

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- questions de compréhension sur les albums
- Avec des images, retrouver la chronologie d'une histoire,
 - exploiter les « peurs de la nuit »

Échanger, réfléchir avec les autres

- Participer à une dictée à l'adulte :
 - pour découvrir la Lune.
 - pour comparer des albums entre eux.
 - pour associer des animaux aux albums.

Langage écrit

Commencer à produire de l'écrit :

MS : le mot ECUREUIL

MS : le mot ARAIGNEE

GS : le mot araignée, araignée

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

- PS/MS : graphismes « plumes de paon »
- PS/MS : graphismes « lunes »
- PS/MS : graphisme « toile d'araignée »
- MS : graphisme boucles de gauche à droite.

Découvrir le principe alphabétique :

MS/GS : les lettres constituant un mot.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

PS : correspondance terme à terme

MS : Numération → 5

GS : numération → 9

MS : 2criture des nombres → 4,5,6,7

La Lune en albums :



DAPEM by MAPI

Agir, s'exprimer, comprendre à travers

l'activité physique

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- Apprendre à s'orienter

Agir sur des objets

- Se déplacer avec un véhicule en respectant un « code de la route »

Actions à visée expressive ou artistique

- préparation des danses de kermesse,
Thème : « la Terre , notre planète » : musiques du monde.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- représenter un personnage en étant fidèle au réel : un hibou
- Utiliser des pochoirs ou des gabarits pour réaliser une nuit étoilée.
 - apprendre à dessiner des étoiles.
 - Participer à un atelier « ombres.

Univers sonore (comptines et chants)

- Brille, brille, petite étoile.
- Bonsoir Madame la Lune.
 - Le hibou.
 - Dans la nuit

Explorer le monde

Explorer l'espace :

MS :tableaux 2 entrées

PS/MS : ordonner des animaux dans un plan linéaire

Explorer le temps

MS : chronologie → ordre d'arrivée des personnage dans les différents albums.

Explorer le monde du vivant :

- découvrir plusieurs documentaires sur les animaux nocturnes
 - distinguer les animaux qui vivent le jour et la nuit.

Explorer la matière :

- utiliser la pâte à modeler : un hibou
- réaliser des animaux (découpage/collage)

Manipuler les objets :

- associer l'animal à l'objet utilisé