

Dominante : Agir et s'exprimer avec son corps

	Semaine 1 et 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
Albums	Cache cache cochon	Sous la couette	Il y a un cauchemar dans mon placard	C'est moi le plus fort	Si le loup y était	Peur	Une histoire sombre très sombre
Objectifs et compétences	Découvrir le jeu du cache-cache, parler du carnaval.	jeu du cache-cache loup, fabrication de son déguisement.	Jeu des groupes, fabrication de son déguisement	Jeu des loups ,jeu de loto des prénoms, poursuite de la fabrication de son déguisement	Jeu "remplir sa tanière", jeu de loto des prénoms, poursuite de la fabrication de son déguisement	Jeu des balles hurlantes, jeu de dominos, montage de son déguisement pour le défilé de Vendredi	Choisir son jeu en EPS, coins jeux de la classe.
Devenir élève	coopérer dans des jeux, respecter l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes (règles des jeux).	coopérer dans des jeux, respecter l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes (règles des jeux).	coopérer dans des jeux, respecter l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes (règles des jeux).	coopérer dans des jeux, respecter l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes (règles des jeux).	coopérer dans des jeux, respecter l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes (règles des jeux).	participer au carnaval,coopérer dans des jeux, respecter l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes (règles des jeux).	exprimer des choix (en EPS pour faire chaque jour un jeu collectif ; en bilan langage pour raconter le livre préféré parmi ceux étudiés durant cette période ; en bilan de fin de période en choisissant ces activités préférées)
S'approprier le langage/ découvrir l'écrit	prêter sa voix à sa marionnette (discussion avec Dalma), écouter les autres en situation collective (lors de la discussion avec Dalma),utiliser les pronoms il ou elle à bon escient pour parler d'un autre (album langage).	prêter sa voix à sa marionnette (jeux avec Dalma), utiliser les pronoms il ou elle à bon escient pour parler d'un autre (album langage),imaginer une fin à l'histoire à partir du récit entendu, tracer la forme carrée en suivant un modèle .	prêter sa voix à sa marionnette (discussions avec Dalma), utiliser le temps « passé composé »(album langage),évaluation graphisme (traits, ronds ,carrés), réinvestissement du vocabulaire pour le jeu de loto et formulation sur le modèle de l'enseignant : « J'ai le canard » par exemple , reformuler les règles du jeu en situation de petit groupe.	prêter sa voix à sa marionnette (discussions avec Dalma), utiliser le temps « passé composé »(album langage),reconnaissance des prénoms avec le jeu de loto (niveau 2,3,4) ,répéter une formulation sur le modèle de l'enseignant (jeu de loto des prénoms : J'ai GABIN), reformuler les règles du jeu en situation de petit groupe, rester attentif jusqu'au terme du récit lors de la narration orale des 3 petits cochons.	prêter sa voix à sa marionnette (discussions avec Dalma), utiliser le temps « passé composé »(album langage),reconnaissance des prénoms avec le jeu de loto (niveau 2,3,4) , reformuler les règles du jeu en situation de petit groupe, évaluation compréhension de texte :répondre aux questions sans le support du livre « C'est moi le plus fort »,évaluation reconnaissance de son prénom parmi 6 prénoms.	prêter sa voix à sa marionnette (jeu des dominos avec Dalma), reformuler les règles du jeu en situation de petit groupe.	décrire collectivement une image (couverture du livre),anticiper collectivement à partir de la couverture du livre, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée lors du bilan langage .

Découvrir le monde	structuration de l'espace : situer des objets les uns par rapport aux autres (travail en peinture sur le mouvement suprématisme) ; les formes : reconnaître et nommer des formes géométriques (carré) ; approche des nombres : poursuite de l'apprentissage de la suite numérique pour compter lors du cache-cache ; découvrir le vivant : utilisation et reconnaissance du sens « la vue » pour le jeu de Kim.	les formes : évaluation de la reconnaissance du rond et du carré; approche des nombres : poursuite de l'apprentissage de la suite numérique pour compter lors du cache-cache avec Dalma; découvrir le vivant : utilisation et reconnaissance des sens « la vue », « l'ouïe », « l'odorat », « le toucher » pour les jeux de Kim	approche des nombres : évaluation de la suite numérique.	structuration de l'espace : labyrinthe (niveau 2) pour la promenade du loup.	structuration de l'espace : jeu des postures; approche quantité et nombre : cartes à compter avec le jeu des prénoms de Dalma.	structuration de l'espace : évaluation du labyrinthe jeu des puzzles en groupes, approche quantité et nombre : reconnaître une quantité avec le jeu des dominos (autant que).	structuration de l'espace : évaluation des puzzles, approche quantité et nombre : reconnaître une quantité avec le jeu des dominos (autant que).
Agir et s'exprimer avec son corps	fiche 15 Parcours gymnique bilan, fiche 16 jeu du cache-cache , jeu des postures en classe en imitation corporelle.	fiche 17 jeu du cache-cache loup : coopérer et s'opposer individuellement dans un jeu collectif et jeu des postures en classe en imitation corporelle,avoir une image orientée de leur corps et distinguer ce qui est devant , derrière, dessus, dessous.	fiche 18 jeu des groupes: coopérer collectivement : développer des capacités d'adaptation et de coopération et jeu des postures en classe en imitation corporelle :avoir une image orientée de leur corps et distinguer ce qui est devant , derrière, dessus, dessous.	fiche 19 jeu des loups voyageurs: développer des capacités d'adaptation et de coopération et jeu des postures en classe en imitation corporelle :avoir une image orientée de leur corps et distinguer ce qui est devant , derrière, dessus, dessous.	fiche 20 jeu « remplir sa tanière »: développer des capacités d'adaptation et de coopération ; jeu des postures en classe en imitation corporelle :avoir une image orientée de leur corps et distinguer ce qui est devant , derrière, dessus, dessous.	fiche 21 jeu « les balles hurlantes »: développer des capacités de coopération et d'opposition ; jeu des postures en classe en imitation corporelle :avoir une image orientée de leur corps et distinguer ce qui est devant , derrière, dessus, dessous.	bilan jeux collectifs: les élèves choisissent chaque jour un des jeux qu'ils ont appris ; jeu des postures en classe en imitation corporelle :avoir une image orientée de leur corps et distinguer ce qui est devant , derrière, dessus, dessous.
Percevoir, sentir, imaginer, créer	cache en peinture , cache en collage avec le mouvement « suprématisme » et l'artiste de référence : Malevitch.	cache le tissu tout en traçant des traits à la manière de Kline (mouvement action painting) à l'aide de bandes de scotch posées au hasard sur	peindre la tunique entièrement à la manière de Soulages (mouvement action painting) en utilisant SA couleur –peur.	peindre le carton entièrement à la manière de Soulages (mouvement action painting) en utilisant SA couleur –peur.	peindre le carton en laissant son geste s'exprimer par hasard (mouvement action painting), fabrication des yeux de son loup , apprendre à chanter en	montage du déguisement du loup, entraînement au dessin du bonhomme.	évaluation du dessin du bonhomme.

sa tunique de déguisement, développer ses facultés d'attention et de concentration à travers des activités visuelles, tactiles et auditives (jeux de Kim).

chœur (Promenons dans les bois).