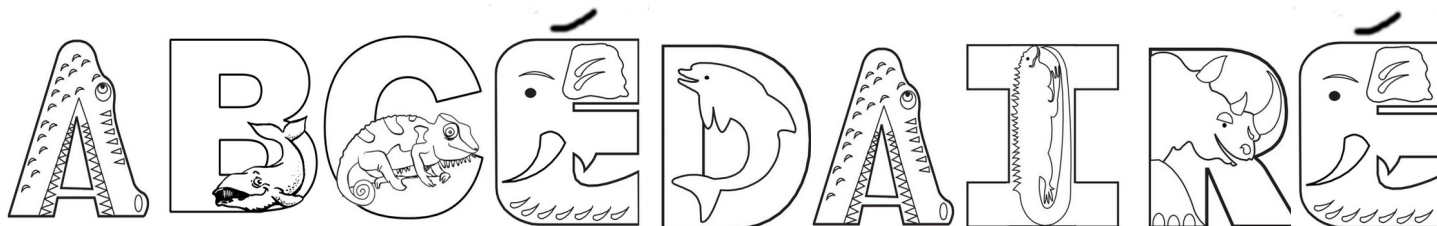


LISTE des ACTIONS effectuées ou à venir par l'élève pour la création de son abécédaire



- **Page de gauche** : lettre obtenue par poinçonnage.

Pour réaliser ce travail, l'enfant a tracé les lettres en utilisant la technique du poinçonnage. Cela signifie qu'il a perforé la forme des lettres dans le support avec un outil spécial appelé poinçon. Cette méthode permet d'obtenir des contours précis et bien nets des lettres.



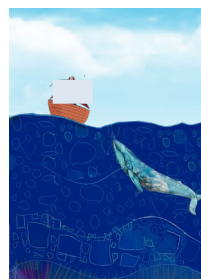
- **Page de droite** : illustration d'un animal dont le nom commence par cette lettre.

Illustrations réalisées en utilisant différentes techniques.

- **A** comme Abeille
 - **Graphisme** : tracés de lignes verticales pour le corps, cercles pour les yeux.
 - **MS** : reproduction des ailes à l'aide de papier carbone.



- **B** comme Baleine, **N** comme Narval
 - **Graphisme** : tracés graphiques libres au choix, entre deux lignes + **MS** : réalisation de tracés graphiques : petits traits verticaux pour représenter la pluie, ou lignes discontinues pour illustrer le jet d'eau de la baleine.
 - **MS** :
Se mettre en scène en mimant une situation (comme être à bord d'un bateau) pour créer un photomontage imaginaire.



- **C** comme cochon, **H** comme hippopotame, **K** comme Koala, **O** comme ours :
Reconstituer la lettre en plaçant de petites figurines d'abord sur son tracé, puis à côté de celle-ci.



- **D** comme dragon, **E** comme éléphant, **G** comme girafe, **J** comme jaguar, **L** comme lion, **T** comme tigre, **Z** comme zèbre

Utiliser un pochoir pour réaliser une représentation de l'animal. L'élève a réalisé deux de ces animaux. Les autres images sont des photocopies des productions d'autres enfants.



- **F** comme flamant rose
Réaliser des empreintes de main pour représenter les ailes de l'animal, puis **colorier** les autres éléments (corps, tête, etc.) afin de finaliser l'illustration.



- **I** comme ibis, **Q** comme quetzal
Colorier puis **peindre avec les doigts (ibis)**
Recouvrir une surface de peinture puis **peindre avec les doigts** à la manière de Judith Braun (Quetzal).

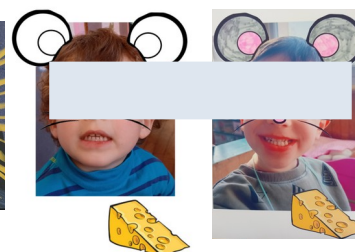
- **R** comme renard, **V** comme vache
Peindre, découper, plier, suivre les étapes de fabrication



L comme lion (couverture de l'abécédaire), **S** comme souris

PS - MS : **Se mettre en scène** en mimant une expression.

Maquiller son portrait (photo) en ajoutant des éléments graphiques pour se transformer en lion, en coloriant des éléments graphique (museau, oreilles)pour se transformer en souris.



- **M** comme méduse
Expérimenter le comportement de l'encre au contact de l'eau. À l'aide de pipettes, ils déposent délicatement des gouttes d'encre colorée dans un récipient d'eau et observent comment les couleurs se diffusent, se propagent et se mélangent.



- **O** comme **ours**

PS : **Réaliser** un ours en pâte à sel en utilisant un moule. Le peindre

MS : **Modeler** un ours en pâte à sel en respectant les étapes de fabrication : rouler des boudins pour les bras et les jambes, façonner des boules pour la tête, le corps et les oreilles. Le Peindre. Gonfler un ballon.



- **P** comme **poisson**

Décorer les poissons : **Coller** des demi-gommettes rondes en les superposant légèrement, comme des écailles, pour décorer le corps des poissons.

Créer une scène sous-marine : **Placer** les poissons dans un décor (algues, rochers, bulles, etc.). Varier les positions : certains poissons sont devant les algues, d'autres sont cachés partiellement derrière, comme s'ils jouaient à cache-cache !



- **U** comme **unau**

Colorier comme le modèle.

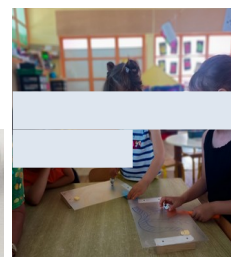


- **S** comme **souris**

Maquiller son portrait (voir lion)

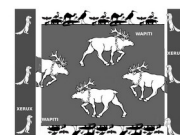
En plus pour les MS : **Découvrir** que les aimants attirent les objets en fer.

Mettre en pratique cette découverte en guidant une figurine-souris (contenant un élément métallique) à travers un jeu ou un parcours, uniquement à l'aide d'un aimant, sans contact direct.



- **W** comme **wapiti**, **X** comme **xylocope**

Coller des gommettes sur une zone définie (partie grise) afin de développer leur précision gestuelle et leur repérage dans l'espace.



- **Y** comme **Yack**

Déchirer ou **découper** des morceaux de papiers, puis les **coller** afin de recouvrir entièrement une surface.



Il reste à faire : la vache, le wapiti, le xylocope, le lion, l'ibis et le quetzal.