

LA RENTRÉE

à partir de l'album



C'est la rentrée des classes. À cette occasion, la maîtresse lit l'album :

DANS LA COUR DE L'ÉCOLE de Christophe LOUPY aux éditions MILAN

Ce projet sur la rentrée des classes va permettre aux enfants de découvrir la vie à l'école, de connaître ses nouveaux camarades, de découvrir et s'appropriier l'espace classe, la cour de l'école, la salle d'activité physique...

Les enfants rentreront doucement par le jeu puis par des activités plus scolaires dans leurs premiers apprentissages.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

• Échanger, s'exprimer:

Prendre la parole en petit groupe puis en grand groupe

S'exprimer par des phrases simples mais correctes

Écouter l'adulte et ses camarades, respecter les tours de parole

Prendre sa place dans les échanges, poser des questions, donner son avis

Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu ou dans les activités de la classe

Le loto des pages du livre (PS / MS)

Les dominos (MS)

• Comprendre :

Identifier les personnages, les actions de l'histoire, les nommer

Reformuler quelques éléments de l'histoire, raconter des histoires entendues avec un début, un milieu et une fin

Observer un livre avec des images et exprimer ses observations

Comprendre et exécuter des consignes usuelles de la classe, individuellement, ou collectivement

Répondre à quelques questions très simples sur l'histoire écoutée

Retrouver les étapes chronologiques d'une histoire à partir des images.

Le loto des pages du livre (PS / MS)

Prise de photos dans la cour de l'école pour créer un livre de notre classe (PS/MS)

• Progresser vers la maîtrise de la langue française:

S'exprimer par des phrases simples, de plus en plus longues mais correctes

Apprendre des mots nouveaux de vocabulaire et de syntaxe

Réinvestir son lexique et sa syntaxe en reprenant les modèles donnés par l'enseignant

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent, élargir son champ lexical

Identifier et nommer les objets qui font partie d'une même famille

Le loto des pages du livre (PS / MS)

Albums échos à partir des photos prises pour la création de l'album de classe (PS/MS)

Les dominos (MS)



DECOUVRIR L'ECRIT

• Se préparer à apprendre à lire et à écrire:

Écouter, connaître et dire des comptines simples

Imiter des gestes amples dans différentes directions

Tracer en grand des cercles, lignes verticales, horizontales, boucles, ondulations

Imiter des graphismes

Écrire son prénom en majuscule d'imprimerie

(pré-lecture/ discrimination visuelle: reconnaître des formes identiques à un modèle)

Avec lettres "MORPHUN":

PS: retrouve la première lettre de ton prénom.

MS: forme ton prénom avec les lettres-cubes.

Fiche 7: discrimination visuelle / colle l'ombre correspondant à l'objet

Fiche 8: discrimination visuelle / colle la même page du livre à côté

Activité manuelle: faire des points au coton-tige sur une forme

Fiche 9: trace des points dans les ronds

Fiche 10: trace les lignes dans les chemins (à la peinture), lignes verticales

Dans le sable ou la farine, tracer des ronds autour des bouchons

Fiche 11: trace des ronds autour des gommettes

• Se familiariser avec l'écrit:

Reconnaître différents supports d'écrits, distinguer le livre des autres supports

Utiliser correctement le livre du point de vue matériel

Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre à partir de la première de couverture ou des illustrations

Écouter des histoires lues par l'enseignant

Distinguer les lettres des autres formes graphiques

Reconnaître son prénom en majuscule d'imprimerie, en cursive

Reconnaître les lettres de l'alphabet,

Identifier le personnage principal et le reconnaître au fil des illustrations

Produire un texte oral en dictant à l'adulte

Repérer des similitudes entre mots à l'écrit parmi les mots les plus familiers

Jeu: reconstituer le puzzle de la couverture

Fiche 1: je rends les couleurs à la couverture de l'album

Fiche 2: colorie le titre de l'album

Fiche 3: reconstitue la couverture de l'album avec ou sans modèle

Avec lettres "MORPHUN": reconstituer les mots FILLE / GARCON

Fiche 4: reconstitue les mots FILLE et GARCON

Avec lettres "MORPHUN": reconstituer le titre DANS LA COUR DE L'ECOLE

Fiche 5: reconstitue le titre de l'album DANS LA COUR DE L'ECOLE

Fiche 6: colle le même mot en-dessous

DEVENIR ELEVE

Écouter les autres
Respecter les règles de vie de la classe
Respecter les autres
Identifier les adultes et leur rôle
Accepter une tâche scolaire, exécuter des tâches simples dans les activités scolaires
Finir une tâche scolaire commencée
Comprendre les consignes simples
Essayer et recommencer pour réussir une tâche donnée

Apprendre à se mettre en rang et avancer en restant en rang
Les règles de vie de la classe: identifier les actions sur les images et déterminer si l'on peut ou pas les réaliser en classe.



AGIR ET S'EXPRIMER AVEC LE CORPS

Participer aux activités proposées
Adapter ses déplacements à une contrainte ou un environnement
Accepter des contraintes collectives, respecter les règles d'un jeu
S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec ou sans engin
Se repérer et se déplacer dans un espace connu
Coopérer avec les autres

Réagir à un signal: jeu des cerceaux
Faire la ronde, le train
Au signal, se grouper par 2
Au signal, reproduire les positions présentes sur les pages de l'album > prise de photos pour la création de l'album de classe
Se déplacer avec un ballon de baudruche (ballons roses et bleus) et répondre aux sollicitations de la maîtresse.

DECOUVRIR LE MONDE

• Découvrir les objets et la matière :

Reconnaître, nommer et décrire des objets et matières, les couleurs
Comparer, ranger, classer selon la couleur, la matière, l'usage, la qualité ...
Fabriquer des objets en utilisant différents matériaux ou techniques
Appliquer une technique: découper, coller, plier, assembler, monter, démonter, clouer

Super atelier de tri: trier des objets selon la couleur

Déchirer (PS), découper (MS) des morceaux de papiers roses ou bleus

Tri de couleur: trier les morceaux de papiers déchirés ou découpés selon leur couleur rose ou bleue

Coller les morceaux de papiers dans un rond

Découpage: découper entre les points tracés à la peinture ou entre les gommettes

Fiche 29: découpe entre les ronds puis colle les morceaux sur la feuille

• Découvrir le vivant:

Nommer quelques parties du corps
Observer différentes manifestations de la vie animale

En salle d'activité physique, se regrouper selon le sexe: fille/garçon

Fiche 12: colorie la fille si tu es une fille, le garçon si tu es un garçon

Fiche 13: colle une gommette rouge sur les filles, une gommette bleue sur les garçons

Trier les photos: fille ou garçon et les coller dans le rond rose ou bleu > création d'un tableau pour la classe

Fiche 14: colle les photos des enfants de la classe dans la colonne fille ou garçon. (MS: on peut faire avec les étiquettes prénom)

• Découvrir les formes et les grandeurs:

Repérer des propriétés simples: petit/grand
Classer des objets selon la forme, taille, couleur, masse, contenance
Dessiner des ronds, des carrés, des triangles

Classer selon la taille: les oursins, les blocs logiques, ...

Fiche 15: classe les ronds (gommettes) dans le tableau selon leur taille

Classer selon la forme: rond/ pas rond les blocs logiques

Fiche 16: classe les formes dans le tableau: rond/ pas rond

Puzzles de 4 pièces (jeu pour 8 enfants): reconstitue les puzzles des pages de l'album, avec modèle de couleur, puis avec modèle en noir et blanc, puis sans modèle.

DECOUVRIR LE MONDE (suite)

• Découvrir les nombres et les quantités :

Connaître la comptine numérique

Savoir dénombrer

Associer désignation orale, écriture chiffrée et quantité des nombres jusque 4, jusque 10.

Écrire les chiffres jusque 10

Comparer les quantités

Commencer à résoudre des problèmes portant sur les quantités

En salle d'activité physique: on place un enfant dans chaque cerceau (PS), 2, puis 3 enfants dans chaque cerceau (MS)

En salle d'activité physique: se ranger par 2, par 3

Fiche 18: range les enfants par 2

Jeu des bouchons:

- place 1 bouchon sur chaque rond.

- place 1 bouchon/1 ourson quand le dé indique **1** (fiche 17)

Fiche 19: colle une gommette sur chaque rond, entoure le chiffre 1 chaque fois que tu le vois.

Jeu: fais des groupes de 1, 2, 3 bouchons selon ce qu'indique la carte

(1, 2, 3, et/ou ◻, ◻, ◻, et/ou ✎, ✎, ✎)

Fiche 20: place autant de ronds que le dé l'indique



DECOUVRIR LE MONDE (suite)

• Se repérer dans l'espace et dans le temps:

Commencer à prendre des repères dans la journée, à situer des événements les uns par rapport aux autres

Différencier matin et après-midi

Se situer dans l'espace classe, école

Connaître les rangements de la classe

Se repérer dans l'espace feuille

Comprendre et utiliser le vocabulaire du repérage dans l'espace

En salle d'activité physique: se mettre dans le cerceau ou en dehors du cerceau.

Jeu/ Fiche 21/ Fiche 22/ Fiche 23: pose des bouchons bleus dans le rond, puis pose des bouchons rouges autour du rond

En salle d'activité physique: se placer sur un point, marcher sur une corde, en suivant bien le chemin, se mettre en rond

Jeu/ Fiche 24/ Fiche 25/ Fiche 26: pose un bouchon sur chaque croix, pose des bouchons sur la ligne, pose des bouchons sur le cercle.

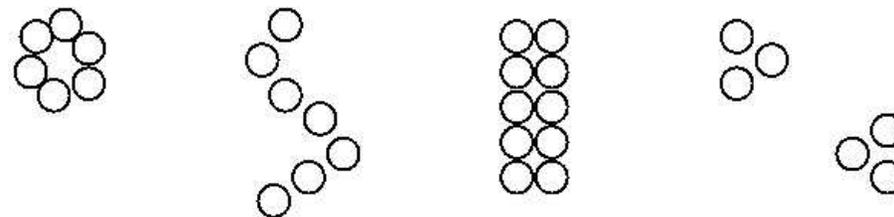
(idem avec des gommettes)

Jeu de dominos: retrouve les mêmes positions et place-les l'une à côté de l'autre

Fiche 27: place des dominos correctement

Fiche 28: aide la maîtresse à rejoindre ses élèves (labyrinthe)

Jeu: placer les jetons ou bouchons de la même manière que le modèle



PERCEVOIR, IMAGINER, SENTIR, CRÉER

Adapter son geste aux instruments, supports et matériels. Dessiner pour représenter, pour s'exprimer. Réaliser une composition en plan ou en volume.

Commencer à rencontrer des œuvres du patrimoine, les observer, les décrire

Chanter, mémoriser et interpréter chants et comptines

Écouter des musiques puis donner ses impressions

Réaliser des empreintes de bouchons, de doigts, de cotons-tiges

Découper/ déchirer des morceaux de papiers, cartons, papiers crépons et les coller dans une forme

Réaliser une étiquette pour son porte-manteaux. (ci contre)

Rencontrer des œuvres : des pois avec **Yayoi Kusama** - des bouchons avec **Scott Gurdensen** - des points avec **l'art aborigène** -

