

S'APPROPRIER LE LANGAGE

COMPETENCES :

- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation)
- Comprendre une histoire lue par l'enseignant.
- Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
- Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié (+ bonne prononciation)
- Comprendre les consignes données de manière collective.
- Formuler en se faisant comprendre une description.
- Acquérir du vocabulaire nouveau : thème du Moyen Age.

ACTIVITES :

- Lecture de l'album Le roi qui rêvait d'être grand.
- Lecture offertes de plusieurs albums sur le thème des rois, reines, châteaux...
- « débat » sur la différence.
- Observation des documents sur les châteaux forts : acquisition du vocabulaire.
- Apprendre une poésie sur le thème des château, reines et rois.

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER

LE DESSIN ET LES COMPOSITIONS PLASTIQUES :

COMPETENCES :

- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression.

ACTIVITES :

- Décorer une couronne.
- Dessiner un château fort.
- Dessiner un roi ou une reine.

LA VOIX ET L'ECOUTE :

COMPETENCES:

- Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines.
- Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.

ACTIVITES :

- Comptines et chansons lors des regroupements quotidiens.
- Chorale hebdomadaire

DECOUVRIR LE MONDE

SE REPERER DANS L'ESPACE

COMPETENCE :

- Se situer dans l'espace.

ACTIVITES :

- Reconstituer le puzzle de la couverture.

QUANTITES ET NOMBRES

COMPETENCES :

- Comparer des quantités ; résoudre des problèmes portant sur les quantités.
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- Associer le nom de nombres connus à leur écriture chiffrée.

ACTIVITES :

- Ranger des cartes de la moins forte à la plus forte.
- Jouer à la bataille.
- Colorier le personnage qui a le plus/le moins d'objets.
- Dessiner autant de couronnes que de rois.
- Coloriage magique (château fort)

LES OBJETS

COMPETENCES :

- Utiliser des outils et des techniques adaptées au projet : couper/coller/assembler.

ACTIVITES :

- Découper des étiquettes (images/lettres/) et les coller selon une consigne donnée.

DECOUVRIR L'ECRIT

COMPETENCES :

- Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet.
- Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.
- Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

ACTIVITES :

- Reconstituer le titre dans les 3 écritures.
- Associer les mots ROI, REINE, CHATEAU, COURONNE dans les 3 écritures.
- Associer des mots à des images (mots croisés Moyen Age).
- Retrouver des mots identiques à un mot repère.

DEVENIR ELEVE

COMPETENCES :

- Respecter les autres et les règles de la vie commune.
- Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide.
- Eprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions.
- Identifier les adultes et leur rôle.
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans les activités scolaires.

ACTIVITES : ces compétences sont travaillées dans toutes les activités, tout au long de la journée.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

COMPETENCES :

- Se repérer et se déplacer dans l'espace.
- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

ACTIVITES :

- Parcours : déplacements sur le matériel de l'école : sauter, ramper, grimper, marcher en équilibre.

Le roi qui rêvait d'être grand

De Jean-François DUMONT