

Projet sur le Pôle Nord à partir de l'album : L'Afrique de Zigomar de Philippe Corentin

Domaine	Compétences travaillées	Activités proposées
<p>S'approprier le langage Echanger, s'exprimer, comprendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Comprendre une histoire ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques · Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange · Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support visuel · Identifier et caractériser moralement et physiquement les personnages de l'histoire (Les animaux d'Afrique et du Pôle Nord) · Imaginer un autre dénouement à l'histoire · Comprendre les explications à propos de quelque chose d'inconnu (les oiseaux migrateurs) 	<ul style="list-style-type: none"> · Travail sur l'album de Philippe Corentin : <u>L'Afrique de Zigomar</u> · Référentiel des animaux de l'histoire · Faire reformuler l'histoire par les élèves sans les images · Comparer les animaux confondus par Zigomar (les ressemblances et les différences à partir de photos)
<p>Découvrir l'écrit Découvrir la langue écrite Distinguer les sons de la paroles Aborder le principe alphabétique Apprendre les gestes de l'écriture</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Reformuler un passage lu par la maîtresse · Réinvestir le vocabulaire rencontré (granivore, insectivore, oiseau migrateur) · Comparer et trier selon les attaques et les rimes · Reconnaître des mots qui appartiennent au rituel de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> · Ecrire le mot titre de l'album en capitales d'imprimerie · Retrouver les mots dans les 3 graphies · Relier chaque dessin au son par lequel son nom commence · Ecrire les noms des animaux en cursive (lion, élan, ours, otarie) · Remettre les images de l'histoire dans l'ordre
<p>Découvrir le monde Approcher les quantités et les nombres Découvrir le vivant Se repérer dans l'espace</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Construire une collection d'un nombre d'éléments donné · Comparer des quantités · Réaliser une collection équipotente à une collection donnée (visible et proche) · Reconstituer l'image d'un animal à partir d'éléments distincts · Coder un déplacement, un parcours 	<ul style="list-style-type: none"> · Coller le nombre d'image (Pipioli) demandé · Dénombrer les animaux (de 6 à 10) · Coller autant d'oie que de points dessinés · Puzzle sur les animaux du Pôle Nord · Tracer le parcours que suit Zigomar pour aller en Afrique · Coder le déplacement que suit Zigomar pour aller en Afrique
<p>Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines · Adapter son geste aux contraintes matérielles · Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation · Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé 	<ul style="list-style-type: none"> · Apprendre la chanson « Un pingouin » + Les petits pingouins · Apprendre les comptines : le bonhomme de neige · A la peinture : Réaliser la couverture de l'album : L'Afrique de Zigomar et Ecrire le titre · Réaliser un paysage de la banquise : pingouin + igloo + fond bleu et blanc + étoiles blanches