

Découvrir le monde

Se repérer dans l'espace :

- Situer un objet/ un être par rapport à un autre (intérieur/extérieur, haut/bas).
- Parcourir un labyrinthe.
- Décoder un parcours.

Agir et s'exprimer avec son corps

Activités qui comportent des règles :

- Queue de souris.
- Chat ferré.

Projet :

Splat Agent secret de R. Scotton

Le langage au cœur des apprentissages

S'approprier le langage :

- Comprendre, reformuler et poser des questions sur une histoire lue par l'enseignant.
- Mettre des images séquentielles dans l'ordre chronologique et raconter l'histoire en respectant la suite des événements (dictée à l'adulte).
- Acquérir le vocabulaire de la panoplie de l'espion : loupe, nom de code, appareil photo, torche électrique, gadget top-secret.
- Acquérir le vocabulaire du policier : badge, enquête, agent, empreintes, piste, criminel, mission.

Découvrir l'écrit :

- Reconnaître les mots « Splat », « enquête » parmi d'autres et dans différentes écritures.
- Tracer des vagues : décorer un canard en bois de Splat.
- Tracer des boucles : les ressorts du gadget top-secret de Splat.

La sensibilité, l'imagination, la création

La voix et l'écoute :

- Chanter des chansons et des comptines sur le thème du chat.

Le dessin et les compositions plastiques :

- Découvrir l'Art aborigène et réinvestir l'univers graphique aborigène en lui donnant un sens : les animaux anciens → Carte à gratter de Splat, Splat en pointillés.