



BAOBONBON - Satomi Ichikawa - Ecole des loisirs (nov 2002) coll.Lutin poche

Paa, qui signifie gazelle, vit dans un village d'Afrique et il a pour mission d'aller au marché vendre des bananes, et avec l'argent de faire les courses que sa mère lui demande. Un jour, il entend qu'on lui parle... Qui ? à part ce gros baobab !

Période 4	Petite Section		Moyenne Section	
	compétences travaillées	activités proposées	compétences travaillées	activités proposées
Communication langage d'évocation	<ul style="list-style-type: none"> Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour. Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> Lecture de l'album <u>BAOBONBON</u>. Raconter un passage de l'histoire. 	<ul style="list-style-type: none"> Idem Mémoriser certains noms d'animaux. Identifier les personnages de l'histoire, les caractériser physiquement. Raconter l'histoire dans ses propres mots. 	<ul style="list-style-type: none"> Représenter le personnage principal de l'histoire, le dessiner. Mémoriser l'image des noms d'animaux : lion, éléphant, singe, ... Raconter l'histoire, imaginer une suite, modifier la fin...
Graphisme écriture	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un motif graphique simple : le quadrillage, le rond. 	<ul style="list-style-type: none"> Dessiner les barreaux d'une cage, dessiner le soleil... 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un motif graphique simple : rond, vagues, ponts... Copier des mots en capitale d'imprimerie. Ecrire son prénom en capitale d'imprimerie. Ecrire les nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> Dessiner les motifs du tapis. Tracer les taches de la girafe. Copier des noms d'animaux : lion, éléphant, crocodile... Ecrire son prénom sur une ligne. Ecrire le 1, 2, 3 et 4.
Activités à dominante mathématique	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les couleurs primaires. Réaliser un tri selon la couleur ou la forme. Aborder le tableau à une entrée. Classer 3 objets par ordre croissant. Trouver l'intrus dans une série de 3 images. Découvrir les nombres 1 et 2 et leur constellation. 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser un tri de couleur et les nommer. Compléter un tableau à une entrée. Classer les girafes de la plus petite à la plus grande. Réaliser des collections d'objets, découvrir l'écriture chiffrée du 1 et du 2. 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un algorithme de 3/4. Trier des collections selon 2 critères. Trouver l'intrus. Aborder le tableau à double entrée. Construire une collection pouvant aller jusqu'à 5 éléments. Réaliser un coloriage codé. Se déplacer sur un quadrillage. Se repérer dans un labyrinthe. Réaliser des tangrams simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser un collier africain en algorithme : pâte à modeler durcissante. Trier des objets selon la couleur et la forme (ou la taille). Trouver l'intrus (logiciel informatique). Découvrir le nombre 5. Coloriage d'un masque. Fiches labyrinthe au véléda. Fiche quadrillage véléda.
Langage écrit	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire des mots avec des lettres mobiles. Reconnaître des mots globalement grâce à un modèle. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconstituer des noms d'animaux. Retrouver le nom d'un animal à l'aide d'un modèle. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître l'image d'un mot grâce à un lexique. Reconstituer des phrases. Retrouver un mot dans un texte court. 	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver le nom d'animaux. Reconstituer une courte phrase en respectant le principe alphabétique.

<p>Langage d'évocation, La voix, l'écoute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser, puis dire ou chanter une dizaine de comptine et de jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies. • Réaliser des tam-tams. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecoute des chansons du CD « Le cadeau de Mya ». • Réaliser un tam-tam. • S'entraîner à réaliser des percussions. 	<p>• IDEM</p>	<p>• IDEM</p>
<p>Découverte du monde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des catégories d'animaux : pelage, plumage... 	<ul style="list-style-type: none"> • S'intéresser aux animaux d'Afrique : distinguer les animaux à pois, à plumes, à écailles... 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les manifestations de la vie, les relier à de grandes fonctions : nutrition, locomotion... 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les animaux ovipares des vivipares. • Observer les régimes alimentaires : herbivores, carnivores. • Chercher les empreintes.
<p>Le regard et le geste</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des compositions en plan ou en volume selon un désir d'expression. • Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser le pelage du zèbre à la gouache à gratter. • Réaliser les tâches de la girafe au drawing-gomme. 	<p>• IDEM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une frise avec des animaux d'Afrique inventés (ex : un « croléphant » = crocodile-éléphant) à l'aide de silhouettes découpées. • Réaliser des minis tapis africains avec des graphismes typiques (cf. graphisme d'ailleurs). • Créer une sculpture en argile.