

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 animaux de la banquise, leurs modes de vie...
- référentiel de la banquise pour création d'une affiche de classe.

Échanger, réfléchir avec les autres

- construire la fiche d'identité de l'ours blanc.
- Construire une banquise et ses habitants.
- Participer à une dictée à l'adulte.

Langage écrit

Commencer à produire de l'écrit :

- MS : groupe de mots : le titre en maj
- GS : idem en cursive

Commencer à écrire tout seul : exercices graphique

- MS/GS : les ponts → les ailes de la chouette.
- MS/GS : ponts boucles : les sauts du lièvre
- PS : apprendre à tracer des zig-zags

Découvrir le principe alphabétique :

- GS : reconstituer un groupe de mots : le réveil de la banquise
 - MS : idem en Maj
 - MS : reconstituer un mot : OURSON
 - MS : retrouve 8 mots en Maj
 - GS : idem en min et en cursive

Le réveil de
la banquise
Ian Whybrow
Et Ed Eaves

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 9.
- reconnaître l'écriture chiffrée → 5 en MS et → 9 en GS
- Trier une collection dont le cardinal est donné : MS → 4 et → 5
- Réaliser une distribution PS: 2 et 3 ; MS : 4 et 5 ; GS : 8, 9, 12
- Respecter la suite des nombres : MS → 5 puis → 7 ; GS → 10 puis 12
- Dénombrer : MS → 5 ; GS → 9

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- PS/MS/GS : tri chiens identiques identiques → 4, 6 et 7.
- MS et GS : reconstitue un ours avec différentes formes rondes et ovales.
- PS : entoure l'animal demandé.
- MS : entoure le chien demandé.

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

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- se déplacer comme un ours sur un parcours : marcher ; nager ; sauter, glisser...
- tirer un traîneau (carton lesté) avec une corde, comme le chien.

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 des animaux de la banquise (sur l'air du mille pattes)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- représenter un personnage en étant fidèle au réel : un poisson ; un ours
- réaliser un ours en déchetage/collage ; en piquage, en pâte à modeler
- invente une chouette 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
- Monsieur le Phoque
- comptine de l'ourson
- 5 p'tits oursons (sur la chanson des 3 p'tits moutons)

Explorer le monde

Explorer l'espace :

MS/GS : 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)

PS/MS : labyrinthes (7 difficultés)

MS/GS : algorithmes

Explorer le temps

MS/GS : chronologie → l'ordre de rencontre des animaux.

Explorer le monde du vivant :

- observer des documentaires sur le thème de la banquise
- faire une fiche d'identité sur l'ours, le phoque....

Explorer la matière :

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

Manipuler les objets :

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