

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 | cacher en peinture , cacher en collage avec le mouvement « suprématisme » et l'artiste de référence : Malevitch. | cacher 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).