

La chenille qui fait des trous



Eric Carle, *La chenille qui fait des trous*, Mijade

- (A) A chaque fruit correspond un **jeu d'échauffement** avec dé : la petite chenille commence son aventure.
- (B) **Rampe** petite chenille et creuse ton chemin à travers plein de nourriture gourmande...
- (C) **Jeux avec parachute** : la petite chenille se transforme en joli papillon coloré et légère s'envole.



*Sur une feuille, un petit œuf brille
au clair de lune*



*Maintenant, le soleil se lève.
C'est dimanche.
Il fait beau ; il fait chaud.
Alors... clic, clac !... sort de
l'œuf une petite chenille qui a
très faim.*

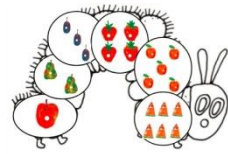


*Elle se met en route pour
trouver à manger.*

A) Echauffements



Le lundi, elle trouve une pomme pour son repas. Elle y fait un trou pour manger, mais après, elle a encore très faim...



Colorie la chenille

Matériel : Imprimer annexe «chenille 1»(1 feuille A4 "chenille" par équipe), 4 dés, 4 feutres

Jeu sous forme d'estafette. Les élèves tirent le dé, courent jusqu'à la chenille et selon le nombre tiré colorient la case correspondante.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Variante : dé avec fruits ou couleurs (jaune=pomme, vert=poire, ...)



Le mardi, elle trouve deux poires pour son repas. Elle y fait deux trous pour manger, mais après, elle a encore très faim...

Rampe petite chenille

Les chenilles courent dans la forêt. Au signal, elles se regroupent par deux. Quand le meneur dit « va petite chenille », les groupes se défont les chenilles se remettent à courir. Au prochain signal chenille doit trouver une nouvelle chenille et lui donner la main. En cas de nombre impair, la chenille qui se retrouve seule devient le meneur.



Variante : se regrouper par 3, 4
Le meneur dit pomme pour 1, poire pour 2



Le mercredi, elle trouve trois prunes pour son repas. Elle y fait trois trous pour manger, mais après, elle a encore très faim...

Les pattes de la chenille

En équipe de 4,5 élèves. Tester les 3 modes de déplacement de la chenille.



Variante avec dé : par 2 le dé détermine combien de pattes (jambes et/ou mains) touchent le sol.



Le jeudi, elle trouve quatre fraises pour son repas. Elle y fait quatre trous pour manger, mais après, elle a encore très faim...

Cherche et compte

Matériel : Imprimer annexe chenille (1 feuille A4 "chenille" par équipe),

Sous forme d'estafette, chaque élève doit courir et compter le nombre d'une sorte de fruit (ou de chenille). Il note le résultat au retour.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |



Le vendredi, elle trouve cinq oranges pour son repas. Elle y fait cinq trous pour manger, mais après, elle a encore très faim...

Alea jacta est

Matériel : Marquage pour le parcours (cônes, piquets, etc.), 6 dés.

Définir un parcours de course. Les élèves se défient par deux au lancer du dé. Celui qui obtient le plus petit chiffre court un tour de piste. Le gagnant reste et défie le suivant. Veiller à ce que le rythme de lancer soit soutenu. Former au moins 6 équipes.



Ⓟ Ramper

Le samedi, elle trouve pour son repas :



un gâteau au chocolat



un cornet de glace



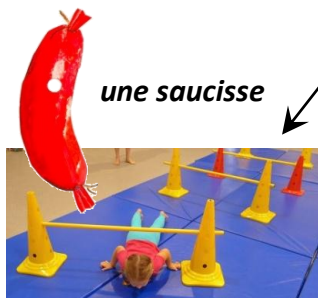
un cornichon



une tranche de pastèque...



Une brioche



une saucisse

Mise en place
Construire un parcours sur le périmètre de la salle en choisissant plusieurs tunnels.

Activité
Parcours en étoile. Piocher une carte (annexe ramper) au centre de la salle et effectuer le poste désigné.

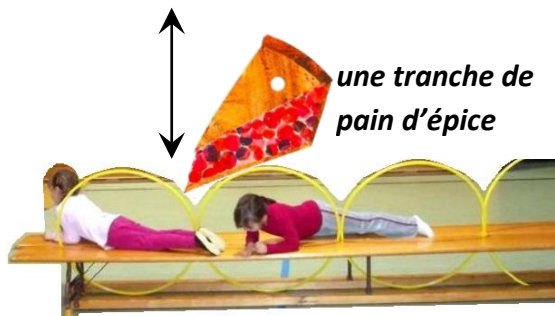
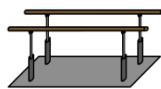
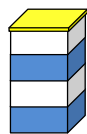
Variantes

- Prendre une aliment (sautoirs, balle, ...), traverser un tunnel et poser l'objet dans le panier au centre de la salle. Lorsque la chenille a assez mangé (le panier est plein) le jeu s'arrête.
- Ramper sur le dos, en reculant, de côté, en utilisant uniquement les bras, ...
- Inventer de nouveaux tunnels avec le matériel à disposition en salle.

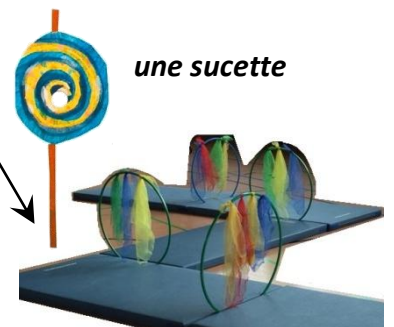
un morceau de gruyère



un saucisson



une tranche de pain d'épice

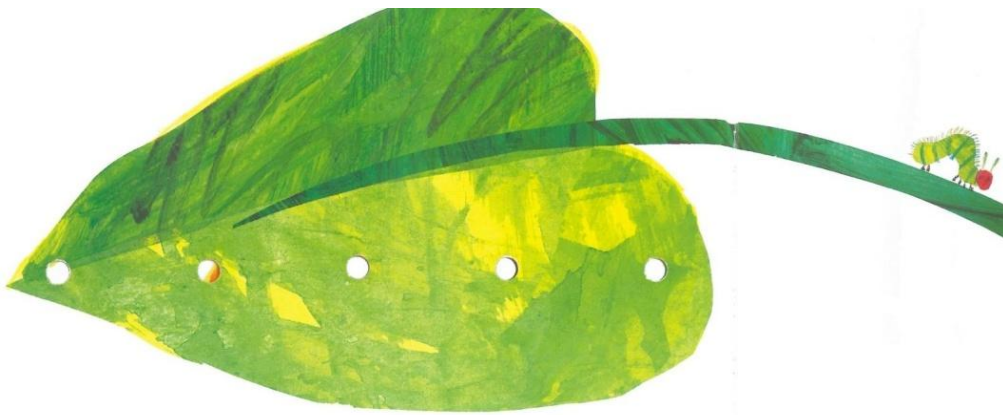


une sucette

Dans toutes ces bonnes choses, elle fait, pour manger, un petit trou...



... Mais ce soir là, elle a très mal au ventre !



Le jour suivant, c'est de nouveau dimanche... Comme elle a trop mangé la veille, elle grignote une feuille. Maintenant, elle se sent beaucoup mieux.



La petite chenille n'a plus faim du tout. D'ailleurs, elle n'est plus petite, elle est devenue grande et grosse.

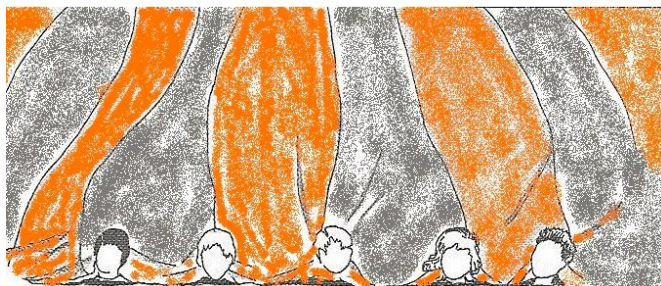


Alors, elle se construit sa maison, qu'on appelle cocon, et elle y habite pendant plus de deux semaines. Puis elle le range, fait un trou dans son cocon, et sort en se tortillant pour devenir...

© Parachute



... un merveilleux papillon !



Le cocon de la chenille

Avec parachute : les élèves sont répartis autour du parachute et saisissent les poignets du parachute. Au signal de l'enseignant tout le monde lève la toile le plus haut possible et fait deux pas en avant. Les élèves se mettent sur le ventre et serrent la toile autour de leur épaule de sorte à ne laisser entrer que leur tête dans la toile.

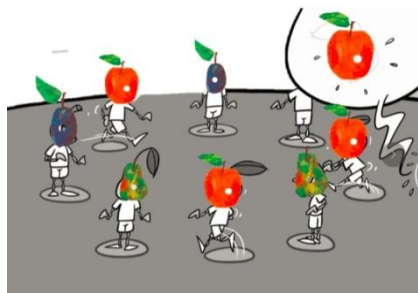
Variante avec foulard Au début, il y a un œuf (les élèves sont en petite boule). L'enseignant passe le foulard sur l'élève il grandit et se transforme en chenille qui rampe. Quand l'enseignant repasse pour la deuxième fois sur l'élève il lui laisse le foulard. Le papillon apparaît et s'envole: l'élève prend le foulard, vole avec lui dans la salle et le pose sur les espaliers avant de redevenir un œuf.



Le papillon déménagement

Constituer deux équipes. L'une tiendra le parachute et l'autre sera constituée des déménageurs. Placer des objets en tas sous le parachute.

Les parachutistes doivent gonfler la toile et la laisser retomber seule sans exercer de force. Les déménageurs doivent en profiter pour déplacer les objets du dessous du parachute sans toucher la toile.

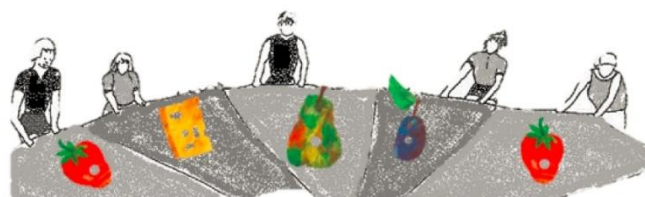


Salade de Fruits

Sans parachute : Tous les enfants se mettent debout en cercle, un fruit leur est assigné. L'enseignant appelle un fruit.

Les enfants qui ont ce fruit cherchent une nouvelle place. L'enseignant prend une place laissée libre. L'enfant sans place appelle un nouveau fruit; il peut aussi dire «salade de fruits» et tous doivent changer de place.

Avec parachute + balle : les élèves sont autour du parachute, et le saisissent à deux mains en veillant à laisser un espace entre leurs mains. L'enseignant dit « Fraise- Poire – Fromage » Un ballon est mis sur la toile, les joueurs doivent faire en sorte de placer la balle entre les bras des participants nommés. Attention : la balle ne doit pas quitter la toile du parachute.









Twister

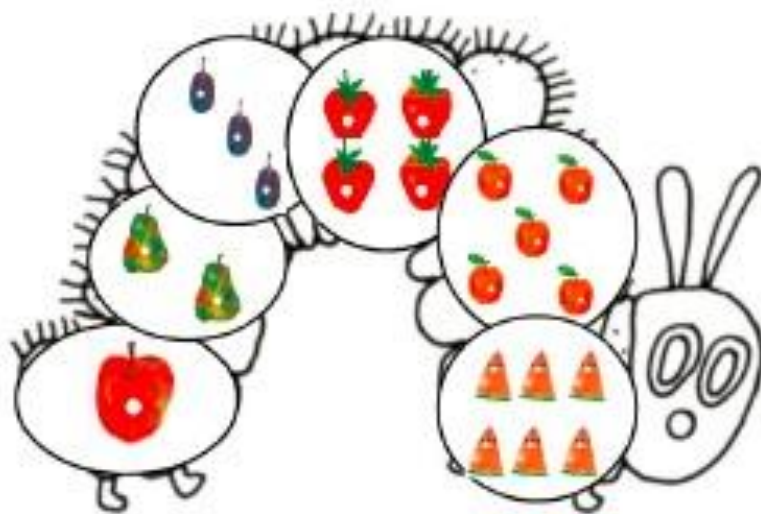
Etendez le parachute au sol. L'enseignant donne les directives aux enfants à la manière du jeu « Twister »: « Pied sur le bleu, Main sur le jaune »....













Annexe Chenille 1



| | | |
|---|---|--|
| <p>Pommes</p>  = | <p>Pruneaux</p>  = | <p>Melons</p>  = |
| <p>Poires</p>  = | <p>Fraises</p>  = | <p>Chenilles</p>  = |

Annexe Chenille 2



|   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Annexe Ramper

