

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- vocabulaire de la banquise, du froid.
- Avec des images, retrouver la chronologie d'une histoire lue
Découvrir les pingouins, leur mode de vie, etc....

Échanger, réfléchir avec les autres

- construire la fiche d'identité du pingouin.
- Construire une banquise et ses habitants.
- Participer à une dictée à l'adulte.

Langage écrit

Commencer à produire de l'écrit :

MS : le mot PINGOUIN

GS : idem en cursive

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

- MS/GS : graphismes dans le pingouin, vagues autour.
- PS : décore le pingouin avec des graphismes connus.
- PS : apprendre à tracer les ponts, les vagues.

Découvrir le principe alphabétique :

MS/GS : reconstituer un groupe de mots : Le Petit Pingouin

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

PS, MS et GS : notion de « autant que » de 1 à 4 ; de 1 à 7 ; jusqu'à 8

PS/MS/GS : ranger les pingouins de 1 à 4 sur la banquise ; 1 à 7 ; 1 à 10

MS/GS Jeu avec dès (nombres et couleurs) : les pingouins

GS : trouve les pingouins manquants dans la suite des chiffres.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

PS/MS/GS : poissons identiques -> 4,5 et 6

MS et GS : reconstitue un pingouin avec différentes formes rondes et ovales.

Les pingouins La banquise

DAPEM by MAPI

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

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- se déplacer comme un pingouin sur un parcours : marcher ; nager ; sauter, glisser...

Agir sur des objets

- Se déplacer avec une planche à roulette et une rame pour traverser la « mer ».

Actions à visée expressive ou artistique

- inventer des chorégraphies sur le thème du pingouin.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- représenter un personnage en étant fidèle au réel : un pingouin
- réaliser un pingouin en déchiquetage/collage ; en piquage, en pâte à modeler
- invente un pingouin avec les graphismes de ton choix.

PS : dessine un pingouin en dictée de gestes.

Collectif : réaliser une banquise en 3D

Univers sonore (chants pour chorale)

- Un pingouin, du pôle nord
- Les pingouins au bain
- chanson du p'tit pingouin

Explorer le monde

Explorer l'espace :

MSGS : tableaux 2 entrées 9 cases ; 16 cases

MS : créer un igloo avec des gommettes de forme rectangulaire

PS ; MS et GS : construis un igloo (manipulation de sucres avec ou sans modèles)

Explorer le temps

MS/GS : chronologie → les images d'un album

Explorer le monde du vivant :

- observer des documentaires sur le thème de la banquise
- faire une fiche d'identité sur le pingouin

Explorer la matière :

- utiliser la pâte à modeler : réaliser un pingouin
- réaliser un pingouin en découpage/collage

Manipuler les objets :

- utiliser un jeu de vis, les pièces magnétiques du Yotobo, pièces mosaïques... : réaliser des pingouins