

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- Champ lexical des différentes parties du visage, du corps. Les articulations.
 - Écouter, répondre à des questions.
 - réaliser des corolles de mots (dent, dentiste, dentifrice...)
- Avec des images, réaliser un bonhomme pour affichage.
- MS : chercher des expressions autour du mot « tête »

Échanger, réfléchir avec les autres

- Décrire des personnages. (photos, images, réels ou imaginaires)
- Expliquer la chronologie d'élaboration du monstre vert ou du personnage de C. Voltz
- Dictée à l'adulte pour cahier de vie : produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

Langage écrit

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

- PS et MS : faire des graphismes avec les doigts, les mains.(sans outil) sur différents supports
- MS- faire le contour des mains et décorer de graphismes connus.
- PS : décorer des contours de mains avec des graphismes connus.

Découvrir le principe alphabétique :

MS : retrouver, comparer les mots du corps.

Albums associés :

Que me manque-t'il ? Aurélie Thomas et Mélie
La promenade de Flaubert : Antonin Louchard
Va-t'en grand monstre vert : Ed Embley
Il est où ? Christian Voltz
Pourquoi, Alex Sanders
Tournicotte : Magali Bonniol

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- PS et MS : dessiner un visage, un bonhomme : dictée de geste, avec un miroir, à 2 face à face....
- PS et MS : faire des mains à la manière des hommes préhistoriques.
 - MS : Photos de nos silhouettes dans différentes positions.
- MS : reconstituer un visage avec des éléments découpés (cf : monstre vert)
- MS : peindre des bonhommes avec différentes techniques, à partir d'oeuvres.
(Keith haring, Fernand Léger, Daniel Viéné, Gustave Klimt, Vincent Van Gogh....)

Adapter son geste aux supports matériels

- MS :Réaliser une composition en plan à l'aide de formes géométriques
- Réaliser une composition en 3D avec des cartons.

Univers sonore : répertoire de chants et comptines

- Pour construire dessiner un bonhomme : anne Sylvestre
- comptines et jeux de doigts.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- MS : Utiliser le dénombrement pour comparer deux collections :
Faire des appariements : doigts, chiffres, constellations
- jouer avec ses doigts → 5 (y compris les compléments avec les doigts des deux mains)
- PS : Numération 1, 2,3 : jouer avec ses doigts

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- PS et MS : réaliser un bonhomme avec des formes géométriques
- MS : Trier les bonhommes selon la taille (4 tailles)
- PS et MS : jouer à se mesurer.... Qui est le plus grand ?

Mon corps

Consolidation du schéma corporel
Prise de conscience de la diversité
du monde vivant

Agir, s'exprimer, comprendre à travers

l'activité physique

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- chercher toutes les façons de se déplacer (courir, sauter, grimper, ramper...)
- Prendre des postures en imitant un pantin
- jouer avec ses doigts, ses mains, ses bras...(nager, voler, jouer du piano...)

Actions à visée expressive ou artistiques

- CD mon pantin et moi... ; Jean-Petit qui danse ; Danse du limousin
- histoires à mimer : le petit lapin, etc
- jeu du chef d'orchestre : nommer et toucher les différentes parties du corps

Explorer le monde

Explorer la matière :

- PS et MS : faire un bonhomme en PàM, dans de la semoule, en papiers déchirés, par collage de graines....

Se repérer dans le temps

- MS : trier des photos selon l'âge : bébé, enfant, adulte, personne âgée....
- MS : remettre en ordre des images de réalisation d'un bonhomme.

Se repérer dans l'espace

- PS et MS : loto du corps humain (cf : la classe de Laurène)
- PS et MS : réaliser des puzzles de bonhommes .
- MS : distinguer main droite et main gauche.
- MS : reconstituer un pantin articulé.

Utiliser des objets

- PS et MS : utiliser sa main comme outil (pouce, pince,)
- PS et MS : réaliser des bonhommes avec différents objets : bouchons, kaplas, jeu de vis....

Le monde du vivant

- PS et MS :Proposer des activités autour des 5 sens pour en découvrir les caractéristiques et fonctions.
- PS et MS : activités sur les maladies, l'hygiène (se laver les mains, laver le poupon...)
- MS : comparer le corps d'un enfant avec celui d'un animal (notion de mammifère)