

Mina et la pomme · Moyenne section

Onze ateliers pour raconter, lire les premiers mots, compter jusqu'à six, tracer et observer



L'HISTOIRE

Mina, la petite souris, étend sa nappe dans l'herbe : c'est l'heure du goûter. Mais la pomme qu'elle veut partager est énorme, et elle se trouve là-bas, sous le pommier. Mina essaie de la pousser jusqu'à la nappe : la pomme ne bouge pas ! Gaston le hérisson vient l'aider, puis Lila arrive à son tour. Même à trois, la pomme est bien trop lourde... Alors les amis ont une idée : ils apportent la nappe jusqu'à la pomme et partagent le goûter tous ensemble.

LES PERSONNAGES



Mina

la petite souris à l'écharpe rouge



Gaston

le hérisson à l'écharpe verte



Lila

le lapin au foulard bleu

COMMENT UTILISER CE DOSSIER

Chaque fiche commence par une **notice enseignant** : objectif d'apprentissage relié au programme, matériel, organisation, consigne à dire, déroulement en étapes, différenciation (« pour aider », « pour aller plus loin »), critères d'observation et vocabulaire. Viennent ensuite les planches à imprimer. Le pied de page indique comment utiliser chaque planche ; le bandeau coloré des pages élèves rappelle la consigne avec des pictogrammes, lue par l'adulte. Les cartes à manipuler ont toujours la taille exacte des cases qui les reçoivent.

PICTOGRAMMES D'USAGE (PIED DE PAGE)

- À plastifier : cartes, plateaux, jetons
- Sur papier : fiches de trace, cahier de vie
- Papier, ne pas plastifier : peinture, découpage, tressage
- Papier, ou plastifié avec feutre effaçable
- Document adulte : notices, corrigés

PICTOGRAMMES DE CONSIGNE (POUR L'ÉLÈVE)

- | | |
|-----------|------------|
| J'observe | Je trie |
| Je dis | Je découpe |
| Je place | Je colle |
| J'ordonne | Je colorie |
| Je compte | Je trace |

À SAVOIR

En moyenne section, on attend des élèves qu'ils expliquent ce qu'ils font : faire dire la règle d'un motif, justifier l'ordre des images, épeler un mot, compter à voix haute en pointant. La verbalisation est un objectif à part entière de chaque atelier.

N°	Atelier	Domaine	L'élève apprend à...	Organisation
15	Remettre l'histoire dans l'ordre	Langage oral · temps	ordonner 4 puis 5 images et raconter avec des connecteurs (d'abord, ensuite, alors, à la fin).	Atelier dirigé, 4 à 6
16	Reconstituer les mots	Langage écrit	reconstituer MINA, LAPIN, POMME, HÉRISSON avec des lettres mobiles et épeler.	Atelier dirigé puis autonome
17	Marottes de doigts	Langage oral · dialogue	faire dialoguer les personnages avec « je », « tu », « on ».	Atelier dirigé, 3
18	Dés, doigts et pommes	Maths · nombres	associer trois représentations d'une quantité, de 1 à 6 ; dénombrer.	Atelier dirigé, 4
19	Motifs : pomme, feuille	Maths · motifs	prolonger un motif AB, AAB, ABB et dire la règle ; trouver une erreur.	Atelier dirigé puis autonome
20	Motifs : les personnages	Maths · motifs	prolonger AB, AABB et ABC ; verbaliser la règle.	Atelier dirigé puis autonome
21	Où est Mina ?	Espace	reconnaître sur un dessin sur, devant, derrière, à côté ; dessiner une position.	Atelier dirigé, 4 à 6
22	Les sauts de Mina	Geste graphique	tracer des ponts réguliers de gauche à droite (préparer m, n).	Atelier dirigé, 6
23	Accrocher les pommes	Geste graphique	tracer des traits verticaux du haut vers le bas, d'un point à une cible.	Atelier dirigé, 6
24	Découper la pomme	Motricité fine	découper sur une courbe en tournant la feuille.	Atelier dirigé, 4
25	Les parties de la pomme	Vivant · lexique	observer une pomme coupée et nommer ses parties ; légender avec des étiquettes.	Atelier dirigé, 4 à 6

UNE PROGRESSION POSSIBLE

Semaine 1 · comprendre

- Lectures de l'album, grandes images (15).
- Marottes de doigts : fabriquer et jouer (17).
- Observer une vraie pomme coupée (25).
- Grands ponts, vécus puis tracés (22).

Semaine 2 · s'entraîner

- Ordonner 4 puis 5 images (15).
- Cartes-mots MINA, LAPIN (16).
- Dés, doigts, pommes jusqu'à 4 (18).
- Motif AB pomme / feuille (19).
- Accrocher les pommes (23).

Semaine 3 · approfondir

- POMME, HÉRISSON (16).
- Jusqu'à 6 (18) ; motifs AAB, ABB, ABC (19, 20).
- Où est Mina ? (21).
- Découpage (24), étiquettes de la pomme (25).

MATÉRIEL À RÉUNIR

- Pommes entières et coupées, loupes, couteau (adulte)
- Barquettes de rangement par mot et par jeu
- Un vrai dé, des jetons
- Ciseaux droitier / gaucher, colle
- Feutres effaçables, ardoises
- Cerceaux pour vivre les ponts

IMPRESSION ET PLASTIFICATION

- Imprimer à 100 % (« taille réelle »), recto seul pour les planches à découper.
- Plastifier puis découper en laissant 2 à 3 mm de bordure, sur le pointillé.
- Les fiches de peinture, de collage, de découpage et de tressage restent sur papier.
- Conserver chaque jeu dans une pochette avec sa notice.

SÉCURITÉ ET HYGIÈNE

- Le couteau, l'épluchage et la cuisson sont réservés à l'adulte.
- Vérifier les allergies alimentaires et les PAI avant toute dégustation.
- Lavage des mains avant et après la manipulation des aliments.
- Petits jetons : surveiller les plus jeunes qui portent les objets à la bouche.

AVEC LES FAMILLES

- Proposer aux familles de rejouer l'histoire avec les marottes de doigts.
- Afficher le motif inventé par l'enfant (19).
- Faire chercher à la maison des fruits avec des pépins.

Repère d'impression : ce trait doit mesurer exactement 5 cm. Sinon, imprimer à 100 % (« taille réelle »).

ORDRE DE L'HISTOIRE (5 IMAGES)



1 Mina pose la nappe. (p. 3)



2 Mina pousse la pomme. (p. 8)



3 Les trois amis poussent. (p. 17)



4 Ils apportent la nappe. (p. 22)



5 Le goûter à trois. (p. 23)

Récit (15)

À 4 images : retirer « les trois amis poussent ». Accepter toute formulation qui respecte l'ordre et la cause (la pomme est trop lourde).

Mots (16)

MINA (4 lettres), LAPIN (5), POMME (5, deux M), HÉRISSON (8, deux S et un É).

Quantités (18)

Une famille = un dé, une main, une carte de pommes de même quantité. Pour 6 : 5 et 1, ou 3 et 3, toutes les configurations sont valables.

Motifs (19, 20)

AB, AAB, ABB, AABB, ABC : chaque bande se termine sur un motif complet. Erreur (19) : la 5e case.

Repérage (21)

Rond rouge (DERRIÈRE) : 2e case. Carré vert (SUR) : 3e case. Triangle bleu (DEVANT) : 4e case.

Sciences (25)

La peau entoure la chair ; les pépins sont dans le trognon, au centre. « Queue » est le mot courant, « pédoncule » le mot savant.