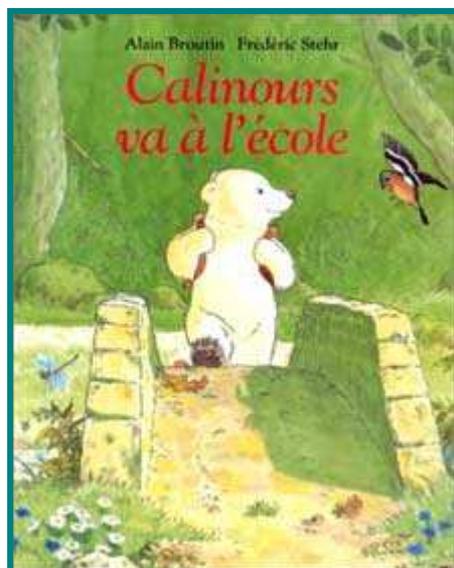


Septembre / Octobre 2006

Travail autour d'un album : « Calinours va à l'école »



Les compétences visées dans les différents domaines d'activité ont été les suivants :

Langage et familiarisation avec les écrits - Graphisme et écriture :

- **Comprendre** l'histoire de Calinours et la **reformuler** avec ses propres mots
- **Prêter sa** voix aux marionnettes des personnages de l'histoire
- **Comprendre** les consignes ordinaires de la classe et les **appliquer**
- **Apprendre à réciter** des comptines et jeux de doigts (sur la rentrée, animaux...)
- **Expliquer** les étapes de construction d'un bateau et compléter une fiche de fabrication avec les dessins correspondants.
- **Reconnaître** le personnage de Calinours dans différentes positions et **l'entourer**
- **Reconnaître** les autres personnages de l'histoire, les **colorier**, **barrer** les intrus
- **Identifier** le titre du livre et **repérer** le prénom Calinours (MS)
- **Reconnaître** son propre prénom
- **Ecrire** son prénom en capitales avec ou sans modèle (pour les moyens et pour les petits prêts) en pâte à modeler, à la craie sur un plan vertical et au crayon à l'horizontal
- **Tracer** des lignes et des traits : verticalement, horizontalement
- **Décorer** un cartable avec les motifs de son choix (MS)
- **Ecrire** des lettres simples en capitales, utilisant les traits horizontaux et verticaux.

### Vivre ensemble :

- **Connaître l'appartenance à un groupe**, réagir à l'appel de son groupe lors de la distribution des ateliers
- **Respecter** les règles de vie communes suivantes : écouter les autres, les respecter

### Agir et s'exprimer avec son corps :

- **Participer** activement à des rondes, danses
- **Participer** à un jeu collectif : les déménageurs
- **Evoluer** dans un parcours de motricité où il faut : marcher en équilibre, se faufiler, enjamber, sauter, escalader, ramper...
- **Effectuer** différents déplacements sur les tapis de lutte, perdre l'équilibre en faisant la roulade et participer à des jeux de lutte duels
- **Se déplacer** en tricycle, vélo, trottinette en extérieur

### Découvrir le monde :

- Exploration du monde de la matière, avec des gestes adaptés, exercer sa motricité fine :
  - Expérience avec l'eau : les objets coulent-ils ou flottent-ils ? (MS)
  - Fabrication d'un bateau d'après une fiche technique (avec lecture de dessins pour les moyens, explications orales pour les petits)
  - Pâte à modeler : **moduler** des colombins (boudins), des boules, créer des bonhommes, des fleurs, des pommes, des paniers
  - Assembler des pièces dans différents jeux de construction
  - **Découper** de la pâte à modeler, des bandelettes de papier, des étiquettes, des formes géométriques (MS), des échantillons de catalogue (MS)
  - **Coller** :
    - Des gommettes rondes dans les pétales de fleurs
    - Des gommettes d'animaux dans des petites maisons, individuellement
    - Des brins de laines dans la silhouette de Calinours
    - Des étiquettes, morceaux de puzzle, lettres
- Structuration du temps : **remettre** les images de l'histoire de Calinours dans l'ordre chronologique

- Structuration de l'espace :
  - **Reconstituer** les personnages de Calinours
  - **Reconstituer** des puzzles au moment de l'accueil
- les formes et les grandeurs : placer des formes géométriques sur un tableau aimanté agrémenté d'une scène enfantine
- les quantités et les nombres :
  - **associer** des quantités identiques de 1 ou 2 objets (objets de Calinours)
  - **grouper** par 2
  - **reproduire** les constellations 1 et 2
  - **jouer avec** un dé à constellation de 1 à 3 au jeu des pommes
  - **constituer** une collection de 3 pommes (en pâte à modeler, avec les pommes de la dînette, avec des pommes en feutrine pour illustrer une chanson)
  - **dénombrer** des collections de 1 à 3 et y associer la bonne constellation (pots de peinture de Calinours)

### La sensibilité, l'imagination, la création :

- Le regard et le geste :
  - Le dessin et les compositions plastiques :
    - **Dessiner** un bonhomme, dessiner pour offrir, à l'occasion de l'anniversaire d'un enfant, dessiner librement le matin à l'accueil
    - **Dessiner** au tableau à la craie, et sur la table avec les gros feutres, crayons de couleur, à papier, stylos
    - **Remplir** une surface avec choix des couleurs (coloriage d'un bateau, des illustrations de comptines)
    - **Laisser** des empreintes de son doigt (empreintes des pattes de Calinours)
    - **Peindre** au coton tige (animal représentant son groupe), à la brosse à pochoir (couverture des cahiers de comptines), avec une pomme coupée (illustration d'une chanson), avec une rafle
    - **Choisir** une couleur pour décorer une pomme et rechercher différentes nuances dans des catalogues ; découpe et collage pour une composition harmonieuse

- L'observation et la transformation des images :
  - Décrire et comparer des images : une reproduction de Klimt (les bouleaux) et une photographie noir et blanc de tronc d'arbres
  - Créer à partir de ces images, aux craies grasses
  
- La voie et l'écoute :
  - Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons
  - Interpréter avec des variantes expressives (joie, tristesse, peur, colère, timidité...) pour se dire bonjour par exemple
  - Repérer et reproduire des rythmes corporellement ou avec des instruments
  - Reconnaître des instruments, les nommer, chercher différentes utilisations
  - Respecter un code pour jouer
    - Nuit : silence
    - Jour : musique
    - Faible, fort avec signe de la main, ou dessin