

Le langage au cœur des apprentissages

Langage oral

-Langage en situation :

- ◆ Développer des compétences lexicales :
- découvrir et structurer le vocabulaire autour du corps, des animaux de la ferme
- définir les besoins pour la réalisation du projet.

-Ecoute et langage oral

Chant « le petit bonhomme du bois joli »

-Langage d'évocation

- ◆ Savoir restituer oralement une histoire déjà connue avec ou sans appui des illustrations **PS**
- ◆ Etre capable d'identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement, les dessiner.
 - Savoir reconnaître les personnages qui apparaissent dans une histoire, dans un album. **PS**
 - Savoir remettre les images séquentielles d'un album dans l'ordre de l'histoire. **MS**
- ◆ Trouver les différences entre plusieurs versions **MS**

Langage écrit :

- ◆ Fonctions de l'écrit :
 - Savoir distinguer album et documentaire.
- ◆ **Initiation à la production de textes :**
 - Produire un texte explicatif en dictée à l'adulte pour le cahier de littérature **MS**
- ◆ **Activités d'écriture :**
 - Etre capable de copier des mots en capitales d'imprimerie **BONHOMME PAIN D'EPICE MS**

Vivre ensemble

- Partager les tâches, les responsabilités pour la réalisation du projet
- Etre capable de respecter les règles de vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

BONHOMME PAIN D'EPICE



Découvrir le monde

Découvrir formes, grandeurs, quantités

- ◆ Réaliser des tris/classements selon divers critères : couleur/ décorations à partir de cartes jeux
- ◆ Apprendre à chercher : le dé coquin **PS**
- ◆ Numération : déterminer une collection équipotente à une autre « jeu des boutons volés »

Structuration du temps

- ◆ Chronologie de l'histoire : à l'oral, puis avec des images, puis sur la maquette (ordre d'apparition des personnages et trajet du bonhomme sur le dos du renard)

Structuration de l'espace

- ◆ Identifier un point de départ et un point d'arrivée, ◆ Suivre un chemin : dans l'espace vécu, sur une maquette, sur une fiche

Découverte du monde des objets :

- bonhommes en pâte à sel (cf. fiche autonomie modelage)

La sensibilité, l'imagination, la création

- ◆ Le regard et le geste :
 - Etre capable d'adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)
 - Savoir utiliser différents outils. (crayons gras, pinceaux, éponges, ciseaux, gabarits...)
 - Savoir manipuler et combiner plusieurs matières. (papier, papier de magazines, pastel, encre, gouache, laine)
 - Savoir réaliser différentes actions (déchiquetage, collage, peinture, découpage, mélanges...)
 - Etre capable de réaliser une composition en plan ou en volume.
 - Savoir utiliser un matériau afin de réaliser une composition plastique à partir d'un modèle.
 - Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés.
 - Créer un décor à l'encre pour jouer l'histoire : respecter des couleurs imposées et des limites de zones
- ◆ Voix parlée, chantée
 - Apprendre les comptines sur le thème du bonhomme :

Agir et s'exprimer avec son corps

- Occuper et s'approprier l'espace salle de jeux - **S'orienter et s'organiser** (Jeux avec du petit matériel)
- Expression corporelle : Se déplacer de la même façon que le petit bonhomme pain d'épice
- Jeux de coopération : ramener tous les petits bonhommes de pain d'épices avant la fin de la musique pour ne pas que le renard les mange en suivant un chemin