

## Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

### Langage oral :

- Questions de compréhension d'histoire(s).
  - Raconter l'histoire avec ses propres mots.
  - Collectivement, jouer avec les formes sonores de la langue ( comptines et poésies)
  - décrire des images différentes de clowns.
  - répondre à des devinettes sur les clowns, le cirque.
- Créer une corolle de langage sur ce thème.

### Langage écrit

#### Commencer à écrire tout seul

-MS le mot CLOWN

#### exercices graphiques

- PS quadrillage dans la veste du clown
- MS : différents graphismes dans le clown

#### Découvrir le principe alphabétique

- MS reconnais PETIT ROI parmi différentes Expressions
- MS différencie les mots CLOWN et CIRQUE

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### Découvrir les nombres et leurs utilisations

- MS Utiliser le dénombrement pour colorier le nombre de balles demandées
- MS : réaliser des compléments à 5
- PS : Utiliser le dénombrement jusqu'à 3

### Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- PS et MS associe les clowns identiques.
- PS et MS : associe chaque clown à son ombre.
- PS et MS décore le chapiteau en réalisant l'algorithme demandé

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

### Dans l'espace, dans la durée, sur des objets

#### Adapter ses équilibres et ses déplacements

- sur un parcours de bancs, enchaîner différentes actions.
- les chaises : objets acrobatiques
- ateliers gymniques acrobatiques
- piloter un véhicule : la draïenne

## Le clown

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

### Artistiques :

#### Productions plastiques et visuelles

#### s'exercer au graphisme décoratif :

Décorer le clown, le chapiteau

#### Dessiner

Dessiner un clown (dictée de gestes)  
Transformer son visage ( photocopie) en clown  
Se maquiller devant une glace.  
Colorier le les habits du clown selon un modèle.

### Univers sonore

#### Aquérir un répertoire de comptines et de chansons :

J'ai un gros nez rouge, Le clown rigolo  
Zéro de conduite, le lapin du magicien.  
Danse, danse petit clown.

### Le spectacle vivant

Se déguiser et utiliser des objets pour faire le clown.

## Explorer le monde

### Se repérer dans l'espace

MS : Réaliser une symétrie (par coloriage)

MS :Réaliser un sudoku (4X4 cases)

PS et MS : puzzles clowns

MS : se repérer dans un labyrinthe.

PS : décore la clown avec des formes géométriques en respectant un modèle

PS : notion de ligne ouverte, ligne fermée

### Se repérer dans le temps

Stabiliser les premiers repères temporels ( jeu : habillage du clown )

PS chronologie de 4 images pour habiller le clown

MS chronologie de 7 images puis de 8 images

### Explorer la matière

Réaliser une tête de clown en pâte à sel  
Découper des images pour décorer un clown

