ÉVEIL AUX MATHÉMATIQUES ET ACTIVITÉS ARTISTIQUES

sur base de l'album « ***Où est Zéfix ?*** »

Un dossier pédagogique de **Christelle Arnould et Laurence Van Binnebeek** de l'École communale d'Andoy.

Où est Zéfix ?

Fiche pédagogique
www.mijade.be

Éditions **Mijade**

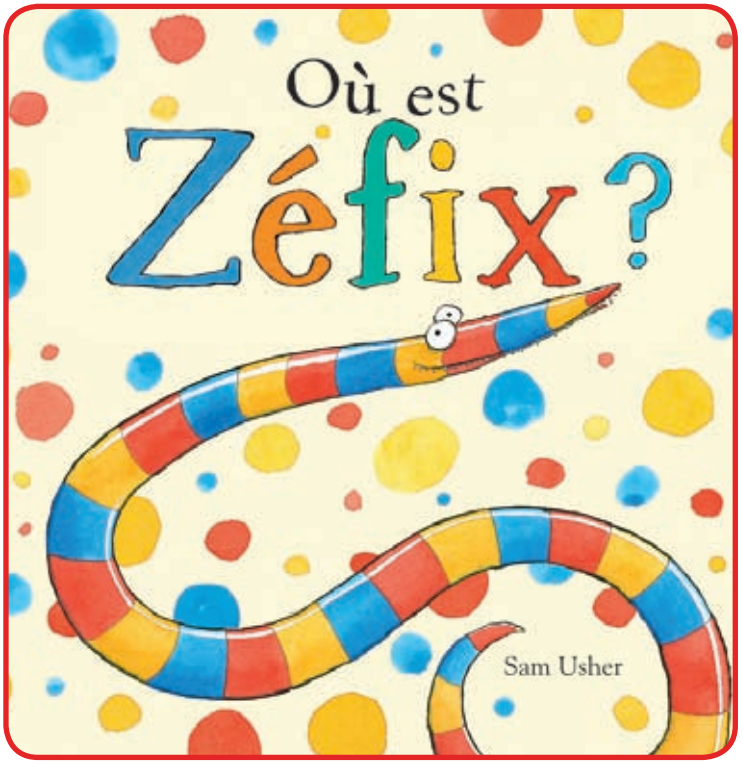
FICHE TECHNIQUE

Titre de l'album : *Où est Zéfix ?*
Auteur/Illustrateur : *Sam Usher*

Notes illustrateur : *Sam Usher est un jeune illustrateur talentueux. Son premier album « Où est Zéfix ? » est rempli de couleurs et d'humour. Il vit à Windsor, près de la Reine !*

Résumé : *Voici Zéfix, le serpent multicolore et malicieux. Il adore jouer à cache-cache. À toi de le retrouver dans ce livre rempli d'humour et de couleurs.*

Format : *28 cm x 28 cm • Dès 4 ans*



Note générale :
Pour réaliser les activités de cette fiche, l'instituteur a besoin de :

- *Feuilles A3*
- *Ciseaux*
- *Gouaches*
- *Écoline*
- *Film plastique*
- *Bouchons*
- *Gommettes*

ACTIVITÉ 1 : ZÉFIX À LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

Objectifs : *Évaluer une distance, estimer, comparer et mesurer des grandeurs.*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *1 planche de jeu pour 2 enfants (annexe 1)*
- *2 pions « Zéfix » colorés (annexe 2)*
- *Cartes de grandeurs (annexe 3)*
- *1 dé ou 1 roue avec les actions à réaliser (annexes 4 et 5)*
- *1 puzzle avec la super fusée (annexes 6A et 6B)*
- *Réglettes*

Préparation du professeur :

- *Découpez les pions de l'annexe 2. Plastifiez-lez et fixez chaque pion sur un bouchon.*
- *Découpez les 9 cartes de grandeurs de l'annexe 3 et plastifiez-les.*
- *Découpez chaque languette de l'annexe 6A et plasitifez-les.*

Déroulement de l'activité :

Les enfants lancent le dé ou tournent la roue des actions à tour de rôle. Les élèves de deuxième maternelle tournent la roue de l'annexe 4 tandis que les enfants de troisième maternelle utilisent la roue de l'annexe 5. S'ils tombent sur le chiffre 1 (2,3...), ils devront prendre 1 (2, 3...) réglette(s).

Ils sélectionnent ensuite une carte relative à la taille (grande, moyenne ou petite) et prennent la/les réglette(s) de la longueur indiquée afin de la/les placer sur le chemin de l'espace (annexe 1). L'élève peut choisir le chemin qu'il veut ou placer ses réglettes sur les deux chemins.

Le but du jeu est de recouvrir les chemins de réglettes afin que les serpents rejoignent les fusées avant que le puzzle de la super fusée (annexe 6B) ne soit reconstitué :

- *Si l'enfant tombe sur la clé à molette, il peut retirer une pièce du puzzle de la super fusée car elle doit être réparée au garage.*
- *Si l'élève tombe sur la fusée, il doit placer une pièce du puzzle de la super fusée.*
- *Si l'enfant tombe sur la flèche, il peut à nouveau tourner la roue.*

Note importante : les élèves déplacent uniquement leur pion (leur serpent) quand le chemin de réglettes est complet.

Variante du jeu :

1. Ne plus utiliser les cartes de grandeurs et laisser les enfants évaluer la ou les réglettes à utiliser pour arriver le plus vite possible à la fusée.
2. Faire traverser Zéfix en limitant le nombre de lancés de dé.

ACTIVITÉ 2 : RÉGLETTES

Objectifs : *Mesurer, comparer et évaluer une grandeur.*

Discipline : *mathématique*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Planches de jeu (annexes 7 - 15)*
- *Réglettes*

Préparation du professeur :

Imprimez les neuf annexes en couleurs sur des feuilles A4 et plastifiez-les.

Déroulement de l'activité :

Les élèves devront superposer leurs réglettes sur les planches plastifiées.

NOTES PERSONNELLES :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVITÉ 3 : PÂTE À MODELER

Objectifs : *Manipuler la pâte à modeler, laisser des traces graphiques et affiner son geste.*

Discipline : *graphisme*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Pâte à modeler*
- *Planches de jeu (annexes 16 - 17)*
- *Référentiel (annexe 18)*

Préparation du professeur :

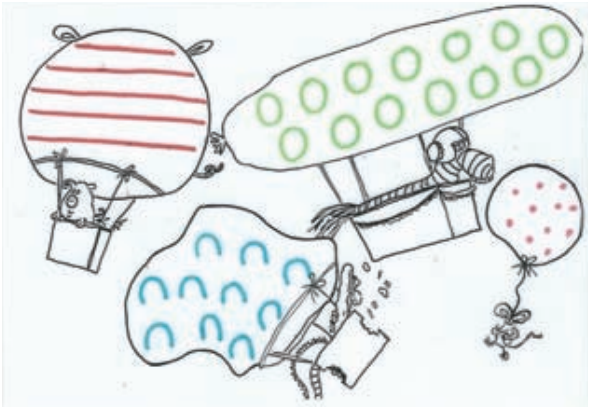
Imprimez les annexes 16 et 17 sur des feuilles A3. Peignez les décors à l'écoline avec les enfants et plastifiez ces deux planches.

Imprimez le référentiel, ajoutez-y des détails graphiques et plastifiez-le.

Déroulement de l'activité :

Les élèves doivent reproduire le référentiel sur leur planches de jeux en utilisant de la pâte à modeler.

Les enfants de deuxième maternelle travaillent avec l'annexe 16 tandis que les élèves de troisième maternelle se basent sur l'annexe 17.



ACTIVITÉ 4 : FILS « CHENILLE »

Objectifs : *Estimer une grandeur et manipuler un fil « chenille ».*

Disciplines : *mathématique et graphisme*

Niveaux : *Classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Fils « chenille »*
- *Planches de jeu (annexes 19 - 20)*

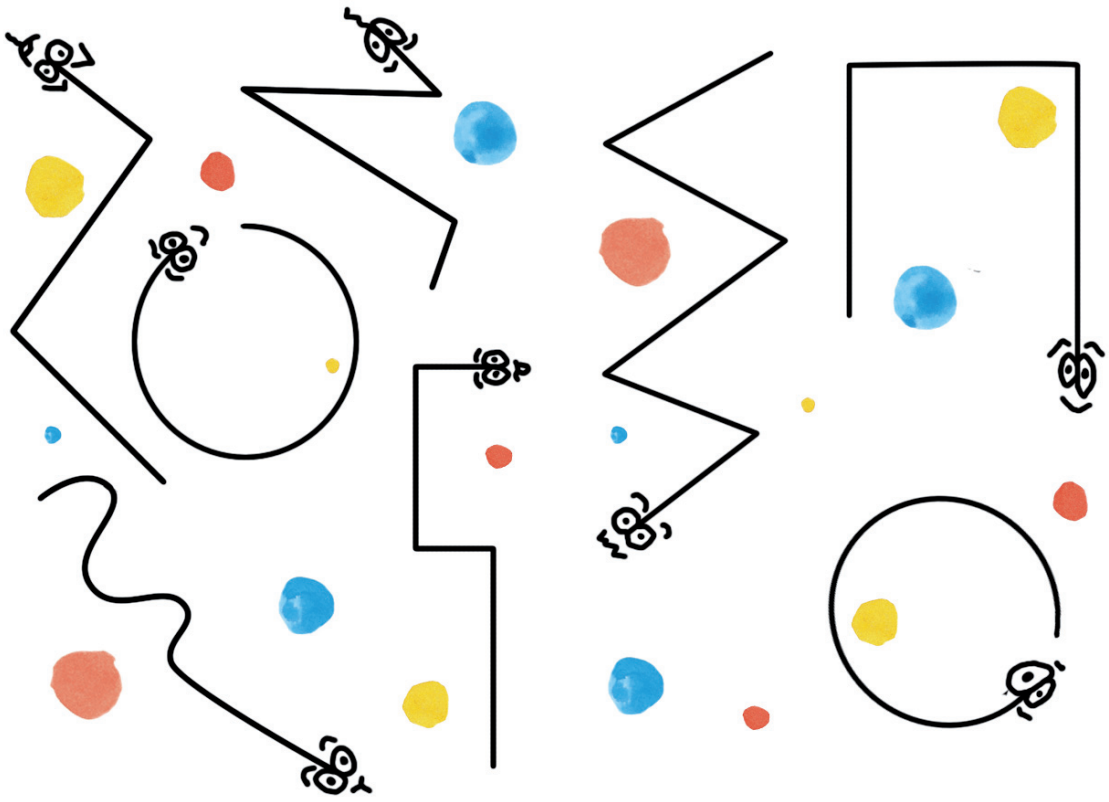
Préparation du professeur :

Imprimez les deux annexes sur une feuille A3 et plastifiez-les.

Déroulement de l'activité :

Les enfants doivent poser consciencieusement le fil « chenille » sur chaque modèle et le plier afin qu'il reste en position sur le modèle concerné.

Pour l'annexe 19, les élèves devront travailler avec un fil « chenille » géant.



ACTIVITÉ 5 : CHIFFRES

Objectifs : *Compter jusque 6 et lire les schèmes, les chiffres et les doigts.*

Discipline : *mathématique*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Zéphix (annexe 21)*
- *Pinces à linge*
- *Chiffres, schèmes et doigts (annexe 22)*

Préparation du professeur :

Imprimez l'annexe 21 sur une feuille A3. Peignez Zéfix (avec l'aide des enfants ou non) en reprenant ses trois couleurs (jaune, bleu, rouge) et collez des gommettes rondes aux endroits indiqués sur le dessin. Découpez Zéfix et plastifiez-le.

Sur les pinces à linge, collez un schème, un chiffre ou des doigts de la main (annexe 22).

Déroulement de l'activité :

Demandez aux élèves de placer les pinces à linge dont le schème, le chiffre ou le(s) doigt(s) de la main correspond(ent) au nombre de gommettes.

ACTIVITÉ 6 : MÉLANGE DES COULEURS

Objectifs : *Nommer les couleurs et apprendre à mélanger les couleurs primaires.*

Discipline : *artistique*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Zéphix (annexe 23)*
- *Pinces à linge*
- *Gommettes*

Préparation du professeur :

Imprimez l'annexe 23 sur une feuille A3. Peignez Zéfix (avec l'aide des enfants ou non) en reprenant ses trois couleurs (jaune, bleu, rouge). Veillez à organiser les couleurs pour que le jaune soit à côté du rouge (orange) et du bleu (vert) et que le rouge soit à côté du bleu (violet). Découpez Zéphix et plastifiez-le.

Sur les pinces à linge, collez une gommette dont la couleur est obtenue par le mélange de 2 couleurs (orange, vert ou violet).

Déroulement de l'activité :

Demandez aux élèves de placer les pinces à linge sur Zéphix, à l'intersection des deux couleurs concernées.

ACTIVITÉ 7 : FICHES AIMANTÉES

Objectifs : *Comprendre le fonctionnement d'un aimant et suivre un tracé.*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Planches de jeu (annexes 24 - 31)*
- *Aimants*
- *Armoire aimantée*

Préparation du professeur :

Imprimez les annexes sur une feuille A3 et plastifiez-les.

Déroulement de l'activité :

Demandez aux enfants de poser les annexes sur une armoire aimantée et de suivre chaque tracé avec un aimant.

NOTES PERSONNELLES :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ACTIVITÉ 8 : ZÉPHIX EN 3D

Objectif : *Reconstituer Zéphix en grandeur nature et en 3D sur base d'un référentiel.*

Disciplines : *graphisme et artistique*

Niveaux : *classe de deuxième et troisième maternelle (MS et GS)*

Matériel nécessaire :

- *Marqueur*
- *Carton*
- *Ciseaux*
- *Papier journal*
- *Papier collant*
- *Papier mâché*
- *Aquarelle*
- *Matériaux de récupération*
- *Pâte à modeler*
- *Colle*

Préparation du professeur :

Tracez le graphisme (rond, spirale, ligne...) de Zéphix sur un carton rigide et découpez le gabarit.

Déroulement de l'activité :

Les élèves devront recouvrir le carton de boulettes de papier journal. Aidez-les à attacher les boulettes au carton avec du papier collant.

Recouvrez ensemble la surface (le carton et les boulettes de papier) avec du papier mâché.

Peignez Zéphix avec de l'aquarelle liquide.

Constituez ensuite les éléments du visage (dents, yeux...) avec des matériaux de récupération et collez-les sur votre Zéphix.

En vous basant sur votre référentiel (rond, spirale, ligne...), réalisez le graphisme de Zéphix avec des colombins de pâte à modeler et collez-le sur son corps.

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS

Reconstituer le titre de l'album Zéphix
(annexes 32 - 33)

Peindre Zéphix / Dessiner et peindre Zéphix à l'aide d'un coton tige
(annexes 34 - 35)

Remplir un tableau à deux entrées
(annexes 36 - 37)

Aider Zéphix à rejoindre le cupcake
(annexe 38)

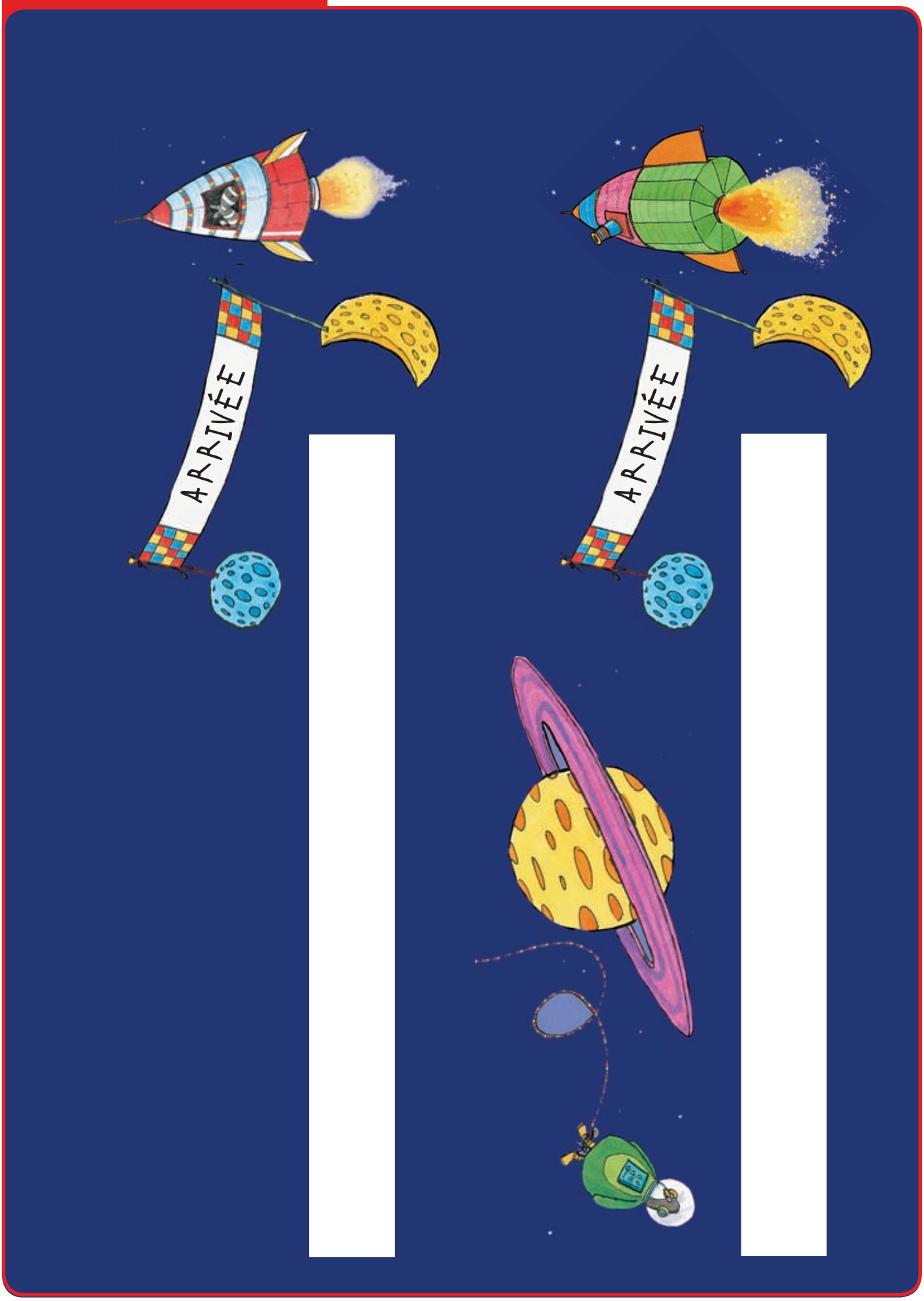
Faire des ensembles de 3 Zéphix
(annexe 39)

Coller autant de Zéphix que de cupcakes, à l'aide de l'annexe 2
(annexes 40 - 41)

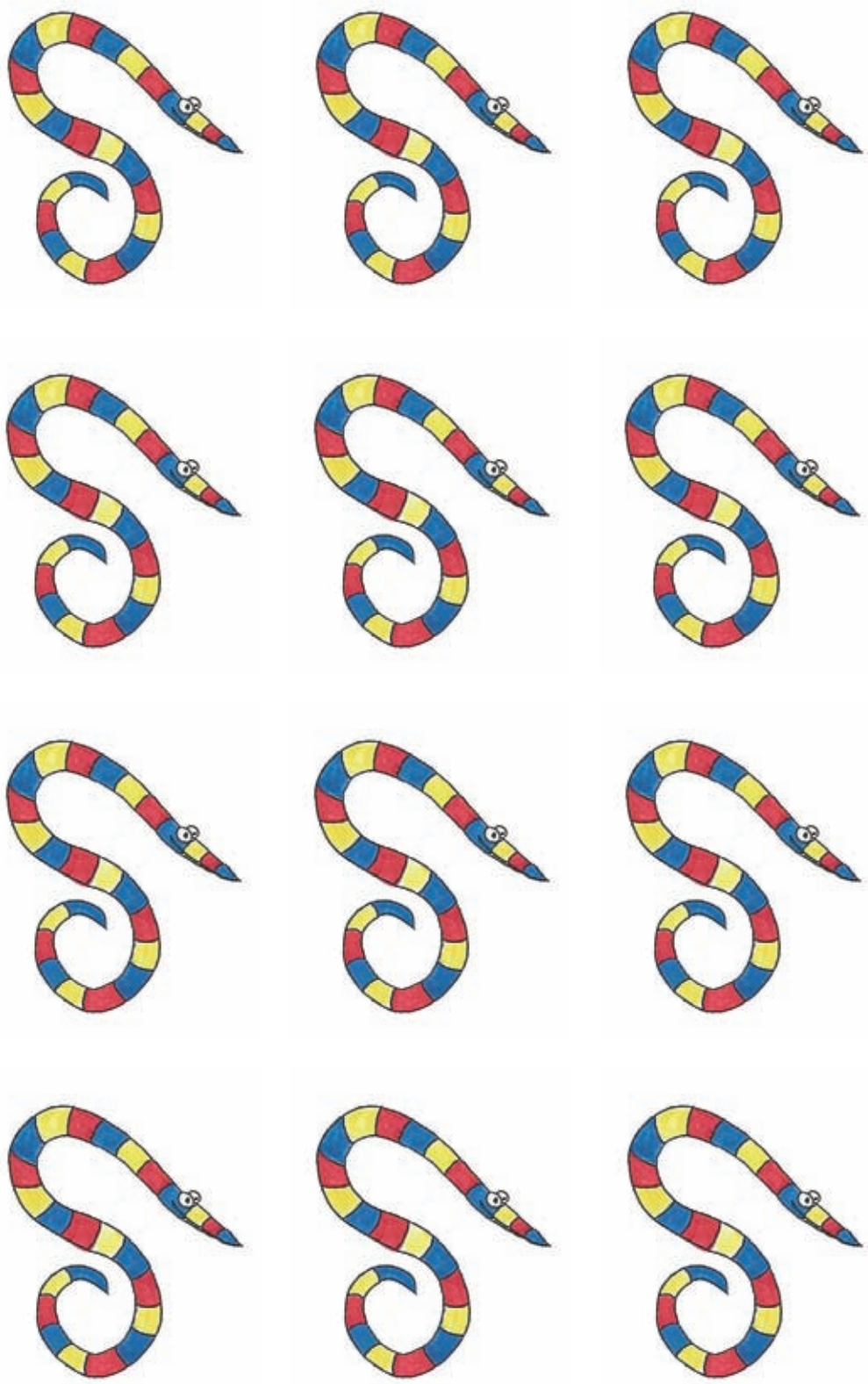
Peindre Zéphix à l'aide d'un coton tige
(annexes 42 - 43)

Répéter l'activité 3 en reproduisant le référentiel à l'aide d'un marqueur
(annexes 16 - 18)

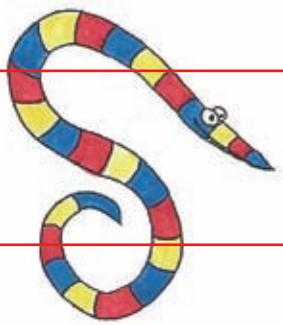
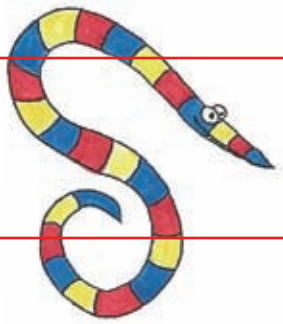
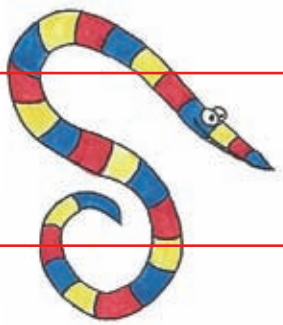
ANNEXE 1 : planche de jeu



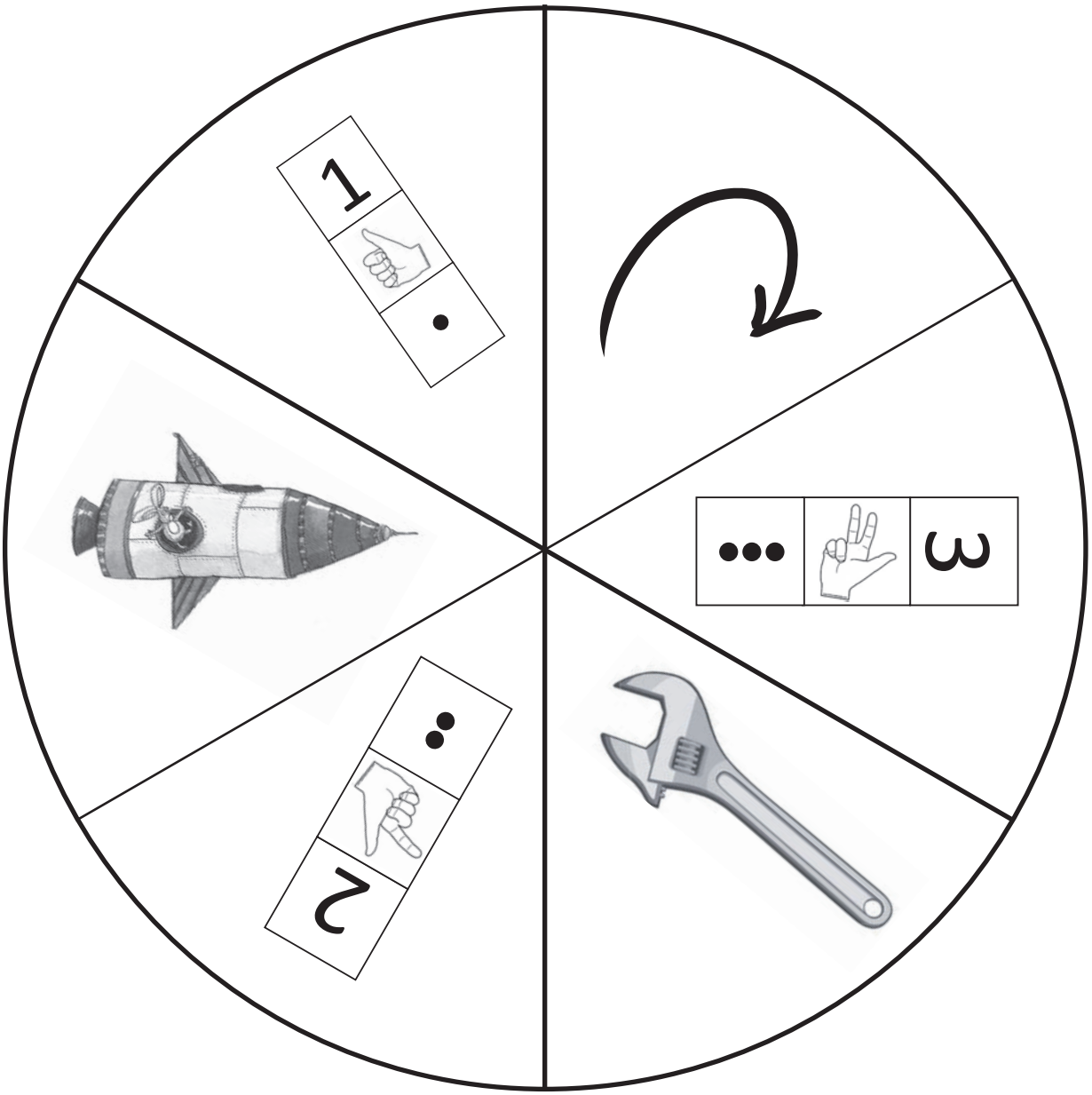
ANNEXE 2 : pions



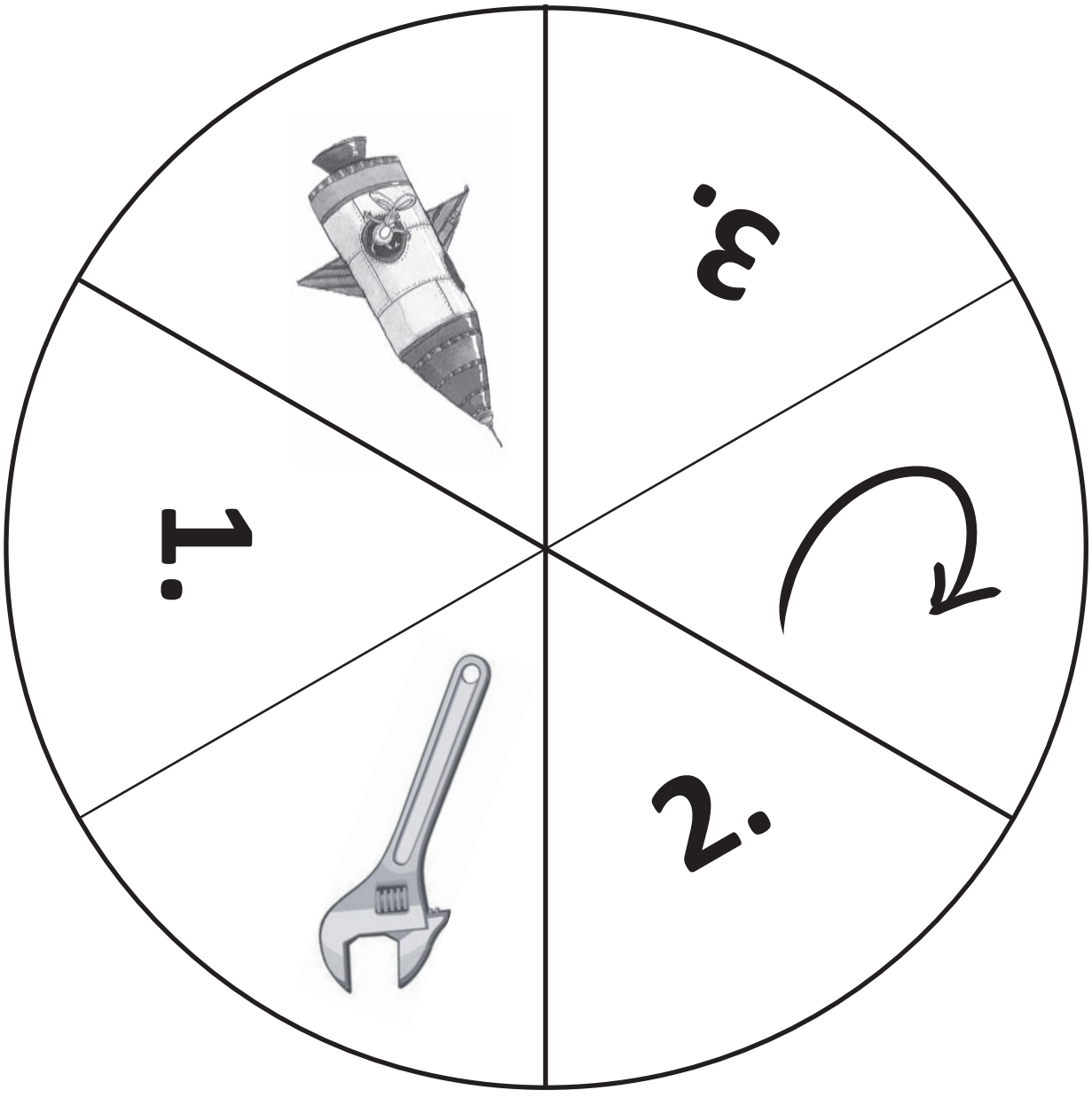
ANNEXE 3 : cartes de grandeurs

3. 	3.	3.
2.	2.	2.
1.	1.	1.
3. 	3.	3.
2.	2.	2.
1.	1.	1.
3. 	3.	3.
2.	2.	2.
1.	1.	1.

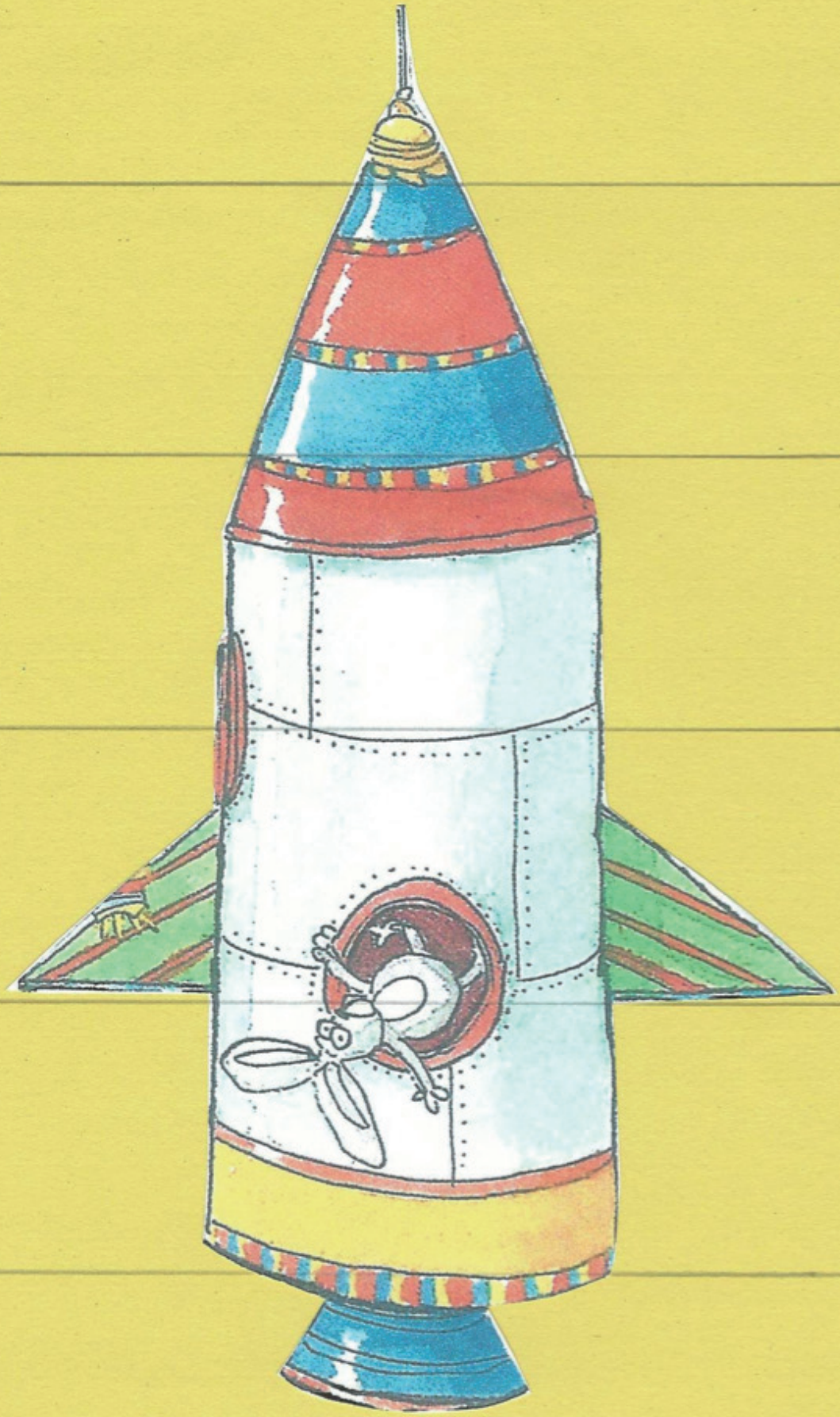
ANNEXE 4 : roue des actions (MS)



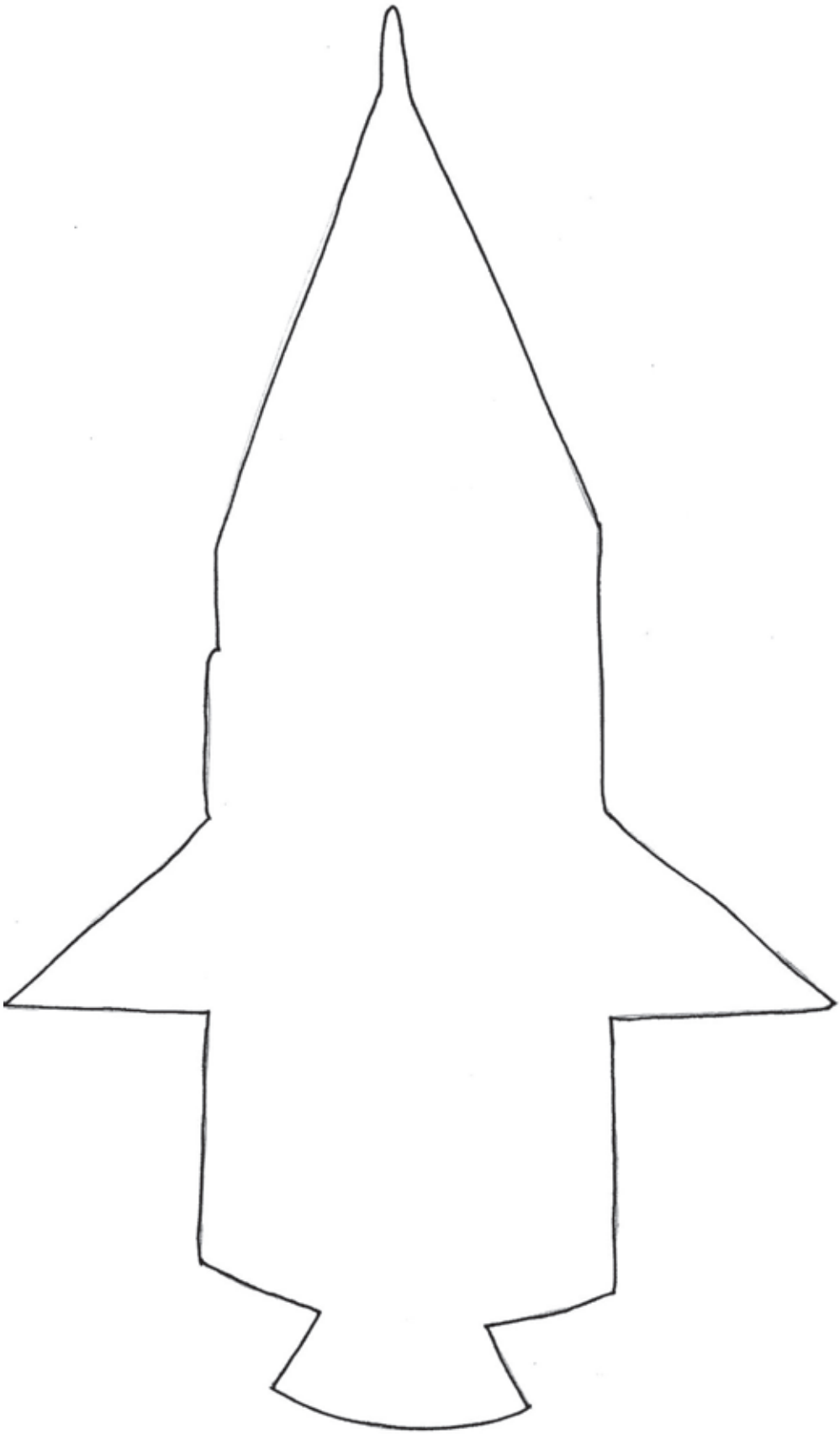
ANNEXE 5 : roue des actions (GS)



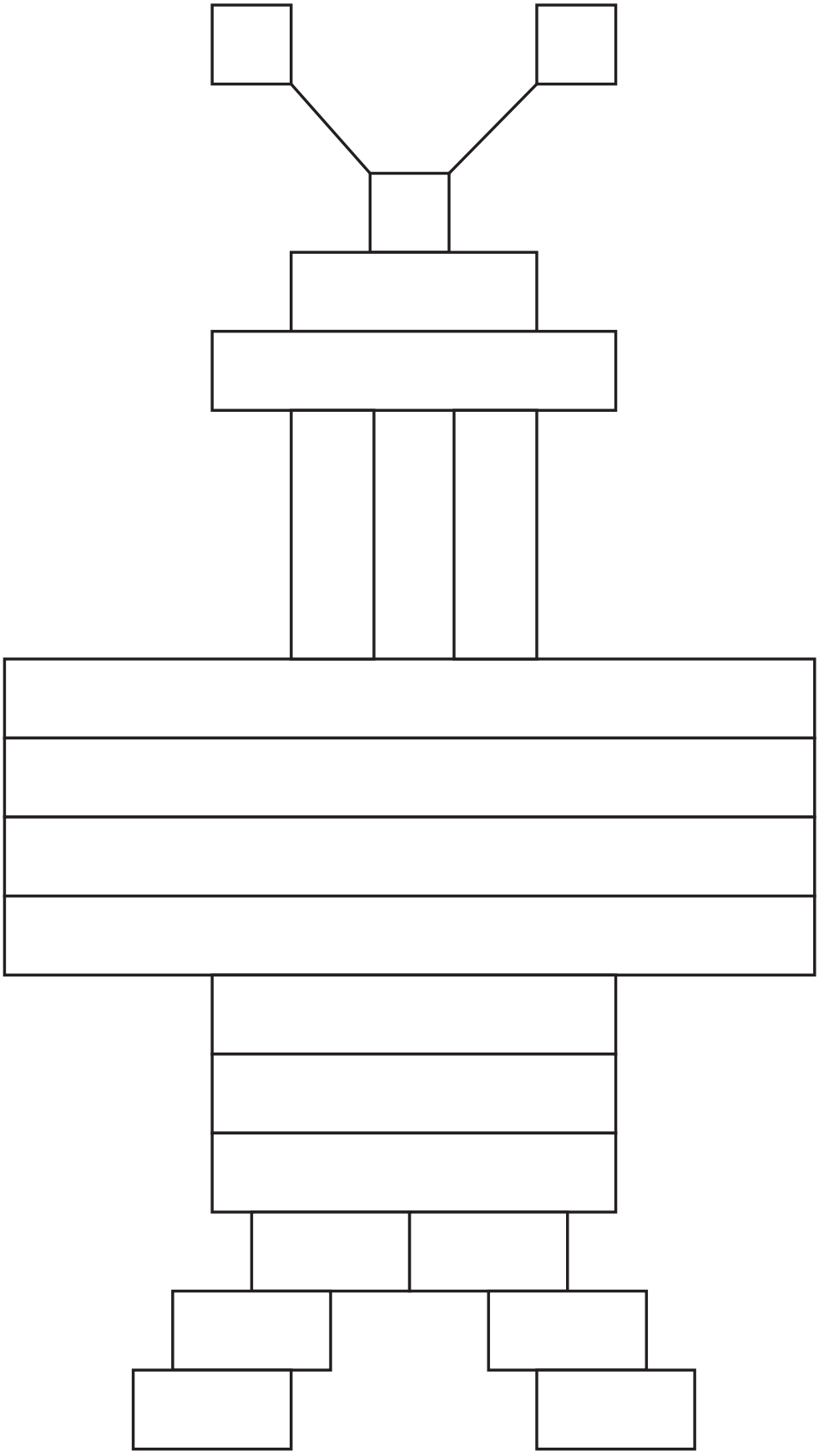
ANNEXE 6A : puzzle



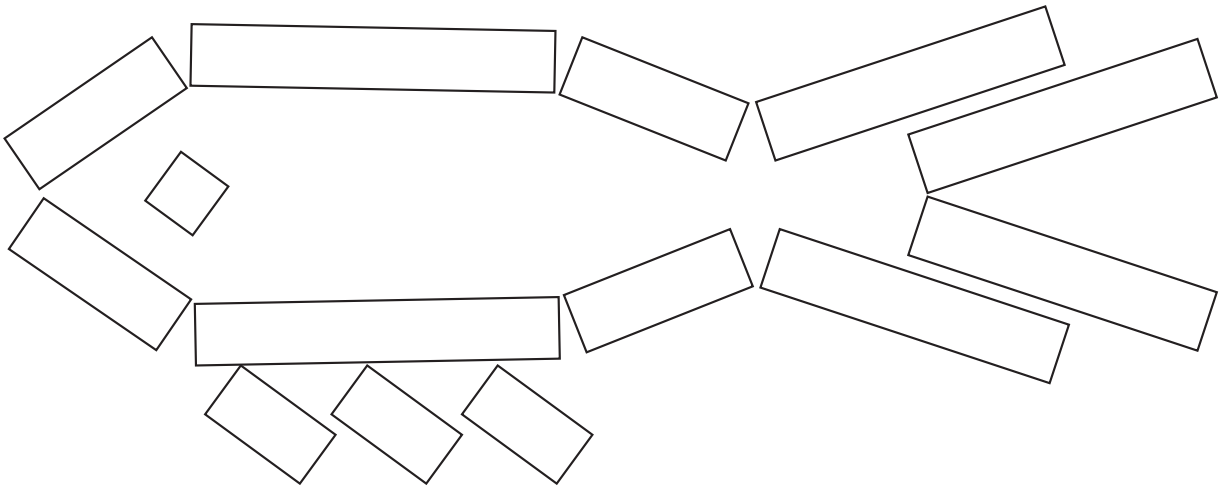
ANNEXE 6B : fusée

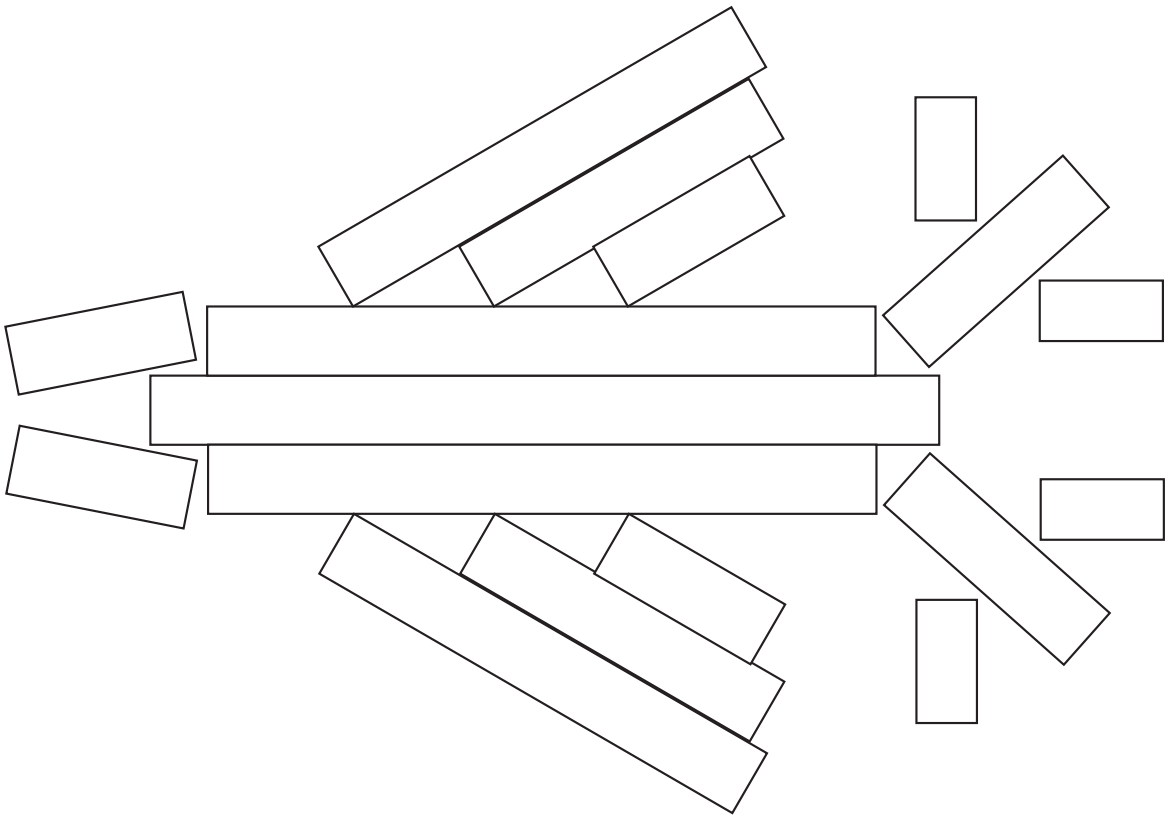


ANNEXE 7 : réglettes

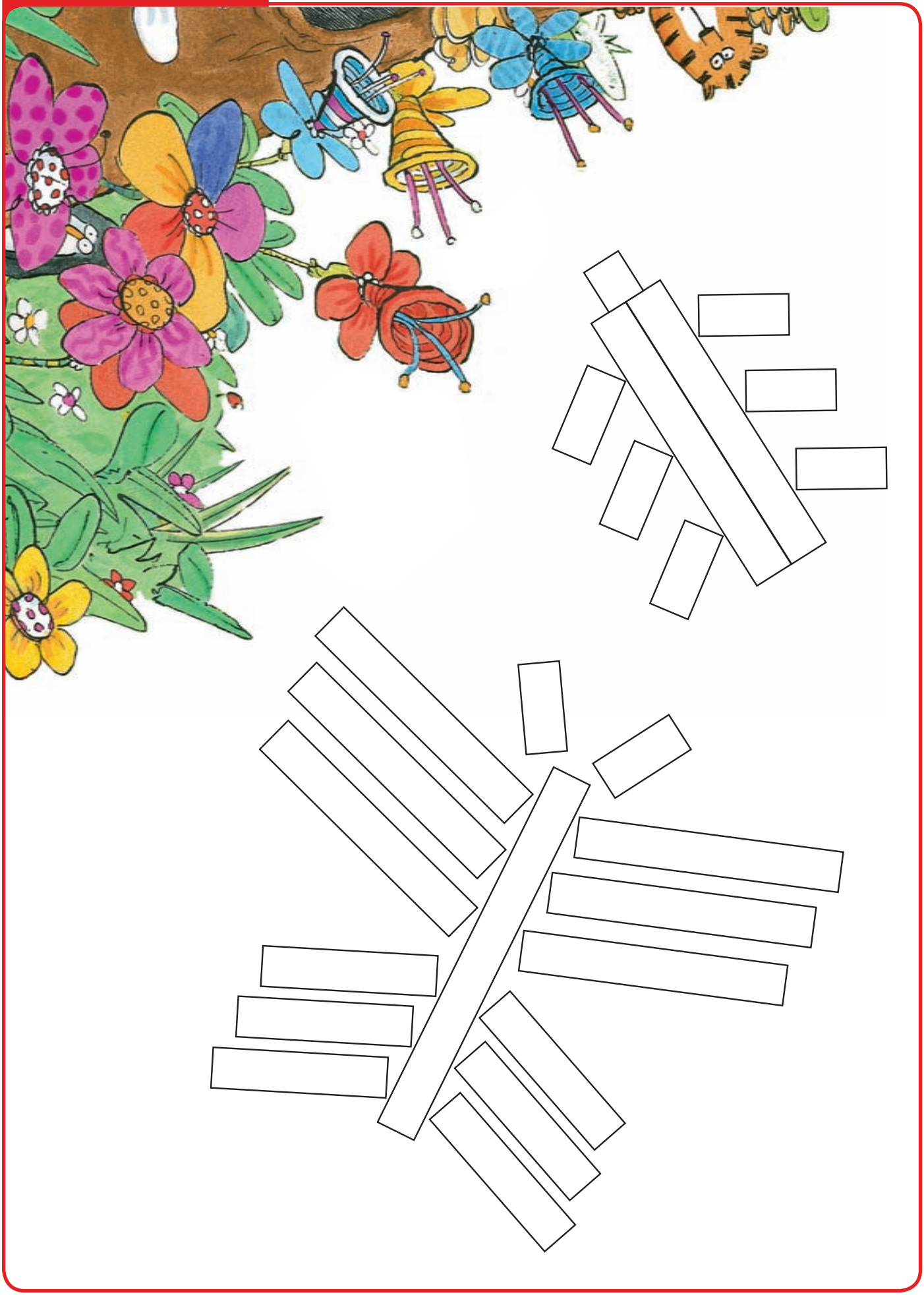


ANNEXE 8 : réglettes

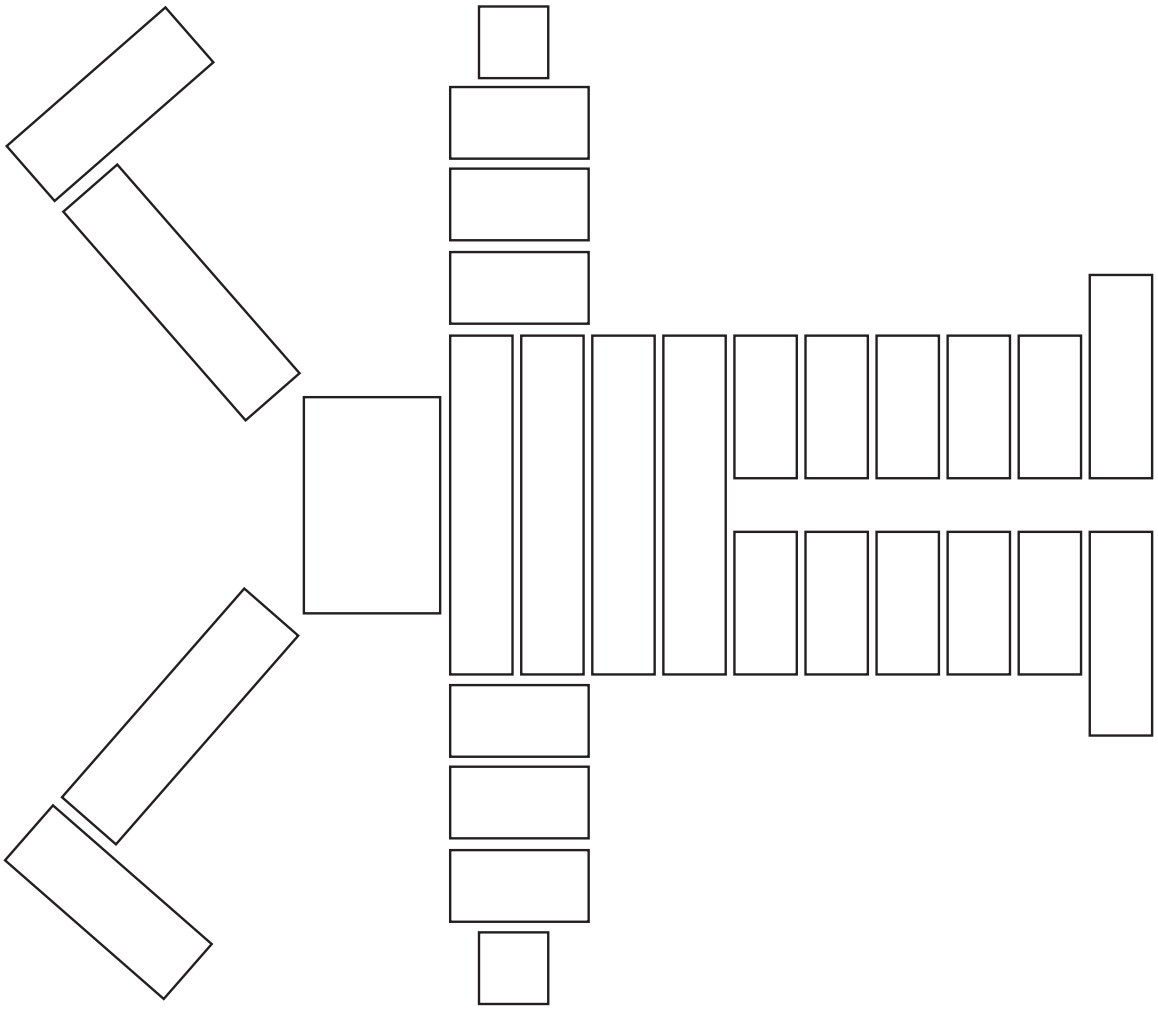


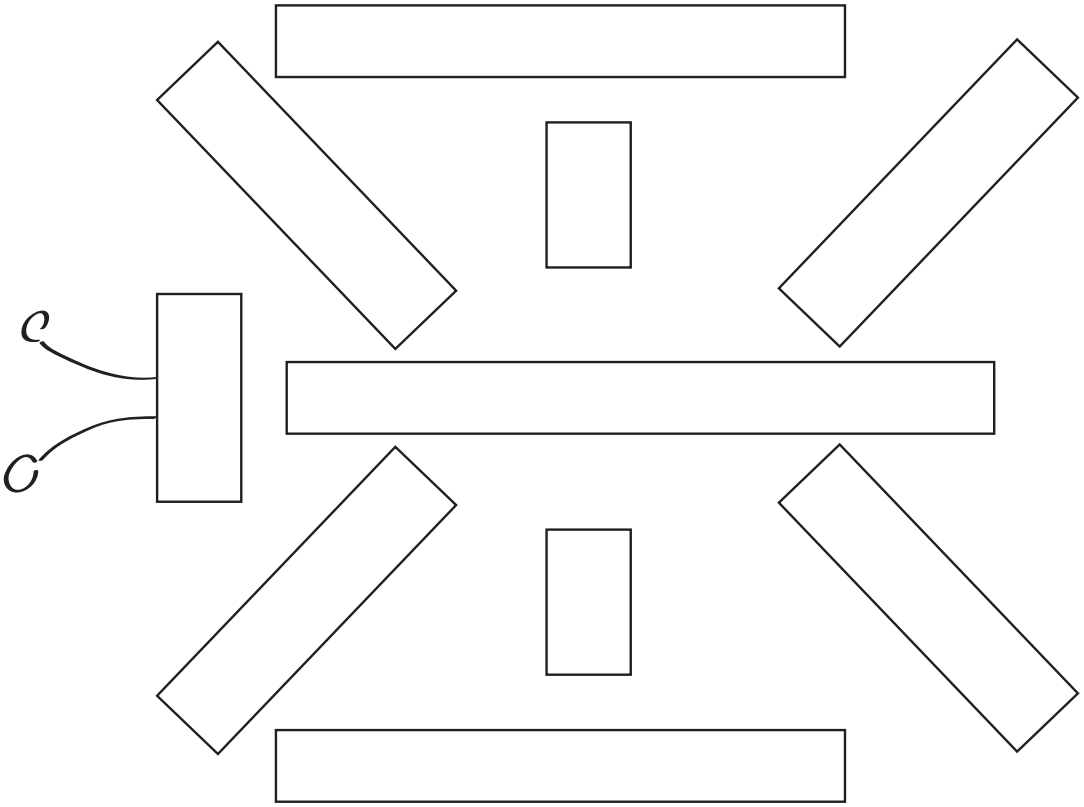


ANNEXE 9 : réglettes

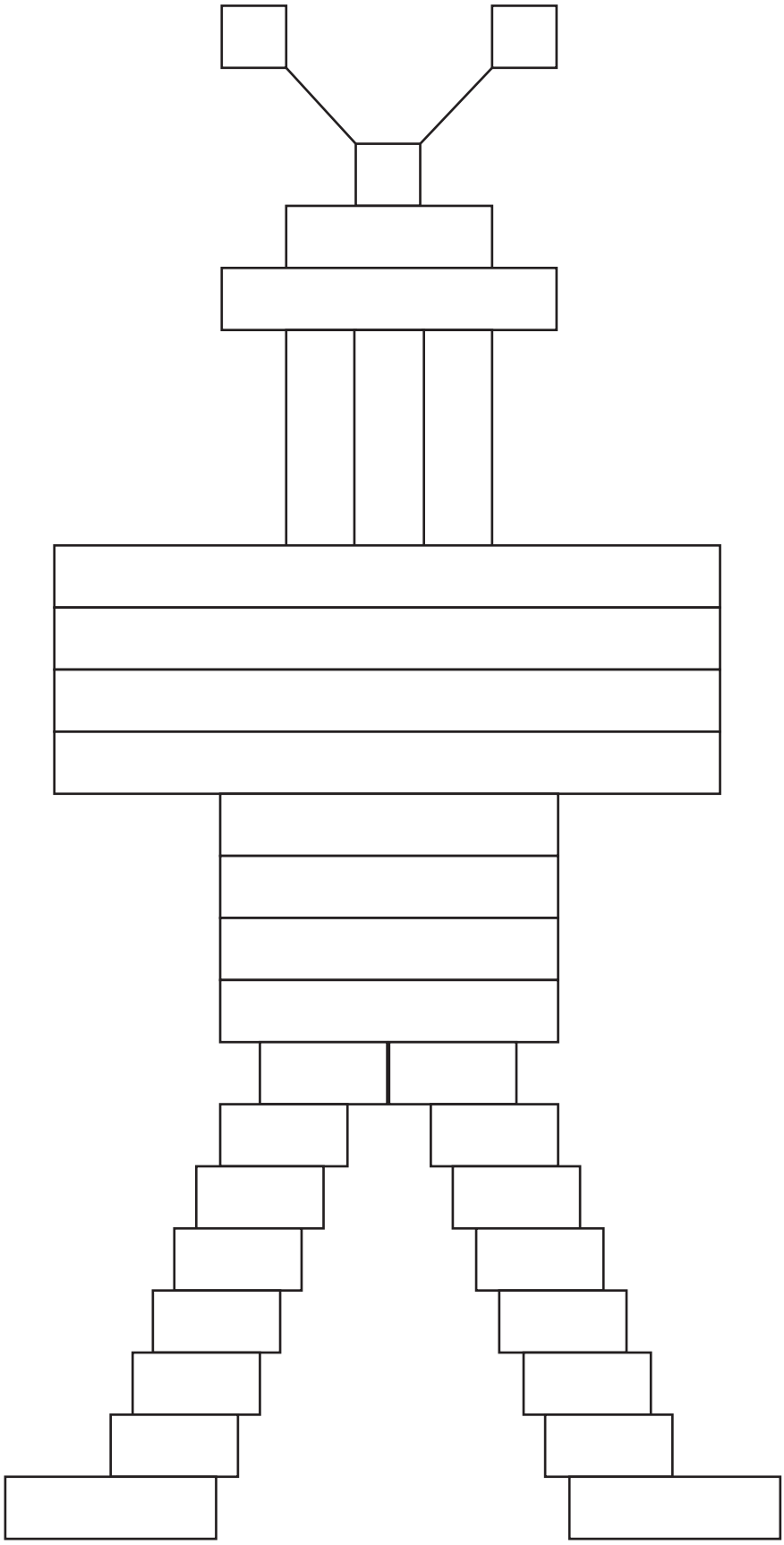


ANNEXE 10 : réglettes

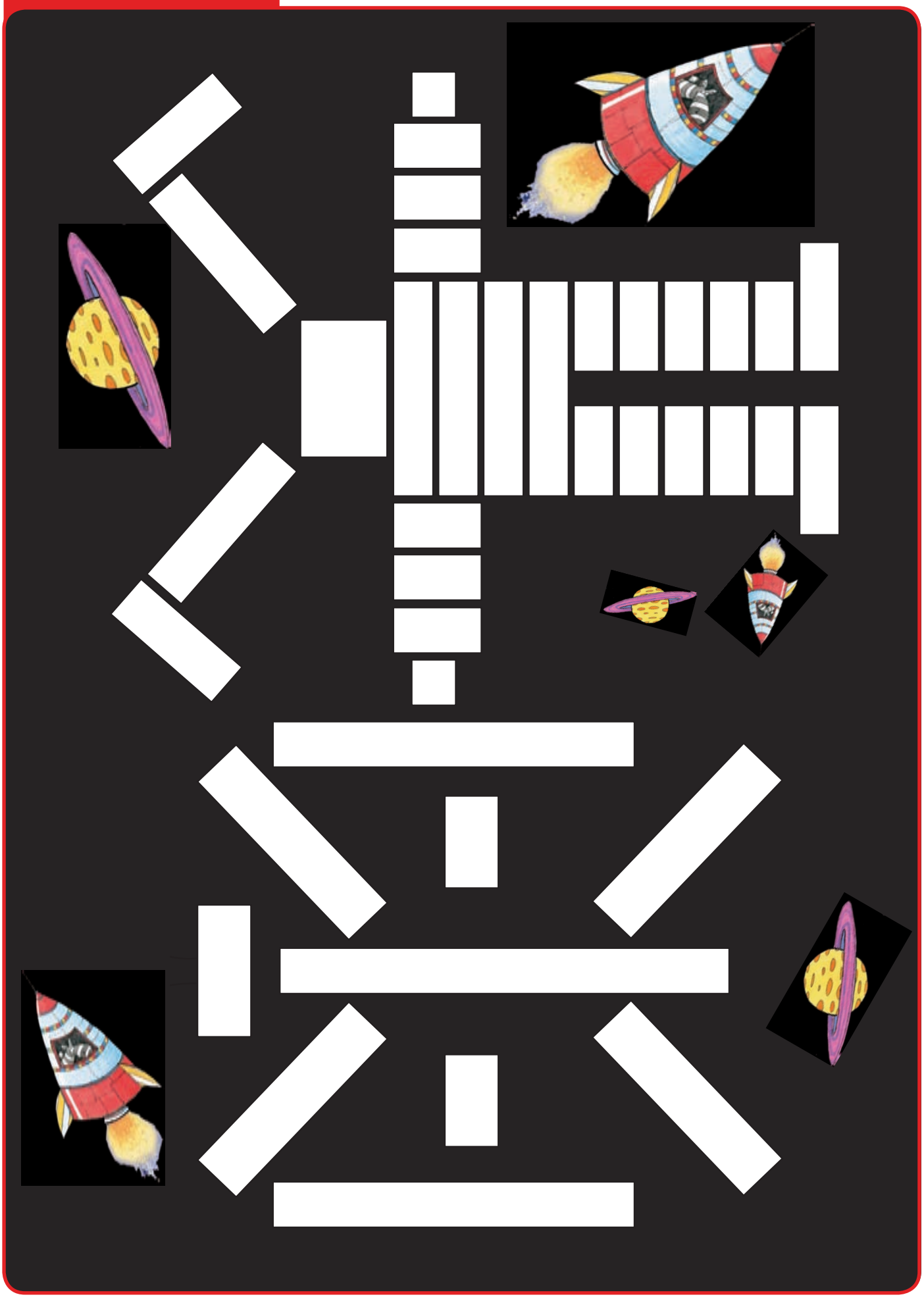




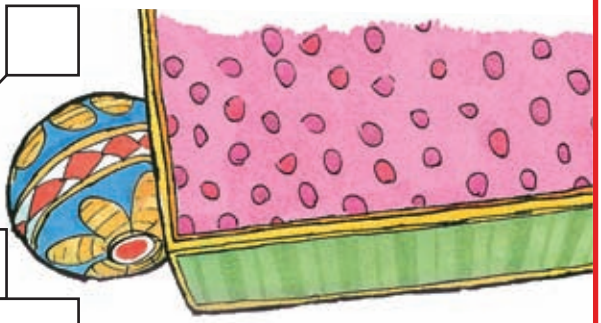
ANNEXE 11 : réglettes



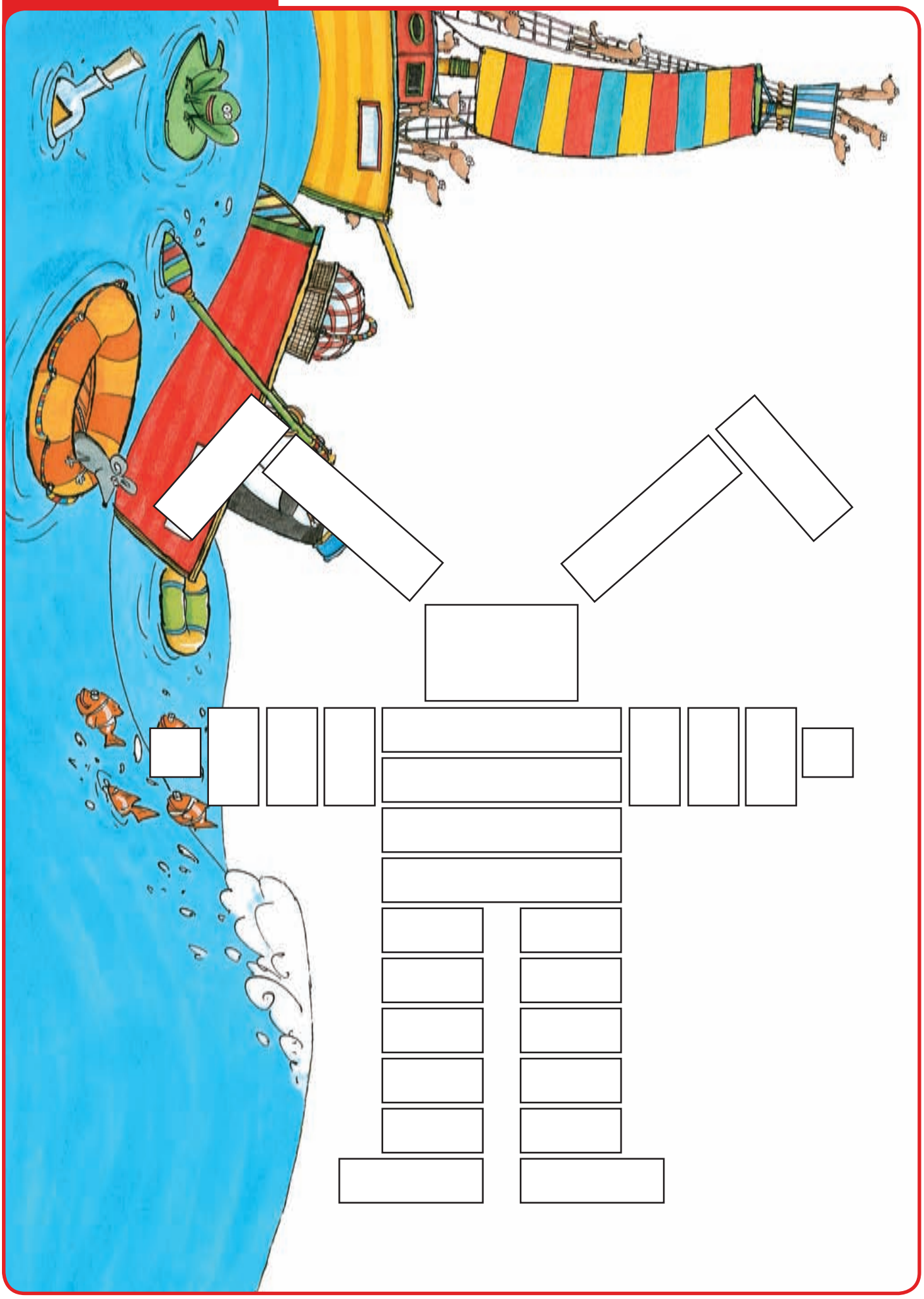
ANNEXE 12 : réglettes



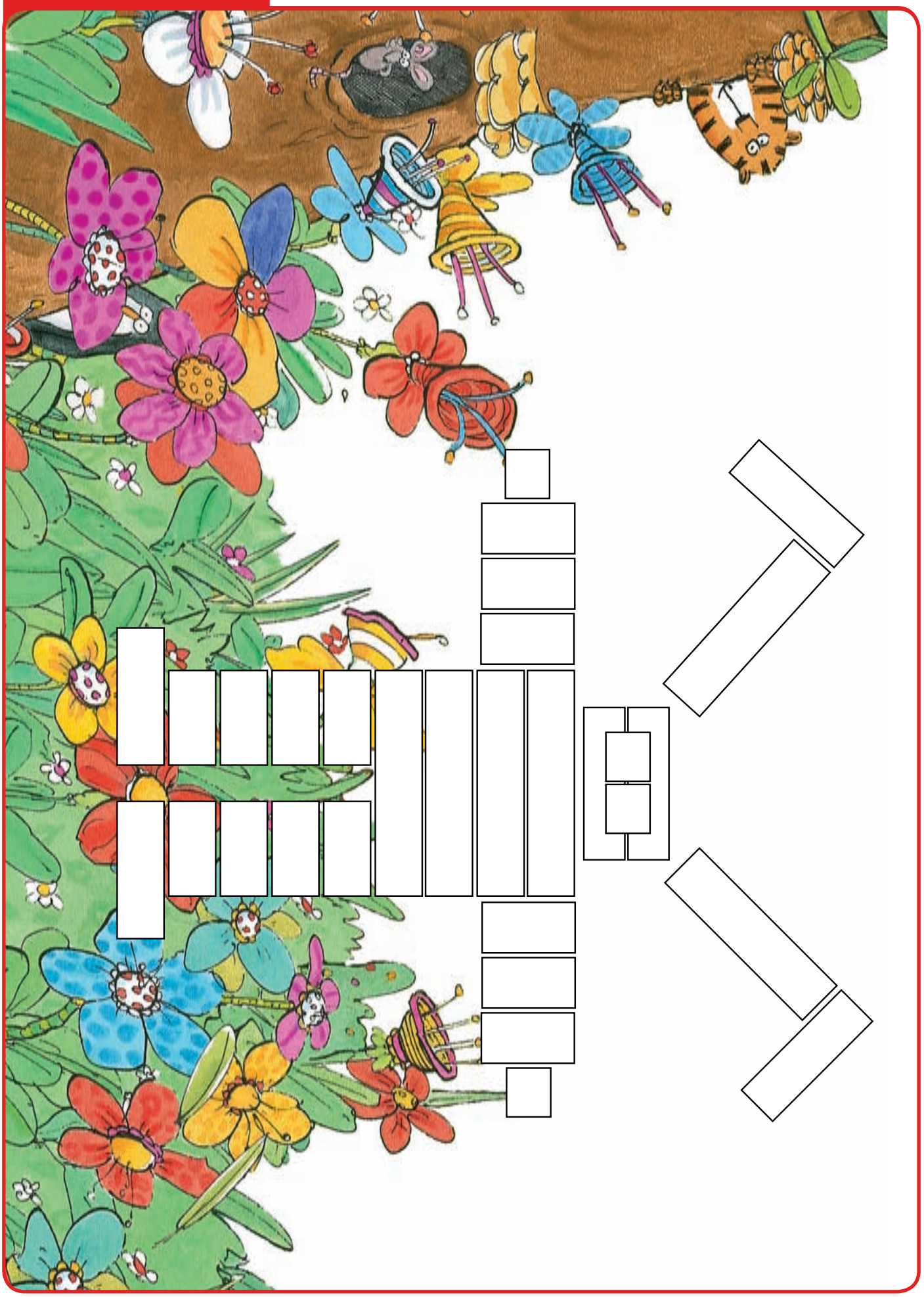
ANNEXE 13 : réglettes



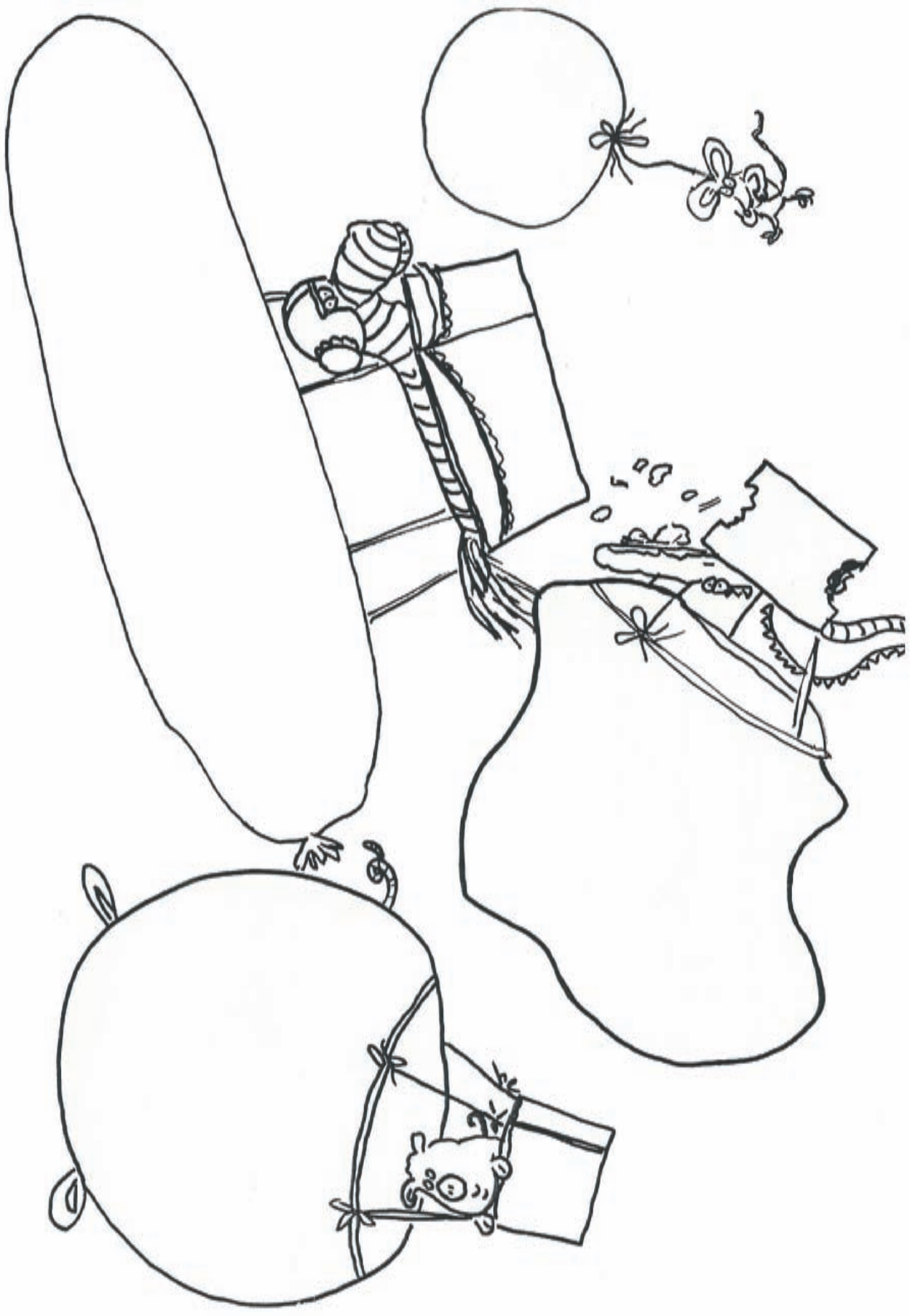
ANNEXE 14 : réglettes



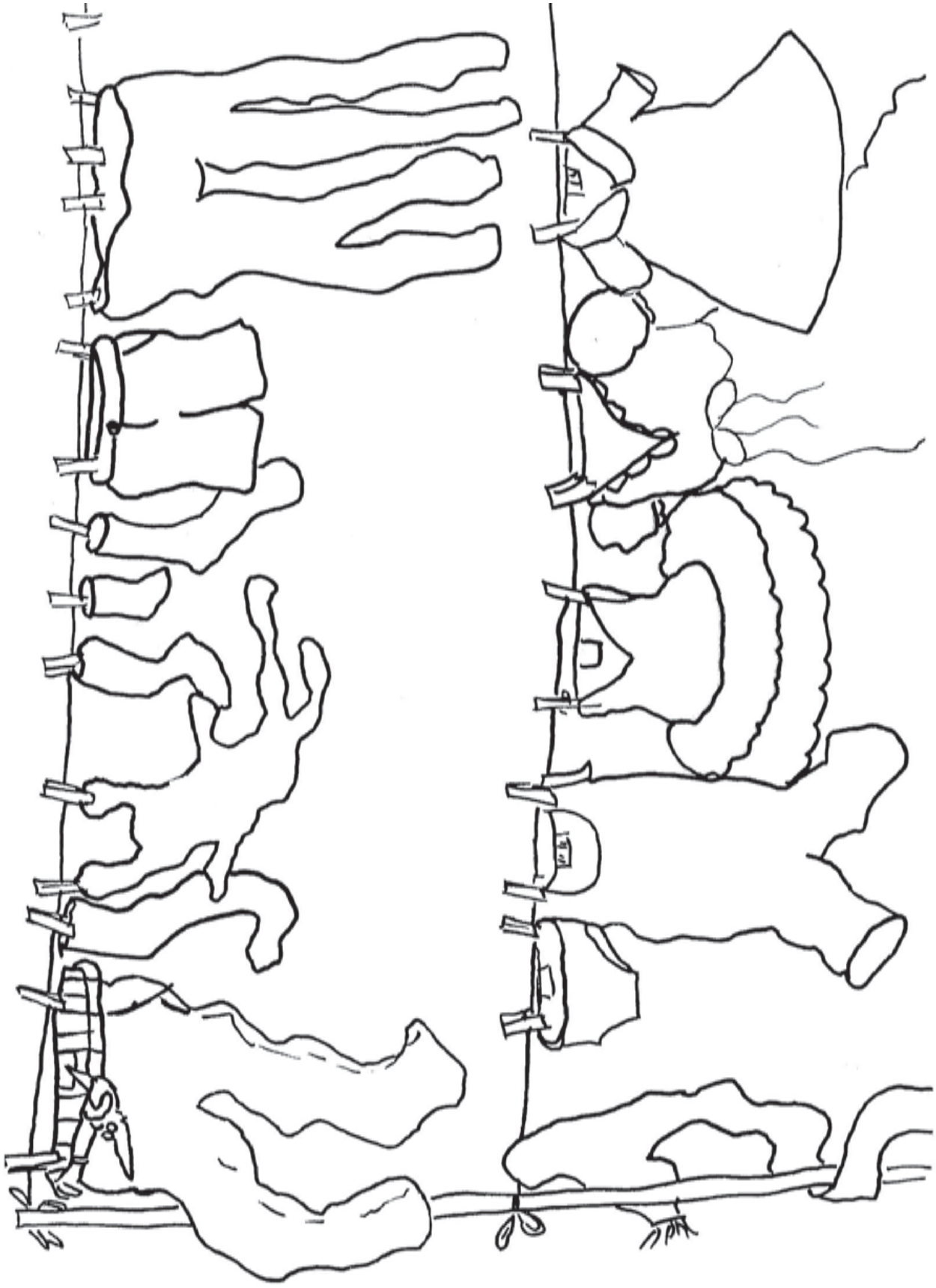
ANNEXE 15 : réglettes



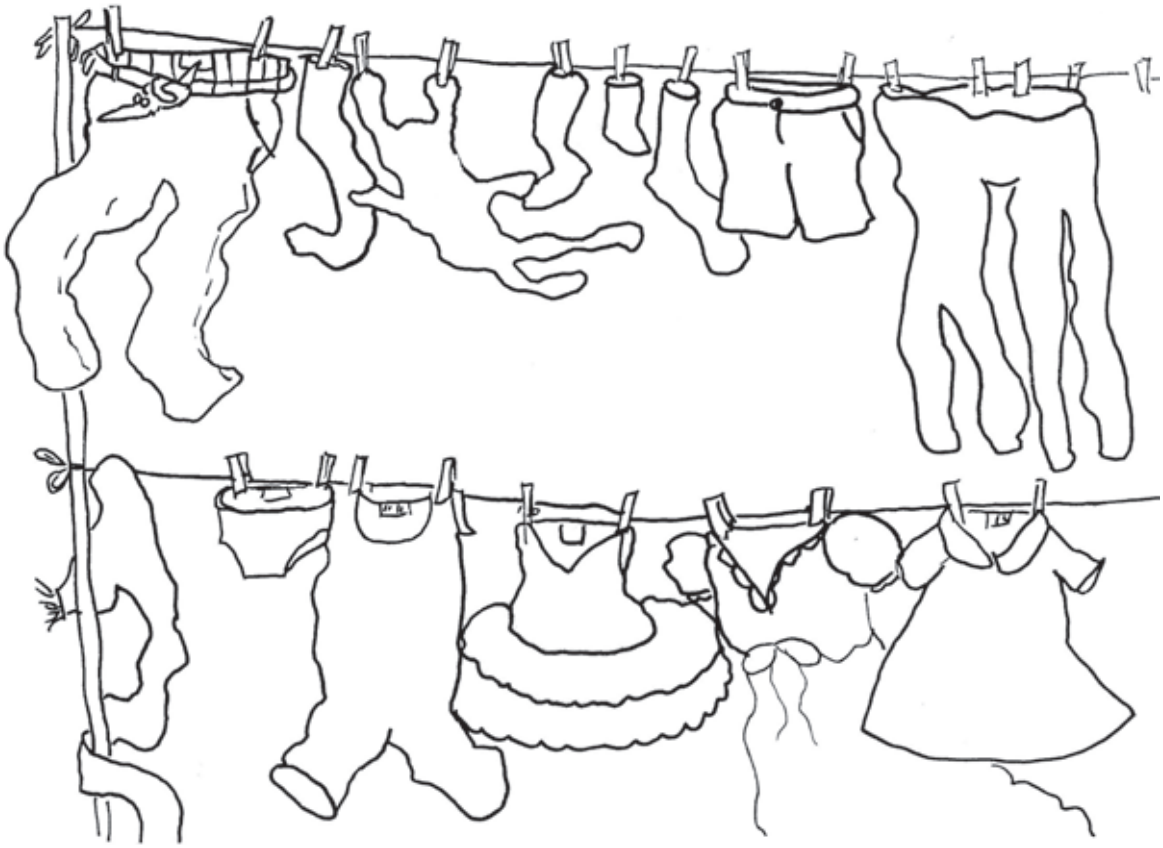
ANNEXE 16 : planche de jeu (MS)

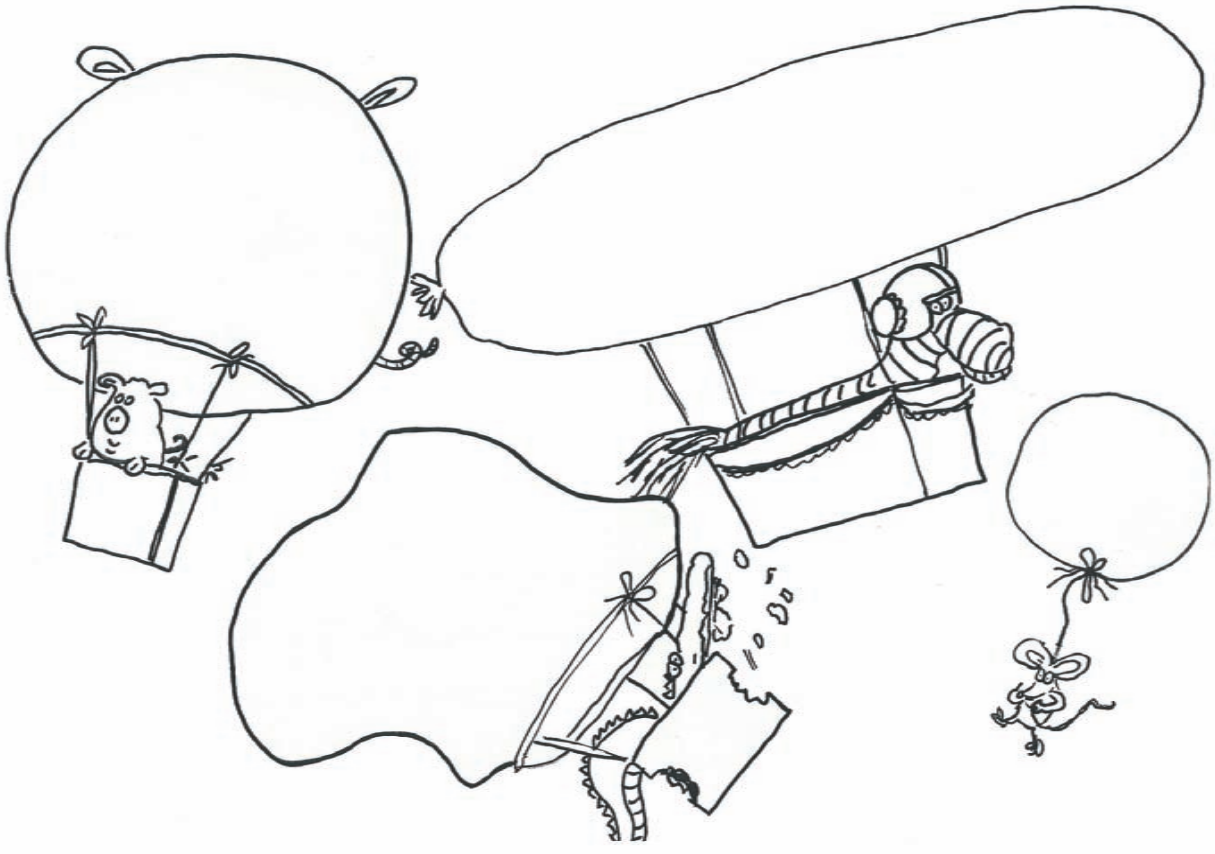


ANNEXE 17 : planche de jeu (GS)

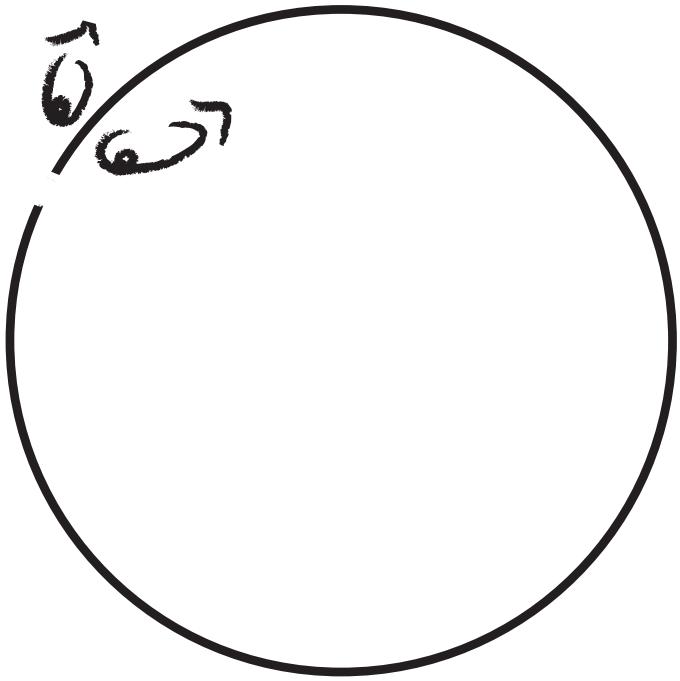


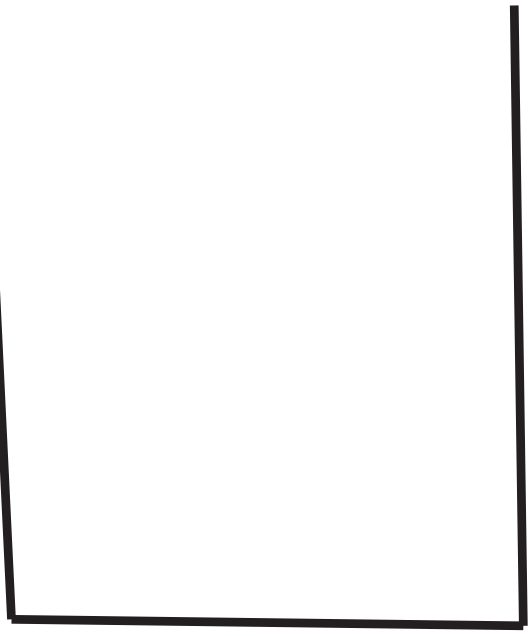
ANNEXE 18 : référentiel (à compléter par l'enseignant)

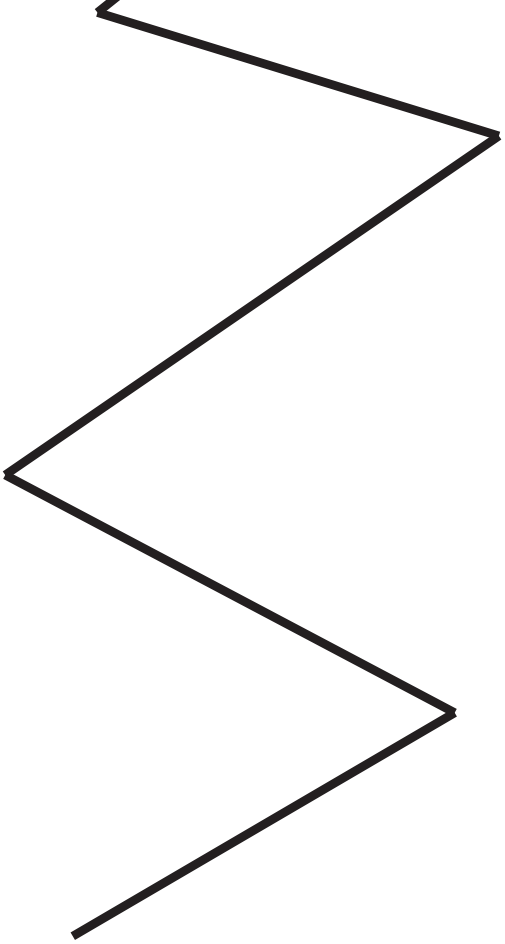




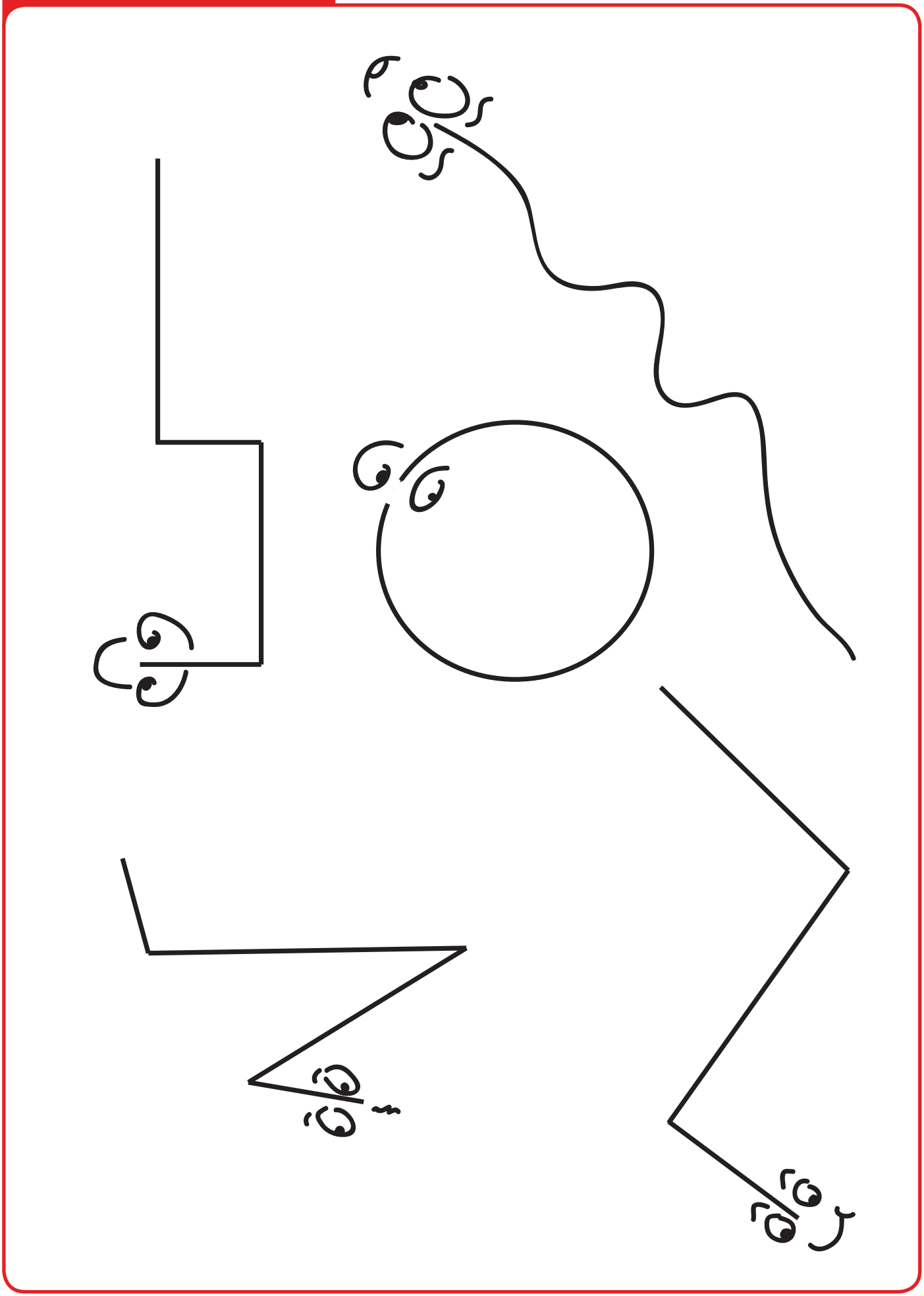
ANNEXE 19 : planche de jeu



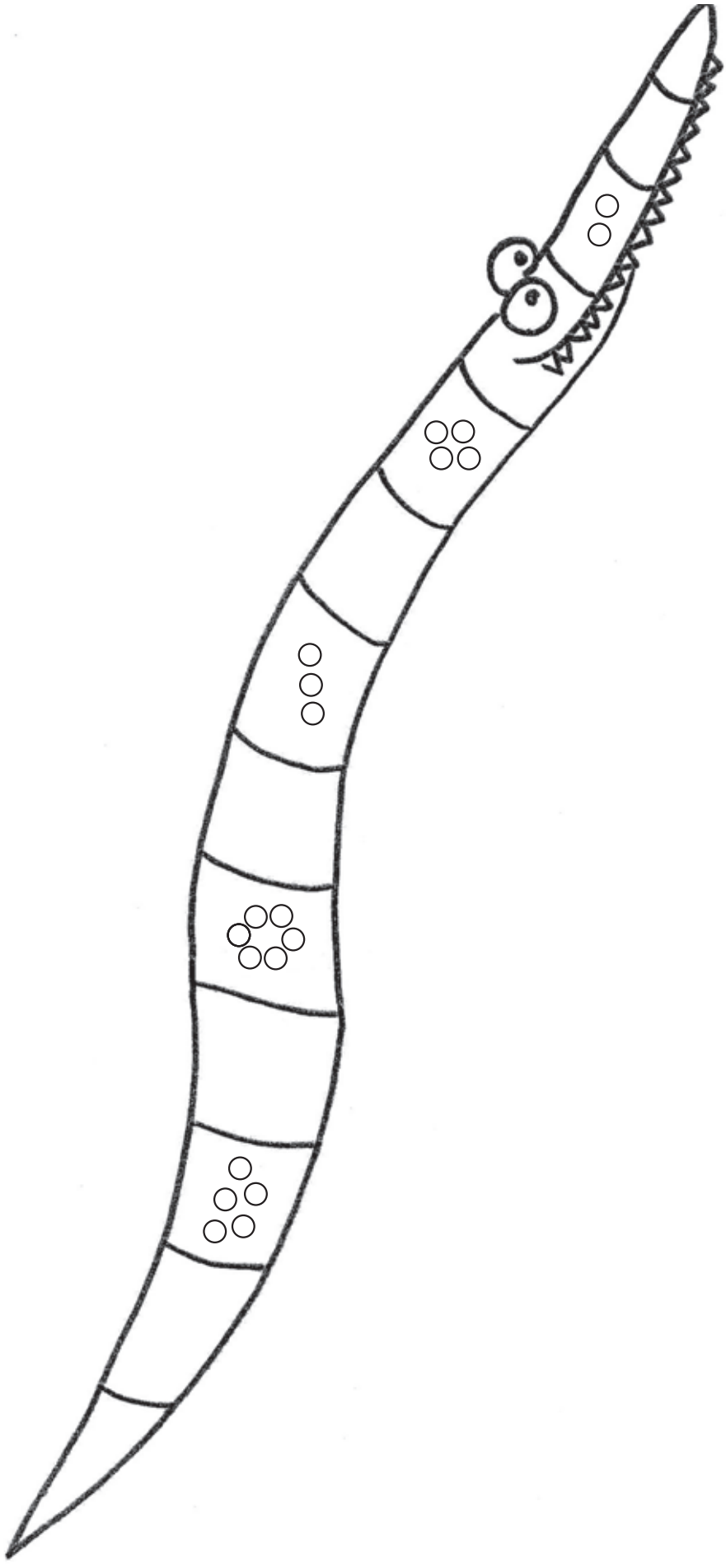




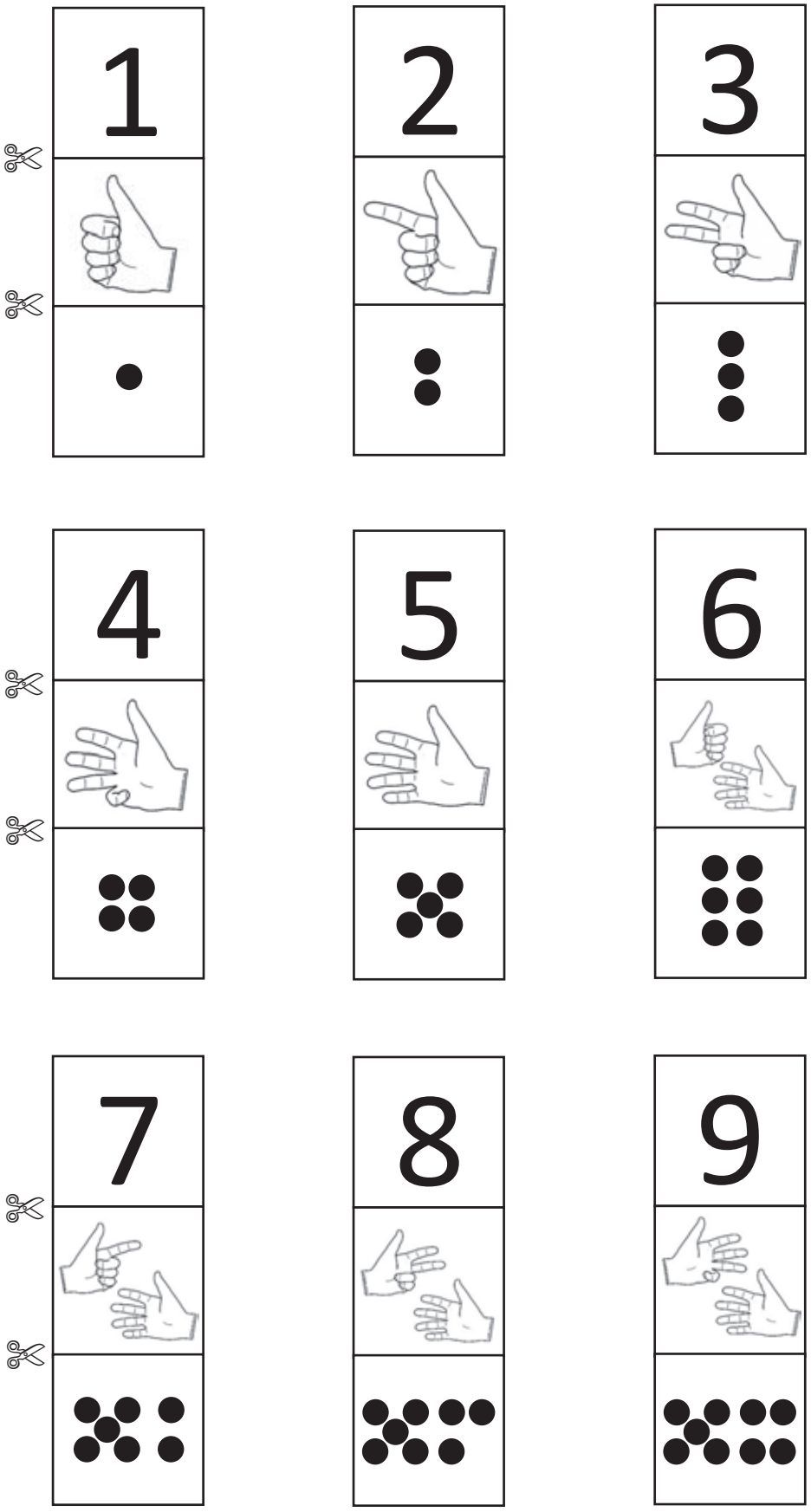
ANNEXE 20 : planche de jeu



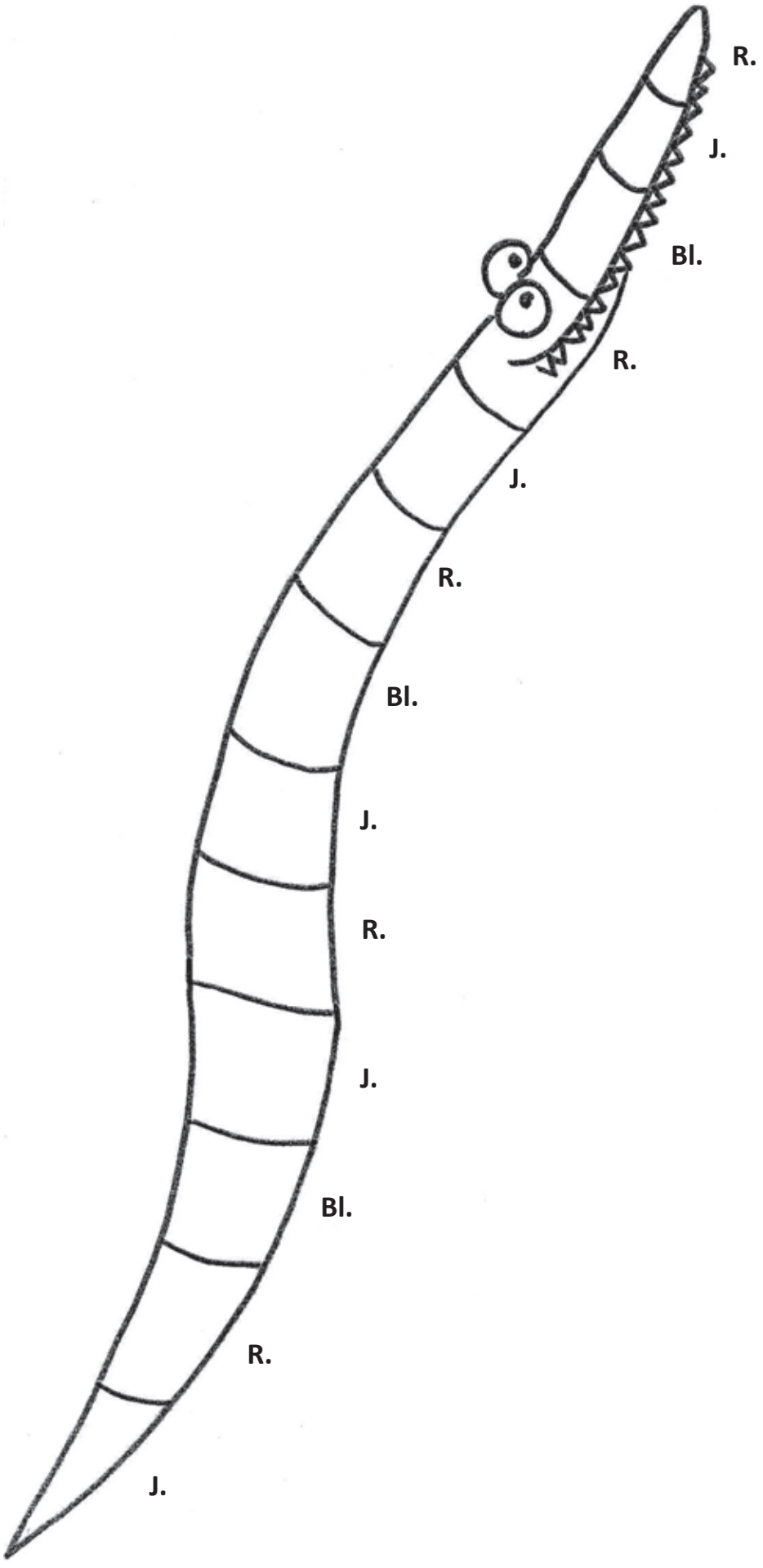
ANNEXE 21 : Zéphix



ANNEXE 22 : schèmes, chiffres et doigts de la main



ANNEXE 23 : Zéphix

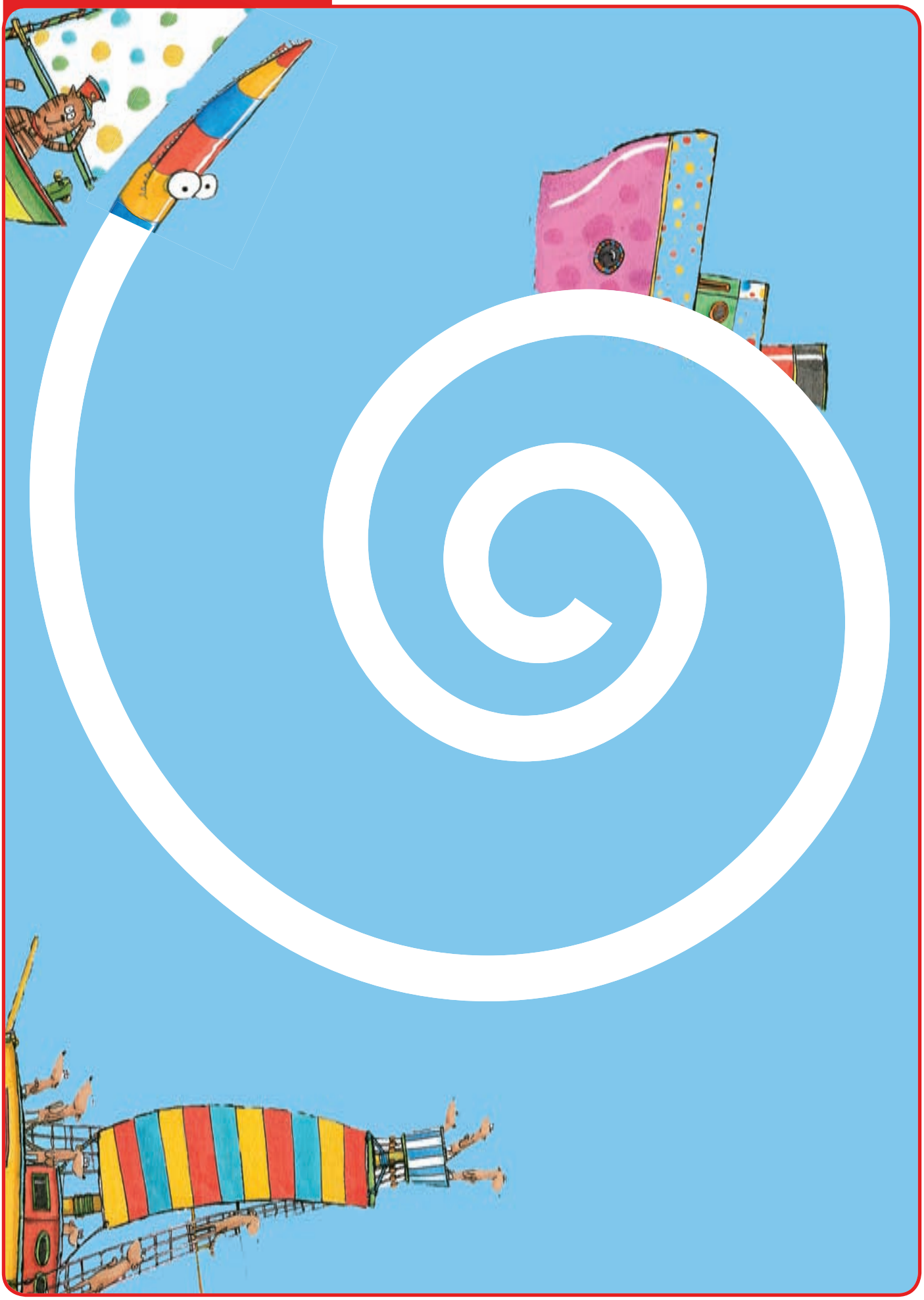


ANNEXE 24 : fiche aimantée

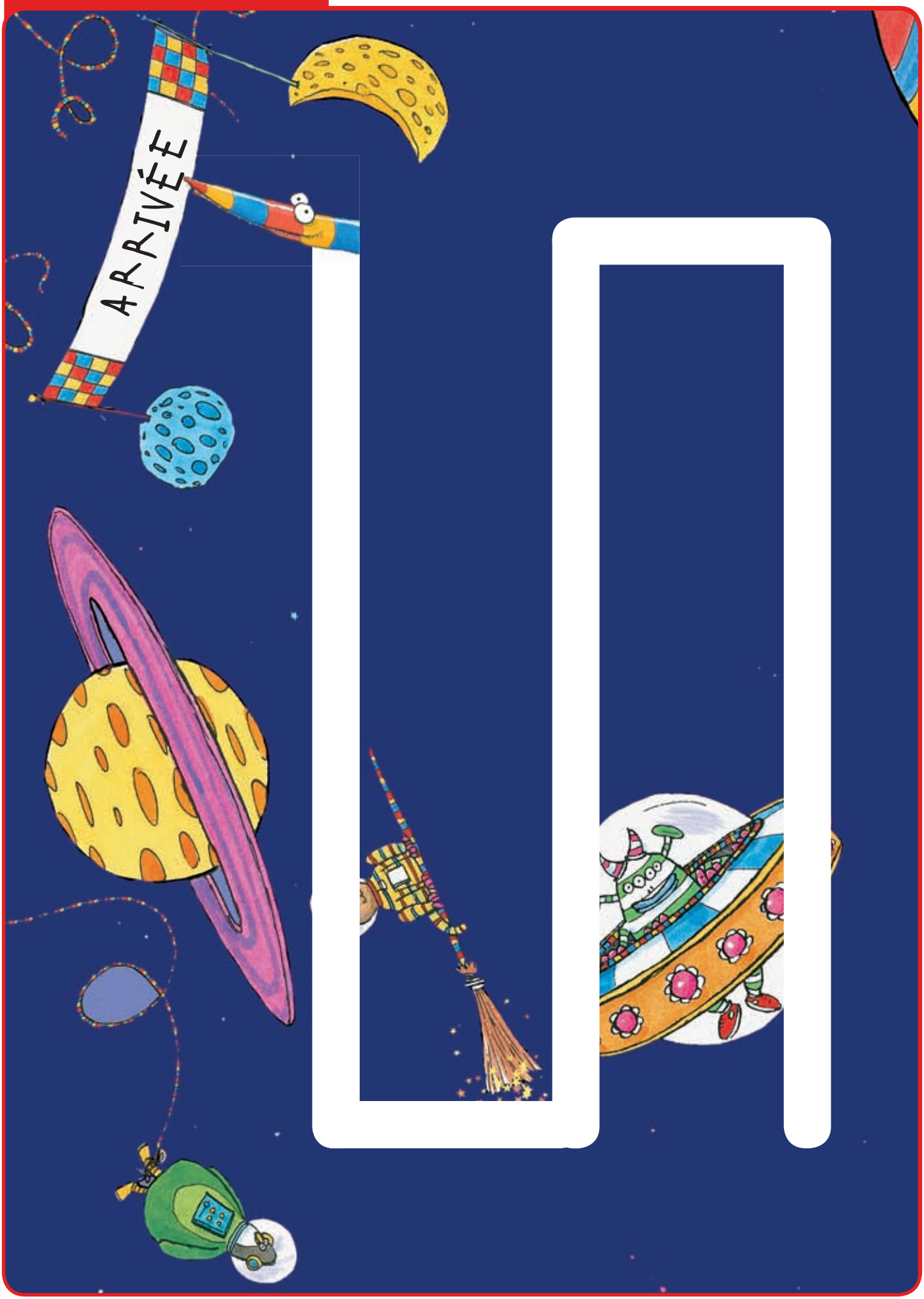
ANNEXE 25 : fiche aimantée

ANNEXE 26 : fiche aimantée

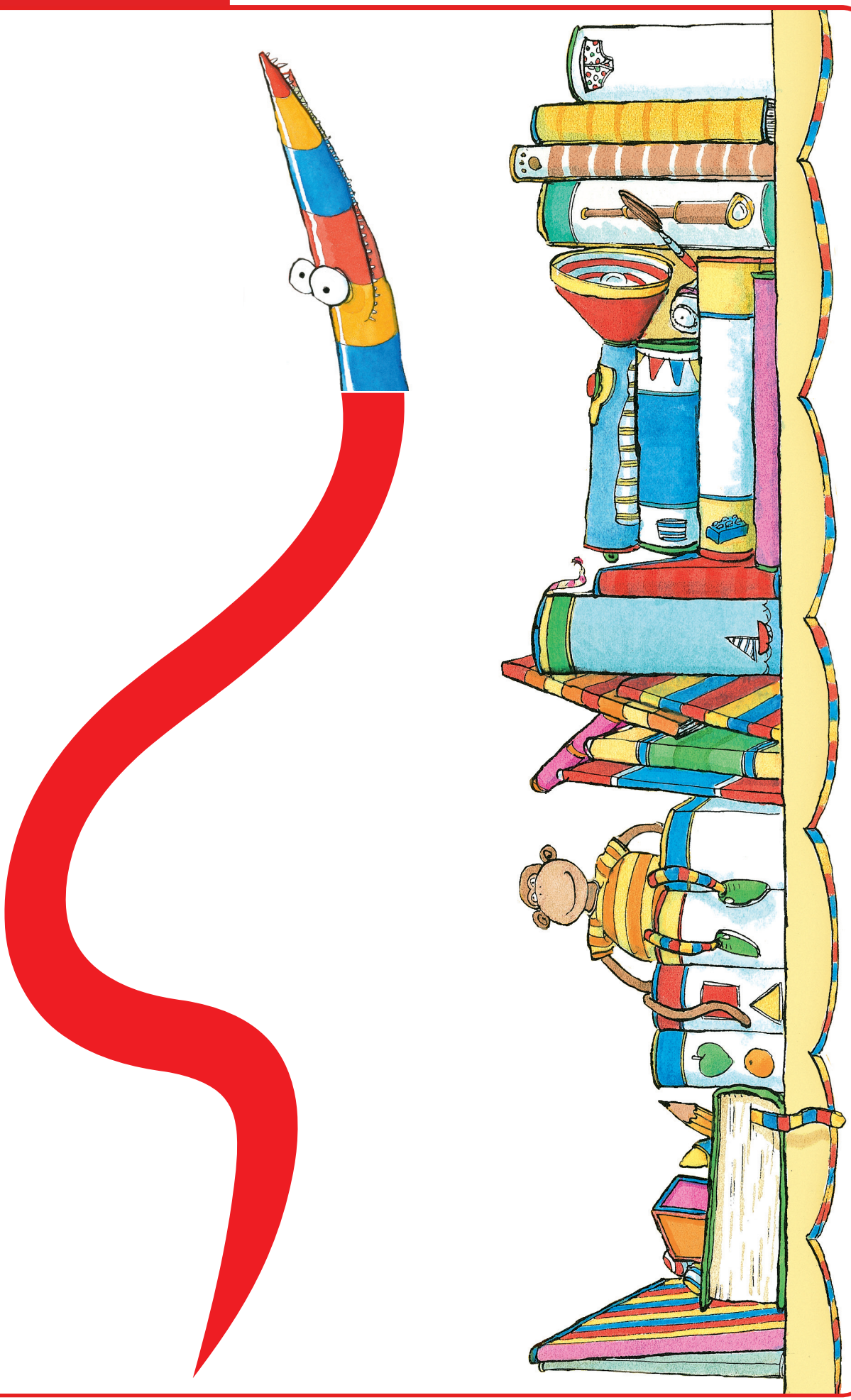
ANNEXE 27 : fiche aimantée



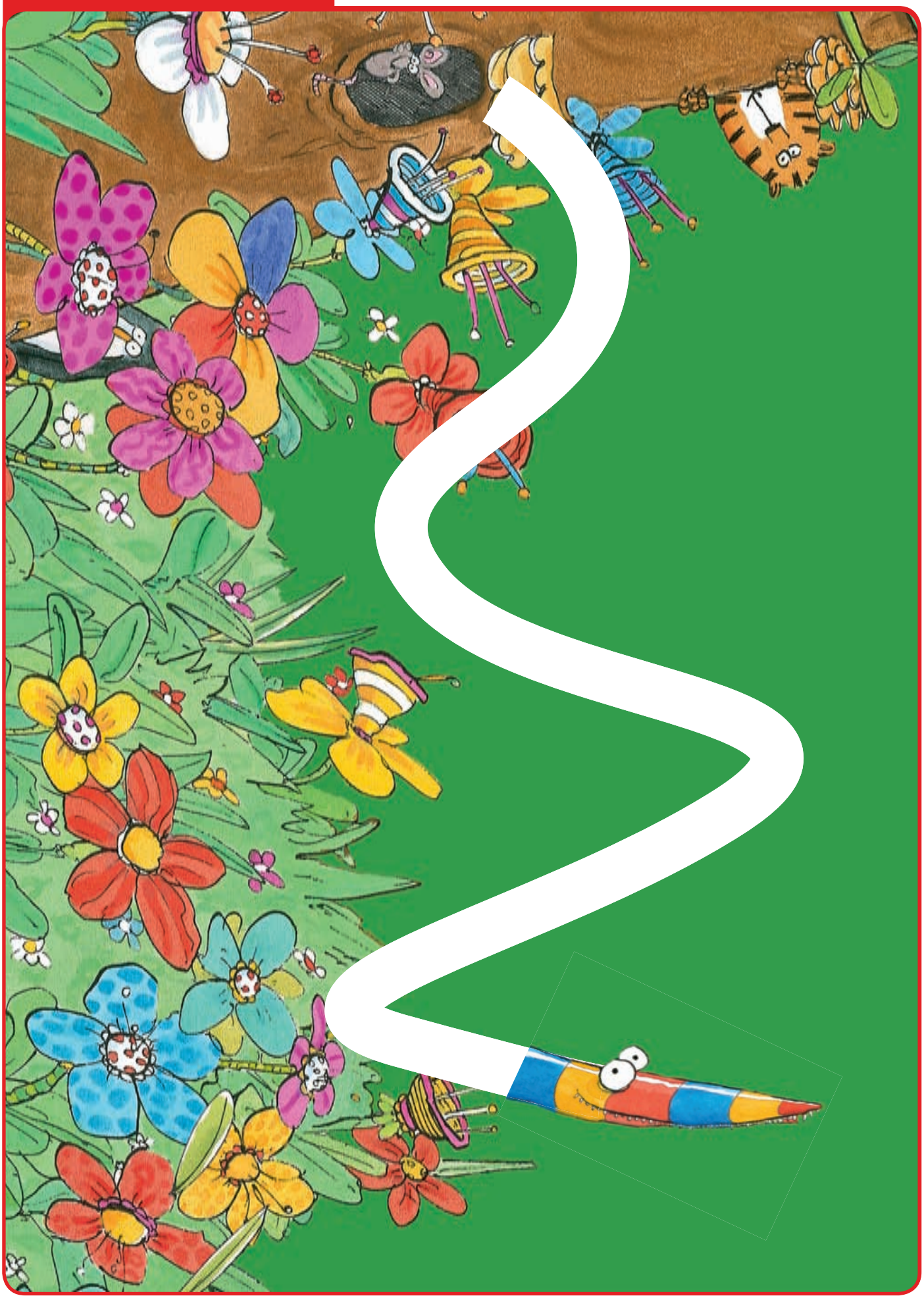
ANNEXE 28 : fiche aimantée



ANNEXE 29 : fiche aimantée



ANNEXE 30 : fiche aimantée



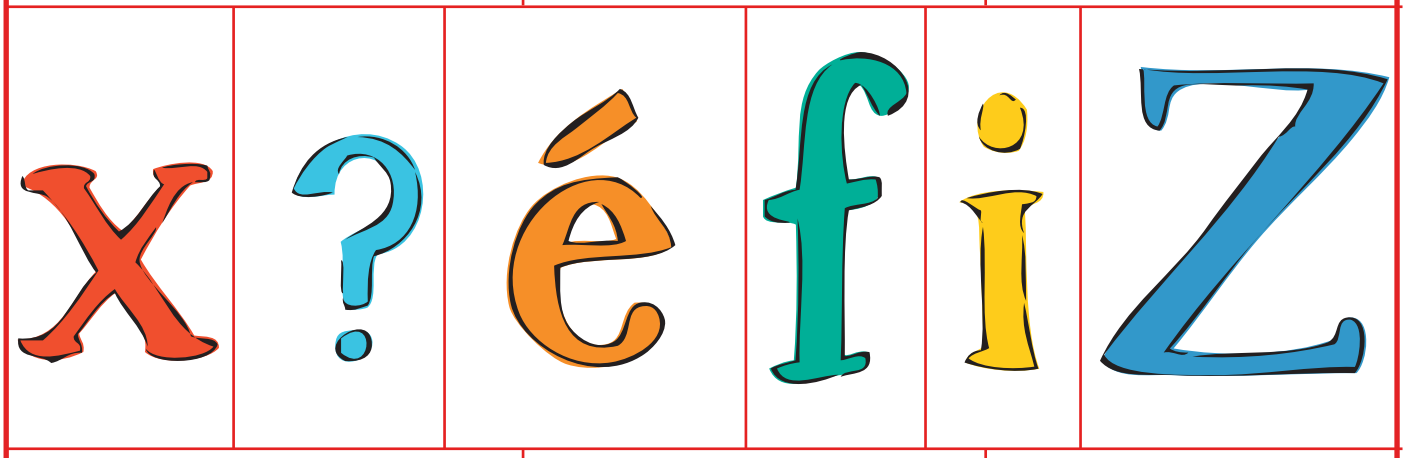
ANNEXE 31 : fiche aimantée

ANNEXE 32 : reconstitue le titre à l'aide des éléments suivants (MS)

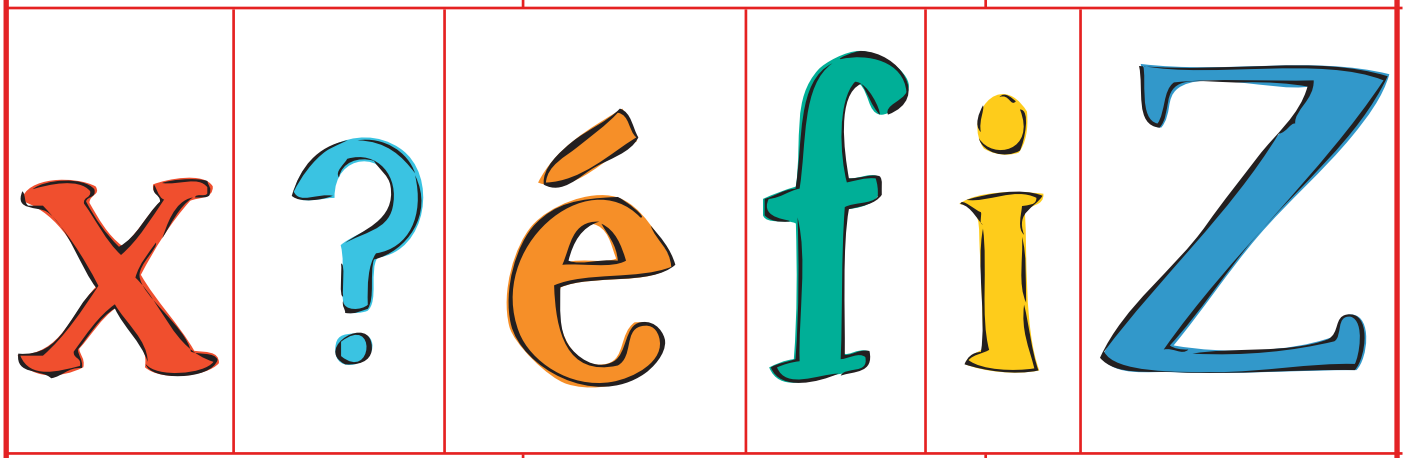
Sam Usher	Où	est
		?
Sam Usher	Où	est
		?
Sam Usher	Où	est
		?

ANNEXE 33 : reconstitue le titre à l'aide des éléments suivants (GS)

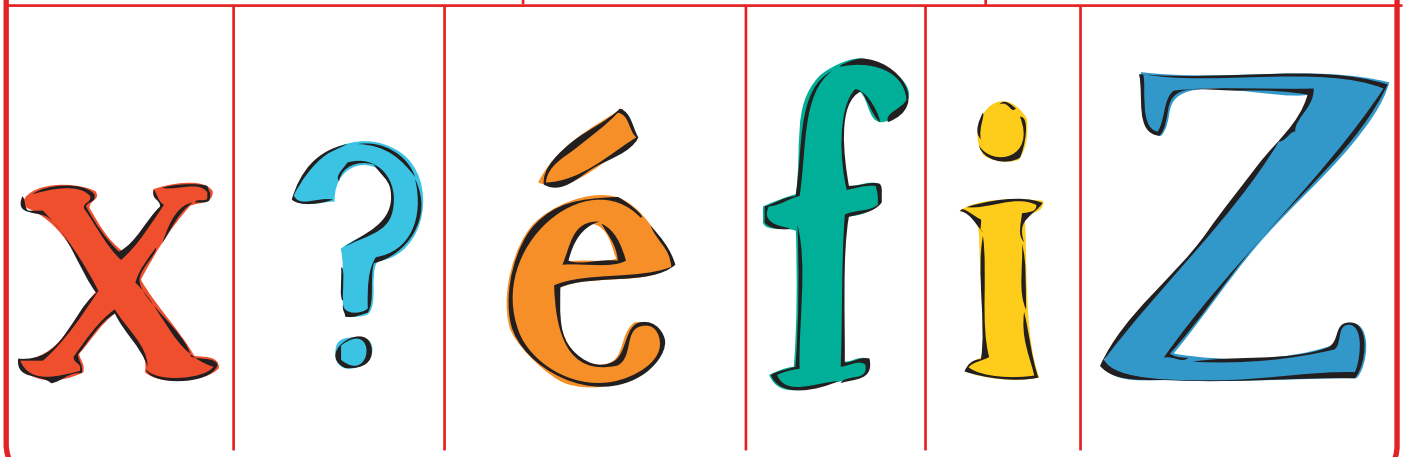
est	Sam Usher	Où



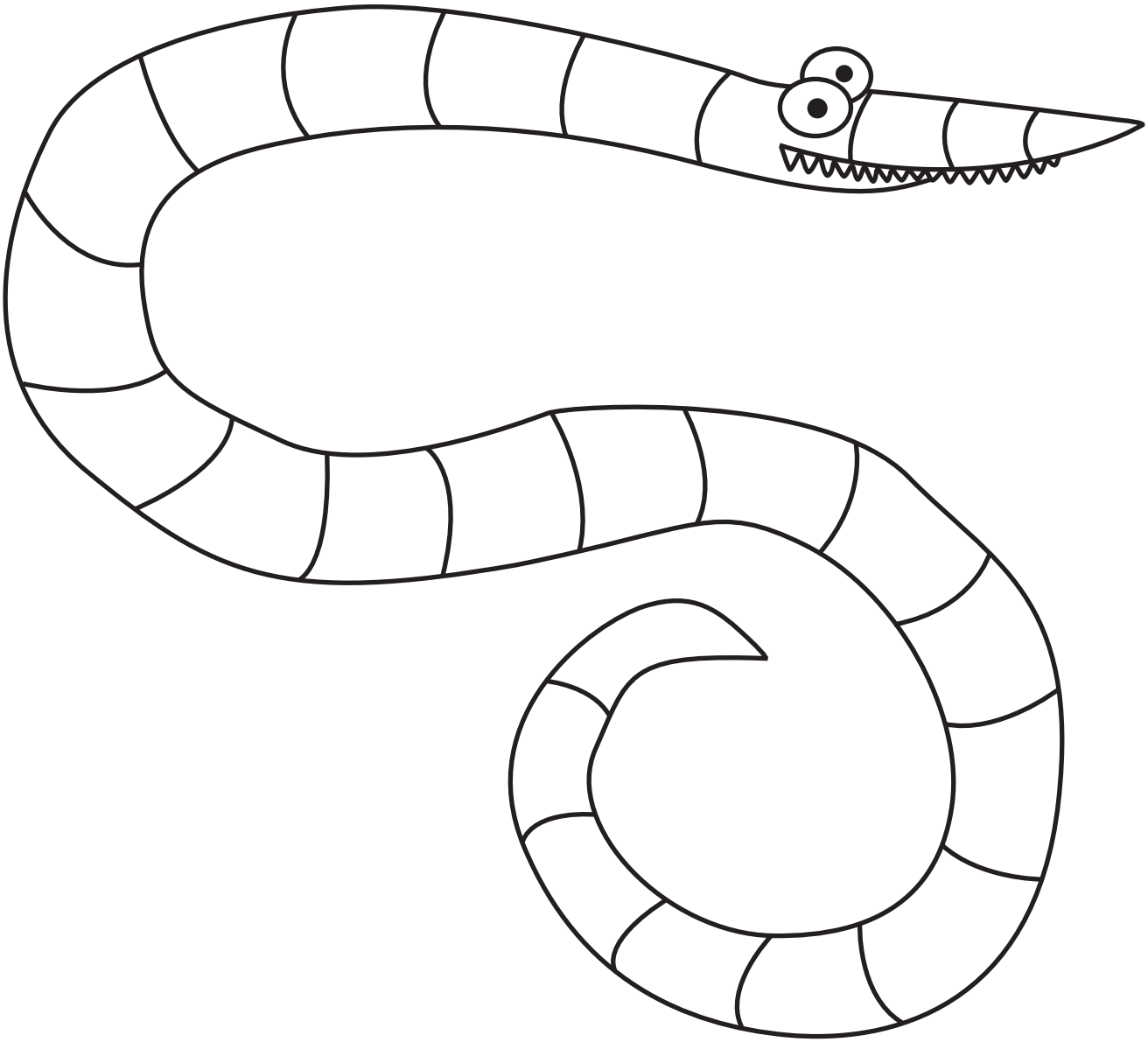
est	Sam Usher	Où



est	Sam Usher	Où

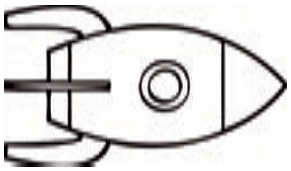
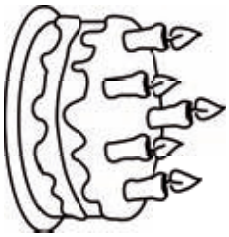


ANNEXE 34 : peins Zéphix à l'aide d'un coton tige (MS)

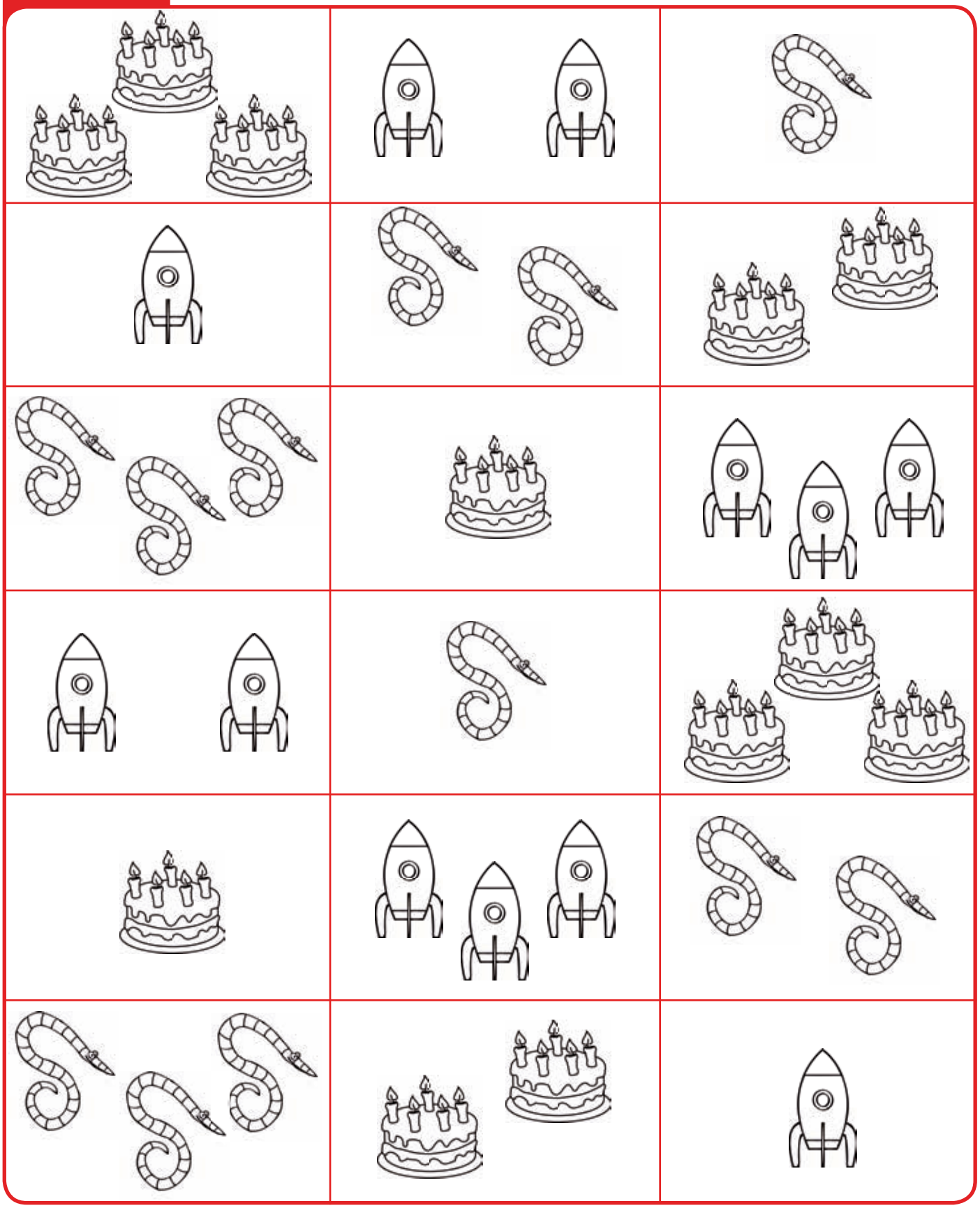


ANNEXE 35 : dessine et peins Zéphix à l'aide d'un coton tige (GS)

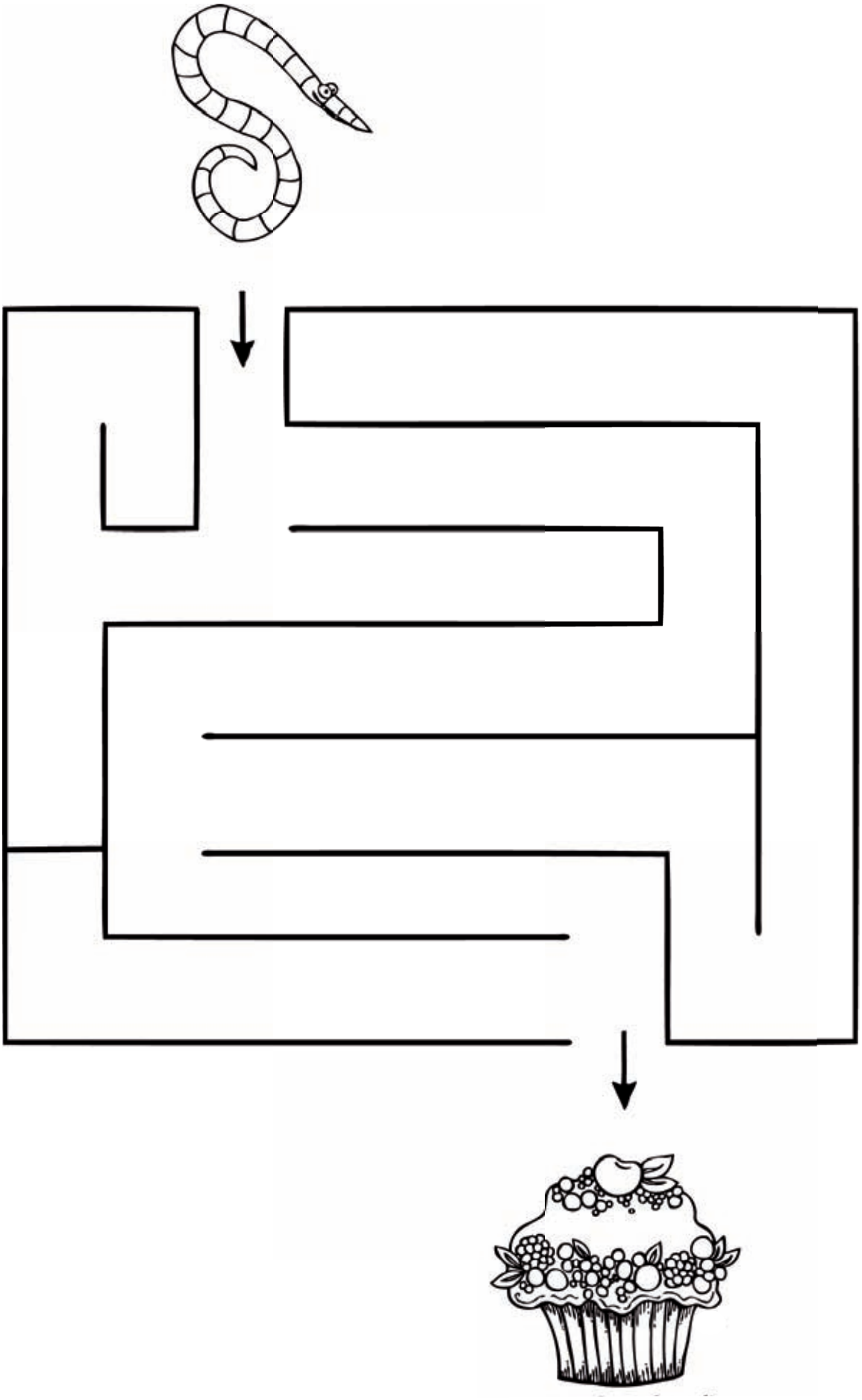
ANNEXE 36 : complète le tableau à deux entrées avec l'annexe 37

			
1			
2			
3			

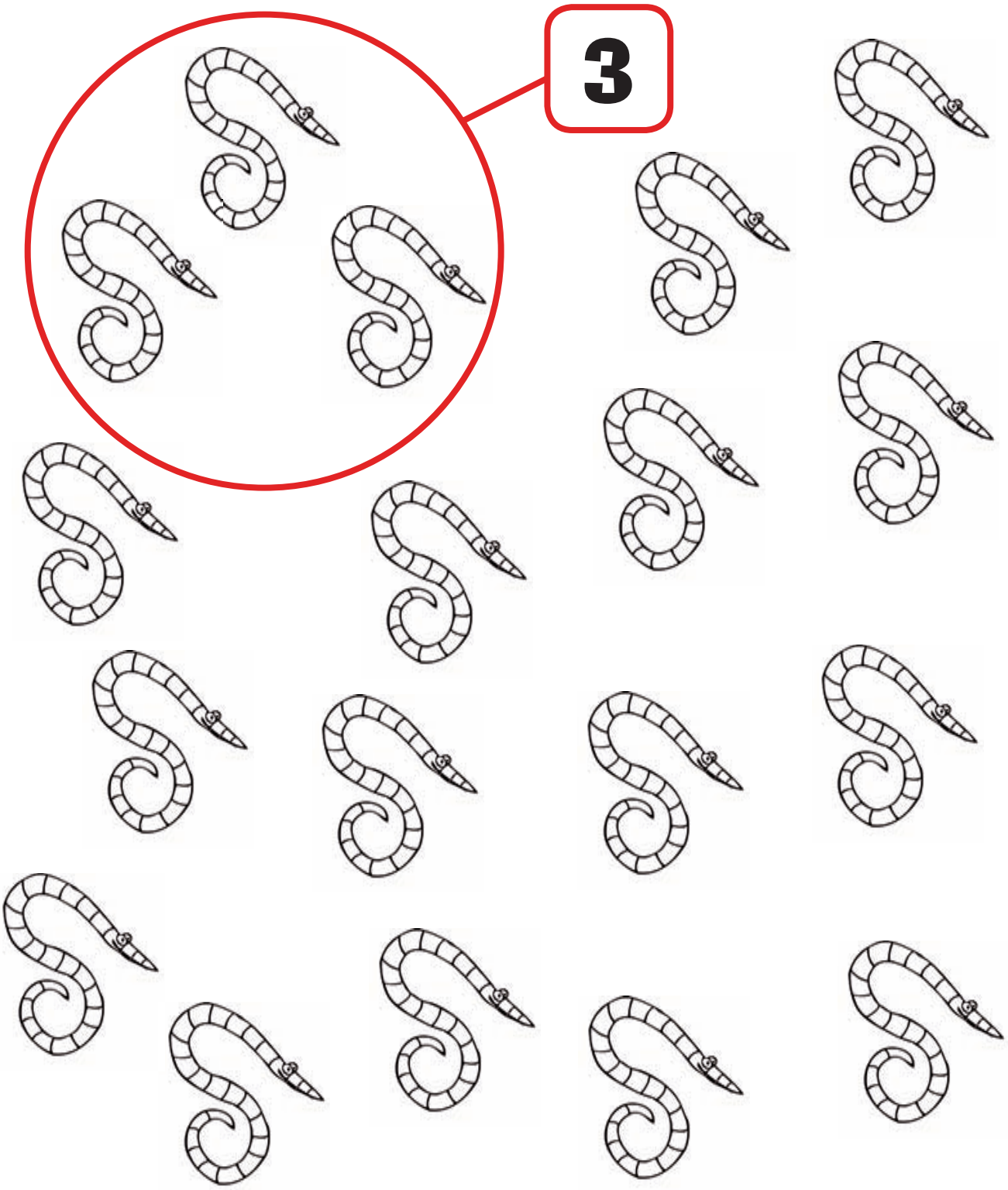
ANNEXE 37



ANNEXE 38 : aide Zéphix à rejoindre le cupcake



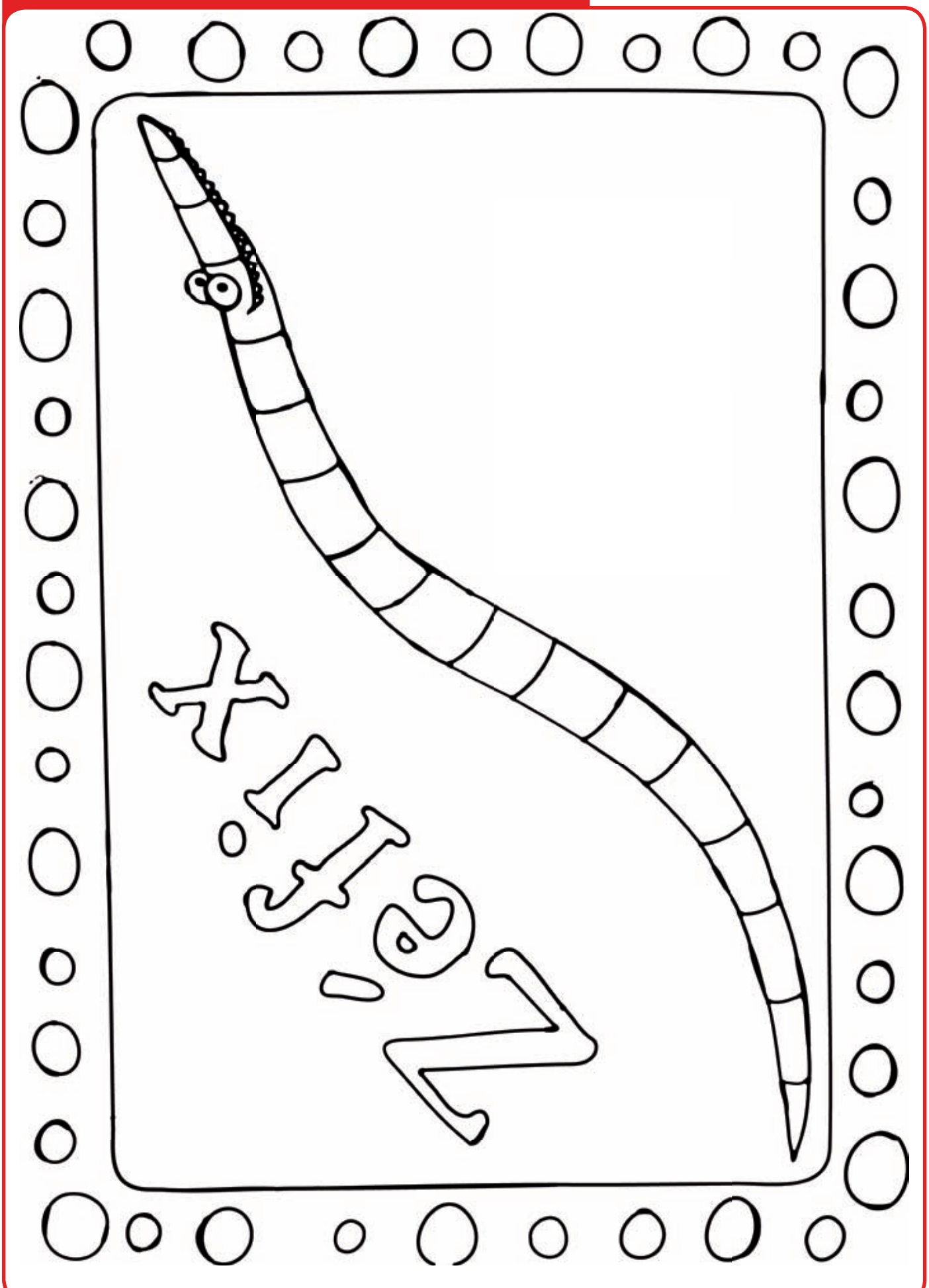
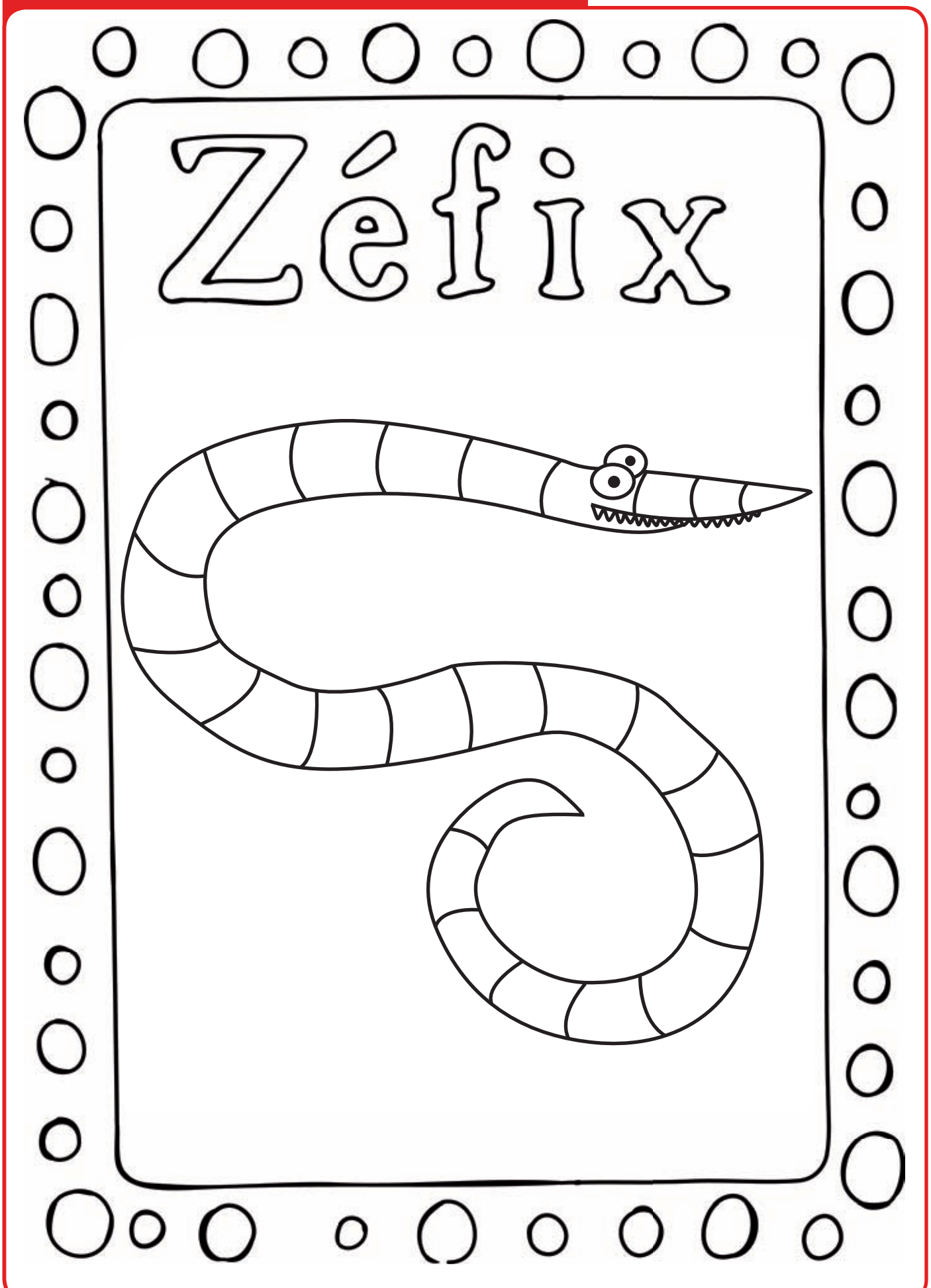
ANNEXE 39 : fais des ensembles de 3 Zéphix



ANNEXE 40 : colle autant de Zéphix que de cupcakes (MS)

ANNEXE 41 : colle autant de Zéphix que de cupcakes (GS)

ANNEXE 42 : peins Zéphix à l'aide d'un coton tige (MS)



ANNEXE 43 : peins Zéphix à l'aide d'un coton tige (GS)