

1.LANGAGE ECRIT

Manifester de l'intérêt pour album
Comprendre des histoires
Retrouver des albums dans la classe
identifier différents supports
Lire les mots du thème.

5.NOMBRES ET CALCUL

Compter des petites collections
écrire les nombres de 1 à 5

9.VIVRE ENSEMBLE

Découvrir les règles de vie, de sécurité et d'hygiène inhérentes à la vie de la classe
Respecter ces règles.
S'initier aux problèmes liés à l'environnement. (plantations)
Découvrir les espaces verts de sa ville et son quartier.

3.MAITRISE DE LA LANGUE ORALE

Prendre la parole devant un groupe.
S'exprimer correctement.
Ecouter et **tenir compte** de ce qui vient d'être dit.
Décrire et **analyser** ses actions.
Formuler des hypothèses.
Argumenter ses choix.
Expliquer sa démarche.
Communiquer ses découvertes.
Participer à des échanges

8.DECOUVRIR L'ESPACE

Comparer les images et percevoir les similitudes et les différences d'organisation
Connaître les notions haut, bas
Se repérer dans un labyrinthe.
Réalisation de puzzles de la couverture de l'album

10.ARTS PLASTIQUES

Favoriser l'éveil esthétique
Affiner son geste graphique lors de la réalisation des coloriages
Observer des tableaux de maîtres sur le thème de la nature
Réaliser des peintures de fleurs

4.PRODUCTION D'ECRITS

Elaborer une légende.
Décrire des images de l'histoire
Etablir une liste référentiel.

11.DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

Découvrir la germination en plantant des graines, des haricots, observer le phénomène de la germination..

13.POESIE

Constituer un répertoire de poésies sur la germination, les plantes
Mémoriser celles de son choix.

12.EDUCATION MUSICALE

écouter et apprendre des chants sur le thème des fleurs

14.GRAPHISME

Dessiner la maison de l'ogre, dessiner l'ogre, écrire les mots du thème

Récapitulatif des fiches d'activités classées selon les disciplines :

1 LECTURE :

2 MAITRISE DE LA LANGUE :

- 2.1. Copier un mot sans erreur
- 2.2. Copier ou écrire avec les lettres mobiles les mots du thème.
- 2.3. Connaître les différentes étapes de l'histoire et son vocabulaire.

3 MAITRISE DE LA LANGUE ORALE :

- 3.1 Répondre à des questions relatives au lieux, actions, personnages
- 3.2 Jouer l'histoire en interprétant des personnages

4 PRODUCTION D'ECRITS :

- 4.1. Elaborer une légende
- 4.2. Décrire une image en lien avec l'histoire
- 4.3. Construire un référentiel pour la classe (imagier)

5 NOMBRE ET CALCUL :

- 5.1. Compter les petites collections (châteaux, graines, orgres)
- 5.2. Compléter les maisons
- 5.3. Calculer le nombre de graines nécessaires à nos plantations

6 MESURES :

- 6.1. Comparer des longueurs (grand, petit, moyen)
- 6.2. Utiliser un code (les couleurs des maisons)

7 LE TEMPS :

- 7.1 La chronologie : ordonner les différentes étapes
- 7.2 La pousse de nos plantations

8 L'ESPACE :

- 8.1. Maquette
- 8.2. Le puzzle de la couverture de l'album
- 8.3. Comparer les différentes images (similitudes et différences)
- 8.4. Se repérer sur un labyrinthe
- 8.5. Connaître les notions de topologie (haut, bas)

9 VIVRE ENSEMBLE

- 9.1 Participer à un échange, un débat
- 9.2 Attendre son tour de parole
- 9.3 Prendre part à un projet commun.

10. ARTS PLASTIQUES

11.LE MONDE DU VIVANT

Réalisation de plantations : étudier le phénomène de la germination grâce à des expériences faites en classe (la main à la pâte).

12. EDUCATION MUSICALE :

- 12.1 Les musiques du monde
- 12.2. Mémoriser des chants
 - 8.2.1 La maison citrouille
 - 8.2.2 Savez-vous planter les choux ?

14. GRAPHISME :

- 14.1. Termine de dessiner la maison en repassant sur les traits.
- 14.2. Ecrire les mots du thème : ogre, jack, haricot, vache...
- 14.3. dessiner les cordes de la harpe
- 14.4. dessiner le château de l'ogre
- 14.5. dessiner l'ogre...