

S'approprier le langage : lecture

- albums en réseau : Le lièvre et la tortue, Petit escargot, Margot l'escargot, Raymond rêve...
- documentaires sur l'escargot
- écouter une histoire audio
- raconter l'histoire au fil des pages
- vocabulaire précis : animaux, arbres fruitiers
- recomposer le titre en lettres mobiles

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Composition plastique :

- étude de l'œuvre de Miro
- réalisation d'animaux avec les signes graphiques de Miro

La voix, l'écoute

- comptine autour de l'escargot, la pluie
- mémoriser les comptines du conte musical

Projet : Conte musical

Oh Hisse, petit escargot !

Cécile Bergame - Cécile Hudrisier (illus.)
Didier Jeunesse (mai 2006)
coll. Polichinelle



Apprentissage du langage

Découvrir l'écrit

Discrimination visuelle

- identifier et nommer les animaux de l'histoire
- attribuer l'écriture du prénom à la photo de l'enfant

- Graphisme

Révisons : points, traits, ronds

- ponts, spirales dans des escargots
- Motricité fine
- découper des formes
- réaliser des spirales dans de la semoule
- étudier les signes graphiques de Miro et en reproduire quelques-uns

- Production d'écrit

- créer une ou des comptines sur le modèle de la comptine à corbeau.

Découvrir le monde

- Formes et grandeurs : Algorithmes : 2/2 et 1/3 - trier des formes
- Approche des quantités et des nombres :
La quantité 2 et 3; attribuer 3 éléments à 3 objets ; les différentes représentations de ces quantités
Associer quantités et nombres de 1 à 3 -
Réaliser un livre à compter
- Découvrir la matière
Réaliser des escargots en pâte à modeler, des animaux imaginaires
- Découvrir le vivant :
Nommer des modes de déplacement et attribuer des animaux/Alimentation des escargots
- Découvrir le temps : ordonner 4 images dans l'ordre chronologique de l'histoire
- Découvrir l'espace : labyrinthe, suivre le sens des escargots
Reproduire la page de couverture avec les éléments

Devenir élève

- respecter les autres et les règles de la vie commune
- coopérer et devenir autonome
- travailler sur la différence et l'accepter