

S'appropriier le langage

1 - Langue orale

- vocabulaire marin de base (poisson, baleine, requin, algue, océan, bateau, sable, rocher, épave)
- échanger, s'exprimer sur ce thème
- répondre à des questions simples de compréhension
- nommer les différents personnages de l'histoire
- raconter l'histoire avec ses propres mots
- produire des phrases correctes
- lecture en réseau / poissons ou E. Battut
- comparer l'histoire avec le conte du petit chaperon rouge

2 - Langue écrite

- scander et dénombrer les syllabes dans des mots de l'album
- reconnaître des mots
- recomposer des mots, des phrases
- écrire les voyelles en cursif
- tracer des cercles, des obliques, des ponts...

Agir et s'exprimer avec son corps

- jeux de balles
- jeu de relai (arriver le premier)

Devenir élève

- réaliser un projet commun
- participer à un échange collectif
- respecter des règles

Découverte du monde

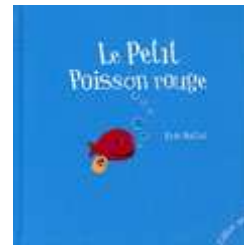
1 - Numération

- découper et ordonner 6 images de l'histoire
- ranger les poissons du + petit au + grand (jeu « les petits pêcheurs »)
- les quantités : colorier le bon nombre de baleineau
- associer chiffre et quantité de 1 à 6

2 - Le monde du vivant, de la matière

- les gros animaux marins (baleine, requin)
- notre poisson de classe (DEDI) : mode de vie et comment s'occuper de lui dans la classe
- les crustacés

Le Petit Poisson rouge Eric Battut



Tice

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Théâtre

- mimer des déplacements : crabe, poisson, étoile...

Arts plastiques

- dessiner un poisson, une baleine, un bateau
- réaliser une fresque à la manière du livre

Musique

- comptines et chants sur le thème : un p'tit crabe...