

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral :

- Questions de compréhension de l'histoire.
- Jouer l'histoire avec une maison de jardin..
- Collectivement, remettre en ordre 5 à 6 images
 - décrire des images tirées de l'album en réinvestissant le vocabulaire et les expressions.

Langage écrit

Commencer à écrire tout seul

- MS le mot LUTIN

exercices graphiques

- PS traits penchés

- PS : ronds et traits rayonnants

- MS : ponts, quadrillage et rectangles

Découvrir le principe alphabétique

- MS reconnais BONNET d' OR parmi différentes expressions

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- PS Utiliser le dénombrement pour réaliser des collections,
MS : idem avec notion de taille supplémentaire

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- PS : range les ogres dans l'ordre

- MS : Remplir un tableau à 1 entrée : Petit/moyen/grand

- PS et MS utilise des formes en bois pour créer une maison.

- PS : retrouve les images identiques

**Bonnet d'or
et les trois ogres
Eric Battut**

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Dans l'espace, dans la durée, sur des objets

- Découvrir les ballons : faire glisser, lancer, un ballon pour 2

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- sur un parcours, aide Bonnet d'or à rentrer chez lui
- sur un parcours, varier les déplacements dans l'espace :
dessus, dessous, dedans, entre, etc.

Collaborer, coopérer :

- Jouer à « assaillir la maison » : 2 équipes + ballons mousse

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques :

Productions plastiques et visuelles

s'exercer au graphisme décoratif :

Décorer la maison-champignon

Dessiner

Dessiner un ogre et un lutin (dictée de gestes)

Peindre la maison des ogres

Réaliser des compositions en réinvestissant des techniques

Reproduire la page 1 en découpage/collage

Spectacle vivant

Jouer l'arrivée des 3 ogres dans la maison

Univers sonore

Acquérir un répertoire de comptines et de chansons :

J'ai une maison

Pour construire une maison

Explorer le monde

Se repérer dans l'espace

PS et MS tracer un chemin pour Bonnet d'or

PS et MS : Réalise des personnages avec des formes géométriques

Se repérer dans le temps

PS chronologie de 3 images : stabiliser les premiers repères temporels

MS chronologie de 5 images puis de 6 images (idem)

Explorer la matière

Découper/coller des formes géométriques

Piquage : les habits de Bonnet d'Or et des 3 ogres.