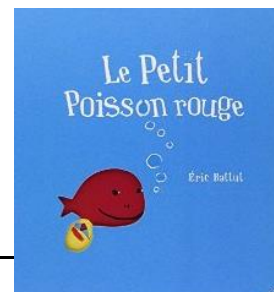


Organigramme pluridisciplinaire des activités

Le petit poisson rouge Eric Battut



Période 3 GS

1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Echanger, s'exprimer

- Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture + illustrations.

*Dicter à l'adulte un texte décrivant une série d'illustrations extraites de l'album ayant été préalablement remises en ordre par les élèves.

- Retrouver en B.C.D les albums sur le thème du petit chaperon rouge ; les exposer.

- Parler de l'histoire : donner son avis en engageant un mini-débat avec les enfants.

- Identifier, caractériser moralement et physiquement les personnages des albums.

- Dire des comptines, poèmes ou autres textes avec une bonne prononciation, sur le thème de l'hiver, des contes.

Comprendre :

Comprendre des consignes données de manière collective.

Comprendre une histoire, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.

Entraînement à classer l'histoire (marionnettes, - Etablir la "liste" des personnages figurant dans l'album.

*S'intéresser à un texte documentaire sur les poissons.

- Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateurs ou amusants.

*S'intéresser aux mots nouveaux : essayer de comprendre un mot nouveau en contexte.

- Essayer d'anticiper la suite d'une histoire entendue.

- Lecture en réseaux de contes

Progresser vers la maîtrise de la langue

française :

- Produire des phrases complexes, correctement construites.

- Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur.

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînements logiques et chronologiques, relations spatiales...) + l'expression des sentiments prêtés aux personnages de l'histoire.

- vocabulaire marin de base (poisson, baleine, requin, algue, océan, bateau, sable, rocher, épave)

Découvrir la fonction de l'écrit:

- Reconnaître des types d'écrit : le calendrier suite période 2), la carte de vœux, la liste (des cadeaux reçus),

- Après l'écoute attentive d'un texte lu, accéder à sa pleine compréhension en interrogeant la maîtresse sur le sens inconnu de mots, d'expressions, de constructions de phrase.

- Légender une photo concernant la vie de la classe (explications de la recette de la galette pour les correspondants).

- Donner son avis sur l'histoire.

- Se repérer dans un livre : couverture, images, page, texte...

- Connaître le conte du petit poisson rouge dans différentes versions et établir des comparaisons précises entre elles.

-Mère-Grand écrit une lettre au baleineau pour le remercier

- Produire un énoncé oral (dictée à l'adulte) : intégrer un autre épisode à l'histoire.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique:

- Distinguer les sons de la parole :

- Aborder le principe alphabétique :

*Recomposer les mots issus d'un capital extrait des albums.

Les retrouver parmi un corpus. /identifier les mots issus du capital dans des « mots-mêlés » + mots croisés.

- Travail sur la notion de mot: repérer des mots, compléter les lettres manquantes, les classer dans selon les initiales.

*Travail sur la notion de phrases : construire des phrases à l'aide des mots-étiquettes référents.

- Reconnaître la plupart des lettres : établir des correspondances entre les différentes écritures : majuscules, scriptes, cursives.

Apprendre le geste de l'écriture :

- Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de l'écriture : créations graphiques à partir du corpus intégré depuis le début de l'année / réinvestissement.

- lettres cursives réinvesties dans le capital-mots extrait des albums.

- **Motricité fine** : dessin : représenter des objets variés, des personnages plus complets, des scènes extraits du conte

2

Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques.



- Pratique d'activités physiques libres ou dirigées : sauter/courir/lancer.
- pratique d'activités qui comportent des règles : jeux de coopération.



- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique: danse.



- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- Respecter un signal visuel, sonore, se déplacer en groupe en suivant un camarade



3

Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques



Les univers sonores

- *Jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : varier l'intensité, la hauteur, la durée.
- *Apprendre des chansons sur le thème de l'eau.
- *Enrichir sa culture musicale par l'écoute d'extraits.
- *Reproduire une formule rythmique simple corporellement ou avec instrument en s'inspirant des musiques chinoises. Connaître le rôle du chef d'orchestre.
- *interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine



Les productions plastiques et visuelles

- contrôler son geste / le freiner / croiser son geste
- occuper tout l'espace
- arrêter son regard sur des images de nature et d'origine différentes, pour le temps de l'observation
- Exercer des choix parmi des procédés et matériaux déjà expérimentés dans le cadre d'un projet, dans l'intention de produire un effet.
- Verbaliser le geste.
- Contrôler sa pression sur l'outil, adapter sa préhension.
- Utiliser le dessin comme moyen de représentation.
- Réaliser des compositions en volume ou en plan selon un désir d'expression.
- Réaliser une fresque à la manière du livre

Le spectacle vivant

- Mettre en place le théâtre de l'album « Le petit poisson rouge »
- mimer des déplacements : crabe, poisson, étoile.

4

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- comparer des objets (taille, masse, contenance)
- Coder un déplacement.
- Décoder un déplacement.
- Retrouver un chemin en suivant un codage.
- Repérer et exprimer sa position **par rapport à un objet, une autre personne.**



- *-Se repérer dans un labyrinthe
- Utiliser un tableau double entrée (notions de ligne, colonne, case)
- Reconnaître des formes géométriques simples, utiliser un vocabulaire simple pour les décrire.
- * Trouver des critères de classement, les encoder pour respecter le codage,
- * Reproduire 1 assemblage de formes plus complexes à partir d'un modèle : puzzles, legos, kapla...



Découvrir les nombres et leurs utilisations

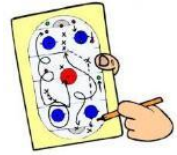
- Comptine numérique jusqu'à 20.
- Lire, écrire jusqu'à 9 + constellations, représentations géométriques en configuration (doigts de la main, constellations du dé) jusqu'à 9.
- Dénombrer, construire des collections de 1 à 9 éléments.
- Utiliser les premiers nombres ordinaux.
- Comparer des quantités : plus que, moins que, autant que.
- ajouter, soustraire.

Logique/résolution de problèmes

- Réaliser, continuer des algorithmes plus difficiles, des frises.
- Réaliser des pliages.
- Relier des éléments de 2 collections selon une propriété.
- Trouver ce qui manque sur une image.
- Problèmes de comparaison.

5

Explorer le monde



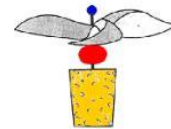
Se repérer dans l'espace

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).



Se repérer dans le temps

- Comprendre puis exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques
- Prendre des repères sur le mois, l'année : Événements calendaires, saisons. Utiliser un calendrier.
- Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel.



Explorer la matière :

- *Utiliser l'ordinateur.
- *Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage. Réaliser des recettes de cuisine.
- *Découper sur des lignes droites, courbes et brisées d'après des éléments extraits du conte.
- * Affiner le coloriage à partir d'images extraites de l'album ou non.
- * Utiliser des pochoirs, des gabarits pour représenter des motifs, réaliser des frises
- *le mouvement de l'eau (fabrication d'un moulin à eau)



Explorer le monde du vivant :

- *Ebauche de la chaîne alimentaire : les carnivores et les végétariens. Les régimes alimentaires.
- * **la croissance** : remettre les étapes de la vie d'une personne dans l'ordre ; se mesurer ; comprendre qu'au même âge on ne fait pas tous la même taille.
- * Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- * nos poissons de classe : mode de vie et comment s'occuper de lui dans la classe

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets:

Suivre un plan de montage aux jeux de construction.