

## S'approprier le langage

### Echanger, s'exprimer, comprendre :

1. Lecture de l'album et vérification de la compréhension.  
« **3 souris peintres** » De Ellen Stoll Wash  
Reconnaître et nommer les personnages de l'histoire, les couleurs  
Retrouver les souris du livre parmi d'autres images de souris  
Verbaliser des images d'album, s'exprimer sur les illustrations

2. Vocabulaire : les couleurs et les formes (rond, carré, triangle)

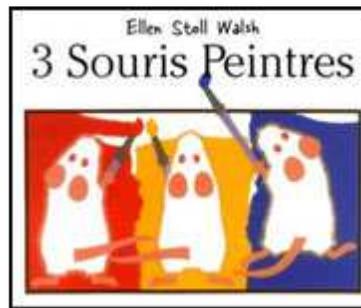
## Découvrir l'écrit

### Se familiariser avec l'écrit :

1. Reconnaître le titre et le nom de l'auteur sur la première de couverture
2. Lire des albums en réseau autour des couleurs :  
« Elmer », « Petit Bleu et Petit Jaune », « Toutes les couleurs », « le jardin des couleurs »...  
ou du même auteur : « Trois souris de papier »

### Se préparer à apprendre à lire et écrire :

1. Discrimination visuelle :
  - Associer des images identiques : les souris (TPS), entourer les souris identiques au modèle encadré (PS)
  - Reconnaître globalement un mot : le mot « SOURIS » dans une liste de mots différents (PS)
2. Maîtrise du geste :
  - Remplir une surface limitée : la souris à la craie grasse (TPS) et les trois souris comme le modèle (PS)
  - Repasser sur des tracés divers (PS)
  - Repasser sur les lettres du mot « souris »Suivre un chemin avec précision



## Projet TPS/PS (Période 4) Les couleurs et les formes **3 souris peintres** Ellen Stoll Wash

## Percevoir, sentir, imaginer, créer

### Dessin et compositions plastiques :

1. Le mélange des couleurs
2. Souris en pâte à modeler (faire des boules, des boudins, aplatis)
3. Motricité fine : déchirer, coller des morceaux de papier dans une souris

### Voix et écoute :

- Ecouter et apprendre des comptines et des chansons :
- « **Les pots de couleur** »
  - « **Une souris verte** »
  - « **Au pays des couleurs** »



## Devenir élève

Jouer ensemble, coopérer et respecter des règles simples.

## Agir et s'exprimer avec son corps

Le jeu du chat et de la souris : retrouver la maison de sa couleur (foulard ou dossard) avant que le chat ne me mange (maîtresse puis autre élève)

## Découvrir le monde

### Formes et grandeurs :

1. La couverture du livre : 3 à 6 morceaux
2. Associer les tailles : ranger les souris dans le bon bocal en associant les tailles (petit, moyen, grand)  
Maîtriser la notion de PETIT/MOYEN/GRAND
3. Savoir trier par couleurs et par formes : abaques avec modèle, tour d'une seule couleur ou d'une forme, collier d'une seule couleur ou d'une seule forme, matrices...  
Tri de formes TPS : Mettre une gommette sur les souris
4. Faire des mélanges comme les souris pour obtenir du vert, du orange, du violet (peinture)
5. Savoir nommer et reconnaître les couleurs
6. Savoir nommer et reconnaître : rond/carré/ triangle
7. Savoir réaliser des algorithmes simples de 2 ou 3 éléments
8. Découverte du jeu de Tangram

### Quantités et nombres :

- Jeu du chat et des souris : jeu de coopération (dénombrer 2, 3)
- Colorier les cases où il y a 3 souris
- Compléter des groupes : mets les souris qu'il manque pour faire 4