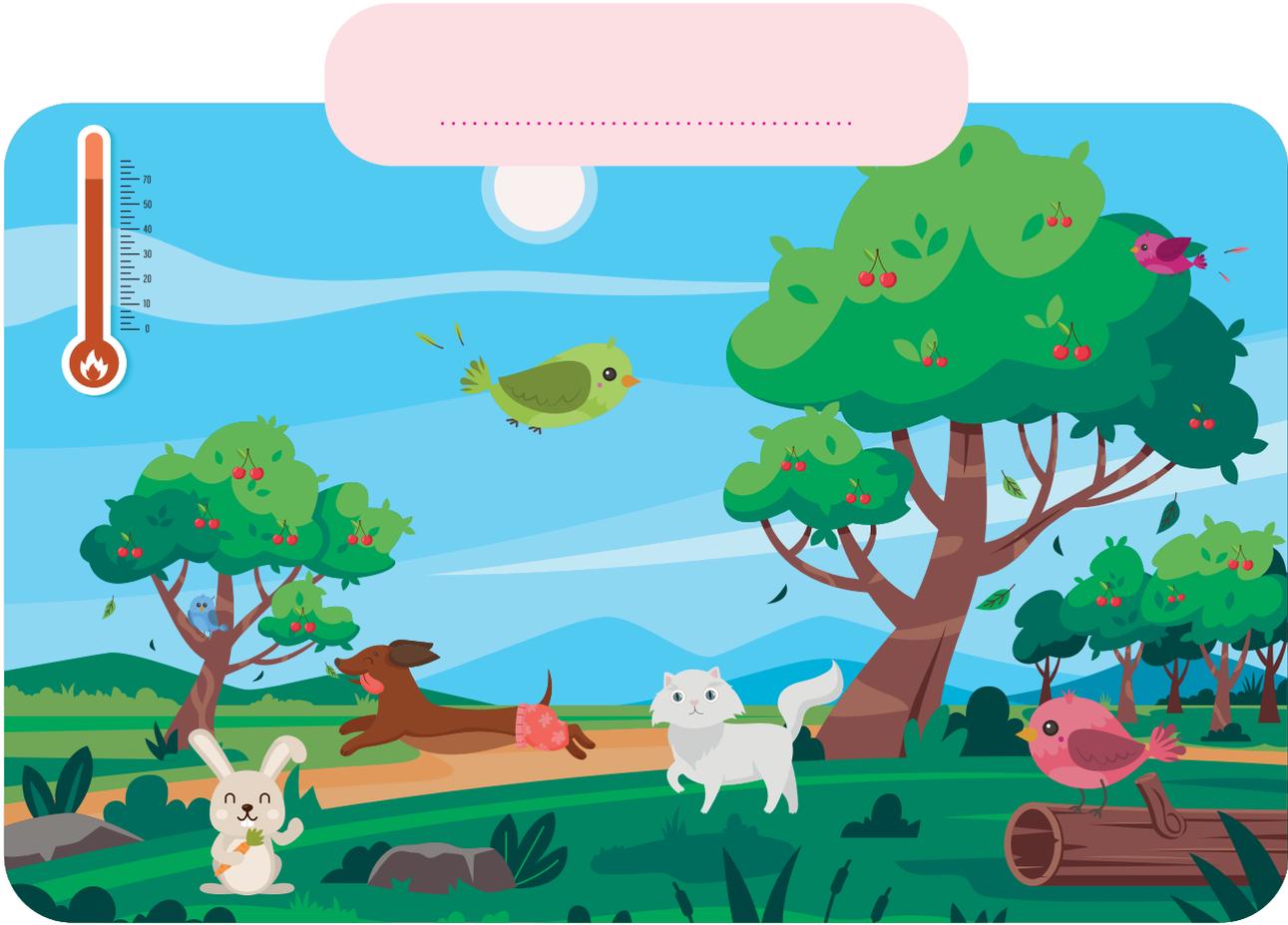
Autour du 21 Décembre,  
c'est le début de l'hiver.



12









.....



.....





# LA ROUE DES SAISONS DE L'ANNÉE





2025

MARS

AVRIL

MAI

S	1		Ma	1		J	1	FÉRIÉ - Fête du travail
D	2		Me	2		V	2	
L	3		J	3		S	3	
Ma	4		V	4		D	4	
Me	5		S	5		L	5	
J	6		D	6		Ma	6	
V	7		L	7		Me	7	
S	8		Ma	8		J	8	FÉRIÉ - Victoire 1945
D	9		Me	9		V	9	
L	10		J	10		S	10	
Ma	11		V	11		D	11	
Me	12		S	12		L	12	
J	13		D	13		Ma	13	
V	14		L	14		Me	14	
S	15		Ma	15		J	15	
D	16		Me	16		V	16	
L	17		J	17		S	17	
Ma	18		V	18		D	18	
Me	19		S	19		L	19	
J	20		D	20		Ma	20	
V	21		L	21	FÉRIÉ - Lundi de Pâques	Me	21	
S	22		Ma	22		J	22	
D	23		Me	23		V	23	
L	24		J	24		S	24	
Ma	25		V	25		D	25	
Me	26		S	26		L	26	
J	27		D	27		Ma	27	
V	28		L	28		Me	28	
S	29		Ma	29		J	29	FÉRIÉ - Ascension
D	30		Me	30		V	30	
L	31					S	31	



2022

JANVIER

7

S	1	FÉRIÉ - Jour de l'An
D	2	
L	3	
Ma	4	
Me	5	
J	6	
V	7	
S	8	
D	9	
L	10	
Ma	11	
Me	12	
J	13	
V	14	
S	15	
D	16	
L	17	
Ma	18	
Me	19	
J	20	
V	21	
S	22	
D	23	
L	24	
Ma	25	
Me	26	
J	27	
V	28	
S	29	
D	30	
L	31	





## MARS

S	1	
D	2	
<hr/>		
L	3	
Ma	4	
Me	5	
J	6	
V	7	
S	8	
D	9	
<hr/>		
L	10	
Ma	11	
Me	12	
J	13	
V	14	
S	15	





2025

AVRIL

Ma 1

Me 2

J 3

V 4

S 5

D 6

L 7

Ma 8

Me 9

J 10

V 11

S 12

D 13

L 14

Ma 15

Me 16



**MAI**

J	1	FÉRIÉ - Fête du travail
V	2	
S	3	
D	4	
L	5	
Ma	6	
Me	7	
J	8	FÉRIÉ - Victoire 1945
V	9	
S	10	
D	11	
L	12	
Ma	13	
Me	14	
J	15	
V	16	



S	17	
D	18	
L	19	
Ma	20	
Me	21	
J	22	
V	23	
S	24	
D	25	
L	26	
Ma	27	
Me	28	
J	29	FÉRIÉ - Ascension
V	30	
S	31	





J	17	
V	18	
S	19	
D	20	
L	21	FÉRIÉ - Lundi de Pâques
Ma	22	
Me	23	
J	24	
V	25	
S	26	
D	27	
L	28	
Ma	29	
Me	30	



D	16	
L	17	
Ma	18	
Me	19	
J	20	
V	21	
S	22	
D	23	
L	24	
Ma	25	
Me	26	
J	27	
V	28	
S	29	
D	30	
L	31	



S

15

D

16

L

17

Ma

18

Me

19

J

20

V

21

S

22

D

23

L

24

Ma

25

Me

26

J

27

V

28



2025

FÉVRIER

S 1

D 2

L 3

Ma 4

Me 5

J 6

V 7

S 8

D 9

L 10

Ma 11

Me 12

J 13

V 14

colle ici



2025

JANVIER

Me	1	FÉRIÉ - Jour de l'An
J	2	
V	3	
S	4	
D	5	
L	6	
Ma	7	Dentiste
Me	8	
J	9	
V	10	
S	11	
D	12	
L	13	
Ma	14	
Me	15	
J	16	
V	17	
S	18	
D	19	
L	20	
Ma	21	
Me	22	
J	23	
V	24	
S	25	
D	26	Balade en forêt
L	27	
Ma	28	
Me	29	
J	30	
V	31	

[Empty yellow rounded rectangle]



1

Le nom des jours  
de la semaine

Le nom du mois

Les numéros des  
jours dans le mois

Les événements

L'année

9

PRINTEMPS

AUTOMNE

HIVER

ÉTÉ

4



Anniversaire de Mamie



Visite au musée

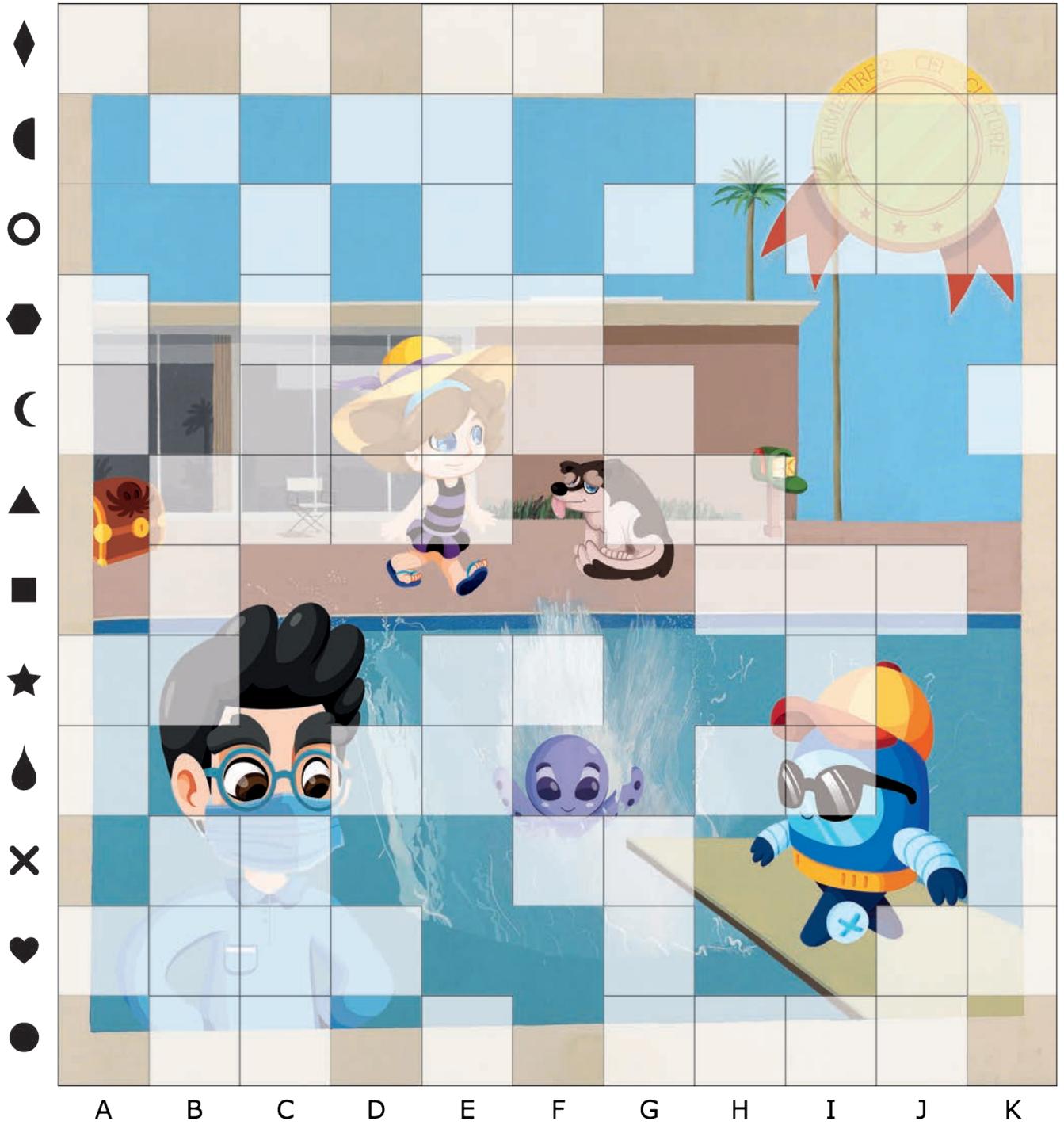
5



1<sup>er</sup> jour de Printemps



Anniversaire Pixel



## David Hockney, A bigger splash

David HOCKNEY est un artiste anglais né en 1937.

David HOCKNEY s'inscrit, en tant que peintre, dans le mouvement « pop art », pour « popular art » en anglais ou « art populaire » en français.

C'est durant ses années de vie aux Etats-Unis qu'il découvre la Californie, ses belles villas et grandes piscines. Un élément qu'il reprendra dans un certain nombre de ses œuvres.

A l'image de notre tableau, A bigger splash (une grande éclaboussure), qui représente une villa et donc une piscine, dans laquelle un jet d'eau indique l'endroit où une personne a plongé.

Cette œuvre est la troisième d'une série sur les piscines après « The Little Splash » (une petite éclaboussure) et « The Splash » (une éclaboussure).

