

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral :

- Questions de compréhension de l'histoire.
- Collectivement, remettre en ordre 5 à 6 images :
qu'apprend-t-on à l'école des dragons ?
- décrire des images tirées de l'album en réinvestissant le vocabulaire et les structures syntaxiques.
- exploiter le vocabulaire médical : soigner nos poupons.

Langage écrit

Ecouter de l'écrit et comprendre

-entoure le dragon qui a....

exercices graphiques

- la tour du château : traits, ronds et quadrillage et ponts.
- zigs-zags, ponts et créneaux : entraînement sur piste graphique, sur différents formats et avec différents matériaux.
- le dragon : décoration avec différents graphismes du répertoire.
- écrire le mot « château », « cheval », « dragon » en MAJ

Découvrir le principe alphabétique

- reconnais Zébulon le dragon, parmi différentes expressions en MAJ
- reconnais « princesse perle » parmi différentes expressions en MAJ
- reconnaître les lettres qui constituent un mot (en MAJ)
- discriminer le mot « Dragon » en MAJ

Zébulon
le Dragon

Julia Donaldson
et Axel Scheffler

MS

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Utiliser le dénombrement pour réaliser des collections (2 à 4) ; (3 à 5)
- connaître les premiers chiffres (1 à 4) ; (2 à 5)
- donne le nombre de princesses demandé (1 à 5)
 - plus que ; moins que...
 - équilibrer une collection jusqu'à 4 ; 5.
- Acquérir une représentation des quantités (jusqu'à 3) (jusqu'à 5)

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Trouve les dragons associés à chaque château (4 tailles)
- Associe les dragons et princesses à leurs châteaux (3 couleurs, 6 images)
- Utilise des formes en bois pour créer un château.
- Tri 3 tailles par codage.

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

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

- Découvrir les ballons : faire glisser, lancer, un ballon pour 2

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- grimper.
- sur un parcours, varier les déplacements dans l'espace :
dessus, dessous, dedans, entre, etc.

Collaborer, coopérer :

- Jouer à « assaillir le château » : plusieurs situation à découvrir.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques :

Productions plastiques et visuelles

s'exercer au graphisme décoratif :

Décorer un dragon, un château avec le graphisme de ton choix.

Dessiner

Dessiner un château (dictée de gestes)

Réaliser des composition en réinvestissant des techniques

Reproduire un château en découpage/collage.

Peindre la tour du château.

Spectacle vivant

Jouer à la princesse qui soigne les dragons.

Univers sonore

Acquérir un répertoire de comptines et de chansons :

Le dragon du Mozambique.

Le dragon à 5 pattes

Au château

Explorer le monde

Se repérer dans l'espace

- Sudoku (2 difficultés)
- Réalise une tour avec des formes géométriques.
- construire des créneaux avec des briques.
- Tableau 2 entrées : 6, 9 cases....12 cases
- quadrillage 6 cases, 9 cases.

Se repérer dans le temps

- Chronologie de 4 images : stabiliser les premiers repères temporels
puis chronologie de 5 images

Explorer la matière

Découper/coller des formes géométriques
Piquage : les parties du dragon à reconstituer

Le monde du vivant

Identifier, nommer, décrire le dragon, animal fantastique : réaliser une carte d'identité
Idem pour la princesse et le chevalier.