

obj.: fabriquer un objet transitionnel permettant de se séparer calmement de sa famille, d'entrer sereinement dans la classe. Connaître les espaces classes et leur fonctionnement afin de se sentir au mieux dans ce nouvel espace et être disponible pour apprendre

Acquérir le langage oral

VOCABULAIRE

- Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe, personnel de l'école, parties du visage, couleurs
- Reconnaître et nommer des objets selon différentes représentations
- Réutiliser les mots à bon escient en contexte et hors contexte
- Attribuer un objet à une catégorie
- Trouver un intrus
- Identifier le critère de catégorisation

SYNTAXE

- Utiliser des formules syntaxiques :
 - « Mon monstre a » « C'est ... » « avec » « qui »
 - SJT + VB + DANS « *Le monstre lit dans la bibliothèque* »
- Élaborer des phrases avec extension du GN (adjectifs)
- Coordonner 2 propositions avec « et »

DISCOURS VARIÉS

- Comprendre une consigne simple (devinette pour trouver les morceaux)
- Décrire une illustration
- Décrire son action (utiliser le présent, le pronom JE)
- Raconter un événement vécu ensemble (utiliser le passé, les pronoms NOUS, IL)
- Émettre une hypothèse « La forme verte est ... »
- Discuter un point de vue
- Expliciter un choix selon une intention

Passer le l'oral à l'écrit : se préparer à lire et écrire

DÉCOUVRIR LES SUPPORTS DE L'ÉCRIT

- Se repérer dans un livre
- Utiliser le livre dans le bon sens
- Fréquenter la biblio de la classe : regarder, ranger livres
- Trier et nommer différentes types de livres : album, documentaires, imagiers
- Utiliser les écrits référents de manière autonome
- Comprendre qu'un écrit permet de garder en mémoire (règles du jeu)

COMPRENDRE DES TEXTES LUS PAR LE PE

- Reconnaître un personnage principale
- Associer les personnages aux différents albums
- Comprendre des histoires dont les actions sont organisées autour d'une structure répétitive
- À l'aide du tapistoire, raconter l'histoire entendue plusieurs fois

APPRENDRE LE GESTE D'ÉCRITURE

- Recomposer des mots lettre par lettre en respectant le sens d'écriture
- Copier en lettres capitales des mots familiers de la classe

PRODUIRE DES PREMIERS ÉCRITS

- Participer à une production collective de manière individuelle
- Donner un énoncé oral dans le but de l'écrire
- Savoir répéter l'énoncé qui vient d'être dit

Explorer le monde : utiliser, manipuler, fabriquer des objets

- Utiliser un appareil photo

Explorer le monde : l'espace

- Se repérer dans un espace proche, l'école, la classe
- Nommer les espaces de la classe, les connaître et les comprendre
- Associer jeux, activités à un espace

Albums en réseau (monstre - rentrée)

*Va-t'en Grand Monstre Vert
Ils arrivent*

*Bonne nuit petit monstre vert
Du calme Grand Monstre rouge
Es-tu un monstre ?*

*Le monstre
Compter avec un monstre
La nuit de Berk*

*Notre classe est une famille
Jamais sans mon doudou gorille
La rentrée / la cantine / la récré des animaux*



N'ai pas peur !

Viens découvrir notre classe

Créer un doudou monstre PS MS GS

Créer un jeu de MEMORY PS MS

Créer un jeu LES AVENTURIERS DE LA CLASSE MS GS

Poésies / chants en lien

Le monstre biscornu
Qui a tiré la queue du chien ? (ordinal)
J'ai un drôle de monstre
Le visage (Math&Léo)
Wo bist du ? (Nicolas Fisher)
Kopf schluter knie und fuss

ASEC avec les activités artistiques

Du portrait au monstre

Apprendre à dessiner YEUX - NEZ - BOUCHE

Suivre un dessin guidé

Décrire des œuvres d'artistes

Transformer une photo en ajoutant des éléments

Contrôler son geste pour colorier précisément

Utiliser des gabarits

Composer pour créer un visage



Cdelen_maternelle

Programmation séances de langage 1-2-3 et ART niv 1

Titre	niv	Compétences	Déroulé	Matériel
<u>Mais qu'est-ce que c'est ?</u>	2-3	Émettre une hypothèse « La forme verte est ... » Discuter un point de vue Réinvestir des mots hors contexte	* A partir de la tâche verte trouvée le premier jour Imaginer => décrire / dessiner * diff : niv3 => directement en dessin / niv 2 : échanges oraux avant de partir dessiner * mise en commun de tous les dessins : décrire, expliquer, justifier si besoin	Tête du monstre Feuille de dessin
<u>Trouver les parties du monstre</u>	1	Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe, parties du visage, couleurs Comprendre une consigne simple (devinette pour trouver les morceaux)	* A partir de devinettes, trouver une partie du corps chaque matin dans un espace de la classe * nommer l'élément manquant (ou deviner !) * Essayer de placer les pièces ensemble * Je peux m'y reposer et lire un livre => bibli * Pour faire un joli collier ou empiler des cubes je dois aller dans ce petit coin => tiroirs * Oulala si je mélange tous les morceaux, il va falloir refaire le puzzle => meuble puzzles Chaque jour rappel des morceaux trouvés : couleur / forme	Devinette sur feuille Morceaux de la tête cachés : 1. Oreilles 2. Yeux 3. Bouche / dents
<u>Découverte de GMV</u>	1-2	Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : parties du visage, couleurs Utiliser des formules syntaxiques : « Mon monstre a » « C'est ... » Coordonner 2 propositions avec « et »	* Lecture Va t'en GMV ! * Présenter parties du visage * Construire son monstre <u>Diff =></u> niv 1 : lgge en situation Niv 2 : demande à la marchande	Album GMV Morceau du visage x nb d'enfants
<u>MOI ! Mon visage</u>	1	Utiliser l'appareil photo Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : parties visage	* Se regarder dans le miroir * Nommer les parties du visage * Se prendre en photo	Miroir Appareil photo
<u>Un drôle de visage</u>	1	Nommer les parties du visage Représenter un visage	Avec des formes géométriques en mousse reconstituer un visage (avec aide de l'adulte si besoin) : « je prends une tête Je mets 2 yeux » Mettre en peinture et appliquer la feuille dessus => visage en empreintes	Formes en mousse Rouleau Peinture noire Feuilles A3
<u>Découverte de GMV</u>	3	Comprendre, mémoriser et réemployer les corpus : le visage, les couleurs et les qualificatifs Comprendre un texte lu Dessiner un monstre à partir d'une description lue Situer et nommer les différentes parties du visage sur une représentation.	* Lecture va-t'en GMV ! * Dessiner le monstre => échanges sur tous les dessins * Explicitations de certains mots : ébouriffés, pointues, tordues	Album GMV Trousse avec feutre de couleurs Feuille blanche
<u>L'histoire à raconter</u>	1-2	Comprendre des histoires dont les actions sont organisées autour d'une structure répétitive À l'aide d'un support, raconter l'histoire entendue plusieurs fois Identifier et utiliser une structure syntaxique présente pour raconter l'histoire	* Jouer l'histoire avec le tapistoire	Album GMV tapistoire

<u>L'histoire à ordonner</u>	3	Remettre les illustrations dans l'ordre chronologique À l'aide d'un support, raconter l'histoire entendue plusieurs fois	* /2 ranger les illustrations dans l'ordre * mise en commun * lecture du livre pour valider	Album GMV Illustrations X nb E / 2 Carton / patafix x nb E
<u>Créer son monstre</u>	1	Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : parties visage, couleurs Utiliser des formules syntaxiques : « Mon monstre a » « C'est ... » Coordonner 2 propositions avec « et »	* Inventer son monstre * Le décrire et prendre en photo (modèle pour la suite) <u>Aller plus loin :</u> Idem avec pâte à modeler	Album GMV Morceau du visage x nb d'enfants
<u>JE suis un monstre</u>	1-2-3	Transformer une photo Décrire son projet ou son action (niv 2-3 ou niv 1)	Se transformer en monstre => sur son portrait, coller yeux, bouche, nez supplémentaires	Photos des enfants Parties du visage supplémentaires (dessin animé ou photo)
<u>Les mariages</u>	1-2-3	Réemployer des mots des corpus enseignés : parties visage, couleurs Utiliser des formules syntaxiques : « Mon monstre a » « avec » « qui »	Jeu du mariage « je veux le monstre avec ... »	Jeu de cartes avec monstres selon le niv des E
<u>Nos monstres rigolos à nous !</u>	2-3	Dessiner son monstre Décrire son monstre Réemployer les corpus : le visage, les couleurs, les quantités et les adjectifs Développer sa syntaxe en complexifiant le groupe nominal en utilisant des adjectifs	=> en prévision de coudre son doudou monstre en feutrine * dessiner son monstre (1 corps / visage) (gabarit pour MS) * décrire son dessin * préparer les bouts de feutrine pour le faire : choisir couleur / découper formes	En amont : regarder les couleurs de feutrines disponibles Feuilles blanches / feutres Morceaux de feutrines / gabarit
<u>Mon doudou à moi !</u>	1	Réemployer le corpus du visage Expliciter un choix selon une intention Choisir ses outils selon une intention précise des enfants et des artistes	* décorer un carré de tissu avec des empreintes * choisir des éléments pour faire le visage de son monstre	Tissu décoré / E Objets de toutes sortes
Mise en projet : De quoi avons-nous besoin pour apprendre ?				
<i>Test après échange avec Yves Soulé : Vider les espaces (sauf les PS : motricité fine, sensoriel, bibliothèque) afin de mettre les MS GS en projet => de quoi avez-vous besoin pour apprendre ?</i>				
<u>Pourquoi je viens à l'école ?</u>	2-3	Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : activités scolaires Comprendre le rôle de l'école Trouver un renseignement dans un livre Raconter - expliquer	* « Que fait-on à l'école ? » => laisser E s'exprimer * Temps de lecture des albums sur l'école Et même question « Que fait-on à l'école ? » => toujours faire le lien entre ACTIVITÉ / APPRENTISSAGE	Albums sur l'école Photo de l'emploi du temps
<u>Que mettre dans ma classe ?</u>	2-3	Se mettre en projet : savoir de quoi on a besoin Exprimer une envie, la justifier Expliquer le rôle du matériel « à quoi ça sert ? qu'est-ce que j'apprends ? »	<u>Selon les moments de la journée. A la demande des enfants</u> En petits groupes, chercher où les ranger, pourquoi, avec quelles autres activités prendre différentes activités emblématiques de l'espace => nom / objectif ? / Compétence ? => aller ranger dans l'espace	Jeux des espaces
<u>Des jeux dans ma classe pour apprendre !</u>	2-3	Se repérer dans la classe Connaître et nommer les jeux / les espaces Expliquer le rôle du matériel « à quoi ça sert ? qu'est-ce que j'apprends ? »	<u>Refaire le tour des espaces créés par les enfants</u> Nommer l'espace de la classe Nommer les jeux, les compétences Placer sous chaque jeu sa photo pour faciliter le rangement	Photos des jeux à coller sur les meubles

<u>C'est quoi ?</u> <u>Ca va où ?</u>	1	<i>Se repérer dans la classe</i> <i>Connaître et nommer les jeux / les espaces</i>	* la mascotte a mélangé tous les jeux de la classe * les nommer * aller les ranger dans le bon espace	
<u>A l'école ?</u>	1-2-3	<i>Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe</i> <i>Attribuer un objet à une catégorie</i> <i>Trouver un intrus</i> <i>Identifier le critère de catégorisation</i>	* la mascotte a rapporté plein d'objets de chez elle * trier avec ceux de l'école <i>Diff =></i> niv 1 continuer la catégorie ÉCOLE Niv 2 : trouver un intrus Niv 3 : trouver le critère de tri et trier	CC Matériel scolaire et autre
<u>Le jeu des MARIAGES</u>	1-2	<i>Comprendre, mémoriser et réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe</i> <i>Montrer où le jeu se range</i>	* jeux mélangés de la classe par la mascotte * aller les ranger dans le bon espace => nommer jeu et espace	Jeux des différents espaces connus par les E
		<i>Utiliser un appareil photo</i> <i>Réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe</i> <i>Utiliser des formules syntaxiques : SJT + VB + DANS</i> <i>« Le monstre lit dans la bibliothèque »</i>	* Mettre le monstre en situation av un jeu de la classe / * Prendre en photo * Dicter la phrase à l'adulte	Appareil photo Monstre des E Jeux de la classe
		<i>Comprendre des règles du jeu</i> <i>Réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe</i> <i>Utiliser des formules syntaxiques : SJT + VB + DANS</i>	* l'E décrit sa carte ou dit « je veux le monstre QUI ... » Celui qui a la même carte que lui, lui donne et joue à son tour GAGNANT : celui qui n'a plus de carte	Jeu des mariages
	2	<i>Participer à une production collective de manière individuelle</i> <i>Donner les règles du jeu dans le but de les écrire</i> <i>Savoir répéter l'énoncé qui vient d'être dit</i>	* dicter les règles à l'adulte => pour aider les enfants faire une partie avec eux et arrêter le jeu à chaque nouvelle étape pour dicter.	Jeu des mariages Affiche blanche pour dictée à l'adulte
<u>Le jeu des AVENTURIER DE LA CLASSE</u>	2-3	<i>Réemployer des mots des corpus enseignés : matériel scolaire, espaces de classe</i> <i>Associer un jeu à un espace et à un apprentissage</i>	* jeux mélangés par la mascotte * aller les ranger dans le bon espace => nommer jeu et espace et COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Jeux des différents espaces connus par les E
		<i>Utiliser un appareil photo</i> <i>Copier les mots de classe</i>	* Créer cartes des espaces : photo et NOM écrit * Créer des cartes personnages => plateau créé par la maitresse	Appareil photo Bandes de papier Feuilles blanches
		<i>Participer à une production collective de manière individuelle</i> <i>Donner les règles du jeu dans le but de les écrire</i> <i>Savoir répéter l'énoncé qui vient d'être dit</i>	* Jouer au jeu Énoncer / dicter les règles	

ENRICHIR SON VOCABULAIRE : CORPUS TRAVAILLÉS AVEC LE PROJET

	Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3		
	NOMS	VERBES	AUTRES	NOMS	VERBES	AUTRES	NOMS	VERBES	AUTRES
Le visage	Tête – yeux – bouche – dent - oreilles - cheveux monstre	Partez Va-t'en	Tordu Ébouriffé grand	Lèvre – narine – joue – menton - cou	Regarder – voir - sentir – goûter - écouter	Petit Maigre Gros Long Court - frisé	Sourcils – cils – pupille -iris		terrifiant
Les couleurs	Violet – jaune – vert – bleu – rouge - blanc			Orange – rose – marron - noir		turquoise			Clair - foncé
La classe	Bibliothèque – ligne – tableau - tapis – table - chaise – disque -	S'asseoir- ranger - rouler		Espace puzzle, art, histoires	Découper, dessiner, colorier, coller, peindre		Espace phono, espace langage , espace maths, espace sciences	Lire – modeler – écrire	
Les jeux /activités	Puzzle – livres – perles – pinces – peinture – encastrement	Pincer- verser		Feutre – crayon de couleur- crayon de papier - gomme			Syllabes, lettres, chiffres, cartes, dés Ciseaux cranteurs, pinceaux brosse, encre	Compter, calculer, encoder, composer	

Séances art sur le PORTRAIT : Artistes J.R / Triglia / Borstuk Leer / Dixon does Doodle / Picasso / Dubuffet

Titre	niv	Compétence	Déroulé	Matériel
MON VISAGE MON PORTRAIT MOI	2-3	Dessiner Nommer les parties du visage	S'observer dans le miroir, Se dessiner au crayon => première trace ! Se prendre en photo	Miroir - Carnet artiste Crayon de papier
	2-3	Nommer et différencier les parties du visage Mettre en couleur en respectant un espace	Colorer sa photo => Une partie du visage / une couleur	Aquarelle Crayon de couleur
	2-3	Apprendre à dessiner YEUX – NEZ - BOUCHE Suivre un dessin guidé	Dans le carnet d'artiste (X2 si besoin) Entraînement sur dessin YEUX / NEZ / BOUCHE	Carnet artiste Modèle yeux nez bouche
	2-3	Dessiner Nommer les parties du visage	Se dessiner à nouveau	Miroir - Carnet artiste Crayon de papier
Mon portrait change	2-3	Décrire des œuvres d'artistes Réinvestir corpus des couleurs, formes et parties du visage Donner son impression	Découverte de différents artistes : Dubuffet, Picasso, ... => pédagogie de l'écoute : tous les portraits étalés, <i>Que voulez-vous dire ? Et maintenant qu'on a dit tout, ça voici de la peinture à vous de faire. Un portrait, votre portrait.</i>	Reproduction de portraits d'artistes de tout genre : photo, peinture, sculpture Feuille A3 peinture
MOI OU UN MONSTRE	2-3	Réinvestir corpus parties du visage Transformer un photo Ajouter des éléments Contrôler son geste pour colorier précisément	Se transformer en monstre => sur sa photo portrait, coller yeux, bouche, nez supplémentaires => mettre en couleurs que 2 éléments	Photo en NB Bouche, yeux, nez découpés des photos des enfants en plus
LE MONSTRE, UN DRÔLE DE PORTRAIT	2-3	Utiliser des gabarit Découper Crées un visage => EXPO IDÉALE	* Découper / assembler des formes de carton * Le peindre et imprimer sur une feuille * Décorer avec des objets de la même teinte	Carton ou papier fort épais Gabarits toutes sortes