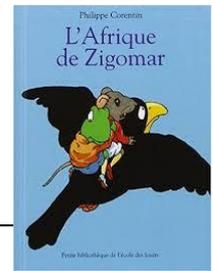


Organigramme pluridisciplinaire des activités

La promenade de Flaubert / L'Afrique de Zigomar

Période 2 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 été préalablement remises en ordre par les élèves.
- Retrouver en B.C.D les albums sur le thème de l'Afrique.
- A partir de ces albums, écoute en petits groupes d'1 des histoires, à relater aux CP qui ne la connaissent pas.
- 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 monstre, de la peur, les risques (attitude face à un inconnu...). participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.



Ecouter de l'écrit et comprendre :

- Comprendre une histoire, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.
- Interpréter ou transposer l'histoire (marionnettes, jeu dramatique, dessin). personnages magnétiques à introduire dans l'espace « tableau magnétique ».
- Etablir la "liste" des personnages figurant dans l'album.
- S'intéresser à un texte documentaire sur l'Afrique.
- Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateurs ou amusants.
- S'intéresser aux mots nouveaux : essayer de comprendre un mot nouveau en contexte
- Comprendre un texte documentaire sur les animaux (« en lien avec les « fonctions de l'écrit »).
- Prendre conscience de la correspondance texte/illustrations.

Découvrir la fonction de l'écrit:



- Reconnaître des types d'écrit : le livre documentaire (Afrique), la lettre, le calendrier (avent), la règle de jeu.
- Après l'écoute attentive d'un texte lu, accéder à sa pleine compréhension en interrogeant la maîtresse sur le sens inconnu de mots, d'expressions, de constructions de phrase.
- Légender une photo concernant la vie de la classe (pour les correspondants), une illustration de l'album.
- Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignante (recettes + Noël), compte-rendu, invitation, annonces à faire aux parents ou demandes).

Commencer à réfléchir sur la langue et découvrir le principe alphabétique:

- Distinguer les sons de la parole :
- Aborder le principe alphabétique : reconnaître la plupart des lettres.
- Retrouver le titre de l'album en repérant les différentes polices utilisées.
- Recomposer les mots issus d'un capital extrait de l'album : Pipioli / Zigomar / morse / éléphant / ours / hirondelle/singe / manchot / hippopotame / élan / lion/ les retrouver parmi un corpus .
- 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.
- Aborder la notion de phrase.

Pratiquer des exercices graphiques :

- Lignes brisées :
- Courbes, ponts droits et envers :
- Vagues :
- cannes, crochets :
- boucles droit/envers :
- A, V, W, Z, D P, R, B, S, U : lettres réinvesties dans le capital-mots extrait de l'album.
- Motricité fine : - dessin : représenter des objets variés, des personnages plus complets extraits du conte.
- Découper sur des lignes droites, courbes et brisées d'après des éléments extraits du conte.
- Affiner le coloriage à partir d'images extraites de l'album ou non.
- Relier des points à la règle pour tracer des dessins.
- Utiliser des pochoirs, des gabarits pour représenter les animaux du conte, fabriquer des décorations de Noël.



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, la durée. // comptines.
- Apprendre des chansons sur le thème : **LE PINGOUIN**, de Marie HENCHOZ, Sautecroche 1
- Evoluer corporellement sur des supports musicaux, réagir à des signaux.
- Enrichir sa culture musicale par l'écoute du conte musical, exprimer ses impressions personnelles.
- Sonoriser l'album avec des percussions à partir du codage écrit.
- interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine.
- Identifier l'instrument de musique correspondant à chaque personnage du conte
- Etablir un lien entre un son et l'instrument qui le produit.
- Développer le sens du rythme avec instruments / corps.
- Lire un code affecté à un rythme / décoder des rythmes.
- Mise en musique d'une histoire.



Les productions plastiques et visuelles

Le mouvement

- occuper tout l'espace.
- arrêter son regard sur des images de nature et d'origine différentes, pour le temps de l'observation : photos de Yann Arthus Bertrand et compositions en découpage/collage).
- Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes : travail sur les motifs et tissus africains.
- Verbaliser le geste.
- Contrôler sa pression sur l'outil, adapter sa préhension : alphabet des animaux.
- Utiliser le dessin comme moyen de représentation :
- bricolages de Noël : calendrier de l'Avent en formes de nichoirs (seront ramenés par les enfants pour suspendre au sapin à la fin de la période).



Le spectacle vivant

Théatralisation du conte.

A chaque moment clé, interroger : « que va-t-il se passer ? », Les élèves émettent des hypothèses, on vérifie ensemble en lisant la suite.

Lecture de Zigomar à la classe. (Instauration d'un code couleur pour matérialiser la situation initiale et la situation finale. Utilisation d'affiches sur lesquelles on matérialise clairement par dessins, photocopies, écriture, les moments de l'histoire)

Lecture d'autres albums présentant une structure similaire. Coder de la même façon les situations initiales et finales Relire les histoires.

Introduire de nouvelles couleurs pour coder l'élément perturbateur et l'élément de résolution ou les différentes étapes de l'histoire.

Travail commun de codage couleur de « cartes images » (celda) et création individuelle d'une histoire à partir de cet outil.

Relire Zigomar pour bien s'imprégner de la structure et s'assurer que toutes les étapes ont été comprises.

4

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- Comparer des objets : contenance, taille, masse.
- Reconnaître des formes géométriques simples, utiliser un vocabulaire simple pour les décrire. (utiliser des allumettes pour composer des formes, réaliser des masques africains.
- Trier et classer selon différents types de critères
- Reproduire un algorithme complexe (c.f cadres africains présents dans le conte).
- Lire un parcours codé - Lire et traduire un fléchage.
- Identifier le chemin le plus court/le plus long
- Utiliser un tableau double entrée(notions de ligne, colonne, case).
- Compter une somme en euros (de 1 à 4 euros)
- mesurer des centimètres (réglette)



Découvrir les nombres et leurs utilisations

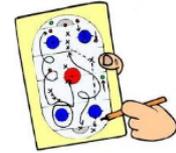
- Comptine numérique jusqu'à 15.
- Lire, écrire jusqu'à 7 + constellations, représentations.
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé) jusqu'à 7.
- Dénombrer, construire des collections de 1 à 7 éléments.
- Employer la correspondance terme à terme pour comparer des collections : appairer la bonne quantité d'objets à un nombre d'élèves donné.
- Notion de nombre ordinal : 1er, 2nd...

Logique/résolution de problèmes

- Identifier une propriété.
- Relier des éléments de 2 collections selon 1 propriété.
- Trouver ce qui manque sur une image (d'après une illustration).
- Réaliser des pliages (sapins).
- Trier, classer des objets

5

Explorer le monde



Se repérer dans l'espace

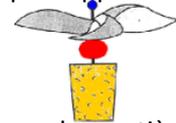
Décrire des trajets réalisés dans les différents espaces de l'école // trajet de Zigomar.

- Suivre un parcours décrit oralement (respecter les consignes directionnelles).
- Ecouter un parcours enregistré et entourer, parmi plusieurs parcours photos proposés, celui qui y correspond.
- Découverte d'un continent : l'Afrique. découvrir un autre mode de vie, s'intéresser à un pays lointain, traditions, chants, culture paysages, faune et flore. S'ouvrir à une autre culture par l'intermédiaire d'albums, d'images, d'animations



Se repérer dans le temps

- Comprendre, exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs
- Prendre des repères sur le mois, l'année : événements calendaires, saisons.
- Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel.



Explorer la matière :

- Reconnaître, classer, sérier désigner des matières, leurs qualités et leurs usages // ateliers cuisine.
- Cuisine : confectionner des plats originaux du continent africain.
- Solides, liquides et changement d'état // ateliers cuisine / mangeoires oiseaux



Explorer le monde du vivant :

- le schéma corporel
- Les animaux domestiques / sauvages : fiches d'identités des animaux du conte.
- Ebauche de la chaîne alimentaire : les carnivores et les végétariens

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets:

- * Suivre un plan de montage aux jeux de construction.
- Utiliser l'ordinateur.
- Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage. Réaliser des recettes de cuisine.