

objectifs : fabriquer un objet transitionnel permettant de se séparer calmement de sa famille, d'entrer sereinement dans la classe puis dans son rôle d'élève (PS) / créer un objet permettant de faciliter l'entrée dans une activité de danse (affect)

### Le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

#### ÉCOUTER L'ÉCRIT ET LE COMPRENDRE

- écouter et comprendre une histoire lue par l'enseignant
- identifier, nommer et associer les personnages
- Reformuler un moment de l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans support)
- Trouver une information dans un documentaire

#### DÉCOUVRIR LA FONCTION DE L'ÉCRIT

- Fréquenter la biblio de la classe : regarder, ranger livres
- Utiliser le livre correctement
- Se repérer dans un livre

### Albums en lien avec le projet

#### livres tactiles :

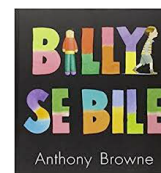
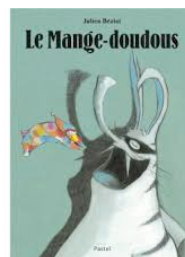
*Qui c'est qui ?*  
*Mandarine la petite souris*  
*Loup poilu.*

#### Les doudous

*Le mange-doudous*  
*Nénègle sur la montagne*  
*Qui est là ?*  
*La boîte à doudous*  
*Billy se bille*

#### Les textures

*A poils ou à plumes*



**Créer son propre doudou**  
 (imaginer, dessiner, coudre)

### Le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

#### OSER ENTRER EN COMMUNICATION

- Prendre la parole pour répondre à une question en dualité
- Prendre confiance et oser parler devant le groupe
- Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë
- Oser dire des comptines très simples, chanter avec puis devant le groupe

#### LEXIQUE

- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié à :
  - o Les animaux : noms et parties du corps (tête, pattes, queue, oreilles)
  - o Les sensations tactiles : doux - lisse - gratte (tissus)
  - o Les couleurs, les graphismes (tissus pour les doudous)

#### SYNTAXE :

- Parler en faisant des phrases simples
- utiliser le pronom personnel : je

### Explorer la matière

- Associer des sensations identiques
- Différencier quelques matériaux en grande famille (tissu, papier, bois)
- trier les objets selon leurs propriétés tactiles

### Découvrir le monde du vivant

- nommer les animaux
- associer photos doudou / animal
- nommer parties du corps (tête - pattes - queue- oreilles )
- tirer selon des caractéristiques : aile / pattes - poils / plumes

### **Créer son propre doudou**

(imaginer, dessiner, coudre)

### Poésies / chants en lien avec le projet

Les marrons (sensations)

Que fait ma main ? ( geste - toucher)

Cric crac dans mon sac (rentrée - doudou)

Mon sac à puces (animaux)

### Fabriquer son doudou (arts et sciences)

- Dessiner son animal avec des caractéristiques précises (MS-GS)
- Exprimer des choix : formes pour corps - tête / tissus (PS)
- découper des formes dans du tissu (MS - GS)

### ASEC avec les activités artistiques

- remplir - pulvériser un espace : positif - négatif / dedans - autour
- adapter son geste aux contraintes matérielles, le contrôler

#### idées de productions

*craie grasse + encre dans gabarit doudou*

*fond avec empreintes mains / collage + coller photo E - doudou + chemins*

*accumulation photo doudous et acrylique autour (ACCES)*

*doudous à la manière de Warhol : peindre dedans - autour*

Programmation séances de langage PS

<i>Titre</i>	<i>Compétence</i>	<i>Déroulé</i>	<i>Matériel à préparer</i>
<b><u>Découverte des doudous</u></b>	Acquérir du lexique : nommer / comprendre les animaux	Découvrir les doudous Les nommer, les retrouver selon mot donné par M (jeu de marchande, KIM)	Peluches
<b><u>Le bon doudou</u></b> <i>Plusieurs séances</i>	Acquérir du lexique : nommer / comprendre les animaux Comprendre la syntaxe « va chercher » Utiliser la syntaxe « C'est ... »	Aller chercher le bon doudou avec puis sans la photo de doudou Nommer le doudou rapporté <i>variables</i> * maitre du jeu : M puis E * photo DOUDOU puis photo ANIMAL	Peluches + photo doudou + photo animal
<b><u>Jeu « Qui est-ce ? »</u></b>	Acquérir du lexique : nommer / comprendre les animaux, parties du corps Comprendre la syntaxe « qui est-ce ? » Utiliser la syntaxe « C'est ... »	Deviner animal à partir d'une partie de son corps : M ne dévoile qu'une partie caractéristique de l'animal (queue / oreille / patte ...) Nommer la partie du corps Associer sur la photo de l'animal	Peluches + photo animal
<b><u>Le jeu du lapin</u></b>	Acquérir du lexique : nommer les parties du corps (tête - ventre - patte - oreille - queue) Reconstituer un doudou	Reconstituer son lapin en lançant le dé	Jeu du lapin
<b><u>Où va ce doudou ?</u></b>	Trier selon critères caractéristiques : pas d'aile / ailes - petite ; grande queue / petites ; grandes oreilles	Décrire son animal pour le mettre dans la bonne catégorie (déjà énoncée)	Peluches + photo doudou
<b><u>Les matières</u></b>	Différencier grandes familles : tissu / bois / verre Nommer ses sensations : lisse, doux, gratte	Découvrir les 3 familles, les toucher En cacher une dans un sac trouver le même sac parmi un lot	Différents morceaux de bois, tissu, objets en verre Sac avec verre / bois / tissu 1 par E
<b><u>Les matières 2</u></b>	Différencier grandes familles : tissu / bois / verre Nommer ses sensations : lisse, doux, gratte	Nommer les 3 familles / sensations Objet mystère dans la boîte => trouver si c'est bois / verre ou tissu	Différents morceaux de bois, tissu, objets en verre Boîte mystère
<b><u>Les tissus</u></b>	Trier les tissus selon couleur / graphisme	Regarder les tissus, décrire Les trier selon couleur ou graphisme	Tissus de différentes couleurs / graphismes
<b><u>Créer son doudou</u></b>	Réinvestir du lexique : nommer les animaux, parties du corps	Nommer le doudou voulu (animal) Choisir formes pour chaque partie du corps	Tissus de différentes sortes

	Reconstituer un doudou (tête ventre pattes)	Choisir bouts de tissu pour le construire (nommer couleurs et / ou graphismes)	<b>Découpés en carré, rond, rectangles</b> <b>GRAND - petit</b>
<b>Créer son doudou</b> <b>(accueil)</b>	Développer sa motricité fine : bourrer le doudou	Bourrage du doudou Dessiner yeux - nez - bouche si besoin	Doudou cousu + bourre

Programmation des séances MS - GS :

<i>Titre</i>	<i>Compétence</i>	<i>Déroulé</i>	<i>Matériel</i>
<b><u>Le bon doudou</u></b> (MS)	réinvestir :lexique les animaux, parties du corps Comprendre la syntaxe « qui est-ce ? » Utiliser la syntaxe « C'est ... »	Demander d'aller chercher le bon doudou à partir photo des animaux (mené par E)	Peluches + photo animal
<b><u>Le bon doudou</u></b> (GS)	réinvestir lexique : les animaux, parties du corps utiliser la syntaxe « il a ... » décrire une photo poser une devinette « qui est-ce ? »	Poser devinette pour trouver que ses camarades trouvent le bon doudou	Peluches + photo animal (l'E maître du jeu a la photo pour décrire les autres ont les peluches pour deviner)
<b><u>Les matières</u></b>	Différencier grandes familles : tissu / bois / verre Nommer ses sensations : lisse, doux, gratte	Nommer les 3 familles / sensations Objet mystère dans la boîte => trouver si c'est bois / verre ou tissu	Différents morceaux de bois, tissu, objets en verre Boîte mystère
<b><u>Les tissus</u></b>	Trier les tissus selon couleur / graphisme	Regarder les tissus, décrire Les trier selon couleur ou graphisme	Tissus de différentes couleurs / graphismes
<b><u>Dessiner son doudou</u></b> (MS - GS)	Dessiner son doudou (noir) avec toutes les parties Représenter un animal par le dessin	Choisir l'animal que l'on veut et essayer de le représenter avec ses caractéristiques. <i>Aide</i> : parties du corps prédécoupées, les coller pour fabriquer son doudou	Feuille Feutres noirs
<b><u>Dessiner son doudou 2</u></b> (MS- GS)	Compléter son doudou avec le bon tissu (graphisme - couleur) Reproduire graphismes simples ou complexes Colorier en fonction d'un modèle	<i>Préalable durant accueil</i> : observer et choisir ses tissus  Reprendre son dessin de doudou (A3) et compléter les parties du corps en fonction du graphisme et / ou couleur	Tissus de toutes sortes, couleurs et graphismes Dessin du doudou agrandi en A3 Feutres - crayons de couleurs
<b><u>Créer son doudou</u></b> <b>(accueil)</b>	Découper formes Développer la motricité fine : bourrer son doudou	Bourrage du doudou Dessiner yeux - nez - bouche si besoin	Doudou cousu + bourre