

Bon appétit, Monsieur Lapin !

Claude Boujon - Ecole des Loisirs

(Niveaux : PS-MS-GS)

".../... ma petite contribution avec ce projet sur l'album "Bon appétit, Monsieur Lapin !". Pour le faire, j'ai utilisé des fiches du site. À utiliser et à modifier sans complexe ! Agnès (août 2012)"



Monsieur Lapin n'aime plus les carottes. Il va rendre visite à ses voisins pour savoir ce qu'ils mangent...

	Compétences travaillées	Activités proposées
S'approprier le langage	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action issus de la vie quotidienne (l'alimentation) - Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question - Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue - Enrichir son vocabulaire (animaux, aliments) - Reformuler une courte histoire avec ses propres mots - Comprendre une histoire adaptée à son âge - Ordonner des images 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire la couverture de l'album : émettre des hypothèses sur le contenu de l'album - Décrire les illustrations de l'album - Nommer les personnages de l'histoire - Répondre à des questions simples de compréhension
Découvrir l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les principales fonctions de l'écrit (savoir à quoi sert un album). Reconnaître le titre (tout le monde), l'auteur, l'éditeur - Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte - Reconnaître et écrire quelques lettres de l'alphabet - Différencier les sons - Mettre en relation des sons et des lettres - Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une syllabe dans plusieurs énoncés 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer la couverture de l'album - Reconnaître le titre, l'auteur, l'éditeur - Reconstituer le titre de l'album - Reconnaître des mots identiques - Recomposer des mots de l'album - Scander les syllabes de mots travaillés en classe (prénoms, mots de l'album...) - Travail sur les syllabes : dénombrer les syllabes d'un mot, classer les mots selon le nombre de syllabes, jeux
Graphisme, écriture	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire des motifs graphiques simples : le point, le rond, le trait horizontal, le trait vertical - Suivre une trajectoire - Ecrire des mots en lettres majuscules 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire des mots avec des lettres mobiles, avec le crayon papier, avec les feutres magiques "Velleda" - Décorer la couverture de l'album

<p>Découvrir le monde, activités mathématiques</p>	<p><u>Quantités et nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - dénombrer une collection d'objets plus ou moins importante en utilisant la suite orale des nombres connus - comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités (compléter une collection, réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection) - apprendre, compléter la comptine numérique <p><u>Formes et grandeurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - trier et classer des objets selon la taille, la forme, la couleur... <p><u>Structuration de l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - reconstituer des puzzles - se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi - se repérer dans l'espace d'une page <p><u>Structuration du temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des repères dans la journée, la semaine (prendre conscience du temps qui passe) - situer des événements les uns par rapport aux autres 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une collection de 1 à 3(PS) objets en rapport avec l'album. MS : 6 et GS : 10 - Faire correspondre une collection d'objets avec son écriture chiffrée - Ecrire le bon nombre d'objets - Compter et compléter une collection jusqu'à 3 objets (PS). MS : 6 et GS : 10. - Comparer des collections d'objets, notions de : autant, moins, plus que... - Faire correspondre une constellation avec une quantité d'objets - Distribuer une quantité équivalente à chacun - Notion de tailles : petit, moyen, grand - Compléter un algorithme sur la taille - Distinguer lignes ouvertes et lignes fermées - Remettre des images dans l'ordre de l'histoire (3, 4, 5 images) - Réaliser des puzzles de plus en plus compliqués - Prendre des repères dans la journée grâce aux rituels sur la journée, la semaine...
<p>Découvrir le monde</p>	<p><u>Domaine du vivant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - éducation à l'hygiène, découvrir son corps - travail sur le goût - connaître quelques caractéristiques des animaux de l'album <p><u>Domaine de la matière, des objets :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir des ustensiles de cuisine, des ingrédients - utiliser diverses matières (pâte à modeler...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se laver les mains, savoir utiliser les toilettes... - Atelier de cuisine - Différencier filles et garçons, connaître les différentes parties du corps humain - Nommer les ustensiles et ingrédients de la recette (gâteau aux carottes) - Modeler, couper, malaxer, mélanger...

Percevoir, sentir, imaginer, créer	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des comptines et chansons - Réaliser une œuvre individuelle et/ou collective - Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) - Observer des œuvres d'art, donner son avis - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Poésies : - Utiliser les craies grasses et la peinture pour décorer l'étiquette du porte-manteau (fille/garçon) - Travail sur une œuvre de Sonia Delaunay
Agir et s'exprimer avec son corps	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés - Exprimer des sentiments ou des émotions par le geste et le déplacement - Décrire ou représenter un parcours simple - Se repérer et se déplacer dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et utiliser la cour pour sauter, grimper, courir... - Parcours dans la cour sans / avec obstacles - Mimer le déplacement des animaux
Devenir élève, vivre ensemble	<ul style="list-style-type: none"> - 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 des activités scolaires - Dire ce qu'il apprend 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une recette de cuisine en petit groupe - Attendre son tour - Partager