

L'approprier le langage

- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole, et en restant dans les propos de l'échange.
 - Les personnages de conte, comme les sorcières, qui font peur.
- Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant la trame narrative de l'histoire.
 - Emettre des hypothèses sur le contenu et la suite d'une histoire par l'observation de la couverture et des illustrations.
 - Raconter le texte avec le support des images. Remettre dans l'ordre les illustrations de l'album.
 - Inventer une courte histoire en tenant compte de certaines contraintes.
- Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.
 - Mémoriser et réinvestir les mots du texte.
 - Travail sur le vocabulaire : la maisons : les pièces et les objets de la maison
 - Travail sur le vocabulaire : les métiers
- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation).
 - La fabrication collective en 3D de la maison.
- Dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies

Projet n°3 : Patou la mêle-tout

Découvrir l'écrit

- Identifier les principales fonctions de l'écrit
 - Reconnaître les informations sur la couverture du livre (titre, auteur, personnages)
 - Faire des hypothèses sur le contenu du texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant.
 - Texte fantastiques sur les personnages imaginaires.
 - Mise en réseau autour d'album autour de la sorcière.
 - Mise en réseau d'album sur Patou la petite sorcière.



Découvrir l'écrit

- Familiarisation de l'écrit et la littérature
 - Dictier individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés
- Distinguer les sons de la parole
 - Distinguer les sons constitutifs du langage : en particulier les voyelles.
 - Entendre et situer un son simple dans un mot (début, milieu, fin).
 - Comparer et trier les mots selon les attaques ou les rimes.
 - Prendre conscience des sons de la langue, les reconnaître dans un mot.
 - Faire le lien entre les syllabes sonores et les syllabes écrites d'un mot : jeu avec étiquettes du mot en entier et mot découpé en syllabes.
- Principe alphabétique :
 - Reconnaître son prénom en écriture cursive et scripte.
 - Acquisition d'un capital de mots (autour du thème de l'album).
 - Associer un mot écrit (faisant parti du capital de mot travaillé en classe) à son image et donc à son sens.
 - Associer les différentes écritures d'un mot.
 - Savoir distinguer lettre et mot.
 - Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit.
 - Remettre en ordre les mots d'une phrase sous la dictée de l'adulte.
 - Construire des phrases (sous la dictée de l'adulte) avec le capital de mots issu des phrases de « Patou » (« étiquettes-mots » pour travailler les phrases collectivement : personnages, verbes, prépo...)
 - Décoder une phrase par prise d'indices.
 - Dans un texte, trouver le même mot que le modèle.
 - Connaître le nom des voyelles et la plupart des consonnes.
 - Reconnaître des lettres identiques quelque soit leur graphie.
 - Remettre en ordre les lettres d'un mot avec modèle.
- Activités graphiques et d'écriture
 - Ecrire son prénom en écriture cursive, ainsi que les lettres de son prénom, de manière individuelle en respectant le sens de l'écriture.
 - Ecrire entre 2 lignes.
 - Recopier des mots du capital de « Patou » ou de la date.
 - Recopier une phrase en s'aidant d'un modèle (avec des letrines script)
 - Ecrire les lettres majuscules en capital d'imprimerie avec modèle : O, Q, P, D, R, B, U, J, C, G, S, en respectant le sens de l'écriture.
 - Tracer des ronds en insistant sur le sens, des spirales.
 - Tracer des ponts à l'endroit, à l'envers, des cannes, des vagues.
 - Ecrire les nombres de 6 à 10.

Percevoir, sentir, imaginer, créerLe regard et le geste

- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, faire des comparaisons, reproduire.
 - *La vie d'un immeuble : du réel à l'imaginaire : Les locataires, de Robert Doisneau*
 - *Les pièces de la maison : la chambre de Van Ghog, La chambre de l'artiste de Egon Schiele, Grand intérieur aux six personnages d'Edouard Vuillard, Vue d'un corridor de Samuel Van Hoogstraten.*
 - *A la manière Tom Wesselmann dans Collage à la baignoire n°2 : reproduire une pièce de la maison par montage : découpage et collage.*
- Adapter son geste aux contraintes matérielles.
 - *Utilisation du dessin comme moyen de représentation des sorcières, du Père-Noël, des bonhommes de neige.*
 - *Création de la carte de Noël avec une décoration en peinture et dessin guidé d'un bonhomme de neige.*
 - *Peindre et coller sur du papier calque pour décorer les fenêtres : jouer des matériaux et de la lumière, jeux de transparence.*
- Réaliser une composition en volume.
 - *Agir en coopération dans une situation de production collective.*
 - *Réaliser une maison Utilisation de matériaux de recyclage et des matériaux ramassés en promenade, découpages dans des magazines, publicités. Assemblage d'emballages et autres matériaux.*
 - *Confectionner un bougeoir pour Noël : utilisation du plastiroc pour modeler un bougeoir, le décorer pour « faire beau ».*

Projet n°3 : Patou la mêle-tout

Devenir élève

- Ranger la classe.
- Ecouter les consignes en regroupement.
- Agir en citoyen pour la protection de l'environnement.
 - *Respecter son environnement social et naturel.*
- Ecouter, aider, coopérer ; demander de l'aide.
- Eprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions.
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires.
 - *Prendre au sérieux et mener à bien ses responsabilités (responsable du matériel de groupe, de compter les présents, mettre la date...)*
 - *Faire preuve d'initiative après son travail, se souvenir de ce que l'on peut faire.*
- Comprendre ce qu'est l'école.
 - *Accepter le rythme collectif des activités.*
 - *Dire ce qu'on apprend à l'école et pourquoi.*

Percevoir, sentir, imaginer, créerLa voix et l'écoute

- Avoir mémorisé un répertoire de comptines et de chansons :
 - *Apprendre des comptines, des poésies et les réciter en mettant le ton.*
- Tenir sa place dans des activités collectives et intervenir très brièvement en soliste.
 - *Réciter seul et devant les autres élèves les poésies apprises en classe en modulant sa voix pour être entendu de tous.*
- Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
 - *Apporter une réponse corporelle différente selon la musique.*
- Temps calmes ou relaxation.*

Projet n°3 : Patou la mêle-tout



Découvrir le monde

Le vivant

- Distinguer les 5 sens et leur fonction.
 - Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel.
 - Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : formes, couleurs, textures, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement
 - Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception.
 - Nommer : l'organe (les yeux), la perception (la vue), l'action (voir), le handicap (aveugle).

Découvrir le monde

Le monde des objets, de la matière

- Maîtriser des techniques simples
 - Découper avec précision, déchirer du papier, coller, plier assembler et construire : puzzles, cubes et pavages.
 - Se servir du taille-crayon.
 - Utiliser une fiche technique simple pour dessiner le bonhomme de neige.
- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs qualités et leurs usages.
 - Etablir une relation entre un outil et le métier qu'il représente.
 - Exprimer ou traduire certaines actions ou métiers avec son corps.
 - L'habitat : connaître le nom des pièces de la maison, leur fonction et les objets qui y sont associés (meublier, électroménager....)

C. Gagnaire

Découvrir le monde

Nombres et quantités

- Résoudre des problèmes portant sur les quantités
 - Elaborer une collection de 10 objets.
 - Associer un chiffre et sa quantité correspondante de 1 à 10.
 - Associer le nom d'un nombre à son écriture chiffrée.
 - Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 sur les doigts.
 - Résoudre de petits problèmes.
 - Comparer des collections en comptant.
 - Compléter une collection pour qu'elle ait (n) objets.
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
 - Affiner la perception instantanée de petits nombres (doigts, constellations, collection en lignes...)
 - Dénombrer et représenter des collections jusqu'à 10.
 - Dénombrer par comptage des collections d'objets identiques.
 - Dénombrer par comptage des collections d'objets alignés.
- Colorier en respectant un code (chiffres) → cahier d'autonomie.
- Elaboration du livre à compter de la classe.

Découvrir le monde

Formes et grandeurs

- Dessiner un rond, un carré, un triangle.
 - Savoir reconnaître et nommer un rond, un carré, un rectangle, un losange.
 - Savoir dessiner un rond, un carré, un rectangle, un losange.
 - Réaliser des tris appliquant des critères de formes.
- Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle.
 - Savoir distinguer des repères pour positionner les pièces d'un puzzle (puzzle de la couverture du livre avec reconstitution du titre).
 - Jeu de tangram, mosaïcolor : distinguer les formes et se repérer dans l'espace pour positionner les pièces les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle.

Projet n°3 : Patou la mêle-tout



Agir et s'exprimer avec son corps

- Activités physiques libres ou guidées
 - Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.
 - Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, renverser ...).
 - Se déplacer dans un environnement proche.
 - Se déplacer dans ou sur des milieux instables.
 - Lancer haut, loin, dans une cible en face, en haut, fort, avec précision...
 - Sauter haut, loin, en contrebas, en contre-haut...
- Activités d'expression à visée artistique.
 - Mimer.
 - Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états.

Découvrir le monde

Domaine du Temps

- Utiliser des repères dans la journée, la semaine, l'année.
 - Repérer et nommer les principaux moments de la journée.
 - Reconnaître l'alternance du jour et de la nuit.
 - Caractériser le jour et la nuit, les identifier sur des photos, des images, décrire les particularités du jour puis de la nuit.
 - Avoir quelques notions de ce qu'il se passe la nuit.
- Situer les événements les uns par rapport aux autres
 - Ordonner chronologiquement un récit vécu ou lu (oralement et en dessins).
 - Placer et repérer des événements à venir sur le calendrier.
 - Aborder les notions avant/après.
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de repérage et des relations dans le temps.
 - Dire et lire la date d'aujourd'hui : j/m/a
 - Dire et lire la date d'hier : j/m/a
 - Dire et lire la date de demain : j/m/a
 - Prendre ses repères sur le calendrier mensuel.
- Exprimer et comprendre, dans le rappel d'un récit la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée

Découvrir le monde

Structurer l'espace

- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de repérage et des relations dans l'espace.
 - Se situer par rapport à des objets, des personnes. Employer le vocabulaire spatial adéquat (entre, dans, devant, derrière, sur, sous...)
 - Se situer par rapport à des repères donnés.
 - Suivre, décrire, et représenter un parcours décrit oralement en salle de motricité.
- Se repérer dans l'espace d'une page.
 - Se repérer sur un quadrillage.
 - Coder un emplacement sur un quadrillage type tableau à double entrée (encodage en haut et à gauche).
 - Organiser l'espace d'un quadrillage selon une consigne codée bien précise.
 - Se préparer au tableau à double entrée.

Projet n°3 : Patou la mêle-tout



C. Gagnaire

<i>Répertoire de phrases sur l'album</i>					
	<i>articles</i>	<i>noms</i>	<i>verbes</i>	<i>adjectifs</i>	<i>prépositions</i>
<i>Capital de mots</i>	le, la, l' son, un, une	Patou, sorcière, cuisinière, dormeuse, bricoleuse, musicienne, musique, balai, chat	a (avoir), va (aller), vole (voler), casse/cassé (casser), cuisine, dort, bricole, joue, fait, est (être).		chez, sur, de,
<i>Le titre</i>	Patou la mêle-tout.				
<i>Patou</i>	Patou a un chat. Patou a un balai. Patou casse son / le balai. Patou a cassé son / le balai. Patou est une sorcière. Patou vole sur son / le balai. Patou va chez la sorcière musicienne. Patou va chez la sorcière cuisinière. Patou va chez la sorcière dormeuse. Patou va chez la sorcière bricoleuse. Patou cuisine. Patou fait la cuisine.				
<i>Les sorcières</i>	La sorcière musicienne joue de la musique. La sorcière cuisinière cuisine. La sorcière cuisinière fait la cuisine. La sorcière dormeuse dort. La sorcière bricoleuse bricole.				
<i>Le chat</i>	Le chat vole sur le balai. Le chat va chez une sorcière.				