

Organigramme pluridisciplinaire des activités

Le bateau de Mr Zougoulou

Période1 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.

- Dictée à l'adulte un texte décrivant une série d'illustrations extraites de l'album ayant préalablement été remises en ordre par les élèves.
- Retrouver en B.C.D les albums sur le thème des bateaux.
- Partager, exprimer ses sentiments sur le récit ou une partie du récit ; justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que ».
- Parler de l'histoire : donner son avis en engageant un mini-débat avec les enfants. Aborder également les thèmes du refus, de la tristesse, de la gentillesse (laisser les autres monter à bord)
- participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
- Dire des comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié : « Hisse et Ho », « sept grands bateaux » et « ah, ça c'est le chat »,



Comprendre :

- Comprendre une histoire, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.
- Interpréter ou transposer l'histoire (marionnettes,)
- Etablir la "liste" des personnages figurant dans l'album.
- S'intéresser au sens des mots : repérer un mot jamais entendu
- Progresser vers la maîtrise de la langue française - Connaître quelques termes génériques (animaux, transports,...)
- Produire des phrases complexes, correctement construites.
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux...) + l'expression des sentiments prêtés aux personnages de l'histoire.

Découvrir la fonction de l'écrit:

- Reconnaître des types d'écrit : la fiche technique, la lettre. (projet correspondants).
- Se repérer dans un livre : analyse de la couverture de l'album : titre/illustration / auteur / éditeur/ illustrateur + reconstitution avec modèle éloigné. S'orienter dans l'espace page.
- Donner son avis sur l'histoire.
- Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignante.
- dicter un petit récit au présent racontant notre classe aux correspondants.

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

- Distinguer les sons de la parole : les rimes
- Distinguer mots et syllabes.
- Jeux sur les sons et les syllabes.
- Aborder le principe alphabétique : - Retrouver le titre de l'album en repérant les différentes polices utilisées. - Recomposer les mots issus d'un capital extrait de l'album : Zougoulou, lapin, souris, rainette, chat, puce, arbre, bateau, sou,
- Travail sur la notion de lettres : compter les lettres formant un mot, les récurrences
- Travail sur la notion de mot: repérer des mots, compléter les lettres manquantes, les classer dans le dictionnaire de la classe selon les initiales.
- Apprendre le geste de l'écriture : - Pratiquer des exercices graphiques : Traits verticaux, horizontaux : Traits obliques, Traits rayonnants, Cercles
- Domaine du code : I, L, E, F, H, T, N, M, K, X, A: lettres majuscules script
- dessin : représenter des objets variés, des personnages + complets à partir des personnages de l'histoire.
- Découper sur des lignes droites, courbes d'après des éléments extraits de l'album ou non.
- Colorier à partir d'images extraites de l'album ou non.



2

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



- Pratique d'activités physiques libres ou dirigées : 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

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, le tempo.
- Apprendre des chansons sur le thème de l'eau (il était un petit navire, il était un bateau, mon bateau a chaviré,)
- Evoluer corporellement sur des supports musicaux, réagir à des signaux.
- Enrichir sa culture musicale par l'écoute d'extraits musicaux variés, exprimer ses impressions personnelles.
- Explorer les possibilités sonores des percussions corporelles (+ pulsation).
- Reproduire une formule rythmique simple corporellement.



Les productions plastiques et visuelles

- Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes.
- Dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense
- Adapter son geste aux contraintes matérielles
- Surmonter une difficulté rencontrée.
- Réaliser les affichettes des porte-manteaux sur le thème de l'identité avec les personnages de Mika.
- Réaliser l'affiche de la période correspondant à l'album de référence « Le bateau de Mr Zougoulou » pour affichage dans le couloir.



Le spectacle vivant

- Mettre en place le tournage d'un film ayant pour thème « le bateau de Mr Zougoulou »
- Travail de la voix, de la scénarisation.

4

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- Comparer des longueurs et les ordonner : classer les élèves par taille. Le plus long, le plus court, le plus grand, le plus petit
- Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. (carrés, triangle, rectangle)
- Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : puzzles, légos, kaplas...
- Reproduire à l'aide de pâte à modeler Monsieur Zougloglou...
- suivre un algorithme répétitif.



Découvrir les nombres et leurs utilisations

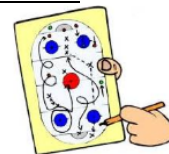
- Lire, écrire jusqu'à 5 + constellations, représentations.
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé) jusqu'à 5. Dénombrer, construire des collections de 1 à 5 éléments.
- Employer la correspondance terme à terme pour comparer des collections : appairer la bonne quantité d'objets à un nombre d'élèves donné.
- Comprendre la notion d'ajout (+ 1)

Logique/résolution de problèmes

- Retrouver un intrus.
- Retrouver un objet manquant dans un ensemble donné.

5

Explorer le monde



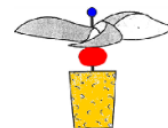
Se repérer dans l'espace

- devant/ au milieu / entre/ derrière/ au-dessus, en-dessous/ intérieur, extérieur
- Suivre un trajet simple / se déplacer dans un labyrinthe.
- Réaliser des puzzles jusqu'à 20 pièces.
- Ordonner chronologiquement les événements : étapes (3/4 images).
- Reconstituer, sur le plan, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu.



Se repérer dans le temps

- Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise. -- Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel (séquences de l'histoire à remettre dans l'ordre).



Explorer la matière :

- Affiner ses sens : origine des sons, des bruits de l'environnement (// musique).
- Agir sur la matière pour la transformer.
- comprendre la notion de flottabilité.



Explorer le monde du vivant :

- Observer l'environnement proche : classe, école, le décrire sous différentes perspectives.
- Règles d'hygiène liées aux toilettes + lavage des mains.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets:

- Suivre un plan de montage aux jeux de construction.