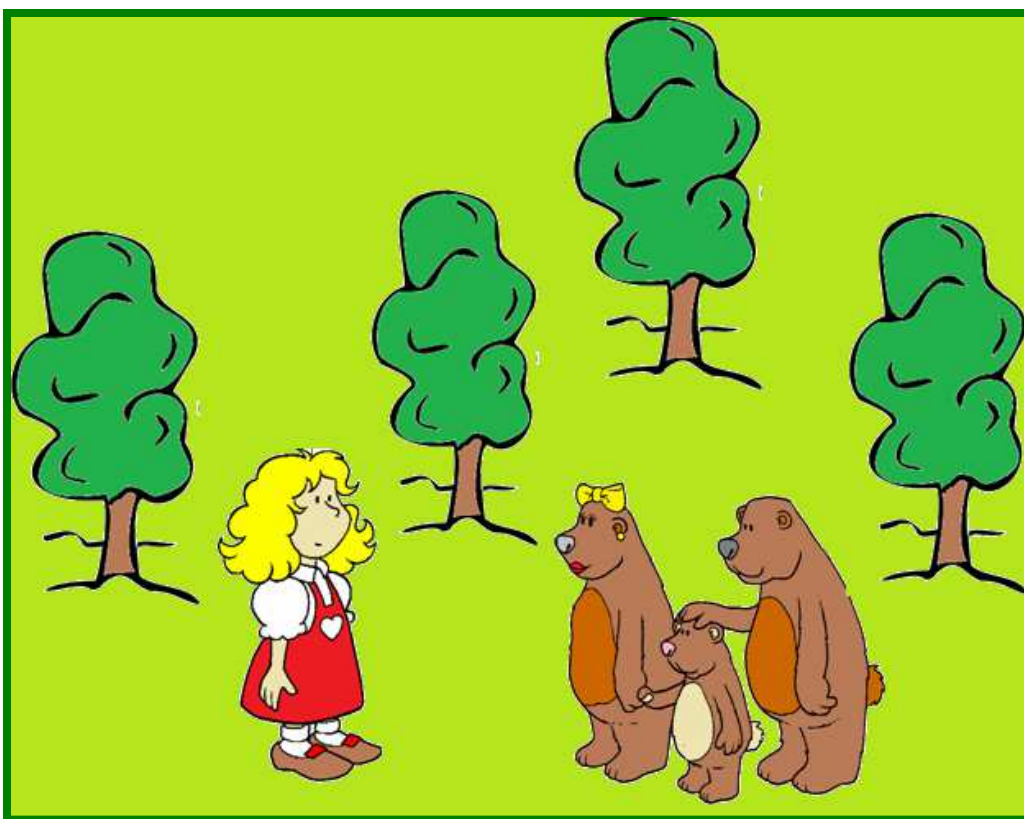


# *Boucle d'Or et les trois Ours*



Janvier/Février  
**NIVEAU 1 Période 3**  
Projet 4 : La maison

## Lecture

### Compétences

Comprendre une histoire courte en s'aidant des illustrations  
Connaître les différentes parties d'une couverture : le titre, l'illustration, le nom de l'auteur  
Identifier les principaux personnages d'une histoire et leurs caractéristiques physiques  
Décrire chacune des illustrations d'une histoire  
Reconnaître des mots usuels

## Graphisme et écriture

### Compétences

Représenter des objets ou des personnages de la vie par un dessin  
**Répertoire graphique**  
La boucle à l'endroit  
Adapter son geste graphique au sens de l'écriture  
Mémoriser l'appellation des graphies  
**Écriture**  
Copier des lettres en capitales d'imprimerie à partir de mots significatifs

## Activités créatives

### Compétences

Réaliser une production avec des formes :  
En fonction d'une consigne  
Expérimenter les possibilités d'intervention sur les matériaux  
- Déchiquetage, collage, découpage, coloriage  
S'exprimer sur ce qu'il voit par rapport aux productions des autres

## Education religieuse civique et citoyenne

### Compétences

Connaître quelques valeurs de l'Islam (valeur du pardon)  
Mémoriser une sourate

## Langage oral

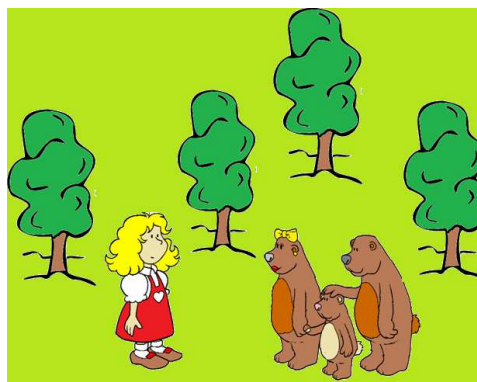
### Compétences

Participer à un échange collectif  
Lever la main pour demander la parole  
Décrire des images ou des posters relatifs au thème en cours  
Apprendre un répertoire de comptines et de poésies  
Ecouter son interlocuteur sans l'interrompre  
Prendre la parole devant les autres pour restituer la parole de l'éducateur  
Acquérir un vocabulaire d'usage courant dans le champ lexical relatif à la maison, au mobilier et aux couleurs

## Projet d'activités

# « Boucle d'Or et les trois ours »

Niveau 1 – Périodes 2 et 3



## Mathématiques

### Compétences

#### **Structuration de l'espace**

Jouer à des jeux de société avec des déplacements sur un parcours orienté (ligne)  
Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : puzzle  
Reconnaître et utiliser : dedans/dehors

#### **Opérations logiques**

Reproduire une série simple (algorithme)  
Trier et classer selon différents types de critères  
Comparer des objets selon leur taille

#### **Approche du nombre**

Reconnaître les constellations de dés (jusqu'à 3 au moins)  
Écrire et lire le nombre 3

## Education physique

### Compétences

Se déplacer de différentes façons marcher, sauter  
Réaliser des actions motrices avec plus de précisions  
Participer à des jeux de parcours avec des objets à retrouver  
Explorer le matériel (ballon) et les possibilités motrices induites  
Jouer à deux pour coopérer ou s'opposer  
Suivre un chemin balisé  
Participer à un jeu dansé en suivant les consignes  
Mimer des personnages

## Eveil scientifique et technologique

### Compétences

Utiliser une technique simple :  
- Découper  
- Construire  
Schématiser une observation.

# LES ACTIVITES DU PROJET

## LECTURE

5

Ecouter l'histoire de « Boucle d'Or et les trois ours »

Comprendre l'histoire

Raconter l'histoire de « Boucle d'Or et les trois ours »

Remettre l'histoire dans l'ordre

Reconnaître des mots

## LANGAGE

9

Connaître le nom des pièces d'une maison

Connaître le nom des meubles et des équipements

Mémoriser la comptine « Le grand Cerf »

Placer les meubles et les équipements dans les pièces de la maison

Identifier et décrire les personnages de l'histoire de « Boucle d'Or et les 3 Ours »

Jouer avec les couleurs

Mémoriser la comptine « Le tour de ma maison »

Mettre en place l'affiche référentielle des couleurs

## GRAPHISME ET ECRITURE

26

Représenter la famille des ours

Faire des boucles avec différents matériaux

Tracer des boucles à l'endroit

Tracer des boucles attachées

Ecrire le mot « LIT »

## **MATHEMATIQUES**

**33**

Jouer au jeu de l'oie

Jouer au puzzle

Jouer à faire des algorithmes avec son corps

Jouer à faire des algorithmes avec du matériel

Jouer à dedans/dehors

Repérer dedans/dehors

Ecrire le chiffre 3

## **EVEIL SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE**

**44**

Expérimenter le mélange des couleurs

Découvrir l'addition des couleurs primaires

## **ACTIVITES CREATIVES**

**50**

Réaliser un mobile

Fabriquer un masque

## **EDUCATION RELIGIEUSE CIVIQUE ET CITOYENNE**

**58**

Connaître la valeur du pardon.

Mémoriser un verset relatif au pardon

## **EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

**60**

Activités motrices programmées les lundis (course)

Activités d'orientation programmées les mardis

Activités motrices programmées les mercredis (balle)

Activités d'opposition et de coopération programmées les jeudis

Activités d'expression corporelle programmées les vendredis