

Projet : les doudous de la classe

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Agir s'exprimer comprendre à travers l'ACTIVITÉ PHYSIQUE	Agir s'exprimer comprendre à travers les ACTIVITÉS ARTISTIQUES	Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée	Explorer le monde
Présenter son doudou aux autres, comment il s'appelle, ce que c'est	La gym du doudou : parcours avec le doudou	Chant : Le doudou de Juliette	Compter les doudous par type	Les matières : sélectionner le doux Jouer au loto des matières
Écrire ce que disent les enfants pour faire un imagier des doudous de la classe	Danser avec son doudou	Décorer la photo de son doudou avec des matières douces	Puzzle avec photo du doudou	La boîte à doux pour le doudou ou le portrait doux
Langage oral : « à qui est ce doudou ? c'est le doudou de ... » à partir des photos des doudous	Faire danser le doudou			Associer les doudous à l'animal qu'ils représentent
Albums : « Le doudou de gros ours » Point de départ pour décrire son doudou	Topologie avec doudous			Classer les doudous : Regrouper les photos des doudous représentant les mêmes animaux. Réaliser un affichage.
Disc visuelle : loto des doudous				Encadrer la photo du doux avec des pions d'une couleur (sélectionner une couleur)
Association : loto doudou/enfant				Jeu Où sont les doudous ?*
Cache-cache : cacher le doudou dans la classe : montrer une photo indice				

*Jeu « Où sont les doudous » - jeu coopératif
« Aidons les copains à retrouver leur doudou »

Matériel :

Fabriquer un plateau de jeu avec des cases de 4 couleurs (jaune, rouge, bleu, vert) qui font le tour
1 case départ

Le centre est réservé pour poser les cartes doudous (memory)

Un sac avec des bouchons 4 couleurs

Un bonhomme style duplos

Déroulement :

Je tire un bouchon, je dis la couleur, je vais sur la couleur indiquée

Quand c'est rouge, je retourne 2 cartes – principe du memory (2 cartes semblables = j'ai retrouvé le doudou)

Continuer jusqu'à ce qu'on ait retrouvé tous les doudous de la classe