

obj : amener les élèves à comprendre la notion d'auteur et d'illustrateur (PS MS GS) , découvrir l'univers de cet auteur et plasticien – connaître et comprendre l'histoire Toujours rien en vue du PAG

Le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

ÉCOUTER L'ÉCRIT ET LE COMPRENDRE

- Écouter et comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant
- Raconter une histoire avec ses propres mots
- Nommer, repérer les personnages, le temps dans l'histoire
- Dessiner les personnages
- Imaginer la suite de l'histoire

DÉCOUVRIR LA FONCTION DE L'ÉCRIT

- Se repérer dans un livre
- Différencier albums - documentaires
- Connaître et repérer l'auteur du livre, du réseau
- Dans une phrase écrite puis orale, trouver le nb de mots

COMMENCER À PRODUIRE DES ÉCRITS

- Produire des énoncés en lien avec le propos
- Utiliser des tournures propres à l'écrit : pronom, vocabulaire
- Participer à l'écriture de certains mots (aide écrite, phono)
- Écrire une lettre à Christian VOLTZ

DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE

- Reconstituer un mot lettre par lettre (modèle proche)
- Prendre des indices dans les cartes lexiques pour lire un mot
- Associer des mots identiques

COMMENCER À ÉCRIRE TOUT SEUL

- Écrire des mots en capitales, Recopier un titre seul en majuscules
- Encoder des phrases simples
- Taper sur un clavier
- Encoder un message (stades E. Ferreiro)

Le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

- Produire des phrases simples de plus en plus complexes
- Utiliser des connecteurs logiques et temporels
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié à (liste non exhaustive):
 - Aux plantations (graine, tige, feuille, fleur, planter, semer, germer ...)
 - Aux livres (auteur, illustrateur, éditeur, album, documentaire, couverture)
 - Aux matières (bois, métal, plastique, papier ...)
 - A l'histoire (graine, oiseau, fourche, creuser, semer, tasser, arrosoir, bête, Mr Louis, contente, énervé, amoureux, attendre, ...)

ÉCHANGER ET RÉFLÉCHIR AVEC LES AUTRES

- Décrire en situation ce qu'on fait
- Décrire une illustration, une photo
- Émettre des hypothèses
- Argumenter et justifier son point de vue

Découvrir un auteur, Christian VOLTZ
Connaître et comprendre l'histoire de Toujours rien
 En vue du PAG autour des points de vue

Albums en lien avec le projet Christian VOLTZ / plantation

C. VOLTZ

Toujours rien ?

Sacré sandwich

Bêêtes !

C'est pas ma faute !

Il est où ?

Les graines

Le petit gland

D'une petite graine verte

Une p'tite graine



ASEC avec les activités artistiques

Représenter la terre

- Transformer le papier (PS => chiffonner pour faire la terre, rouler ...)
- Observer photos, décrire
- Choisir différents outils, médiums afin de représenter la terre (plâtre, peinture épaisse, craie, papier, colle et terre ...)
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Les objets.

Représenter

- Pratiquer le dessin pour représenter le réel ou inventer
- Multiplier, accumuler (photocopie du dessin, agrandissement) => POP ART

Détourner l'objet réel (=> sceno déco congrès AGEEM *Si j'étais designer*)

- Emballer un objet
- Détourner de sa fonction première
- Le rendre rigolo, horrible ...

Mise en scène de l'objet

- Créer de drôles de bonhommes en volume

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-objet/ENS-objet.htm>

Explorer le monde : utiliser, manipuler, fabriquer des objets

- Utiliser l'application BOOK CREATOR pour raconter une histoire : s'enregistrer, s'écouter, effacer
- Utiliser un appareil photo, cadrer, zoomer
- Découvrir l'application STOPMOTION pour animer des images (création de bonhommes en kapla)



Explorer le monde : la matière

- Trier les objets en fonction de leur matière

Explorer le monde : le vivant

- Réaliser et observer semis de graines - bulbes
- Observation la germination d'une graine et la croissance de la plante (PS)
- Émettre des hypothèses sur la germination des graines, la croissance des plantes (MS-GS)
- Réaliser des expériences pour vérifier ou pas ses dires
- Connaître les principales étapes du développement d'un être vivant : naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort

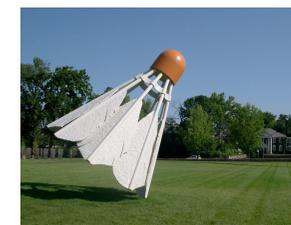
Artistes en lien avec le projet

Les objets

Kristian Mensa
ARMAN
Claes OLDENBURG
Jean Tinguely
Andy WARHOL
Joan MIRO

La terre

Nikolina Okuka
Kôichi KURITA



Programmation séances de Langage autour de « Toujours rien ? »

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Planter une graine <i>Nommer les objets, les actions Décrire ce qu'on fait en situation</i>	Lecture du début de l'histoire - Chronologie de l'histoire en ½ groupe (av images) Raconter l'histoire en rangeant les illustrations dans l'ordre	<i>Comprendre une histoire lue Prendre des indices dans illustrations Ranger les ill dans l'ordre chronologique</i>
Décrire les photos de la plantation <i>Décrire une photo Raconter un évènement passé</i>	Lecture de l'histoire sauf partie avec l'oiseau => imaginer ce qu'il peut se passer par le dessin ou écrit : pour la fleur a disparu ?	<i>Inventer un épisode de l'histoire Représenter les personnages Encoder un mot</i>
Le lexique de l'histoire (pot, graine, terre, fourche, fleur, oiseau, bête, arrosoir) => tirer 3 image, inventer une phrase avec <i>Acquérir lexique en émission et réception</i>	Discuter, échanger, argumenter sur la fin de l'histoire : repartir des dessins	<i>Décrire son dessin Écouter l'avis des autres Justifier son point de vue</i>
Lecture de l'histoire Associer illustrations + photo <i>Comprendre une histoire lue Associer ill / photo Décrire ill</i> Chronologie des photos – illustrations <i>Décrire un ill Ranger dans l'ordre chrono</i> Associer illustrations / texte <i>Comprendre un texte dit Prendre des indices dans le texte oral</i>	Le lexique ÉCRIT de l'histoire => tirer un mot, le reconnaître avec carte lexique, prendre l'image. Au bout de 3, inventer une histoire avec (même jeu que niveau 1) <i>Prendre de indices dans les cartes lexiques Nommer les lettres</i>	Le temps dans l'histoire => prendre des indices dans textes et illustrations : combien de jours dans l'histoire ? Observer les différents vêtements, repérer lexique temporel <i>Développer son lexique (connecteurs temporels) Utiliser à bon escient les connecteurs Comprendre l'histoire de manière plus fine</i>
	Le lexique de l'histoire : fleur lexicale Partir des mots du livre et chercher dans imagiers, doc, mémoire coll d'autres mots. => les animaux, le jardin, les verbes <i>Catégoriser les mots Acquérir du lexique</i>	Book creator : raconter histoire avec ses propres mots <i>Raconter histoire avec ses mots Utiliser appli book creator pour s'enregistrer</i>
Jouer histoire avec marottes <i>Raconter histoire avec ses mots</i>	Book creator : raconter histoire avec ses propres mots <i>Raconter histoire avec ses mots Utiliser appli book creator pour s'enregistrer</i>	la fleur du jardin (champ lexical) Compléter la fleur commencée par l'autre groupe <i>Catégoriser les mots</i>
Regarder film de Toujours rien ? (you tube) => trouver différences (niv 1 avec M / 2-3 en dessin ou texte) <i>Trouver points communs- différences entre 2 versions</i>		

Programmation d'autres séances prévues :

En découverte de l'écrit, principe alphabétique :

Écriture d'une lettre à Christian VOLTZ pour se présenter et lui demander de construire un bonhomme

=> collectivement, se mettre d'accord sur le message à transmettre

=> par groupe, encoder un mot ou une phrase

=> recopier la lettre

En écriture, pour compléter la fleur lexicale

- taper le mot à l'ordinateur ou copier le mot

- associer à une image

En sciences, observer les plantes, dessiner les plantations, en prendre soin

En numérique, utiliser l'application STOP MO pour faire apparaître un bonhomme en KAPLA