

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral :

- Questions de compréhension de l'histoire.
- Collectivement, remettre en ordre 5 à 6 images :
qu'apprend-t'on à l'école des dragons ?
- décrire des images tirées de l'album en réinvestissant le vocabulaire et les structures syntaxiques.
- exploiter le vocabulaire médical : soigner nos poupons.

Langage écrit

Ecouter de l'écrit et comprendre

-entoure le dragon qui a....

exercices graphiques

- la tour du château : traits, ronds et quadrillage et ponts.
- zigs-zags, ponts et créneaux : entraînement sur piste graphique, sur différents formats et avec différents matériaux.
- le dragon : décoration avec différents graphismes du répertoire.
- écrire le mot « château », « zébulon », « princesse » et « chevalier » en cursive.

Découvrir le principe alphabétique

- reconnais Zébulon le dragon, parmi différentes expressions en min et cursive.
- reconnaître les lettres qui constituent un mot (min et cursive)
- entoure les images qui riment avec « o » ; avec « on ».

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Utiliser le dénombrement pour réaliser des collections (5 à 8) avec puis sans constellations.
 - plus 1 ; moins 1...
 - équilibrer une collection jusqu'à 6 ; 9.
 - Acquérir une représentation des quantités (jusqu'à 7 ; 9)
- ### Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
- Trouve les dragons associés à chaque château (4 tailles)
 - Associe les dragons et princesses à leurs châteaux (5 couleurs, 8 images)
 - Utilise des formes en bois pour créer un château.
 - Tri 4 tailles par codage.

Zébulon
le Dragon

Julia Donaldson
et Axel Scheffler

GS

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

- grimper.
- sur un parcours, varier les déplacements dans l'espace :
dessus, dessous, dedans, entre, etc.

Collaborer, coopérer :

- Jouer à « assaillir le château » : plusieurs situation à découvrir.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques :

Productions plastiques et visuelles

s'exercer au graphisme décoratif :

Décorer un dragon, un château avec le graphisme de ton choix.

Dessiner

Dessiner un château (dictée de gestes)

Réaliser des composition en réinvestissant des techniques

Reproduire un château en découpage/collage.

Peindre la tour du château.

Spectacle vivant

Jouer à la princesse qui soigne les dragons.

Univers sonore

Acquérir un répertoire de comptines et de chansons :

Le dragon du Mozambique.

Le dragon à 5 pattes

Au château

Explorer le monde

Se repérer dans l'espace

- Sudoku (2 difficultés)
- Réalise une tour avec des formes géométriques.
- construire des créneaux avec des briques.
- lire un tableau pour colorier le dragon.
- Tableau 2 entrées :12 cases, 16 cases.
 - quadrillage 6 cases, 9 cases.
 - suis le chemin demandé.

Se repérer dans le temps

- Chronologie de 5 images : stabiliser les premiers repères temporels
puis chronologie de 6 images

Explorer la matière

Découper/coller des formes géométriques
Piquage : les parties du dragon à reconstituer

Le monde du vivant

Identifier, nommer, décrire le dragon, animal fantastique : réaliser une carte d'identité
Idem pour la princesse et le chevalier.