

D1 : Littérature et langage

- *La moufle*, Didier jeunesse travail autour de l'album
- Dictée à l'adulte : imaginer une suite OU raconter chaque pages
- Lecture d'autres albums de la classe sur le thème de l'hiver

D2 : Domaine physique

- Rondes « Mon petit lapin a bien du chagrin » / « dansons la capucine »
- Rondes et danses en lien avec le corps humain, « Savez vous planter des choux » / « danse d'Hélène »

D3 : Domaine artistique

- Création d'un bonhomme de neige (2 boules **PS** et 3 boules **MS**) sur fond bleu (encre + gouache pour la neige) avec triangle
- Création d'un arbre de l'hiver avec pochoir (**PS**) et sans pochoir (**MS**) et décoration avec un cadre autour, algorithme 2 (**PS**) ou 3 (**MS**) de gommettes.

Période 3

L'hiver

Projet pluridisciplinaire autour de la moufle

D1 : Découverte de l'écrit

- Retrouver les noms des personnages
- Ecriture de quelques mots en capitale (**MS**)

D1 : Comptines et chants

- *En janvier commence la nouvelle année*
- *J'ai froid aux doigts* d'Anne Sylvestre
- *Flocon Papillon* d'Anne Sylvestre
- *Flocon de neige*
- *Les jours d'hiver*

- *La danse d'Hélène*

Autour de la moufle

- Création d'une moufle et décoration recto verso et accrochage.

D4 : Outils structurer la pensée

D5 : Explorer le monde

Formes

- Remplir un gabarit (formes basiques, étoile, sapin....) avec pâte à modeler
- Effectuer des tris de forme

- Découvrir les sons (loto sonore)

Autour de la moufle

- Ranger les moufles par taille
- Puzzle de couverture (2, 4 pièces pour les **PS** et 6 pour les **MS** évolutif : avec cadre et découpe puis sans découpe et enfin sans cadre)
- Images séquentielles à remettre dans l'ordre

L'hiver

D1 : Mobiliser le langage

Oser entrer en communication

- Oser parler devant la classe
- Parler en groupe en restant dans le propos
- Produire des phrases simples

Comprendre et apprendre

- Comprendre une consigne simple donnée collectivement
- Répéter des comptines avec gestes à l'aide de l'adulte
- Se souvenir d'une dizaine de comptines

Echanger et réfléchir avec les autres

- Emettre des hypothèses
- Participer à un échange

Ecouter de l'écrit et comprendre

- Ecouter une histoire, être attentif
- Parler sur une histoire, reformuler quelques éléments d'une histoire à l'aide d'images
- Identifier des personnages

D2 : Activité physique

Courir

- Courir dans un espace dans une situation de jeu
- Répondre à un signal

Rondes et jeux dansés

- Accepter d'entrer dans le jeu dansé
- Accepter d'entrer dans une ronde
- Reproduire par des gestes ce qui est dit dans une chanson ou comptine
- Participer et s'exercer à différentes organisations dans l'espace
- Mémoriser un répertoire de rondes et de jeux dansés

D3 : Domaine artistique

- Accepter d'aller dessiner librement
- Reproduire des signes graphiques
- Accepter d'expérimenter les matériaux et outils (à plat et en volume)
- Mobiliser des compétences et connaissances pour réaliser une composition collective
- Utiliser le lexique spécifique des arts plastiques
- S'exprimer sur une œuvre

D4 : Outils structurer la pensée

- Réaliser une collection de 1 à 3 objets identique à une autre
- Connaître la comptine numérique de 1 à 10
- Réaliser des assemblages par superposition (Puzzle quelques pièces)

Formes et couleurs

- Trier des objets selon un critère (forme)
- Définir des critères de classement et classer une collection d'objets
- Distinguer rectangle, carré et justifier
- Reconnaître et nommer les couleurs
- Nommer quelques formes planes (triangle, carré, cercle, disque)
- Tracer le contour d'une forme ou d'un gabarit
- Tracer un cercle, triangle ou carré à l'aide d'outil
- Reproduire des algorithmes simples

D5 : Explorer le monde

- Distinguer et se repérer dans les différents moments de la journée + le déroulement d'une semaine.
- Connaître et nommer la suite de la semaine et la suite des saisons.
- Savoir trouver l'image d'avant et l'image d'après
- Ordonner 3 à 4 images en respectant la chronologie.
- Comprendre les notions devant / derrière
- Découvrir et reconnaître les paysages (montagne, ville, campagne)
- Identifier les différentes parties du corps.
- Identifier différents sons