

Supports	Projets , activités	Objectifs langagiers	Autres objectifs
Une œuvre d'art de F.Léger	- faire découvrir à la classe sous forme de jeu (poster à caches) - faire reconstituer l'oeuvre à partir d'indices spatiaux	- décrire, nommer, énumérer, utiliser un lexique adapté - construire des phrases simples à partir de 3 mots - inventer des bruitages pour travailler souffle et expression et imager l'oeuvre	Analyser une œuvre Arts Visuels Observer imaginer interpréter
Un jeu mathématique: l'awalé	- expliquer la règle du jeu à la classe pour jouer ensemble - inventer une règle avec ce jeu et l'expliquer à la classe	- expliquer, donner des consignes pour... - utiliser la forme impérative et le lexique adapté - travailler la chronologie	Connaître les nombres Développer les stratégies et la logique Maths
Un jeu de 7 familles : « comme chien et chat »	- observer, décrire les cartes - associer les cartes 2 à 2 en expliquant la situation - expliquer à la classe pour jouer - mettre en scène les situations	- décrire, utiliser un lexique adapté et précis - expliquer, argumenter, justifier ses choix - donner des consignes de manière chronologique - inventer des dialogues, exprimer avec la voix divers sentiments	Respecter l'autre Education Civique
Des affichettes, nombres pour faire un relais	- jouer aux 7 familles - inventer une règle de jeu - expliquer à la classe pour jouer	- expliquer, donner des consignes en utilisant le lexique des verbes d'action, du matériel utilisé	Comprendre et jouer E.P.S Produire un écrit : la règle du jeu
Des albums sans texte : « bus 21 » « le petit voleur des rues »	- inventer une histoire et la raconter à la classe avec le support de qqes images - mettre en scène l'album - à partir d'une illustration, questionner la classe, puis valider	- travailler le lexique de la ville ou des moyens de transport - construire ensemble un récit à partir d'images, émettre des hypothèses, argumenter pour justifier ses choix - raconter, ordonner son récit, choisir les infos importantes - utiliser les connecteurs et indicateurs spatio temporels - construire des phrases interrogatives	Entrer dans la culture de l'écrit : mise en réseau avec d'autres albums sans texte (A.Brouillard), des imagiers sur les moyens de transport
Un objet insolite : le peson	- présenter l'objet ou le faire découvrir à la classe sous forme de jeu	- décrire en utilisant le lexique des matières, couleurs, formes - émettre des hypothèses et les justifier - utiliser la forme interrogative (créer des devinettes)	Découvrir un objet Techno
Un catalogue de l'Ecole des Loisirs	- repérer, choisir, commander - imaginer une histoire d'après la couverture - retrouver les albums déjà lus ou présents dans la BCD - associer couvertures et résumés lus par l'adulte	- argumenter, justifier son choix - imaginer et raconter le début d'une histoire en utilisant un vocabulaire précis - observer, écouter et expliquer son choix	Entrer dans la culture de l'écrit : faire des collections, des mises en réseaux
2 comptines : le bruit des mots, les mots des bruits	- mémoriser, mettre en scène et présenter à la classe - inventer une suite au poème	- savoir prononcer et articuler correctement - adapter son intonation, son débit - inventer des néologismes	Créer, imaginer, bruite éducation musicale
Des schémas d'installation d'ateliers de lancer	- décrire, inventorier - inventer des règles de jeux puis expliquer à la classe pour jouer	- associer mot et objet - expliquer, donner des consignes en utilisant le lexique des verbes d'action, du matériel	Comprendre et jouer E.P.S. Produire un écrit : la règle du jeu

Une image insolite : les tortues humaines	<ul style="list-style-type: none"> - présenter l'image - inventer une histoire à partir de cette image et la raconter 	<ul style="list-style-type: none"> - décrire, nommer, énumérer, utiliser un lexique adapté - débattre sur le sens de l'image - composer et transmettre un message aux parents, aux élus - inventer des slogans 	Biodiversité et développement durable
Le plan de la classe	<ul style="list-style-type: none"> - jouer : la chasse au trésor (un donneur d'indices, un chercheur) 	<ul style="list-style-type: none"> - expliquer, donner des consignes en utilisant le lexique spatial 	Découvrir l'espace, s'orienter dans l'espace proche
Un plan du quartier et des photos de portes	<ul style="list-style-type: none"> - décrire, expliquer le parcours à la classe pour le faire ensuite - inventer une histoire : « derrière la porte... » 	<ul style="list-style-type: none"> - décrire puis expliquer, donner des consignes en utilisant le lexique des matières, couleurs, formes, et le vocabulaire spatial - imaginer une histoire extraordinaire, l'organiser sous forme de dictée à l'adulte avec recherches orthographiques 	Découvrir l'espace, s'orienter dans l'espace vécu
Un dictionnaire débutants	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir l'outil-dico et le faire découvrir à la classe - chercher la définition d'un mot - inventer, vérifier par l'écoute ou la lecture 	<ul style="list-style-type: none"> - jouer avec les mots, inventer des devinettes en travaillant le lexique, et la connaissance de l'alphabet - apprendre à utiliser le dictionnaire - inventer des devinettes 	Entrer dans la culture de l'écrit Créer, imaginer plaisir des mots
Un dialogue : « Goûts »	<ul style="list-style-type: none"> - mettre en scène et présenter - inventer une suite au poème 	<ul style="list-style-type: none"> - restituer, donner une intonation, un débit, une articulation - enrichir le lexique des aliments - travailler la structure du dialogue - chercher des rimes pour continuer le poème 	Créer, imaginer
Des squelettes : oiseau, cheval, homme	<ul style="list-style-type: none"> - décrire, comparer - créer des néologismes en -us 	<ul style="list-style-type: none"> - jouer avec les mots, les sonorités, les rimes, inventer des mots - décrire un animal imaginaire 	Découvrir son corps biologie dessin
Un album de rébus: « Pie, thon, python » Ph. Corentin	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre ce qu'est un rébus - présenter et faire deviner qqes pages - inventer des rébus pour continuer l'album et le présenter à la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - décrire les images, comprendre la règle du rébus et à partir d'une banque d'images, inventer des mots (travail de conscience phonologique à partir de syllabes) 	Créer, imaginer plaisir des mots
Le mot insolite	<ul style="list-style-type: none"> - imaginer le sens du mot - trouver une définition possible - faire chercher d'autres classes 	<ul style="list-style-type: none"> - émettre des hypothèses et les justifier - chercher le sens d'un mot en l'associant à des mots de même famille, même préfixe, suffixe, racine - vérifier en cherchant dans le dictionnaire - utiliser le mot dans une phrase insolite 	Ecrire une définition Imager la définition sous forme plastique Arts Visuels
Un album : « le cadeau de Noël de G. Grippemine » J.Burningham	<ul style="list-style-type: none"> - raconter à la classe pour jouer - mettre en scène l'album, théâtraliser 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser la structure narrative, ordonner son récit, utiliser le lexique adapté (moyens de transport) - utiliser la structure répétitive pour faire une suite à l'album 	Entrer dans la culture de l'écrit : mettre en réseau avec d'autres albums de Noël